

**„UPIR” - OPOWIEŚĆ GROZY**

# MiM

**Magia i Miecz 11**

nr 95 listopad 2001

INDEKS: 372954

cena 7,90 zł (w tym 7% VAT)

**ŻYWA WODA**  
opowieść do gry  
**WIEDŹMIN**

**WFRP:**  
tworzenie intryg

**WIEDŹMIŃSKI  
KONKURS!!!**

**CZARTOWSKIE IGRCE**  
na Dzikich Polach

**a także:**  
**DL, GS i ZC**

Ilustracja z okładki powieści Ever villo wydana przez wydawnictwo MAG © Keith Scatfe





# TWIERDZA WRON

WYMIECIE CIEBIE I MIKOŁAJA



Gwiazdka na pewno nie  
będzie w porządku!!!



## SMUTNE ROZWAŻANIA

11 września 2001 roku wszystko się zmieniło. Czego się nie napisze, będzie to co najmniej płytkie w porównaniu z tragedią, która rozpoczęła XXI wiek. Wydarzenia w USA nie nastrajają optymistycznie.

A u nas, w naszym małym polskim fantastycznym piekielku wcale nie jest zabawnie...

Polcon 2001. Najważniejszy konwent w roku. Tradycyjnie dobrze zorganizowany. Dla miłośników RPG jakoś jednak mało miejsca w programie. Kilka spotkań to za mało, by przyciągnąć fanów z całej Polski. Na Polconie jest więc około 500 uczestników. W porównaniu z Krakonem, gdzie przybywa do 1000 ludzi, konwent wypada słabiutko.

Zajdel. Najważniejsza nagroda fandomu, przyznawana tradycyjnie na Polconie. Głosuje 189 osób! Z 500! Mniej niż połowa. W kuluarach usłyszałem opinię, że to przez graczy, bo oni nie zagłosowali. Szkoda, że tych graczy było może z 50... I opinia smutna, i liczba graczy, i liczba głosujących. Co tu dużo mówić – słabiutko. Jeśli do tego dodać, że nagrodzona zostaje książka, która zapewne sprzedała się w nakładzie jakichś 3000 egzemplarzy, robi się jeszcze smutniej.

Polconowe sklepiki. Było ich kilka. Tu antykwariat, tu nowości, tu karty. Ruchu prawie w ogóle. Fanzin „Fantom” – chyba najlepszy z fandomowych magazynów – sprzedaje się w zawrotnej liczbie sztuk ok. 10. Sprzedawcy narzekają, że oglądać to ludzie oglądają, ale kupować – nie kupują. Fani w większości nie nawykli do wspierania swego hobby. Narzekają, że nie mają na to pieniędzy. Mimo to pobliski lokal pękał w szwach od konwentowiczów, którzy nagle mieli pieniądze. Grobowy smutek...

Nagroda śląskiego ruchu miłośników fantastyki, SKF-u, tzw. ŚLAKFA. Wśród wydawców kilka nominacji, w tym tradycyjnie Prószyński (nikt nigdy nie wie za co...), prawie tradycyjnie Miszkurka i zupełnie nietradycyjnie CD-Project. Ostatni z tych wydawców przyczynił się wielce dla środowiska fantastów, wydając polskie wersje gier komputerowych – „Wrota Baldura” (dwie części) i „Torment”. Smutno mi się zrobiło, gdy dowiedziałem się, iż właśnie on otrzymał ŚLAKFĘ dla wydawcy. Żeby było zabawniej – za drugą część „Baldura”. Jeszcze żeby za pierwszą... Smutno mi się zrobiło tym bardziej, że nominowany Tomasz Kołodziejczak, który przebudził na nowo ruch komiksowy w RP, nie został tak doceniony, jak „Wrota Baldura II”. Bardzo smutno...

Gdzieś jest jednak nadzieja pośród tych smutków. Odytowała się wielka premiera „Pottera”. Dzieciaki ciągnęły rodziców o 24.00 do księgarni, by kupić książkę pani Rowling. Choć potteromania do mnie nie przemawia, a cykl uważam za mało odkrywczy, cieszy mnie takie nim zainteresowanie młodych czytelników. „Harry” wygrywa z grami komputerowymi, z konsolami, z przesiadywaniem na podwórku... Znajomy księgarz powiedział, że po „Potterze” dzieciaki sięgają po inne dzieła i dziełka. Jest więc nadzieja.

Podobną nadzieję wiąże z „Wiedźminem: grą wyobraźni”. Ciężko nad nim pracowaliśmy, a potem robiliśmy co mogliśmy, by rozreklamować go tu i tam. Takiej premiery w RP nie miał żaden RPG. Jak się z nim nie uda przebić dalej, marny los nas, miłośników gier fabularnych. Cofniemy się do czasów Króla Ćwieczka, gdzie wszystkie produkty zdobywało się za dolce... Oby tak się nie stało, czego sobie i Wam – życzę.

A jeszcze zbliża się wielkimi krokami nasz konwent. Przygotujcie się na niego – pierwszy weekend kwietnia. O będzie coś... Wszak wtedy przypada numer 100 MiMa!

T. Kreczmar

PS. Listopad skłania do przemyśleń. I do grozy – jakoś tak tradycyjnie w naszym MiMi. Tak jest też i tym razem. Tekst o „jedykach” pozwoli Wam lepiej poprowadzić choćby „Upira”, znajdującego się kilka stron dalej... „Czartowskie igrce” to kolejny horrorowy smaczek numeru.

# MiMi

11 (95)/2001

## REDAGUJE ZESPÓŁ:

Tomek Kreczmar (redaktor naczelny)

krzaku@mag.com.pl

Miłosz Brzeziński (z-ca red. nac. LSK)

grabarz@rpg.pl

Artur Szejter (opowiadania)

eplams@egmont.pl

Jerzy Cichocki (ZC, DL)

cierzy@mag.com.pl

Piotr Gnypp (ED, ŚM, WFRP)

toread@rpg.pl

Michał Marszałik (Almanach, FS, Mięcho)

puszkin@rpg.pl

Jarosław Musiał (dział graficzny)

jarek@mag.com.pl

Maciej Nowak-Kreyer (W:GW)

bryan@studio.tpi.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:

Monika Wernio (prenumerata@mag.com.pl)

## 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:

Wiedźmin Garbusek

## STAŁE WSPÓŁPRACUJĄ:

Piotr Cieśliński, Jacek Drewnowski, Sławomir Łukasz, Łukasz M. Pogoda, Michał Stachyra, Andrzej Śwędryński, Maciej i Joanna Szaleńcowie, 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:

© Keith Scalfe

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



## Panorama:

Już nie wrócę na Gladion, nigdy więcej o nie... _____	6
<i>Michał „Puzon” Stachyra</i>	
Forgotten Realms Campaing Setting _____	8
<i>JeRzy</i>	
Wieści _____	9

## Stałe działy:

<b>MiM(ochodem) – Dziś pytanie:</b>	
Najciekawsze zagranie gracza, z jakim się spotkaliście? _____	3
Listy _____	4
MAGiczne kluby _____	37

## Felietony:

<b>Miasto, magia, maszyna:</b>	
Czekając na Gingera _____	74
<i>Jacek Drewnowski</i>	
Post Scriptum: O prawdziwej i sztucznej inteligencji _____	75
Kącik złamanych piór: Dekalog Kresa _____	76
<i>Feliks W. Kres</i>	

## Almanach:

Jedynki, czyli oko w oko z... _____	12
<i>Poison Ivy</i>	

## Scenariusz:

Upir _____	62
<i>Joanna i Maciej Szaleniec</i>	

## Deadlands:

Opowieść Poszukiwacza _____	18
<i>Shane Lacy Hensley</i>	
<b>Wodzowie konfederacji.</b>	
Część pierwsza – Ojcowie narodu _____	22
<i>Tomasz Z. Majkowski</i>	

## Dzikie Pola:

Czartowskie igry _____	27
<i>Łukasz Andrzej Czyżewski</i>	

## Gasnące Słońca:

Ja, pirat _____	39
<i>Jakub Żuleżyk „Rorki”</i>	

## Warhammer:

O tworzeniu intrygi – almanach i przygoda w jednym _____	41
<i>Joanna Szaleniec z domu Tadeusiewicz</i>	

## Wiedźmin:

Żywa Woda _____	46
<i>Maciej Szaleniec</i>	

## Zew Cthulhu:

Amnezja _____	55
<i>Maciej Szejnisk</i>	
Ukryty wymiar _____	59
<i>Jerzy Cichocki</i>	

## Hasło miesiąca:

– Nie „Szkarałatny korsarz”, a „Karmazynowy pirat” – Majkosz strofujący Cierzego.



## Dziś pytanie:

# NAJCIEKAWSZE ZAGRANIE GRACZA, Z JAKIM SIĘ SPOTKALIŚCIE?

**G**ięzko mi oceniać. Lubię, jak gracze zaczynają uprawiać politykę i eksperymentować z czarami. Na przykład kiedy mieli zabić kogoś w mieście, najpierw popsuli jego imię tak, że w ciągu dwu ni go zeń wygnano. A poza murami wszystko było już proste. I szybkie.

*Miłosz Brzeziński*

**T**o było w świecie o wysokim wskaźniku magii. W każdym mieście gildia czarodziejów, fajerbole na lewo i prawo. Drużyna miała rozwikłać tajemnicze zniknięcia członków rodziny książęcej. Już na początku udali się do jasnowidza. Kompletnie mnie zaszachowali.

*Jerzy Cichocki*

**P**rowadziłem kiedyś śmiertelników w Świecie Mroku. Ze scenariusza (Obrońca Ludzkości) wynikało, iż należy zejść do podziemi kompleksu Pentexu. Jeden z graczy zobaczył tam małą dziewczynkę, która płacząc prosiła go, by ją stamtąd zabrał. Oczywiście była to fomora, z czego zdawał on sobie sprawę. Mimo wszystko jednak wziął ją na ręce i starał się wynieść. Jak można było się spodziewać, fomora – korzystając z dogodnej okazji – zaatakowała go. Nie pozwoliłem jednak mu go zabić (choć nie miała by z tym żadnych problemów), ponieważ gracz odegrał postać, która nie jest świadoma, tego co ją czeka, a nie siebie.

*Piotr Gnyp*

**A**ndrzej kolejnej drużynie prowadził osławiony „Dom”. Ponieważ zaś Alvin nie chciał wejść do tytułowej budowli, drużyna go zostawiła. Nikt nie wie, dlaczego tak się zachowali. Niemniej efekt był taki, że Andrzej wyszedł z pokoju, pomyślał trochę, wrócił i powiedział: „Możecie losować nowe postaci”.

*Tomek Kreczmar*

**N**ajciekawsze sytuacje z graczami zawsze zdarzały mi się na sesjach Cthulhu. Graliśmy wtedy w akademiku wojskowym. Jak zwykle – powoli wzrastające napięcie, rozgorączkowane gracze, skupione spojrzenia. W pewnym momencie, gdy w samej przygodzie zaczęło szaleć piekło, nagle ktoś krzyknął: „Gdzie jest Paula?!”. Po krótkim sprawdzeniu stanu osobowego przy stoliku, rozejrzałem się dookoła. Paula siedziała pod stołem. „No wiesz, schowałam się...”.

*Michał Marszałik*

[Czy to się nie dubluje z największym zaskoczeniem? Bo nie widzę zbytniej różnicy].

*Jerzy Rzymowski*

**W**iele było ciekawych i zaskakujących zagrań, gdyż tak naprawdę nigdy nie można być pewnym jak zachowa się gracz gdy jego postać znajdzie się w nieoczekiwanej sytuacji. Najbardziej jednak zapadło mi w pamięci zachowanie pewnego wietrznika. Osobnik ten po ciężkim boju z paskudnym magiem – zamiast zająć się ratowaniem uwięzionej dziewczicy, począł robić coś zupełnie nieoczekiwanego i innego... Dobrze, że moja postać miała kij pod ręką i udało mi się przegonić tego zbrojeńca. Dzięki temu cześć dziewczicy i nagroda za jej uwolnienie zostały uratowane.

*Poison Ivy*



Witam!

Mamy już listopad, miesiąc mroczny i skłaniający do zadumy nad każdym spadającym liściem... wspomnienia minionego lata ogrzeją nam długie, coraz dłuższe i coraz zimniejsze wieczory. Ja bardzo lubię jesień, mamy wówczas dłuższą noc i więcej czasu na marzenia.

Zapraszam was do chwili zastanowienia nad tym, co już było i co nas jeszcze czeka.

P.I.

\*\*\*

### List nieco schizofreniczny...

Szanowna, Jedyna i Niepowtarzalna Poison Ivy!

Jestem Waszym stałym czytelnikiem, bardzo Was kocham i w ogóle, ale ostatnio, a mianowicie po zakupie **MiMa** 09/2001, bardzo mnie zasmuciliście. Numer 7-8 był niesamowicie spasiony co pewnie ucieszyło wszystkich, ale taaaaki wysiłek zapewne musiał wyczerpać siły twórcze redakcji i ten najnowszy jest po prostu zeszytową broszurką, nie mającą wiele wspólnego z tym dawnym, ukochanym i ociekającym krwią ze świeżego mięsa MiMem.

Myślisz pewnie teraz: no nie! Następny, co to tylko jęczy jakim to **Magia i Miecz** była świetnym pismem, a teraz zszedł na psy. Wcale tak nie sądzę, ale zmiany, którymi od ponad roku raczycie czytelników, nie zawsze są szczęśliwe. Np. huśtawka ceny i objętości; ciągle nie możecie się zdecydować ile i za co mamy płacić.

A teraz wyleję trochę żółci zalegającej mi na żołąd-ku (bleee):

1. Nowy „system” Wiedźmin jest po prostu jakiś taki nijaki. Chociaż wyraźnie zaznaczacie, że system kładzie nacisk na odgrywanie postaci, to przecież jakaś znośna mechanika by się przydała. Od tej obecnej chyba nawet kryształkowa jest lepsza.

2. Dlaczego tak mało jest tekstów do WoDa (tiaaa, w podwójnym numerze było trochę, ale to wyjątek od reguły). Odnoszę wrażenie, że systemy nie wydawane przez was traktujecie po macoszemu. Już słyszę Twoje myśli: spadaj! Jak nic nie ma to co ci wydrukujemy, jak takiś mądry to sam rusz głową i coś napisz. Jednak z punktu widzenia Leniwego Czytelnika to wygląda tak: jeśli się nie ma dobrego materiału do wydawania pisma, to może lepiej zająć się czymś innym, np. pielieniem ogródka. Ups... sorry, właśnie zajął na zapowiedzi: „Warszawa we krwi”. Czyżby następny wyjątek... Poczekamy, przeczytamy, i... może nie skrytykujemy :-)

3. Konkursy, bonusiki, kluby i zniżki. He he, musicie libyście mnie zobaczyć jak się zaśliniłem czytając na okładce: Wygraj wiedźmiński miecz! Ale moje podniecenie zostało szybko ochłodzone przez warunek konkursu: tylko dla prenumeratorów :-). Cóż, miło być czytelnikiem drugiej kategorii z powodu niemożności akumulacji większych środków finansowych. Wiem, że to ma zachęcić do prenumeraty **MiMa**, a co za tym idzie wzrostu bogactwa redakcji, co niewątpliwie przyczyni się do polepszenia jakości pisma, zmniejszenia dziury ozonowej i ocalenia tygrysów bengalskich :-))), ale ja nie mam tyle kasy!!! Poza tym, my, biedni czytelnicy drugiej kategorii, zawsze będziemy w większości, a większość jak wiadomo zawsze ma rację. A jak nie to się zrobi rewolucję i redakcję opanują pokemony.

No nareszcie udało mi się przejąć kontrolę nad ciałem. To ja! Druga osobowość Leona Wędrowicza, ta niepijąca, niepaląca i nie zachowująca się po chamsku w środkach publicznego transportu i w kinie. Nie zwracacie uwagi na to co pisze ta zrzęda, **MiMo**, że czasami trzymacie poziom nierówno z tendencją spadkową, to jesteście wspaniali i nigdy nie przestanę Was kupować. Zawsze byliście moim ulubionym pismem, nie zliczę lekcji, które spędziłem czytając **Magię i Miecz**, ile zarwanych nocek i ile wspaniałych sesji przeżyło się dzięki Wam. Tylu pięknych chwil nie zdoła przekreślić kilka słabszych numerów. **MiM** to dla mnie symbol tego co najlepsze w RPG. Chlip... Ale się wzruszyłem, a to nie zdarza się często. Widzisz, droga Poison Ivy jaki czuję się wzbogacony duchowo po tylu numerach **MiMa**! :-))

Z poważaniem

Leon Wędrowicz  
dziesiąta wóda po budynku ze strony  
wujka kuzynki teściowej Jakuba Wędrowicza

Ponieważ, tak jak pisałam we wstępie nadszedł czas zadumy (a nie tylko czas pogardy...) postanowiłam poświęcić nieco miejsca również średnio zadowolone-mu, a nawet poważnie podzielonemu osobowościowo listowi. Jednakże kropką wszystkie występujące w liście postaci będą musiały się podzielić.

\*\*\*

### Niespodzianka

Mieszkam w małym mieście gdzie nigdzie nie można dostać żadnych podręczników czy suplementów do RPG (eh), **MiM** jest moim i moich kumpi ratunkiem, a tu co? Jak można było dopuścić do takiego stanu rzeczy? Jeszcze nigdy **MiM** nie był taki zubożały. Podejrzewam, że coś się stało w wydawnictwie, gdyż w ostatnich tygodniach zniknął FENIX, który także stanowił pewnego rodzaju „źródło utrzymania” dla graczy. Poza tym jedno zastrzeżenie, a mianowicie dlaczego nowy **MiM** jest zszywany, a nie klejony? Objętością dorównuje starszym numerom (objętością, nie liczbą stron).

Mam nadzieję, że to sytuacja przejściowa i życzę powodzenia w przywróceniu **MiMa** do „dawniej świetności”.

Necris

P.S. Wiem, że listu nie opublikujecie.

A jak to jednak nie można być niczego pewnym, szczególnie, gdy nadszedł czas złocistych chryzantem i wszechogarniającej depresji jesiennej...

Pewnie nie chcecie czytać po raz kolejny o trudnościach finansowych, walce o przetrwanie i polskim rynku



wydawniczym. Cóż mogę powiedzieć? Bijąc się w pierś – moja wina, moja wina, moja bardzo wielka wina... może kropka na osłodę?

\*\*\*

### Skargi, zażalenia, a nawet spazmy ekstazy

No i doigraliście się :)))

Znając siebie, ten wstęp jest początkiem koszmaru nie długiego listu, pełnego skarg, zażaleń, zachwyty i spasmów ekstazy na przemian.

Mam przed sobą zcieńczały numer 93. Czytam okładkę: L5K, WFRP, DL, GS, W:GW i już wiem, że moje modlitwy po raz 93 nie zostały wysłuchane. Cóż, nie można mieć wszystkiego... Jestem początkującym graczem. Początkującym, przy jednym moim znajomym, który miał do czynienia z RPG, kiedy ja jeszcze sikałam w pieluchy. A gram od 9 lat, czyli podejrzewam przeciętnie dłużej niż znaczna większość. Ale nie to ma znaczenie. Na początek będzie o „turlaczach” i „wodowcach” (a może powinno się ich nazywać kropkowcami, albo jakoś tak...), w którą to dyskusję postanowiłam sobie wścibić ciekawski kobiecy nos. OK, przyznaje się, jestem turlaczem. W dodatku od samego początku, czyli turlaczem z krwi i kości. I taki oto turlacz – powiesz droga Poison – śmie wypowiadać się w sprawie wymagającej obiektywizmu i bezstronności?! Cóż, śmie, bo ma już serdecznie dosyć. Już dawno przestało mi przeszkadzać, że mroczne sylwetki przemykające pod ścianami konwentowych szkół, z zapadniętymi policzkami i podkrążonymi oczami, długowłosi i czarni, nazywają mnie turlaczem. Już nie drażni mnie mój szanowny dyskusyjny kolega McNeer (który pewnie niezmiernie zdziwiłby się, gdyby wiedział, że już mnie nie drażni;)), mający w głębokim poważaniu wszystko, co przypomina kostkę, odskakujący z pełnym obrzydzenia przerażeniem na sam widok mojej sakiewki, pełnej kolorowych i kojąco postukujących kostek, a ponadto kwitujący każdy mój racjonalny argument stwierdzeniem: „Co ty możesz wiedzieć o prawdziwym RPG...”. Już nawet nie przeszkadza mi takie mroczne zakapturzone stworzenie, które, kiedy tylko je spotkam, żali mi się że życie jest beznadziejne i że ono chciałoby już umrzeć. Taaa... Boli mnie jedno: coraz trudniej jest o profesjonalne turlactwo...

Zacznę od konwentów. Gdziekolwiek nie pojadę, znaczna większość atrakcji przeznaczona jest dla moich mrocznych braci lub dla młodych ludzi, którzy dopiero rozpoczynają swą turlacką karierę. Dobrze, bo może się czegoś nauczą. Żle, bo co z nami?!?! Wiem, że niewielu pozostało na tym świecie (mam oczywiście na myśli nasz kraj ojczysty...) odważnych turlaczy-weteranów, ale do \*\*\*\*\* nadal jesteśmy! Żyjemy! Nie wymarliśmy jak dinozaury, lecz nadal chcemy grać, pomimo iż większość „naszych” systemów została uznana za archaiczne, niemodne i przestarzałe... Czasem zdarzają się perełki, kiedy to z rosnącym zadowoleniem słucham niezwykle bystrego prelegenta, który mówi coś oryginalnego, coś czego jeszcze nie wiem, coś twórczego i błyskotliwego. Ale to wyjątki. Na większości konwentów w snują się więc

od sali do sali, przysypiam na wykładach i bezskutecznie szukam starych, dobrych mistrzów, z którymi można by pograć w stare, dobre D&D... Czy taki już mój los? Będzie tak zawsze? Cóż, jeżeli tak, to ja będę kwitować śmiechem stwierdzenia, że RPG w Polsce się rozwija, bo co to za rozwój, kiedy ewoluuje ku lepszemu tylko jedna z gałęzi RPG...

Konwenty to jedno. Prasa to drugie. Niemal spasmów w rozkoszy dostaję, kiedy **Portal** wydrukuje, z wielkim bólem, coś do D&D. O **MiMi** nie wspomnę, bo sama wiesz, droga Poison. Pozostaje mi czytać artykuły do WFRP, a potem przerabiać je tak, jak trzeba, choć zdarza się czerpać z innych systemów, czasem zupełnie niepowiązanych z realiami, w których gramy. Ale to nie wystarczy. Jest całe mnóstwo starych i nowych dodatków do systemu, który prowadzę, lecz ich cena jest tak niedorzecznie niedorzeczna, że mogę co najwyżej pooglądać sobie w sklepie obrazki. A w tym „przedpotopowym i zupełnie niepostępowym systemie” (za: McNeer-em), jakim jest D&D, jest jeszcze tyle do odkrycia... Wystarczy chociażby spojrzeć na bogactwo proponowanych światów i rzeczywistości. Tego nie da się zawrzeć w jednym czy w dwóch dodatkach, trzeba twórczych wypowiedzi, dyskusji na łamach prasy, nowego, świeżego spojrzenia (które swoją drogą nie tylko D&D by się przydało...), wymiany poglądów, a nawet intelektualnych batalii! Ale, jak już pisaliśmy, nie można mieć wszystkiego, gorzej tylko, kiedy nie ma się nic... Tak więc zadni tylko na siebie, my – biedni, tradycyjni eRPeGowi wyjadacze, obdarci z wszelkich środków do grania, z deficytem związanych z tematem ludzi i brakiem wiary w polskie RPG, pomimo młodego wieku i głowy pełnej fascynujących pomysłów, rozmyślały coraz częściej nad przejściem na emeryturę...

Wybacz Poison, miałabym napisać znacznie więcej, miałam napisać parę opinii na temat **MiMi** i popolemizować z kilkoma listami, lecz tak się rozkleiłam, że chyba nie jestem w stanie ;)). Może kiedy indziej. Cóż, pozostaje mi życzyć powodzenia redakcji, którą śledzę od niemowlaka, a ciebie, droga Poison, serdecznie pozdrawiam.

Squirrel

Łezka po przeczytaniu powyższego listu w oku mym się zakręciła i powstał we mnie zapał do schwycenia za klawiaturę i stworzenia scenariusza lub artykułu, który sprawił by radość naszej czytelnicy... ale cóż choć duch ochoczy... może kogoś właściwszego do tego zadania głos Squirrel popchnie do działania? Pomysły, rady etc.? Mam nadzieję, iż nie zostawicie tego tematu bez odzewu!

Ode mnie kropka i podziękowania za pozdrowienia.

\*\*\*

### Primo i secundo

Witajcie!

(...) Gram w RPG od chyba już pięciu czy czterech lat, a **MiMi** czytam zdaje się od trzech. I przyznam się



GLADION 2001 (Mirów 18-25 sierpnia 2001)

# JUŻ NIE WRÓCĘ NA GLADION, NIGDY WIĘCEJ O NIE...

ZADZEK W ODKOŃCE

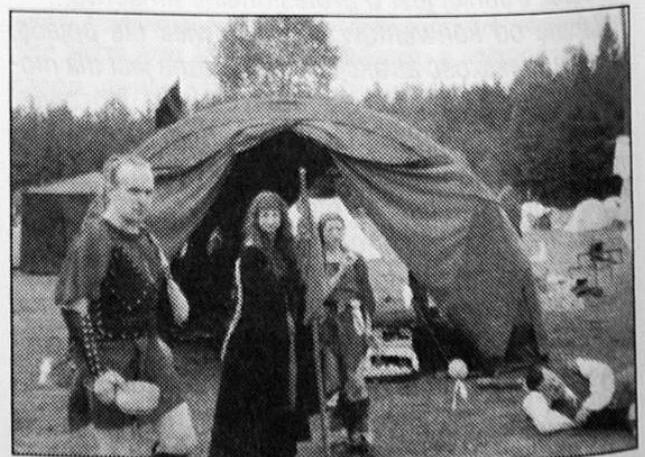
## Michał „Puszon” Stachyra

**N**a Gladion nie wrócę nie dlatego, że konwent mi się nie spodobał – o co to, to nie; po prostu tegoroczny Gladion był ostatnim w dziejach. Od przyszłego roku będziemy mieli jednak okazję przyjechać na Flamberg. Ale po kolei.

Gladion to jeden z dwóch najstynniejszych (obok Orkonu) konwentów poświęconych grom terenowym. Odbywa się zawsze w Mirowie (Jura Krakowsko-Częstochowska, niedaleko Myszkowa), od przedostatniej do ostatniej soboty sierpnia. Na konwent składa się gra główna (trwająca od 3 do 5 dni) toczona w świecie dość podobnym do warhammerowego Starego Świata, kilka LARPów (część zapowiadanych wcześniej, część robiona na poczekaniu) głównie w klimatach *fantasy*, WAMPIRA i „Obcego”, turniej „Blood Bowla” (luźna wariacja na temat futbolu amerykańskiego, w klimacie filmu „Salut dla bohaterów” z R. Hauerem) oraz (a może przede wszystkim) bogate życie towarzyskie (imprezy przy ognisku i tego typu rzeczy). Organizatorami konwentu są ludzie ze Śląska m.in. Elf, Pati, Tilin, Mejer, Alienas, Miś, Zonga i Nurglitch z Warszawy.

Teraz słów kilka na temat gry terenowej, bo być może wielu z czytelników **MiMa** nie wie co to (ostatnia relacja z gry terenowej, jaką w **MiMie** pamiętam, pochodzi sprzed bodajże czterech lat). Można by powiedzieć, że gra terenowa to kolejny stopień w ewolucji RPG. Kiludziesięciu (lub więcej) uczestników przebranych w odpowiednie do realiów stroje (zazwyczaj w klimatach *fantasy* – wojownicy, kapłani, magowie) rozgrywa „sesję na żywo” zazwyczaj w scenerii ruin jakiegoś

zamku i przylegających doń lasów. Część z uczestników to zwykli gracze połączeni w drużyny, których zadaniem jest realizacja różnych misji, część wciela się postacie bohaterów niezależnych (i to zarówno w potężnych władców, jak i nic nie znaczących członków gwardii), a część jest duszkami opiekuńczymi – przydzielanymi każdej drużynie – ich celem jest pilnowanie, czy drużyna przestrzega ustalonych reguł, czasem stają się oni MG opisującymi jak wyglądało dane zdarzenie. Walka odbywa się zwykle „na paski” – każdy z uczestników ma na piersi przyklejony pasek z taśmą



PRZED KARCZMĄ  
IGDZIE MOŻNA BYŁO DOSTAĆ NAPRAWDĘ  
NIEZŁE ŻARCIE. PIERWSZY Z LEWEJ: LUCAS  
WIŚNIEWSKI (WSPÓŁPRACOWNIK „FENIXA”).



NAUKOWCY, KTÓRZY PRZYBYLI ZBADAĆ KRAJĘ,  
A JAK SIĘ PÓŹNIEJ OKAZAŁO, BYLI TO  
URZĘDNICY CESARSKIEJ IZBY KONTROLI.



samoprzylepnej, którego zerwanie powoduje ranę – utratę paska życia. Czary zwykle polegają na wymówieniu stosownej formułki (często po łacinie) i np. rzucenia w cel szyszka (*fireball*), bądź kondomem napełnionym wodą (*waterball*). Głównym celem gry terenowej są wzajemne interakcje pomiędzy uczestnikami i – jak to w RPG – dobra zabawa.

Tegoroczny Gladion był wyjątkowy pod dwoma względami. Po pierwsze, gościło na nim ponad 160 uczestników. Po drugie, że był to ostatni Gladion w historii – organizatorzy doszli do wniosku, że świat Gladionu jest już zbyt wyeksploatowany i dlatego za rok zapraszają do świata Flambergu.

Pierwsze dni konwentu (na których niestety nie miałem okazji być) przeznaczone były głównie na leniuchowanie, a także na LARPy i Turniej Blood Bowla (wygrany jak zawsze przez drużynę Juggersów). W środę odbył się Jarmark, na którym gracze mogli zaopatrzyć się w potrzebne im przedmioty (bandaże, łuki, komponenty magiczne) oraz tradycyjna bitwa o zamek.

Gra główna trwała w tym roku trzy dni. Scenariusz był jak zwykle bardzo skomplikowany, trudno go streścić w kilku zdaniach. Generalnie chodziło o odbudowę Krainy po wyniszczającej wojnie Cesarstwa ze Wschodem. Niesamowitego klimatu wzajemnym inte-

rakjom dodawało to, że wszyscy przybysze ze wschodu bądź to zaciągali, bądź też gawarili po ichniemu. Ciekawą rzeczą było także to, że zabronione zostało używanie magii, a ci, którzy jej używali, ginęli z rąk Inkwizycji (nikt się nie spodziewał Cesarskiej Inkwizycji). Ponieważ dopisała pogoda, zabawa była doprawdy przednia. Z ciekawszych wydarzeń do jakich doszło w czasie gry wymienić można wybór wschodniego kniazia (niewielkiego wzrostem, ale wielkiego duchem) na Króla Krainy, śmierć Inkwizytora w walce z demologiem, pojawienie się UOP (Upierdliwy Orkowy Patrol pilnujący rezerwatu ekskrementów) czy wygnanie złych duchów mieszkających w Krainie.

Aby mieć pełny obraz Gladionu, trzeba też wspomnieć o wspaniałych imprezach, ciągnących się do późnej nocy śpiewach przy ognisku i wspólnej konsumpcji w słynnym mirowskim barze.



RYTUAŁ ODEGNANIA DEMONA  
ZAKOŃCZONY SUKCESEM.

Udział w Gladionie kosztował 49 złotych – za te pieniądze otrzymywało się zgrabnie wydany 16-stronnicowy informator, identyfikator, możliwość tygodniowego biwakowania na polu namiotowym oraz wzięcia udziału we wspomnianych wcześniej grach, a w ostatnią noc tyle piw, ile udało się wywalczyć podczas tradycyjnego „biegu po piwo”.

I warto było te pieniądze wydać.



WSPÓLNE ZDJĘCIE UCZESTNIKÓW TUŻ PO ZAKOŃCZENIU GRY.



# FORGOTTEN REALMS CAMPAIGN SETTING

JeRzy

**S**tało się. Gdy nowa edycja D&D nabrała rozpędu, musiała się wkrótce pojawić także nowa edycja najpopularniejszego świata z multiwersum **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS**. Co prawda zanim D&D3E pojawiło się na rynku, krążyły plotki, że *Wizards of the Coast* zamierza zrezygnować z wydawania nowych rzeczy do Zapomnianych Krain – jednak kto o zdrowych zmysłach zarządziłby kurę znoszącą złote jajka?

Podręcznik kosztuje 40\$ – w Polsce można go dostać za ok. 140-150 zł, co biorąc pod uwagę przelicznik, nie jest żdzierstwem, chociaż cena może przestraszyć. Jest jednak jej wart, bowiem trudno o drugi tak napakowany informacjami i sensownie wypełniony produkt. Podstawka do **Forgotten Realms** to ponad 300 stron drobnego druku, stanowiących absolutny niezbędnik dla każdego, kto chciałby wybrać się do Faerunu.

Ale po kolei – żeby przybliżyć Wam zawartość, dokonam tu przeglądu rozdziałów podręcznika. Każdy z opisów to zaledwie parę zdań prześlizgujących się po zawartości książki – nie oddają one w całości tego, co można tam odnaleźć.

Rozdział pierwszy – „Characters” zawiera informacje potrzebne do stworzenia sobie bohatera w tym świecie. W stosunku do AD&D pojawiło się sporo nowych ras dostępnych graczom, m.in. *svirfneblin* (podziemne gnomy), *aasimar* i *tiefling* (mieszaniec człowieka i odpowiednio istoty niebiańskiej lub piekielnej) oraz cztery rodzaje genasi (wywodzących się od istot z wymiarów żywiołów – powietrza, ognia, wody i ziemi). Można tu znaleźć również nowe umiejętności (*skills* i *feats*), a także zaawansowane klasy jak m.in. Harfiarz, Czerwony Mag, Rycerz Purpurowego Smoka.

Rozdział drugi – „Magic” opisuje specyfikę magii na Toril – obszary martwe i strefy dzikiej magii. Są tam też przedstawione m.in. tajemniczy Splot Cienia (*The Shadow Weave*), magia runiczna i magia elfów. Jest też sporo nowych czarów.

Rozdział trzeci – „Life in Faerun” zawiera podstawowe informacje o świecie, takie jak kalendarz, społeczeństwo, języki i alfabety, waluty, gospodarka. Duże wrażenie wywarła tu na mnie opracowana mapa szlaków handlowych i zasobów poszczególnych krain.

Rozdział czwarty – „Geography” to charakterystyka poszczególnych regionów, państw i krain. Można tu znaleźć opisy miast, liczących się BN-ów, ważnych punktów na mapie – często wzbogacone o ciekawostki, legendy, pogłoski itd., itp. Są tu również umieszczone pomysły na wątki, jakie MG może wprowadzić

do scenariu-

sza zależnie od regionu, w którym się znajduje. Jest to największa część podręcznika.

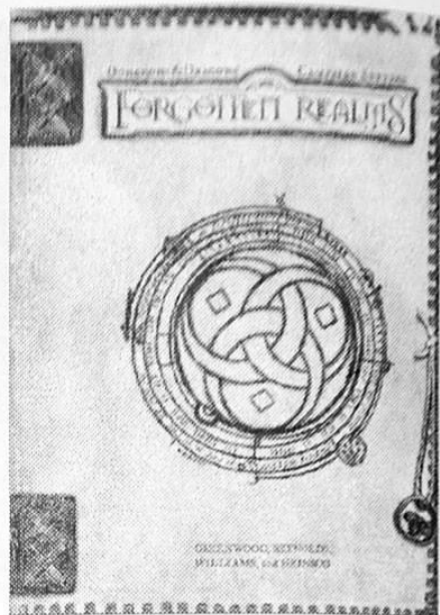
Rozdział piąty – „Deities” opisuje religie wyznawane w Zapomnianych Krainach. Można tu znaleźć opisy bóstw, organizację kultów, kosmologię. Z ciekawostek wspomnę, że na Toril powrócił zły bóg Bane, co wprowadziło wśród innych bóstw sporo zamieszania.

Rozdział szósty – „History” jest bardzo istotny, ponieważ opisywane w nowej edycji FR wydarzenia mają miejsce dziesięć lat po poprzedniej (tej z AD&D). Przez ten czas sporo rzeczy na Faerunie uległo zmianom, m.in. „najbardziej znana tajna organizacja”, czyli Harfiarze, uległa rozpadowi po odejściu Khelbena Arunsuna; król Cormyru Azoun IV poległ w walce ze smokiem, a mroczne elfy sprzymierzone z buntownikami niemal całkowicie zniszczyły Evermeet. Poza tymi wiadomościami można tu znaleźć również szczegółową historię świata od chwili stworzenia do czasu rozgrywki.

Rozdział siódmy – „Organizations” jak wskazuje jego tytuł dotyczy organizacji i stowarzyszeń działających na Faerun. Pokrótkę można się stąd dowiedzieć, np. czym jest Kult Smoka, jakie są dążenia nieśmiertelnych Malaugrymów, a także wielu innych ciekawych rzeczy. Ten rozdział jest dosyć krótki, jednak zawarte w nim wiadomości są często wzbogacone we wcześniejszej, geograficznej części podręcznika.

Rozdział ósmy – „Running the Realms” zawiera wskazówki dla MG dotyczące prowadzenia kampanii w Zapomnianych Krainach. Zawiera m.in. wskazówki dotyczące wprowadzania dodatkowych ras dostępnych dla graczy (np. *aarakocra*, centaur, *gnoll*, a nawet troll – coś dla mnie: od dawna marzy mi się zagranie trollem paladynem), prowadzenia psioniki, radzenia sobie z realiami świata.

Rozdział dziewiąty – „Monsters” opisuje kilka potworów charakterystycznych dla tego świata. Jest on niewielki i nic dziwnego, ponieważ zaraz za podstawką do FR pojawił się na rynku bestiariusz „Monsters





of Faerun". Z racji objętości, niewiele można powiedzieć o tym fragmencie podręcznika.

Do tego wszystkiego, co opisałem dołączył sobie jeszcze dwa scenariusze, sporą garść map i tabel (w tym osobną mapę świata formatu mniej więcej A1) i będziecie mieć pojęcie, jaką ilość materiałów kryje w sobie podstawka do „Forgotten Realms”.

Teraz parę słów o oprawie całości. Chociaż, podobnie jak w przypadku całego D&D stoi ona na bardzo wysokim poziomie, mnie, staremu wyjadaczowi, chwilami robiło się tęskno za bardziej baśniowymi, klasycznymi ilustracjami Caldwella, Elmore'a, Easleya czy innych. Nie jestem przekonany, czy przekazanie postaci, do których wyglądu przyzwyczaili się przez długie lata miłośnicy tego uniwersum, w ręce nowych grafików było dobrym rozwiązaniem. A już zdecydowanie najmniej podoba mi się rysunek przedstawiający Elminstera – pocziwego, sympatycznego czarodzieja zastąpił tu złośliwie wyglądający staruch. Nadal nie mogę się także przekonać do nowego oblicza elfów i niziołków w D&D (ale to nie tylko w FR). Ale cóż – może wymagam zbyt wiele.

Zanim kupiłem „Forgotten Realms Campaign Setting” zapytałem kumpla, który już go miał, czy warto.

Obok podstawki do FR pojawiło się kilka godnych uwagi pozycji do D&D. Wśród nich jest fenomenalny **Manual of the Planes**, dzięki któremu miłośnicy PlaneScape zostaną choć na chwilę zaspokojeni. Do tego jeszcze całkiem niezły, choć wywołujący pewną dezrównowagę **Psionic handbook**. No i jeszcze **Magic of Faerun**, która niejednego znużonego czarodzieja czy kapłana doprowadziła do zielonej gorączki.

Tomu\$

Odpowiedział mi: „To najlepiej zainwestowane 150 zł”. Pomijając kwestie związane z moim nieco staroświeckim podejściem do tego uniwersum, mogę się w pełni podpisać pod tym stwierdzeniem.

autorzy: Ed Greenwood, S.K. Reynolds, Skip Williams, Rob Heinsoo

ilustracje: T. Lockwood, S. Wood, M. Wilson, C. Arellano, St. Pui-Mun Law

wydawca: Wizards of the Coast

W wieku 86 lat zmarł sir Fred Hoyle, brytyjski astronom (autor określenia „wielki wybuch”) oraz pisarz sf.



W wieku 22 lat zginęła w katastrofie lotniczej Aaliyah, wokalistka zespołu R&B. Miała zagrać w drugiej i trzeciej części „Matrixa”. Tuż przed tragiczną śmiercią zakończyła zdjęcia do ekranizacji powieści Anne Rice „Queen of the Damned”, gdzie wystąpiła w tytułowej roli.

### A tu zima akurat, mimo to...

Na stronie earthdawn.20m.com ruszył internetowy projekt transformacji EARTHDAWNa na mechanikę d20. Jak na razie jest on w powijakach, choć możemy już znaleźć tam propozycje autora co do ras, które są dość... skrócone. W zapowiedziach jest sporo rewelacji. Cóż, czas pokaże, co z tego wyniknie.

### A tu zima akurat, mimo to...

ADVENTURE: THE STORYTELLING GAME OF PULP ACTION – jak zapowiadają autorzy, będzie to zabawna przygoda z szalonymi naukowcami, mutantami, naprawdę złymi gangsterami, dla przygotowanych postaci, od których aż bije po oczach popkultura (mają też

być dodane zasady do tworzenia własnych postaci). Całość będzie się rozgrywać w 1924 roku. W skrócie: kupa zabawy przy pizzy i piwie (oczywiście, bezalkoholowym) w mrocznym i ponurym Świecie Ciemności. Rzecz wydaje się z zapowiedzi godna uwagi, zwłaszcza, że zajmuje się nią Warren Ellis – znany autor komiksów, takich jak „Planetary”, „The Authority” i „Transmetropolitan”. Fanom cierpiętniczego stylu grania może się nie spodobać.

### A tu zima akurat, mimo to...

Na stronie [www.inkluz.pl/earthdawn1/ed.html](http://www.inkluz.pl/earthdawn1/ed.html) znajduje się całkiem ładna kolekcja artykułów i przygód dotyczących EARTHDAWNa. Polecamy.



### A tu zima akurat, mimo to...

Przygotujcie się na DARK AGES: VAMPIRE, czyli kolejny podręcznik z serii *revised*. Po co zmiana nazwy? Odpowiada *line developer* serii, Philippe Boule: „Już pora, by Mroczne Wiekі stanęły o własnych nogach. To nie jest po prostu WAMPIR: MASKARADA w kolczugach. To oddzielna gra, z własnym klimatem i motywem przewodnim. Średniowiecze jest naszym najlepszym *settingiem* dla horroru osadzonego w realiach historycznych,

a to otwiera drogę dla nowych Mrocznych Wieków, skoncentrowanych na innych typach postaci”. Zapowiedziane są również oddzielne *Dark Ages Clan Novels* dla tej linii.

### A tu zima akurat, mimo to...

Szaleństwo „revisedowania” wciąż trwa – w roku 2002 ujrzymy nowe oblicze VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE. Jako pierwszy zestaw kart sprzedawana będzie CAMARILLA EDITION, która zastąpi starą wersję gry.

### A tu zima akurat, mimo to...

Kolejnym ciekawym *settingiem* do WAMPIRA może się okazać VICTORIAN AGE: VAMPIRE, który rozgrywać się będzie w epoce wiktoriańskiej. Planowane wydanie: październik 2002. Podręcznik ma dotyczyć lat 1880-1897 (data publikacji „Draculi” – dość znacząca dla wampirów). Więcej informacji na stronie [www.white-wolf.com](http://www.white-wolf.com).

### A tu zima akurat, mimo to...

Rok 2002 został przez WW poświęcony serii Year of the Damned.

### A tu zima akurat, mimo to...

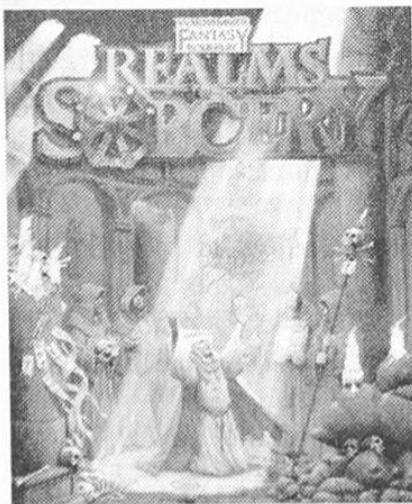
Wizards of the Coast wyda grę CHAINMAIL, umożliwiającą prowadzenie starć



większymi oddziałami w oparciu o mechanikę D&D i d20.

### A tu zima akurat, mimo to...

We wrześniu powinien być się ukazać najdłużej oczekiwany dodatek do WARHAMMERA – *Realms of Sorcery* (Królestwa magii) autorstwa Kena i Jo Waltonów. Jego wydawcą jest *Hogshead*, a treść odbiega w znaczny sposób od tego, co można było dawniej ściągnąć z sieci. Autorami części ilustracji do dodatku są m.in. polscy graficy – Michał Oracz i Radosław Gruszewicz.



### A tu zima akurat, mimo to...

Inne zapowiadane przez *Hogshead* na ten rok dodatki do Warhammera to „Dwarfs: Stone and Steel” Alfreda Nuneza, czyli wszystko co chcecie wiedzieć o warhammerowych krasnoludach, a nawet więcej, i „Corrupting Influence: The Best of Warstone Volume One”, zawierający najlepsze artykuły z 9 pierwszych numerów magazynu „Warstone”. Na rok przyszły zapowiadane są *sourcebooki* dotyczące elfów i skawenów. (Szkoda, że wiele z tych zapowiedzi nie zmienia się już kolejny rok – przyp. nacza.)

### A tu zima akurat, mimo to...

Coś dla maniaków. *Pinnacle* podpisał z firmą *Chessex* umowę na wyprodukowanie oficjalnych kości do systemów DEADLANDS, HELL ON EARTH, LOST COLONY i WEIRD WARS. Ci, którzy mieli szczęście być na tegorocznym GenConie, otrzymali szansę uczestniczenia w oficjalnym LARPie w klimacie HELL ON EARTH.

### A tu zima akurat, mimo to...

Na stronie *Pinnacle* – [www.deadlands.com/Files/TheGolem.pdf](http://www.deadlands.com/Files/TheGolem.pdf) – można znaleźć przygodę-demo do najnowszego dzieła twórców gry DEADLANDS. Jest to oczywiście WEIRD WARS na d20, o którym już wspominaliśmy...

### A tu zima akurat, mimo to...

Hiszpańskie wydawnictwo *Edge Entertainment* (wydawca m.in. hiszpańskiej edycji UNKNOWN ARMIES) jeszcze w tym roku wyda grę FRANKENSTEIN FAKTORIA. Jest to pierwszy przypadek, aby polski RPG został wydany na Zachodzie.

### A tu zima akurat, mimo to...

Na Zachodzie, a konkretnie w Wielkiej Brytanii i USA, zostanie także wydany inny system Nowej Fali – DE PROFUNDIS Michała Oracza. Licencję zakupiło wydawnictwo *Hogshead*, aktualny wydawca WARHAMMERA, a także takich gier jak BARON MUNCHAUSEN czy PUPPETLAND. DE PROFUNDIS ukaże się w głosnej serii NEW STYLE.

### A tu zima akurat, mimo to...

Wydawnictwo *Portal* zapowiada wydanie kolejnej gry z serii New Style, opisywanej już na łamach MiMa – VIOLENCE autorstwa Grega Costanikana (autor m.in. TOONA i PARANOI). Planowany termin wydania to początek 2002 roku.

### A tu zima akurat, mimo to...

Na przełomie sierpnia i września wydany został w końcu „Rękopis znaleziony w smoczej jamie – Kompendium wiedzy o literaturze fantasy” Andrzeja Sapkowskiego. Wydawcą jest SUPERNOWA, a cena wynosi 40 zł. Książka to prawdziwy niezbędnik dla miłośnika *fantasy*. AS polskiej fantastyki prezentuje definicję gatunku, opisuje wszelkie stwory zaludniające fantastyczne krainy i przedstawia kanon najważniejszych utworów *fantasy*.

### A tu zima akurat, mimo to...

Powrócił na „łamy internetu” serwis Gildia, pełen artykułów i wieści dotyczących wszelkich odmian fantastyki i RPG. Obecnie funkcjonuje pod adresem [www.gildia.com](http://www.gildia.com) jako przedsięwzięcie niekomercyjne. Inne działające obecnie serwisy poświęcone RPG to m.in. Valkiria Network ([www.valkiria.net](http://www.valkiria.net)), Poltergeist ([www.rpg.net.pl](http://www.rpg.net.pl)) czy Magazyn Inkluz ([www.inkluz.pl](http://www.inkluz.pl)).

### A tu zima akurat, mimo to...

Egmont rozpoczął prawdziwą komiksową inwazję. Miłośnikom klimatów DL warto polecić „Western” (duet Rosiński – Van Hamme; godne polecenia są szczególnie rozkładówkowe obrazy). Do tego jeszcze „Hellboy” – co tu dużo

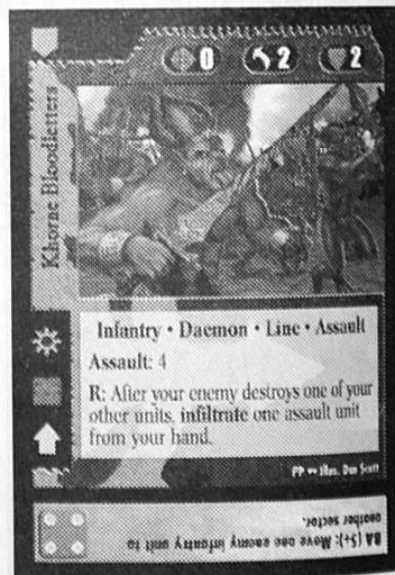
mówić: komiks kultowy. Pojawiła się też kolorowa reedycja jednego z najsłynniejszych komiksów w Polsce – „Szninkla” (znów Rosiński). Warto jeszcze polecić dwa włoskie komiksy – „Dylana Doga” i „Natana Nevera”. Oba oferują niesamowitą liczbę pomysłów, z których całymi garściami można czerpać na sesjach. I pod tym względem nie ustępuje im „Lanfeust z Troy”, który rządzi pomysłami.

### A tu zima akurat, mimo to...

Będąc przy Egmoncie wspomnieć wypada, że wydawnictwo planuje wydanie kalendarzy związanych z filmem „Władca Pierścieni”. Warto się za nimi rozejrzeć, choćby z racji ilustracji.

### A tu zima akurat, mimo to...

Zajrzyjcie na stronę [www.sabertooth-games.com](http://www.sabertooth-games.com), a znajdziecie tam wiele informacji o karciance w świecie WARHAMMERA 40 000. Jest już instrukcja i projekty kart. Autorzy wspominają, że jeśli wszystko dobrze pójdzie, pojawi się też staroświatowa karcianka.



### A tu zima akurat, mimo to...

A Wydawnictwo MAG spokojnie robi swoje. 19 października rozpoczął ofensywę nowy system – WIEDZMIN: GRA WYOBRAZNI (sprawozdanie z premiery już niedługo). Przybywają też *Adios, a-mi-go!* (ZC i DL w jednej grzeszowej powieści!), a nieco później pojawi się *Therańskie Imperium* (ED). Powstaje też pierwszy dodatek do W:GW oraz pierwszy numer *Białego Wilka*, czyli 32-stronnicowego magazynu poświęconego właśnie grze WIEDZMIN. A w przyszłym roku, na przełomie marca i kwietnia, odbędzie się wielki konwent wydawnictwa, poświęcony grom MAGa, a związany z obchodami opublikowania 100 (tak: setnego!) numeru *Magii i Miecza*.



## Premiery kinowe listopada:

Oto co powinno zainteresować miłośników fantastyki z filmów mających swą premierę w listopadzie.

„Psy i koty” (02.11). Komedia opowiadająca o trwającej od wieków walce między psami, a kotami.

„Wiedźmin” (09.11). Patrz dalej.

„Straszny film 2” (09.11). Druga część parodii filmów grozy.

„Jay i Cichy Bob kontratakują” (16.11). Kolejny film kultowego reżysera Kevina Smitha.

„Atlantyda: Zaginiony ląd” (23.11). Kolejny animowany film z wytwórni Walta Disneya.

„Cień wampira” (23.11). Film o powstawaniu „Nosferatu; symfonii grozy” z Maxem Schreckiem w roli tytułowej.



### A tu zima akurat, mimo to...

W sierpniu ruszyła produkcja drugiej części filmu „Cube”, zatytułowana „Cube 2: Hybercube”. Film reżyseruje Polak – Andrzej Sekuła. Tym razem w wielkiej kostce umieszczonych będzie 8 osób.

### A tu zima akurat, mimo to...

Kilka słów o filmie „Resident Evil: Ground Zero”, który pojawi się w Polsce w połowie przyszłego roku. Film powstał na podstawie znanej z konsoli gry „Residential Evil”, reżyserem jest Paul Anderson, a w jednej z głównych ról występuje Milla Jovovich. Fabuła opowiadać będzie o walce specjalnej jednostki wojskowej ze zmutowanymi uczonymi, których nieudany eksperyment przemienił w mięsożerne zombi.

### A tu zima akurat, mimo to...

Skoro już w takich klimatach jesteśmy – George A. Romero planuje nakręcić czwartą część „Nocy żywych trupów”, tym razem z astronomicznym jak na taką produkcję budżetem ponad 4 milionów baksów.

### A tu zima akurat, mimo to...

Dwudziesty już film o agencie wszechczasów, czyli Jamesie Bondzie – zatytułowany najprawdopodobniej „Final

Assignment” – pojawi się na ekranach kin w listopadzie 2002 roku: dokładnie 40 lat po premierze pierwszego Bonda. Jako agent Jej Królewskiej Mości wystąpi (prawdopodobnie ostatni raz) Pierce Brosnan.

### A tu zima akurat, mimo to...



Kolejna miła niespodzianka dla fanów Lary Croft. Paramount Parks planuje wybudowanie w pobliżu Cincinnati parku tematycznego poświęconego filmowi „Tomb Raider”.

### A tu zima akurat, mimo to...

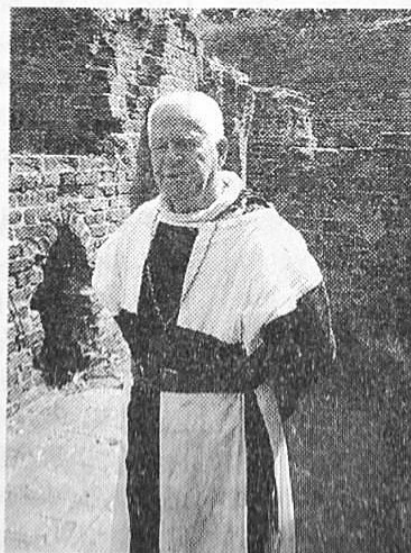
Joe Silver – producent drugiej części Matrixa – oświadczył, że „Matrix Reloaded” pojawi się w kinach najwcześniej latem 2003. Opóźnienie premiery związane jest z chęcią maksymalnego dopracowania filmu przez jego twórców.

### A tu zima akurat, mimo to...

Superman i Batman razem? Być może. Istnieje spora szansa, że powstanie film z udziałem obu tych superbohaterów – reżyserem ma być Wolfgang Petersen, w rolę Batmana wcieli się oczywiście George Clooney, a rolą Supermana zainteresowany jest ponoć najbardziej znany scjentyista, czyli John Travolta. Jeżeli dojdzie do realizacji tego filmu, to wstrzymane zostaną prace nad „Batman: Year One”, którego reżyserem miał być Darren Aaronofsky („Pi”).

### A tu zima akurat, mimo to...

Kończą się zdjęcia do filmu „1409 – Afera w zamku Bartenstein”. Ma być to pierwszy polski film, w którym Zakon Krzyżacki zostanie potraktowany humorystycznie. Komedia absurdu, ponoć w stylu Monty Pythona.



## Zwycięzcy w Konkursach

Wiedźmiński miecz zdobył Grzegorz Mucha z Otwocka, a sztylet Justyna Kromiszewska z Częstochowy.

Podręczniki do L5K otrzymują: Piotr Włodarczyk z Dębina, Andrzej Czyż z Zakopanego, Łukasz Matuśzek z Warszawy, Jacek Juckowiak z Lublina, Michał Marczyk z Gdańska i Piotr Zabiecki z Krakowa.

### A tu zima akurat, mimo to...

Ważna wiadomość dotycząca polskiej premiery filmów „Harry Potter i kamień filozoficzny” oraz „Władca Pierścieni”. Dystrybutorzy, chcąc uniknąć „bezpośredniego starcia” tych filmów, postanowili zmienić termin premier. Harry'ego Pottera oglądać będziemy od 18 stycznia, a ekranizacje dzieła Tolkiena od 8 lutego 2002.

### A tu zima akurat, mimo to...

Stało się. Pierwsza polska profesjonalna produkcja *fantasy* jest już w kinach. Od 9 listopada możemy oglądać film „Wiedźmin” w reżyserii Marka Brodzkiego. Przypomnijmy najważniejsze fakty.



Scenariusz (autorstwa Michała Szczębica) powstał na podstawie opowiadań (i tylko opowiadań) o wiedźminie Geralcie pióra ASa polskiej fantastyki. W postaci tytułową wcieli się Michał Żebrowski, ponadto w filmie zobaczymy: Zbigniewa Zamachowskiego (Jaskier), Grażynę Wolszczak (Yennefer), Danieła Olbrychskiego (król elfów), Ewę Wiśniewską (królowa Calanthe), Agnieszkę Sitek (wiedźminka Adela), Agatę Buzek (Pavetta), Annę Dymną (Nenneke) i wielu innych znanych polskich aktorów. Muzykę do filmu skomponował Grzegorz Ciechowski. Równocześnie z filmem powstał serial, który będzie emitowany przez TVP. Producentem jest Heritage Films.

### Najbliższe konwenty:

- 9-11 listopada – Szedariada (Wrocław)
- 9-11 listopada – Kapitularz (Łódź)
- 23-25 listopada – Falkon (Lublin)
- 5-9 grudnia – Nordcon (Jastrzębia Góra)



Przed Wami naprawdę ciekawa analiza „jedynek” – sesji sam na sam z Mistrzem Gry. Poison Ivy odniosła już sukces na łamach tego działu artykułem „Erotyka”. Powinniście ją także kojarzyć jako osobę stawiającą „kropki/serduszka” przy Waszych listach do redakcji. Tym razem nadal utrzymuje wysoki poziom. Naprawdę można sporo wynieść z poniższego tekstu. Aby oddać w pełni obraz problemu, pozwoliłem sobie na końcu skomentować artykuł. Może jednak Wy macie na ten temat inne zdanie?

Puszkín

## Poison Ivy

# JEDYNKI

## czyli oko w oko z...

**P**opularnie nazywa się je „jedykami”. Niektórym zostają na długo w pamięci, jako czas niezapomniany i ciekawie spędzony. Inni w ogóle nie mają zamiaru zwracać sobie głowy takimi rzeczami... „Jedynki”, czyli sesje, gdzie MG spotyka się „oko w oko” z jednym ze swoich graczy. Nazywa się je sesjami indywidualnymi i mają równie dużo zwolenników, co przeciwników. Zastanówmy się przez chwilę, czy w ogóle warto poświęcać temu zagadnieniu cały artykuł. Ano warto, moi kochani, gdyż „jedynki” to sposób na odkrycie nowego, bardziej zindywidualizowanego i intymnego wymiaru RPG. Często nieudana „jedynka” zostaje na dłużej w pamięci niż kiepska sesja dla całej drużyny. Dlaczego tak się dzieje? Oczekiwania z obydwu stron mogą być większe – gracz ma nadzieję na niespotykaną dawkę zabawy, a MG na rewelacyjne zachowanie gracza... Nie ma jednak powodu, by bać się tego zagadnienia. Istnieją jednak sposoby, by świetnie poprowadzić i odegrać „jedynkę”. Mam zamiar zdradzić Wam kilka z nich.

### COŚ DLA MISTRZA GRY: GRUNT TO PROFESJONALIZM

Gdy decydujemy się na poprowadzenie sesji indywidualnej, powinniśmy się do niej przygotować równie starannie, jak do sesji prowadzonej całej drużynie. Musimy zdawać sobie sprawę, że całą naszą uwagę i energię poświęcimy w tym czasie jednemu graczowi i prowadzonemu przez niego bohaterowi. Konieczne jest dokładne zapoznanie się z przygotowaną kartą postaci oraz scenariuszem sesji. W momencie, gdy mamy do czynienia z jedną osobą, nie ma co liczyć, że zajmie się ona czymś innym niż grą, co pozwoliłoby MG na szybki rzut oka w przygotowane kartki. Nic z tego, moi kochani. Uwaga gracza będzie skupiać się tylko i wyłącznie na Was i na grze – nie ma tu innych członków drużyny, którzy

zwykle od czasu do czasu rozpraszają zebranych, np. przeglądaniem podręcznika, niby od niechcenia rzucaną – tzw. „poza grą” – uwagą lub wyjściem do łazienki. Jeśli odpowiednio się przygotujecie, gracz będzie chłonął rozgrywkę „całym sobą” tak długo, jak długo tego będziecie chcieli. O wiele łatwiej jest kontrolować zachowanie pojedynczej osoby w interakcji, niż całej grupy – podkreślam jednak, iż czasem wiąże się to z dodatkowym nakładem pracy.

Celem całego przedsięwzięcia jest najczęściej odegranie osobnego wątku, dotyczącego tylko jednej postaci. Może być też tak, że MG widzi, iż dany gracz nie za bardzo dba o swojego bohatera, traktując go po macoszemu. W takim wypadku „jedynka” służy wzmocnieniu lub nawiązaniu kontaktu gracza z jego postacią. Nie oszukujmy się, tabelki, procenty czy kropki określają nam bohatera, ale go nie „tworzą”. A wykreowanie postaci to indywidualne zadanie gracza. Jako MG możemy pomóc mu wczuć się w osobę, którą powinien odgrywać. W Świecie Mroku, na początku sagi, powinno się odbyć z każdym z graczy sesję tzw. preludium. To w trakcie preludium człowiek zamienia się w wampira – zyskuje swoje „korzenie”, tzw.

#### Przykładowe powody,

dla których MG decyduje się na „jedynkę”:

- Gdy chce wprowadzić gracza w mechanikę gry.
- Gdy widzi, że gracz ma trudności z „wcieleniem się” w daną postać.
- Gdy chce przybliżyć graczowi własną wizję danego systemu.
- Gdy dany wątek na pozostać ukryty dla reszty drużyny.
- Gdy przygotowuje gracza do udziału w nowej sadze – prowadzi preludium.



### Kilka rzeczy, które warto zrobić:

- Dokładnie przejrzeć kartę postaci, dla której przygotowujemy „jedynekę”, wynotować mocne i słabe strony – nie ma sensu przygotowywanie zagadki detektywistycznej dla bohatera o niskim IQ, chyba że wierzymy w cudowne zbiegi okoliczności.
- Zapytać gracza, co szczególnie sprawiłoby mu przyjemność – walka wręcz, magia, wątek erotyczny, *personal horror* etc.
- W miarę możliwości warto przygotować dodatkowe pomoce, np. mapki listy lub rękopisy.
- Dokładnie wytłumaczyć graczowi, w jakim celu odbywamy „jedynekę” – wątek indywidualny, pogłębienie postaci etc.
- Odpowiednio dobrać muzykę, np. na potrzeby walki może to być coś dynamicznego, a do romansu – nastrojowego. Należy zaplanować muzykę tak, by nie była potrzebna zmiana kasety lub CD w czasie trwania sesji.

*background*. Znając przeszłość postaci, gracz może sobie zbudować model jej zachowań, przekonań i celów – wie, jaka ta postać może się stać i dlaczego tak się dzieje. Preludium to zabawa interaktywna – wymaga zaangażowania obydwu stron. Zarówno gracz, jak i MG dopasowują kawałki układanki, by stworzyć kompletną postać. Dzięki temu unikną w przyszłości niekonsekwencji i lepiej się poznają. Jest to świetny sposób wprowadzenia gracza w realia jego świata postaci – do odegrania w każdym systemie.

### PRAGNIENIA GRACZA

„Jedynka” to doskonała okazja do pokazania graczowi, w jakim kierunku będzie szła nasza saga czy kampania. Można się też łatwo zorientować, czy mu ten kierunek pasuje, czy nie. Sytuacja „oko w oko” stwarza okazję do nawiązania głębszego kontaktu. W ten sposób możemy poznać pragnienia i oczekiwania naszego gracza związane z postacią i rozgrywką. Jest to moment na tyle intymny, że możemy się nawet pokusić o wzbogacenie gry o wątki erotyczne. Graczowi będzie łatwiej przyzwyczać się do nowej sytuacji. Oczywiście może mu się ona spodobać lub nie. Koniecznie poinformuj go, że ma prawo wypowiedzieć się na temat nowego (erotycznego) wymiaru swojej postaci. Jeśli mu się nie spodoba, po prostu zrezygnuj – nic na siłę. Może zamiast ogniściego romansu i burzy zmysłów bohater lepiej pasuje do kampanii wojennej lub ratowania ginących smoków? Dostosuj się wówczas do tego.

### GRZECZNA DZIEWCZYŃKA

Warto się przez chwilę zastanowić, jaka jest motywacja danej osoby – dlaczego bawi się w RPG. Dzięki temu łatwiej nam będzie dać jej to, czego oczekuje. Być może chce ona stać się kimś innym? Wówczas wskazane jest pozwolenie owej osobie na odgrywanie postaci tak, jak będzie chciała. Zadaniem MG jest dostarczenie ciekawej fabuły, aby gracz mógł doświadczać nowych, nieznanych do tej pory stanów emocjonalnych, np. gdy tzw. „grzeczna dziewczynka” decyduje się na grę prostytutką, morderczynią itp.

Inną przykładową motywacją może być chęć wpływu na przebieg akcji. Osoby takiej nie można ograniczać, a powinno się jej dać dużo wolności. Nie ma co prowadzić takiego gracza „za rączkę”, bo poczuje się dotknięty. MG powinien tak budować sytuację, by gracz wiedział, że jego działania mogą coś zmienić. Osoba o takiej motywacji nie będzie dobrze czuć się podczas przygody, w której niezależnie od podjętych środków i tak wiadomo, że na koniec wyładuje np. w jakiejś dziurze...

Istnieją też gracje o zacięciu detektywistycznym. To dla nich przygotowuje się skomplikowane scenariusze ukrywające „fintę w fincie”. Taką osobę rozczaruje brak zagadek. Warto przy okazji pamiętać, że chodzi o „uganianie się za króliczkiem”, co może być równie (o ile nie bardziej) przyjemne od samego złapania przysłowiowego stworzonka. Sprawmy więc, by zagadka wyjaśniała się powoli,





angażując gracza w rozwiązywanie pomniejszych łamigłówek intelektualnych na drodze do ostatecznego sukcesu. Wówczas uzna naszą „jedynekę” za więcej niż rewelacyjną.

Pewien problem mogą stanowić gracze, którzy przychodzą na sesję dla celów towarzyskich. Nie znaczy to, iż nie potrafią dobrze odgrywać postaci czy też wczuwać się w daną sytuację. Dla nich gra jest sprawą istotną, lecz najważniejsze jest spotkanie ze znajomymi.

Takie osoby mogą nie darzyć „jedynek” zbytnią sympatią, gdyż przy ich okazji spotykają „tylko” MG. Nie ma co z takimi zwyczajami walczyć. Jeśli wyda nam się, że dana osoba nie czuje się dobrze na sesji indywidualnej – po prostu zrezygnujmy z jej prowadzenia.

W pewnym podręczniku znalazłam następujący opis motywacji gracza.

Motywacja – *aby doświadczyć katharsis.*

*Nasze życie jest często bardzo stresujące, a każdy potrzebuje odprężenia. Narracja może czasem przynieść głębokie oczyszczenie, czego nie daje żadna inna forma rozrywki.*

Jeśli więc wiecie „jak to zrobić” waszemu graczowi – to do dzieła. Mnie powyższy opis nieco kojarzy się z psychologiczną sesją... ale kto powiedział, że nie można łączyć RPG i amatorskiej psychoanalizy? (*Wiele osób zajmujących się tą rozrywką uważa, iż nie można. Nie sądzisz, że psychoanaliza w rękach amatora może nawet zaszkodzić? – przyp. Puszkina.*)

## BEZBOLEŚNIE

W trakcie sesji indywidualnej możemy też „bezboleśnie” wprowadzić niedoświadczonego gracza w zasady i mechanikę gry. O wiele łatwiej będzie mu



się jej nauczyć podczas „jedynek”, niż samotnie wertując podręcznik. Jeśli poświęcimy trochę uwagi i wysiłku nowemu graczowi, sprawimy, że później – w trakcie sesji dla całej grupy – będzie się on czuł pewniej, a dzięki temu gra potoczy się płynniej. Bardzo ciężkim doświadczeniem może być publiczne pokazanie, iż czegoś się nie wie lub nie rozumie – nawet jeżeli gracze są przyjaciółmi. Każdy chciałby się pokazać z jak najlepszej strony. Jeśli zauważymy, że dla któregoś z naszych graczy zasady rzutów na inicjatywę to prawdziwa czarna magia – to zaprosimy go na „jedynekę”. W tak komfortowych warunkach spokojnie mu wytłumaczymy, na czym rzecz polega, wykonamy kilka przykładowych akcji i szybko się zdziwimy, że nasz gracz okazał się jednak pojętym uczniem. W momencie, gdyby miało się to odbyć wobec grupy, trudno by było uniknąć protekcyjnego tonu typu: „ja – master, ty – slave”, którego tak bardzo nie lubią gracze.

## GRANIE DO WOLI

W RPG typu narracyjnego bardzo często się zdarza, że gracz swym odgrywaniem, np. postaci wampira, absorbuje innych. Zajmuje sobą cały czas przeznaczony na grę. Doświadczony Narrator od razu to zauważy – choćby po znudzonych minach innych graczy, którzy wszak też chcieliby się pokazać. Co z takim fantem zrobić? Gdy rzeczonemu graczowi przerwiemy jego popisy, co byłoby wskazane ze względu na innych, będzie czuł się niedoceniony... Jeśli mu pozwolimy na kontynuację – inni poczują się pominięci. To doskonała okazja, by poprosić aktywnego gracza na sesję indywidualną. W tym czasie pozwolimy mu „grać” do woli, tak aby miał pewność, że doceniamy jego wysiłki. Możemy też delikatnie zasugerować, że to właśnie „jedyneka” jest momentem, gdy ma on możliwość eksponowania swej osobowości. Powinno pomóc – gracz poczuje się „dopieszczony”, a nie olany... Drużyna zaś – i dalsza akcja – tylko na tym zyska. Oczywiście, może się zdarzyć, że MG nie ma aż tyle czasu wolnego, by prowadzić jedyneki wszystkim członkom drużyny. Należy zadbać o to, by nie faworyzować żadnego z graczy. Wszak dodatkowa sesja to dodatkowe PDki. Konieczne jest tu poszukiwanie złotego środka – np. poprzez skrócenie czasu sesji indywidualnych, odbywanie ich w określonej kolejności itp.

## NAJLEPSZE MIEJSCE

Najlepiej, gdy na miejsce sesji indywidualnej wybierzemy własne mieszkanie lub pokój. Zdarza się i tak, że będziemy zmuszeni wybrać się z wizytą



## Rzeczy, których robić nie warto:

- Zabijać postaci gracza podczas „jedynek”. Nawet jeśli postąpi wyjątkowo lekkomyślnie, powinniśmy okazać się wielkoduszni, bo inaczej gracz całkiem zrazi się do sesji indywidualnych.
- Pokazywać swojej wyższości choćby pod względem znajomości zasad – gracz dobrze wie, kto jest Mistrzem, nie ma potrzeby rzucać mu tego prosto w twarz.
- Faworyzować jednego gracza/graczki kosztem reszty drużyny. Tak może się wydawać, gdy tylko wybranemu graczowi będziemy urządzić „jedynekę”, pomijając resztę.

do gracza. Niedawno byłam światkiem świetnie prowadzonej „jedynek” w herbaciarni. Narrator wprowadzał graczkę w realia Mrocznych Wieków. Najprawdopodobniej wychodziło mu to niezwykle sprawnie, bo zauważyłam wypieki na policzkach dziewczyny – chyba się jej to RPG spodobało; z drugiej strony możliwe, że podobał się jej po prostu Narrator... No, ale nie wyciągajmy pochopnych wniosków.

Najważniejsze, by czas spędzony „oko w oko” z MG nie wydawał się graczowi czasem straconym. Możemy na początku wytłumaczyć mu, czemu ma służyć sesja indywidualna. W przypadku, gdy gracz spodziewa się niezłego „wygrzewu”, lepiej od razu go uprzedzić, że w prelude to najczęściej Narrator opisuje przebieg walki i jej rezultat. Jeśli natomiast prowadzimy dla danego bohatera wątek osobny, ukryty przed resztą drużyny, a wiemy, że lubuje się on w wymierzaniu sprawiedliwości, ratowaniu (lub wręcz przeciwnie...) dzievic czy poszukiwaniu przedmiotów magicznych – dajmy mu to. Nie musi to stanowić głównego nurtu opowieści. Powinniśmy jednak zwracać uwagę, by „jedynekę” dostarczała obydwu stronom równie ciekawej rozrywki.

## COŚ DLA GRACZA:

## ZAANGAŻOWANIE CZYDI CUDA

Gdy MG decyduje się na poprowadzenie Ci sesji indywidualnej, nie musi to oznaczać, że jest z Tobą „coś nie w porządku”. Pamiętaj, że najczęściej przygotowanie takiej sesji wymaga dużo pracy. Przecież zależy Ci na świetnej zabawie – daj swojemu MG szansę i nie zakładaj z góry, że „jedynekę” oznacza nudę. Najlepiej, gdy sam wykażesz odrobinę wysiłku i opowiesz, co podczas takiej sesji sprawiło by Ci najwięcej przyjemności. Może lubisz znajdować się w centrum uwagi? Zauważ, że



MG również zależy na tym, abyś dobrze się bawił. W każdym momencie możesz powiedzieć, iż w danej sytuacji nie czujesz się dobrze, że pragniesz coś zmienić. Masz do tego pełne prawo.

## CZYJA INICJATYWA?

Najczęściej inicjatywa leży po stronie MG – to on proponuje swojemu graczowi sesję indywidualną. Nie musi to jednak stanowić reguły. Gdy gracz czuje, że chce odegrać jakiś wątek tylko przed MG, wzbogacić swą postać lub przekazać poprzez swoją grę coś bardzo indywidualnego – może, a nawet powinien zwrócić się do MG o poprowadzenie „jedynek”.

Gdy Twoja wizja danego bohatera znacznie odbiega od wizji MG, możesz z nim o tym porozmawiać właśnie podczas takiego spotkania. To doskonała okazja, by zwrócić uwagę na różne fakty, których nie omawia się zwykle podczas sesji grupowych, gdy MG musi zajmować się wszystkimi na raz.

Jeśli chcesz pogłębić swoją postać, nadać jej indywidualne cechy – „jedynekę”, to odpowiedni czas

## Przykładowe powody,

dla których gracz decyduje się na „jedynekę”:

- Gdy pragnie indywidualnego wprowadzenia w realia nowego systemu.
- Gdy chce wzbogacić swoją postać.
- Gdy czuje, że MG nie dostrzega jego wysiłków.
- Gdy pragnie pokazać MG inny wymiar prowadzonego bohatera.
- Gdy potrzebuje pełniejszego kontaktu ze swoim MG (*He, he – przyp. Puszkina*).
- Gdy jego wizja postaci różni się z wizją MG i gracz pragnie to zmienić.



i miejsce. Pokaż MG, jak świetnie potrafisz odegrać swojego bohatera. Czasem gracze skarżą się, iż prowadzący nie dostrzega ich starań, nie nagradza odpowiednio i w ogóle mało poświęca im uwagi. Często w czasie sesji, w której udział bierze cała drużyna, może się zdarzyć, że MG w ferworze akcji skupi się bardziej na rzucaniu kostkami niż na tym, jak świetnie odegrałeś atak na flankę przeciwnika. Nic nie stoi na przeszkodzie, byś zwrócił mu na to uwagę przed „jedyką”. Powiedz, że chciałbyś odegrać coś podobnego lub przeżyć równie pasjonującą walkę. MG na pewno dostarczy Ci wówczas godnego przeciwnika, a bycie z nim „oko w oko” gwarantuje, że zwróci uwagę na Twoją niezwykłą pomysłowość i męstwo. Istnieje również prawdopodobieństwo, że walka indywidualna będzie trudniejsza, niż gdy bierze w niej udział cała drużyna.

Podczas „jedyki” nie powinien Ci się jednak przydarzyć żaden wypadek śmiertelny... choć ryzyko, oczywiście, istnieje. Może gdzieś głęboko drzemie w Tobie marzenie o przeżyciu ekscytującej przygody, innej niż wszystkie sesje, w których uczestniczyłeś dotychczas? Powiedz o tym swojemu MG. Jeśli chcesz, by wasza gra nabrała innego wymiaru, możesz podsunąć mu jakieś wartościowe pomysły. Jednym z takich aspektów może być urozmaicenie gry ciekawie poprowadzonym wątkiem erotycznym. Jak pisałam już wcześniej, bynajmniej nie chodzi tu o zabawę w coś, o czym nie ma się pojęcia lub na co nie ma się ochoty, tematyka erotyczna to coś o wiele szerszego, niż powszechnie rozumiane sprawy „męsko-damskie”.

## COŚ DLA WSZYSTKICH: KILKA RAD NA ZAKOŃCZENIE

Wiemy już, że aby „jedyka” się udała i stanowiła fascynujące przeżycie, konieczne jest profesjonalne przygotowanie i zaangażowanie obydwu stron. Wiemy również, czego powinno się podczas takich sesji unikać, a co warto zastosować. Kolejnym elementem udanej sesji – nie tylko indywidualnej – jest nawiązanie i podtrzymywanie efektywnego kontaktu między uczestnikami tej interakcji. Najłatwiejszy do nawiązania jest kontakt wzrokowy – patrzmy na naszego MG/gracza. Okażemy w ten sposób nasze zainteresowanie tą osobą. Omiatanie wzrokiem ścian, patrzanie w podłogę lub sufit to oznaki znudzenia. Spoglądanie ponad głowę mówiącego to przejaw lekceważenia. Zdenerwuje to lub podłamię „wychodzącego z siebie” MG lub gracza, który bardzo się stara coś nam przekazać. Uwaga: spoglądanie komuś w oczy dłużej niż 60% czasu trwania interakcji może zostać uznane za podryw lub atak.

Kolejnym krokiem na drodze do efektywnego kontaktu jest słuchanie. Musimy dać do zrozumienia osobie, która do nas mówi, że rozumiemy jej słowa. Możemy parafrazować wypowiedź, potakująco kiwać głową lub od czasu do czasu mruknąć „Uhm”. Mówiący do nas będzie dzięki temu wiedział, że nasza uwaga skupia się na nim i jego wypowiedzi, a nie błądzi gdzieś w okolicach „niebieskich migdałów”.

## JAK USIAŚĆ?

W przypadku, gdy coś jest dla nas niejasne, nie przerywajmy w środku zdania, ale dajmy osobie skończyć wątek – dopiero wtedy nadchodzi dobry moment na pytanie.

Język naszego ciała jest równie istotnym elementem kontaktu z drugą osobą. Pochylając się w stronę mówiącego, okazujemy mu zainteresowanie. Odsuwając się, możemy sygnalizować rosnący dystans, zaskoczenie lub to, iż dogłębnie rozważamy ostatnio wypowiedzianą frazę. Podczas sesji dla całej drużyny gracze zazwyczaj siedzą blisko siebie, mając MG na przeciwko. W czasie „jedyki” lepsze było by usadzenie MG i gracza po tej samej stronie. To postawi ich to w roli partnerów, a nie nadrzędno-podrzędnej, z czym mamy do czynienia w przypadku usadowienia się po przeciwległych stronach np. stołu. Proponuję zajęcie wygodnych miejsc np. na kanapie.

Słyszałam kiedyś o bardzo ciekawej „jedynce” poprowadzonej na opustoszałym przystanku autobusowym. Osobiście nie polecam, ale jeśli ktoś chciałby spróbować, to czemu nie? Emocje wywołane prze-





bywaniem – bądź co bądź – w miejscu publicznym, mogą spotęgować dynamikę akcji naszej gry.

Na pewno zetknęliście się z osobami uzupełniającymi swe wypowiedzi ruchami i wymachami rąk. W rozmowie np., o interesach byłoby to niedopuszczalne, ale podczas sesji RPG może pomóc w budowaniu pewnych wyobrażeń. Język gestów jest bardzo sugestywny i nie powinniśmy z niego rezygnować. Oczywiście i w tej dziedzinie należy zachować umiar i nie wytrącić MG/graczowi kubka z herbatą jakimś wyjątkowo ekspresyjnym gestem.

## BY NIE ZERWAĆ KONTAKTU

Co zrobić, gdy mimo wysiłków coraz trudniej podtrzymać nam kontakt z partnerem interakcji? Najlepiej w takich wypadkach zrobić sobie przerwę np. na napięcie się czegoś, wizytę w łazience itp. Nie oznacza to zerwania kontaktu, a jedynie osłabienie go na jakiś czas. Trudno jest podczas trwania całej „jedynek” działać na najwyższych obrotach. Oczywiście jest to tym możliwe, gdy czas przeznaczony na sesję indywidualną jest krótszy. Dlatego najlepiej urządzać kilka przerw w odpowiednich momentach. Umawiamy się wówczas, że przerwa trwa np. 15 minut, a potem wracamy do gry.

Nie powinniśmy decydować się na „jedynekę”, gdy jesteśmy zmęczeni – ziewanie i wiercenie się na miejscu może nie być wynikiem nudy, ale braku snu. Jest to jednak komunikat jednoznaczny dla odbiorcy – „mój gracz ziewa, więc ja go nudzę”. Zamiast stresować MG, powiedz mu otwarcie, że miałeś trudny dzień. To samo działa i w drugą stronę – MG pochłonięty nauką do kolejnego kolokwium lub

pisaniem wyjątkowo trudnego eseju czy raportu nie jest w stanie dobrze poprowadzić sesji – no, chyba że potrafi wszystkie swoje problemy i zmartwienia pozostawić „za drzwiami”. W takiej sytuacji najlepiej zrobicie umawiając się na inny termin. Lepiej odłożyć coś na później i zrobić to dobrze, niż „odwalić” na odczepnego.

## WSZYSCY ZYSKUJĄ

Podsumowując – na dobrze poprowadzonej i odegranej „jedyńce” wszyscy zyskują. MG pokazuje graczowi, że naprawdę jest Mistrzem i potrafi skonstruować przygodę nastawioną na potrzeby gracza, ten drugi zaś może udowodnić swe zdolności aktorskie i poczuć się dowartościowanym. Dzięki takiej sesji możliwe jest nawiązanie głębszej nici porozumienia między MG a graczem. Ich kontakt powinien być lepszy. W efekcie zyskuje również cała drużyna, gdyż sesje dla wszystkich nie będą przerywane (nie twierdzą, że wcale, ale przynajmniej nie tak często) analizami zasad dla niewtajemniczonych, popisami pojedynczej gry aktorskiej czy wylewaniem żalu za niedoceniecie nadzwyczajnych starań.

Tylko w wypadku, gdy sesja jest nudna, MG nie przygotowany, a gracz niezaangażowany „jedyńka” staje się katuszą dla obydwu stron. Ale czy nie jest podobnie w przypadku sesji dla całej drużyny? Jednym słowem, przeciwnikiem „jedynek” jest szablonowość i rutyna. Jeśli więc taki jest Twój sposób na RPG – na sesję przygotowujesz się w biegu, nie pamiętasz imion bohaterów ani nawet jaki to system – od razu zapomnij o całym zagadnieniu. Chyba, że postanowisz coś zmienić, coś odkryć... Powodzenia.

## KONKLUZJA

(komentarz redaktora)

*W powyższym artykule poznaliśmy zagadnienie „jedynek” bardzo jednostronnie. Pod takim rodzajem gry kryje się jednak kilka problemów. Jednym z nich jest „pomysłowość”. Większość przygód RPG – nawet tych najprostszych – opiera się na jakimś zadaniu do wykonania, na rozwiązaniu jakiegoś problemu. Kiedy graczy jest co najmniej dwóch, pomysły jednego z nich mogą być natychmiast rewidowane przez drugiego. Niemoc podjęcia decyzji przez danego gracza rekompensuje aktywność innego. Co się jednak stanie, kiedy dojdzie do „jedynek”? Otóż następuje drastyczne naginanie fabuły (trudne do ukrycia przed graczem), właśnie z powodu pomysłowości, która ograniczona do jednego umysłu często nie sprosta nawet najłatwiejszym postawionym problemom. Po prostu, nie zabijanie bohatera sprawia, że wszystko zaczyna się wokół postaci gracza zakrzywiać. Wynikiem takiego działania jest ogromna rozbieżność między tym, co dzieje się na sesjach z całą drużyną, a tym, co robimy na jedynkach z poszczególnymi graczami. Jedynym z rozwiązań wydaje się ustawienie wokół pojedynczego bohatera drużyny BNów lub przynajmniej jednej postaci tła. Mógłby on wtedy doradzać, rewidować, popierać pomysły gracza, a czasami po prostu pomóc. Jednak czy w takim wypadku nie lepiej zwyczajnie poprowadzić dwóm graczom?*

*„Jedynki” kuszą wieloma zaletami, jakie przedstawiła nam Poison Ivy, trzeba jednak pamiętać, że wprowadzają też trudności, których wielu MG nie będzie potrafiło przeskoczyć. Życzę, aby Wam się to jednak udało.*



Shane Lacy Hensley

# OPOWIEŚĆ POSZUKIWACZA

TYLKO  
DLA SZERYFÓW!

*Tekst pochodzi z pierwszej edycji gry DEADLANDS i różni się odrobinę od tego, który zamieszczony został w polskim wydaniu MARTWYCH ZIEM. Jest przeznaczony tylko dla Szeryfów!*

**C**zołem, szeryfie. Tak żem se kurde myślał, że sie za niedługo pozbierasz. Te waźniaki, co cie wysłały na tamtą stronę ani widzieć nie kciały, żeś już raz z niej wrócił. Pewnie by sie jeszcze gorzej obeszły z twoją kiepełą, jakby wiedziały. Jasne, nie będziesz teraz ani w połowie tak parszywy jak wczoraj, boś se teraz, kurde, łyknął eliksira.

Jestem Jenkins. Coot Jenkins. Nie musisz dawać graby, przecież widzę, żeś jest ciągle niepozobierany po tym napadnięciu. Najwiency to na mnie mówią „Poszukiwacz”, ale ostatnio nie kopię już złota. Ta jest – kopie takich sztywnych hombres jak ty, amigo. Jasne, opowiem ci, ale coś mi sie, kurde, widzi, żeś jest bardziej ciekaw czemu wygrzebujesz sie ze swojej dziury, niż czemu jakiś piernik, co ma już szósty krzyżyk, sterczy nad tobą z obrzynem.

No, wyłaż z dziury, to ci powiem, co tam wiem. Czuj sie, stary. Masz kupę do nadrobienia.

I wyciongnij se robala z ucha. Jak go widzę, to mi sie rzygać chce.

## ZYWE TRUPY

Wykopywanie rzeczy z ziemi to jedyna rzecz, co mi, kurde, wychodziła. Pewnie, szukanie złota jest lepsze niż dobywanie sztywniaków – to na pewno – ale samo szukanie jest se, kurde, podniecające. Bo ja łaże po całym pograniczu i szukam se takich koleśiów jak ty, Szeryfie. Dobrych ludków co to cali, kurde, powykręcani w środku, wracają z za grobu. Właściwe to bez problemu sie ich znajduje, jak sie wie, czego szukać.

Co do ciebie, to wiem, żeś był stróżem prawa i że dobrze o tobie mówili, zanim żeś łyknął kulkę w sześćdziesiątym siódmym. Kupę luda myśli se, żeś sie potem zrobił zły, ale to tylko, kurde, pół prawdy. Zrobił żeś sie nieżywy. A właściwie żywy-nieżywy.

Kiedys wrócił, ten bazyl, co w tobie siedzi, był górą i to on urządził całe to gówno. Przez niego żeś, kurde, zaczął zabijać ludzi i robić takie rzeczy, co jakby twoja mama wiedziała, że zaczniesz robić, to by cie nie urodziła.

Eliksir ci pomoże zwalczyć gościa, ale nie na pewno. I nie przyzwyczajaj sie do niego, bo to była

ostatnia flaszka. Mój czerwony kumpel go dla mnie uwarzył, a nie widział, żem go, kurde, od siedemdziesiątego drugiego. A jak żeś pewnie zgadł albo przeczytał na swoim nagrobku, mamy 1876, stary.

No i musisz sam nałożyć po ryju swojemu demonowi. Jak ci sie nie uda, to załatwię ci bilecik tam, skądżeś przylazł. Dlatego mam tego obrzyna – jakbym tak nie gadał z gościem, co mi sie wydaje, że gadam. Dobra, teraz se pogadamy, a jak skończymy, to, kurde, bede wiedział, kto tam siedzi w środku. A jak to jest ten cały paskud, co przedtem, to przywałę mu z obu rur w twój zardzewiały łeb.

A wtedy uziemie go na dobre.

## POMSTA

Szukałem se, kurde, resztek w starej kopalni w Colorado i wtedy żem znalazł na samiuśkim końcu starego Indiańca z rękami czarnymi jak grzech. Było z nim marnie, tom mu dał coś do przegryzienia i picia, a jak żeśmy w końcu zaczęli gadać, to mi, kurde, powiedział, że jest Biegnący Wilk z plemienia Arapaho i że jest ostatni z bandy.

Myślałem, że ma nie równo pod sufitem, ale jak żem z nim chwilę pogadał, to zaczął mówić takie rzeczy, że razem z tym, co żem sam już, kurde, widział, zaczęło mieć kupę sensu.

Wilk mówił, że on i paru innych nieźle dali w dupę w sześćdziesiątym trzecim. Zdaje sie, że żył se wtedy ze Siuksami w Dakocie, kiedy sie, kurde, przypłatał pochrzaniony szaman, co sie nazywał Kruk. Miał już ze sobą paczkę młodziaków, dyszących chęcią zemsty – Wilk był ostatni, który do niej przystał.

Kruk wszystkim obiecał „Pomstę”. Mówił, że se wymyślił plan, co to wyśle białych za wielką wodę. Pewnie tylko nie dodał, że cała impreza sprzątnie tyle samo Indiańców, co naszych.

Kruk nazwał swoją bandę „Ostatnie Syny” i zabrał ich, kurde, na wycieczkę do jakiś starych terenów pogrzebowych, zdaje sie Micmaców, w Nowej Anglii. Biegnący Wilk gadał strasznie dużo o tym, co tam zmalowali, ale ja ciągle nie do koniuszka wiem, co sie tam, kurde, stało. Widzi mi sie, że przeleźli przez jakieś drzwi między światami, co to Wilk o nich



mówił, że są do „Krainy Wiecznych Łowów”, ale jak dla mnie, to swobodnie możesz na to mówić Piekło.

Tam poszli na jakieś polowanie – Wilk nie kciał wiency gadać, zdaje się, że nie podobało mu się, co tam wyrabiał.

I co sie patrzysz jak na wariata? A z sosnowego garniturka żeś nie wylazł? Daj se, kurde, spokój, szeryfie.

Tak czy tak, co by tam nie robili, zaczęło toto krukową Pomstę. Zdaje się, że Syny kciały ukarać blade twarze za to, co zrobiły ich ziomkom, co to sie temu właściwie nie dziwie. Nie byliśmy, kurde, grzecznymi sąsiadami.

Ale Kruk zrobił ich, kurde, w wała – albo był niebezpiecznym durniem – bo jak skończyli, to zaczęły wylatywać stamtąd różne paskudne duchy, co sie czepiły teraz wszystkich – czerwonych, białych, czarnych i złotych, kurde, po równemu. Wilk mówił na nie „manitou” i tak se myślę, że to indiańskie słowo na „demonia”.

Ta, ja wiem, że to brzmi głupiej, niż gdybym opowiadał ci o lisie, który sie kocha z kurami, ale możesz mi spokojnie wierzyć, że to całkiem taki sam demon siedzi ci teraz w bebechach – jak jakiś, kurde, robak w zepsutym jabłku.

Nie, durna pało, nie możesz go zobaczyć! Mówię, kurde, że to duchy – daj spokój z wierceniem se dziury w brzuchu, bo wreszcie wyrzygam kolację!

## LEKCJA HISTORII

Pewnie nie pamiętasz za dużo z ostatnich ośmiu lat. Większość takich jak ty cały czas walczy z cholernymi manitou o kontrolę. Jak se popatrzy na to, co żeś ostatnio wyrabiał, to, kurde, myślę se, żeś cały czas przegrywał. No to opowiem ci, co sie ostatnio działo.

Nie jestem żadnym chrzanionym belfrem, ale coś mi sie wydaje, że nie zawadzi opowiedzieć, jak tam sie sprawy mają i kto jest, kurde, górą. Bo potem będziesz gwizdał „Dixie” gdzie nie trza i znowu cie bede musiał wykopać. Albo zakatrupią cie wreszcie na dobre, a twojego zeżrą robaki.

## WATNA DOMOWA

Ostatnie Syny zaczęły cały ten burdel trzeciego lipca 1863. Tego samego dnia mała potyczka pod miasteczkiem Gettysburg zaczynała sie powoli związać. Wtedy jeszcze oddychałeś, więc pewnie słyszałeś. Ale chyba nie obito ci sie o uszy, co sie działo potem. Najwiency ludzi to myśli, że generał Meade nie pogonił wtedy kota Bobby’emu Lee, bo był łajza. A było nie tak całkiem, kurde, do końca.

Jak tylko niebiescy chłopcy zagrzebali swoich zmarłych, część z nich sie wygrzebała i zaczęła

szaleć. I to na całego. Myśle se, że wszystkich wtedy wylapali, ale kiedy poszły wieści, co sie działo, armia nie miała już pary ścigać rebeliantów.

A u Konfederatów też nie było, kurde, miło. Jakich cholerny rzeźnik wlaź do jednego lazaretu i zaczął rżnąć tych, co przeżyli Szarżę Picketta. Udało mu sie, kurde, prysnąć, ale najpierw zabrał se rękę generała Johna Bella Hooda.

## STRACH

Bo widzisz, to wszystko sie kręci na strachu. Manitou zlatują sie do niego jak muchy do miodu. Albo jak muchy do twojego lba. Uważaj na nie, kurde, bo składają jajka. A potem robi sie niemilo.

Tak czy tak, manitou zbierają jakoś ten strach i robią z niego, kurde, nowe potwory. Biegnący Wilk powiedział mi raz, że manitou służą czemuś większemu, ale wiele to żem z tego nie złapał. Mówię na nich „Mściciele”, bo poszli na swobodę po tym, jak Kruk zmontował „Pomstę”.

Kupujesz, nie? To se tera, kurde, pomyśl, że taka bitwa to jest dla nich jak cholerny paśnik. Tylko, że dranie nie wpięprzają tego strachu, tylko robią z niego wiency potworów. I nie gadam o nowych manitou, ino o paskudach, jak w tych wszystkich bajaniach o Jeźdźcach Bez Głowy, abo całkiem nowiutkie, jakich jeszcze świat nie wiedział. Pewnie nie wierzysz w te wszystkie wampiry, wilkołaki, zmory i inne wiedźmy, a powinieneś. Widziałem i gorsze rzeczy.

Pojencia ni mam tyko, skąd sie to, kurde, bierze. Są takie, co to chyba kręciły sie po świecie i przed Pomstą, ino sie tera zrobiły, kurde, mocniejsze. A inne rodzą sie w jedną, kurde, nockę. Tak se myślę, że Mściciele jakoś biorą ten strach, o to im go manitou znoszą i posyłają jego kawałki z powrotem, żeby sie zrobiły, kurde, mocniejsze i większe.

## PINKERTONI I RANGERZY

Tak czy tak, generały po obydwu stronach sie, kurde, połapały, co sie wyrabia. To całe bazylstwo im straszło wojaków, wysłali więc mniejsze grupki, co by pourywały głowy potworom i, kurde, zrobiły porządeczek. Lee wybrał na swoich cyngli cholernych Texas Rangers. Lincoln na początku ‘64 wywalil Meade’a i zrobił wielkim, kurde, szefem Ulyssesa S. Granta. Ten gość też dostał swoją porcję wynaturzeń, kiedy brał Vicksburg – tego samego dnia, co sie lali pod Gettysburgiem. Jak już pojechał na Wschód, to wynajął Agencję Detektywistyczną Pinkertona, co by zbadali, co sie, kurde, dzieje.

Tak jak i Rangerzy, Pinki pozbierały sie do kupy i pojechały szukać wszelkiego paskudztwa, żeby je



posyłać do piachu zanim się o nim fama rozejdzie. I jedni, i drudzy załatwili to, kurde, jak trza, i zaraz wszystkie żywe trupy no i inne parszystwa znowu zamieniły się, kurde, w bajania durniów i pijaków.

To się wszystko działo w '65. Tera to Rangerzy i Pinkertony zbierają się razem tylko jak usłyszą o dużej bitwie. A tak normalnie to się, kurde, plątają w małych grupkach jak smród po gaciach i się proszą o kłopoty. I nie kca, żeby inni, jak my, brali się za ich robotę. I mają, kurde, powody – gdyby tak każdy mógł ksie pętać za potworami, ludziska bali-by się bardziej i bardziej. A jeżeli robaki ci uszu nie wyżarły to już, kurde, żeś słyszał, iż z tego się właśnie biorą nowe bazyle.

Naogładasz się jeszcze, kurde, Rangerów i Pinków włóczących się po całym pieprzonym Zachodzie. A sprawy mają się na nim tak parszywie, jak żeś zapamiętał – a może i gorzej. Mała zabaweczka Sama Colta nie zafundowała ani grama, kurde, spokoju w takim Dodge, Tombstone czy innym Deadwood. W górniczych miasteczkach od barana jest, kurde, gówniarzy, co to starają się wyrobić se nazwisko. Jak żem mówił, jest se tam parszywie, ludzie nie pozostają daleko, kurde, w tyle za manitou i wszystkim, co one za sobą wloką.

## WIELKI WSTRZĄS

Kruka pamięta? No, tego, co żem, kurde, mówił, że zafundował ten cały burdel? No wienc Biegnący Wilk mówił, że gość mieszał jeszcze w '72. Ale najwienkszym parszystwem, co je sukinsyn zmontował, było zatopienie cholernej Kaliforni.

Jeśli by wierzyć Wilkowi, Kruk polazł na wybrzeże i wykołował „duchy ziemi”, żeby urządziły ogromny, kurde, sztorm. Te duchy to musiały go, kurde, słuchać, bo pare dni później przez Kalifornię przeszło najwienksze trzęsienie ziemi, jakie widział cholerny świat, i po prostu, kurde, rozwalilo ją na kawałki. Jak już było po wszystkim, cały stan zmienił się w labirynt fiordów, co to przy nich Wielki Kanion wygląda jak dziura na szambo. Mało tego, Pacyfik przylazł i załaz se „Labirynt” wodą.

## UPIORYT

Nie wiadomo ilu, kurde, ludzi zginęło w trzęsieniu – ale ocalańcy odkryli coś, co niemal zrobiło całą cholerną imprezę opłacalną. No bo całe ściany Labiryntu przewiercały żyły złota, srebra i czegoś nowego: „upiorytu”.

Ta, wiem, żeś nie słyszał, bo nikt ksie, kurde, nie kapnął pierwa, co to jest – aż do kilku lat nazad.

Ja to tam ciągle tego, kurde, nie kapuje, ale wiem, że do Kalifornii ściągać zaczęły cholernie wielkie

stada jajogłowych ze Wschodu, mało, zza Wody. No bo ten cały upioryt to się pali lepiej niż węgiel! Wpakuj go do maszyny parowej, a zrobi prawdziwe cuda. Jedna tylko mnie rzecz wkurza – jak się pali, to wali białym dymem i jęczy gorzej niż zarzynany muł.

Dziwne, nie?

Tyle, że goście od upiorytu mogą „prawie wszystko”. W Newadzie jest se gang, co jeździ na upiorytowych parochodach, całych pod pancierzem i z karabinami Gatlinga. Gonią i patroszą pociągi. Jasne, grube ryby z kolei mają z nimi poważny problem. Słyszał żem, że jeden to se, kude, zafundował maszynę latającą, coby mu pilnowała wagonów.

## LABIRYNT

Tak czy tak, ludziska długo nie czekali, ino pozbięrali co tam, kurde, dali rade i pobudowali się na nowo. Tera to miasteczka obsiadły, kurde, każdy szczyt każdego cholernego kanionu, a kolesie, co to w nich mieszkają, ksie spuszcza na windach na ściany Labiryntu i kopią złoto, srebro, a tera to i upioryt. Pakują to potem na parostatki i dawaj – do cholernego Miasta Zatraconych Aniołów, największej z tych wszystkich dziur, zara na samiuśkim brzegu Labiryntu. Miasto założyli, kurde, po samiuśkim Wstrząsie goście, co to go przeżyli, pod komendą jednego pastora, co to się nazywa Grimme.

No, to tera se wyobraź, jakie się jaja zaczęły, jak za uncję upiorytu zaczęli dawać sto papierów. Nazłaziło ksie piratów, Jankesów i Rebeliantów, co toopakowali dupska na pancerniki i dawaj, kurde, patrzeć, kto tu trafił żyłę, żeby mu urznąć leb, jak indykowi w cholernie Dziękczynienie.

## NOWA ARMIA MEKSYKU

Jak się już rozeszło o Kaliforni, Francuzi dogadali się z cholernym „Napoleonem Zachodu”, samym, kurde, Santa Anną. Wiesz, ten gość, co to porozwalał naszych w Alamo i co to chce ksie mścić na Teksasie. Mi się widzi, że on im pamięta, jak mu w '36 podpierniczyli nogę i ma żal za Wojnę Polka z '48.

Tak czy tak, chodzą słuchy, że Francuzi dadzą Santa Annie Legie Cudzoziemską, żeby se napadł na Teksas, jak ten dla nich zdobędzie Labirynt. Tera to mu nawet do tego dali nowiutką, kurde, armadę – same pancerniki, co to chodzą na upioryt. Na czele postawili szykownego hiszpańskiego pirata, wprost z Wybrzeża Berberyjskiego.

## BITWA O WASHINGTON

A potem, w '69, stary Jeff Davis się, kurde, wy-cwanil i zajął Labirynt dla Konfederacji. Ogłosił, że



nie ma już dawnego stanu Kalifornia, a jak Unia nie chce go, kurde, bronić przed Meksykańcami, to on owszem, obroni. A potem powiedział jeszcze, że Labirynt należy do Konfederatów.

Ale co kciał tak naprawdę, to kciał Angoli. Po tym, jak Davis wyzwolił czarnuchów w '69, Angole dali mu, kurde, pieniądze, ale Davis se pomyślał, że parę pułków czerwonych kolnierzy pozwoli mu załatwić Jankesów raz i na zawsze. A tera to miał jeszcze coś, co Angole chcieli – upioryt.

Ale tego było mało, bo trza mu było jeszcze dużejgo zwycienstwa, żeby kolesie zza morza w to weszli. Pomyślał se też, że pokazanie, co potrafi upioryt, też, kurde, nie zaszkodzi. No to zebrał, kurde, cały batalion jajogłowych, a ci mu wymyślili całą kupe cholernych, niesamowitych cudów, maszyn, gadżetów, ustrojstw czy jak tam se kcesz na to mówić. Dał to wszystko Bobby'emu Lee i kazał zdobyć Waszyngton.

Na początku '71 Rebelianci napadli na stolicę Unii z parochodami, miotaczami ognia i działami, co to waliły aż spod Richmond. Grant i prezydent Johnson nawiali aż na pół drogi do Nowego Jorku, zanim sie pozbiali, żeby coś, kurde, powalczyć. Ale nie odbili stolicy, póki południowcom nie popsuly sie zabaweczki.

Atak Konfederatów był, kurde, genialny, ale Angole przelożyli Davisa przez kolano i sprali, kurde, jak niegrzecznego bachora. Widzi mi sie, że oni mają swoje problemy w Afryce i mogli posłać do nas tylko trochę sipajów z Indii i jakiś tam regimencik linowy. Davis by taki, kurde, wściekły, że każe im siedzieć w porcie w Charleston, gdzie wylądowali w '72. Jak żem słyszał, wiency oficerów dało nogę tu, na Zachód, niż tam dalej siedzi beczynnie.

## KANCIARZE HOYLE'A

To jest najwiency nowości, ale jest se jeszcze, kurde, pare rzeczy, co to powinieneś o nich wiedzieć. Na ten przykład, pewnie ci sie we łbie nie kołacze, że mamy tu, kurde, na Zachodzie czarowników, nie?

Mam se takiego kumpla w Albiene, co to mi powiedział, kurde, o takiej starej książeczce o grach. Napisał ją jakiś tam Hoyle, co to zapisał tam też coś cholernym szyfrem. Jak wiesz, na co sie patrzeć, to znajdziesz tam, poza jakimiś wyliczeniami, wiedzę o tym, jak rzucać czary.

Zdaje sie, że ten cały Hoyle to zakodował swoje nowinki, bo w jego czasach to sie czarowników paliło na stosach. Zresztą, dziś ludziska też nie robią inaczej. Ale może jeden gość na stu w ogóle wie coś o czarach, a jeszcze mniej w nie wierzy. A te, kurde, działają naprawdę!

Taki gość, co to rozczytał cholernego Hoyle'a, albo ktoś mu pokazał, czego szukać, potrafi wyczyniać

takie, kurde, cuda, żeby ci oko zbiełało. Mówimy na nich „kanciarze”. A jeszcze dziwniejsze jest, kurde, to, że jak robią te swoje czary, w ręce im sie pojawiają karty, takie do gry, co to znikają zaraz potem. Najwiency ludzi to se myśli, że to tylko kanciarze, co to sie bawią takimi sztuczkami, ale jak zobaczysz takiego śliskiego gościa z kartami w ręce, to lepiej go nie zaczepiaj. Pewnie, to może być zwyczajny szuler. Ale jak to kanciarz, to ci, kurde, wywali bebecy na nie ta stronę, co trza.

## INDIAŃCE

Te całe duchy i czarodziejstwo nie było, kurde, takim szokiem dla czerwonych, co dla „cywilizowanych” ludzi. Najwiency białych to jak nawet widziało coś niezwykłego w życiu, to i tak wierzy tylko se, a innych to ksie, kurde, śmieje. Indiańce mają jakieś takie lepsze spojrzenie na takie rzeczy.

W '72 banda Siuksów w Dakocie stwierdziła, że da se radę z kilkoma bizonimi żołnierzami, co to na nich wysłała Unia. No to sie zbuntowali i założyli se, kurde, własne państwo co to nazwali tylko „Krajem”, bo w nim żyją wszystkie szczepy Siuksów. Jedne sa pokojowe. A inne nie.

Tera to nawieny jest na wojennej ścieżce. Rząd stara ksie robić ich w konia, a 7 Pułk Kawalerii sie upiera, że może pojechać do Kraju i tam posprzątać. Tera se wyobraź, jak mogą namieszać.

Zresztą, Rebelianci wcale nie mają lepiej. Czerwonoskórzy z Oklahomy poszli, kurde, za przykładem Siuksów i ogłosili Konfederację Kojota. Tak jak na północy, Davis nie ma ludzi, żeby dać Indiańcom w dupę, wienc, jak zawsze, wymyślił coś lepszego.

Tera to Konfederacja Kojota robi dla Rebeliantów. To niby jest tajemnica, ale jakaś taka, kurde, niedorobiona. Wiesz, ja i ty, i wszyscy w kraju o tym wiedzą. No bo Kojoci napadają na bazy Unii w Kansas, Nebrasce i wzdłuż Missisipi. A południowcy dają im za to stare muszkiety, popsute jedzenie i whisky.

## ZACHÓD

No to już wiesz, że bywały lepsze czasy do życia. A w twoim przypadku do bycia trochę bardziej martwym. Rangerzy i Pinkertoni plątają sie po pograniczu i szukają, kurde, takich jak ty, żeby ich zatrudnić albo załatwić. „Zaciągnij go – do służby albo na gałąź” – tak właśnie mówią. Tyle, że sami to sie lubią jeszcze mniej, niż kochają żywe trupy.

Kalifornia, Utah, Kolorado, Oklahoma i Kansas – to są wszystko ziemie sporne. Szeryfowie Federalni z Unii i Rangerzy tak samo twierdzą, że to, kurde, ich teren, no to przez cały czas walczą o to, kto ma chronić ludzi, co giną w ich strzelaninach.



W Unii prezydentem jest Grant. Lincoln chwycił kulkę w '65, potem był Johnson, ale on nie pociągnął długo. Jeff Davis wciąż siedzi w gabinecie na Południu, bo ogłosił stan wojenny, ale najwięcej ludzi to by kciało, żeby, kurde, poszedł w cholerę. Chcieliby, żeby rządził nimi Lee, ale on trochę na to jest za nieśmiały.

Obie armie odbudowują maszyny wojenne, żeby walnąć decydującą ofensywę, a póki co starajom się zupełnie rozpieniczyć pogranicze. Jak byś kciał zostać na nowo szeryfem, to przydasz się prawie wszędzie.

## EPILOG

I tak się rzeczy mają, szeryfie. A co do ciebie, to cie, kurde, poszukują w Unii, Konfederacji i na większości ziem pomiędzy. Morderstwo, podpalenie, gwałt, kradzież koni – tak se myślę, żeś się wpakował chyba we wszystko, za co można, kurde, zadynić. A przynajmniej bazyl, co go masz w środku, cie wpakował. Ale jednej rzeczy tom sie przez ostatnie

parę latek o Manitou nauczył – nie umięją sie one na niczym skupić.

No to skoro ten gość, co w tobie siedzi, dowodził, kurde, ciałem przez ostatnie dziewięć lat, to wiedział wszystko, o czym żem tu głądził. I dlatego żem musiał opowiedzieć dłuższą wersję.

A tera zadam ci pytanko i jak odpowiesz, kurde, jak trza, to ci pomogę zacząć od nowa. Potem sie zobaczy, co sie da zrobić z tym wszystkim, cuś nawyprawiał. A może razem ze mną i kilkoma innymi, com ich wykopał, zabierzesz sie, kurde, za zatrzymanie Pomsty?

Jak zasik odpowiesz nie tak, jak trza, to bede musiał wywalić z obu luf i posłać cie do Piekła. Mam nadzieję, żeś jest bystry, szeryfie.

Każdy wie, co sie z nim działo, jak usłyszał o Wielkim Wstrząsie. A teraz, kurde, powiedz mi grzecznie, w którym to było cholernym roku.

W '68, co? Ta, jasne. Racja.

Tyle, żem ci tego nigdy nie mówił.

A to był mój ostatni eliksir.

Kurde.

*Przekład: Tomasz Z. Majkowski*

Przed wami pierwszy artykuł McKosha z cyklu przedstawiającego sylwetki konfederackich generałów. Tekstów Tomka nie trzeba rekomendować westmanom, więc po prostu zapraszam do czytania. Pod każdym biogramem znajdziecie też pomysły do swoich kampanii. W następnym materiale autor obiecał opisać legendy Południa, a wśród nich m.in. „Stonewall” Jackson...

Cierzy

**Tomasz Z. Majkowski**

# WODZOWIE KONFEDERACJI

## CZEŚĆ PIERWSZA - OJCOWIE NARODU

*Secession is our watchword,  
our rights we all demand;  
To defend our homes and firesides,  
we pledge our hearts and hands;  
Jeff Davis is our president,  
with Stephens by his side;  
Brave Beauregard, our General,  
will join us in the ride  
„The Southern Wagon”,  
popularna piosenka konfederacka*

Skonfederowane Stany Ameryki są państwem niemal w zupełności zdominowanym przez wojsko – dlatego mówiąc o zasłużonych dla niego osobach, powinniśmy mieć w pamięci sylwetki generałów,

k którzy przyczynili się do jego obecnego kształtu. Poniżej znajdują się profile czterech wodzów Konfederacji; pierwszy z nich nadał jej kształt, drugi ucieleśnia ducha, trzeci przyczynił się jak nikt inny do rozpoczęcia wojny, czwarty zaś uosabia specyficzny dla znacznej części wodzów styl dowodzenia. Pod każdym biogramem znaleźć można garść uwag dla Szeryfa, które pomogą wprowadzić ojców CSA do kampanii.

### JEFFERSON DAVIS

Prezydent konfederacji do niedawna jeszcze uchodził za spokojnego, zrównoważonego i skromnego człowieka – te właśnie cechy zaskarbiły mu serce



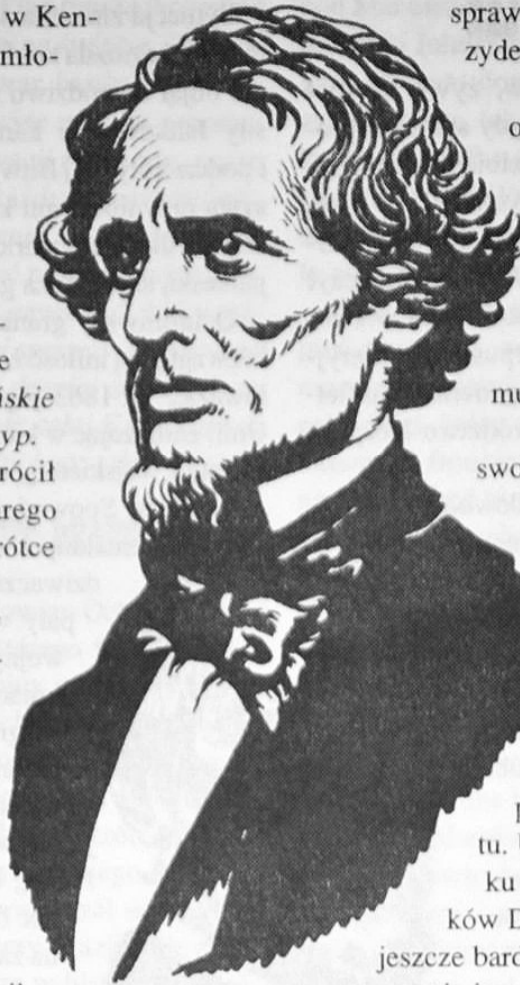
młodego narodu. Urodził się w Kentucky, 3 czerwca 1808 roku, młodość spędził jednak w swym ukochanym stanie Missisipi. W wieku dwudziestu lat ukończył z wyróżnieniem West Point, najlepszą uczelnię wojskową, i rozpoczął służbę na Pograniczu, odznaczając się męstwem w wojnie z Seminolami (*Plemię indiańskie zamieszkujące Florydę – przyp. Cierzy*). Młody dowódca zwrócił nawet uwagę generała Zacharego Taylora, z którego córką wkrótce się ożenił.

Po śmierci ukochanej żony w 1835 roku zaszył się na rodzinnej plantacji, którą opuścił dopiero dziesięć lat później, startując w wyborach i zdobywając miejsce w Kongresie. Nie zagrażał go długo – w 1846 objął dowództwo nad oddziałami z Missisipi w czasie wojny z Meksykiem, w której wstąpił się jako znakomity dowódca i mężny żołnierz. Po wojnie objął fotel senatora, piastował urząd Sekretarza Wojny w gabinecie prezydenta Pierce'a i stanowisko komendanta West Point.

Gdy stan Missisipi podjął decyzję o odstąpieniu od Unii, Davis natychmiast zrezygnował ze wszystkich stanowisk, by stanąć na czele milicji ukochanej ojczyzny. Wrodzona skromność nie pozwoliła mu liczyć na wyższe stanowisko – dlatego nominacja prezydencka, którą otrzymał w lutym 1861, była dlań niemalym zaskoczeniem.

Nowy prezydent nie przejawiał początkowo cech wielkiego wodza – był słabego zdrowia, cierpiał na niekończące się migreny i zdecydowanie promował wojskowy styl rządzenia krajem, w większości ignorując sprawy cywilne. Jego niezłomna lojalność wobec przyjaciół stała się wkrótce równie poważnym zagrożeniem, gdyż gabinet złożony z ludzi, którym coś zawdzięczał, nie próbował nawet przeciwstawić się woli Davisa. Bezwarunkowe oddanie sprawie Południa spowodowało dodatkowo, że prezydent bardzo osobiście przyjmował każdą krytykę, marnując mnóstwo czasu na niekończące się polemiki z większością swoich generałów.

Wzrastająca inflacja, wywołana blokadą konfederackich portów konieczność rekrutacji dóbr, problemy z uchodźcami i niezwykle talent Davisa do zjednywania sobie wrogości niedawnych przyjaciół



sprawiły, że ukochany do niedawna prezydent coraz bardziej tracił na popularności. Podjęta w 1864 decyzja o uwolnieniu niewolników również nie przysporzyła mu sympatyków – dopiero jej skutek, jakim było uznanie Konfederacji przez Francję i Anglię, a w konsekwencji zniesienie blokady konfederackich portów, pozwolił mu wygrać kolejne wybory.

Nieśmiały, wiecznie skłócony ze swoimi współpracownikami, sztywny i formalny przy każdej okazji, bujający w obłokach Jefferson Davis zniknął na zawsze po Bitwie o Waszyngton w 1871 roku. Triumf, który tak łatwo obrócił się w klęskę, natchnął upadającego na duchu prezydenta dziwną energią, z którą przystąpił do reorganizacji gabinetu. Ucichły spory – a wraz z nimi kilku najbardziej aktywnych przeciwników Davisa. Nowy, silniejszy prezydent

jeszcze bardziej umocnił swoją władzę, systematycznie ignorując decyzje Kongresu, działając zdecydowanie i bezkompromisowo. Niezbędne cięcia gospodarcze i rozgorzała na nowo wojna sprawiły, że ukochany niegdyś Ojciec Narodu zyskał sobie opinię krwawego tyra. Gdy zwyciężył w ostatnich wyborach, kilku wpływowych polityków publicznie zarzuciło mu sfałszowanie wyników. Niestety, większość z nich zaginęła wkrótce potem w tajemniczych okolicznościach, wszystko więc wskazuje na to, że Jefferson Davis rządzić będzie Konfederacją aż do śmierci.



**Uwagi dla Szeryfa:** *Doppelganger, który zajął miejsce prezydenta, jest materiałem wyjściowym dla kilku rodzajów przygód. Po pierwsze, posse może się wplątać w długa intrygę, prowadzącą do odkrycia prawdziwej natury potwora i zakończenia jego tyranii. Davis ma więcej wrogów niż gwiazd na niebie, z powodzeniem więc zabrać się można w spisek, który ma na celu odkrycie oszustwa wyborczego, bądź usunięcie Davisa z funkcji... lub ze świata. Oczywiście, możesz też postawić swoją posse po drugiej stronie barykady – zwłaszcza całym sercem oddani sprawie Południa patrioci mogą stać się egzekutorami, usuwającymi przeciwników Ojca Konfederacji. Prezydent przywiązuje wielką wagę do nowych wynalazków, posse może więc tropić plany, porywać ich twórców – i prowadzić brutalną grę prezydenta w każdy inny sposób. Niech żyje Dixie!*

## ROBERT EDWARD LEE

Ukochany wódz Konfederatów, żywy symbol walki o niepodległość, nie czuł nigdy sympatii pro-secesyjnych ani szczególnego uwielbienia dla instytucji niewolnictwa. Urodził się w styczniu 1807 roku, w posiadłości Arligton House, w Stradford, w Wirginii, a mieszka w niej do dziś. W 1829 ukończył West Point jako drugi najlepszy absolwent w swojej klasie i rozpoczął służbę w Korpusie Inżynieryjnym, gdzie szybko zwrócił uwagę generała Winfieldda Scotta. Ten powierzył mu dowództwo Korpusu podczas wojny z Meksykiem.

Pod rozkazami Scotta, Lee dał dowody prawdziwego geniuszu strategicznego, otwierając armii bezpieczną drogę do stolicy Meksyku i walnie przyczyniając się do zdobycia miasta. Nic więc dziwnego, że do kraju powrócił, ciesząc się opinią najlepszego żołnierza Ameryki. Po wojnie objął dowództwo akademii w West Point, a następnie stacjonującego w Teksasie 2. Pułku Kawalerii. Przebywając na urlopie w Arlington House, objął na specjalną prośbę gubernatora Wirginii dowództwo nad oddziałem piechoty morskiej, która zdobyła Harper's Ferry i aresztowała Johna Browna. Wkrótce potem Lee zdecydował się wyzwolić swoich niewolników.

W styczniu 1861 roku, tuż po secesji obydwu Karolin, Abraham Lincoln zaproponował Robertowi Lee stanowisko sekretarza wojny w swoim gabinecie. Zanim jednak ten przyjął propozycję, do zbuntowanych stanów dołączyła Wirginia. Choć osobiście potępiał zarówno secesję, jak i niewolnictwo, Lee wrócił do domu i stanął po stronie CSA. Davis zaproponował mu funkcję osobistego doradcy.

Początkowo nowo mianowany generał zajął się organizacją sił zbrojnych w Wirginii i obroną Wybrzeża, szybko jednak popadł w konflikt na tym tle z prezydentem Davisem, a żołnierze – rozzuchwaleni brakiem dyscypliny i faktem, że prezydent torpeduje posunięcia dowódcy – zaczęli szydzić z łagodnego generała, przezywając go „Babcią”. Jefferson Davis wkrótce zwolnił Lee ze stanowiska doradcy, odsyłając go wyłącznie do obrony Wybrzeża.

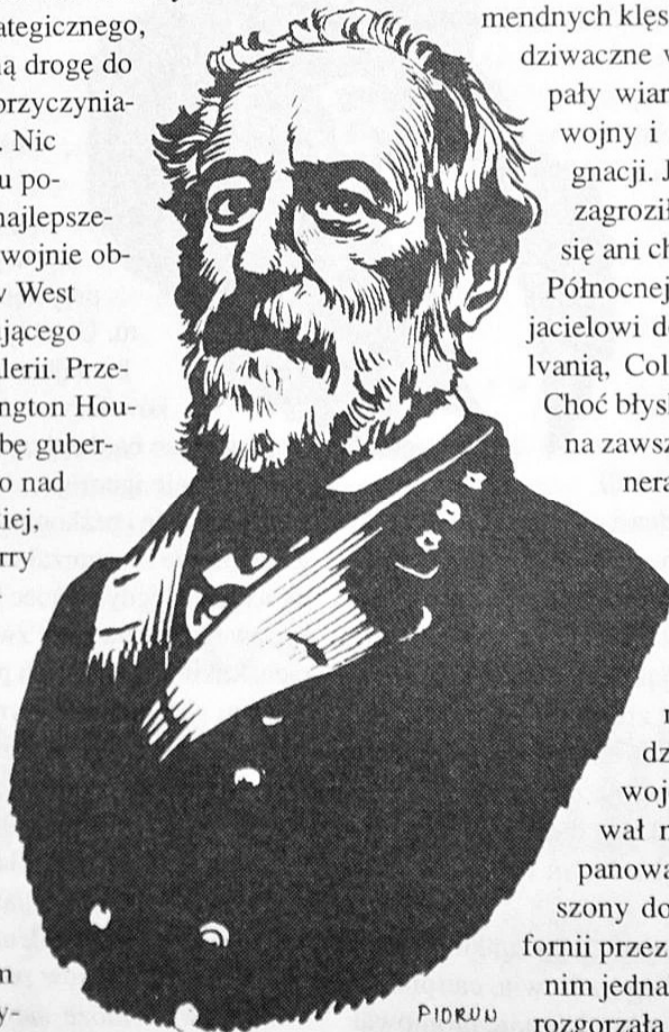
Sytuacja zmieniła się gwałtownie, gdy Armia Potomaku zagroziła konfederackiej stolicy – Lee ponownie objął dowództwo nad armią Wirginii, rozbijając siły Jankesów w kampanii w dolinie Shenandoah i podczas słynnej Bitwy Siedmiodniowej. Kontrofensywa przyniosła mu kolejne zwycięstwa pod Chancellorsville oraz Fredricksburgiem i pozwoliła wygnać jankeską armię poza granice Konfederacji.

Ochroniwszy granice kraju i zaskarbiwszy sobie bezwzględna miłość żołnierzy, Lee zdecydował się na inwazję. W 1863 jego armia przekroczyła granicę Unii, zmierzając w kierunku Waszyngtonu, by spotkać się z wojskiem generała Meade'a pod Gettysburgiem. Spowodowana niekompetencją podkomendnych klęska oraz następujące po niej dziwaczne wydarzenia mocno podkopły wiarę generała w sens dalszej wojny i skłoniły do złożenia rezygnacji. Jednak kiedy generał Grant zagroził Richmond, Lee nie wahał się ani chwili, stając na czele Armii Północnej Wirginii i zadając nieprzyjacielowi dotkliwe ciosy pod Spotsylvanią, Cold Harbor i w Wilderness. Choć błyskotliwa obrona Petersburga na zawsze ugruntowała pozycję generała, gigantyczna liczba ofiar

znów zmusiła go do refleksji nad sensem wojny.

Davis przeciwdziałał jego odejściu, czyniąc go w 1865 roku wodzem naczelnym. Lee doprowadził do zaprzestania działań wojennych i dopóki pozostawał na stanowisku, na froncie panował względny spokój, naruszony dopiero aktem aneksji Kalifornii przez Konfederację w 1869. Zanim jednak wojna pomiędzy stanami rozgorzała na nowo, zawał serca zmusił Roberta Lee do odejścia ze stanowiska. Wciąż lojalny Konfederacji, był wódz naczelny założył kompanię kolejową Dixie Rails i podjął wyścig na zachód, choć kiepskie zdrowie nie pozwoliło mu osobiście nadzorować budowy. W czasie wyborów w 1876 roku generał Lee, rozczarowany osobą prezydenta Davisa, próbował sięgnąć po prezydenturę – powszechnie twierdzi się, że jego porażka była wynikiem oszustwa.

**Uwagi dla Szeryfa:** Jeśli jest na tym świecie coś dobrego, ucieleśnia to Bobby Lee. Jest uprzejmy, sympatyczny, dystyngowany, honorowy, uczciwy, szlachetny... Jeśli posse nie



PIERU



kocha starego generała, w jej skład muszą wchodzić najbardziej zatwardziali jankesi na świecie. Ostatnimi czasy wódz martwi się coraz bardziej tym, co dzieje się w jego kraju, jeśli więc użyjesz generała – lub jego kolei – jako motywacji przygody, posse powinna walczyć ze złem i każdym zagrożeniem, a może nawet działać potajemnie na rzecz pokoju. Zaufanie starego wodza zdobyć można ratując go – dajmy na to – przed kolejnym „zawalem”, który usiłowali zafundować mu nieznani sprawcy, potajemnie powiązani z prezydentem. Z drugiej strony, jego śmierć byłaby cisem dla morale całej Konfederacji i – kto wie – może odwróciłaby losy całej wojny?

## PIERRE GUSTAVE TOUTANT BEAUREGARD

Urodzony w 1818 roku w Nowym Orleanie „Mały Kreol” jest człowiekiem, którego bezpośrednio oskarżyć można o wybuch wojny pomiędzy stanami. Od dziecka zafascynowany Napoleonem, Beauregard ukończył West Point jako najlepszy absolwent rocznika '38 i początkowo – wzorem swojego idola – dowodził oddziałem artylerii, wkrótce jednak przesunięto go do Korpusu Inżynieryjnego, pod rozkazy Roberta Lee. W Meksyku wykazał się błyskotliwością i odwagą, odnosząc przy okazji dwie rany.

W 1861 roku objął najkrótszą w historii uczelni, bo tygodniową, komendę nad akademią West Point. Wkrótce po tej nominacji jego rodzina Luizjana wystąpiła z Unii. Beauregard natychmiast opowiedział się po stronie rebeliantów, widząc w armii Południa szansę na realizację swych napoleońskich marzeń. Te wydawały się ziszczać, powierzono mu bowiem komendę nad wojskiem stacjonującym w pierwszej stolicy CSA – Charleston. Tam właśnie podjął historyczną decyzję o ataku na Fort Sumter i osobiście oddał pierwszy strzał w wojnie secesyjnej.

Po kapitulacji fortu Beauregard cieszył się sławą bohatera, za którą poszła nominacja na wodza naczelnego i realizacja snu o Napoleonie. Świeżo upieczony dowódca przeżył jednak gorzkie rozczarowanie, gdy prezydent Davis zdegradował go na dzień przed Pierwszą Bitwą

pod Manassas, powierzając dowództwo naczelnego generałowi Johnstonowi. Choć rozczarowany Beauregard *de facto* dowodził pierwszym konfederackim zwycięstwem, tak upragniona przezeń sława spłynęła na rywala. Ponadto „Mały Napoleon” upierał się, że mógł zająć Waszyngton, gdyby tylko dano mu dość ludzi i zaopatrzenia – to twierdzenie wywołało pierwszy z jego konfliktów z prezydentem.

Choć Beauregard otrzymał po bitwie pełen stopień generalski, zeżłony Davis skierował go do pomocy Albertowi Sidneyowi Johnstonowi, bratu człowieka, który odebrał mu zwycięstwo pod Manassas, na froncie zachodnim. Wzorem Napoleona, na dzień przed bitwą pod Shiloh, przygotował własne rozkazy, a gdy jego przełożony został śmiertelnie ranny, przejął dowództwo pozwalając, by zwycięstwo w ostatniej chwili przeciekło mu przez palce. Pobity przez Granta generał zapadł na zdrowiu i w lipcu 1862 roku samowolnie opuścił armię, by zasięgnąć porady lekarskiej. Prezydent Davis ukarał go, dożywotnio odbierając mu prawo do dowodzenia i znów kierując do obrony zablokowanego przez jankesów Charleston.

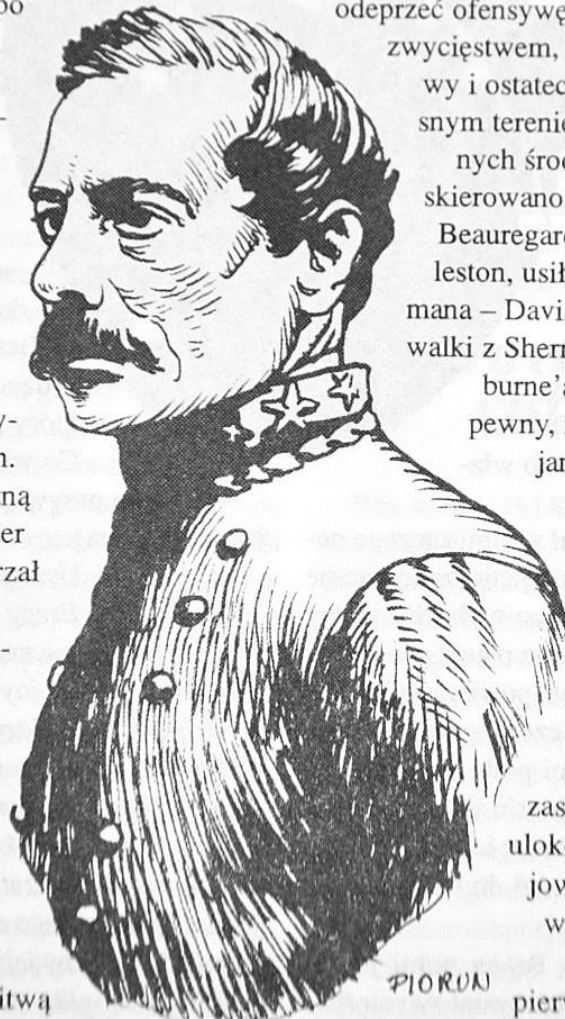
Przez prawie dwa lata broniąc miasta przed siłami lądowymi i morskimi, Beauregard odbudował swoją nadszarpniętą sławę bohatera. Wsławiwszy się zwycięstwem pod Drewry's Bluff, objął ponownie dowództwo nad armią i pomógł generałowi Lee odeprzeć ofensywę Granta w 1864 roku. Upojony

zwycięstwem, usiłował dokonać kontrofensywy i ostatecznie pobić Granta na jego własnym terenie, nie otrzymał jednak koniecznych środków – zamiast tego powtórnie skierowano go pod dowództwo Johnstona.

Beauregard odmówił i powrócił do Charleston, usiłując powstrzymać Marsz Shermana – Davis odmówił mu jednak ludzi, do walki z Shermanem posyłając generała Cleburne'a. Rozczarowany Beauregard –

pewny, że gdyby to on objął komendę, jankesom nie udałooby się spustoszyć Georgii – złożył ostatecznie rezygnację.

Opuściwszy szeregi armii, Beauregard przeprowadził się do Nowego Orleanu. Odrzuciwszy propozycje objęcia dowództwa nad armią Egiptu i Rumunii, zaszł się w swojej posiadłości i, ulokowawszy udziały w linii kolejowej Bayou Vermillon, zajął zawodowym hazardem i pisaniem książek, w których analizuje pierwsze lata wojny.





**Uwagi dla Szeryfa:** *Mały Napoleon jest gorzko rozczarowany, czuje się skrzywdzony i wykorzystany przez Konfederację, Davisa i wszystkich wrogów, z Josephem E. Johnstonem na czele. Dlatego nie cofnie się przed niczym, by się odegrać – możesz z powodzeniem wciągnąć go w dowolne matactwo, skontaktować z Dworem, uczynić sojusznikiem barona LeCroix czy nawet bezpośrednio sługą Mścicieli. Oczywiście nie łatwo dobrać się do skóry bohaterowi spod Fortu Sumter – jeśli posse zrobi coś głupiego, cała Konfederacja może zareagować bardzo gwałtownie.*

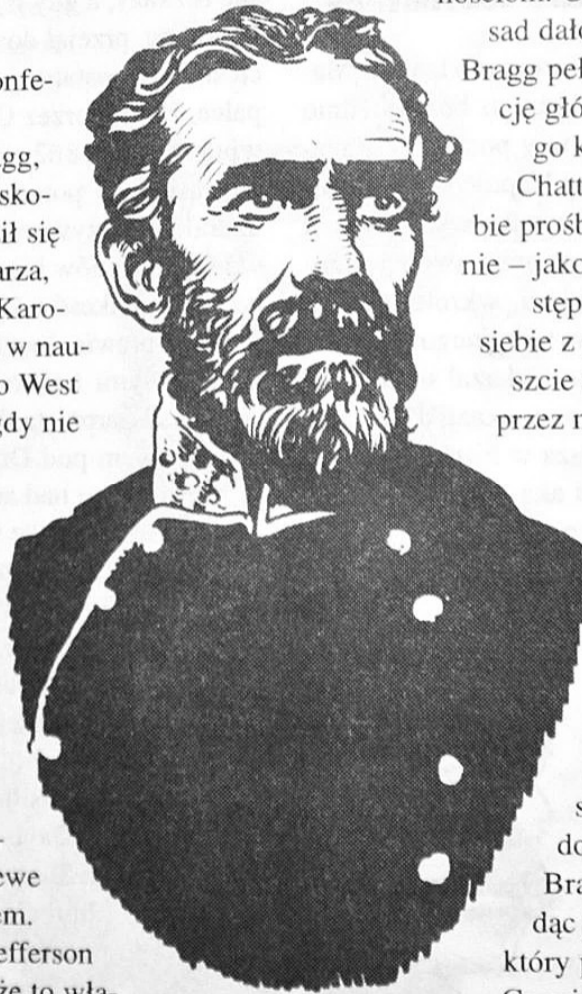
## BRAXTON BRAGG

Chyba żaden z wodzów Konfederacji nie budzi tak wielkich kontrowersji, jak Braxton Bragg, generał i obecny doradca wojskowy prezydenta Davisa. Urodził się w 1817 roku, w rodzinie stolarza, w Warrentown, w Północnej Karolinie, i choć doskonale wyniki w nauce pozwoliły mu dostać się do West Point, południowa socjeta nigdy nie uznała go za swego.

Podczas wojny z Meksykiem pułkownik Bragg nie błyszczał, okazał się jednak dowódcą kompetentnym i uzdolnionym – choć nie dość sprawnym, by awansować go na generała. Podczas bitwy pod Buena Vista okazał jednak wielkie męstwo, błyskotliwość i szaleńczo odważną szarżę ratując lewe skrzydło armii przez odcięciem. Dowódca lewego skrzydła, Jefferson Davis, nigdy nie zapomniał, że to właśnie Bragg ocalił mu życie.

Choć Braxton Bragg wystąpił z armii zaraz po powrocie z Meksyku i osiadł w Luizjanie, zajmując się uprawą bawełny, bezpośrednio po wybuchu wojny między stanami Davis wręczył mu patent generalski i skierował do obrony Tennessee, powierzając ponad 40 000 żołnierzy. Świeżo upieczony generał od razu popadł w konflikt ze swoimi podwładnymi, początkowo jednak zdawał się odnosić sukcesy, mimo że jego – nie zrealizowany na szczęście – plan uderzenia na Granta pod Shiloh mógł doprowadzić do upadku Konfederacji.

Gdy – z pomocą niebios – Bragg pobił janików pod Chickamaugą, nie wykorzystał zwycięstwa



i zaangażował się w oblężenie Chattanooga, które zakończyło się jego miażdżącą porażką. W tym czasie już trzech generałów prosiło Davisa o zmianę na stanowisku głównodowodzącego, dwaj generałowie ślubowali nigdy więcej nie służyć pod Braggiem, a pewien pułkownik wyzwalał go na pojedynek. Powodem tak gorących reakcji była nie tylko niekompetencja generała, lecz również jego obsesyjne przywiązanie do regulaminu.

Już w czasie wojny z Meksykiem przejawiał dziwaczne skłonności – gdy kazał swoim ludziom zbierać pod huraganowym ogniem szable zabitych kawalerzystów, by zwrócić je do magazynów, jednak dopiero jako wódz dał pełny upust swoim skłonnościom. Chorobliwe uwielbienie dla zasad dało o sobie znać zwłaszcza, gdy Bragg pełnić zaczął jednocześnie funkcję głównodowodzącego i naczelnego kwatermistrza armii: tuż przed Chattanooga skierował sam do siebie prośbę o zapatrzenie, którą następnie – jako kwatermistrz – odrzucił. Następnie, jako dowódca, napisał do siebie z prośbą o wyjaśnienia, aż wreszcie rozpoczął ciągnącą się niemal przez miesiąc kłótnię z samym sobą.

Gdy do prośb oficerów dołączyła reakcja szeregowych, którzy masowo jęli dezertować spod komendy

Bragga, a sam generał skompromitował się ostatecznie na Missionary Ridge, Davis zdecydował się usunąć starego przyjaciela ze stanowiska, czyniąc go swoim doradcą wojskowym. Urząd ten Bragg piastuje po dziś dzień, będąc jedynym członkiem gabinetu, który pozostał w nim po 1871 roku. Co więcej, Jefferson Davis zdaje się

ostatnio przywiązywać coraz większą wagę do jego rad i uwag.

**Uwagi dla Szeryfa:** *Chociaż generał Bragg wydawać się może postacią komiczną, znakomicie uosabia bezsens wojny – jest tchórzliwy, lecz chce walczyć, chętnie łamie morale własnych ludzi, by go szanowali, i obsesyjnie przestrzega każdego kruczka i paragrafu kodeksu wojennego, nie licząc się przy tym kompletnie z ludźmi. Skupia się w nim cała biurokratyczna i nieludzka machina wojenna, która każdego dnia posyła na śmierć tysiące niewinnych ludzi, by jej prawidłom stało się zadość. Czy Mściciele mogliby nie zainteresować się kimś takim?*



# CZARTOWSKIE IGRCE

DIARIUSZ, AB ANNO DOMINI MDCXIII  
PRAWDZIWĄ HISTORYJĘ PANA ZAGŁOBY  
I KOMPANII SWAWOLNEY PRZEDSTAWIAJĄCY,  
A I LOS SŁAWETNEJ DZIURY W CZELE  
MOGĄCY NIECO ROZJAŚNIĆ.

Przygoda spisana przez chorążego  
kujawsko-pomorskiego i starostę toruńskiego  
Łukasza Andrzeja Czyżewskiego, h. Topór

## WSTĘP

Diariusz niniejszy przeznaczony jest dla niezbyt licznej Swawolnej Kompaniji, najlepiej zaś by poprowadził go starosta wraz z jednym-dwoma podstarościami. Idealem byłoby trzech podstarościch i trzech-czterech Panów Graczy.

W tym momencie radzę zakończ czytać, Panie Bracie, bowiem reszta tekstu przeznaczona jest TYLKO i wyłącznie dla oczu Starosty.

Podstarości, otrzymując do odegrania rolę imię Jana Onufrego Zagłoby, będzie wiedział nieco więcej niż pozostali Panowie Bracia, jednak – chcąc nie popsuć sobie i innym zabawy – musisz zadbać, by reszta graczy traktowała go nie jak BN, ale jak członka kompanii. Drugi zaś i ewentualni kolejni podstarości: rolę młodego Tworzyńskiego, pana Koli i insze pomniejsze na się przyjąć mogą.

Osobnik Onufrego prowadzący musi być bystry i dowcipny nie tylko na karcie postaci. Dobrze, jeśli będzie to najlepszy z Twoich graczy. Zdarzyło się bowiem na konwencie, że rolę Zagłoby, *mea culpa*, obsadziłem Panem Bratem, który twierdził, że gra stale w DP. Niestety, okazało się potem, że wszyscy pozostali kompanioni więcej experiencji mieli niżli on. A towarzysz husarski (pozdrowienia, „Prawniku”) miał fantazję i koncept bijący imię Onufrego na głowę. Potem go zresztą ze szponów czartowskich ratował.

Ty dzięki prawidłowemu układowi sił będziesz mógł dowolnie „sterować” graczami (oczywiście wtedy i TYLKO wtedy, gdy utkną w jakimś miejscu diariusza), a równocześnie zadbasz, by całość wydarzeń nie zachwiała zanadto równowagi rozgrywki. Jako że całość w zamyśle i w moim ujęciu bliższa była opowiadaniom J. L. Komudy niżli Sienkiewiczowi, przeto diariusz ten należy do gatunku

opowieści niesamowitych. Jako taki często wymykać się będzie regułom opisanym w DP. Sam prowadzilem go całkowicie bez kości. To, jak Ty go poprowadzisz, leży tylko w Twojej gestii Starosto. Dla porządku na końcu diariusza znajdziesz odpowiednią konotacje Zagłoby i dwóch innych BNów. Wszak pozostali bohaterowie extraordinaryjnymi nie są i sam stworzyć ich konotacje możesz. Tu pragnę zaznaczyć, że diariusz ten powstał przed dodatkiem „Ogniem i mieczem”, stąd też konotacja pana Zagłoby odbiega od tej z podręcznika. Ponadto nie zapominaj, Mości Starosto, że czas wydarzeń tu opisanych poprzedza „Trylogię” o około 40 lat, stąd pan Zagłoba ma zaledwie *circa* trzydzieści wiosen.

Jeśliś nadal to czytasz, Mospanie, kończ i wstydu oszczędź. Wiedz, że moi podstarości prędko Cię dopadną, a i bawić się z Waścią nie będą, jeno garło dasz – już moja w tym głowa!!!

## A O CÓŻ TU CHODZI, CZYLI ZAGAJENIE

Rok mamy 161X (tu 1613). Młody pan Zagłoba otrzymał lista od ojca niemocą złożonego i pilny przykaz, by jak najszybciej je dostarczyć do wuja, imię Gustawa Tworzyńskiego, mieszkającego obecnie w okolicach Szreńska w województwie plockim. Jeżeli chcesz, zmień dowolnie lokację; jeden warunek: kompanija cały czas ma czuć się obco. Dlatego polecam szczególnie „dzikie” rejony Rzeczypospolitej: Mazowsze, Ruś Czerwoną, wszelkie obszary bagniste i lesiste z wąskimi ścieżynkami, marnymi karczmi i co najmniej podejrzliwą szlachtą.

W taki to nieprzyjazny rejon wyruszył pan Zagłoba. Nic dziwnego, że nie spiesząc się zbytnio i popijając zacny trójniak, co go z ojcowskiej piwnicy

na drogę zabrał, zmierzał powoli traktem z Ciechanowa ku Prusom, plany snując jakby się tu z obowiązku dostarczenia listów dalej do Prus – bo i takie otrzymał – wymigać. Pogoda nie najszczęśliwsza, boć to dni ostatnie *septembra* i słoty jesienne blisko. Przeto nic dziwnego, że wkrótce siąpić poczęło, a niebo barwą siną się przyobkleło. Zatopiony w myślach Onufry po dniu całym drogi, pod wieczór, nijak nie zwrócił uwagi na gwałtowny hałas i ruch na drodze gdzieś z tyłu. Z rozmyślań wyrwało go dopiero silne szarpnięcie za juki i obalenie w błoto drogi. „Uż, ty chamie...” – zdążył zaledwie wrzasnąć i z pistoletu wypalić. Szablicy dobyć nie zdołał, gdy poczuł, jak osuwa się bezwładnie na ziemię. Jeszcze jeden silny cios w głowę i nasz jeździec padł nieprzytomny...

Jeśli masz czas, a i Twój podstarość chce się nieco zabawić, rozegrajcie scenę z ojcem Zagłoby – przekazanie listów (Zagłoba nie wie, co się w nich naprawdę znajduje), ostatnie przestrogi i instrukcje – jeszcze przed biesiadą. PG zaś rzućcie od razu na szerokie wody – zapowiedz, by przyszli w grupie. Jak tylko siądą, zacznij od razu opisywać drogę tak, by nie mieli czasu na zastanowienie! Zatem...

## CZAS NA KOMPANIĘ

Panowie bracia podążają właśnie traktem od Ciechanowa na Siewierz – być może w wyniku ostatnich wydarzeń (z poprzedniej biesiady), może z innych powodów (np. do dworku jednego z graczy lub kogoś z jego rodziny mieszkającego tuż pod granicą z Prusami). Pogoda od dni kilku psuje się i tylko patrzeć, jak łać pocznie.

Nie żałuj, Starosto, opisów ciężkich chmur, ostro odcinających się od złotych gdzieniegdzie liści w ostatnich promieniach słonecznych. Niech poczują, że te czarne chmury to granica ich kolejnego wyzwania.

Tak czy owak niebo zasnuwać się będzie coraz szybciej, zapadnie wczesny zmierzch, zaczną siąpić, zerwie się wiatr – uważni PG zauważyć mogą, że nie słychać zwykłych odgłosów lasu, żadnych ptaków czy zwierząt. W takiej atmosferze, niemal w całkowitych ciemnościach przeleci nad nimi czarny kształt. Być może to duży ptak jaki... Poszybuje zaś w kierunku, w którym PG podążali.

Do twojej wiadomości, Starosto: to faktycznie wyjątkowo duży kruk. Już wiesz, co się święci? W niedługi czas potem na drodze przed kompanią rozległ się gwałtowny trzask łamanych gałęzi, wystrzał z pistoletu i okrzyk: „Uż, ty chamie...”. Wyjechawszy na prosty odcinek traktu, PG zauważą, jak kilka niewyraźnych kształtów w burych ubiorach kręci się wokół ciała na drodze, przyświecając sobie

pochodnią. Po ubiorze można sądzić, że na ziemi spoczywa szlachcic.

Teraz wszystko w rękach PG. Jeżeli ruszą z kopyta, to napastnicy – zobaczywszy ich – szybko popędzą do koni i ruszą gościńcem. Dobrze, jeżeli kompanija się rozdzieli. Jeden lub dwóch zostanie przy rannym, reszta zaś ruszy w pogoń. Rzecz jasna nie złapią żadnego z niech – chyba że diablo zręczny i biegły w broni PG ustrzeli któregoś. Jeżeli będą mieli szczęście, to przy trupie znajdą jeden list. Jeżeli jesteście nad wyraz złośliwy, każ im szukać papierów w drodze powrotnej do towarzyszy na gościńcu. Większość listów i tak przepadła. Gdy nasi ścigający powrócą, zastaną towarzyszy na opatrywaniu dość młodego, bardzo postawnego szlachcica. Jeżeli będziesz łaskawy, to już teraz pan Zagłoba może się ocknąć na krótko – tyle, by powiedzieć kim jest, spytać o lista i dowiedzieć się, że jest w rękach szlacheckich. Niestety, zaraz straci przytomność i PG nie zostaje nic innego jak dotrzeć do niedalekiej (o czym nie wiedzą) karczmy w Ratowie. Jak tam dowiozą pana Zagłobę – ich problem. Za pomysły w stylu „kołyski bohunowej” nagródź wykonawców. Jeżeli PG nie zdobyli listu, pozwól im go odnaleźć w rzuconej opodal drogi torbie Zagłoby, z herbem Wczele wytłoczonym.

Shczęście w nieszczęściu, deszcz bowiem zacznie łać jak z cebra, karczma ma stajnię, a całość powadzi obrotny pleban, który nawet dla rannego znajdzie korzeni i nieco „wina” – sikacz pierwszej wody, ale dzięki i za to. Powoli a wygodnie (jak na możliwości, oczywiście) ułożony przy ogniu pan Zagłoba przyjdzie do siebie.

PG mają resztę nocy na osuszenie się i doprowadzenie do jakiegoś takiego ładu. Sama gospoda poza plebanem powita ich milczeniem i złymi zaciętymi twarzami uzbrojonymi w wielkie (nawet jak na szlachtę!), sumiaste wąsiska. Mimo całego rozgardiaszu niech poczują, że są tu obcy – przeszkodzili w tutejszym utartym rytuale „życia towarzyskiego”.

Będzie to preludium dalszych wydarzeń.

## LIST ALBO KOLEJNA ZAGADKA

Podjezwam, że wybuchną spory o to, czy list otworzyć, czy czekać na dojscie do przytomności imć Onufrego. Cokolwiek by się wydarzyło, następnego ranka PG zapewne zechcą sobie uciąć dłuższą pogawędkę z Zagłobą, który już wydobrał i nawet wstał z prowizorycznego posłania. Niestety, nie dowiedzą się wiele. Powie on bowiem – zgodnie z prawdą – że miał listy do wuja i jakiegoś aptekarza w Prusiech, ale mu je skradli. Tu jeszcze raz



podziękuję kompaniji za uratowanie zdrowia, a kto wie, czy nie życia.

Pora na ruch PG. Niechże opowiedzą mu o wydarzeniach wczorajszej nocy, pokażą list (nagródź tych, którzy bronili list ów otwierac!) – nieważne otwarty czy zamknięty, ew. przeczytają go głośno. Jeśli jeszcze jest zalakowany, to Zagłoba podziękuję kompaniji i przeprosi za wielkie kłopoty, w jakie PG mógł wpędzić.

Tu mała uwaga. Treść listu podano nieopodal. Tym niemniej gorąco polecam wykonanie rekwiwytu – najlepiej na grubym, czerpanym papierze. Oczywiście pisane inkaustem. Jeśli piór prawdziwych nie masz, to i cienko ostrzoną trzcinką lub patykiem wykonać ów zapis możesz. Całości złożoną na trzy, ewentualnie na dziewięć części, warto zapieczętować tasiemką lub sznurkiem, na którego końcach przytwierdzona do papieru będzie lakowa pieczęć. Polecam tu przepis na domowy lak z wosku/stearyny i kałafonii (był kiedyś w MiM) naprawdę dało to znakomity efekt. Pozostaje tylko zrobienie sobie stempla z herbem Wczele lub jakimś nie znanym PG znakiem. Efekt murowany, a PG mają świetną zabawę, deliberując nad prawdziwym listem.

Oto treść listu:

*Wylce Szanowny Szwagrze*

*Tako jakieś mnie prosit, recepturę ona, co to iey samojeden rozgryźć nie mogłem, posyłam Ci przez syna mego, Onufrego, z tem oto listem. Jego samego do dalszey drogi żem przysposobił, aby jeszcze inne lista do Prusiech powiózł. Wszelako recepturę ową – wyjaśnioną i z sekretu obraną – rad bym ujrzeć na powrót z synem. On bowiem w drodze ma przykaz raz jeszcze do Waści wstąpić po lista. Żywię wszelako nadzieję, iż z sekretu naszego Waziec się przez nikim nie spuścisz, a i synowi memu wiele nie powiesz. Młodź bowiem jako niewielkiej experiencji, a i planów naszych nie rozumiejąca, popsować by je gotowa. Atoli spodziewam się szybkiego responsu w tak naglącej mnie sprawie.*

*Brat Twój, szwagier, a i szczerze oddany kompanijon*

*Teofil Jerzy Zagłoba, h. Wczele*

Jak widać list ów niewiele wyjaśni... Pan Zagłoba zaś – obawiając się nieco dalszej samotnej podróży, jak i afekt wielki do tak zacnej kompaniji czując – może zaprosić PG do wuja, tym bardziej, że droga im ta sama wypada, a i podróżować różniej w większej grupie. Bohatery zapewne przystaną na to, tym bardziej, że niejednemu z nich zaświta myśl, iż wuj wyjaśni, co mogło być w owych listach. Nie

bój się, Starosto, wykorzystywać nawyków graczy – wszak ciekawość to pierwszy stopień do...

Zatem, nie zwlekając, gdy tylko Onufry będzie na tyle sprawny, by utrzymać się w siodle, kompanija opuściwszy karczmę wyruszy dalej na północ. Droga staje się coraz gorsza, piasek grząski. Nie zapominaj, Starosto, że Mazowsze – zwłaszcza to prawobrzeżne – to głównie piach, a tam gdzie bliżej do wody: bagienka i sadzawki. Im bliżej Prus, tym tych ostatnich będzie więcej. Wsi po drodze jest całkiem sporo. Wszędzie chałupy zamknięte na głucho. Tu i ówdzie zza płota czy drzwi świdruje bohaterów czyjś wzrok. Opisuując ludzi tutejszych przypomnij sobie Kiemliczów, a lepiej szlachtę laudańską. To ludzie podobnego pokroju: ponurzy, z miną zaciętą, patrzący spode łaba, co wcale nie znaczy źli. Są po prostu nieufni, bo zbyt wiele zła już w życiu widzieli.

Dobrze po południu dotrą PG do wsi, nad którą, na niskim pagórku, wznosi się zamek – właśnie przebudowywany. Jeśli kompanija zechce tu nocować, pozwól im na to. I tak znając nawyki pana Zagłoby, a i Panów Braci, nie przypuszczam, by tak bardzo spieszyło im się w drogę. Tym bardziej, że Onufremu zostało jeszcze trochę owego trójniaka, a i piwo w tej karczmie nawet nienajgorsze mają. Tu masz czas, by PG znów poczuli niechęć, jaką otacza się obcych w tej okolicy. Niech pokłóca się o miejsce przy stole z jakimiś szaraczkami, niech któryś z nich wyzwie bohatera na pojedynek. Nie bój się poszczerbić Mazura. Jenó konsekwencje dla kompaniji mogą być różne. Od poturbowania w karczmie czy całego szpaleru „złych oczu” na odjezdne, po wizytę w loszku zamkowym Szreńskich. W każdym przypadku bohaterowie i tak trafią...

## ...Z POWROTEM NA TRAKT...

...podążając dalej na północ. Gdzieś dobrze po południu (przypominam: cały czas słońce, wilgoć i czarne chmury) ujrzą za ściemiskami, nad pobliskim lasem, kłęby dymu. Zapewne popędzą co koń wyskoczy – wszak gdzieś w tej okolicy miał być dwór imię Tworzyńskiego! Nikt im przecie drogi nie wskazał, a i rzecz to ważna, od zamku Szreńskich nikogo po drodze nie wiedzieli. Gdy dotrą wreszcie na miejsce, ich oczom ukarze się dziwny widok. Oto pod lasem na niewielkim piaszczystym pagórku stoi coś, co kiedyś było dworem. Dymiące zgliszcza jeszcze syczą pod kroplami deszczu, bucha obficie w ciemne niebo dym. Nie ma tu żywego ducha i – co zauważą wnikliwsi PG – także nie słychać zwykłych lasu odgłosów. Nie sposób ominąć tak dziwnego zjawiska.

Niech PG podjadą pod sam próg. Uderz ich w nos zapachem spalenizny. Jeśli używasz świec, przy opisie tego miejsca po prostu baw się drewnkiem lub skrętem z papieru, podpalając go – smród ma do nich dotrzeć! Ma działać głównie na podświadomość graczy. Niech CZUJĄ, że nieomal przed momentem te belki jeszcze lizały płomienie! Dziwne się wydaje, że dotychczas nie ma jeszcze nikogo z okolicy, a wszak PG widzieli dym już ze znacznej odległości. Mogą tu pozostać na noc lub popędzić i zaalarmować najbliższych sąsiadów, o ile wiedzą, gdzie się udać. Rzecz jasna i tak zabłądzą, a dziwne tutejsze ścieżki na powrót pod zgłiszczą ich poprowadzą. Jeżeli pozostaną na noc, zagoń PG do ruin. Wszak znowu zaczyna padać, a przecież zawsze lepiej mieć kawał dziurawego, bo dziurawego, ale zawsze dachu nad głową. Około północy zaalarmuje czuwających lub obudzi najczujniejszego z PG rzenie konia. Ukryci w ruinie mogą do woli śledzić człeka, który właśnie przybył...

## KTOŚ ZACZ MOŚCI TWORZYŃSKI?

Pan Zagłoba bez wielkich ceregieli rozpozna w owym człowieku kuzyna swego – pana Michała Tworzyńskiego. Ruda bujna czupryna niezbyt wysoko golona i równie ryży wąs bez najmniejszych wątpliwości pamięć Onufremu odświeżą. Gdy jejmość Zagłoba zdecyduje się wyjść z ukrycia, czyniąc przy tym dość pokaźny hałas, Michał – zaskoczony – może go w pierwszej chwili nie poznać. Wszelako gdy już Tworzyński się z całą kompanią zaznajomi i skrót historii usłyszy, pan Zagłoba list mu przekaże. Pan Tworzyński bez zbyteknych sekretów odczyta list ów, jak i treści co zawierają lista, które ze sobą od aptekarza z Prusiech przywiózł. W listach tych aptekarz donosi, iż ingrediencji takich, o jakie IM Tworzyński prosi, nie ma, ale wysłał po nie do Gdańska. Wie bowiem, iż tam częściej podobne substancje zamorskie są sprowadzane. Co do swoich dziejów, pan Michał rzeknie, iż zostawił ojca wprawdzie nieco słabującego na zdrowiu, ale z czeladzią u boku, bez nijakich złych sąsiadów czy innych siurpryz. Potwierdzi nadto, iż wyjechał zaledwie dwie niedziele temu, a starał się tu wrócić jak mógł najszybciej. Widać to z resztą po zdrożonym koniu i odzieniu pana Michała.

Tej nocy PG sobie z wydarzeniami owymi nie poradzą. Ranek zastanie ich, o dziwo, suchych, ziemia zaś też jakby przeszła będzie po nocnej ulewie. Niemniej słońca nadal nie widać, a zgłiszczą nieodparcie podkreślają posępny nastrój.

Ostatecznie wcześniej czy później PG zapewne zdecydują się na wizytę w okolicznych dworach. Pan Michał zaś zaproponuje udanie się (jak najszybciej!) do jedyne go dobrego przyjaciela ojca – Adama Koli, h. Junosza. Co zaskoczy nie znających okolicy PG, pan Michał prowadzi ich znanymi tylko tutejszym dróżkami w las, w bok od szlaku. Bacz Starosto, iż szlaki to dziwne – raz dłuższe, raz krótsze, a nigdy proste. To wina zabaw czartowskich, o których żaden z graczy wiedzieć nie powinien, choć zapewne coś przeczuwać będą!

W podróży nadal PG czuć będą się obco. Chłuszcz ich gałęziami, niech któryś uparcie jadący konno wyrznie łbem w konar; mijając po drodze bagienka czy przechodząc przecinającą je groblą, niech któryś się pośliznie, ktoś w padnie do wody; co bardziej wierzący niech poczną rozglądać się za Rokitą po trzcinach.

Pan Michał po jakiejś godzinie znacznie baczniej zwracać uwagę na otoczenie, koło zaś południa zatrzyma kompanię. Wie wszak, iż traktem do sąsiada jedzie się najwyżej połowę tego czasu, który dotychczas przepędzili w drodze. Podzieli się, rzecz jasna, tymi ocenami z towarzyszami. Raz jeszcze poprowadzić ich spróbuje, tym razem porzucając ścieżkę, wprost przez chaszczę. Chodzi wszak o czas. Nieprzyjemny szlak na szczęście szybko się kończy i SK wyjeżdża na pola, a nieopodal pod lasem podobny (chyba – niech PG nigdy nie będą do końca pewni co widzą) do poprzedniego stoi...

## DWÓR PANA KOLI

Co jeszcze dziwniejszym wydać się PG może, słońce już nisko nad horyzontem wisi, spod chmur powały ostatnimi promieniami linie kreśląc, a mrok powoli wypełza znad lasu. Wkoło trwa codzienne krzątanie. Kiedy parobek zobaczywszy zbliżającą się kompanię, popędzi do dworu, z którego na spotkanie PG szybkim wyjdzie krokiem szlachcic, dopinając w drodze pas. Postawny jest, acz niewysoki, z długim konopnym wąsem, wysoko podgolony, w wieku dojrzałym. Zobaczywszy pana Michała, przywita go serdecznie, po czym zaprosi do dworu wraz z kompanią. Tam przy porządnej wierzery i domowym lipcu PG opowiedzą swoją historię lub też – jeśli w ich mniemaniu pośpiech będzie wielki – krótko wieści przekażą. Pan Adam rzeknie im, iż żadnego dymu za lasem nie widział, a i nowych wieści z okolicy nie ma. Wszelako – nie chcąc dać wiary temu, co się stało – rzeknie, iżby na noc u niego stanęli, rankiem zaś do dworu Tworzyńskich pospieszą.

Po wieczerzy, gdy się wszyscy wokół ognia zbiorą i rozsiądą wygodnie, pora na wykazanie talentów



mości Onufrego – niechże on opowie „całą” przygodę panu Adamowi i niechaj pokaże tu cały swój kunszt. A Ty, Starosto, nie popuść podstarościemu. Niech naprawdę OPOWIE co się wydarzyło – zgodnie ze zwyczajem Zagłoby, ubarwiając nieco – co, miejmy nadzieję, PG będą w trakcie tej opowieści poprawiali. Pokaże również Onufry list jaki od ojca wiozł do wuja. Pan Adam zaduma się, jednak nic PG na razie nie powie. Wspomni jeno, że o podobnych sąsiada sprawach nic nie wiedział.

Tak czy owak, noc minie spokojnie. Rankiem zapewne PG będą chcieli wyruszać jak najszybciej. Pogoda dalej będzie równie wisielcza co przez dni ostanie. Jedyna pociecha, iż nie leje jak wczoraj. Pożegnanie z dworem Kolów nie obędzie się jednak bez dobrego śniadania, które – dzięki gościnności gospodarza i zwyczajom pana Zagłoby – skończy się koło południa. Jest to znakomity motyw komediowy. PG będą siedzieć jak na pale nadziani i czekać jeno, aż Zagłoba z imię Panem Adamem zakończą swoje deliberacje o tutejszych miódach czy innych specjałach. Jeśli bardzo to lubisz, podręcz swoich graczy dłuższą chwilę, dyskutując tylko z Onufrym. Albo wymówią się i wyruszą sami (co będzie nader niegrzeczne), albo będą w tym uczestniczyć. Łudząc się, iż dokonali wyboru. Tymczasem...

## WSZYSTKIE DROGI NA POLANĘ PROWADZĄ...

Gdy już PG ochłoną, zapewne zdecydują się na dłuższy, ale wygodniejszy niżli wczoraj trakt. Ten jednak jak na złość wkrótce zamieni się w wąską ścieżkę, a dobrze po południu, po lewej jej stronie PG mogą zauważyć niewielką polankę. Na niej zaś, pod dębem (zważ, Starosto, że wokół niemal same sosny i brzozy rosną!), wyglądającą na świeżą mogiłę z krzyżem i nawet na korze brzozowej wypalone jakieś litery (to już zupełnie rzadkie zjawisko). „Tu spoczywa Gustaw Tworzyński, h. Awdaniec”. Zapewne PG zbaranieją i to na czas dłuższy. Od tego też momentu zaczną zapewne poszukiwać wszelkich możliwych motywów i winnych, wliczając w to ojcobójstwo i z mordem sąsiada razem wziętymi.

Tu mała uwaga. Jeżeli PG zdecydują się na inną trasę, bądź wyruszą całą kompaniją, i tak polana ta stanie na ich drodze. W tym momencie zapewne zaczną się gubić w domysłach i wszelkie podle podstępny podejrzewać. Ba, mogą skoczyć do gardel swym kompanionom, mogą się nawet za lby wziąć – bacz jednak, Starosto, by to raczej postaci PG poszczerbione zostały w tych starciach, wszystko zaś

skończyło się na studzeniu rozpalonych głów w najbliższej sadzawce.

Pan Kola nadal nie wie cóż o tym sadić. Jednak naciskać będzie PG, by wyruszyli bez zwłoki ku zgłiszczom dworu Tworzyńskich. Zauważy przy tym, iż droga to niezwykła, albo on już nią dawno jechał, bo w jego mniemaniu, krótszą była. Wszelkie ataki na swą osobę rozwiać może przysięgą, bądź też parol dając, co cywilizowanej szlachcie w zupełności wystarczyć winno. Jak by nie patrzeć, droga do zgłiszcz zajmie PG czas do zmierzchu. Gdy dotrą do skraju lasu, zobaczą jeszcze ostatni promień słońca przeblyskujący gdzieś nad horyzontem i oświetlający w sposób upiorny ruinę tego, co jeszcze niedawno było dworem. Pan Adam oczom swym nie będzie mógł uwierzyć.

*Słowa Waszmościów za żart jakiś niewybredny do tej pory żem brał, jednakowoż widzę i wszystko prawdą się zdaje. Cóż nam tedy pozostaje? Jeno noc tu przepędzić i wraz rankiem do dworu wracać, gdzie Waszmościów chętnie ugoszczę, a i Tobie, panie Michale, jak długo chłopstwa i czeladzi nie zbierzesz do odbudowy dworu, gościna służyć moge.*

Tak więc kompanija zapewne ognisko sobie przyszykuje, szukając jako dzień wprzód osłony od nieprzychylniej pogody w runie. Bardziej spostrzegawczy z PG zauważyć może, iż zza chmur ciężkich przeblyskuje rożek nowiu. Znak to niechybny, że czartowskie moce się budzą. Wiedz bowiem, Starosto, iż to, co ci piastunka o dziwach różnych prawiała w dzikiej mazurskiej ziemi będących, prawdą się stać może... A osobliwie siły nieczyste Rzeczypospolitą zamieszkujące, na opak ode pludrackich, nów nie zaś pełnię upodobały sobie na swe harce i igry. Czas zatem na...

## NOC CZARTOWSKA

Kiedy Panów Graczy sen zmorzy, i – niepewni tego, co zaszło – usną snem kamiennym, imię Tworzyński, nie mogąc zasnąć, chrobot nagle jakowyś posłysz. Niewiele się namyślając, skoczy na równe nogi, oczom zaś jego scena takowa się ukaże. Pośród zgłiszczy szlachcic starszy już w latach, ze szramą z lat dawnych w pion biegnącą od czubka głowy aż do brwi samych, w kontuszu i przy pysznej karabeli, łuczycem sobie przyświecając, poprzez połupane belki z izby, do nieboszczyka ojca należącej, wyjdzie i w kierunku imię pana Michała podąży. Ojca swojego rozpoznając, jejmość Tworzyński naprzeciw mu ruszy, kompanijonów krzykiem próbując obudzić. Ci jednak snem – zdaje się kamiennym – posnęli. Pan Gustaw syna swego przywitawszy nic na jego pytania nie odpowie, jeno słowa takie albo podobne wyrzeknie:

Jużem ja przystojniejszą dla nas kompaniję znalazł. Choć synu ze mną, to i ciebie z nią poznam. A i z nimi użyjem sobie jako szlachcicowi przystało. Już oni ci życie prawdziwe pokażą...

Pan Michał – jako syn posłuszny – wraz z ojcem ku lasu ściana się uda, próbując wprzód raz jeszcze kompanijonów obudzić. Na nic to jego zabiegi się zdadzą. W raz z ojcem na kare konie wsiedą i pan Gustaw sobie tylko znaną drogą w las podąży. Niedługo jednak jechać będą, a zza drzew posłyszą wesołe nawoływania i odgłosy wielkiej zabawy.

Gdy na polanę wypadną, oczom pana Michała dwór się ukáže czarny, jakby osmalony cały, którego oknami światło przyjazne prześwieca. Na lewo od dworu zaś widać okazały dąb. Jeszcze ze zdumienia nie ochłonie, gdy na ganek wypadnie, a właściwie – wytoczy się – szlachcic z króciwą. Zobaczywszy pan Gustawa, na całe garło rozedrże się: „A bywaj tu!!! Bywaj!!!”. Stary szlachcic znak da, by syn za nim podążył. Zbliżywszy się do stajni, cugle rzuci czeladzi. Na ganek zaś cała kompanija wylegnie, która iść w zawody może z Kmicicową i, dajlibóg, nieomal jej wierną kopia będąca (a zważ, Starosto, że rok mamy zaledwie 1613). Jest więc i Kokosiński, i Ranicki, i Rekuć, i Uhlik, i Kulwicz i Zend...

Spojrzyj, mości Starosto, do ksiąg mistrza, ażeby typy te odmalować, nazwisk nie podając, a tak by PG zrazu nic nie podejrzewał. Jednak w uczy czasie, gdy rozliczne talenta owych szlachciców pokażą się jaśniej, gracz zda sobie sprawę, że coś jest nie tak i świadomość tego będzie wielce przydatna w dalszej części diariusza. Podczas gdy Pan Michał nic podejrzewać nie może, boć i kmicicowej kompaniji nie zna! Po to zaś typy te zaczerpnąłem, by jeszcze piekielniejszym diariusz ten uczynić.

...Gdy zaś zabawa na dobre się zaczęła, palba na wiat oddana na ganku została, a i Tworzyńscy już sobie nieźle z gąsiorków pociągnęli, odrzwia rozwarły się z trzaskiem, do sieni zaś wkroczył wcale przystojny szlachcic. Strój miał polski, guzy w błękitnym kontuszu z kamieni równie niebieskich w złoto oprawnych wielkości orzechów laskowych; srebrzysty żupan na perłowe guzki w srebrze osadzone zapinał. Karabelę bogatą, paradną, na jedwabnych rapciach krótko pod pasem trzymanej. Włosy wysoko w czub ułożone, nieomal na brwi mu opadały na przedzie. Jagody gorzałką rozpalone, oczy błyszczące. „Dalej kompanija!” – zakrzyknął, a i sam przygrywać na czekaniku począł:

„Gospodarzu, gospodarzu,

Kto u ciebie bywa,

Zawsze wesół, zawsze wesół,

Nigdy nie poziwa,

Hej ha! Do licha!

Dajcie nam kielicha!

A za jego zdrowie,

Niech nam szumi w głowie...”

Na to kompanija zakrzyknęła:

„Wypijże z nami, gospodarzu miły,

Gospodarzu miły,

Byś pić mógł z nami aże do mogiły,

Aże do mogiły!”

Oto i poznamy się, mości Starosto, z imię Tórzem h. własnego, pierwszym pijanicą i niezrównanym facecjonistą pomiędzy czarty polskie. Pan Gustaw przedstawi diabolicowi syna. Niechże przepiją do się i zabawią po staropolsku i poswawolą – do dziewczek nawet zabrać się mogą. Waszmość wiesz najlepiej, co Twoi kompanioni lubią najbardziej. Istotą jest, ażeby pan Michał zatracił się w zabawie i padł bez ducha pod ławę.

## RANKIEM

Gdy reszta kompaniji do przytomności dojdzie, w ruinach natychmiast spostrzegą nieobecność pana Tworzyńskiego. Zapewne odżyją ich wczorajsze podejrzenia. Jednak koń pana Michała wraz z resztą pozostał i rzeczy w ruinach leżą. Kiedy przeszukiwanie najbliższych chaszczy nie da rezultatu, zapewne PG wyruszą w drogę powrotną do dworku pana Adama, mając w głowie totalny chaos. Nie wyprowadzaj ich z błędu. Niech gubią się w domysłach. Możesz przez Onufrego lub pana Adama podsunąć parę faktów i historii o „dziwnych zachowaniach” młodego Tworzyńskiego. Jednak gdy dotrą do pamiętnej polany, ujrzą, że nieopodal mogiły coś w trawie bieleje. To koszula pana Michała i on sam – niemal bez ducha spoczywa! Daj się wykazać panu Zagłobie, niechże on dostrzeże kuzyna i odratuje go kilkoma kroplami gorzałki...

– Co się dzieje? Ojciec? Gdzie ja jestem...

– Spokojnie, Michale, jam to, Onufry. Cóż ci?

– Nie nic. Nic to. A gdzie ojciec?

– Cóżeś to, rozum, kuzynie drogi, postradał? A może niemoc cię jakowaś dopadła i na umyśle słabujesz. Przecie leży tu w mogile, cośmy ją obaj wczoraj odnaleźli. Masz tu, łyknij gorzałki, to zaraz moc w członki powróci...

Tak to od słowa do słowa pan Zagłoba wyciągnął winien całą historię z pana Michała. PG zapewne imię Tworzyńskiemu nie uwierzą. Najprędzej wyjaśnienia dziwnych zachowań szukając w ciężkich przeżyciach lub podejrzewając mości Michała o symulacje, ażeby ich podejrzenia od siebie odsunąć. Mogą też zażądać, by powiódł ich do owego dworu – jednakowoż na nic się to nie zda.

Pan Kola – jeżeli PG nie zechcą z nim wrócić do dworu – sam odjedzie. Tak tedy jedyną pociechą dla



włóczących się po ostępach PG będzie fakt, iż na deszcz raczej się nie zanosi, choć chmury nadal nisko wiszą. Skutkiem ich działań w każdym przypadku będzie kolejny nocleg w „polu”. Gdziekolwiek bowiem zdecydują się podążyć, zgubią się i nocleg wypadnie im gdzieś na polanie lub we dworze pana Koli (jeśli z nim pojechali). Bardziej wierzący PG coś podejrzewać już mogą, jednak pewności mieć nie będą, a ty nie dawaj im ku temu żadnych powodów.

## NOC DRUGA

Bez względu na to, co PG uczynią, historia potwórzy się z potworną dokładnością. Jeżeli pan Michał opierałby się, odegraj całą scenę jako sen, w którym TY masz PEŁNĄ władzę. Nie słuchaj deklaracji gracza, opisuj wiele detali, przytłocz go – niech będzie zagubiony i bezradny. Powtórz opisy identycznie jak nocy poprzedniej. Uzupełnij tu i ówdzie o jakiś detal i męcz, męcz, MĘCZ go tą wizją! Niech tym razem dostrzeże jakieś ciemne znamiona na dłoniach niektórych z „kmicicowej kompanii”. Może rozpozna herb Czarna Nowina?

W końcu owej szalonej nocy także padnie bez ducha.

## OSTATNI RANEK

Obudź PG nieomal równocześnie. Pianiem kura, skrzypieniem żurawia na podwórzu czy stukotem dzięcioła w lesie – nieistotne... Wzrok ich powędruje zapewne na miejsce, gdzie pan Michał się wczoraj ulokował. Będą niewątpliwie zdziwieni, choć czy jest coś, co ich może jeszcze zdziwić po doświadczeniach dni ostatnich? Sytuacja winna być na tyle podobna do wczorajszej, że bez większego trudu wykoncyplują, iż na polanę muszą znów się udać, by Tworzyńskiego odnaleźć. W istocie: leży on tam jak wczoraj, bez ducha. Jednak słabszy jeszcze niżli wprzód. Bez „kołyski bohunowej” PG raczej nie mają szans dowieźć go do najbliższego przyjaznego miejsca – dworku Koli.

Jeżeli PG po polanie zdecydują się rozejrzeć, zauważą, iż mogiła wygląda na świeżo naruszoną, jakby ktoś czegoś szukał, we drzewie zaś dziupla wąska, na człowieka wysoka, z pięć łokci nad ziemią się zaczynająca. Zapewne zaintrygują te rzeczy PG. Jednak nic w dziupli ni wokół mogiły nie znajdą. A czas nagli. Do dworu paną Adama dotrą dopiero po zmierzchu, gdy mgła jesienna z ziemi się podniesie i wraz z oparem, z okolicznych sadzawek gęsty całun stworzy.

Dziwne drogi tutejsze świetnie nadają się, Starosto, byś przestraszył dobrze graczy. Czy nie dziwi

ich, że co dzień nieomal przemierzając, zawsze inny im to czas zabiera? Niech boją się kolejnej podróży! Nie daj im odetchnąć. Zapewne będą chcieli czuć przy chorym, by zabezpieczyć się przed kolejnymi niespodziankami i poszukiwaniami. Być może będą chcieli zawiadomić najbliższego starostę czy sędziego (a może już wcześniej to uczynili?). Pozwól im pchnąć pacholka. Znaczenia to mieć nie będzie żadnego. Noc ta jednak równie dziwną, jak i poprzednie się stanie.

## HISTORII ROZWIĄZANIE?

Tak jak i ostatnimi nocy, przybędzie po syna Pan Gustaw, tym razem jednak obudzi on i PG, mówiąc, iż gospodarz chce się i z nimi poznać. Kompanija winna odnieść wrażenie, że oto opisujesz im kolejny sen. Nikt nie może sprzeciwić się Twojej woli, póki progu dworu Tórza nie przestąpi. Przyodziani w swe najlepsze kontusze (choć ich ze sobą nie mieli), wszyscy przy szablach, prowadzeni są przez pan Gustawa na skraj lasu, gdzie czekają na nich podobne ogniste rumaki, jakie przez dwie ostatnie noce niosły Tworzyńskich. Droga dziś wypadnie im nieco dłuższa.

Najlepiej opisz drogę jak wędrówkę przez Cienie Amberu – im dalej, tym więcej odmian w otoczeniu. Liście zmieniają kształt i barwę, zmienia się poszycie lasu, barwa ziemi na drodze przemykające chyłkiem zwierzęta... aż wreszcie świat staje się zupełnie obcy. Wreszcie droga urwie się przed dobrze ci znaną polaną z dworem. Powtórz po raz kolejny opis (ten sam!!!) – niech Pan Michał i pozostali PG mają wrażenie, że od zmysłów odchodzą. Tak jak i wprzód, na ganek wytoczy się Kokosiński i kompanija cała. Będą śpiewy i wiwaty.

Kiedy już szalona zabawa w pełni trwać będzie, jak zwykle drzwi się otworzą i stanie w nich Tórz. Jednak dziś towarzyszyć mu będzie postawny szlachcic. Ciemny, równie wysoki czub i wąsy aż na piersi obwisłe mienią się w blasku pochodni kruszą barwą. W czerwonym kontuszu i żupanie prezentuje się przepysznie. Dostojeństwo od niego bijące gasi nawet łunę uderzającą od gospodarza tego dziwnego dworzyszczka. Na palcu jego sygnet srebrny spoczywa z herbem Nowina wyciętym. Wówczas to dopiero PG dostrzegą, iż wszyscy jako tu w izbie stoją, mają znak podobny na wierzchu dłoni wypalony. Jasnym zatem jest, iż w mocy czartowskiej się znaleźli! Wszelako sami z własnej woli (?) tu przybyli!!!

Jednak czarty polskie fantazją słynące dalejże do pijatyki zachęcać PG mogą. Igry i harce ich najdzik-

sze odprawiać się będą póki i PG, teraz zapewne strasznie ostrożnych, nie rozbawią. Niechże Twoja kompanija podroczy się z „kmicicowymi”. Prym wszak wieść powinien pan Zagłoba. Pewnością siebie i umiejętnościami zabawiania towarzystwa przyćmić on winien samego Tórza! Co więcej, wielce rozochocony nawet na pojedynek na przyspiewki wyzwąć go może. Tórz, któremu nie w smak taki konkurent, wyzwanie podejmie i sromotni przegrać winien, co bardzo „czarcia kompaniję” ucieszy. Rewanżu żądając, na facecje wyzwie pan Onufrego. Ten, który lepiej rozbawi kompaniję całą, zwycięzcą ma być ogłoszony. Gospodarzowi tego będzie mało. Zakładu zażąda, iż jeśliby Zagłoba przegrał, cała kompanija u niego na służbie zostanie, jeśli zaś wygra, to z więzienia swej magii ich uwolni i odejść w spokoju pozwoli. Na takie *dictum* szablicami PG będą pewnie trzaskać, jednak Onufry – rozochocony miodami, winem i gorzalką – pewny siebie wystąpi.

Tu właśnie miejsce jest na kulminację popisów wszelkich umiejętności pana Zagłoby – stąd i wcześniejsze wskazania co do gracza go prowadzącego. Pojedynek ten może stać się jedną z najlepszych scen, jakie kiedykolwiek poprowadziłeś. Jednak i ty, i „twój Zagłoba”, musicie być na to przygotowani. TU NIE MA MIEJSCA NA IMPROWIZACJĘ. Tak się wydaje PG, lecz ty przecież wiesz, że Zagłoba wygrać musi. Dla nich jednak niechże to tak pewnym nie będzie. Niech się boją, niech „wyrzeźwiają” w jednej chwili, niech śmieją się sztucznie, robiąc dobrą minę do tej czarnej gry. A gdy już ostatnia z sześciu facecji padnie, kiedy wszyscy spojrzą po sobie i rwetes straszny wybuchnie, i oni za swym zawodnikiem w tych szrankach winni gardłować. Wszak o ich skórę tu chodzi! Palma pierwszeństwa Zagłobie przyznana będzie. Na to Tórz, rozsierdzon wielce, czerwony na twarzy cały się uczyni, czeladzi i kompanijonów swych wzywać będzie, ażeby zniewagę swą pomścić. Doprowadź do tego, by błysnęły szable, a PG stanęli oko w oko z czarcimi sługami. Niech myślą, że to już koniec. Wówczas z ławy ów czarny szlachcic podniesie się i poniechać ich karze. Jeśliś jeszcze się domyślił, to sam Boruta z Łęczycy tu przybył. Z uśmiechem pod wąsem tak do naszych PG rzeknie:

– *Odwagę, a i fantazję Waszmościów docenić umiem. Jakież pludrak broni by dobył, wiedząc, że i szans nawet nie ma? A żebyście nie myśleli, że honoru czarci w Polsce nie ma, przeto wiedzcie, iż wolni jesteście i każdej chwili odejść możecie. To jeno, iż obaj panowie Tworzyńscy do kompaniji mojej dołączą, a żadnych sprzeciwów od Waszmościów na takie dictum nie usłyszę. Jeśliście mnie jeszcze Waszmościowe nie poznali, wiedzcie, iż jam...*

Tu wszelkie światła zgasną nagle, a w tłoku, jaki się uczynił, jeno wrzask pan Zagłoby kompanija posłyszeć może. Co tchu zapewne z tego młyńca PG wyrwać się zechcą, a i drogą byle dalej na łeb, na szyję pognają. Psikus czarci jednak na powrót na polanę ich zaprowadzi, lecz tam już jeno zgłiszczą dymiące i dąb z dziuplą tuż przy ziemi na człowieka wysoką ujrzą. To droga ich jedyna – jeśli i dobrze sobie pokojarzą, wszedłszy do pnia stopni kilka odnajdą ku dziupli jakieś pięć łokci wyżej położonej. Rzecz jasna domyślasz się już. gdzie wyjście z owego *curiozum* natury się znajduje? Nie bądź jednak tego tak pewien. W chwili, gdy już znany sobie widok polany ujrzą przez górną dziuplę i przejść będą chcieli, każdy w nich ból tępy z tyłu czaszki poczucie i umysł jego w nicość się osunie.

Do przytomności doszedłszy stwierdzą, że woda na łeb im kapać poczęła, szary mglisty świt już dokoła, a oni w starej ruinie się znajdują. Kompanija zaś składać się będzie z tylu, ilu ich na początku dziwnych owych wydarzeń było – PG oraz Onufrego Zagłoby, który twarz całą krwią ma zalaną oraz dziurę paskudną z czoła wyzierającą. Co po twarzy obmyciu – dopiero się okaże.

Gdy zaś ból głowy paskudny przewyciężać na wszelkie sposoby będą, dojdzie doń przytłumiony, lecz dla nich wciąż nieznośnie głośny stukot kopyt końskich. Kiedy wyjrzą zaciekawieni, oczom ich ukaże się pędzący na jabłkowitym ogierze pan Kola. Dojrzawszy zaś ruch w ruinie, zepnie konia i z oddali będzie jak obcych wypytywał. Co gorsza, okaże się, że ni ich, ni wydarzeń, jakie ostatnio przeżyli, pamięta. Ciekaw będzie niepomiernie skąd PG tak cudaczne nowiny przynoszą, a i imię jego oraz inne wiadomości posiadli. Tu możesz, waszeć, kolejny popis pana Zagłoby, podobny do poprzedniego jego występu we dworze Kolów, na zakończenie niniejszej opowieści przedstawić. Pan Adam nijakiej wiary słowom rubasznego szlachcica, ze szmatą byle jak wokół głowy zawiniętą, nie da. Uśmiawszy się jednak setnie, na poczęstunek przed dalszą drogą PG zaprosi. Równocześnie poinformuje ich, iż ruina, w której noc przepędzili, już z lat trzydzieści stoi pusta – a to odkąd Tworzyńscy na Dzikie Pola się udali, szczęścia szukać.

Przez las droga kopaniji wypadnie. Jednak ten jakby przyjaźniejszy niżli w dniach ostatnich, a i droga zaledwie godzinę niecałą winna zająć. W tym czasie miną PG rzecz jasna polanę, na której pod rozłożystym dębem kopce dwa dawno już trawą porośłe zauważą łatwo. Zagadnięty pan Adam opowie, jako pacholęciem jeszcze będąc, od pani matki słyszał najróżniejsze historie i o tym dębie, i o czartowskich mocach w kurhanach drzemających. Wówczas już zupełnie skołowani PG list być mo-



że po raz kolejny otworzyć zechcą. Ostatecznie Zagłoba rzecz tą uczyni.

Ty zaś na tę chwilę zachowaj listu drugą wersję, którą to Pan Zagłoba z torby swej wyciągnie teraz.

*Wielce Szanowny Szwagrze*

*Witam Cię serdecznie i żeśmy wieki całe się nie wiedzieli o zdrowie Waści, jako i małżonki Twójej zapytuje.*

*Wiedząc zaś, żeś w pismach rozlicznych bardziej ode mnie biegły, przeto recepturę ona, co to yey samojeden rozgryźć nie mogłem, posyłam Ci przez syna mego, Onufrego, z tem oto listem. Jego samego do dalszej drogi żem przysposobił, aby jeszcze inne lista do aptekarzy w Prusiech powiózł.*

*Wszelako recepturę ową z sekretu już odartą rad bym ujrzeć na powrót z synem. On bowiem w drodze powrotnej ma przykaz raz jeszcze do Waści wstąpić po lista. Żywie wszelako nadzieję, iż ze sekretu naszego Waszczę się przez nikim nie spuścisz, a i synowi memu wiele nie powiesz, boć młódz niewielkiej experiencji, planów zaś naszech nie rozumiejąca, popsować by je gotowa.*

*Tym bardziej, iż driakiew owa ma mieć pono właściwości cudowne, o czym mnie sam pan Kowalewski zapewniał. To i prawdą być musi, albowiem małżonka jego znowuż przy nadziei i niedługo rozwiązania się spodziewa.*

*Atoli szybkiego responsu w tak naglącej mnie sprawie oczekuję.*

*Brat Twój, szwagier, a i szczerze oddany kompanijon*

*Teofil Jerzy Zagłoba, h. Wezele*

Tu już PG zbaranieć winni kompletnie. W takim to stanie nieświadomości waszczę winienesz ich aż do samego końca żywota pozostawić. Poczestunek również jako wcześniejsze znakomitym jest, a i pan Zagłoba do reszty rezon odzyska i ku dalszym niestworzonym historiom myśli swe skieruje. Gdy opowieść swą skończy, noc już zapadnie, pan Adam zaś – jak na dobrze gospodarza przystało – gościny PG nie odmówi.

Nazajutrz, po pożegnaniu z gospodarzem, kompanija dalej ku Prusom się uda. W dwa dni pożegna i pana Zagłobę, który wszak dalej z listami wyruszać musi. Sama uda się na zimę, która z każdym dniem bliższa, do mająteczku jednego z Panów Braci...

Tak to się kończy historia prawdziwa dziury w czele, a to, jak to się stać mogło, tego – dalibóg – nawet ja, słowa te piszący, nie wiem...

...Boć nie jest prawdą, co się wydarzyło, lecz to, co się ludziom zdaje...

Toruń, 1999-2000

## KONOTACJE

### głównych Bohaterów Niezależnych podstarościm dedykowanych:

**Jan Onufry Zagłoba, h. Wezele  
pijanica**

**Wiek:** dojrzały  
**Wzrost:** słuszny  
**Waga:** przyzwoita  
**Wiara:** katolicka, rzymska  
**Reputacja:** pijanica i facecjonista  
**Rzeczy cenione:** miody, piwo, wino, karczmy, złota wolność  
**Co lubi:** miody, piwo, jadlo, kompaniję wojaków boć wielkiej fantazji  
**Czego nie lubi:** skąpych szlachciców i karmazynów  
**Credo:** ...Przeto oleum, jako lżejsze do głowy, przede winem popłynie...  
**Uspodobienie:** łagodne  
**Cechy:**  
**Żyw:** 100      **Fnt:** 71%  
**Krz:** 41%      **Zms:** 43%  
**Zw:** 25%      **Łeb:** 86%  
**Mdr:** 60%      **Wiara:** 48%  
**Odw:** 36%  
**Biegłości:**  
jazda konna 28%  
czytanie/pisanie 40%  
genealogia 45%  
heraldyka 50%  
łacina 30%  
famy 25%  
facecje 61%  
polityka 40%  
gardło bez dna 55%  
retoryka 45%  
włócznia: 7  
rusznica: 4  
szabla: 13  
batorówka 1k50+5

**Koń:** wygrany kiedyś w kości srokaty ogier

**Adam Henryk Kola, h. Junosza  
były wachmistrz**

**Wiek:** 56 lat  
**Wzrost:** 165 cm  
**Waga:** 69 kg  
**Wiara:** katolicka rzymska  
**Reputacja:** wierny, oddany Rzeczypospolitej

**Rzeczy cenione:** humor, uczciwość, gorzalka  
**Co lubi:** bić Turka i Tatarzyna  
**Czego nie lubi:** posesjonatów i Wielkopolan  
**Credo:** Dwór swój, a i zbrojną czeladź mieć nie zawadzi.

**Usposobienie:** melancholijne; skryty

**Cechy:**

**Żyw:** 120      **Fnt:** 67%  
**Krz:** 60%      **Zms:** 54%  
**Zw:** 55%      **Łeb:** 81%  
**Mdr:** 41%      **Wiara:** 68%

**Odw:** 71%

**Biegłości:**

jazda konna 43%  
czytanie/pisanie 30%  
genealogia 15%  
heraldyka 15%  
łacina 40%  
łowiectwo: 40%  
zielarstwo: 20%  
gardło bez dna: 60%  
tortury: 34%  
śledzenie: 48%  
włócznia: 12  
rusznica: 6 - 1k100+20  
szabla: 14

węgierka 1k50  
**Koń:** turecki bachmat

**Michał Tworzyński, h. Awdaniec**

**Wiek:** 29 lat

**Wzrost:** 190 cm

**Waga:** 85 kg

**Wiara:** katolicka rzymska

**Reputacja:** opój

**Rzeczy cenione:** gorzalka, ojcowizna, księgi

**Co lubi:** dziewczki, piwo, facecje

**Czego nie lubi:** sąsiadów i sądów

**Credo:** Żyje się raz, umiera takż.

**Usposobienie:** porywcz, niecierpliw

**Cechy:**

**Żyw:** 105      **Fnt:** 68%  
**Krz:** 39%      **Zms:** 53%  
**Zw:** 45%      **Łeb:** 71%  
**Mdr:** 48%      **Wiara:** 59%

**Odw:** 57%

**Biegłości:**

jazda konna 48%      włócznia: 11  
czytanie/pisanie 54%      rusznica: 5  
genealogia 39%      bandolet- 1k50+40  
heraldyka 39%      szabla: 14  
łacina 44%      czarna 1k50+10  
walka w ciemności: 27%      czekan: 9  
walka w tłoku: 27%  
danie okazji: 34%  
gardło bez dna: 46%

**Koń:** turecki bachmat



**CENTRUM GIER - KRAKÓW**

ul. Batorego 20, tel. (012) 632-07-35

Bezpośredni importer i dystrybutor

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**

**POSIADAMY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY GRY:**

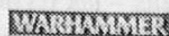
karciane



bitewne



RPG



planszowe



**WIELKA PROMOCJA!!!  
 GRY WARZONE**

Nasze sklepy:

**BARD-Centrum Gier-Kraków, ul. Batorego 20, tel. (012) 632-07-35**

**FANTASY SHOP - Kraków, pl. Wolnica 13 (przy ul. Krakowskiej), tel. (012) 430-57-27 w. 11**

**BARD-Centrum Gier-Katowice, ul. Kościuszki 8, tel. (032) 257-18-17**

**Nasza strona internetowa: [www.bard.pl](http://www.bard.pl); e-mail: [sklep@bard.pl](mailto:sklep@bard.pl)**



# REGULAMIN MAGicznych klubów

## §1 WYDAWCA

Organizatorem programu MAGicznych klubów jest firma Mag Jacek Rodek z siedzibą przy Pl. Konstytucji 5/10, 00-657 Warszawa, zwany dalej Wydawcą.

## §2 WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Uczestnikiem programu MAGicznych klubów może być każdy klub, reprezentowany przez jego prezesa, będącego osobą fizyczną.
2. MAGicznym klubem może być każdy klub, spełniający łącznie poniższe warunki:
  - a. Liczy minimum 6 członków.
  - b. Przesłał na adres Wydawcy poprawnie wypełniony formularz zgłoszeniowy, zamieszczony w czasopiśmie **Magia i Miecz** oraz na stronie internetowej Wydawcy, z dołączoną listą członków.
  - c. W ciągu ostatnich trzech miesięcy dokonał zakupów produktów Wydawcy na kwotę 70 zł. Potwierdzeniem dokonania zakupów przez klub jest kserokopia dowodu wpłaty (paragon z kasy fiskalnej lub kupon z czasopisma **Magia i Miecz** lub poczty)
3. Adres Wydawcy oznacza adres:  
Pl. Konstytucji 5/10, 00-657 Warszawa.
4. Prawidłowo wypełniony formularz oznacza formularz, w którym zostały wypełnione następujące pola: nazwa klubu, adres klubu, e-mail klubu, imię i nazwisko prezesa klubu, adres prezesa klubu, telefon i e-mail prezesa klubu, podpis prezesa klubu. Na dołączonej liście członków powinny zostać umieszczone następujące informacje: imię i nazwisko, adres, e-mail.
5. Po otrzymaniu wypełnionego formularza, Wydawca potwierdza uczestnictwo klubu w programie pocztą elektroniczną oraz listownie, wysyłając na adres prezesa klubu MAGiczny Głejt z numerem nadanym klubowi.
6. Wydawca wysłał potwierdzenie w ciągu 4 tygodni od daty zarejestrowania klubu.
7. MAGiczny Głejt zachowuje ważność przez 12 miesięcy.
8. Aby utrzymać status MAGicznego Klubu klub musi dokonywać zakupów produktów Wydawnictwa Mag przez cały okres uczestnictwa w programie MAGicznych Klubów, przy czym kwota zakupów nie może być niższa niż 70 zł w okresie 3 miesięcy.
9. MAGiczny Klub jest zobowiązany aktualizować swoje dane podane w formularzu zgłoszeniowym i liście członków, nie później niż w ciągu 14 dni od zajścia zmian.

10. Zasady przystąpienia klubów do MAGicznych Klubów są jednakowe dla klubów nowo tworzących się oraz już istniejących.

## §3 KORZYŚCI DLA MAGICZNYCH KLUBÓW

1. MAGiczny klub ma prawo do wymiany podręczników podstawowych za 60% ceny detalicznej plus 5 zł koszt wysyłki.  
**Uwaga:** KLUB może wymienić podręcznik podstawowy do danego systemu tylko raz na trzy lata; nie może więc co roku wymieniać podręcznika ED, może rok po roku wymieniać np. podręczniki ED, ZC, a potem GS.
2. MAGiczny klub może uczestniczyć w MAGicznej protekcji (patrz §4).
3. MAGiczny klub ma prawo do uczestniczenia w konkursach i zniżkach ogłaszanych na łamach **Magii i Miecza** oraz w specjalnych biuletynach sieciowych rozsyłanych co miesiąc do Klubów.
4. MAGiczny klub ma prawo do zniżek frekwencyjnych. Każdy MAGiczny klub otrzymuje zniżkę w wysokości od 15% do 25% na wszystkie RPGowe produkty wydawnictwa MAG, sprzedawane wysyłkowo lub w firmowych sklepach. Oznacza to, iż każdy podręcznik jest dla klubowiczów nawet o 1/4 tańszy! Jak to możliwe? Klub zrzeszający, co najmniej 6 członków otrzymuje rabat 15%. Kiedy liczba członków przekroczy 10 osób, wówczas rabat wyniesie 20%. Gdy zaś będzie Was co najmniej 15, wszelkie RPGi będą aż 25% tańsze!  
**Uwaga:** Rabaty promocyjne nie sumują się.

## §4 ZASADY MAGICZNEJ PROTEKCJI

1. MAGiczną Protekcją jest objęty każdy MAGiczny Klub.
2. Zasady naliczania Punktów Magii (PM)
  - a. Każdemu MAGicznemu Klubowi są przyznawane PM.
  - b. Każdy MAGiczny Klub otrzymuje punkty podstawowe oraz punkty specjalne i promocyjne.
3. Podstawowe PM są przyznawane i doliczane na konto Klubu za każdy zakup produktów oferowanych przez Wydawnictwo, na podstawie otrzymanych dowodów zakupu. Liczba PM zależy od wartości zakupu.
4. Za każde 1 zł zakupu Klub otrzymuje 1 PM.
5. Punkty podstawowe są naliczane za zakupy zapłacone po zarejestrowaniu klubu jako MAGiczny Klub.
6. Podstawowe PM są doliczane na konto Klubu w cyklach miesięcznych 7. dnia m-ca za m-c poprzedni.

Lp	Działanie	PM	Warunki zaliczenia
1	Akcja zima/lato z RPG trwająca minimum 5 dni lub organizacja konwentu	500	Oświadczenie dyrektora ośrodka, w którym odbyła się akcja, 3 zdjęcia. W przypadku konwentu oświadczenie dyrektora ośrodka, w którym odbył się konwent, informator konwentu i/lub program, 3 zdjęcia.
2	LARP na konwencie	200	Wzmianka w programie w informatorze, podpis organizatora konwentu lub Arcymaga na oświadczeniu, stempel organizatora konwentu.
3	Spotkanie prezentujące RPG odbywane poza konwentem	150	Jak w punkcie 3 (oświadczenie dyrektora + podpis + stempel) Podpisy co najmniej 5. uczestników, nie będących w chwili spotkania członkami Klubu
4	Prelekcja 1-2 godziny na konwencie	100	Jak w punkcie 2
5	Inna aktywność zaakceptowana przez Arcymaga	Indywidualna ocena Arcymaga	Indywidualnie przez Arcymaga

- Punkty specjalne są doliczane na konto Klubu za akcje przeprowadzone przez Klub wg tabeli powyżej.
- Specjalne PM są przyznawane przez Arcymaga.
- Promocyjne PM przyznawane są za przekroczenie 3. miesięcznego limitu zamówień w wysokości 300 zł lub z okazji specjalnych wydarzeń. Specjalne wydarzenia będą ogłaszane na łamach miesięcznika **Magia i Miecz** oraz stronie internetowej Wydawcy.
- PM zgromadzone na koncie Klubu są ważne przez 36 miesięcy.
- Aby wystąpić z programu należy przesłać na adres Wydawcy oświadczenie o rezygnacji z uczestnictwa w programie, podpisane przez prezesa klubu.
- W przypadku rezygnacji z uczestnictwa w programie, wszystkie PM zgromadzone na koncie **MAGicznego** klubu zostają anulowane.

### §7

Niniejszy Regulamin **MAGic**nych klubów został zatwierdzony przez Wydawcę w dniu 02.10.2001 i wchodzi w życie z dniem 01.11.2001.

### §5

#### ZASADY WYKORZYSTANIA PM

Zebrane PM można z pomocą Arcymaga spożytkować na zakup produktów z katalogu Wydawnictwa **MAG** (publikowanego co 6 miesięcy).

- Zamówienia można składać w dowolnym momencie,
- Kierowane one powinny być drogą elektroniczną do Arcymaga lub na blankietach na adres Wydawnictwa: Wydawnictwo **MAG**, ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa.
- Realizacja zamówień następuje w terminie 2 tygodni od otrzymania potwierdzenia wypłacalności Klubu (w PMach) od Arcymaga i jest dokonywana przez wydawnictwo.

### §6

#### ZASADY WYSTĄPIENIA Z PROGRAMU MAGICZNYCH KLUBÓW

- Każdy klub ma prawo do wystąpienia z programu **MAGic**nych klubów w dowolnym momencie.

#### FORMULARZ ZGŁOSZNIOWY KLUBU

PROSIMY WYPEŁNIAĆ DRUKOWANYMI LITERAMI

Nazwa klubu .....

Adres klubu .....

E-mail klubu .....

Imię i nazwisko prezesa klubu .....

Adres prezesa klubu .....

Telefon prezesa klubu .....

E-mail prezesa klubu .....

Podpis prezesa klubu .....

Pamiętajcie o dołączeniu na oddzielnej karcie następujących informacji o członkach klubu: imię i nazwisko, adres, e-mail.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zgodnie z ustawą z dn. 29.09.1997 r. o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883.

#### KONKURS O „GASNĄCYCH SŁOŃCACH”

Wśród osób, które wraz z kuponem wyślą poprawne odpowiedzi na poniższe pytanie, rozlosujemy 4 zestawy podręczników „Cesarskiego przeglądu”.

A oto pytanie: **Stolicą cesarstwa jest...**

KONKURS GS  
KUPON



Tym razem zapoznacie się z krótkim życiorysem jednego z przedstawicieli środowiska „piratów”. Chcielibyśmy wraz z drugim Prorokiem P. uprzytomnić Wam, że w naszej galaktyce nie znajdziesz tylko tych, którym miła jest światłość Wszechstworcy. Czasami nawet – niemiła. Nie przejmujcie się znajdziemy ich i „wytłumaczymy” im gdzie popełnili błąd.

Uczeń drugiego Proroka Puszkina  
na jednym z kazań

## Jakub Żulczyk „Rork” JA, PIRAT

„I don't wanna be immortal or legend or anything, cause the longer I'm alive, the better off you'll be, Get ready for epitome, come on and pity me – will you kill me if I say please?”

Soulfly „Jumpdafuckup”

Nie zawsze byłem tym, kim jestem teraz.

Gładka powierzchnia kabury pistoletu zrywa cienkie sznurki pamięci, tak jak ostatnie reminiscencje tego, kim byłem kiedyś, niszczy chłodny wiatr międzygwiazdnej pustki.

Nie wiesz, jaką rozkoszą jest dla mnie świadomość dostępnej w każdej chwili śmierci. Jedynym tego symptomem jest uśmiech, czasem pojawiający się na mojej twarzy, bardziej przeżarty jadłem niż u najbardziej zdegenerowanego Decadosa. Teraz uśmiecham się, gdy zabijam. Uśmiecham się, bo patrząc w oczy każdego przetrzymywanego dla okupu szlachcica, celując w tył głowy każdego pojmnawanego przewoźnika, patrząc w zęby każdemu sprzedawanemu niewolnikowi, po stokroć zabijam siebie sprzed lat.

Jestem piratem i nazywam się Kad Gappin. Jestem jednym z najbardziej znanych piratów w tej części wszechświata. Od czasu śmierci papy Carnegie Jonesa niewielu jest takich, którzy mogliby ze mną konkurować, jeśli chodzi o sławę i faktyczne dokonania. Jest kilku, ale niewielu.

Bardzo wielu za to jest takich, którzy słysząc moje imię i pogłoskę, że znajduję się w okolicy, woleliby znaleźć się prędzej na którejś z tych pełnych symbiontów planet. Możesz mówić, że jestem zły i bezwzględny – ale spójrz na całą resztę cholernych świrów, którzy trzęsą tym rozkładającym się wszechświatem. Na tych wariatów, którzy pod szyldem kościoła i religii spalają ludzi żywcem. Na szlachtę, na tę masę zabójców, ćpunów i degeneratów, w najlepszym przypadku fanatyków religijnych. Na kupców, którzy nie odróżniają wykazu zabójstw od wykazu przychodów i rozchodów, na handlarzy niewolników, którzy działają już zupełnie legalnie. Spójrz na tych wszystkich wyzyskiwaczy, złodziei i morderców i dopiero wtedy powiedz o mnie, że jestem zły i bezwzględny. W tym świecie tylko Wszechstwórca jest dobry i miłosierny.

Jest jeden problem – on raczej nie istnieje.

Ja po prostu zarabiam na życie. Okradając kupców i sprzedając dobra w portach Pandemonium czy Istakhr. Albo robiąc jeszcze zabawniejsze rzeczy – porwijając szlacheckich dupków i trzymając ich dla okupu. Nawet nie wiecie, ile jakaś spasta świnią Hazatów jest w stanie zapłacić za życie i dobro swojego ukochanego, wypieszczonego syneczka, którego w snach wychowuje na bliskiego współpracownika samego cesarza.

Zresztą nawet nie potraficie sobie wyobrazić, w jakim głównie czasami muszę się zanurzać po uszy – ale całe to bagno daje mi coś, czego nie uzyskam w żaden inny sposób. Wolność. Jestem piratem, robię co chcę, zarabiam jak chcę i jestem niezależny; nikt mną nie dowodzi, nikomu nie płacę daniny, nie wykonuję niczyich poleceń, nikogo nie kocham, w nic nie wierzę. Pokażcie mi drugi taki zawód w tym wszechświecie. Pokażcie mi kogoś tak wolnego, jak ja. W tym wielkim szambie można być tylko bogatym niewolnikiem albo biednym niewolnikiem.

Kiedyś nazywałem się Gappin Fayere z rodu Hawkwood. Tak, tak, Hawkwood – i ja byłem kiedyś członkiem tej wyniosłej i napuszonej niczym pęczniejący wrzód elity Znanych Światów. Walecznym, mogącym zrobić wszystko, nawet oddać swoje nic nie warte życie dla szlachetnego rodu Hawkwood. A dziś miano to brzmi w moich uszach jak zgrzyt skorodowanego metalu. Dla tej przeklętej pokraki, którą z taką dumą nosiłem wyszytą na płaszczu. Teraz już chyba wiesz, dlaczego każdy Hawkwood, który dostaje się w moje ręce, może liczyć na naprawdę powolną śmierć bez najmniejszego cienia szlachetności. Za to z ogromną ilością bólu. Byłem beztroskim idiotą, dla którego największym problemem pozostawała wczorajsza

Lada dzień światło dzienne ujrzy długo przygotowywana Oficjalna Strona Fanowska Gasnących Słońc. Znajdziecie ją pod adresem <http://www.gs.isd.pl>. Pracuje nad nią potężny zespół wyznawców Wszechstworcy pod przewodnictwem Łukasza „Scolmana” Skowrona. Będziemy się starali na bieżąco was informować o tym, co na stronie piszczy. Zapowiada się masa ciekawych tekstów, linków, recenzji. To naprawdę duże przedsięwzięcie. Jeśli chciałbyś współpracować, napisz na adres [scolman@npl.pl](mailto:scolman@npl.pl).

Z biura prasowego Drugiego Proroka Puszkina

Już na wiosnę, na konwencie wydawnictwa MAG organizowanym w Warszawie na przełomie marca i kwietnia, odbędzie się duży blok prelekcyjno-sesyjny poświęcony GSom. Czegoś takiego jeszcze nie było. Chcesz wziąć udział? Przyjedź na konwent. Chcesz zrobić prelekcje? Napisz na adres [puszkin@rpg.pl](mailto:puszkin@rpg.pl).

*Imperialne Oko*

ostra wymiana zdań z kuzynem, znieważającym przychylną memu sercu damę. O Wszzechstwórco, jakie teraz wszystko jest proste – kiedy mam ochotę na kobietę, po prostu ją kupuję....

I powiem wam jeszcze jedno. Mam na to trochę czasu, zanim nasza superszybka „Naja” doleci do naszej, jakby nie było, dobrze zakamuflowanej przed wszystkimi ciekawskimi oczyma – bazy... Powiem wam, jak to się stało, że przestałem być owym szlacheckim idiotą. Jak narodził się Kali Ghappin. Pewnego razu na mój dwór na Gwyneth doszła wiadomość, że niejaki Carnegie Jones porwał dla okupu, a potem bardzo brutalnie zabił mojego stryja, Eldemana Hawkwooda. Nie powiem, że bym specjalnie się przejął śmiercią człowieka, który był głęboko uzależniony od selchaki (Skąd ją miał? Jedna z jego

kochanie pochodziła z rodu Decados i często u nas bywała „w celach dyplomatycznych”) oraz trochę za często przychodził mówić mojej młodszej siostrze dobranoc, gdy miała około jedenastu lat.

W owym wydarzeniu poruszyło mnie coś innego – ta dzika bezwzględność, ta pełna furii wolność, ten brak strachu i wyrzutów sumienia, z jakim uśmiercono bardzo ważną – bądź co bądź – osobę. Tamtej nocy, przewracając się z boku na bok, wreszcie dotarło do mnie, może infantylnie to zabrzmia, zresztą, co tam – poznałem swój życiowy cel. W każdym razie trzy dni później byłem już na małym pirackim statku lecącym ku Pandemonium. Jak się o nim dowiedziałem – ech, duże są zasoby szlacheckich skarbców...

Na pewno kiedyś usłyszysz moje imię – bądź tego pewien jak własnej śmierci. O takich jak ja będzie się jeszcze długo mówić w tym przeklętym wszechświecie. Nie chcę być nieśmiertelną legendą – swój cel już osiągnąłem. Nie boję się śmierci – ona jest moim najlepszym przyjacielem, tak jak ten zimny wiatr, który czasem się czuje w międzygwiazdnej pustce. Mówiłem ci już, że za każdym razem, gdy kogoś zabijam, uśmiecham się. Uśmiechem wolnego człowieka – uśmiechem pirata.

#### ➔ ciąg dalszy ze strony 5

szczerze, że martwi mnie kilka rzeczy. Primo – **MiM** jako taki – jesteście dobrzy, a nawet najlepsi na rynku gazet RPG (wow jaki wybór – aż dwa!!!), ale jednak wydaje mi się, że kiedyś byliście lepsi. Nie. Kiedyś byliście inni. I dochodzę do wniosku, że bezcelowe jest twierdzenie, że jesteście gorsi niż byliście. To rynek się zmienia i Wy, żeby prosperować, zmieniacie się razem z nim. Ale te akcenty, które umieszczacie w wielu miejscach – jak chociażby wstępniak nr 93 czy ciągłe zmiany redakcji lub nakładu – nie wróżą nic dobrego. Dlaczego nic na tym świecie nie może być stare i dobre? Nie mam bynajmniej do Was pretensji – to nie Wasza wina, byłem Waszym fanem i takim pozostanę, chyba że... nie wiem co. Chyba apokalipsa bo to m.in. dzięki Wam interesuje się RPG tak silnie.

I tu dochodzę do sprawy secundo – obserwując rynek gier fabularnych dochodzę do wniosku, że wcale nie jest lepiej. Niby jest więcej systemów, większy wybór wszystkiego... ale co z tego, kiedy w mniejszych miastach sklepy RPG są zamykane jeden po drugim? Ja mam to szczęście, że mieszkam w Warszawie i nie cierpię na brak księgarni itp., ale jeśli dalej tak pójdzie, to RPG będzie miało szansę istnienia tylko w dużych miastach. I to martwi mnie chyba najbardziej. Wydaje mi się, że znowu nie jesteście w stanie nic zrobić, ale to kolejny wynik moich przemyśleń.

Kobiety w RPG? Wierzcie mi – jestem MG drużyny męskiej i na każdej sesji błagam niebiosy o kobiety w drużynie: to prawdziwe błogosławieństwo ;)

Do Del Dala: Powaga i tolerancja to nie są Twoje mocne strony... I w całości zgadzam się z Mateuszem

„Inkwizytorem”. Nie ważny jest system, a historia i ludzie w niej uczestniczący. Dyskusje o wyższości jednego systemu nad drugim są tak samo bezcelowe, jak dyskusje o wyższości elfów nad krasnoludami (albo odwrotnie).

No cóż pozostaje mi pozdrowić wszystkich i życzyć pomyślnych sesji;))

Z poważaniem

**Kuba Stokalski – inaczej „evil”**

Jak jest wiemy – jak będzie to się okaże. Może mimo jesiennej aury wykrzeszemy z siebie troszkę optymizmu? A może nie. Kubie przynaję kropkę.

Do przeczytania w moim ulubionym miesiącu grudniu!!!

**Poison Ivy**

#### Komentarz naczelnego

W wielu listach pojawia się pytanie dotyczące odchudzenia **MiMa**. Wydawało nam się, iż szacowny prezes wyjaśnił całą sytuację we wstępniaku do numeru 93. Zapewne wielu z Was zdaje sobie sprawę, jak wygląda rzeczywistość książkowa i prasowa w naszym kraju. Sytuacja **MiMa** jest jej odbiciem. I musimy ją coś reagować. Cały czas staramy się utrzymać na powierzchni – z Waszą pomocą nam się to udaje i, mam nadzieję, udawać będzie. Odchudziliśmy **MiMa**, aby dalej mógł się ukazywać. Liczymy na to, iż uda nam się przetrwać trudne czasy i przebudzić z zimowego snu... Prosimy Was jednak o cierpliwość i pomoc – czyli kupowanie **MiMa**, przystąpienie do naszego klubu, kupowanie podręczników itp.



# Joanna Szalaniec z domu Tadeusiewicz O TWORZENIU INTRYGI ALMANACH I PRZYGODA W JEDNYM

**P**zed kilku laty WARHAMMER był najważniejszym systemem na polskim rynku RPG. Grali w niego wszyscy. Laik zapytany, czy sły-  
szal o grach fabularnych, pytał często: *Chodzi te jakieś torhamery, tak?* Dzisiaj jest inaczej. Zauważyłam z przykrością, że mój ulubiony MŁOTEK z dnia na dzień traci zwolenników, którzy opuszczają staruszkę na rzecz nowszych systemów. Z WARHAMMERA jakby się wyrasta. Dlaczego? Otóż nadal jeszcze powszechnie pokutuje schemat WFRP jako systemu, w którym żadnej akcji poza bitką (war) oraz żadnych bohaterów oprócz najemników o zakutych łbach (hammer) być nie może i nie powinno. W efekcie sporo MG wciąż zapełnia złożony i mroczny Stary Świat trywialnymi przygodami z serii „idziemy – bijemy – idziemy – bijemy – palimy – gwałcimy – plądrujemy – idziemy dalej...” lub ich nieco bardziej skomplikowanymi odpowiednikami. Tymczasem uniwersum WARHAMMERA posiada ogromny potencjał, pozwalający tworzyć niezwykle ciekawe i oryginalne przygody o złożonej, pełnej zaskakujących zwrotów i fascynujących tajemnic fabule – przygody intrygi.

## PO CO NAM INTRYGA, CZYLI DLACZEGO CIEKAWA PRZYGODA JEST LEPSZA OD NUDNEJ

Często spotykam się z opinią, że gracze wcale nie lubią ślęzczyć nad skomplikowanymi zagadkami. Wolą prostą, dynamiczną akcję, emocje, walkę, krew... Jedno drugiego nie wyklucza! W dobrej powieści czy filmie – podobnie jak w dobrej przygodzie – fabuła nie powinna być pretekstem dla akcji, ale stanowić dodatkową warstwę angażującą uwagę odbiorcy. Gdyby Sapkowski napisał książkę złożoną z samych – świetnych zresztą – opisów walki, a powycinał fragmenty dotyczące polityki, spisków i interakcji między bohaterami, prawdopodobnie nie sprzedałby setek tysięcy egzemplarzy swojej powieści. Ciekawy scenariusz RPG absorbuje graczy nie tylko na poziomie emocjonalnym, ale również stanowi wyzwanie intelektualne. Proste zarabanie potwora, noszącego na brzuchu tabliczkę „Jestem zły, tu uderzyć” daje znacznie mniej satysfakcji, niż rozprawienie się z czarnym charakterem, którego wcześniej trzeba było wyluskać spośród gromadki niewinnie wyglądających osób (dlatego właśnie ludzie przebijają się przez setki stron opowieści o Herku-

lesie Poirot, zamiast zająrzeć od razu na ostatnią stronę i dowiedzieć się, kto zabił).

Przeciwnicy przygód intrygi twierdzą również, że Mistrzowie Gry, którzy skupiają się na wymyślaniu zawyżonych historii dotyczących BNów, zaniedbują graczy – a przecież to gracze, nie postacie Mistrza, mają się dobrze bawić na sesji! Niestety, rzeczywistość zdarza się, że prowadzący jest tak zachwycony wymyśloną przez siebie fabułą, że sprowadza bohaterów do roli widzów, którzy mają tylko siedzieć i podziwiać, co też się wokół nich dzieje. W efekcie gracze wolą już przygody, w których mogą chociażby zasieć kilka potworów od tych, w których nie robią zgoła nic. Takie podejście do przygody i intrygi to podstawowy błąd! Jeśli ktokolwiek odkryje u siebie podobne zapędy, niech zabierze się raczej za pisanie powieści, a nie dręczy swoim nadmiernie wybijającym talentem RPG-owców!

Najważniejsze w intrydze przygody jest to, żeby właśnie gracze odgrywali w niej decydującą rolę (a jeśli przy tej okazji będą mogli odkryć interesującą historię, tym lepiej). Splecenie pajęczyny spisków nie ma najmniejszego sensu, jeśli bohaterowie nie mają być w nią po szyję uwikłani. Żaden wątek, który nie będzie związany z działaniami postaci, nie ma racji bytu w przygodzie. Krótko mówiąc – stworzona przez nas historia nie ma być tylko ciekawą opowieścią, ale przede wszystkim terenem działań i wyzwaniem intelektualnym dla bohaterów.

## JAK TO ZROBIĆ, CZYLI BNI SAMI TWORZĄ INTRYGĘ

Niektórzy Mistrzowie twierdzą, że nie mają na tyle czasu czy pomysłowości, żeby stworzyć finezyjną intrygę i dlatego w kółko piszą scenariusze proste jak instrukcja młota... przepraszam, cepa. Albo – w najlepszym wypadku – wykorzystują gotowe, cudze przygody. Tymczasem splecenie interesującej i zamotanej fabuły nie wymaga wcale wielkiego talentu, a jedynie nieco innego podejścia do konstruowania przygody.

Podstawą dobrej, wielowymiarowej opowieści są postacie o złożonych charakterach i określonych dążeniach. Stworzenie kilku plastycznych, pełnokrwistych BNów to pierwszy, a zarazem najważniejszy krok w wymyślaniu interesującej historii. Potem wystarczy tylko pozwolić im zagrać – zderzenie silnych osobowości o sprzecznych pragnieniach spowoduje,

że opowieść ułoży się sama. Sieć interakcji, jaka powstanie spontanicznie pomiędzy bohaterami, będzie punktem wyjścia do napisania przygody. Zapewniam, że taka właśnie kolejność daje często znacznie lepsze efekty, niż mozolne wymyślanie kolejnych wydarzeń fabuły.

## MOTYWACJE I DZIAŁANIA

Aby stworzony przez nas bohater zaczął „generować” wydarzenia, które w efekcie złożą się w opowieść, musi mieć odpowiednie motywacje do działania. O tym, jak będzie się zachowywał, z kim i przeciw komu będzie spiskował, decydują jego dążenia i popędy. Spróbujmy zatem wyposażać pierwszego BNa w jakieś interesujące wnętrze.

Jakie uczucia mogą nim kierować? Wybór mamy ogromny: zazdrość, żądza władzy, bogactwa albo zemsty, strach, miłość, nienawiść, litość, duma... Nie jest trudno uzupełnić tę listę o kilkadziesiąt kolejnych pozycji. W razie kompletnego braku natchnienia można potraktować ją nawet podobnie, jak tabelę spotkań losowych, tzn. wybierać motywacje dla bohaterów metodą rzutu kostką. (Warto tutaj przypomnieć twórcę telenowel z „Pieprzonego losu kataryniarza” Rafała Ziemkiewicza: kiedy nie miał pomysłu na następny odcinek swojej opery mydlanej, sięgał do odpowiedniej bazy danych zawierającej typowe elementy – „amnezja”, „odnalezienie kolejnego dziecka” itd. – i losowo wybierał kolejne wydarzenia).

Wyobraźmy sobie, że dla naszego pierwszego bohatera wylosowaliśmy miłość. Ponieważ jednak nie planujemy pisać melodramatu, tylko ciekawą przygodę, niech to nie będzie uczucie do kochanki, ale do jedyne dziecko. Ubierzmy teraz naszego kochającego rodzica w konkretne ciało. Niech to będzie stary, wąsaty rycerz, którego ród wygasa, którego synowie zginęli w walkach z siłami Chaosu i któremu tylko jedyna córka pozwala zachować nadzieję na przedłużenie szlacheckiej linii. Wokół rycerza natychmiast wyrasta w naszej wyobraźni stary, surowy zamek, niegdyś potężny, lecz teraz zaniedbany i wymagający odnowy. W ten sposób mamy już pierwszą postać i miejsce akcji.

## DRUGA POSTAĆ

Zabierzmy się teraz za kształtowanie latorośli starego rycerza. Kolejny rzut kostką – decydujemy, że dziewczyną będzie kierował lęk. Czego się boi? Myśly dyskwalifikujemy, chyba że mamy ochotę na komediowy akcent w naszej przygodzie. Sięgnijmy po coś poważniejszego – napełnijmy bohaterkę strachem przed śmiercią! Młoda panna walczy bowiem właśnie o życie, dotknięta nieuleczalną chorobą. Tło

przygody zaczyna nabierać barw. Zamek wypełnia się nastrojem przerażenia i rozpacz, szalonym, pozbawionym już prawie nadziei poszukiwaniem ratunku w obliczu nieuniknionego. W korytarzach panuje ciższa, mącona jedynie cichym szmerem najniezbędniejszych codziennych czynności i jękami konającej...

W takie właśnie miejsce wprowadzimy za chwilę naszych bohaterów, ale do zawiązania akcji brakuje nam jeszcze jednego, a mianowicie adwersarza. W dobrej przygodzie niezbędny jest konflikt, musimy zatem stworzyć kolejną postać, przeciw której będą mogli stanąć bohaterowie.

## ADWERSARZ

Zaczynamy znowu od motywacji. Tym razem wybierzemy silne, gwałtowne uczucie – żądzę. W świecie WFRP nie tylko pragnienie władzy czy pieniędzy niesie ze sobą destrukcyjny potencjał. Istnieje także wiedza, której wielu pragnie, a dla wszystkich jest zakazana: ciemna strona magii – demonologia i nekromancja. Powołajmy więc do życia pragnącego pomnożyć swą potęgę nekromantę, a następnie poszczujmy go przeciw nieszczęsnemu rycerzowi. Aby go zwabić do pogrążonego w żałobie zamku, umieścimy w podziemiach zapomniane archiwa, mieszczące wiele tomów nekromantycznych rękopisów. Ponieważ chcemy, by przygoda toczyła się w zamku i polegała na rozwiązywaniu intrygi, a nie na gonitwie po lasach za obladowanym księgi czarodziejem, musimy zapobiec wyniesieniu dzieł z biblioteki. Rzucamy zatem potężny czar, który powoduje, że po wyniesieniu z podziemi księgi rozsypują się w proch (są to przecież niezwykle stare dzieła, utrzymywane w stanie używalności tylko dzięki ochronnej mocy tego szczególnego miejsca).

W ten sposób nasza trzecia postać wygenerowała kolejny fragment historii, który możemy opowiedzieć graczom jako preludium do przygody albo nawet poprowadzić jako osobną sesję dla bandy zabijaków sprzed lat. Wieki temu zamek, zajmowany obecnie przez wąsatego rycerza, zamieszkiwał jeden z największych nekromantów w dziejach Starego Świata. Ukryty w murach twierdzy i broniony przez niezliczoną armię ożywieńców bezkarnie studiował zakazaną wiedzę i spisywał swoje doświadczenia. Każda armia, która usiłowała zdobyć zamek, wkrótce dołączała do legionu jego obrońców. Moc mrocznego maga siała postrach w całej okolicy aż do momentu, gdy niewielki oddział zbójów, znęcony opowieściami o skarbach nekromanty, podstępem przedostał się do twierdzy i uśmiercił zaskoczonego czarodzieja. W jednej chwili załoga zamku zamieniła się w stopy gnijących ciał i wyschniętych na proch kości. Banda splądrowała zamek, a jej herszt (przodek naszego rycerza) otrzymał szlachectwo za



zienia i spadkobiercę. Kiedy bohaterowie przybędą do zamku, toczyć się będą gorączkowe przygotowania do zaślubin. Panna (a właściwie jej gnijące powolutku truchło) „dołoży wszelkich starań”, by przyspieszyć ceremonię, gdyż boi się, że choroba może zmóc ją zanim stanie z „ukochanym” przed ołtarzem. Lekarz zaś nocami będzie zwiedzał zamkowe podziemia w poszukiwaniu ukrytego wejścia do archiwów.

### DWAJ BOHATEROWIE NIEZALEŻNI W OPOZYCJI

Aby dodatkowo skomplikować intrygę, warto postawić dwóch BNów w opozycji, aby wzajemnie przeciw sobie knuli i swoimi podstępными działaniami dodatkowo utrudniali graczom odkrycie prawdy wśród gmatwaniny zdarzeń. Sytuacja konfliktu zmusza walczące ze sobą strony do energicznych działań – ma zatem ogromny potencjał generowania fabuły. Choć w naszej przygodzie konflikt będzie stanowił jedynie wątek poboczny, mający zacieśnić główną linię intrygi, niejednokrotnie wystarczy on do stworzenia całego scenariusza. Warto zauważyć, że podstawą każdego kryminału jest właśnie rywalizacja między zbrodniarzem, który chce ukryć prawdę o popełnionym czynie, a detektywem, dążącym do wydobywania tej prawdy na światło dzienne.

Wróćmy do tworzonej przez nas przygody. Potrzebujemy postaci, która spróbuje pokrzyżować szyki fałszywemu lekarzowi. Niech jej motywacją będzie prosta zawiść. Wprowadźmy na zamek drugiego nekromantę. Ten czarodziej uczył się niegdyś u tego samego mistrza, co nasz „medyk”, jednakże nigdy nie mógł dorównać talentowi kolegi i nieustannie doznawał upokorzeń ze strony zachwyconego zdolniejszym uczniem nauczyciela. Teraz właśnie nadeszła długo oczekiwana chwila, gdy niedowartościowany czarodziej ma szansę odegrać się na koledze za wszystkie przykrości, których doznał z jego powodu. Za wszelką cenę będzie się zatem starał nie dopuścić, by rzekomemu lekarzowi udało się zdobyć jeszcze większą potęgę.

### BOHATER NIEZALEŻNY O SPRZECZNYCH DĄŻENIACH

Dla dodania nowemu bohaterowi kolorytu, wyposażmy go na dodatek w drugie dążenie, sprzeczne z pierwszym i nieustannie walczące z nim o lepsze w sercu maga. W tym celu warto dokonać drobnego zabiegu i przemienić nekromantę w nekromantkę. Jakkolwiek kobieta zawsze zazdrościła koledze sukcesów i nienawidziła go za nie, było w tej nienawiści ziarenko podziwu, które w ciągu spędzonych wspólnie lat wykielkowało w niespełnioną miłość. Czarodziejka stara się za wszelką cenę stłumić uczu-



owdągę. Jednakże nikt nie dotarł do magicznie ukrytych legendarnych archiwów – aż do momentu, w którym rozpoczyna się nasza przygoda.

Co robi nekromanta po przybyciu na zamek, aby w spokoju móc rozgryźć zabezpieczenia biblioteki i studiować opasłe czarne tomiście? Rozwiązanie nasuwa się samo. Mag działa w pojedynkę, nie może więc zdobyć twierdzy, ale może ją *odziedziczyć*. Przybędzie podając się za lekarza, a już po kilku dniach przyspieszy zgon młodej panny i przejmie kontrolę nad jej ciałem. Jako działanie terapeutyczne zleci wypełnianie pokoju lodem i pozostawianie dziewczyny w spokoju, aby mogła spokojnie „spać”, kiedy jego nie ma w pobliżu. Gdy zaś dziewczyna wyzna swojemu ojcu, że pokochała człowieka, który dokłada wszelkich starań, by uratować jej życie, rycearz zgodzi się przyjąć mieszczanina jako swojego

cie i chce przede wszystkim dokuczyć rywalowi, jednak podświadomie pragnie również choć raz mu imponować i wzbudzić jego zainteresowanie, a może nawet wzajemność. Oczywiście spostrzegawczy mag szybko się zorientuje, co znaczą wydekoltowane suknie, drogie perfumy i wyzierające nieraz spod maski złośliwości powłóczyście spojrzenia koleżanki – i postara się wykorzystać to niezdecydowanie, by przeciągnąć ją na swoją stronę.

### WPROWADZENIE GRACZY

Intryga jest już spleciona, nadchodzi zatem moment, kiedy musimy wprowadzić bohaterów graczy do przygody. W tym celu stworzymy kolejnego, ostatniego już BNa. Motorem jego działania będzie tym razem pogarda. Matka starego rycerza wywodzi się ze świetnego rodu i nie może znieść myśli, iż jej wnuczka poślubi mieszczanina. Nie potrafi przekonać syna, by odmówił – być może już ostatniemu – życzeniu chorej córeczki. Uprzedzona, posadza lekarza o wszystko, co najgorsze (choć nie może nawet podejrzewać, jak bliskie prawdy są jej domniemania). Każe zatem zaufanemu słudze wynająć kilka osób, które pomogą skompromitować medyka i uratować wnuczkę przed mezaliansem. (Staruszka może ewentualnie wezwać na pomoc kogoś z krewnych lub dawnych przyjaciół – zależnie od tego, kim są bohaterowie naszych graczy). Na początku przygody Mistrz Gry powinien się postarać, by lekarz sprawiał wrażenie czystego jak łąza, zaangażowanego w ratowanie panny i zakochanego po

uszy – innymi słowy: niesłusznie oskarżanego przez sklerotyczną, nietolerancyjną babulę o „szarlatanstwo, sodomie, poglądy socjalistyczno-liberalne, elfofilię i kontakty z Chaosem”.

### PODSUMOWANIE PIERWSZE, CZYLI JAK POPROWADZIĆ TĘ PRZYGODĘ

Ostatnim krokiem w tworzeniu przygody jest ułożenie fragmentów historii związanych z poszczególnymi postaciami w spójny scenariusz.

Sesję zaczynamy od preludium, w którym opowiemy – na przykład w formie legendy – historię sprzed lat o potężnym nekromancie i o jego upadku. Gracze na razie nie wiedzą, jaki związek ma ta opowieść z przygodą, ale już na wstępie się domyślają, że wydarzenia, w które będą uwikłani, posiadają odległe korzenie i kryje się w nich jakaś tajemnica.

Następnie do bohaterów przybywa posłaniec z listem od staruszki-babuli, w którym ta prosi ich o pomoc w zdyskredytowaniu lekarza, starającego się o rękę jej wnuczki. Bohaterowie przybywają więc do zamku. Ponura czarna budowla sprawia wrażenie niezdobytej twierdzy. Szósty zmysł może podpowiedzieć bohaterom, że w tych murach czai się coś mrocznego i niepokojącego. Czarodzieje wyczują delikatny powiew starej, przerażającej magii – zapach stęchlizny, którego przez lata nie sposób do końca wywietrzyć. Uczucia te nie są jednak na tyle sprecyzowane, by powstrzymać bohaterów przed wejściem do środka. W panującej wewnątrz ponurej ciszy, przesiąkniętej nastrojem rozpaczony w obliczu śmiertelnej choroby dziedziczki, dziwnym dysonansem wydają się gorączkowe przygotowania do uroczystości weselnych.

Następnie przystępujemy do ekspozycji bohaterów niezależnych. Podczas kolacji postaci graczy mają okazję dokładniej im się przyjrzeć. Posępny rycerz je bez apetytu i z wyraźnym wysiłkiem stara się nawiązać uprzejmą konwersację. Jego sędziwa, dystygnowana matka co i rusz obrzuca oburzonym spojrzeniem młodego lekarza, którego zachowanie przy stole dowodzi braku znajomości dworskiej etykiety. Mimo to medyk sprawia wrażenie wyjątkowo sympatycznego i bezpośredniego, a przede wszystkim szalenie zakochanego – je szybko, aby jak najrychlej udać się do leżącej w swoich komnatach narzeczonej.

Z biegiem czasu ten na pierwszy rzut oka prosty obraz zaczyna się stopniowo komplikować. „Miły” lekarz niechętnie dopuszcza kogokolwiek do odwiedzania chorej panny. Kiedy wychodzi z jej komnaty, zamyka drzwi na klucz. Zabrania palić w kominku, każe natomiast stawiać wokół łoża naczynia pełne lodu i otwierać na oścież okna. Nekromanta boi się, że na ciele zbyt szybko pojawią się oznaki





rozkładu i cała mistyfikacja zostanie ujawniona. Jeśli bohaterowie graczy zwrócą na to uwagę, warto wspomnieć im, że tu i ówdzie na skórze dziewczyny widoczne są ciemne plamy przypominające trąd, twarz jest bardzo blada, a z bliska czuć od niej nieprzyjemny zapach. Być może postaci spróbują sforsować zamknięte drzwi pod nieobecność medyka – zobaczą wtedy bezwładnie leżącą pannę, u której w żaden sposób nie uda się znaleźć pulsu (oczywiście czarodziej będzie twierdził, że tętno jest po prostu bardzo słabe i trzeba dużej wprawy, by je wyczuć).

Ponadto lekarz często schodzi potajemnie do podziemi zamku, gdzie dokładnie bada ściany w poszukiwaniu wejścia do archiwów. Bohaterowie, którzy potrafią wyczuć magię, będą tutaj świadomi mocniejszej niż w pozostałej części zamku mrocznej emanacji.

Ze starych kronik zamkowych, a także wiszących na ścianach obrazów i rozmów z domownikami, bohaterowie graczy poznają stopniowo przeszłość ponurej twierdzy.

Po pewnym czasie w zamku pojawi się kolejna osoba – młoda nekromantka, podająca się za siostrę, a zarazem jedyną żyjącą krewną lekarza. Stary rycerz przyjmie ją pod swój dach, aby mogła uczestniczyć w uroczystościach weselnych rzekomego brata. Czarodziej bez przekonania potwierdzi słowa przybyłej, ponieważ obawia się, iż ta go zdemaskuje. Kobieta natychmiast zaczyna dawać graczom do zrozumienia, iż posiada kompromitujące informacje na temat lekarza. Podczas posiłków rzuca mu wieloznaczne spojrzenia, w rozmowie od czasu do czasu wrywa jej się aluzja do jakichś wydarzeń ze wspólnej przeszłości, po czym ostentacyjnie szybko zmienia temat. W ten sposób bawi się z czarodziejem w kotka i myszkę, nie zdradzając, jakie ma w stosunku do niego plany (wynika to między innymi z faktu, że sama jeszcze do końca nie wie, czemu ma służyć jej szantaż – poza, rzecz jasna, przyjemnością znęcania się nad rywalem). Jednocześnie kobieta nieustannie kokietuje kolegę, co niejednokrotnie aż nadto rzuca się w oczy. Można także pozwolić bohaterom podsłuchać strzępy rozmowy pomiędzy „rodzeństwem”, z których będzie wynikało, iż toczy się pomiędzy nimi jakaś zagmatwana gra.

Ostatecznie bohaterowie graczy zbiorą wystarczająco dowodów, by oskarżyć lekarza o oszustwo. Nekromancie sprzyja jednak szczęście. Znacznie szybciej niż oczekiwał odnalazł ukrytą bibliotekę i – choć spodziewał się strawić długie lata na studiowaniu ksiąg legendarnego czarnoksiężnika – już teraz jest o krok od uzyskania wielkiej potęgi. Dlatego w obliczu zagrożenia porzuca pierwotny plan działania w rękawiczkach i umyka do podziemi, gdzie rozpętuje istne piekło szalejących żywiołów i szkieletów.

Jeżeli bohaterowie graczy zdecydują się zaatakować armię nekromanty, już po kilku minutach się zorientują, iż nie mają w tej potyczce szans. Wtedy pomoc zaoferuje im młoda czarodziejka – obieca wykorzystać swoją magię przeciw czarom rywala, jednak pod warunkiem, że nie zdradzą nikomu, jakim zajęciem się para. Dla części bohaterów wybór między śmiercią a współpracą z nekromantką będzie na pewno trudnym dylematem moralnym.

Tymczasem do rozmowy włączy się sam adwersarz, który spróbuje wykorzystać fakt, że koleżanka darzy go uczuciem. Wyzna, iż zawsze ją kochał, jednak bał się to zdradzić, gdyż była dla niego oschła i niemita. Będzie prosił ją, aby zechciała zostać panią tego zamku i u jego boku władać potęgą zamkniętą w starych księgach. Teraz tylko od erudycji graczy zależy, czy przekonają zauroczoną dziewczynę, iż czarodziej usiłuje ją także wyprowadzić w pole. Jeśli zaś ostatecznie staną ramię w ramię przeciw oszustowi, pokonają go!

Niestety, na widok jego szybko rozkładających się zwłok czarodziejkę ogarnie rozpacz i w późniejszym gniewie będzie usiłowała pozabijać tych, którzy doprowadzili do śmierci jej ukochanego. Wyczerpana magicznym starciem z armią rywala desperacko zaatakuje bohaterów drobnym sztyletem, jaki nosi przy pasie. Może bohaterowie graczy okażą się na tyle ludzcy, by spróbować uspokoić oszalałą z żalu kobietę, a może zwyczajnie poderzną gardło byłej sojuszniczce, bez której na pewno zginęliby jak wielu innych w tych lochach. Warto poprowadzić tę przygodę chociażby po to, by się o tym przekonać.

## PODSUMOWANIE DRUGIE, CZYLI JAK NAPISALIŚMY TĘ PRZYGODĘ

Teraz, kiedy scenariusz jest już gotowy, warto spojrzeć wstecz i przypomnieć sobie zasady, którymi kierowaliśmy się przy jego tworzeniu (i którymi można się posłużyć przy pisaniu kolejnych przygód).

Po pierwsze: wykreowaliśmy dwójkę bohaterów, którym losowo nadaliśmy dążenia.

Po drugie: stworzyliśmy dla nich adwersarza, którego pragnienia są sprzeczne z ich pragnieniami.

Po trzecie: dodaliśmy ciekawą postać, w której walczą ze sobą dwa sprzeczne popędy.

Po czwarte i najważniejsze: włączyliśmy do przygody bohaterów graczy i postaraliśmy się, żeby historia, którą wymyśliliśmy, stanowiła dla nich interesujące wyzwanie.

Po piąte: złożyliśmy wszystkie te elementy w spójny scenariusz.

Jednym słowem – czas zebrać drużynę i rozpocząć sesję!

Maciej Szaleniec

Ilustracje: Jarosław Musiał

# ZWOVA ZVODA

## 1. WSTĘP

Poniższa przygoda ma charakter z lekka komediowy. Pisząc ją starałem się naśladować sposób, w jaki AS żongluje znanymi motywami bajkowymi, tworząc niejako „prawdziwą” wersję baśni. Mam nadzieję, iż ten scenariusz będzie bawił was równie dobrze, jak moich graczy.

### Zahaczka

Pragnąc ułatwić Bajarzom łączenie publikowanych tu przygód w jedną, w miarę spójną całość, postanowiliśmy każdą z nich poprzedzić tak zwaną „zahaczką” – czyli prostym pomysłem na wyprowadzenie jej z poprzedniego scenariusza. Oczywiście, jeśli Bajarz ma lepszy pomysł, wcale nie musi jej wykorzystywać...

Odniesienie do scenariusza „Potwór z Groty”, z podręcznika podstawowego

Niezależnie, czy w odczuciu hanzy sprawa Potwory z Groty została rozwiązana w odpowiedni sposób, nasi bohaterowie zniemacka staną się sławni w okolicy. Ludowa wyobraźnia uczyni z nich dzielnych pogromców bestii, wybawicieli porwanych niewiast i bogowie wiedzą co jeszcze. Słowem, w oczach chłopów z okolicy zamku Wielochawy, wyrosną na Drużynę Herosów. I tylko od Bajarza zależy, czy ich sława sięgnie innych stron...

Wieśniacy z innych osad prosić zaczną prosić ich o pomoc w rozmaitych trudnych sprawach, z których większość okaże się błahymi lub zgola idiotycznymi („trza panocku wytępić złe niepotyrze, co zatrzymują krowom mliko”; „panocku, a stara Miłoszowa to na ozogu lata i syna mnie uwiedła, ubić ją by trza” etc., etc.).

Wreszcie, gdy „bohaterom” zacznie kończyć się gotówka i cierpliwość, przybędzie do nich posłaniec z okolic stanowiących tło niniejszej opowieści...

Oczywiście, jeśli do Kaedwen Twej hanzie jest trochę za daleko, nic nie stoi na przeszkodzie, aby przygodę nieco zmodyfikować i umieścić bliżej – najlepiej nadaje się do tego Brokilon i jego okolice.

## 2. WARSTWA PIERWSZA: PIĘKNA BAŚŃ

Poniższą opowieść doskonale można przedstawić w trzech zgrabnych warstwach. I właśnie w ten sposób zamierzam ci ją podać, Bajarzu, aby zarówno łatwiej było ci ją prowadzić oraz by twoi bohaterowie mieli większą satysfakcję z odkrywania kolejnych oblicz Prawdy.

## 3. ZAMEK KRWIKOSTA

Z pewnością będzie to jedna z pierwszych (jeśli nie pierwsza) przygoda twej drużyny, rozegrana w świecie wiedźmina. Proponuje więc zacząć od razu ostro, bez wstępów, „tradycyjnych karczmowych” spotkań. Bohaterowie są na szlaku, zdążając do Jarsboru. Mają ze sobą list werbunkowy, przekazany im przez wędrownego werbownika, wysłannika władzy Krwikosta. List werbunkowy obiecuje krociowe nagrody w zamian za wykonanie misji władzy. O szczegółach jednak milczy. Bohaterowie zdecydowali się podjąć wyzwanie i teraz podążają przez lesisty Kaedwen, na północ, w kierunku Gór Sinych. Jak się dowiedzieli od wędrownego krasnoludzkiego kupca, zamek Krwikosta znajduje się w zakolu Bristy, rzeki wypływającej z Gór Sinych, praktycznie na skraju puszczy.

Wkrótce hanza wychynie z keadweńskich lasów. Opisz, Bajarzu, złote łąny zbóż, kołyszące się leniwie w letnim, gorącym słońcu. Gościniec wiedzie w kierunku rzeki, gdzie na wzgórzu, dodatkowo wypiętrzoną sypaną kopcem widnieje obwarowanie Krwikosta. U stóp zamku przycupnęła niewielka miejscina – Jarsbor.

Gdy podjadą bliżej, zachwyci ich piękno rzeki i szumiącej na drugim brzegu kniei. Natomiast z pewnością rozśmieszy ich widok „zamku”. Otóż warownia władzy to nic innego, jak wieża strażnicza – wysoka na jakieś 15 metrów, przysadzista, wybudowana z białego kamienia. Otacza ją wyłącznie ziemny wał z częstokołem. Swą obronność zawdzięcza nie tyle fortyfikacjom, co górującemu nad okolicą położeniu i rzece otaczającej obwarowanie praktycznie z trzech stron. Na szczycie wieży powiewa dumnie herb Krwikosta – na szkarłatnym tle srebrny niedźwiedź



przebity mieczem. Tak samo przyozdobione są barwy drużynników władyki, którzy wpuszczą bohaterów do środka.

A wewnątrz jest jeszcze gorzej. Gnoj, błoto, wałęsające się świniaki. Do tego ciasno i niebogato. Mimo to drużynnicy władyki będą traktować bohaterów z wyraźną wyższością, o samym Krwikosie zaś wyrażać się z szacunkiem, jakby był on co najmniej księciem krwi.

Bohaterowie zostaną ugostzeni chlebem i miodem, specjalnością Jarsboru. Na drewnianych ławach w zgrzebnej sali audiencyjnej (będącej jednocześnie salą jadalną) będą oczekiwali na przybycie władyki.

## 4. DZIEWIĘTNASTOLETNI WŁADYKA

*– Gdzie szukać Żywej Wody? Ponoć droga zaczyna się na granicy moich ziem i puszczy... O gdzieś tam... – Krwikost.*

Nagle ktoś otworzy energicznie drzwi i wkroczy dumnie do pomieszczenia. Przybrany w przepyszną tunikę, z wyszywanym srebrną nicią „niedźwiedziem przebitym mieczem”, obwieszony kosztownościami (złote pierścienie, złoty łańcuch, brosza spinająca szkarłatny płaszcz) Krwikost mógłby bohaterom wydać się zaprawdę możnym panem. Gdyby nie jego... dziewiętnastoletnia, pryszczata buzia chłopcy, któremu wąs się dopiero sypie; gdyby nie chuderlawa i niezbyt umięśniona sylwetka; gdyby nie głos skrzeczący, zupełnie władcy nieprzystojny.

Ubiór Krwikosta odzwierciedla po części jego charakter. Władyka jest zachwycony swoją osobą, pewien, iż w życiu zajdzie daleko. Jest hardy i dumny, traktuje bohaterów protekcyjnie, tak jakby ich już kupił. Ma bardzo niskie mniemanie o najemnikach, o czym nie omieszcza bohaterów poinformować.

O cóż chodzi Krwikostowi? Otóż pragnie on, aby bohaterowie odnaleźli dla niego źródło „Żywej Wody”. Pragnie, aby przynieśli mu jeden flakonik. Wytłumaczy bohaterom, iż zapalał wielką miłością do Martii z Wysogrodu, którą to zmorzyła nieuleczalna choroba. Będąc prawdziwym rycerzem, Krwikost pragnie uratować

piękną Martię i dlatego potrzebuje bohaterów, by przynieśli mu legendarnej „Żywej Wody”. A gdzie mają jej szukać? Otóż wedle słów Asgerotha, czarodzieja rezydenta pracującego dla Krwikosta, można źródła owej znaleźć gdzieś w pobliskiej puszczy.

Krwikost nie omieszcza wyjaśnić bohaterom, iż kompletnie się nie orientuje, gdzie może dokładnie znajdować się owo źródło. Wysłał tam swoich dwóch ludzi, ale nie wrócili. Ponieważ lojalnych drużynników ma niewiele, postanowił zdecydować się na usługi najemników.

Drugim warunkiem uzyskania zapłaty jest narysowanie dokładnej mapy wiodącej do źródeł. Krwikost nie będzie kwapił się z wyjaśnieniem przyczyn, dla których jest mu ona potrzebna.

Zapłacić zaś będzie chciał naprawdę sownie – obieca równowartość 40 srebrnych grzywien. Może sobie pozwolić na taką ekstrawagancję, z powodów których jeszcze ci, Bajarzu, wyjawię. Jeżeli bohaterowie przystaną na jego ofertę (a targować się nie będzie, bo nie jest kupcem), odprawi ich opryskliwie, dając niewielką zaliczkę, by mogli zabawić się w „mieście”. Wszelkie dodatkowe informacje może im udzielić Asgeroth, sam Krwikost nie ma ochoty zaprzętać sobie głowy nudnymi szczegółami.

## 5. JARSBOR

Miasteczko jest położone u stóp wzgórza zamkowego. Większość dochodów zawdzięcza handlowi rzeczemu – wszystkie statki muszą przybijać do przystani, aby zapłacić myto, a przy okazji nieco pokup-

czyć. Jarsbor słynie przede wszystkim ze świetnych skór, futer i przednich miodów – wyrabianych na pszczelim miodzie z puszczy. W mieście jest jedna gospoda, dwie tawerny, wieża czarodzieja rezydenta, przystań rzeczna, kilkanaście obsługujących gród zakładów rzemieślniczych, rzeźnia, kilka należących do krasnoludów farbiarni i garbarni oraz zakładów kuśnierskich. Na szyldach zakładów rzemieślniczych można dostrzec świeżo domalowane znaki krasnoludzkiego banku Cianfanelli. Generalnie miasteczko jest skrajnie prowincjonalne i dość ubogie. Krwikost zamierza to jednak wkrótce zmienić.



Z pewnością bohaterowie ruszą do gospody, by tam oporzędzono im konie i by oni sami mogli zrzuć zakurzone, podróżne odzienie. Karczmarz powita ich wylewnie, powiadomiono go bowiem, iż są ludźmi władzy. Będzie szczerze podziwiał ich odwagę, w tym przyjęcie oferty władzy. Napomknie również, iż swego czasu był w Jarsborze pewien białowłosy zabijaka, wiedźmin jak się zdaje, jednak on władcy odmówił, nie przyjmując zlecenia (gospodarz nie wspomni jednak, że odmowa wiedźmina skończyła się krwawą jatką w tejże karczmie, wskutek czego Krwikost stracił trzech drużynników i musiał przeprosić wiedźmina za napaść).

Gdyby bohaterowie wypytują się o źródła Żywej Wody, miejscowi mogą podzielić się z nimi następującymi informacjami:

- Woda Życia, zwana żywą w ogóle nie istnieje, to paplanie bardów.
- Ponoć w pobliskiej puszczy istnieją pradawne ruiny elfiego „Świętego Miejsca”, w którym bije słynne źródło.
- Żywa Woda leczy rany, choroby i wraca młodość.
- Tylko najodważniejsi (lub najgłupszy) udają się na poszukiwanie Żywej Wody – w puszczy grasują bandy dzikich elfów, które każdego intruza naszpikują swymi strzałami.
- Powiadają, iż źródła strzeże dwóch potężnych olbrzymów – Wyrwidąb i Waligóra. Tylko ten, kto ich pokona, może nabrać manierkę Żywej Wody.

Generalnie rozmówcy będą podziwiać bohaterów za ich śmiałość, dając jednocześnie do zrozumienia, iż „chyba na rozumie słabują”, sprzedając swój żywot Krwikostowi.

## 6. CZARODZIEJ REZYDENT

Pośrodku miasteczka stoi wieża czarodzieja. Asgeroth przyjmie bohaterów z o wiele większą uprzejmością, niżli jego pan, Krwikost. Szczególną atencją darzyć będzie czarodziejów, a jeśli w hanzie znajdzie się wiedźmin, to magik powstrzyma się od docinków. Wyjaśni, iż źródła Żywej Wody nie są bynajmniej bzdurną opowieścią. Czarodziej zna dwa potwierdzone przypadki użycia tego specyfiku, oba w pobliżu ziem Krwikosta. Magik popytał miejscowych, zbadał lokalne opowieści i doszedł do wniosku, iż do źródeł może prowadzić tak zwana Zielona Ścieżka, zagłębiająca się w ostępy leśne na północ od granicy ziem Krwikosta. Czy jednak wie ona do samego celu i jakie niebezpieczeństwa się na niej czają, tego Asgeroth już nie wie... Podczas zakrapianej winem rozmowy da się zauważyć, że czarodziej z prawdziwą pasją opowiada o Żywej Wodzie. Zapytany przyzna, iż żywo interesuje się owym specyfikiem i z chęcią by przebadał choć jego maleńką próbkę.

Asgeroth odnosi się do wyprawy bohaterów z dużym entuzjazmem. Powie, że sam udałby się z nimi, gdyby nie trzymały go tu obowiązki rezydenta (to oczywiście, jawne kłamstwo). Odpowie na wszystkie (prawie) pytania bohaterów dotyczące okolicy (może nawet wspomnieć, iż Wysogród leży na północ od ziem Krwikosta, w górę rzeki).

## 7. WARSZCWA DRUGA: NIE TAKA PIĘKNA BAŚŃ

Zanim bohaterowie wyruszą na szlak, trzeba im ujawnić kilka okruczeń prawdy... Baśń nie jest taka piękna, zaś Krwikostem wcale nie kierują szlachetne pobudki.

## 8. LICZY SIĘ TYLKO PIENIĄDZ

Na początek, opowiem Ci o miejscu, którego mieszkańcom wiecie się bardzo dobrze. Tamtejszy zamek, położony jest na szczycie wapiennych skał, jedyna droga wiecie doń najpierw wąskim wąwozem, a później wykutą w skale wąską ścieżką. Twierdza strzeże kilkunastu kopalń miedzi i ołowiu, w których jest też nieco srebra. Wydobyte rudy są spławiane na południe wraz z nurtem rzeki Bristy i to właśnie głównie z cienia tych transportów czerpie zyski Krwikost. Biedaczek zdaje sobie sprawę z prawdopodobnej zawartości srebra w spławianym ołowiu i aż ostrzy sobie zęby na Wysogrodzki Zamek. Niestety, dysponując nieco ponad dwudziestoma drużynnikami, Krwikost może sobie tylko pomarzyć o zdobyciu niedostępnej warowni.

Los jednak uśmiechnął się do chwyciwego władcy – umarł władca Wysogrodu, nie pozostawiając męskiego potomka. Na zamku pozostała tylko wdowa – Martia. Krwikost natychmiast „zapałał” do wdowy „gorącym uczuciem”. Niestety, wdowa Martia ma jedną wadę, przynajmniej z punktu widzenia młodego władcy – otóż dawno już skończyła pięćdziesiąt wiosen. Też nieuleczalnej „chorobie” obiecał zaradzić Asgeroth i podsunął władcy pomysł ekspedycji do źródeł Żywej Wody. Młodzian pragnie upiec dwie pieczenie na jednym ogniu – zdobyć kopalnię, młodą żonę, ziemie wysogrodzkie oraz wzbogacić się ponad wszelką miarę.

## 9. HEJ! HO! DO PRACY BY SIĘ SZŁO...

– Drogowskaz? Jaki tam drogowskaz, wielmożna pani... Toż to tylko zwykły znak drogowy, co by ludzie nie się nie pogubili. Kędy na Nowigrad, a gdzie Cintra... Wszak Jarsbor to istne centrum tego no ... komunikacyjne...



Pod murami Jarsboru rozbrzmiewa krasnoludzka pieśń. To gromada krasnoludów pod dowództwem Brouvera Cianfanelli wykonuje zlecenie Krwikosta, czyniąc przy tym maksimum hałasu (mają ze sobą piły tarczowe do wyrzynania desek). Należy opisać krasnoludy na tyle dokładnie i dowcipnie (z tradycyjnymi przyśpiewkami), aby zwrócić na ich uwagę hanzę. Krasnoludy pracują zawzięcie, przygotowując deski i przycinając belki, a z nich wyrabiając między innymi... drogowaskazy. Jeden z krasnoludów, widać najbardziej gramotny, wypisuje we wspólnym rozmaite napisy, chociażby: „Uzdrowisko Krwikosta”, „Tędy do źródeł”, „Żywa Woda zdrowia doda!”.

Teraz już pewnie Twoi gracze zorientują się w planach sprytnego władcy – już wiadomo, po co mu potrzebna sporządzona przez bohaterów mapa! Chce odnaleźć cudowne źródło i zmienić je w przynoszące krociowe dochody uzdrowisko. Pewien, iż w końcu którejś grupie najemników uda się je odnaleźć, już wynajął grupę krasnoludów, aby przygotowali zarówno oznakowania traktów, jak i sam pawilon uzdrowiskowy. Zaraz po zlokalizowaniu źródeł, Krwikost zamierza skrzyknąć drużynników i straż miejską, wykurzyć ewentualne elfy strzegące źródła i zacząć jego eksploatację.

Trzeba przyznać, iż władcyka musi się spieszyć. Na całą operację zaciągnął spore pożyczki w banku Cianfanelli. Uczynił to pod zastaw zakładów rzemieślniczych w należącym do niego mieście – dlatego, jak zauważyli bohaterowie, część z nich przeszła już pod auspicje wszechwładnego banku. Tak więc czas nagli, a Krwikost musi szybko zaanektować zarówno źródła, jak i Wysogród.

Wracając zaś do krasnoludów, są oni raczej zniechęceni, gdyż Krwikost odmówił wpuszczenia ich do miasta, a tym bardziej do zamku, nakazując rozłożyć się z hałaśliwą robotą na przedpolach Jarsboru. Krasnoludy jednak z zapalem robią swoje, szczególnie, iż mają przyobiecane udziały w całym przedsięwzięciu. Na wszelki wypadek będą starały się ukryć cel swej pracy (szczególnie dotyczy to drogowaskazów). Tak im zresztą przykazali Krwikost i Brouver Cianfanelli – obaj nie chcą, aby konkurenci dowiedzieli się o przedsięwzięciu.

Dzięki krasnoludom bohaterowie mogą odkryć prawdziwe plany Krwikosta i, mam taką nadzieję, da im to co nieco do myślenia. Jeżeli wśród śmiałków znajdują się inne krasnoludy, nie można wykluczyć, iż zaprzyjaźnią się z grupą Cianfanelliego. Wtedy możesz, Bajarzu, dostarczyć bohaterom mnóstwa informacji na temat planów Krwikosta, tudzież wyjawić im, że owa zachorzała Martia, dama cudnej piękności, jest w rzeczywistości starą jędzową wdową.

## 10. ZIELONA ŚCIEŻKA

Nadejdzie nieuchronnie taki moment, kiedy bohaterowie będą musieli przestać się zastanawiać i wreszcie zabrać się za konkretną robotę. Czas ruszyć w puszcę. Na północ od ziem Krwikosta ciągnie się ona nieprzebranym gąszczem. W miarę zbliżania się do lasów widać, jak zmienia się okolica. Złoto pól ustępuje brązowo-zielonym karczowiskom, a później młodnikowi – w pobliżu puszczy nikt nie uprawia ziemi ani nie mieszka; znak to, że elfy całkiem regularnie urządzają tu rejzy.

### Pułapki

Dostrzeżenie pułapki wymaga testu *spostrzegawczości* o trudności 6. W przypadku, gdy bohaterowie będą *przeszukiwali* teren (co znacznie opóźni wędrówkę), trudność spadnie do 4. Uruchomienie pułapki powoduje różne efekty, których można uniknąć wykonując test – nomen omen – *uniku* o różnej trudności.

Rodzaj pułapki	Trudność uniku	Efekt
Pętla	4	Wokół nogi ofiary zaciska się pętla. Następuje szarpnięcie i nieszczęśnik leci do góry, zawisając do góry nogami. Uwięziona noga zostaje zraniona (k6 obrażeń, przed którymi nie chroni pancerz).
Włócznia	5	Spośród pobliskich krzaków wylatuje włócznia, zadająca k6+3 obrażenia w dowolną część ciała.
Bela	4	Na ofiarę spada niczym wahadło kawał beli, przyszpilając go do drzewa. 3k6+4 obrażenia w tułów.
Strzały	5	Z krzaków wylatuje strzała, zadając k6 obrażeń w dowolną część ciała.
Wilczy dół	3	Bohater spada do dołu, na którego dnie znajdują się zaostrome kołki. Upadek powoduje 3k6 obrażeń. W ciało nieszczęśnika wbijają się 2k3 kołki, zadające po k2 obrażenia w losowo wybrane części ciała.
Kraty z kolcami	3	Na ofiarę spada krata z kolcami, przybijając nieszczęśnika do drzewa. Bohater otrzymuje 4k6 obrażeń w tułów.

— Czas zastąpić nastrój z komediowego bardziej poważnym. Zmień Bajarzu muzykę na niepokojącą, bardziej mroczną. Opowiedz o ciemnej ścianie puszczy. Stare, olbrzymie drzewa groźnie strzegą swoich tajemnic... Pośrodku ścieżki, jakby na powitanie, ktoś ustawił drąg z nabitą ludzką czaszką – to elfie ostrzeżenie.

Gdy bohaterowie wjadą w gęstwinię, zalej ich opisem zielonego gąszczy. Wielkie, stare, powykręcane drzewa pną się ku niebu, dając wsparcie setkom krzewów, paproci i pnączy. Falująca na delikatnym wietrze gęstwina liści nie pozwala dojrzeć tego, co być może czai się już kilkanaście kroków od błotnistej, nierównej ścieżki. Światło jest tu przyciemnione wielowarstwowym baldachimem zieleni i nawet w południe panuje tu wilgotny półmrok.

Co ważniejsze jednak, w zielonej puszczy czyha na bohaterów realne niebezpieczeństwo w postaci zastawionych na szlaku licznych pułapek. Są to sprytnie zamaskowane wilecze doły, spadające kraty naszpikowane ostrymi kołkami, samopaly wystrzeliwujące potężne strzały po szarpnięciu cienkiej linki rozciągniętej w poprzek drogi. Za każdym razem pozwól awanturnikom w ostatniej chwili zauważyć śmiertelne przeszkody, pokazując jednocześnie tych, którym się to nie udało. Jakies półtorej godziny drogi po wejściu w las hanza znajduje pierwszego z wysłanych na zwiad ludzi Krwikosta. Jego trupa przybito do drzewa pierzastymi strzałami o lotkach pomalowanych w niebieskie pasy. Ma służyć za kolejną, tym razem bardziej dosadną ostrzeżenie. Każdy z bohaterów, który miał kontakty w przeszłości z elfami, rozpozna bez trudu strzały driad, bardzo podobne do tych używanych w Brokilonie. Kilka minut jazdy dalej bohaterowie odnajdą kolejny ślad – tym razem po drugim ze zwiadowców; jest to tylko nóż myśliwski, leżący pod drzewem w kałuży krwi. Nie wiadomo, gdzie podziało się ciało.

Być może te fakty skłonią bohaterów do opuszczenia ścieżki i prób podążenia lasem mniej więcej w kierunku, gdzie wiedzie leśny szlak. Obrońcy źródła jednak i to przewidzieli. Okoliczny las skrywa dość przemyślna i stara iluzja, płacząca wycucie kierunku i zwracająca bohaterów co raz ku ścieżce.

Jakież więc będzie zdziwienie śmiałków, gdy wśród kniei usłyszą śpiew topora drwała wycinającego drzewa. Rąbiący zdaje się być niedaleko ścieżki i z duży prawdopodobieństwem można założyć, iż bohaterowie postanowią przyjrzeć się bliższemu śmiałkowi ze spokojem wycinającemu drzewa w elfim lesie!

## II. MAĆKO DRWAŁ

Drwałem jest wyglądający na góra 22 lata, potężnie rozrośnięty w barach młodzieniec o jasnych jak

### Maćko drwał

Ko: 4	Po: 3	Si: 5
Zm: 3	Zr: 4	Zw: 4
In: 3	Og: 2	Wo: 2

**Żywotność:** 32 (8/16/24/32)

**Walka bronią:** 4

**Walka wręcz:** 3

**Unik:** 3

**Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz):** 2/6/5

**Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki):** 1/1/1

**Zbroja:** Brak.

**Broń:** Wielki topór (2k6+2xSi).

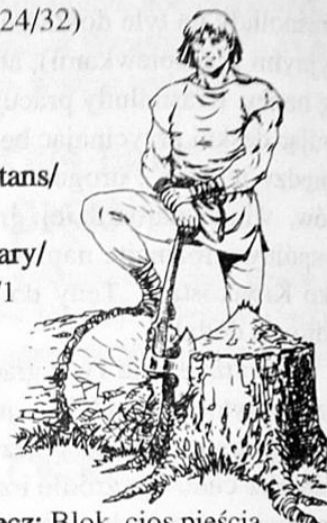
**PW:** 24

**PM:** 0

**Manewry w walce wręcz:** Blok, cios pięścią, kopnięcie, pochwycenie, rzut obezwładniający.

**Manewry w walce bronią:** Cięcie/pchnięcie, palestra.

**Wybrane umiejętności:** Akrobatyka 2, hazard 2, jeździectwo 4, języki: Starsza Mowa 2, nasłuchiwanie 2, polowanie 2, przeszukiwanie 3, przetrwanie 3, spostrzegawczość 4, taktyka 2, unieszkodliwianie pułapek 4, wigor 4, zimna krew 3.



Jarosław Musiał

len włosach, odziany w portki i zgrzebną koszulinę. Wielkim toporem sprawnie okorowuje ścięte drzewo. Będzie zachowywał się na tyle hałaśliwie, by bohaterowie bez trudu podkradli się do niego. Jakież więc będzie ich zaskoczenie, gdy drwał zapyta się, czy się już napatrzyli i czy mogą wyjść już z krzaków.

Chłop będzie udawał zupełnie nie speszonego zaistniałą sytuacją. Nie będzie się bał zbrojnej przewagi bohaterów, ani wydawał się zbyt przerażony perspektywą naszpikowania strzałami. Z pewnością gracze zapytają się, w jaki sposób udało mu się dotrzeć tak daleko i do tego jeszcze zrąbać drzewo! Maćko odpowie wymijająco, tłumacząc, że ma swoje (miejscowe) sposoby, że nieludzie pilnują bardziej skraję lasu itp. Tak naprawdę, to rezolutny drwał szybko sam przejdzie do pytań, starając się wywieźć od bohaterów, co robią w puszczy i gdzie zmierzają. Gdy tylko dowie się o celu ich misji, z obawą pokręci głową i będzie odradzał bohaterom dalszą drogę. Opowie niestworzone historie o dwóch olbrzymach grasujących w lesie, Wyrwidębie i Waligórze. Będzie również utrzymywał, iż dotarł niedługo do zaczarowanej ścieżki, na której każdy przemienia się w kamień, jeśli tylko obejrzy się przez ramię. Maćko szczerze będzie współczuł bohaterom losu przyszłych kamiennych posągów.



Drwal nie zgodzi się zostać przewodnikiem, choćby nie wiem jakie sumy mu ofiarowywano. Będzie utrzymywać, iż życie mu jeszcze miłe, weźmie trochę urąbanych drzew i ruszy na południe, przez zielone knieje. Uważni bohaterowie (test *sposrzegawczości* o trudności 5), mogą zauważyć, iż topór, jakim posługiwał się Maćko, był godny raczej rycerza niżli drwala.

## 12. ŹRÓDEŁ ŻYWEJ WODY

Czas najwyższy, abym wtajemniczył Cię, Bajarzu, w kulisy naszej historii, zdradzając największą tajemnicę – gdzie są źródła Wody Życia. Otóż faktycznie znajdują się one w puszczy u podnóży Gór Sinych, w ruinach elfiego miasta Woedlaeke. Gdy ekspansja człowieka przybliżyła krawędź lasu do tego świętego miejsca, elfy postanowiły je opuścić. Zdecydowały, iż lepiej opuścić miasto, niż narażać jego ludność na rzeź. Pozostawiono jednak na straż kilkanaście driad, które poprzysięgły na wieki strzec źródeł Żywej Wody przed intruzami.

To wszystko zdarzyło się dawno temu... Elfy odeszły dalej na północ, w kierunku leśnych mateczników i bezpiecznych górskich baz, a strzegących źródeł driad stałe ubywało. Traciły życie, starając się powstrzymać osadników bezlitośnie karczujących wiekową puszcę i przybliżających dzień, w którym wieże Leśnego Jeziora wyłonią się na światło dzienne. Ginęły też, próbując odpędzić od świętego miejsca ludzkich awanturników, zwabionych starymi opowieściami o Żywej Wodzie. W końcu pozostały tylko cztery. Aż pewnego razu, jakieś pół wieku temu, do puszczy trafiło dwóch braci – błędnych rycerzy – wraz z giermkim, szukających Wody Życia. Dziwożony nie zdołały powstrzymać intruzów. Jakież było ich zdziwienie, gdy po napiciu się ze świętego źródła, trzech ludzi oznajmiło driadom, iż odtąd pragną razem z nimi strzec świętej wody. Sprytny giermek, Maćko, wpadł na pomysł, aby rycerze udawali olbrzymów: Wyrwidęba i Waligorę. Sam zaś z pomocą driad zbudował na ścieżce do źródła mnóstwo przeszkód i pułapek. Potem rozpuścił w okolicy plotki o straszliwych olbrzymach. Dziś wielu miejscowych może przysiąc, iż widziało nieraz potężnych olbrzymów, wystających ponad najwyższe drzewa.

Maćko skorzystał z rzeźbiarskiego kunsztu dawnych elfich mistrzów, którzy przyozdobili miasto wspaniałymi posągami. Były wśród nich niezwykle sugestywne postacie naturalnej wielkości, przede wszystkim elfów, jednak kilku artystów rzeźbiło również ludzi. Sprytny Maćko ustawił najlepsze posągi wzdłuż ostatniego odcinka ścieżki. Wyglądają jak żywi przemienieni w kamień... To ostatnia bariera, którą wzmacniają opowieści (też autorstwa Maćka) o petryfikacyjnych mocach.

Te działania były właściwie ostatnim ratunkiem źródeł, gdyż znajdują się one obecnie zaledwie 3 godziny jazdy przez las – w prostej linii. Sama ścieżka wije się tak, iż droga wydaje się dwa razy dłuższa, jednak jest to wyłącznie oszustwo. Granice lasu są tuż-tuż.

Zapytasz pewnie, Bajarzu, czemu Maćko ujawnił się przed bohaterami? Pragnął dowiedzieć się, dlaczego Krwikost postanowił odnaleźć święte miejsce elfów. Nie dał się zwieść rozsiewanym przez heroldów wieściom, iż Krwikost pragnie Żywej Wody dla ocalenia chorej ukochanej. Zdaje sobie sprawę z chciwości młodzieniaszka. W końcu przeżył już swoje – ma wszak ponad 60 lat (choć dzięki działaniu Żywej Wody wygląda na młodzieniaszka). Teraz już najprawdopodobniej wie, jakimi siłami dysponuje hanza. Wciąż ma nadzieję, iż nastraszył ich swoimi opowieściami, jednak na wszelki wypadek przygotowuje im miłe powitanie.

## 13. GDY OBEJRZYSZ SIĘ PRZEZ RAMIĘ, PEWNIEN SIĘ ZAMIENISZ W KAMIEN'...

Zanim bohaterowie dotrą do Woedlaeke, zaserwuj im kilka niebezpiecznych pułapek. Potem ścieżka wyprowadzi ich na skraj lasu. Leśny szlak omija wielki wapienny gład, ni stąd ni zowąd wyrastający pośrodku lasu (ludzie powiadają, iż to sprawka Waligóry) i wychodzi na polanę. Każdy, kto wychyli się zza niego, dostrzeże długą polanę, a na niej mnóstwo posągów. Powinieneś, Bajarzu, opisać je jako zwykłe rzeźby. Z miną pokerzysty mów, iż rzeźbiarz musiał być niezwykłym artystą, bowiem wiernie przedstawił każdą fałdkę ubrania, każdą zmarszczkę skóry, kształt rozwianych na wietrze włosów. Te spośród posągów, które stoją bliżej wyjścia z lasu, przedstawiają ludzi i elfy płaczące lub krzyczące (naprawdę pełne ekspresji). Pozostałe wydają się spokojniejsze (nie wszystkie spośród znalezionych przez Maćka figur idealnie nadawały się do odstraszenia przybyszów).

Efekt powinien być porażający. Najprawdopodobniej łąka okaże się najpoważniejszą przeszkodą dla Twoich graczy. Będą starali się wyczuć, w jaki sposób działa czar (test *magii* o trudności 4 odkryje tylko magiczną aurę całej okolicy i potężne jej źródło gdzieś na północy). Jeżeli śmiałowie rozejrzą się z jakiegoś wyższego punktu (skała bądź jakiegokolwiek drzewo), to dostrzegą niedalekie wieże elfiego miasta. Są więc prawie u celu.

Pozwól graczom pokonać przeszkodę ich własną, przemyślną metodą. Oczywiście nie ma żadnego czaru petryfikacji – to wszystko błaga Maćka.

## 14. WYRWIDĄB I WALIGÓRA

Gdy tylko bohaterowie pokonają ścieżkę posągów, z lasu spokojnie wyjedzie Wyrwidąb – na bojowym koniu, w pełnej zbroi płytowej, z dębem wymalowanym na tarczy. Wyzwie bohaterów na bój honorowy, na śmierć i życie. Dopóki będą stosować się do reguł walki honorowej (żadnej magii i pojedynk jeden na jeden) rycerz będzie walczył sam. Gdy tylko jednak złamią rycerskie zasady, z lasu z rykiem wyskoczy brat Wyrwidęba – Waligóra. Zgodnie z opowieściami, Waligóra jest potężniejszy od Wyrwidęba. To wielki rycerz, również w płytowej zbroi, dosiadający potężnego konia i wywijający olbrzymią maczugą. Zawsze był siłaczem, jednak Woda Życia uczyniła go jeszcze silniejszym. Z bojowym rykiem rzuci się na bohaterów.

Nie wiadomo jak bohaterowie zakończą to starcie. Być może będą próbowali negocjować z dwoma „olbrzymami”, jednak wysłuchawszy opowieści Maćka obaj rycerze postanowili nie ustępować. Gdyby okazało się, iż bohaterowie dają siłaczom skórę (co nie jest wykluczone, bowiem bracia cały czas walczą honorowo), rycerze będą się ratowali tykiem Żywej Wody i ucieczką (tak, wiem, iż to uchybienie rycerskiemu honorowi, ale bez przesady z tym honorem). Gdy tylko rycerze znikną w ostępach, miasto stanie przed bohaterami otworem.

## 15. WOEDLAEKE

Budowle miasta są z czystego, niemal lśniącego białą marmuru. Spiralne wieże pną się ku niebu, a filigranowe kopuły budowli zdają się niemal unosić same w powietrzu. W mieście jest więcej realistycznych rzeźb, podobnych do tych ze ścieżki – tym razem już różnej, niekoniecznie naturalnej wielkości. Wydaje się, jakby las objął miasto w swoje władanie, lecz po bliższym przyjrzeniu się widać, iż zieleni wkomponowano w miasto z rozmysłem i mimo upływu lat przyroda jest owemu zamysłowi nadal posłuszna. Po środku Woedlaeke, pod przykryciem delikatnej ażurowej kopuły, bije źródło, tworząc błękitne jezioro przepięknej urody.

Wydaje się, jakby nikt go nie pilnował. Wokół panuje cisza przerywana tylko sporadycznym ptasim trelem. Jednak gdy bohaterowie podejną do wody i zbliżą bukłak, do powierzchni zza okolicznych drzew rozlegnie się głos: „Gar’ean ‘aespar!”, czyli „Uważaj bo strzelam!”. Po tych słowach uką się dwie driady, trzymające napięte łuki. Jeśli któryś z bohaterów choć drgnie, zza kolejnego drzewa wychynie Maćko.

– Nie radzę – powie. – Moje panie strzelają naprawdę dobrze. No a teraz, po tym jak poturbowaliście Waligórę i Wyrwidęba, utniemy sobie małą pogawędkę. Dla kogo chcecie Żywej Wody, he?

Wyrwidąb					Waligóra				
Ko: 4	Po: 3	Si: 4	Zm: 2	Zr: 4	Ko: 5	Po: 2	Si: 5	Zm: 2	Zr: 4
Zw: 3	In: 3	Og: 3	Wo: 2		Zw: 2	In: 3	Og: 2	Wo: 3	
<b>Żywotność:</b> 32 (8/16/24/32)					<b>Żywotność:</b> 35 (9/18/27/35)				
<b>Walka bronią:</b> 5					<b>Walka bronią:</b> 5				
<b>Walka wręcz:</b> 2					<b>Walka wręcz:</b> 2				
<b>Unik:</b> 3					<b>Unik:</b> 3				
<b>Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz):</b> 2/7/4					<b>Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz):</b> 1/6/3				
<b>Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki):</b> 1/1/1					<b>Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki):</b> 2/2/2				
<b>Zbroja:</b> Płytowa (3), kolczuga (2), przeszywanica (1), tarcza (2), hełm (2).					<b>Zbroja:</b> Płytowa (3), kolczuga (2), przeszywanica (1), tarcza (2), hełm (2).				
<b>Broń:</b> Miecz (k6+2xSi), buzdygan (k6+2xSi).					<b>Broń:</b> Miecz (k6+2xSi), buzdygan (k6+2xSi).				
<b>PW:</b> 24					<b>PW:</b> 24				
<b>PM:</b> 0					<b>PM:</b> 0				
<b>Manewry w walce wręcz:</b> Blok, cios pięścią, kopnięcie.					<b>Manewry w walce wręcz:</b> Blok, cios pięścią, kopnięcie.				
<b>Manewry w walce bronią:</b> Cięcie/pchnięcie, finta, imbroccato, palestra, parada, riposta.					<b>Manewry w walce bronią:</b> Cięcie/pchnięcie, finta, imbroccato, palestra, parada, patindo, riposta.				
<b>Wybrane umiejętności:</b> Czytanie i pisanie (wspólny) 2, dowodzenie 1, dyplomacja 2, etykieta 3, jeździectwo 4, języki (Starsza Mowa) 1, polowanie 1, przemawianie 2, rozmawianie 2, spostrzegawczość 2, taktyka 3, wiedza: heraldyka 2, wigor 5, zastraszanie 2, zimna krew 4.					<b>Wybrane umiejętności:</b> Czytanie i pisanie (wspólny) 2, dowodzenie 3, dyplomacja 2, etykieta 3, jeździectwo 4, języki (Starsza Mowa) 1, polowanie 2, przemawianie 3, rozmawianie 3, spostrzegawczość 3, taktyka 3, wiedza: heraldyka 2, wigor 5, zastraszanie 3, zimna krew 5.				



## DRIADY

Ko: 3 Po: 4 Si: 2 Zm: 4 Zr: 3

Zw: 5 In: 3 Og: 2 Wo: 3

Żywotność: 29 (6/12/18/21)

Strzelanie: 5

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 2

Uniki: 4

Obrona fizyczna (dystans/  
bronią/wręcz): 3/6/5

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Brak.

Broń: Długi łuk (2k6+2).

Moce: Brak.

PW: 13

PM: 0

Maćko będzie tak długo indagował bohaterów, aż w końcu przyznają się, że pracują dla Krwikosta. Wtedy Maćko skinie głową i pozwoli napić się ze źródła rannym bohaterom. Wszelkie rany natychmiast się zagoją, minie też zmęczenie. Co Maćko zrobi dalej, zależy od tego, jak Twoi gracze będą prowadzili rozmowę. Jeżeli okażą mu choć odrobinę sympatii, pozwoli im zabrać tylko jeden bukłak Żywej Wody. Nakaże także nie wspominać, jak blisko krawędzi lasu znajduje się Woedlaeke – będzie próbował wytłumaczyć, iż magia tego miejsca pryśnie, jeśli zostanie zbezczeszczone. Jeżeli bohaterowie okażą się butni i nieprzyjaźni, zaświszczą strzały... Maćko przyzwał z lasu wszystkie cztery driady – dwie stoją po jego bokach w odległości jakichś 35 metrów od bohaterów, dwie pozostałe zaś są dobrze ukryte, jakieś 50 metrów od nich. Są w stanie wystrzelać ich do nogi (szczególnie, że obaj rycerze są również w pobliżu, gotowi w każdej chwili wkroczyć do akcji).

## 16. TO JEST TA SCENA, W KTÓREJ BOHATEROWIE ODJEZDZAJĄ...

Najprawdopodobniej jednak obędzie się bez rozlewu krwi. Maćko zasugeruje bohaterom, iż nie będzie dłużej w stanie powstrzymać driad od wypuszczenia strzał, dlatego radzi im szybko odjechać. Jeżeli któryś z awanturników zna Starszą Mowę, może do niego co jakiś czas docierać urywek rozmów driad, na przykład: „Ja to bym od razu ich rozwaliła, tak na wszelki wypadek”.

Powrotna droga powinna być łatwiejsza – bohaterowie znają już szlak i wszelkie zastawione na nim pułapki. To czas na sporządzenie ewentualnej mapy – jeżeli bohaterowie wciąż są zdecydowani oddać ją

w ręce Krwikosta. Uwaga! To jeszcze nie koniec opowieści. O wyprawie bohaterów zrobiło się na tyle głośno, że jej rezultatów ciekaw jest ktoś jeszcze...

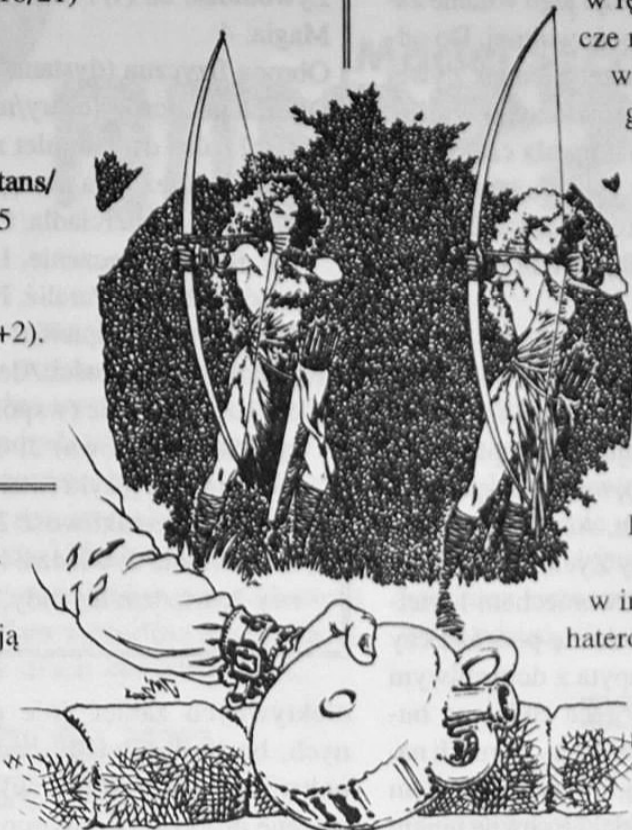
## 17. KAPŁANKI MELITELE

Gdy tylko bohaterowie wychyną z lasu, z zagajnika wyjdą (dość spokojnie, by nie wystraszyć hanzy) trzy kapłanki noszące symbole Melitele. Najstarsza z nich, Farglen z Białej Skąły, przemówi w imieniu wszystkich. Wyjaśni bohaterom, iż przybyły tutaj z polecenia samej Martii z Wysogrodu. Ich pani prosi, aby przekazali mapę służkom Melitele. Pani, bardzo pobożna wdowa, która gorąco myśli o zbawieniu swej duszy, pragnie ufundować chram bogini w świętym miejscu elfów, tak aby cudowność źródła służyła wszystkim ludziom.

Kapłanki będą ze wstrętem odnosić się do idei Krwikosta utworzenia komercyjnego uzdrowiska, a już najbardziej zniesmaczy je pomysł wprowadzenia do elfickich ruin bandy rozhukanych krasnoludów. Kapłanki będą próbowały bohaterów przekupić – chcąc, by dali im mapę, a Krwikostowi sprzedali sfalszowane plany. Oferują 50 lintarów.

## 18. WARSZTWA TRZECIA

Czas na odkrycie przed graczami ostatniej warstwy prawdy. W rzeczywistości za całą sprawą stoi czarodziej rezydent. To on namówił Krwikosta do poszukiwania Żywej Wody. Uczynił tak, gdyż Woda Życia jest mu po prostu niezbędna do dalszej egzystencji. Asgeroth jest czarodziejem dość młodym (mimo że wygląda na czterdziestkę). Po serii niepowodzeń odniesionych podczas magicznych badań na Południu, Kapituła zesłała go do pracy w Jarsborze. Tam, pragnąc udowodnić, iż jest więcej wart niż na to wygląda, począł wykonywać wielce ryzykowne eksperymenty. Wskutek jednego z nich stracił kontrolę nad wezwaną Siłą. W efekcie spotkała go przykrość, zwana w żargonie czarodziejów „Kłątą



Kościeja". Przyzwana potęga stale i nieuchronnie wysysa życie z Asgerotha, zamieniając jego ciało w płataninę kości. Aby opóźnić efekt klątwy, czarodziej zamknął swoją duszę w igle i ukrył ją w jajku. Dzięki temu klątwa dłużej lokalizuje jego witalne zasoby, przez co sam proces postępuje wolniej. Do odwrócenia rozwoju plugastwa potrzeba jednak Żywej Wody oraz krwi dziewicy (świeżo złożonej w ofierze przerażającej potędze, która dorwała czarodzieja). Czas czarodzieja się kończy. Nie może on sobie pozwolić na czekanie, aż Krwikost sprowadzi Martię i odda mu Żywą Wodę. Musi ja odebrać bohaterom natychmiast.

## 19. ASGEROTH

Gdy tylko bohaterowie uporają się z kapłankami Melitele (w jakikolwiek sposób), następną spotkaną osobą będzie czarodziej rezydent. Asgeroth wyczuł zbliżanie się potężnej aury Wody Życia i udał się na spotkanie hanzy. Przywita ich z uśmiechem i wielką życzliwością. Zapyta, jak udała się podróż i czy mają Żywą Wodę. Następnie zapyta z dobrotliwym uśmiechem, czy może wziąć w ręce cudowny bukłak. Gdy bohaterowie wyczują podstęp, uśmiech natychmiast zniknie z twarzy maga. Jednym ruchem dłoni wyszarpane *Telekinezą* bukłak, a chwilę potem otworzy portal wiodący wprost do swej wieży i weń wskoczy.

Możliwe, iż bohaterowie będą próbowali go powstrzymać. Problem w tym, iż efektem ubocznym klątwy jest to, iż czarodziej nie czuje bólu. Ponieważ zaś zamknął swoje siły witalne w jajku, nie można go zabić inaczej niż rozłupując jego skorupkę...

Bohaterowie z pewnością domyślą się, gdzie udał się czarodziej (jeżeli w drużynie są inni magowie, mogą wyczuć, gdzie wiódł portal). W zależności od tego, jak szybko bohaterowie podążą za czarodziejem (np. czy sami potrafią teleportować się do jego wieży) czy też będą forsowali bramę siedziby Asgerotha w sposób bardziej tradycyjny, przybędą w różnych momentach rytuału. Jeżeli zjawia się natychmiast, czarodziej jeszcze nie zdążył zabić porwanej córki rzeźnika (teraz lewitującej nad pentagramem, na najwyższym piętrze wieży), ale jajko nadal pozostaje w piwnicy (kręte schody łączące wszystkie poziomy wieży wchodzi w podłogę sieni; dalszy ciąg jest zamaskowany iluzją; w piwnicy na postumencie położone jest jajko). Jeżeli zjawia się później, Asgeroth zdąży pozbawić życia piękną mieszkankę, lecz jajko będzie znajdowało się w pomieszczeniu rytuału (co znacznie ułatwi bohaterom rozprawę z czarodziejem).

To odpowiedni moment na efektowne starcie. Asgeroth może dysponować dowolnym zestawem

## Asgeroth

Ko: 2    Po: 1    Si: 1    Zm: 2    Zr: 4  
Zw: 2    In: 4    Og: 2    Wo: 3  
Żywotność: 26 (7/14/20/26)

Magia: 4

Obrona fizyczna (dystans/bronia/wręcz): 1/1/1

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 5/2/2

PM: 22 (plus dwa amulet z 25 PM każdy; w siedziba ma też dwa następne takie amulety)

Czary: Efekt zwierciadła, Grot, Iluzja, Identyfikacja, Knebel, Leczenie, Lewitacja, Niewidzialność, Ochrona, Paraliż, Pirokineza, Telekineza, Teleportacja, Uśpienie.

Wybrane umiejętności: Alchemia 3, astrologia 3, czytanie i pisanie (wspólny) 4, czytanie i pisanie (Starsza Mowa) 2, dociekliwość 2, języki (wspólny) 4, języki (Starsza Mowa) 2, koncentracja 3, przenikliwość 2, spostrzegawczość 2, uzdrawianie 2, wiedza: historia 2, wiedza: klątwy 2, wiedza: legendy 2, wiedza: magia 3.

efektywnych zaklęć (nie polecam pirokinetycznych, bo trudno wtedy będzie uniknąć solidnego poharatania awanturników). Mag będzie za wszelką cenę próbował kontynuować rytuał. Dopóki jajko pozostaje nienaruszone, jest prawie nieśmiertelny (no, chyba że ktoś odrąbie mu głowę albo rozerwie go na drobne kawałeczki). Bohaterowie powinni odczuć, iż skostniałego ciała nie ma się żadna broń. Każdemu czarodziejowi bądź bardowi możesz przypomnieć o znanej „Balladzie o Kościeju” – w niej to właśnie czarownik zamknął swą duszę w jajku. Gdy tylko bohaterom uda się odnaleźć owo jajko i strzaskać jego skorupkę, Asgeroth natychmiast przemieni się w kulę zbitych kości. Magiczne przedmioty stworzone przez czarodzieja zostaną poruszone falą wyzwolonej z jajka magii i eksplodują.

## 20. ZAKOŃCZENIE

Teraz od bohaterów zależy, co uczynią. Czy przekażą ambitnemu władcy mapę do źródeł (zarabiając w ten sposób 40 grzywien w srebrze)? Czy przyczynią się do powstania „Uzdrowiska Krwikost – Cianfanelli”? Może też doprowadzą do zawarcia umowy między kapłankami Melitele a Krwikostem, przyczyniając się do powstania chramu z miejscem pielgrzymkowym, uzdrowiskiem i zajazdami dla pielgrzymów? A może postarają się oszukać władkę, chroniąc w ten sposób leśne sanktuarium? Wtedy jednak będą musieli uciekać gdzie pieprz rośnie. Krwikost nigdy nie wybacza...





Maciek, którego zdążyliście poznać wcześniej, serwuje dziś zupełnie zakręcony scenariusz. Wszystko odbywa się współcześnie i dotyczy ludzkiej sklerozy oraz konsekwencji, jakie z tego wynikają. Akcja w tej przygodzie jest naprawdę szybka. Na uwagę zasługuje fakt, że przygodę można poprowadzić w wielu systemach.

Jerzy Cichocki

## Maciej Szcześnik

# AMNEZJA

Scenariusz dedykuję mojej drużynie.

**P**oniższy scenariusz przeznaczony jest zasadniczo dla jednego gracza, choć bez większych problemów można wprowadzić większą ich liczbę. Nie zmieni to jednak faktu, że przygoda posiada tylko jednego głównego bohatera. Przy odrobinie wysiłku można ją rozegrać także w systemach: *Cyberpunk 2020*, *Outsider* i *Shadowrun*. Amnezja to tylko szkic, który należy rozwinąć w miarę własnych potrzeb i możliwości. Sam scenariusz opowiada historię człowieka, który stracił swą przeszłość...

### PRZYGOTOWANIA PRZED ROZEGRANIEM SCENARIUSZA

Po pierwsze, musisz stworzyć postać jednego z Badaczy według innego niż zwykle systemu. Otóż wylosować należy tylko i wyłącznie jej szkielet. Nie należy pisać żadnej historii, nie trzeba losować zarobków ani mienia, nie powinieneś nawet wymyślać jej nazwiska. Tu ukłon w stronę człowieka, który podsunął mi ten pomysł. Do napisania tej przygody zainspirowała mnie bowiem jedna z „Puszek Pandory” (niestety, nie mam obecnie dostępu do owego numeru). Z tego też powodu nie pamiętam autora pomysłu, jestem więc zmuszony wspomnieć o nim, wymieniając jego nazwiska, za co przepraszam.

Zastanawiacie się zapewne czemu służyć ma wylosowanie tylko szkieletu postaci głównego gracza. Otóż pomoże to w odgrywaniu jego niebanalnej roli. Ów Badacz straciła bowiem swoją pamięć (nie wie kim jest, nie pamięta gdzie mieszka, gdzie pracuje itp.). Jeśli chcecie wprowadzić większą liczbę postaci (rozgrzywka staje się wówczas ciekawsza), musicie na początku wybrać jednego z nich, który uratuje przypadkiem życie głównemu bohaterowi i, niejako, wplącze się w intrygę. Sugerowałbym wybór gracza, który potrafi wczuć się w rolę, a jego postać posiada coś, co nazywa się „ludzkimi uczuciami”. Gracza tego dalej nazywać będziemy Graczem nr 2. Ponadto byłoby wskazane, aby główny bohater i Gracz nr 2 różnili się płcią – narodziny uczuć między nimi mogą okazać się w tym scenariuszu bar-

dzo przyteczne. Dobrze by było, gdyby Gracz nr 2 mieszkał sam. O ile to możliwe, oczywiście.

Jeśli Strażnik Tajemnic zdecyduje się wprowadzić więcej niż jednego gracza, należy stosować zasadę wychodzenia z pokoju przy przekazywaniu informacji – to znacznie uatrakcyjni rozgrywkę. W pierwszej scenie głównym bohaterem (ofiara wypadku) powinien kierować Strażnik. Gracz, który odgrywa tę postać, nie powinien znać jej losu.

### SCENA I: WYPADOK

Jest rano. Gracz nr 2 (lub bohater niezależny, jeśli drużyna składa się z jednej osoby), jak co dzień jedzie samochodem do pracy. Na ulicach Nowego Jorku (czy też innego miasta), panują godziny szczytu.

Gracz nr 2 przyspiesza, jest już prawie przed biurowcem, w którym pracuje, gdy niespodziewanie, tuż przed jego autem, na ulicę wybiega mężczyzna. Słychać głośny huk, pisk opon... Kierowca wysiada i przestraszony podbiega do osoby, którą potrafił. Ofiara wypadku podnosi się jednak.

– Niech mnie pan ratuje! – krzyczy, wsiadając do samochodu.

Potracony nie jest ciężko ranny. Wkrótce po wejściu do auta mdleje. Gracz nr 2 powinien domyśleć się, że ofiarę wypadku powinno się odwieźć do szpitala. Strażnik powinien tę decyzję umiejętnie poprzeć odpowiednią argumentacją.

### SCENA II: SZPITAL

W tym miejscu za „sterami” głównego bohatera potraconego w wypadku samochodowym powinien zasiąść gracz. Budzi się nagle gdzieś w samochodzie, leżąc na tylnej kanapie. Szybko zwróci uwagę, że jest ubrany w pokrzwawiony garnitur. Obraz przed oczami wydaje mu się lekko rozmyty. Postać gracza czuje się skrępowana, obezwładniona, nie ma siły. Wkrótce zdaje sobie sprawę, że nie wie kim jest, skąd pochodzi, ani co właściwie tu robi! Wie tylko tyle, że ucieka przed kimś, kto nosi czarny płaszcz; wie









### SCENA IX

Badacz spotyka się ze swoim przyjacielem. Ten daje mu dyskietkę i mówi, że złożył wypowiedzenie z pracy. Dodaje, że nie ma czasu rozmawiać. Wychodzi z kawiarni, ale nigdy nie dociera do domu. Na oczach głównego bohatera zostaje śmiertelnie potrącony przez czarną furgonetkę.

### KILKA KONIECZNYCH WYJAŚNIEŃ

Czas rozwiązać nieco wątpliwości. Firma DEAN SOFTWARE to gigant komputerowego oprogramowania. Specjalizuje się w tworzeniu programów antywirusowych i niezawodnych, trudnych do złamania zabezpieczeń. Jej szefem jest Mark O'Dean. To globalny potentat, posiadający swe placówki na całym świecie.

Projekt „The Key” jest związany z najnowszym produktem firmy DEAN SOFTWARE. To pozornie doskonale zabezpieczenie, które praktycznie nie jest możliwe do złamania. Program nazywa się „Guardian” i jego zadaniem jest ochrona wszelkich danych. Zapewnia bezpieczne korzystanie z Internetu. Faktycznie program ten jest niewykrywalnym serwerem konia trojańskiego. Korporacja DEAN SOFTWARE posiada również klienta tego programu. Jej produkt reklamowany jest jako najnowocześniejsze i niezawodne zabezpieczenie, co potwierdzają testy. Ma być sprzedawany bankom, firmom, a także osobom prywatnym. Nie trudno jest się domyślić, jaką władzę posiadłaby DEAN SOFTWARE, gdyby ów produkt znalazł się w każdym prawie domu, banku czy firmie.

Ludzie w czarnej furgonetce to wynajęci przez firmę płatni zabójcy, których zadaniem było odnalezienie i zlikwidowanie wszystkich, którzy mieli okazję poznać prawdę. W jaki sposób bohaterowie stali się podejrzanymi o dokonanie kilku morderstw? DEAN SOFTWARE tworzą komputerowi specjaliści, dla których nie jest problemem wgląd w akta policji. Natomiast amnezja głównego bohatera była spowodowana wypadkiem, którego ofiarą stał się na początku scenariusza.

Całą historię powinieneś ubarwić wątkami odpowiednimi dla świata, w którym rozgrywasz przygodę (we wstępie zazaczyłem, że nie musi być to koniecznie **Zew Cthulhu**). Jeśli grasz w **Cyberpunka 2020**, niech DEAN SOFTWARE będzie jedną z wielu korporacji, jakie znajdziesz w tym systemie. Ludzie w czarnych płaszczach mogą być w takim przypadku agentami firmy, a ta posiadać wiele wtyczek w środowisku władzy itp. Jeśli zdecydujesz poprowadzić w konwencji ZC 1990, za projektem „The Key” mogą kryć się głębsze motywy. Może O'Dean chce przywołać na Ziemię jakąś nieopisywalną istotę, wykorzystując do tego celu moc odborników komputerowych na całym świecie?

### Koń trojański

Tym terminem określa się program, którego zadaniem jest umożliwienie zdalnego dostępu do komputera poprzez sieć bez wiedzy jego użytkownika. Każdy koń trojański składa się niejako z dwu części. Pierwszą jest serwer, a drugą klient. Serwer przesyłany jest użytkownikowi komputera, do którego chcemy się włamać. Jeśli znajdzie się na platformie PC, zwykle uruchamia się automatycznie przy każdym włączeniu komputera lub przy połączeniu z siecią. Wówczas osoba, która posiada drugą część programu, czyli klienta, może bez problemów przeglądać zawartość komputera, na którym zainstalowano serwer. Nie trudno się domyślić, jakie daje to możliwości. Zwłaszcza, że serwer ów może stanowić część praktycznie każdego innego programu (dopisując swój kod do kodu aplikacji).

### FINAŁ

Bohater posiadający wiedzę o prawdziwych intencjach DEAN SOFTWARE może bez większych problemów pogrzyźć firmę. Wystarczy udostępnić te dane mediom lub policji. Problem w tym, czy zdąży, nim dopadną go wynajęci przez DEAN SOFTWARE mordercy.





Krótki pomysł zaczerpnięty z opowiadania *Samotnika z Providence*. Można go wpleść w dowolną przygodę, jako wątek poboczny lub rozbudować na potrzeby samodzielnej przygody.

Cierzy

Jerzy Cichocki

# UKRYTY WYMIAR

Poniżej znajduje się pomysł, który zahacza o pogranicze horroru i kryminału. Choć możesz go wpleść do dowolnej przygody, aby urozmaicić jej treść lub zrobić przerywnik między dłuższymi epizodami kampanii, jego zakończenie może się okazać zaskakujące nawet dla Ciebie. Nie zaznaczyłem żadnej epoki ani miejsca akcji, ponieważ łatwo przystosować go do każdego z okresów gry. Inspiracją do napisania tego tekstu stało się jedno z opowiadań Lovecrafta. Wszystko zaczyna się pewnego zimnego poranka...

## DOCHODZENIE

Na policję zadzwonił mężczyzna, który niepokoi się o losy swojej rodziny. Wrócił do mieszkania wczoraj wieczorem, po krótkim wyjeździe w delegację. Zdziwił się nieco, że nie czekała na niego rodzina. Postanowił mimo wszystko poczekać do następnego dnia, domyślając się, że żona mogła wyjechać gdzieś z dziećmi na okres nieobecności męża. Następnego dnia, nie uzyskawszy od niej żadnej wiadomości, postanowił dowiedzieć się czegoś od znajomych i sąsiadów – bezskutecznie. Zaniepokojony udał się na policję.

Na miejscu dostał jedynie upomnienie, aby zaczął jeszcze do następnego dnia. Oficer dyżurny uznał najprawdopodobniej, że zgłaszający zaginięcie pokłócił się z żoną, po czym ta wyprowadziła się z domu. Jednak żadne ślady nie sugerują takiego obrotu sprawy. Z mieszkania nie zginęły żadne rzeczy, choć kobieta miała wystarczająco dużo czasu, by się spakować. Po naleganiach zrozpaczonego mężczyzny, oficer przydzielił do sprawy dwóch detektywów, którzy mieli obejrzeć mieszkanie zaginionych.

Jeśli Twoi gracze wcielili się w postacie policjantów, mogą zostać wprowadzeni do gry w tym momencie. Jeżeli Badacze nie są związani z tym zawodem, mogą zostać wprowadzeni na wiele innych sposobów. Najprostszym sposobem jest bezpośrednia prośba mężczyzny. Jeśli Twoja drużyna jest doświadczona, zaniepokojony mąż mógł słyszeć o ich wyczynach. Być może zgłosił się do jasnowidza,

z którym Badacze mają kontakt? A może po prostu zna się z nimi dobrze i wie, że nie odmówią przyjacielowi, który – widząc opieszałość policji – zleci drużynie prywatne dochodzenie.

Jednorodzinny, luksusowy dom mężczyzny znajduje się w ekskluzywnej dzielnicy miasta. Frontowe wejście od ulicy otoczony jest małym ogródkiem. Gdziekolwiek spojrzeć, wokół ulicy stoją bardzo podobne domki w kolonialnym stylu. Przeszukanie mieszkania nie przyniesie żadnych efektów. Nie widać śladów włamania, a wewnątrz jakichkolwiek oznak walki. Powinieneś być zawczasu, najlepiej przed przygodą, przygotowany na ewentualność rozmów Badaczy z sąsiadami. Dobrze byłoby, gdybyś sporządził krótkie profile najbliższych mieszkańców, bowiem jeden z nich jest odpowiedzialny za tajemnicze zniknięcie rodziny mężczyzny. Nie powinien się szczególnie wyróżniać na tle pozostałych przepytywanych, aby Badacze nie wpadli za szybko na trop. Ciekawiej będzie, jeśli każdy z sąsiadów zostanie obdarzony jakąś dziwną cechą, która rzuci na niego cień podejrzeń. Nikt z nich nie widział zaginionej rodziny od kilku dni, dokładnie zaś od kolejnego dnia po wyjeździe mężczyzny.

## MASZYNA

Dokładnie naprzeciwko domu bohatera przygody, po drugiej stronie ulicy, mieszka samotny człowiek. Kwaterę wynajął niedawno, sąsiedzi niewiele potrafią o nim powiedzieć, zresztą – kto by o niego pytał. W rzeczywistości ów człowiek jest szalonym mordercą, który inżynierski talent chce wykorzystać w zbrodniczym celu. Na poddaszu jego domu znajduje się *upiorna, elektryczna machina pulsująca chorobliwym, złowieszczym, fioletowym blaskiem [...] głośno perkocze i buczy, kiedy jest włączona*. Dzięki falam, które ta aparatura generuje, można poczuć, dotknąć i zobaczyć otaczający nas ukryty wymiar i zamieszkujące go istoty. Można ująć to, na co *psy wyją w ciemnościach, i z jakich powodów koty po północy czujnie nasłuchują*. Potężne fale przenikają ściany budynku i docierają wprost do przeciwległego mieszkania. Szaleńcowi

wystarczył jeszcze tylko dodatkowy emiter, który musi być obecny na miejscu spektaklu. Przebrał się dzięki niesamowitej zdolności charakteryzacji i udał do wypartzonych sąsiadów, wykorzystując nieobecność mężczyzny. Od dawna obserwował ich mieszkanie.

Możesz wymyślić jakiegokolwiek motyw kierujące obłąkanym mordercą. Może chce się zemścić na pracodawcy, jakim był dla niego nieszczęsny mężczyzna? Może zazdrości mu udanego rodzinnego życia? A może przypadkowo trafił właśnie do nowego domu i chce sprawdzić swoje przerażające odkrycie? W każdym razie dostał się do mieszkania sąsiadów, przedstawiając się jako akwizytor reklamujący nowy sprzęt kuchenny (równie dobrze mogłoby to być każde inne urządzenie elektryczne, pod ukryciem którego pracuje nadajnik). Wkrótce po prezentacji duży gościnny pokój zaczął się wypełniać różnobarwnymi falami, a obcy mężczyzna uciekł, chichocząc. W mieszkaniu zaczęły pojawiać się różne niesamowite obrazy, niebawem nadeszły pierwsze przerażające istoty... Kobieta starała się ratować siebie i dzieci. Zdażyła jeszcze wbiec na drugie piętro, kiedy została pochłonięta do innego wymiaru. Nie wiedziała, że jedynym ratunkiem był w tej sytuacji całkowity bezruch. Istoty z ukrytego wymiaru można zobaczyć, ale szybko dostrzegają nieuważnych widzów, porywając ich ze sobą.

## HORROR

Porwanie rodziny bohatera nie oznacza jej śmierci. Kobieta z dziećmi obecna jest w ukrytym wymiarze, na dodatek związana jest granicą swego mieszkania. Widzi i odczuwa wszystko co dzieje się w domu, ale my nie możemy zauważyć jej. Choć nie do końca...



Aktywność kobiety w innym świecie upodabnia ją nieco do ducha. Przez cały czas będzie się starała przekazać mężowi i Badaczom wskazówki dotyczące miejsca jej przebywania. Wie już dokładnie kto jest odpowiedzialny za jej obecny los i poprzysięgła zemstę, choćby nie miała już nigdy więcej stąpać po ziemi. I tu zaczynają się dla niej schody. Co pomyśli człowiek, który zauważy lejący w powietrzu świecznik? Jeśli nie kopnie w kalendarz na zawał, to jest dość prawdopodobne, że wynajmie egzorcyście, aby ten rozprawił się z demonem. Czy ktoś uwierzy, że to duch lokatora? A jeśli nawet

– czy mężczyzna domyśli się, że to jego żona przekazuje mu jakieś znaki? Raczej wątpliwe. To zapewne upiór, który jest odpowiedzialny za zniknięcie rodziny!

Zabawa w kotka i myszkę może trwać wieki. Nie wyprowadzaj Badaczy z błędu. Mogą odprawiać rytuały, szukać rozwiązania w bluźnierczych księgach czy nawet wynająć wróżkę – wszystkie chwytty dozwolone. Nic jednak nie zmieni sytuacji; nie odkryty wymiar istnieje obok nas i nie możemy od tak, zniszczyć go lub wypłoszyć jego mieszkańców. Jedynym sposobem, aby się tam dostać lub go zobaczyć, jest genialna w swej piekielnej konstrukcji maszyna.

Pomyślisz sobie Strażniku: „No dobra, ale przecież ta babka może szminką na lustrze napisać – hej, tu jestem, ratujcie mnie”. Fakt, ale zostawmy to na później. Pozwól na początku rozbudować atmosferę grozy i postraszyć trochę postaci graczy. Niech drzwi zacząć się same zamykać albo otwierać. Niech głośno prąd, a radio wariuje. Na zaparowanym oknie będzie się pojawiać napis „pomocy” itd. Dzieci także mogą robić charakterystyczne dla nich „psoty”. Wiesz już o co chodzi? Kiedy Badacze zaczną już łapać się sposobów, które opisałem w poprzednim



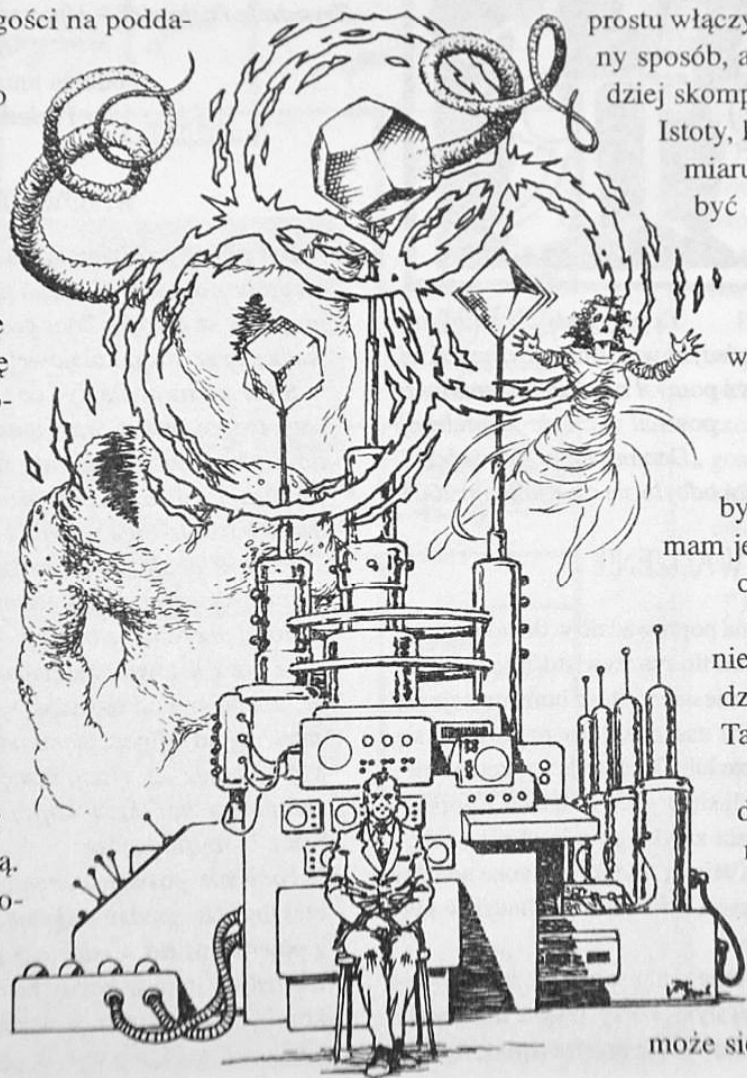
akapicie, daj wyraźniejszy znak. Może się rozbić pamiątkowe zdjęcie ślubne albo – jak już wcześniej napisałem – pojawi się napis informujący wprost o obecności kobiety w tym domu. Myślisz, że to wszystko wyjaśni? Jak mają zareagować Badacze? Czy to duch kobiety? Czy faktycznie gdzieś tu jest? A jeśli jest, to dlaczego się nie pokazuje? Jeśli nie może, to jak ją odnaleźć i sprowadzić z powrotem?

## PODDASZE

Hej, ten szkic miał być tylko krótką i przyjemną przerwą dla strudzonych ostatnimi przeżyciami Badaczy. Nie męcz ich już dłużej. Ukazujący się gdzieś adres ulicy szalonego geniusza, wybite z impetem okna frontowe, gdy Badacze zapukają do jego domu... jest wiele sposobów, aby doprowadzić bohaterów do celu.

Drzwi będą otwarte. Zdaje się, że gospodarz czeka na postaci Twoich graczy. Nigdzie nie widać oznak życia. Badacze będą mogli spokojnie rozejrzeć się po mieszkaniu, zanim dotrą na poddasze. Mogą znaleźć wiele dowodów na niepoczytalność mieszkańca, a także wiele porzucanych zdjęć przeciwnego budynku oraz jego mieszkańców – wszystkie zrobione z ukrycia. To może stanowić pewien dowód.

Szaleniec czeka na gości na poddaszu. Siedzi na krześle, dokładnie naprzeciwko drzwi. Za nim rozciąga się imponujących rozmiarów maszyna, o której działaniu świadczą odgłosy oraz poruszające się elementy. Wokół da się zauważyć subtelną, fioletową poświatę. Na twarzy gospodarza pojawi się upiorny uśmiešek. „Zapraszam, zapraszam panowie”. Nie wykonuje przy tym żadnych gestów, żadnego ruchu. Już wiesz, co się święci? Jak wybrną z tej sytuacji Badacze? Ufam, że sobie poradzą. Poznałem już wiele sposobów rozwiązania tej krótkiej przygody – każdy nie mniej zaskakujący.



## ZDARZAŁY SIĘ I WPADKI...

Jeśli postaci graczy wejdą do pomieszczenia, nagle uaktywni się fala wypadków. Najpierw dziwnie zazgrzyta niezwykła aparatura, kolorowe fale nasilają się i obiegają pokój dookoła. Po chwili zacznie się materializować obraz, Badacze zobaczą unoszącą się w powietrzu postać kobieta, która w niemym krzyku otwiera usta. Wkrótce zniknie, a jej miejsce zajmą wyłaniające się z ciemności potwory. Wszystkiemu będzie towarzyszyć histeryczny śmiech szaleńca.

Na te istoty nie ma sposobu, chyba że postaci graczy strzeże Znak Starszych Bogów. Jedyne, co zostaje Badaczom, to rozpaczliwy krzyk, gdy będą zaciągani w nicość. Ciekawe, ilu osobom przytrafi się to jeszcze zanim ktoś ich uwolni. Jeśli ktoś ich uwolni...

## POWRÓT Z ZAŚWIATÓW (ZAKOŃCZENIE OPCJONALNE)

Możesz dopuścić, aby poszukiwana kobieta wróciła wraz dziećmi z ukrytego wymiaru. Nie powinno to być łatwe, a zniszczenie maszyny na pewno przekreśli tę szansę. Tobie pozostawiam opracowanie sposobu na powrót. Może wystarczy po prostu włączyć aparaturę w przeciwny sposób, a może wymaga to bardziej skomplikowanej procedury?

Istoty, które wrócą z tego wymiaru, niekoniecznie muszą być tymi samymi osobami, które były wcześniej.

Wystarczą sekundy obcowania z przeraźliwymi istotami, błuźnierczą prawdą, której nie chcemy odkrywać, by do końca nasze życie było już koszmarem. Nie mam jednak na myśli samego obłąkania. Przebywanie w innym świecie może nieść ze sobą o wiele bardziej przerażające skutki. Takie osoby mogą np. co jakiś czas słyszeć i widzieć obrazy z tego wymiaru, mogą też nabrać przerażających cech, które uaktywniają się tylko nocą. Co gorsza, tym osobom może się to zacząć podobać.



Tą przygodę chcielibyśmy zadedykować Annie Brzezińskiej, gdyż pomysł napisania scenariusza powstał w czasie jej prelekcji „Demonologia słowiańska”, która odbyła się na Krakowie 2001.

## WPROWADZENIE

Poniższą opowieść można poprowadzić w dowolnym systemie. My wybraliśmy jako tło rzeczywistość roku 1876, ponieważ wobec realności niesamowitość horroru staje się jeszcze straszniejsza. Kogóż zaskoczyłoby pojawienie się żywotrupa w **Warhammerze** lub **Deadlands** – przecież niektórzy bohaterowie zetknęli się w tych światach z gorszymi koszmarami. Tymczasem zwykłego mieszkańca zaboru austriackiego końca XIX wieku Nadprzyrodzone napelni prawdziwym przerażeniem. A o to właśnie chodzi w klasycznym horrorze!

Dla przygotowanych przez nas postaci stworzyliśmy przykładowe charakterystyki, korzystając z mechaniki **Warhammera**. Można je z łatwością przetransponować do

## Nietypowy tandem

Problemem większości opowieści grozy w RPG jest fakt, że gracze – jako główni bohaterowie – podświadomie czują się w nich nietykalni. Nawet jeśli wokół szaleje śmierć, oni są pewni, że Mistrz Gry nie zepsuje żadnemu z nich zabawy, wyłączając go z rozgrywki w połowie sesji. Dlatego w naszej przygodzie postanowiliśmy zastosować podstęp! Otóż – czego gracze początkowo nie wiedzą – jest to przygoda tandemowa, czyli prowadzi ją dwóch Mistrzów Gry. Na początku sesji jeden z nich jest jednak ukryty wśród graczy. Dopiero po śmierci swojej postaci włączy się do prowadzenia.

jakiegokolwiek innego systemu, jednak tak naprawdę cechy postaci mają tu znaczenie drugorzędne. W opowieści tej kładziemy nacisk przede wszystkim na nastrój i odgrywanie postaci – jednym słowem, na prawdziwy *story-telling*.

## PRELUDIUM

Serce ustało, pierś już lodowata,  
 Ścięły się usta i oczy zawarły;  
 Na świecie jeszcze, lecz już nie dla świata!  
 Cóż to za człowiek? – Umarły!  
 [...] Pierś znowu tchnęła, lecz pierś lodowata,  
 Usta i oczy stanęły otworem;  
 Na świecie znowu, ale nie dla świata!  
 Czymże ten człowiek? – Upiorem!

Adam Mickiewicz, *Dziady*

Podkład muzyczny: Fryderyk Chopin,  
*Preludium es-moll Op. 28 nr 14.*

## WPROWADZENIE

Był późny październik roku pańskiego 1876. Siał drobny deszcz. W oddali grzmiało. Prosty wóz zaprzężony w dwojkę koni grzął w błocie drogi prowadzącej ze stacji kolejowej do Kąkoli.

Siedzący na koźle Żyd co i rusz zaciął batem chabety, lecz te jeno strzygły uszami z przestachem i coraz mniej chętnie posuwały się naprzód. Skuleni pod wełnianymi pledami podróżni wierzyli, że to nadchodząca burza trwogą napelnia zwierzęta.

Patrzyli obojętnie na mijany pejzaż, na moknące w mżawce szerniałe ścierniska, na bielejące wśród szarości przydrożne brzozy – o tej porze roku оголоcone już z listowia, na majaczące w oddali, zamglone, a znajome od dzieciństwa pagórki. Z rozmokłej, zatechłej od wilgoci ziemi podnosiły się gęste opary. Mgła otulała ich ciszą, maconą jedynie zgłuszonym chłupotem końskich kopy, z wysiłkiem brnących przez błotniste bajora.

Niewiele poświęcali temu wszystkiemu uwagi – rzekłbyś, że spodziewają się jeszcze jechać tą drogą z powrotem! Bo w istocie, z jakiejże przyczyny mieli wtedy wątpić w rychły powrót? Jechali zatem spokojnie, a z ich twarzy wyczytałbyś może znużenie



*i smutek, lecz najmniejszego nawet nie dostrzegłbyś na nich przestrachu. Nikt nie poderwał się ze swego miejsca, tknięty nagłym przeczuciem. Nikt nie krzyknął obłąkańczo: „Zawracać konie, zawracać, byle dalej od tego miejsca!”.*

*Skrzypiący ospale wóz toczył się z mozołem napróżd, coraz bliżej i bliżej Kąkoli...*

**Podkład muzyczny: Ewa Demarczyk „Taki pejzaż”.**

## POCZĄTEK OPowieści

Przed sesją należy przygotować dla graczy postacie lub też pozwolić im wybrać je spośród bohaterów opisanych na końcu scenariusza. Drugiemu Mistrzowi Gry również trzeba przydzielić rolę – w naszym przypadku będzie to Mateusz Steiner. Koniecznie powinno się umieścić postacie graczy w drzewie genealogicznym rodziny i pozwolić zapoznać się z nim jeszcze przed sesją. Wskazane byłoby, aby w drużynie znalazł się zarówno ksiądz, jak i policjant. W momencie rozpoczęcia rozgrywki każdy musi znać swoje koligacje z pozostałymi oraz rolę w rodzinnej historii. Na tym etapie gracze powinni przypuszczać, że zamierzasz opowiedzieć im

po prostu realistyczną historię, rozgrywaną się w klimacie dziewiętnastowiecznej Galicji.

Wszyscy bohaterowie spotykają się na stacji kolejowej, z której prosty wóz zabiera ich do rodzinnego majątku Kąkole na pogrzeb Marty Steiner.

W tę historię rodem nieomal z „Nocy i dni” lub „Nad Niemnem” wplątamy już na początku sesji niepokojącą nutkę – zapowiedź nastroju grozy, który będzie towarzyszył bohaterom przez całą opowieść. W tym celu należy odczytać przygotowane przez nas *Preludium* i *Wstęp*, najlepiej z towarzyszeniem proponowanej muzyki.

## PRZYJAZD DO DWORKU

Wśród śpiącego dżdżu przemarnięci bohaterowie przyjeżdżają do dworku w Kąkolach. Posiadłość znajduje się za miastem, od którego dzieli ją jakieś pół godziny jazdy powozem przez las. Dwór należy do Wojciecha Jaworskiego, bogatego właściciela sporego obszaru ziemi i cementowni, które stanowiły posag jego żony. Na utrzymaniu Wojciecha pozostaje biedniejsza część rodziny, korzystająca z gościny w murach kąkolskiej posiadłości (patrz plan dworku).

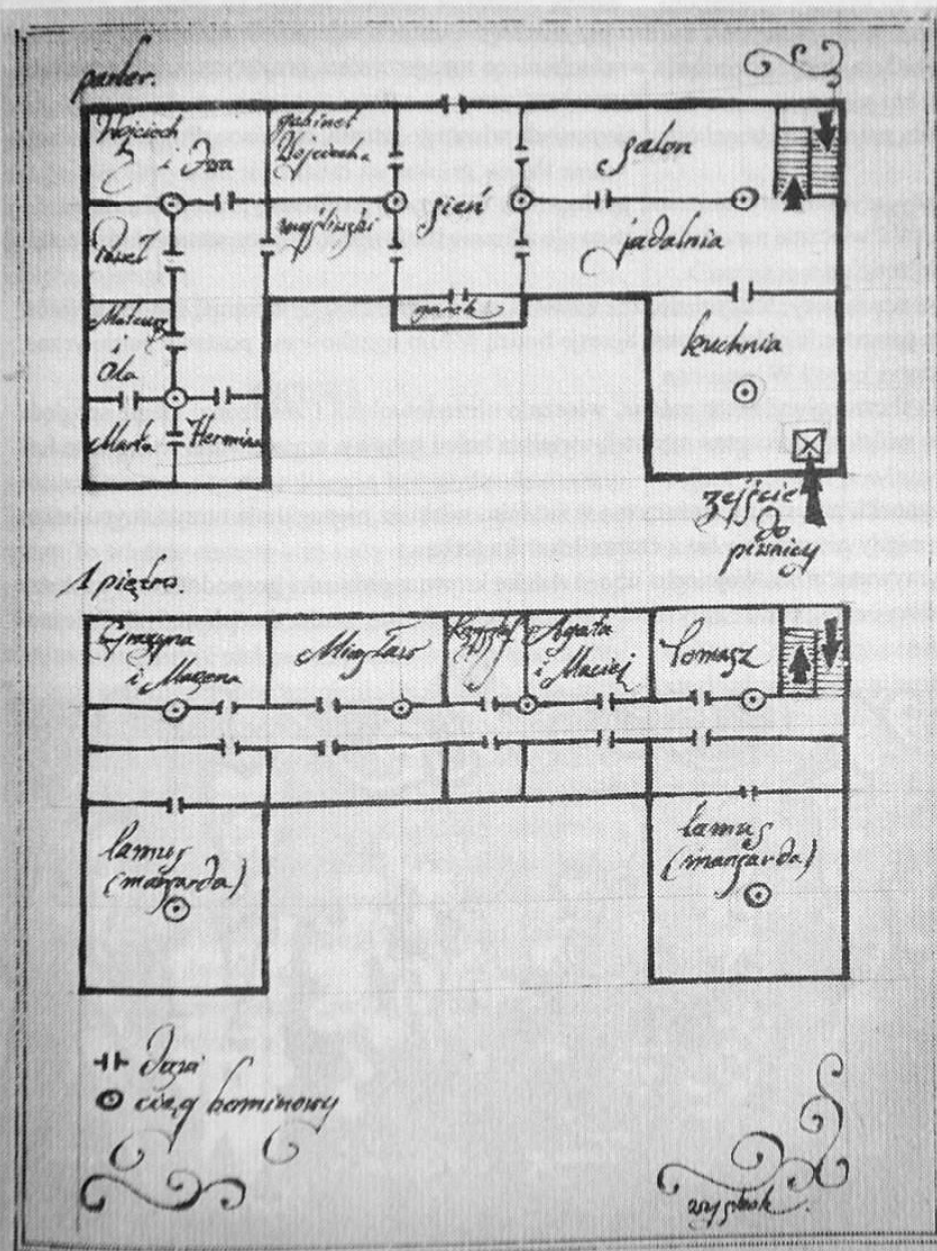
Przybyłych krewnych wita Ewa, żona gospodarza – cichutka kobieta lat około pięćdziesięciu, okutana czarną wełnianą chustą. Znającym ją doskonale bohaterom rzuca się w oczy nerwowy pośpiech, z jakim wyprawia przybyłych do ich pokoi. Ewa sprawia wrażenie, jakby spieszo jej było jak najszybciej solidnymi drzwiami odgradzić przytulne wnętrza sieni od otaczającej dwór mglistej ciemności.

Ponadto któremuś z bardziej spostrzegawczych bohaterów może udać się dostrzec, że w kuchennych oknach suszą się girlandy czosnku.

Po rozlokowaniu się w przeznaczonych dla nich pokojach i zmianie przemoczonych ubrań podróżnych, gospodyni zaprasza wszystkich na dół, gdzie mogą po raz ostatni zobaczyć zmarłą.

## TAJEMNICA ZABRANA DO GROBU

Zwłoki Marty Steiner spoczywają na łóżku w jej dawnym pokoju. Nieboszczka ubrana jest w ciemną suknię. W rogach łoża palą się cztery gromnice, wokół zaś stoją ubrane na czarno wiejskie płaczki, fatszywie zawadzące „Wieczne odpoczywanie”. Monotonność powtarzającego



się zaśpiewu wprowadza drażniącą atmosferę (liczymy na twoje zdolności wokalne, Mistrzu; warto także postarać się zmusić „pogrążonych w żalobie” graczy do włączenia się do modłów). Po nieco przydługiej chwili baby wychodzą, pozwalając rodzinie w spokoju pożegnać zmarłą.

Dzieci Marty patrzą na jej twarz z głębokim smutkiem, zauważając przede wszystkim, jak niewiele zmieniła ją śmierć. Wydaje się, jakby tylko zasnęła i za moment miała się przebudzić i przywitać przyjeżdżających w gościnę ludzi. Dalsi krewni spostrzegają natomiast kilka niepokojących szczegółów.

Spod kołdry, na której leży ciało, wysypują się drobne białe okruszki. Uniesienie pierzyny ujawni, że wokół trupa ktoś skrupulatnie usypał krąg z pokruszonej hostii, który następnie zamaskował pościelą.

Szyja Marty jest ciasno obwiązana czarną apaszką, jakiej zmarła nigdy nie miała w zwyczaju nosić. Jeśli bohaterowie zdecydują się zdjąć chustę, wyłonią się spod niej czarno-sine plamy jak od duszenia, a pośród nich dwie okrągłe rany około półcentymetrowej średnicy, oddalone od siebie o cztery czy pięć centymetrów.

## MILCZĄCA KOLACJA

Gdy bohaterowie „pożegnają” Martę (czyli dokonają wszystkich istotnych spostrzeżeń), Ewa zaprosi ich do stołu na wieczerzę. Jest to okazja, by przedstawić graczom wszystkich członków rodziny zebranych w jednym miejscu. Każdego z nich należy krótko opisać zarówno z wyglądu, jak i z zachowania (patrz pobliska ramka).

Bez względu na natarczywość pytań bohaterów, nikt z rodziny nie będzie miał ochoty rozmawiać na temat okoliczności śmierci Marty. Jedni natychmiast zmieniają temat, inni ukradkiem czynią znak krzyża. Jedynie Ryszard daje do zrozumienia, że jest gotów wyjaśnić kilka szczegółów, jednakże nie w obecności całej rodziny. Przy stole panuje niezręczna, pełna napięcia atmosfera.

W pewnej chwili służącej przysłuchującej się rozmowie państwa wyrywa się krótkie zdanie: „Pani, to nie wypadek, to upir!”. Ewa natychmiast surowo gromi dziewczę za ciemnotę i wiarę w przesady. Z jej miny można jednak wyczytać, że słowa służącej wcale nie wydają się jej tak absurdalne, jak starałaby się to odegrać przed gośćmi.

### Rodzina

**Wojciech Jaworski** – poważny, zwalisty wążacz; bardzo przyziemny, nie interesuje go nic oprócz prowadzenia interesów i rozmów o handlu zbożem, przez co sprawia wrażenie nieco tępego; często przygryza wąsa; w kontaktach towarzyskich czuje się bardzo nieswojo.

**Ewa Jaworska** – cicha, potulna, przesadna i bogobojna; nie posiada własnego zdania; ma nieco drobnomieszczański sposób bycia i gust.

**Paweł Jaworski** – chudy, blady, mydlkowy nudziarz; pozbawiony inicjatywy i milczący; co chwilę ziewa.

**Hermińska Jaworska** – zdziwaczka, wiecznie narzekająca na swoje zdrowie starowinka; sklerotyczna i bardzo uciążliwa, lecz szanowana przez całą rodzinę.

**Tomasz Stanisławski** – stary, acz żylasty; szczyci się, że „zdrowie ma żelazne”, co bynajmniej nie jest prawdą, gdyż cierpi na pogłębiającą się paranoję; ciągle narzeka; agresję budzą w nim egzaltowane postawy patriotyczne; we wszystkim wietrzy spisek.

**Aleksandra Steiner** – młoda, śliczna blondynka; próżna, wiecznie niezadowolona i znudzona; ciągle spogląda w lustro (przeogląda się nawet w widelcu); niechętna mężowi; uwielbia bale i zabawy, a nienawidzi wsi; gra na fortepianie i czytuje poezję.

**Ryszard Świszczewski** – elegancki, przystojny mężczyzna w średnim wieku, z nienagannie utrzymanymi bokobrodami; rzeczowy i poważny; nigdy nie rozstaje się z czarną lekarską torbą.

**Grażyna Podelewska** – utrzymywana przez Wojciecha uboga daleka krewna; prowadzi gospodarstwo i zarządza służbą; chuda; porusza się szybko i energicznie; zgryźliwa i zgorzkniała wdowa; matka dwóch małych i nieznośnych urwisów.





## ŚLEDZTWO

W tym momencie przygody pozostawiamy graczom pełną swobodę działania. Postawieni w obliczu tajemnicy, prawdopodobnie będą starali się ją rozwikłać. Oto czego mogą się dowiedzieć.

### LEKARZ

Po kolacji wszyscy mężczyźni udają się do pokoju myśliwskiego, aby zapalić. Pozostawiwszy za zamkniętymi drzwiami podenerwowane kobiety, panowie stają się bardziej skłonni do konstruktywnej rozmowy. Niewątpliwie w rozluźnieniu atmosfery pomaga także szklaneczka whisky i dobre, mocne wiedeńskie cygaro.

Szczególnie dużo ma do powiedzenia Ryszard, który stwierdził zgon starszej pani. Rzeczowo streszcza wydarzenia tragicznego wieczoru. Według jego relacji, przed dwoma dniami rodzina zebrała się – podobnie jak dzisiaj – na kolacji w dworze w Kąkolach. Po wieczerzy Marta i Hermina udały się na spoczynek, zaś pozostali członkowie rodziny przechadzali się po pokojach, gawędząc. Nagle z pokoju Marty dobiegł wrzask przerażonej Herminy – Marta nie żyła.

Teraz Ryszard przechodzi do medycznych szczegółów. Potwierdza, że sińce na szyi są śladami duszenia, jednak jego zdaniem wszystko wskazuje na to, że przyczyna zgonu była inna. Zdaniem lekarza śmierć została spowodowana nagłą utratą znacznej ilości krwi. Do wykrwawienia nie mogły – według niego – doprowadzić dwie rany klute na szyi. Są one zbyt małe, a ponadto na pościeli wokół zmarłej nie było nawet jednej czerwonej plamki. W jaki sposób doszło do wykrwawienia, pozostaje dla Ryszarda nie wyjaśnioną tajemnicą.

Po tej rozmowie Ryszard wyjeżdża do domu, do miasta.

### KUCHNIA

Rzucona przy stole uwaga służącej oraz suszący się w oknach czosnek zapewne ściągną bohaterów do kuchni. Tutaj bez ogródek mówi się o tym, że Marta padła ofiarą upiora. To właśnie służące – za radą starej Agusi Kałużnej z sąsiedniej wioski – usypały wokół zmarłej ochronny krąg z hostii. Według biegłej w ludowych mądrościach Kałużnej miało to zabezpieczyć nieboszczkę przed władzą upiora, który w przeciwnym razie bez wątpienia by się o nią upomniał.

Jeśli bohaterowie będą wypytywać o szczegóły ludowych wierzeń, baby udzielią bardzo licznych, lecz niekiedy sprzecznych informacji: a to że upir chodzi tylko w pełnię; a to że jedynie na nowiu; że najczęściej to samobójca pochowany w nie poświęconej ziemi. Wszystkie są jednak zgodne, że najlepiej na tych sprawach rozumie się stara Agusa. Na życzenie postaci mogą ją następnego dnia wprowadzić ze wsi do dworu.

Troskliwe służące wciskają „państwu” rozmaite ochronne amulety, od wieńców z czosnku po święcone medaliki z Jasnej Góry.

### CIEŃ MICHAŁA

Oczywiście cała rodzina zna doskonale historię Michała – samobójcy (wzmiankę o jego śmierci gracze na pewno

zauważyli, studiując drzewo genealogiczne rodziny). Tragiczne wydarzenia ostatnich dni raz jeszcze odświeżą bolesne wspomnienia sprzed niespełna roku.

Michał był bratem Wojciecha, jednak nie tak szczęśliwym w interesach i zupełnie nieszczęśliwym w miłości. O skrytym i tajemniczym wuju krążyły pogłoski, że interesował się córką aptekarza z pobliskiego miasteczka, jednakże krótko przed śmiercią przestał ją odwiedzać. W tym samym czasie w wyniku nieudanych transakcji handlowych stracił dużą sumę pieniędzy.

Dwudziestego trzeciego grudnia wieczorem jeden z parobków znalazł go powieszonoego u powaty stajni. Okoliczności śmierci tak jednoznacznie wskazywały na samobójstwo, że nie udało się nawet przekonać proboszcza do pochowania Michała w poświęconej ziemi. Z tego powodu jego skromny grób bez krzyża znajduje się poza murem cmentarza.

### PODEJRZANE DZIAŁANIA MATEUSZA

W czasie, gdy drużyna prowadzi swoje śledztwo, musimy zaaranżować śmierć pomocniczego MG (chodzi oczywiście tylko o prowadzoną przez niego postać!). W tym celu powinien on oddzielać się od reszty drużyny, odciągać oficjalnego Mistrza na bok, aby z nim potajemnie szeptać lub też wymieniać z nim sekretne karteczki. Gracze prawdopodobnie pomyślą, że jego dziwne zachowanie ma związek z morderstwami. Może nawet zaczną go podejrzewać? Już za chwilę ich posądzenia okażą się chybione...

### DRUGA ŚMIERĆ

Czas na małą mistyfikację. Mateusz deklaruje, że zamierza zejść do piwnicy. MG wydaje się nieco stropiony, jakby ten pomysł zaburzał ustalony przez niego przebieg scenariusza. W końcu zgadza się, lecz każe graczowi zabrać kostki i kartę postaci. Obaj Mistrzowie – jawny i zakamuflowany – udają się na stronę, na przykład do innego pokoju. Po chwili powinny stamtąd dobiec dźwięki turlania kostek po stole. Wkrótce obaj wracają, nie zdradzając, co zaszło w piwnicy. My zaś na powrót zajmijmy się głównym nurtem fabuły.

Dochodzenie przerywa dobiegający z dołu przesywający krzyk. Z piwnicy z obłąkaną miną wybiega Grażyna. Z jej nieskładnego bełkotu można wywnioskować, że Coś zamordowało Mateusza. Na graczy powinien w tym momencie paść błąd strach. Zginęła kolejna osoba z rodziny – i tym razem był to jeden z nich. Kto będzie następny?

Tymczasem przesądne służące wpadają w prawdziwą panikę. Mimo przemyślnych zabezpieczeń w kuchni, upir dostał się do piwnicy! Wszystkie baby co prędzej umykają z „nawiedzonego” dworu.

### ZWŁOKI W PIWNICY

Nadchodzi pierwszy moment, kiedy musisz postarać się stworzyć nastrój prawdziwej grozy. Zgaś światło, pozostawiając tylko zapaloną świecę, którą pozwolisz trzymać jednemu z graczy – temu, który jako pierwszy schodzi ze światłem do piwnicy. Puść przerażającą muzykę i rozpocznij mrozący krew w żyłach opis.



Do piwnicy schodzi się gęsiego po nierównych, stromych schodach. Trzymane w dłoni wąż światła stopniowo wyłania z mroku kolejne śliskie stopnie, a niedługo później kształty piwnicznych sprzętów. W pełgającym blasku świecy cienie zastawionych rozmaitymi naczyniami półek i stojących na schodach osób, monstrualnie powiększone, poruszają się i przemykają po ścianach. Aby odnaleźć zwłoki, trzeba zapaść się w mroczny labirynt regałów, gdzie za każdym rogami czai się nieprzenikniona ciemność. Kilkakrotnie wyteżony do granic słuch i wzrok chwytają jakiś przelotny ruch lub szmer. Może to tylko myszy...

Nagle zza półki wyłania się trup. Mateusz zwisa u powały. Jego nogę przywiązano konopną liną do haka, na którym wieszają się świńskie półtusze. Druga noga jest zagięta, niczym u Głupca na karcie Tarota.

Zanim bohaterowie przyjrzą się dokładniej, z kąta rozlega się nagły szelest. Między wystraszonych bohaterów z głośnym łopotem skrzydeł wpada ogromny kruk. Zdmuchnij świecę! Muśnij czyjś policzek! Szarpnij czyjeś włosy! Krzycz, że ptak obija się skrzydłami o ich twarze! Wzbudź panikę! Kiedy bohaterowie/gracze drżącymi dłońmi zdołają z powrotem zapalić świecę, kruka już nie będzie...

Tymczasem drugi Mistrz (czyli właśnie zabity bohater) powinien jeszcze przez chwilę ciągnąć swoją maskaradę, udając niezwykle zaskoczonego obrotem sytuacji i rozgorzonego „wylaczeniem z gry”. Warto zadbać, żeby w umysłach pozostałych graczy zaświtało pytanie „Kto z nas za chwilę zginie?”. W odpowiedzi na żalosne pretensje zabitego „gracza” MG powinien wręczyć mu scenariusz, proponując dalsze wspólne prowadzenie przygody.

Kiedy emocje nieco opadną, bohaterowie będą mogli przyjrzeć się zwłokom. Na szyi Mateusza widnieją takie same ślady, jakie wcześniej zauważyli u zmarłej Marty.

## PO DOKTORA

Prawdopodobnie rodzina zdecyduje się wezwać Ryszarda, aby dokonał fachowej obdukcji. Jednego z bohaterów czeka więc podróż do miasta przez ciemny las. Służba zaprzęga wolant i rozpoczyna się półgodzinna jazda wśród bezgwiazdnej ciemności chmurnej październikowej nocy.

Kiedy powóz odjeżdża sprzed rozświetlonego ganku, oczy jadącego na moment ślepną w panującej za bramą ciemności. Pod płaszcz wdiera się wilgotny chłód. Tymczasem w dali majaczy już mroczna ściana lasu. Po chwili wolant wpada między drzewa, które zdają się zamykać nad powozem, tworząc tunel nieprzeniknionego cienia. Za-

wieszono po obu stronach wolantu latarnie wydobywają z ciemności jedynie krótki odcinek drogi przed jadącym, ukazując z niezwykłą wyrazistością pnie kolejnych mijanych drzew. Tym większym kontrastem odcina się nieprzenikniony mrok, który czai się tuż za granicą niewielkiego kręgu światła, niemal tuż przed chrapami gnających w jego kierunku koni. Rozbudzona morderstwem wyobraźnia bohatera doszukuje się czyhających to tu, to tam upiornych kształtów, drapieżnie powykęcanych gałęzi, słuch zaś wśród zwyczajnych nocnych odgłosów lasu odnajduje podejrzane, nienaturalne pomruki i wycia. Gdy napięcie sięgnie zenitu, powóz wypadnie nagle spomiędzy drzew prosto na brukowaną uliczkę prowadzącą do Kąkoli.

Ryszard szykuje się już do snu, jednak z wprawą właściwą miejskiemu lekarzowi w ciągu kilku minut jest gotów do wyjazdu. We dwóch jechać przez las jest znacznie raźniej, więc powrotna droga zdaje się znacznie krótsza.

Po oględzinach zwłok Ryszard stwierdza z wyraźnym zdenerwowaniem, że przyczyna śmierci jest taka sama jak poprzednio: ubytek znacznej ilości krwi, którego – jego zdaniem – nie da się wytłumaczyć w żaden racjonalny sposób.

### Falowanie nastroju

Żelazną zasadą prowadzenia opowieści grozy jest reguła tzw. „falowania nastroju”. Zbyt długo utrzymywana atmosfera grozy powoduje, że gracze nie wytrzymują napięcia i – choćby podświadomie – usiłują wymknąć się męczącemu klimatowi. Poważna przygoda zamienia się w komedię lub farsę. Dlatego ważne jest, aby fragmenty mrożące krew w żyłach przeplatać chwilami „oddechu”, by widz (gracz) mógł odreagować i przygotować się na kolejną porcję grozy. W naszej przygodzie tą funkcję będą pełniły dni – czas, kiedy niesamowite wydarzenia ustępują realności, a bohaterowie mają okazję prowadzić racjonalne śledztwo. Nocami zaś będzie powracał strach.

## PODWÓJNY POGRZEB

Rankiem spod kościoła rusza kondukt pogrzebowy odprowadzający do miejsca wiecznego spoczynku Martę i Mateusza. Kilku wybranych przez siebie bohaterów może nieść trumnę zmarłego krewnego. Jako podkład muzyczny warto wykorzystać „Marsz pogrzebowy” Fryderyka Chopina.



Cmentarz znajduje się niedaleko posiadłości Jaworskich. Jest ogrodzony wysokim białym murem. Pomiędzy grobami rosną nagie, poczemiale od słoty brzozy. Za murem cmentarza widnieje samotna, porośnięta darnią mogiłka bez krzyża – grób Michała. Wtem Paweł blednie i wzdrygając się, wskazuje palcem mogiłę samobójcy, szepcząc coś o krukach z ochłapem mięsa w dziobie. Nikt inny nie dostrzega jednak czarnego ptaka...

Grabarze stawiają trumny na deskach nad świeżo wykopanymi grobami; rozpoczyna się nabożeństwo. Młody proboszcz może poprosić księdza Stanisławskiego, aby odśpiewał wraz z nim modlitwę nad grobem. Przygotowaliśmy w tym celu kilka znaczących fragmentów z nabożeństwa pogrzebowego, jednak jeżeli uważasz, że twoi gracze nie potrafią czytanego tekstu wystarczająco poważnie i dojrzałe, powinieneś zrezygnować z jego cytowania.

*Módlmy się za brata naszego i siostrę i prosimy Pana Jezusa Chrystusa, który rzekł: „Jam jest zmartwychwstanie i życie, kto we mnie wierzy, choćby i umarł, żyć będzie (W tym miejscu wszystkie wiejskie baby – za przykładem starej Agusi – spluwają przez lewe ramię). Panie, który umarłych wskrzeszałeś do życia, brata naszego i siostrę obdarz życiem wiecznym.*

Po zakończeniu nabożeństwa każdy członek rodziny rzucił na trumny grudkę ziemi. Żona Mateusza, Aleksandra, od śmieci męża wypowiedziała dosłownie kilka słów. Wydaje się zamknięta w sobie. Na pytania odpowiada pojedynczymi, często pozbawionymi sensu zdaniem. Dziejące się wokół wydarzenia zdają się do niej nie docierać – a przynajmniej tak powinni sądzić bohaterowie. Jej milczenie prowokuje nieprzyjazne docinki. Za plecami wdowy szepce się, iż wcale nie kochała męża; niektórzy posuwają się nawet do posądzeń, że miała w mieście kochanka.

Na uformowanych grobach grabarze stawiają krzyże. Na poprzecznych ramionach każdego z nich przywiązane są paski białego płótna, które – szarpane podmuchami wiatru – trzepoczą niepokojąco. Ujrawszy to proboszcz zaczyna krzyczyć na wiejskie kobiety, gromiąc je za hołdowanie przesądom. Baby posłusznie odwiązują paski, lecz gdy tylko ksiądz znika za murem cmentarza, natychmiast przywiązują je na nowo. Postaraj się opisać ich determinację na tyle skutecznie, by ten fakt zaintrygował bohaterów i skłonił ich do zadania kobiecinom kilku pytań.

Baby wyjaśniają, że według tradycji powiewające na wietrze pasy materiału mają odpędzać kruka-trupojada, który żywi się zwłokami tragicznie zmarłych. Żaden z bohaterów nie spotkał się do tej pory z tym zwyczajem – w spokojnych Kąkolach od lat nie zdarzył się przecież tragiczny zgon, a na grobie Michała wcale nie postawiono krzyża. Kobiety narzekają na młodego proboszcza i na cechujący go brak szacunku dla odwiecznych obyczajów. Mówią, że stary proboszcz nie wyśmiewałby ludowej mądrości, nie potrafią jednak wyjaśnić, ani skąd pochodzi dziwny zwyczaj, ani jak stare są jego korzenie.

## PIERWSZA SCENA Z POCLĄGIEM

Podkład muzyczny: „The Ninth Gate Original Film Soundtrack: Balkan's Death”, część końcowa (wokal).

Ciemna noc. Ogromny, dziewiętnastowieczny dworzec kolejowy, w którym nie pali się ani jedno światło. Wiele

## Sceny z drugiej strony

Oto krótkie scenki narracyjne przedstawiające graczom (a nie ich postaciami!) wydarzenia, w których nie uczestniczą oni bezpośrednio. Sceny te mają znaczenie dla całości opowieści. Ponadto ich zadaniem jest budowanie nastroju, przedstawianie szerszego kontekstu, w jakim osadzona jest fabuła lub – tak jak w naszym przypadku – potęgowanie napięcia. Trzeba dokładnie wyjaśnić graczom, że nie wolno im wykorzystywać w grze informacji przedstawionych w scenach „z drugiej strony”.

peronów, wiele torów, lecz tylko jeden pociąg: potężna lokomotywa i sznur czarnych wagonów. Żadnych oznaczeń skąd i dokąd skład mógłby jechać. Wszystko jest nieruchome, lecz parowóz drży od rozpierającego kotły ciśnienia pary, a z komina bije gęsty dym. Nagle z turkotem wpada na peron czarna karetka. Woźnica zatrzymuje spienione konie przed pierwszym z wagonów. Słychać trzask otwieranych drzwiczek powozu i kilka ciężkich kroków. Niemal natychmiast pociąg rusza z peronu i nabiera prędkości.

## CZYMŻE TEN CZŁOWIEK? UPIOREM!

Jeżeli gracze kazali wcześniej wezwać do dworu starą Kałużną, Aguś zjawi się w kuchni tuż po pogrzebie. Natomiast jeśli tego nie uczynili, postaraj się zwrócić na nią ich uwagę w czasie pogrzebu.

Agnieszka jest przekonana, iż tragiczne wydarzenia we dworze mają miejsce za sprawą upiora. Może opowiedzieć bohaterom wiele ludowych podań o wstających z grobu umarłych, którzy powracają między ludzi. Mówi, że najczęściej są to pochowani w nie poświęconej ziemi samobójcy. Niektórzy z nich snują się tylko po bezdrożach w świetle księżycy, inni – nienawidzący wszystkiego, co żyje – wysysają krew i niosą śmierć. Upiór, raz zasmakowawszy w krwi ludzkiej, staje się silniejszy i morduje coraz częściej. Kałużna przypomina sobie (niekiedy z pewnym trudem) wiele ludowych sposobów na unieszkodliwienie upiora: można przebić jego serce osinowym kołkiem, podciąć ścięgna pod kolanami, aby przestał chodzić, oderznąć głowę i obrócić do ziemi lub też położyć sierp na szyi, aby podciął sobie gardło wstając z trumny. Upiora można odstraszyć czosnkiem lub krzyżem, modlitwą i hostią.

## MOCIŁA SAMOBÓJCZY

Z pewnością teraz bohaterowie nie mają już żadnych wątpliwości, kto najprawdopodobniej przeistoczył się w upiora. Wśród lekkiej, siąpiącej z ciężkich chmur zasnuwających niebo mżawki staną nad ponurym grobem bez krzyża- z łopatami, sierpami i siekierami w dłoniach. Bez trudu zauważą, że darń nad miejscem, gdzie powinna znajdować się głowa trupa, została po prostu położona, a ziemia pod nią jest świeżo rozgrzebana.

Łopaty z chrzęstem zagłębiają się w rozmokłą ziemię. Wkrótce bohaterowie muszą zejść do wykopanej jamy – tutaj samobójców chowa się bardzo głęboko. Nagle pod udarciem jednej z łopat coś pęka i w wyrwie pod przegniłą

deską ukazuje się przykurczona, poczerniała dłoń. Odurzeni trupim odorem bohaterowie z trudem otwierają wieko, wydobywając na mdłe światło dzienne przerażający obraz – rozkładające się zwłoki krewnego. Wciąż jeszcze można rozpoznać jasny kolor włosów na niepodobnej już do ludzkiej głowy czaszce. Teraz pozostaje tylko wrazić kolek w miejsce serca...

## PO STYPIE

Wieczorem rodzina ponownie zbiera się przy stole – na stypie. Kolacja mija w ponurej atmosferze, wszyscy rozchodzą się szybko do swoich pokoi, a Ryszard odjeżdża do domu. Zanim jednak ktokolwiek zdąży położyć się spać, z jadalni dobiegnie niespodziewany rumor i krzyk. Gdy bohaterowie wpadną do pomieszczenia, ujrzą leżącego na wznak Pawła, na którego twarzy przysiadł czarny kruk. Ptaszyko przygląda się przybyłym z wyraźnym zainteresowaniem, nie zdradzając najmniejszych oznak niepokoju. Gdy ktoś spróbuje go schwycić, wyleci, kracząc przez otwarte okno. Wtedy dostrzegą, że w miejscu oka Pawła ziele pusty oczodół.

Bohaterowie powinni natychmiast ponownie przystąpić do śledztwa. Tak jak poprzednio, rzucają się im w oczy rany na szyi i ślady duszenia. W powietrzu jednak unosi się delikatna woń, w której policjant po krótkim zastanowieniu rozpoznaje zapach chloroformu. Kłykie Pawła są otarte, jakby uderzał w twarde przedmiot, a za paznokciami można odnaleźć ślady krwi. Na ścieżce pod oknem jadalni widnieje ślad buta do konnej jazdy, za furtką ogrodu zaś dostrzec można ślady końskich kopyt.

## DRUGA SCENA Z POCIĄGIEM

*Podkład muzyczny: jak w poprzedniej scenie z pociągiem.*

Ciemne pola, pagórki i lasy widziane nocą z lotu ptaka. Srebrną pajęczyną kładzie się na nich sieć kolejowych torów. Jedną z żelaznych nitek pędzi czarny, pozbawiony wszelkich oznaczeń pociąg. Z komina buchają kłęby pary. Kiedy przejeżdża, wszystkie mogące przeciąć mu drogę pociągi nieruchomieją.

## TROP MORDERCY

Możliwe, że już teraz gracze domyślą się, kto jest prawdziwym zabójcą, i schwytają go w jego własnym domu, gdzie odnajdą również zabłocone buty, spoconego konia i inne dowody zbrodni. Jeśli nie, pozwólmy im dywagować aż do rana.

O świcie umyślny sprowadzi doktora. Wraz z nim z miasta przyjedzie funkcjonariusz kąkolskiej policji, który chce donieść swojemu przełożonemu, Krzysztofowi, o kolejnych dwóch niewyjaśnionych zgonach w miasteczku. Tym razem zwłoki nie noszą śladów ugryzień, ale nie ma w nich ani kropli krwi, na szyjach zaś widać ślady duszenia. Obaj zmarli mają wyklute oczy.

Tymczasem Ryszard przystępuje do obdukcji. Przyglądający się jego czynnościom krewni zauważają, że oględzin dokonuje bardzo pobieżnie i niemal natychmiast stawia identyczną jak poprzednio diagnozę. Ignoruje wzmiankę o chloroformie, obstając przy swojej koncepcji nadnaturalnej przyczyny zgonu.

Wtedy właśnie do pokoju wpada Aleksandra. Włosy ma w nieładzie, patrzy bezmyślnie. Klęka przy trupie Pawła i zaczyna do niego przemawiać tak, jakby był jej zmarłym mężem. Rozpacza, zalewa się łzami, nie pozwala odciągnąć od zwłok. Gdy tylko zauważy Ryszarda, wydaje z siebie przeraźliwy wrzask, biorąc go za upiora. Rzuca się na niego z paznokciami, szarpiąc go za rękaw, spod którego na moment wyłania się świeży opatrunek. Obląkana kobieta krzyczy, że wszyscy chcą jej śmierci, bełkocze o krwi na swoich rękach. Po chwili popada w omdlenie.

Jeżeli nawet teraz bohaterowie nie są w stanie o własnych siłach rozwiązać nietrudnej zagadki, możesz dopomóc im stosując „strzałkę o maksymalnym stopniu nachalności”. Rozsierzona zachowaniem wariatki Grażyna pełnym jadu głosem wyjawi bohaterom swoje domysły – od dawna podejrzewa Aleksandrę o grzeszny związek z doktorem Świszczewskim.

## WYZNANIE MORDERCY

Czas wyjaśnić tajemnicę morderstw. Zabójcą Marty, Mateusza i Pawła jest doktor Ryszard Świszczewski. Namówiony przez Aleksandrę Steiner – rozgoryczoną niedanym małżeństwem i podrzędną rolą, jaką musiała pełnić wobec bogatych krewnych – uknuł plan zagarnięcia majątku Wojciecha. Wykorzystując wyjątkowo silną w tych okolicach wiarę w ludowe podania o upiorach, zamierzał zamordować Wojciecha oraz wszystkich jego spadkobierców, swoim lekarskim autorytetem potwierdzając nadnaturalne okoliczności zająć. W tym celu poruszył darń na grobie Michała i sporządził przyrząd, którym zadawał rany imitujące ukłucia zębów wampira. Swoje ofiary odurzał chloroformem i dusił. Z łatwością wykazałby to w autopsji każdy rzetelny lekarz – gdyby w Kąkolach był jakimkolwiek medyk poza samym mordercą. Dodatkowo na korzyść Ryszarda działał fakt, że komendant kąkolskiej policji, Krzysztof Steiner, był jego kuzynem i często współpracował z nim przy śledztwach w sprawie zabójstw, dzięki czemu przyzwyczaił się ufać jego osądowi.

W domu Ryszarda można znaleźć duże zapasy chloroformu oraz narzędzie zbrodni – dwa szpikulce osadzone na okrwawionej drewnianej rękojeści.

Zabójstwo Marty nie nastęczyło doktorowi większych trudności. Z kolei aby zabić Mateusza, musiał po odjeździe z dworu zawrócić i dostać się do piwnicy przez zapomniane przejście łączące ją ze starą ogrodową piwniczką. Od strony dworu przejście jest zasłonięte przez oparty o ścianę stary połamany kredens. Kłopot pojawił się, gdy Ryszard zaatakował pozornie cherlawego Pawła. Doszło do szamaniny, w trakcie której Paweł zadrapał dotkliwie przedramię doktora. Rumor zwabił mieszkańców domu, a samego mordercę zmusił do salwowania się ucieczką bez możliwości zamaskowania śladów.

Skonfrontowany z tymi dowodami Ryszard przyzna się do winy, stara się jednak zrzucić całą odpowiedzialność na kochankę, która nie może się bronić, gdyż postradała zmysły, gdy dotarła do niej świadomość współodpowiedzialności za ogrom zbrodni.

W wyznaniu doktora niepokoi tylko jedno. Ryszard absolutnie nie chce się przyznać do dwóch ostatnich zabójstw, które miały miejsce w mieście. Jego słowa są o tyle wiary-



godne, że praktycznie nie miał motywu, by mordować owe osoby. W tym miejscu powinienes, Mistrzu, wyraźnie zaznaczyć, że mimo wyjaśnienia zagadki kryminalnej w Kąkolach nadal dzieje się coś niesamowicie niepokojącego.

## SEN

Pochmurny dzień wypełniają męczące przesłuchania świadków, zabezpieczanie śladów, osadzenie winnych w areszcie i inne procedury śledcze, które warto skwitować jedynie kilkoma zdaniem. Zapada noc. Znużeni bohaterowie udają się do łóżek. Puść niesamowitą muzykę, przyćmiń światło i zacznij straszyć.

Za oknami dworku panuje ciemność i mgła. Nagle zrywa się wichur. Psy na majdanie zaczynają wyć i skomleć w przerażeniu. Z potężną siłą coś uderza w okiennice z zewnątrz. Po chwili uderzenie się powtarza z drugiej strony domu. Ciosy padają coraz szybciej, a drzwi i okna zdają się ustępować pod ich naporem. Z zewnątrz dobiega złowieszcze krakanie. Powietrze we dworze staje się nagle lodowato zimne. Wtem wszystko cichnie. W ciszy rozlega się piskliwy zgrzyt otwierających się drzwi pieców kafłowych i szpuntów kominowych. Z kominków i popielników chłodny podmuch wywiewa kłęby sadzy.

Ponownie zapada milczenie, lecz niesamowita atmosfera zaczyna stawać się niemal namacalna. Ksiądz nie może otworzyć Biblii. Woda w stojącej na stole szklance zaczyna wirować. Stojąca na półce porcelanowa figurka drżąc, zsuwa się na ziemię, a odtłuczona głowa toczy się po podłodze. Kątem oka ktoś dostrzega przemykający pod ścianą cień. Zastłona wydyma się na tle zamkniętego okna jak od podmuchu wiatru. Światło świec traci blask i zdaje się nie być w stanie rozproszyć zbierających się po kątach cieni.

Nagle każdy z bohaterów czuje, jak Coś chwyta go zimnymi palcami za gardło, pozbawiając tchu. Kiedy w obronnym geście postać sięga do zduszonego gardła, nie znajduje tam żadnych rąk, a jedynie przenikliwy chłód. Bezsukutecznie próbując złapać oddech, śmiałek osuwa się w ciemność...

## TRZECIA SCENA Z POCIĄGIEM

*Podkład muzyczny: jak w poprzedniej scenie z pociągiem.*

Bezwiezdne nocne niebo. Na jego tle jeszcze głębszą czernią odcina się zarys stalowej konstrukcji mostu kolejowego. Na most wpada rozpędzona, buchająca parą czarna lokomotywa. Panują ciemności. Wagony z hukiem przejeżdżają nad przepaścią. Pędzący parowóz wpada w zakręt. Spod kół wagonów tryskają snopy iskier. W oddali szarzeje świt.

## PORANEK

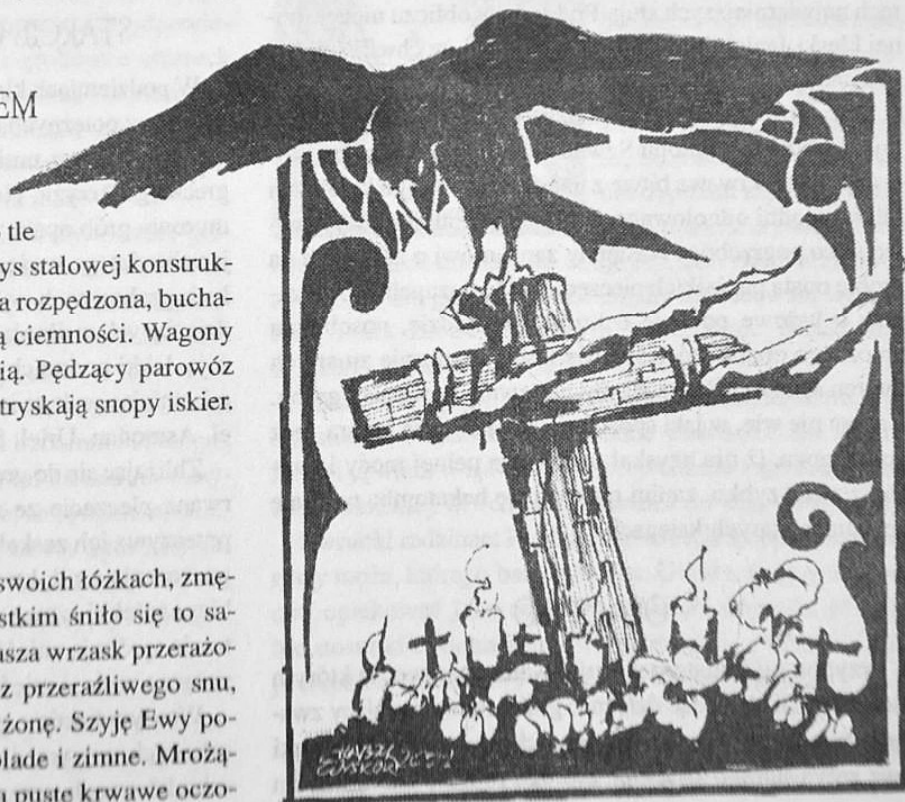
Rankiem cała rodzina budzi się w swoich łóżkach, zmęczona wspólnym koszmarem. Wszystkim śniło się to samo. Krótkotrwałe uczucie ulgi rozprasza wrzask przerażonego Wojciecha. Kiedy obudził się z przeraźliwego snu, znalazł obok siebie w łóżku martwą żonę. Szyję Ewy pokrywają sifce, ciało jest niezwykle blade i zimne. Mrozące krew w żyłach wrażenie wywołują puste krwawe oczodoły.

Coś wydziobało Ewie oczy, choć okna pokoju i drzwiczki pieca są zamknięte!

Chwilę później zjawiają się dwaj podwładni Krzysztofa Steinera i donoszą, że w mieście doszło do czterech kolejnych niewyjaśnionych zgonów. Wszyscy denaci są przerażliwie bladzi i pozbawieni oczu. Policjanci sugerować będą komendantowi pojawienie się w okolicy seryjnego mordercy. Jeżeli graczom przyjdzie do głowy o to zapytać, dowiedzą się, że wielu innym osobom w mieście śniły się tej nocy koszmary.

## ZBIOROWY POGRZEB

Tym razem w cmentarnej ziemi ziele sześć otwartych grobów. Najwyraźniej jednak siąpiący z chmurnego nieba deszcz odstraszył przyjaciół i sąsiadów zmarłych – na pogrzeb przyszło tylko kilkanaście osób. Kiedy bohaterowie przekraczają bramę cmentarza, ogarnia ich nieprzyjemne uczucie. Ziemia, na którą mają wstąpić, wydaje im się plugawa, wymieszana ze zgnilizną spoczywających pod nią zwłok. Nabożeństwo odprawia dwóch księży: znany już bohaterom młody proboszcz oraz emerytowany proboszcz-staruszek, który tego ranka wrócił z wizyty u rodziny. Słowa kapłanów brzmią w uszach bohaterów sucho i niestosownie. Kiedy nadchodzi czas wbicia krzyży w mogiły, ponownie dochodzi do ostrej wymiany zdań między młodym księdzem a kobietami ze wsi, które znowu powiesiły paski materiału na krzyżach. Tym razem sprzeczkę uciną starszy ksiądz, twierdząc stanowczo, że ów dziwny obrzęd jest konieczny. Niezadowolony młody kapłan niechętnie ustępuje. Scena ta powinna być wskazówką, iż staruszek wie o przesądzie coś więcej. Należy teraz zasugerować graczom (na przykład poprzez rozmowy między babami, które z szacunkiem wyrażają się o rozsądku dawnego proboszcza), że dalsze śledztwo powinni prowadzić w zakrystii.



## LEGENDA O UPIORNYM OPACIE

Kiedy bohaterowie wchodzą do kościoła, ogarnia ich chłód i woń pleśni oraz wilgoci. Pozornie wszystko jest takie jak zawsze, jednak dopiero teraz śmiałkowie zauważają, jak bardzo złowieszcze i przerażające wydają się zdobiące barokowy kościółek figury czterech dzierzących miecze archaniołów.

Obaj księża właśnie przebiegają się w zakrystii po ceremonii pogrzebowej. Gdy bohaterowie poruszą temat niewyjaśnionych zgonów, młody proboszcz będzie krytykował ich za wiarę w zabobony. Tymczasem stary ksiądz z uwagą wysłucha podejrzeń i wyjawi, że jego również przerażyły ostatnie wydarzenia. Powie, że zaraz po śmierci Marty, a przed swoim wyjazdem do rodziny, wysłał w tej sprawie telegram do Watykanu. Słyszając to, jego młody kolega złapie się za głowę, czerwieniejąc z wściekłości i wstydu.

– Na Boga! – zacznie wykrzykiwać. – Księżę Stanisławie, jeśli ktoś przeczyta ten telegram, weźmie nas za ciemnogród! Czy ksiądz oszalał?

Ksiądz Stanisław ze stoickim spokojem przeczeka okrzyki proboszcza, po czym poprosi bohaterów, by racyli z nim zejść do podziemi kościoła, gdzie przechowuje się stare księgi parafialne. Wśród wiekowych, pokrytych grubą warstwą kurzu tomów odnajdzie stary rękopis oznaczony datą 1642. Jest to zapis procesu ekskomunikacyjnego opata klasztoru cystersów w Kąkolach. W oględnych słowach księga wspomina o groźnym odstępstwie od wiary kąkolskich mnichów, którzy pod przewodnictwem opata Piotra Janickiego wyrzekli się Boga i zawarli pakt z Szatanem. Dalej znajduje się odpis wyroku śmierci na heretyków, wydane przez sądy świeckie z polecenia władz kościelnych, i wzmianka o obłężeniu opactwa. Dalszy ciąg historii opowiada ksiądz Stanisław, który zna ją z przekazów ustnych. Według ludowego podania pewnej nocy zakonnicy złożyli broń, oddając się w ręce oblegającej klasztor szlachty. Opatu nie było jednak wśród pojmanych; zdobywcy odnaleźli jedynie w podziemiach kościoła groby – jego i czterech najwierniejszych sług. Podobno w obliczu nieuchronnej klęski Janicki popełnił samobójstwo, w chwili śmierci ofiarowując swą duszę Panu Ciemności.

Stary proboszcz odkłada księgę i sięga po kolejną, traktującą o czasach Potopu Szwedzkiego. Pod Kąkolami stoczono wtedy krwawą bitwę z najeźdźcą. W ciągu kolejnych kilku tygodni odnotowano w księdze parafialnej wyjątkowo dużo pogrzebów. Następny zapis mówi o założeniu na grobie opata papieskich pieczęci. Ksiądz uzupełnia owe zapisy o ludowe podanie o kuku – trupopodzie, uosobieniu upiornego opata, który syci się krwią tragicznie zmarłych i w ten sposób nabiera sił, by ponownie powstać z grobu. Kapłan nie wie, w jaki sposób można pokonać upiora, lecz podejrzewa, iż nie uzyskał on jeszcze pełnej mocy i trzeba działać szybko, zanim rozkręci się hekatomba na skalę opisaną w starych księgach.

## OPACTWO

Przypomnij bohaterom zrujnowane opactwo, w którym nieraz bawili się będąc dziećmi: gruby mur otaczający zwalone, porośnięte krzewami, paprociami i mchem budynki oraz zarys starego kościoła, którego rodzice zabraniali im

odwiedzać. Wtedy byli pewni, że chodzi im o grożący rychłym zawaleniem strop...

Teraz, gdy przekraczają klasztorną bramę, rzucają im się w oczy ogromne zmiany, jakie zaszły tutaj od tego czasu. Zielone niegdyś wnętrza opactwa przemieniło się w suchą pustynię, z której tu i ówdzie sterczą kikuty bezlistnych drzew i zbrązowiałych paproci. Chłodny wiatr zamiata tumany przegniłych liści na dziedzińcu. Ciemna brama wiódąca do zrujnowanego kościoła zdaje się obiecywać przytulne schronienie od jesiennej słaty.

Z pewnością bohaterowie nie omieszkali zabrać ze sobą krzyży, hostii i święconej wody. Tutaj, w murach opactwa, święte przedmioty zdają się rozżarzać w ich rękach, parząc skórę.

Wnętrze gotyckiego kościoła jest mroczne, pozbawione wszelkich ozdób. Tylko przez jeden witraż – cudem ocalały – wpada do środka delikatny snop światła. Kiedy wznoszą oczy, ich wzrok napotyka groźne spojrzenie przedstawionego na witrażu Chrystusa Pantokratora triumfującego nad Bestią. Z ust księdza Mirosława niemal odruchowo wyrwywają się słowa „Panie, dopomóż!”. Odpowiada mu jedynie przebiegły wzrok siedmiogłowego smoka, wijącego się pod stopami Chrystusa.

Bohaterowie bez trudu odnajdują schody prowadzące do krypty i schodzą w dół.

## CZWARTA SCENA Z POCIĄGIEM

*Podkład muzyczny: jak w poprzedniej scenie z pociągiem.*

Stacja kolejowa w pobliżu Kąkoli. Na peron wtacza się czarny, pozbawiony wszelkich oznaczeń pociąg. Na jego spotkanie nie wychodzi żaden dróżnik. Drzwi pierwszego wagonu otwierają się powoli. W ich ciemnym prostokącie pojawia się wysoka postać w długim płaszczu. Przez chwilę spogląda w dal, w kierunku ukrytego w lesie opactwa, po czym wykonuje ręką władczy gest. Drzwi kolejnych wagonów otwierają się z traskiem.

## STARCIĘ CIEMNOŚCI I ŚWIATŁA

W podziemiach klasztoru znajduje się wielka krypta – istny gąszcz potężnych kolumn podpierający gotyckie sklepienie. W centrum umieszczono pięć sarkofagów na planie greckiego krzyża. Na środku znajduje się wspaniały marmurowy grób opata, ozdobiony płaskorzeźbą przedstawiającą brodatego mężczyznę w ornacie. Na czterech pozostałych grobowcach wyrzeźbiono postacie rycerzy-mnichów dzierzących w dłoniach miecze. Kiedy bohaterowie się zbliżają, lekki podmuch osypuje proch z podstaw sarkofagów, odsłaniając wykute imiona, które przyjęli pochowani: Azrael, Asmodan, Uriel, Sabaoth.

Zbliżając się do grobu opata, bohaterowie dostrzegają zerwane pieczęcie ze znakami Stolicy Apostolskiej. Nagle przeszywa ich zaskakująca fala bólu, która zmusza do wypuszczenia z rąk krzyży i hostii. Z wnętrza sarkofagu dobiega miękki szmer, jakby coś się poruszało. Jeśli bohaterowie spróbują unieść płytę, poczują hamującą ich działania potężną wolę – mięśnie odmówią im posłuszeństwa.

Wtedy właśnie z góry dobiega dźwięk dzwonek, a po schodach sływa dym kadzidła. Po chwili po schodach schodzi trzech przerażonych chłopców w strojach mini-



strantów. Jeden z nich niesie dzwonki, drugi kadzielnicę, a trzeci zapaloną gromnicę. Za nimi podąża kilku księży w czarnych sutannach jezuitów. Wreszcie do krypty wkrocza kapłan spowity w złoty ornat, w biskupiej tiarze i z pastorałem w dłoni. Ksiądz Mirosław natychmiast rozpoznaje w nim nuncjusza apostolskiego, którego widział kiedyś w Wiedniu. Wchodząc, nuncjusz oznajmia uroczysto: *"Oto przybywam w imieniu Ojca Świętego, by ponownie oczyścić to miejsce"*, a z wnętrza sarkofagu odpowiada mu głęboki, rozdzierający ryk.

Prawdopodobnie gracze ucieszą się z przybycia potężnych posiłków. Tymczasem nuncjusz obrzuci ich beznamyślnym spojrzeniem i wyda swoim ludziom krótki rozkaz: *"Zabić ich wszystkich!"*. Jezuiti, których w międzyczasie przybyło jeszcze więcej, natychmiast utworzą mur odgradzający bohaterów od nuncjusza, po czym pierwszy szereg rozstąpi się, odsłaniając stojący na trójnogu ciężki karabin maszynowy. Broń zaterkocze złowieszczą, śląc w kierunku przerażonych bohaterów serie pocisków. Opisz, jak w zwolnionym tempie kule rozrywają ich ciała, rzucając o twardą posadzkę krypty. Mów, jak ciemnieje im w oczach, jak ból staje się wszechogarniającym, ostatnim wrażeniem życia. W końcu zamilknij. Niech myślą, że to już koniec.

Wtedy charczącym głosem przemówi upiór: *"Moje dzieci, nie bójcie się. Obrońcie mnie, a moc waszego Pana, Króla Piekieł, was ocali!"*. Przed oczami bohaterów staje ponownie scena ze snu, kiedy poczuli zimne ręce, wysysające z ich ciał resztki życia. Dopiero teraz zrozumieją, że już od wczoraj są martwi i podporządkowani mocom piekielnym – tak jak wszyscy ludzie w mieście. To dlatego obrzydzenie budziła w nich poświęcona ziemia cmentarza, kościół i hostie. Rany od kul zablizniają się, a bohaterowie ponownie powstają z zimnej posadzki.

Widząc to, jeden z przerażonych jezuitów krzyczy po niemiecku do obsługującego karabin: *"Ładuj srebrne kule!!!"*. Ktoś z tylnych szeregów w pośpiechu podaje taśmę lśniących srebrem naboii. Wszyscy księża wydobywają pistolety i metodycznie zmieniają magazynki. W odpowiedzi przez kościół przebiega wstrząs i grobowce czterech mnichów pękają. Z każdego z nich bezwładnie wysuwa się pod stopy bohaterów trupia dłoń dzierżąca długi miecz. Tymczasem, bezpieczny za plecami swojego wojska, nuncjusz przygotowuje się do odprawienia mszy.

Rozpoczyna się walka. Już przy pierwszym ciosie gracze orientują się, iż wstąpiła w nich moc szatańska. Każde ich uderzenie jest w stanie rzucić przeciwnika o przeciwległą ścianę krypty. Nawet niedbale wystrzelone kule niechybnie trafiają w cel. Jedyne pociski wycelowane w kierunku nuncjusza zdają się cudownie zbaczać z toru. Przekłete pulsują piekielną siłą. Jeżeli bohaterowie ulegną pokusie i przyjmą dar upióra, pozwól im niemal na wszystko. Niech biegają po ścianach i suficie, zieją ogniem, odbijają mieczami karabinowe kule. Tym, którzy oparli się kuśzeniu, uświadom ich słabość i bezsilność wobec szalejących sług opata. Wkrótce posadzka krypty lepka jest od krwi poległych jezuitów.

Wreszcie odprawiana przez nuncjusza msza dobiega końca. Kapłan podnosi hostię i donośnym głosem wykrzykuje: *"Ego te exorciso, spiritus malus, in nomine Patris et Filii et Spiritus Sancti, Amen"*.

W tym momencie bohaterowie nagle opadają z sił i z opuszczonymi mieczami, które teraz ledwie mogą unieść, stoją naprzeciw nacierającego szeregu jezuitów. Księża tymczasem w akrobatycznej szarży godnej ninja, wśród nieprawdopodobnych salt i przewrotów, błyskawicznie dopadają sługi upiornego opata, przesywając ich żywione ciała sztychami srebrnych ostrzy i rozstrzeliwując karabinowymi seriami. Wszystko to dla bohaterów dzieje się jakby w zwolnionym tempie. Powoli umierają po raz trzeci. Do tych, którzy pozostali wierni wierze, podchodzi sam nuncjusz i skrapia ich ciała świętym olejem. Tylko oni pozostaną przy życiu, zmuszeni przysiąc, że nikomu nie opowiedzą o wydarzeniach w krypcie. Na koniec wysłannik papieża w asyście czterech innych księży nałoży na grób opata świeże pieczęcie z Kluczami Piotrowymi.

Wychodząc z krypty, zwycięscy bohaterowie dostrzegają jeszcze rozjarzony światłem słonecznym witraż.

## EPILOG

Watykan. Biskup pomocniczy wręcza papieżowi zapisaną kartę, na której ten przystawia swoją pieczęć.

Pałac Schoenbrunn. Gabinet cesarza Franciszka Józefa. Jego Wysokość pochyla się nad biurkiem i składa podpis pod długim listem. Jeszcze raz przebiega wzrokiem jego tekst. Zatrzymuje się na chwilę nad fragmentem mówiącym o zarazie, która wybuchła w Kąkolach w Galicji i zmusiła władze do odizolowania miasta. Wszyscy mieszkańcy zmarli.

## POSTACIE

Agata Kapicka



**Historia:** Urodzona w roku 1850. Szkoły ukończyła z wyróżnieniem. Studiowała nauki przyrodnicze na Sorbonie. W Paryżu związała się ze środowiskiem polskiej emigracji, gdzie poznała swojego obecnego męża, Macieja. Po uzyskaniu dyplomu zajęła się uczeniem dzieci z arystokratycznych polskich domów na emigracji. Jest bardzo cenioną i poszukiwaną guwernantką. Ponadto interesowała się sportem i dla zabawy ćwiczyła szermierkę. Wiadomość o śmierci matki zastała ją w Wiedniu.

**Charakter:** Dystygowana, elegancka, inteligentna, wykształcona. Naukowo i racjonalnie podchodzi do świata. Drażni ją wiara w zjawiska nadprzyrodzone i zabobony ludności wiejskiej. Ma chłodny stosunek do wiary katolickiej.

**Stosunki rodzinne:** Pobłażliwie traktuje idealistyczne porwy męża, którego bardzo kocha. Uważa, że powinna się nim opiekować jako osoba racjonalna i dojrzała. Ma dobre stosunki z Ryszardem Świszczewskim, z którym łączy ją wspólne zainteresowania (stale korespondują).

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd  
3 40 33 3 3 11 38 2 42 33 59 46 38 33



### Maciej Kapicki

**Historia:** Urodził się pod Warszawą w roku 1848. Czynn timer zaangażowany w Powstanie Styczniowe, a po jego upadku musiał udać się na emigrację. Do dziś jest poszukiwany w Królestwie Polskim. Osiadł w Paryżu, gdzie próbował studiować prawo, jednak bez wię-

kszych sukcesów. Bierze czynny udział w konspiracyjnych działaniach narodo-wo-wyzwoleńczych za granicą.

**Charakter:** Uważa się za "człowieka Idei". Wyznając koncepcję mesjanizmu. Jest bezkompromisowym, fanatycznym patriotą i bojownikiem o sprawy Ojczyzny oraz żarliwym katolikiem, zakochanym w polskiej tradycji. Potęgą postawy lojalistyczne.

**Stosunki rodzinne:** Choć bardzo kocha żonę, krzywo patrzy na jej naukowe „fanaberie” – wolałby widzieć ją w roli prawdziwej „Matki Polki”, tymczasem mimowolnie pozwała się trzymać pod pantoflem. Ledwie toleruje Mateusza Steinera, którego uważa za uosobienie kolaboranta, prowadzącego interesy z zaborcą, człowieka nudnego i pozbawionego ideałów. Lubi tradycjonalistycznie nastawione starsze pokolenie rodziny. Jest zazdrosny o Ryszarda Świszczewskiego, z którym jego żona regularnie koresponduje. Nie podoba mu się ekstrawaganckie zachowanie Marzeny, wierzy jednak, że jej zapal i ognisty temperament da się skierować na właściwe tory (co też próbuje uczynić – jak dotąd nieskutecznie).

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd  
5 55 45 4 4 6 48 1 45 20 33 33 37 35



### Marzena Świszczewska

**Historia:** Urodzona w roku 1853. Relegowana dyscyplinarnie ze szkoły prezentek, z trudem ukończyła pensję w Krakowie. Po ukończeniu szkoły postanowiła zostać aktorką, wzorem swojej idolki – Heleny Modrzejewskiej. Ten ekscentryczny pomysł spotkał się z dezaprobatą rodziców i doprowadził do

ochłodzenia stosunków rodzinnych. Obraca się w kręgach krakowskich artystów, miewa kochanków, jednak są to tylko przygodne miłostki.

**Charakter:** Emancypantka; kobieta wolna, nie uznająca żadnych autorytetów. Wielbicielka George Sand, fanatycznie popierająca niemrawo rodzący się na ziemiach zaboru austriackiego feminizm. Niewierząca, zafascynowana okultyzmem.

**Stosunki rodzinne:** Marzena jest traktowana jak czarna owca. Wiecznie pozostaje w konflikcie z rodzicami oraz ze starszym o dziesięć lat bratem Ryszardem, który – jako lekarz pracujący w rodzinnym mieście i darzony powszechnym sza-

curkiem – jest spełnieniem marzeń rodziców. Chłodno traktowana również przez kuzyna Mirosława. Lepsze stosunki z rodziną ze strony Józefa Jaworskiego. Szczególnie lubi Macieja Kapickiego, gdyż śmieją ją jego próby zmierzające do wychowania jej na dobrą patriotkę. Niejednokrotnie znajdowała oparcie (głównie finansowe) w tolerancyjnym Mateuszu Steinerze, który jednak nie afiszuje się ze swoją sympatią do młodszej kuzynki. Marzena nie lubi Aleksandry Steiner, gdyż podświadomie traktuje ją jako konkurencję, a poza tym uważa za głupią (oraz zbyt ładną) trzpiotkę.

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd  
4 33 55 3 3 9 55 2 45 30 40 26 22 52



### Książd Doktor

#### Mirosław Stanisławski

**Historia:** Urodził się w roku 1836. Wychowywany w duchu antyromantycznym (w związku z powszechnym rozczarowaniem po Powstaniu Listopadowym). Wyświęcony w wieku lat 21. Ukończył wydział teologiczny Uniwersytetu Praskiego.

Doktoryzował się w Krakowie, w roku 1872. Pracuje w sekretariacie Kurii krakowskiej.

**Charakter:** Głęboko wierzący, postępowy, zainteresowany reformami w Kościele i w państwie. Pozytywistyczny publicysta, interesujący się miejscem katolika w nowoczesnym społeczeństwie ery przemysłowej. Walczy z pustą celebrą Kościoła i tradycyjną prowincjonalną religijnością (zwalcza przerost formy nad treścią, kult obrazków i figurek na rzecz prawdziwej duchowości i dojrzałego chrześcijańskiego życia).

**Stosunki rodzinne:** Stara się pozostawać w poprawnych stosunkach z całą rodziną. Niestety, nigdy nie potrafił znaleźć wspólnego języka z Marzeną Świszczewską, której swobodne prowadzenie się jego zdaniem uwłacza godności rodziny. Dobrze się rozumie ze starszą generacją – Mateuszem i Krzysztofem Steinerem, a także ich ciotką, Ewą Jaworską. Od jakiegoś czasu nie może dojść do porozumienia ze zdziwaczalym ojcem – Tomaszem.

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd  
4 29 33 3 3 5 45 1 45 45 60 45 55 33



### Krzysztof Steiner

**Historia:** Urodził się w roku 1841. Bez większych sukcesów ukończył szkoły i został policjantem. Obecnie jest śledczym; podlega mu trzech funkcjonariuszy. Mieszka na stałe w Kąkolach, a w ciągu ostatnich miesięcy przebywał na szkoleniu w Krakowie

**Charakter:** Zafascynowany dedukcją i naukowymi



metodami prowadzenia dochodzenia. Z uwagą śledzi pierwsze kroki rodzącej się medycyny sądowej i daktyloskopii. Z zapalem (choć potajemnie, aby nie zostać uznanym za dziecinnego) czyta powieści Conan-Doyle'a. Zatwardziały kawaler i katolik.

**Stosunki rodzinne:** Często współpracuje z Ryszardem, który kilkakrotnie pomógł mu w próbach zastosowania medycyny sądowej w dochodzeniu. Szanuje Wojciecha Jaworskiego, gdyż przez wiele lat utrzymywał jego matkę. Ceni swoją wykształconą siostrę, Agatę, natomiast chłodne stosunki łączą go z Mateuszem, którego podejrzewa o prowadzenie szemranych interesów. Przyjaźnie ustosunkowany do księdza Mirosława. Nie podziela niechęci rodziny do wyemancypowanej Marzeny – uważa, że fanaberie przejdą jej, kiedy tylko wyjdzie za mąż.

**Ekwipunek:** Rewolwer Smith & Wesson Russia

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd  
5 45 60 5 4 5 60 1 33 35 40 40 33 30

ni i pozbawione szans powodzenia. Od zakończenia powstania w tajemnicy przed rodziną wspomaga ruchy endeckie, udostępniając swoje kontakty handlowe dla szmuglowania konspiracyjnej poczty, a kilkakrotnie nawet broni. Mając 35 lat ożenił się z piękną, choć niezbyt posażną osiemnastoletnią panną Aleksandrą Klimówną Jego hobby są polowania.

**Charakter:** Rzeczowy, jowialny, trochę rubaszny, wierzący, kochający rodzinne ciepło i wiejski spokój. Nie lubi „romantycznych dyrdymał”, a ponad wszystko ceniąc publicystykę pozytywistyczną i idee pracy organicznej. Ceni pracowitość, ale jest tolerancyjny względem innych postaw (w większości przypadków jest mu po prostu wszystko jedno).

**Stosunki rodzinne:** Ślepo zauroczony przez żonę, z której urody i wdzięku jest bardzo dumny. Chwali się, że jego małżonka zna miejsce należne kobiecie w domu. Darzy sympatią zabawną Marzenkę. Do nikogo nie żywi urazy, choć śmieszy go żywiołowy patriotyzm Macieja i nie jest przekonany do naukowej pasji siostry.

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd  
3 45 33 6 4 4 40 1 30 29 40 30 35 30

WROCOWIE

Ryszard Świszczewski

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd  
5 45 33 5 4 5 55 1 45 35 50 40 33 35

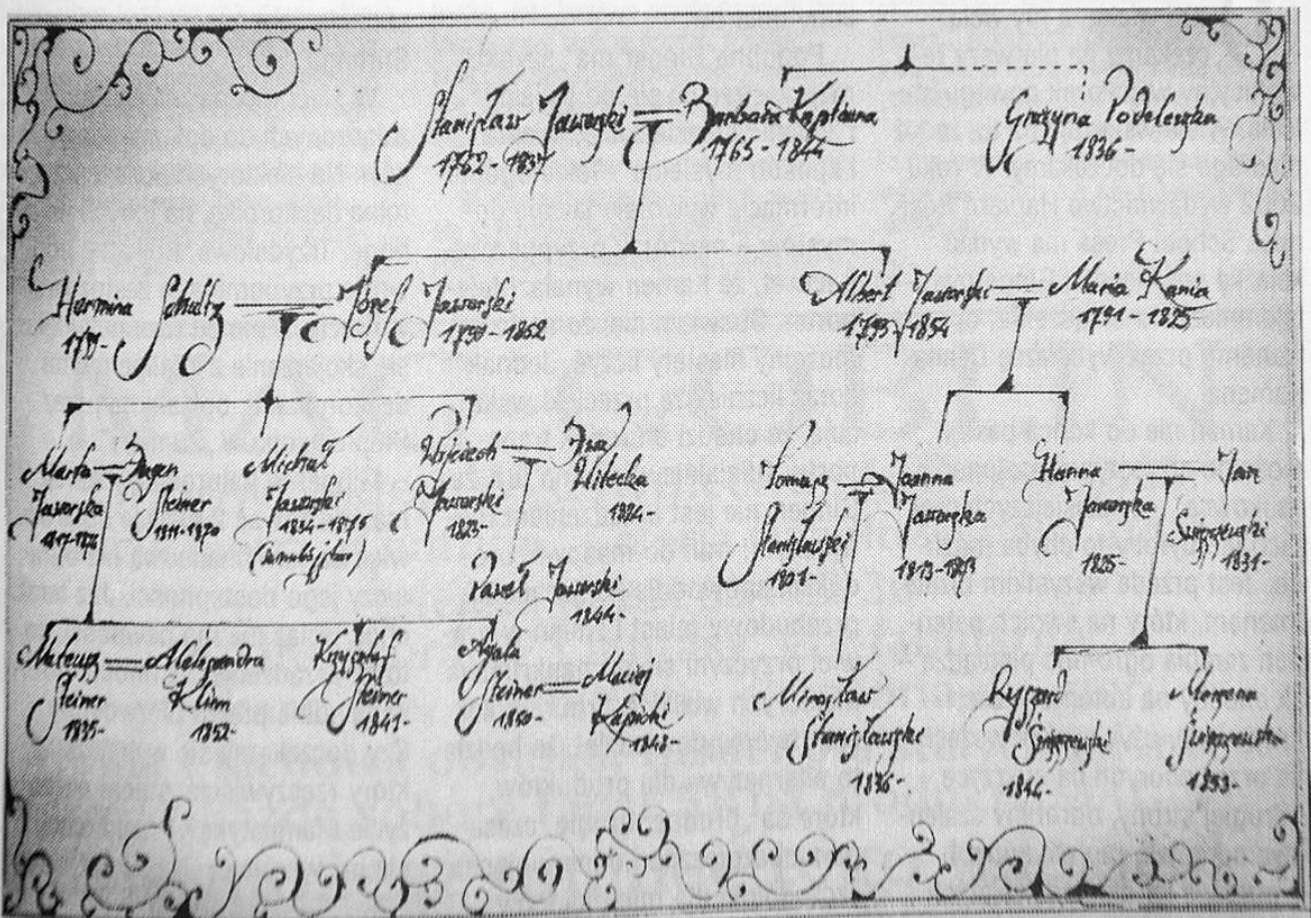
Wojsko nuncjusza

Sz WW US S Wt Żyw I A Zr Cp Int Op SW Ogd  
5 60 60 5 5 7 65 1 33 29 40 35 40 30

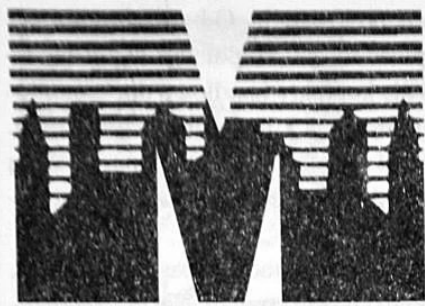


Mateusz Steiner

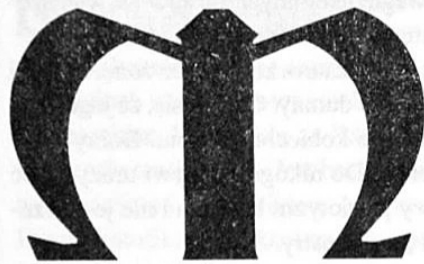
**Historia:** Urodzony w roku 1835. Ukończył szkołę handlową w Krakowie. Pracuje jako przedsiębiorca, prowadząc handel na terenie Austro-Węgier. Interesy łączą go z wieloma austriackimi kompaniami handlowymi, przez co postrzegany jest jako lojalista, oportunistą i ugodowiec. Nie brał udziału w Powstaniu Styczniowym, uważając je za niepotrzeb-



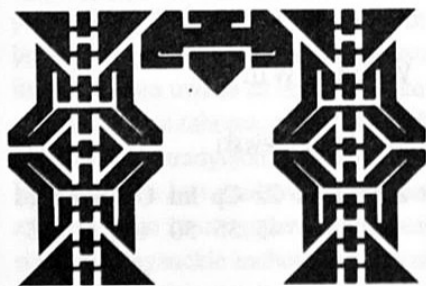
Piotr Wysocki



**MIASTO**



**MAGIA**



**MASZYNA**

**D**obiega końca pierwszy rok XXI wieku, a my wciąż czekamy na pierwszy rewolucyjny wynalazek nowego stulecia. Wiele wskazuje na to, że już niedługo się doczekamy. W roku 2002 wydawnictwo Harvard Business School Press ma wydać książkę poświęconą Gingerowi – tajemniczemu urządzeniu, opracowanemu przez wynalazcę Deana Kamena.

Kamen nie do końca pasuje może do stereotypu „szalonego naukowca” – w dzisiejszych czasach nie byłoby to chyba możliwe. Jest przede wszystkim biznesmenem, który na swoich patentach zarabia ogromne pieniądze – jak choćby na automatycznej strzykawce, używanej powszechnie przez chorych na cukrzycę. Z drugiej strony, odrobiny szaleństwa odmówić mu nie sposób. W połowie lat osiemdziesiątych

Jacek Drewnowski

# CZEKAJĄC NA GINGERA

kupił na przykład bezludną wyspę North Dumpling na Oceanie Atlantyckim, u wybrzeży Connecticut. Ogłosił jej niepodległość (choć ta deklaracja nie ma mocy prawnej), wprowadził własną walutę i podpisał pakt o nieagresji z New Hampshire. Odrestaurował też starą amfibię, która miała stać się jednostką Marynarki Wojennej North Dumpling.

Czym jest sam Ginger – właściwie nie wiadomo, można się jedynie domyślać. Wiadomo natomiast, że kilkanaście osób, które wynalazek widziały, mówią o nim z zachwytem, choć nie wolno im ujawniać żadnych szczegółów. Niektórzy, jak choćby Steve Jobs (twórca Apple'a) i Jeff Bezos (szef Amazon.com) zainwestowali już w projekt miliony dolarów.

Podobno Ginger ma „szybko rozprzestrzenić się po świecie i zmienić ludzkie życie, miasta i sposób myślenia”. Takie ogólne informacje wywołały lawinę domysłów – niektórzy przypuszczali nawet, że Kamen wynalazł teleporter. Obawiam się, że na to nie możemy niestety liczyć. Jednak coraz liczniejsze przecieki wskazują, że chodzi o środek transportu. Oficjalnie wiadomo już, że Ginger: nie jest urządzeniem medycznym; trafi do masowej produkcji; spowoduje konieczność przebudowy miast i zmian w prawie; przyczyni się do bankructwa niektórych wielkich firm. Z kolei sam twórca powiedział, że będzie to alternatywa dla produktów, które są „brudne, drogie, czasami niebezpieczne i denerwujące, szczególnie dla mieszkańców

miast”. Możemy zgadywać, że chodzi o samochody.

Istnieją też inne przesłanki. Po pierwsze, ostatnim znaczącym patentem Kamena był iBot – wózek inwalidzki, który potrafi poruszać się po piasku, wchodzić po schodach i balansować na dwóch ze swoich sześciu kół, dzięki czemu twarz osoby niepełnosprawnej znajduje się na wysokości twarzy rozmówcy. Po drugie, w 1999 roku wynalazca złożył w biurze patentowym kilka projektów „pojazdu transportowego do przewozu osób po nawierzchniach, które mogą być nierówne”, a później dołączył jeszcze parę projektów towarzyszących np. deski rozdzielczej i sygnalizatorów dźwiękowych. Wiadomo też, że inżynierowie Kamena pracują nad udoskonaleniem gazowego silnika Stirlinga.

W sieci można znaleźć kopie załączonych do dokumentu rysunków. Na niektórych pojazd przypomina deskorolkę, na innych hulajnogę. Trzyosiowe, trójkątne podwozie przypomina to zastosowane w iBocie. Mnie od razu nasunęło się skojarzenie z inteligentnymi deskorolkami, opisanymi przez Stephensona w „Zamieci”.

Ginger w najprostszej wersji ma kosztować 2 tysiące dolarów, więc bariera finansowa nie ograniczy jego dostępności. Już teraz, choć wciąż nie ma pewności, co to za urządzenie, technofile rezerwują sobie prawo pierwokupu. Czy doczekamy się wynalazku, który rzeczywiście zmieni nasze życie i fantastykę? Przekonamy się już wkrótce.



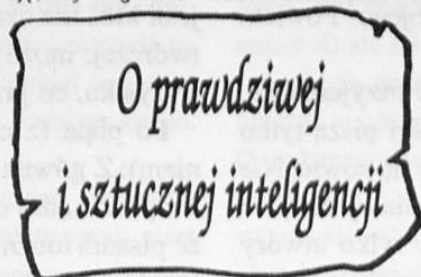
**P**arę lat temu świat opanowała mania elektronicznych stworzonek *tamagochi*. Wymyślono to w Japonii, gdzie zabiegani ludzie stwierdzili, że skoro nie mają czasu, żeby zadbać o normalnego zwierzątko, to zastąpią go plastikowym jajkiem z zestawem biegających po ekranie pikseli. Bo jak piksele „zdechną” z zaniedbania, to można je zresetować i zacząć hodować od nowa, a prawdziwe zwierzę zawieszają się raz i na amen.

Elektroniczne pseudo-żyjątka przyjmowały różne rozmiary i kształty. Wymyślono nawet *tamagochi-Yodę* – niech Moc broni tego, kto to wpadł na ten pomysł – a w Internecie powstawały cmentarze dla zeszytych ulubieńców. Po *tamagochi* pojawiły się puchate furbie, a ostatnio elektroniczne pieski, których nazwy nie pomnę – kolejne substytuty, o realnej wartości mniej więcej takiej, jak nadmuchiwana lala z sex-shopu podstawiona za prawdziwą dziewczynę. Wszystkie mają jedną cechę wspólną: wymagają minimalnego wkładu starań, wysiłku i uczuć. Ja zaś do dzisiaj nie mogę pojąć, jak można jednocześnie nie potrafić zadbać o normalne, żywe stworzenie, a tyle uwagi i starania poświęcać elektronicznej podróbce.

Do naszych domów wkracza coraz więcej tzw. „inteligentnych” urządzeń – inteligentne aparaty fotograficzne, które dostosowują się do oświetlenia; inteligentne prakki rozpoznające tkaniny i dopasowujące do nich program; inteligentne lodówki chłodzące różnie w zależności od zawartości i rozłożenia żywności na półkach; i inteligentne magnetowidy zatrzymujące nagrywanie, kiedy w audycji jest przerwa na reklamy. Co jeden wynalazek, to bardziej inteligentny. Tylko ludzie, którzy je obsługują, stają się z czasem coraz głupszy.

W firmach i fabrykach coraz bardziej zaawansowana technika i automatyzacja sprawiają, że człowiek staje się zbędny. Również przez to rośnie bezrobocie, bo np. to, co robił kiedyś ręcznie mechanik samochodowy, teraz wykonuje za niego maszyna przy taśmie montażowej. A mechanika wysłała się na zieloną trawę.

Zajrzyjmy do kina. Najpierw był „Ostatni smok” i jego tytułowy bohater, Draco. Do animacji jego pyska wykorzystano elementy mimiki twarzy podkładającego głos Seana Connery’ego. Gdy na ekrany wszedł „Shrek”, głośno było o tym, że w początkowej wersji animowana królewna Fiona była tak ludzka i autentyczna z twarzy i gestów, że trzeba było zwiększyć elektroniczną stylizację, aby złagodzić niesamowite wrażenie.



Twórcy filmu „Final Fantasy” posunęli się dalej – zrezygnowali ze stylizacji i dążyli do maksymalnego upodobnienia komputero animowanych postaci do prawdziwych ludzi. Wywołało to protesty w środowisku filmowym – zdecydowanym przeciwnikiem tego typu zabiegów jest np. Tom Hanks, który widzi w nich zagrożenie dla prawdziwych aktorów. Jest bowiem przekonany, że jest to pierwszy krok w drodze, u której kresu na ekranach dominować będą filmy, gdzie aktorów zastąpią bezduszne, mało wymagające i gotowe na każde skinienie twórców komputerowe twory.

Motywy sztucznej inteligencji pojawiają się w fantastyce niezwykle często – HAL z „Odysei kosmicznej”, konstrukty

z cyklu o Amberze, replikanci z „Blade Runnera”. Kto wie, jak daleko jest w tej chwili od fantastyki do rzeczywistości? Zastanawiam się nad tym od chwili, gdy kolega opowiedział mi o wiadomości, którą kiedyś usłyszał na dwóch kanałach informacyjnych (w tym na CNN). Otóż w metrze jednego z wielkich miast (chyba NJ) pod nadjeżdżający pociąg wpadła młoda kobieta. Podczas wydobywania ciała spod wagonu okazało się, że w ok. 80% było ono wykonane z elektroniki, metalu i tworzyw sztucznych. Wiadomość ta pojawiła się w mediach na bardzo krótko (nie w Prima Aprilis) i momentalnie przestała być emitowana.

Gdyby pozbierać do kupy wszystkie elementy – sztuczne zwierzątka, uczące się maszyny, automatyzację pracy itp. – można dojść do wniosku, że chwila, kiedy maszyny zdobędą rozum i stwierdzą, iż obejdą się bez ludzi, może być bliższa niżby się wydawało. Bo gatunek ludzki na własne życzenie degeneruje, jednocześnie intensywnie pracując na rzecz niezależnych, obdarzonych świadomością maszyn – bliskich wizjom Philipa K. Dicka. Pozbawiony wyobraźni i instynktu samozachowawczego człowiek brnie w ślepy zaułek cywilizacji. Nie uczy się wcale na błędach i nie słucha przestróg tych jednostek, które wybiegają myślami dalej niż za najbliższy zakręt.

Nasuwa się zatem pytanie: czy w przypadku ludzkości można nadal mówić o prawdziwej inteligencji? Czy przypadkiem nie dochodzimy do punktu, w którym „prawdziwa” ludzka inteligencja będzie mniej warta od „sztucznej” inteligencji maszyn?

Mam tylko nadzieję, że jakkolwiek forma istnienia nastanie po nas, będzie lepiej obchodzić się z tym światem niż *homo* żartobliwie zwany *sapiens*.

PS

# 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!**

## DEKALOG KRESA

**Z**godnie z zapowiedzią, niniejszym kończę redagowanie tej rubryki. Przez blisko dwa i pół roku wymądrzałem się na łamach, próbując przekazać młodym autorkom i autorom jakąś część swoich doświadczeń. Mam nadzieję, że nikogo nie obraziłem; równie mocno wierzę, że są ludzie, którym pomogłem. Na zakończenie wymyśliłem coś, co nieskromnie nazwałem „Dekalogiem Kresa”; wybaczenie mi tę fanfaronadę. W dziesięciu punktach znajdzie młody autor przykazania, który mam za fundamentalne. Oczywiście, każdy może ułożyć własny dekalog, nie ma obowiązku przestrzegania mojego. Powiem więcej: to nawet nie będzie grzech.

**Po pierwsze: Pisanie ma sprawiać przyjemność.** Obiegowa opinia, że dla przyjemności piszą tylko grafomani, jest głupia i szkodliwa, co się zowie. Nie znajduję przyczyn, dla których autor miałby cierpieć przy pisaniu. Nieprawdą jest, jakoby tylko utwory spłodzone w trudzie i znoju przedstawiały wartość. Można pisać dla sławy lub pieniędzy, można traktować pisanie jako pracę, zawód – ale nie wynika z tego, że trzeba tej pracy nienawidzić. Powiem więcej: zawsze miałem wrażenie, że grafoman to właśnie taki gość, który męczy się, płacze i zgrzyta zębami, a jednak pisze i pisze, z powodów, których nie umiem odgadnąć.

**Po drugie: NAD SKOŃCZONYM TEKSTEM TRZEBA DALEJ PRACOWAĆ.** Bez względu na to, jak bardzo samo pisanie jest radosne i przyjemne, drugim i niezbędnym etapem jest – czytanie. Należy koniecznie własne dzieło przeczytać i poprawić. Tutaj już przyjemność nie jest wymagana, choć pochopnie jej wykluczać nie należy.

**Po trzecie: PRZED SKIEROWANIEM DO DRUKU TEKST POWINIEN ODLEŻEĆ.** Znaczy to, że przyjemnie i radośnie sporządzony, a następnie mierzalnie poprawiony utwór, powinien dojrzeć na półce, albo w szufladzie. Najlepiej, żeby dojrzewał dwa miesiące. To dość, by zapamiętać, jak dzieło wygląda. Lektura po dwóch miesiącach bywa niezmiernie dla autora pouczająca. Trafiają się zdania, których treść była kiedyś rozkosznie czywista – po dwóch zaś miesiącach taka nie jest. Krótko mówiąc, autor czasem nie wie, co autor miał na myśli. Tym bardziej nie będzie wiedział czytelnik.

**Po czwarte: Nie napalaj się na pomysł, który właśnie wpadł ci do głowy.** Pomysł dobra rzecz, ale może – i powinien – poczekać. Szkoda pary, jeśli ma cała pójść w gwizdek. Jeżeli po tygodniu pomysł nadal wydaje się interesujący, warto go wykorzystać.

Ale zazwyczaj, po tygodniu, pomysł już nie wydaje się interesujący. Jakkolwiek banalnie to zabrzmie, przypomnę, że człowiek jest stworzeniem skłonny do emocji i wzruszeń, nieobce mu olśnienia i fascynacje. Czasem pod wpływem owych wzruszeń, olśniony twórca chwyta za pióro. No już dobrze, niech chwyta, jeśli musi, niech da upust – a co sobie będzie żałował... Ale odradzam wiązanie z tym upustem nadmiernych artystycznych nadziei. Odległe wzruszenia niejednokrotnie błędne; tekst, który miał być ich ilustracją, jakoś nie jest. Oczywiście, jeśli ktoś ma czas i dużo, ale to naprawdę dużo siły twórczej, może – na wszelki wypadek – opisywać wszystko, co przyjdzie mu do głowy.

**Po piąte (z całym szacunkiem i za przeproszeniem): Z główna bicza nie ukrećisz** – piękne to ludowe porzekadło dedykuję wszystkim, którzy wierzą, że pisanie można się nauczyć, mając tylko dużo dobrych chęci. A tymczasem, nawet jeśli prawdą jest, że dzieło literackie to pięć procent talentu i dziesięćdziesiąt pięć procent ciężkiej pracy, to koniecznie trzeba zaznaczyć, że wszystko zaczyna się właśnie, i niestety, od tych małych pięciu procent. Kto nie ma tych pięciu procent, spokojnie może sobie odpuścić całą resztę. Czyli ciężką pracę w dowolnym wymiarze procentowym. Czteryście procent normy też nie da.

**Po szóste: Nie wierz w żadne prawdy objawione.** Nie ma sztywnych reguł rządzących pisaniem. Różne poradniki (albo dekalogi Kresa czy Biesa) można wziąć pod uwagę, ale prawda jest taka, że pisarz jest skazany na samotność, sam sobie urządza warsztat pracy i sam, po swojemu, rzeźbi w tworzywie. Można – i warto – popatrzeć, jak wyglądają pracownie innych rzemieślników (artystów, jeśli wola); warto posłuchać rad, warto nad nimi pomyśleć, podumać, ale własną pracownię, na koniec, trzeba jednak urządzić po swojemu, w zgodzie z tymi radami, lub wbrew nim.

**Po siódme: Nie ma obowiązku bycia pisarzem.** Można być kimś innym.

**Po ósme, dziewiąte i dziesiąte: Książki są dla ludzi, mają służyć do czytania.** Jeśli ktoś już postanowił zostać pisarzem (pomimo, iż dowiedział się z siódmego przykazania, że może być kimś innym) to powinien produkować książki, nie zaś książkopodobne grania własnej duszy. A do cholery z jego duszą. Każdy (bo także czytelnik) ma własną duszę, a jak nawet nie ma duszy, to i tak ma swoje granie, więc nie musi płacić za cudze. Książka zawierająca granie



duszy autora powinna być uczciwie zatytułowana „Granie mojej duszy”. Zobaczmy, czy ktoś to kupi.

I to już wszystko, co chciałem powiedzieć na „do widzenia”.

## POCZTA

**Anna Z. („Haplo”):** Jesteś niezła w opisie i o wiele słabsza w dialogach. „Haplo” znacznie lepiej się zaczyna, niż kończy. Pomysł nie jest wcale taki zły, ale mam wrażenie, że jednak źle podany. Może dlatego, że to materiał na powieść, albo chociaż długie opowiadanie; u Ciebie wszystko dzieje się zbyt szybko i dlatego wypada nieprzekonująco. Porządne, gruntowne wprowadzenie, potem bardzo spieszne rozwinięcie. Powiedział, powiedziała, pomyślała – i koniec. Rozumiesz, o co mi chodzi? „Powrót...” trochę mniej mi się podoba (może dlatego, że cały jest oparty na dialogu). Ale nie rezygnuj. Twój wiek – oczywiście, że ma znaczenie. Dużo pisz, poprawiaj, próbuj szczęścia. To droga przez mękę, ale może być, że dopniesz swego. Powodzenia.

**Jan P. („Fiat...”):** Znacznie lepiej pomyślane, niż napisane. Ale konstrukcja tekstu nie jest zła, zastrzeżenia mam raczej do budowy zdań. Rzadko są niepoprawne, ale równie rzadko „dobrze brzmią”. Popracuj nad stylem. Uważam, że nie jesteś bez szans. Acha, jeszcze jedno: unikaj „topologii”; gdy mnich opowiada koledze, jacy to głupi ci chłopcy, że dają takie datki na tacę, brzmi to troszeczkę namolnie. Operetkowo. I jest to odkrycie banalne.

**Adam K. („Przebudzenie”):** Zupełnie przyzwoicie. Jesteś niezły w opisach, potrafisz też zbudować sylwetkę bohatera. Powiedziałbym, że jest to tekst na poziomie drukowalności, albo zbliżonym, choć wymaga, oczywiście, obróbki redakcyjnej. Jeśli Ci zależy, pisz dalej i próbuj publikować, prędzej czy później coś z tego będzie, tak myślę. Trzymaj się.

**Montana („Przeznaczenie”):** Na poziomie języka wygląda to znośnie, ale pomysły i przesłanie nie wydają mi się odkrywcze. Tego opowiadania na pewno nikt nie weźmie, uważam jednak, że powinieneś próbować dalej.

**M.W. („Kalendarz...”):** Niestety, bardzo źle. Najlepsza rada, jakiej mogę udzielić, brzmi: daj sobie spokój. Zrobisz, jak zechcesz, ale moim zdaniem tracisz czas.

**Sara („Serce...”):** Ciekawe. Dość oryginalne (pomimo obfitego występowania elfów). Doszlifuj język, przejmij się trochę moimi radami dotyczącymi zaimków; wyeliminuj nadmiar. Nie wiem, ile masz lat. Opowiadanie wygląda młodzieńczo. Jeśli liczysz sobie poniżej dwudziestki, to wszystko jest w normie; jeśli jesteś starsza, to znaczy, że troszeczkę grzeszysz naiwnością, odkrywając niektóre sprawy po raz pierwszy. Ale u pisarza to nie musi być wadą, nie jest do brze, gdy człowiek z czasem przestaje dziwić się światu. Tak czy owak – nie rezygnuj. Podoba mi się ten tekst, a ściślej: podoba mi się autorka. Ma fajne, niebanalne podejście do rzeczywistości, dostrzega ciekawe rzeczy.

**Jarosław N. („Trzydzieści...”):** Obawiam się, że nie znajdę dla Ciebie dobrego słowa, a ściślej: nie znajdę go dla Twojej prozy. Żałuję; list jest sympatyczny, a zawarte w nim spostrzeżenia przytomne. Ale w żaden sposób nie przekłada się to na wartość nadesłanych utworów. Są bardzo, bardzo słabe. Wydajesz mi się człowiekiem sympatycznym, kimś, z kim chętnie usiadłbym przy piwie i pogadał, ale właśnie dlatego winien Ci jestem szczerą i najwyższą próbą. Oto ona: nie masz za grosz talentu i obawiam się, że wyartykułowane nieco wyżej piąte przykazanie Kresa dotyczy Cię w całej rozciągłości. Pociesz się przykazaniem siódmym. Żałuję.

**Aleksander Ł. (opowiadania numerowane):** Generalnie, jest to plik makabresek, ale to nie szkodzi. Jest w tym pewien klimat i w owym klimacie widzę największą zaletę Twoich prac. Trochę gorzej ze stylem. Niektóre z tych opowiadań traktują, niestety, o niczym (np. opowiadanie numer 4) ale takie, jak to o Piotrusiu i krasnalach – dosyć mi się podoba. Tyle tylko, że wymaga porządnej obróbki redakcyjnej i nie wiem, czy ktoś uzna, że warto. O problemie miniatur literackich pisałem tyle razy, że już mi się rzygać chce. Nie rozwiniesz się literacko, płodząc trzystronicówki, to po pierwsze. Po drugie, nikt tego nie chce, bo nie wiadomo, co począć z takimi utworami. Masz więc, niestety, problem.

**Ruda Lwico i Hatszepsut** – pamiętam.

## KONTAKT

[koziol@ux2.math.us.edu.pl](mailto:koziol@ux2.math.us.edu.pl) – miłośniczka fantasy, chętnie przeczyta czyjeś opowiadania i udostępni własne.

To był ostatni odcinek „Kącika złamanych piór”. Więcej prac na biurku nie mam, jeśli ktoś nie doczekał się żadnej wzmianki, to znaczy, że przesyłka nie dotarła, albo ją zgubiłem (to ostatnie jest mało prawdopodobne, ale mam świadomość, że słów „niemożliwe” i „nigdy” należy używać ostrożnie; kto wie, co za miesiąc – głęboko zawstydzony – znajdę na jakiejś półce?). Otrzymałem też kilka prac, których autorzy nie życzyli sobie recenzji na łamach – co oznacza, że poniechałem recenzowania w ogóle, bo na prywatne listy nie mam czasu. Przykro mi; regułą „Kącika...” było: żadnej prywatnej korespondencji. Przez cały czas trwania tej rubryki uczyniłem tylko trzy wyjątki, ale miałem bardzo istotne powody (niekoniecznie natury literackiej). Tym razem żadnych powodów się nie doszukałem.

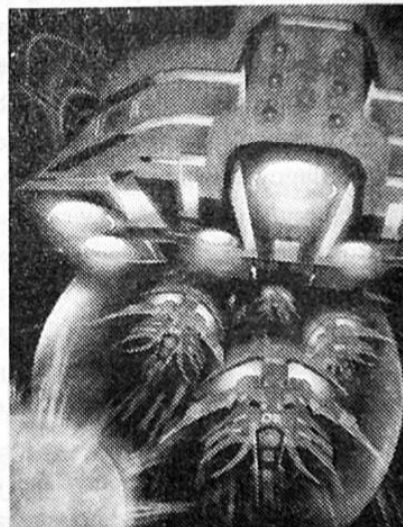
Zegnałem się już wytwornie i uroczyście, dlatego teraz poprzestanę na krótkim: trzymajcie się wszyscy, powodzenia. Jeszcze raz dziękuję sympatykom rubryki i wszystkim, którzy przyczynili się do jej powstania. Osobno dziękuję Redakcji „MiM-a”, która przytuliła ostatnie odcinki tej osieroconej rubryki.

**Feliks W. Kres**

# ODGŁOSY Z KUŹNI

## W najbliższym czasie w MiM:

- Co ma wspólnego Mickiewicz, Konrad i Pankracy z **Martwymi Ziemiemi**?
- Tajemnica przekłętego miecza, orkowi nomadzi i kaery, czyli przygoda do **ED**.
- Pozyskiwacze, artefakty i kosmiczne bazy...
- Niezwykła, obszerna przygoda do Mrocznych Wieków, której akcja toczy się w Prusach.
- Coś niecoś o kultach – takich, jakimi być powinny w **Zewie Cthulhu**.
- Poradnik dla prawdziwych altdorfskich żaków, o przygodę uzupełniony.



## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszystkie ceny aktualne do  
**15.12.2001**

### 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 ZAMÓWIEŃ na kwitach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).
3. Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

#### UWAGA:

Oznaczenia przed kodem produktu: ☆ – nakład uległ tymczasowemu wyczerpaniu – produkt można zamawiać, ale czas realizacji zamówienia będzie dłuższy. ♦ – przedsprzedaż: produkt jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy; cena jest w większości przypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna. \* – nie jest to produkt firmy MAG, która zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

Oznaczenia po nazwie produktu: R – rozszerzenie zasad, O – opis miejsca, P – przygoda.

#### KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ? 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) 24-94  
 MIM24 – MIM49 4,90 zł  
 MIM50 – MIM77 6,50 zł  
 MIM78 – MIM80 6,90 zł  
 MIM81 – MIM84 9,90 zł  
 MIM85 – MIM89 11,00 zł  
 MIM90 8,50 zł  
 MIM91-92 15,00 zł  
 MIM93 – MIM94 7,90 zł  
 Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44, 55-56, 67-68 i 91-92 są podwójne.

## PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 96 do numeru 101 PP96 40,00 zł  
 Prenumerata roczna od numeru 96 do numeru 107 PR96 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 Szeryfa (twarda oprawa) DLPSZ 95,00 zł  
 Stróż prawa (R+P) DLSPR 45,00 zł  
 Kanty i kanaciarze (R+P) DLKIK 45,00 zł  
 Tancerza Ducha (R) 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  
 Groszowa powieść: Adios, a-mi-go! (P) DLGP8 20,00 zł

## EARTHDAWN - PRZEBUDZENIE ZIEMI

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) EDRPG 69,00 zł  
 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  
 Wężowa Rzeka (O) EDWRZ 49,00 zł  
 Koszmar z przestworzy (P) EDKZP 35,00 zł  
 Powietrzna Przystań i Vivane (O) EDPPV 89,00 zł  
 Przygody w Powietrznej Przystani (O) EDPPP 32,00 zł  
 Stwory 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  
 Dziwne miejsca (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  
 Lenna al-Malików (O) GSCP2 20,00 zł

## WIEDZMIN – GRA WYOBRAŹNI

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) WDRPG 69,00 zł  
 Zasady podstawowe WDZAP 9,90 zł

## ZEW CTHULHU

Podręcznik podstawowy (twarda oprawa) ZCRPG 79,00 zł  
 Podręcznik Badacza Tajemnic (R) ZCPBT 35,00 zł  
 Xiega bestyj (R) ZCXIB 15,00 zł  
 Almanach potworów (R) ZCALP 45,00 zł  
 Krainy Snów (O, P) ZCKRS 59,00 zł  
 Przerazające podróże (P) ZCPOP 21,00 zł  
 Maski Nyarhotepa (P) ZCMAN 49,00 zł  
 Dzień Bestii (P) ZCDZB 50,00 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 (twarda oprawa) DPRPG 30,00 zł  
 W stepie szerokim (R, P) DPWSS 18,00 zł  
 Ogniem i mieczem (R, P) DPOIM 18,00 zł

## INNE

Aphalon \*APPOD 45,00 zł

## GRY KARCJANE

### INFERNO – MAGAZYN GIER KARCJANYCH

Nr 2 INF02 3,50 zł  
 Nr 3 INF03 4,80 zł

### DOOMTROOPER - ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

Warzone DTWAR 6,00 zł  
 Paradise lost DTPAL 8,00 zł

### DARK EDEN: MROCNY RAJ

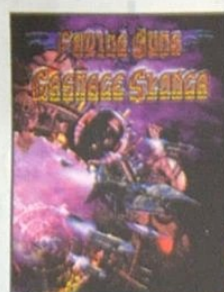
Talia podstawowa DESTA 28,00 zł  
 Zestaw dodatkowy DEDOD 9,00 zł

stampel podpis przyjmującego zł .....	pobrano opłatę zł .....	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla wpłacającego zł ..... słownie ..... wpłacający .....
stampel podpis przyjmującego zł .....	pobrano opłatę zł .....	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla banku zł ..... słownie ..... wpłacający .....
stampel podpis przyjmującego zł .....	pobrano opłatę zł .....	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla poczty zł ..... słownie ..... wpłacający .....
stampel podpis przyjmującego zł .....	pobrano opłatę zł .....	00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BSK O/Warszawa, filia Belwederska 10501054-501484430	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku zł ..... słownie ..... wpłacający .....





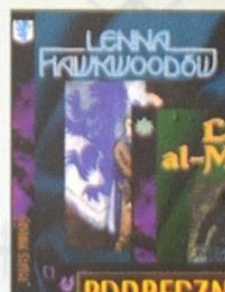
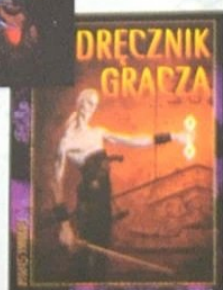
# GWIAZDKOWE ZESTAWY



**Gasnące Słońca**  
Podręcznik podstawowy  
Podręcznik gracza

Cena: 115 zł

KOD: GSZ1



**Gasnące Słońca**  
Lenna Hawkwoodów  
Lenna al-Malików  
Byzantium Secundus

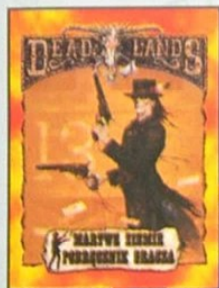
Cena: 75 zł

KOD: GSZ2



W prezencie mapa  
Znanych światów

**Deadlands: Martwe Ziemie**  
Podręcznik gracza  
Przewodnik Szeryfa



Cena: 160 zł

KOD: DLZ1



W prezencie mapa  
Dziwnego Zachodu



**Deadlands: Martwe Ziemie**  
Dzień Niepodległości  
Nocny Pociąg  
Adios a-mi-go  
Tancerze Ducha

Cena: 100 zł

KOD: DLZ2



W prezencie  
Córa zatracenia

**Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**  
Powietrzna Przystań i Vivane  
Przygody w Powietrznej Przystani



Cena: 105 zł

KOD: EDZ1



**Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**  
Stwory Barsawii  
Splugawieni  
Wężowa Rzeka

Cena: 130 zł

KOD: EDZ2



W prezencie  
Mgły Zdrady

**UWAGA:** Zestawów nie można łączyć z innymi promocjami (m.in. 10% kuponowym upustem). Do każdego zestawu należy dodać 5 zł kosztów przesyłki.  
Oferta ważna do 15.01.2002.



KUPON  
KONKURSOWY



Nagrody ufundowała firma VISION.  
Na prace i odpowiedzi czekamy do  
5.12.2001.  
(oprócz publikacji w "MiM-ie")  
wiedzińskim medalionem oraz  
powyższym zestawem. Pamiętaj,  
że takich medalionów jest tylko  
150, a każdy otrzymał numer!



Wśród osób, które przysłały na adres redakcji kupon i poprawną odpowiedź  
na pytanie *Kto jest reżyserem filmu "Wiedźmin"?* rozlosujemy 9 zestawów,  
składających się z: wiedzińskiego kubka, takiegoż plecaka i koszulki oraz  
kasety video z fantastycznym filmem.  
Jeżeli zaś drzemną w Tobie większe ambicje, prześlij na adres redakcji  
kupon i scenariusz do "Wiedźmina: gry wyobraźni", nawiązujący  
do wydarzeń z filmu "Wiedźmin". Najlepsza praca zostanie nagrodzona

## WIEDZIŃSKI KONKURSI

# WIEDŹMIN: gra wyobraźni

- W podręczniku podstawowym znajdziesz m.in.:
- Komplet zasad
  - Opis wiedźminlandu
  - Chronologię świata
  - Już (!) kultową księgę dla prowadzących
  - Stwory w sam raz na ostrze miecza

- W przygotowaniu pierwszy dodatek "Czas pogardy", w którym znajdziesz:
- Wszystko o Nilfgaardzie
  - Gotową opowieść
  - Rozszerzenie zasad
  - Zupełnie nowe moce dla Twojej postaci
  - Inne niespodzianki

Już niedługo także pierwszy numer "Białego Wilka", a w nim wszystko o driadach i magii natury.