

INDEKS 129320

Cena: 29 500 zł

MAGAZYN FANTASY

Nr 1 (1)  
Listopad 1994

# Złoty Smok

ISSN 1232-9894

**SAMOTRZEĆ**

OPOWIEŚĆ Z PIEKŁA RODEM

**24 GODZINY**

UNIWERSALNY SCENARIUSZ RPG

**POWRÓT WIEDŹMINA**

RECENZJA POWIEŚCI A. SAPKOWSKIEGO

**GRY PLANSZOWE**

**KOMIKS**



|  |           |
|--|-----------|
| <b>Opowiadania</b>   |           |
| <b>SAMOTRZEĆ</b><br>Igor Cypriak   | <b>3</b>  |
| <b>TO STRACH,<br/>PIĘKNA PANI</b><br>Przemysław Mazurowski<br>(Rozwiązanie konkursu)   | <b>11</b> |
| <b>Gry Planszowe</b>   |           |
| <b>ARMAGEDDON</b>  | <b>23</b> |
| <b>PALADYN</b>   | <b>24</b> |
| <b>Gildia Wojowników</b>   |           |
| <b>SĄDY BOŻE</b><br>Tomasz Szajewski   | <b>29</b> |
| <b>Galeria Postaci</b>   |           |
| Cyryl Lechowicz  | <b>32</b> |
| Tomasz Szajewski   | <b>34</b> |
| <b>Scenariusz</b>  |           |
| <b>24 GODZINY</b><br>Profesor Wilczur  | <b>36</b> |
| <b>Gildia Magów</b>  |           |
| <b>ZODIAK</b><br>- KLUCZ DO FANTASY?<br>Krzysztof Wirpsza  | <b>42</b> |
| <b>Gospoda</b>   |           |
| Recenzja najnowszej powieści A. Sapkowskiego<br>Jacek Ingot  | <b>48</b> |
| <b>Komiks</b>  |           |
| <b>WILCZE KŁY</b><br>Michał Mularski   | <b>50</b> |
| Wydawca: SZCZERBIEC - Piotr Poławski.<br>Redaktor Naczelny: Rafał Koliński<br>Sekretarz Redakcji: Piotr Przybyłowski<br>Redaktor Artystyczny: Wiktor Koliński<br>Rzecznik Redakcji: Grzegorz B. Karykowski<br>Współpracujący: Piotr Gociek<br>Agnieszka Marciniak<br>Tomasz Szajewski<br>Krzysztof Wirpsza<br>Jolanta Lewińska<br>Korekta: Paweł Mizieliński "Light Studio"<br>Zdjęcie na okładce: Paweł Mizieliński "Light Studio"<br>Adres Redakcji: 00-564 Warszawa, ul. Koszykowa 10/11, tel. 29-25-35<br>Materiałów niezamówionych redakcja nie zwraca. |           |

## List od redakcji

Witajcie!

Przed chwilą kupiliście pierwszy numer nowego polskiego magazynu fantazy. Niektórzy z was już zetknęli się ze „Złotym Smokiem” na POLCONIE, konwencji fantazy i gier fabularnych, dla większości jednak nasze pismo jest zupełną nowością.

„Złoty Smok” to miesięcznik adresowany dla miłośników fantazy i gier fabularnych. Dla tych pierwszych przeznaczony będzie przede wszystkim dział opowiadań oraz komiksy. Działem, który najbardziej zainteresuje tych drugich, będą scenariusze. By uczynić je dostępnymi dla niemal każdego gracza, będą one publikowane w formie makiety, która opisuje dokładnie intrygę i scenerię, mniej miejsca poświęcając charakterystykom postaci i opisowi świata.

Kolejną ważną częścią naszego magazynu będą teksty źródłowe. Będziemy w nich opowiadać o różnych dziedzinach dawnej kultury i nauki, a ich celem będzie z jednej strony dać graczom wartościowe i prawdziwe materiały mówiące np. o tym, jak wyrabiano i używano dawnej broni, z drugiej szereg wiedzy na temat cywilizacji i kultury średniowiecza, epoki, która jest oczywistym pierwowzorem większości istniejących światów fantazy. Teksty źródłowe grupowane będą w Gildiach. I tak w pierwszym numerze możecie wstąpić do Gildii Wojowników, by dowiedzieć się, czym były Sądy Boże oraz jakie rytuały i obyczaje im towarzyszyły. W przyszłości otworzymy Gildie Obieżyświatów, Architektów, Zbrojmistrzów i Płatnerzy i wiele innych.

Gospoda „Pod Złotym Smokiem” to nie tylko karczma, gdzie strudzony wędrowiec może odpocząć nad kuflem piwa czy garncem grzanego wina. To przede wszystkim miejsce, gdzie spotykają się podróżni z całego świata, miejsce, gdzie można usłyszeć najnowsze plotki i opowieści. W gospodzie dowiadujemy się o tym, co ma się wydarzyć w środowisku sympatyków fantazy i gier fabularnych. A jeśli z jakichś powodów sami w takiej imprezie nie mogliście wziąć udziału, „Pod Złotym Smokiem” usłyszycie z niej relację. Tu znajdziecie recenzje z nowych książek, filmów i komiksów, tu również omawiać będziemy nowości na rynku gier fabularnych i komputerowych. Wreszcie będzie to skrytka kontaktowa dla osób szukających graczy, materiałów czy kontaktów z klubami.

Dla zabicia czasu w oczekiwaniu na następny numer „Złotego Smoka” polecamy spróbować naszych gier planszowych. Będą one utrzymane w konwencji fantazy, ale w przeciwieństwie do gier fabularnych nie będą wymagać długich przygotowań, książek z instrukcjami i Mistrza Gry.

Będziemy również prezentować rysunki i grafiki tworzące dwa cykle: „Światy fantazy” i „Galeria postaci”.

Wystarczy. Odwróćcie stronę i czytajcie to, co nasi autorzy mieli do powiedzenia. A jeśli to, co przeczytacie, spodoba się Wam, napiszcie do nas. Jeśli zaś nie przypadnie Wam do gustu, napiszcie do nas również. Liczymy, że kontakt z Wami pozwoli nam uczynić „Złotego Smoka” jeszcze lepszym i bardziej interesującym. Do zobaczenia za miesiąc




Rafał Koliński





# Samotrzeć

 **a karczma Rzym się nazywa, kładę areszt na waszeci.**

Rycerz Sławo obudził się i nie wstając z łóżka, patrzył, jak słońce wychyla swą złotą głowę zza wzgórz – leniwie przeciąga się nad polami, lasem, zamkiem i wspina po niebie. Gdzieś zachrypiał zaspany kogut, zaszczekały psy. Służba uwijała się w kuchni, stajenny karmił konie. Wszystko zwyczajne i takie spokojne...

Sławo wstał, zrzucił z siebie długą koszulę.

–Jano! – zawołał.

Na rozkaz pojawił się sługa z dzbanem wody. Tuż za nim wpadł do komnaty wielki, kudłaty pies, zaskomlał radośnie.

–No, Dziki! – uspokajał go Sławo, siadając w balii. – Leżeć!

Zimna, studzienna woda obmywała go ze snu, złych myśli i nocnych koszmarów. Zapomniał... Potem owinął się czystym prześcieradłem i kazał podawać sobie ubranie.

–Śniadanie, panie? – odezwał się Jano, wyciągając z komody świeżą koszulę.

–Tak.

–Dla pani również?

Sławo spojrział na sługę zaskoczony. Pytał o to po raz pierwszy. Ale, w rzeczy samej, od miesiąca Irina nie schodziła do jadalni. I choć nakrywano dla nich obojga, wszystkie posiłki wędrowały do jej pokoju.

–Nie, niech zaniosą od razu.

Sławo poczuł, że wyrażając na to zgodę, przyznał się do klęski. Rok mijał, jak Irina zażądała własnej sypialni, a on nie mógł odmówić. Był bezsilny, kiedy przestała

go do siebie wpuszczać. Teraz nie chciała z nim nawet jeść... i będziesz kochał ją i szanował...

Kochał ją, kochał jak szalenię – lata temu. Dla niej kazał budować zamek na odludziu, z dała od wielkich miast, od ucieszczanych dróg. Dla niej był gotów zaprzedać duszę diabłu... A ona..., ona pragnęła dworskiego życia i towarzysstwa, balu za balem, koncertów, fajerwerków. Chciała czuć spojrzenia zazdrosnych kobiet, ich mężów i kochanków, gdy w jedwabiach i perłach kroczyłaby przez salony. Sławo przestał jej to dawać, stąd brał się jej gniew. Ale on wciąż miał nadzieję...

–Wierzysz w sny, Jano? – zapytał nagle.

–A powinienem? – odparł sługa.

To kpina? Kpina... Oni wiedzą o wszystkim! Nie, tak dalej być nie może! To niegodne..., kogo? Męża, rycerza, człowieka?

–Odejdź, Jano.

Trzeba wyjechać, daleko, bardzo daleko. Na wyprawę, wojnę – byle gdzie. Miał sen o drodze, o podróży. O kimś, kogo znał i nie znał zarazem. Takich znaków nie wolno lekceważyć.

Gwizdnął na psa i wyszedł z pokoju. Przystanął przed sypialnią Iriny, zapukał. Nie odpowiadała.

–To ja – powiedział głośno. – Wiem, że nie śpisz. Ja... zgadzam się, możesz jechać, dokąd chcesz.

Szczęknął klucz w zamku, zakrzypiała zawiasy. Stała przed nim nieruchoma, z włosami w nieładzie, w starej, szarej sukni – jednej z tych, jakie zakładała, by mu dokuczyć, by czuł się winnym. A stroje miała prawdziwie królewskie.

Sławo czekał na kiwnięcie głowy, przychylne spojrzenie. Słów

się nie spodziewał.

–Wreszcie zrozumiałeś!

Dwa słowa – zrozumiał. Zrozumiał więcej niż kiedykolwiek.

Nie miał apetytu. Siedział przy stole, opierał dłonie na grubym blacie i przyglądał się Dzikemu, który położywszy po sobie uszy, ściągał z talerza plastry szynki.

–Od dziś wszystko będzie inaczej – powiedział, klepiąc psa po kosmatym łbie. – Ech, do diabła z takim życiem!

Dziki westchnął.

Na dziedzińcu zastukały kopyta.

Gdy do jadalni wszedł Jano, Sławo wyglądając przez okno podziwiał pięknego konia z drogim siodłem.

–Przybył jakiś szlachcic, panie. Nie podał imienia, ale twierdzi, że jest oczekiwany.

Sławo nie pamiętał, by ktoś zapowiadał swoją wizytę. Kazał jednak wprowadzić gościa. Potem usłyszał kroki, odwrócił się. Ta twarz! Chuda, blada, z rudą spiczastą bródką, z gorejącymi przebiegle oczami...! Ta twarz śniła mu się tej nocy!

Gość zdjął kapelusz, machnął nim w ukłonie, zamiatając podłogę pawim piórem.

–Witam, witam, panie bracie! – wołał wesoło i wyciągał ręce. – Nie najlepiej pan wyglądasz! Kłopoty?

Sławo stał bezradnie, a nieznajomy ścisnął go serdecznie. Potem poprawił wyszywany złotem kaftan i pobrzękując szpadą, rozsiadł się wygodnie na krześle.

Dziki warczał i szczyrzył kły.

–Panie Sławo, nie powiesz mi pan chyba, że mnie nie pamiętasz? Byliśmy umówieni – mówił gość, grożąc psu kościstym palcem.

–Umówieni?



-Owszem. Szóstego dnia, szóstego miesiąca, szóstego roku od chwili naszego spotkania. Pięknie, nieprawdaż?

Slawo czuł, jak szumi mu w głowie, serce bije mocniej.

-Niepojęte! Pan zapomniałeś! Jestem doktor Marcellus, mistrz nauk naturalnych i tajemnych!

Grom z jasnego nieba! Jakby po latach błędzenia bez celu i bez pamięci odnalazł wreszcie drogę. Wszystko wróciło: tamta noc, gdy pijany zajechał do gospody „Czarci Młyn”, gdzie żalił się każdemu, znów pił i dalej się żalił. Gdy przysiadł się do niego ten oto - stojący dziś przed nim - doktor Marcellus, wysłuchał i pocieszał. A później, później...!

-Diabeł - wyszeptał Slawo.

-Zaiste, choć obojętnie wolę - doktor...

-Diabeł...

-Przestań pan to powtarzać, na litość...!

Marcellus machnął ręką, konronkowe mankiety załopotwały jak skrzydła motyla.

-Dziś jest piąty, jutro wygaśnie nasza umowa, a wtedy...

-Wtedy...?

Diabeł uśmiechnął się szeroko.

-Oddasz mi pan swoją duszę.

★

Śludzy biegali i krzyczeli - ładowali ciężkie kufry i wracali pędem na górę, do pokojów Iriny, po resztę pakunków. Irina stała pośród rozgardiaszu, wydając polecenia niczym generał na polu bitwy. Karetą trzeszczała, konie rżały i rzucały łbami, stangret z trudem utrzymywał lejce. Zamek nie widział jeszcze takiego poruszenia.

Doktor Marcellus, oparty o balustradę balkonu, spoglądał to w dół, to na stojącego obok Slawo.

-Piękna kobieta, - powiedział.

-Naprawdę piękna.

Rycerz nie odpowiadał.

-I dzielna - nie ustępował diabeł. - Jechać, tak samotnie, bez opieki...



-Ona sobie poradzi. Poza tym... założę się, że za lasem czeka już na nią hrabia Tiselhoff z eskortą. Będzie jej towarzyszył nawet na koniec świata.

Wiedział o Tiselhoffie od dawna. O listach, potajemnych spotkaniach..., Tiselhoff, wyperfumowany mydłek! Chociaż po co ten gniew, po co smutek? Czy to ma jeszcze jakieś znaczenie? A jednak...

-Oszukał mnie pan, doktorze. Irina nigdy mnie nie kochała.

Marcellus rozłożył ręce.

-A kto panu powiedział, że będzie? Nie było o tym mowy. Miłość to nie jest sprawa Piekła, drogi Slawo. Żądza, owszem, ale miłość? Nie, Piekło nie może sprawić, by ludzie się kochali. Zdobyłeś pan sławę, pozycję, majątek, jakich mało w świecie, więc stałeś się dla tej kobiety obiektem godnym pożądania. Czyś pan myślał, że odrzucała twe zaloty, bo na ślub z rycerzyną bez grosza nie zgadzała się jej rodzina?

Diabeł zachichotał szczerze ubawiony.

-Wybacz pan, ale nie się zmieniles - mówił, ocierając łzy haftowaną chustką. - To prawdzi-

wa rzadkość dostać w ręce duszę tak naiwną.

Slawo nie słuchał - biegł już po schodach, potykał się, zataczał na ściany. A przecież chciał wyznać, wykrzyknąć, jak wiele dla niej poświęcił. By choć raz zobaczyć w jej oczach nie pieniądze, nie tytuły, ale rycerzynę imieniem Slawo.

Milczał.

Irina wyduła pogardliwie wargi. Czekala, aż zacznie błagać, obiecywać, może grozić.

-Zamek jest twój, gdybyś kiedyś wróciła - wydyszał. - Ja też wyjeżdżam.

Wzruszyła ramionami.

-Szczęśliwej drogi, Slawo.

Po schodkach weszła do karety, zatrzasnęła drzwiczki. Konie ruszyły gwałtownie, koła potoczyły się po bruku. Po chwili wiadać było tylko obłok kurzu, sunący po drodze.

Zdawało mu się, że wszyscy wokół patrzą na niego z pogardą. Jak Irina. Niektórzy może litościwie. Zamknął oczy i jęknął bezgłośnie, jakby dopiero teraz zobaczył ogrom misternie tkanego kłamstwa, jakim był otoczony. Jakim sam się otoczył.

-Diabła warte... - szepnęła i nagle zaśmiał się.

Szaleńczo, dziko, histerycznie. Klęczał na dziedzińcu i śmiał się niczym opętany. Śmiał się i płakał.

Kiedy wracał do swoich komnat, nikt nie patrzył mu w oczy. On też odwracał głowę, ilekroć kogoś mijal.

Czuł... wstyd?

Na wieczerzę zszedł późno. Marcellus zdążył już rozprawić się z pieczonym kurczęciem i paszтетem z zająką.

-Pozwoliłem sobie... - mówił z pełnymi ustami - ...zarządzić...

Slawo machnął ręką, usiadł i sięgnął po wielkie złociste jabłko. Doktor przysunął sobie



misczkę z wodą, zanurzył w niej błyszczące od tłuszczu palce, ziewnął.

-To lubię, doprawdy lubię. Musisz pan wiedzieć, że niezbyt często zdarza mi się być tak goszczonym.

Rycerz, niemy i nieruchomy, wypatrywał czegoś za oknem. Dłoń z nadgryzionym jabłkiem zastygła w powietrzu. Wreszcie przemówił cicho, jakby do siebie:

-Pamiętam..., kiedy rano opuszczałem „Czarci Młyn”, myślałem, że to był sen, pijackie widziadło. Tego samego dnia wygrałem w kości dwa konie i sporo pieniędzy. Mówiłem sobie: los się odwrócił. Dalej sprawy toczyły się tak szybko... O nic nie dbałem, a majątek rósł i rósł, niby przypadkiem. Potem była wojna, wystawiłem zbrojną drużynę i poszedłem za królem. Mówiono, że jestem jego „mieczem”, mówiono wiele wielkich słów. Wtedy król uczynił mnie baronem...

Doktor z uśmiechem pokiwał głową.

-Wiem, śledziłem pańską karierę nader uważnie.

-... a ja przez tę całą wojnę nawet się nie skaleczyłem.

Zamilkł. Marcellus czekał cierpliwie, gładząc bródkę.

-To trwało rok, może dłużej - zaczął znowu Sławo. - Irina powiedziała „tak”. To było... wielkie, piękne. Chciałem krzyknąć, śpiewać, nosić ją na rękach... i robiłem to. Takie było to moje szczęście. A z czasem..., z czasem zacząłem szukać sobie różnych zajęć, uciekałem, ażeby nie widzieć, nie myśleć. Oddaliśmy się od siebie, mówiłem sobie, trzeba nam zrozumienia, spokoju... Poza tym odnalazłem w sobie talent do

rozpoznawania chorób i leczenia ich, pomagałem..., ale wielu nazywało mnie czarownikiem. Lepiej było zaszyć się gdzieś i próbować poskładać małżeństwo.

Potrząsnął głową.

-Skąd w nas, ludziach, tyle gniewu i pogardy? Tyle zawiści? To rzecz Piekła?

-Taki już rodzaj ludzki. Pomiataj wszystkimi, rozkazuj, karz surowo. Tylko strachem wymusisz szacunek, inaczej...

-...będziesz niedojdą i rogaczem. Siedzieli w ciszy. Doktor chrząknął, wstał.

-Cóż, panie Sławo, wyśpij się dobrze. Jutro pojedziemy.

-A gdybym nie zechciał?

Diabeł skrzywił się.

-Wiąże cię słowo i krew na cyrografie. Musisz, nie zdołasz ode mnie uciec.

Sklonił się i wolno wyszedł

raz!... Głos przychodził z zewnątrz, a jednocześnie był jego własnym głosem. Ledwie słyszalny, raptem zahuczał jak dzwon. Brał w posiadanie jego wolę, był nią... Sławo chciał usłuchać, podać się, a mówił - nie! Jakby walczył z samym sobą. Powtarzał - nie, nie, nie!... Chociaż jakiś ciężar przygniatał go i dusił. Zapragnął modlitwy - w tej chwili rozpacz i trwogi. Przeżegnać się..., ale ramiona odmawiały posłuszeństwa. Może zdrętwiały, skamieniały przez noc, nieruchome na twardych poręczach krzesła? A może to zakłęcie nie było już dla niego? Jednak zły głos ucichł, a wraz z nim zniknęły majaki. Sławo oddychał ciężko, sapał. Wszystko to trwało tak krótko. I tak długo. Straszny świt, ostatni...

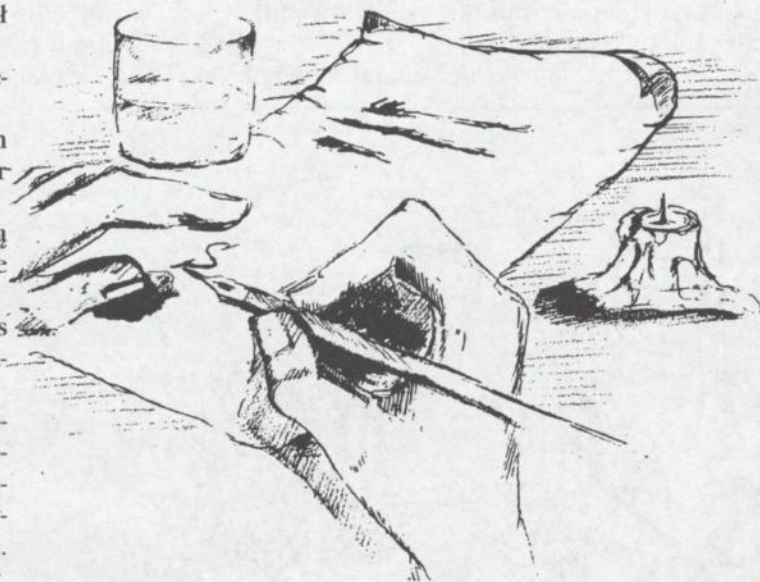


Jechali szerokim, pylistym traktem. Konie człapały powoli, kołysząc zadami. Doktor Marcellus uśmiechał się i pogwizdywał bez troski, choć jeszcze rano zdawał się być nie w humorze.

Sławo wciąż nie pojmował, czym jest ta podróż. Był niczym pogrążony we śnie, pochłonięty tym, co działo się tu i teraz, przed chwilą. Dopiero rano, gdy nigdzie nie mógł znaleźć Dzikiego, i później, kiedy

z oddali spoglądał na zamek, poczuł tęsknotę i strach. Jak skazaniec, który wchodzi na szafot.

Piekło, męki wiekuiste? Smoła, siarka, ogień? Patrząc na Marcellusa można było zwątpić w nauki Kościoła. Żadnych rogów, kopyt, wideł. Szlachcic pełen oglady, do tego umysł naukowy...



z jadalni. Sławo długo słyszał jego kroki na schodach. Potem zasnął.

Gdy się obudził, niebo za oknem szarzało - ponure i brzydkie. Tuż przed nim, na stole, upiornym blaskiem lśniło ostrze noża.

Po co czekać?! Weź go, chwyć - szeptało coś. Niech Piekło bierze, co ma brać. Już, zaraz, te-



-Jak wygląda dusza?

Doktor westchnął, marszcząc czoło.

-Obawiam się, że pan tego nie zrozumiesz. To zagadnienie natury metafizycznej. Dusza nie jest materialna, to nie drzewo czy kamień - zobaczyć jej nie sposób. Dla przykładu: wiatr. Niewidzialny, a wyczuwalny. Z duszą jest podobnie.

-A męki?

-Zadajesz pan pytania, na które nie mogę udzielić odpowiedzi - rzekł zniecierpliwiony Marcellus, lecz zaraz uśmiechnął się. - Tego trzeba doświadczyć osobiście i obiecuję, że doświadczysz pan. Już niedługo!

Znów zapadła cisza. Slawo ze smutkiem patrzył na pola falujących zbóż, na cieniste zagajniki, rzeczkę i staw. Tak często wymykał się z zamku, by łowić tu ryby - siadał na brzegu, a mądra woda śpiewała tylko dla niego. A tam dalej, na horyzoncie, białe mury klasztoru...

Diabeł drgnął.

-Wyspowiadać? Odradzam. Ziemia będzie cię palić. Poświęcona! Nie zdołasz ani klęczeć, ani, tym bardziej, poleżeć sobie krzyżem. Zresztą ojczulkowie cię nie wpuszczą.

-Dlaczego mieliby mnie nie wpuścić? Jestem fundatorem...

-I cóż to zmienia? Wy, ludzie, myślicie, że postawienie paru kościołów rozgrzeszy was na wieki wieków! Dowiedz się pan: o niczym się nie zapomina. I ojczulkowie zapewne wiedzieli o wszystkim od początku...

Rycerz pokręcił głową.

-Nie wzięliby pieniędzy!

-Mój drogi! - śmiał się Marcellus - pan jesteś dziecko! Przecież cel uświęca środki!

-Ale podpisując cyrograf nie byłem w pełni świadom...

-To ma być okoliczność łagodząca? Czyż nie wiesz się tych, co dopuścili się zbrodni po pijanemu?

Slawo nie chciał wierzyć. Po-

rze w stronę klasztoru.

-Wróć! - wołał przez ramię.

-Wiem, że wrócisz - mówił doktor, choć Slawo nie mógł go już słyszeć. - Ja poczekam.

Zeskoczył z konia, podciągnął poły kaftana i usiadł na przydrożnej trawie.

Stojąc przed bramą klasztoru, Slawo pamiętał, co stało się o święcie. Bał się.

A jeśli Marcellus ma rację - myślał - jeśli święta ziemia będzie mnie palić?

Zastukał - najpierw lekko, potem uderzył pięścią. Głucha cisza. Jakby mnisi złożyli nagle śluby milczenia i umarli dla tego święta, a ciężka brama zamknęła się za nimi na zawsze.

-Otwórzcie, ojcowie! To ja... rycerz Slawo! Ani szmeru, ani głosu - nic.

-Zaklinam was w imię...!

Coś ścisnęło go za gardło, dławiło. Nie pozwalało nawet wyszeptać świętego słowa. Potępio-

ny, przeklęty! - kołatało mu w głowie. Przeklęty!

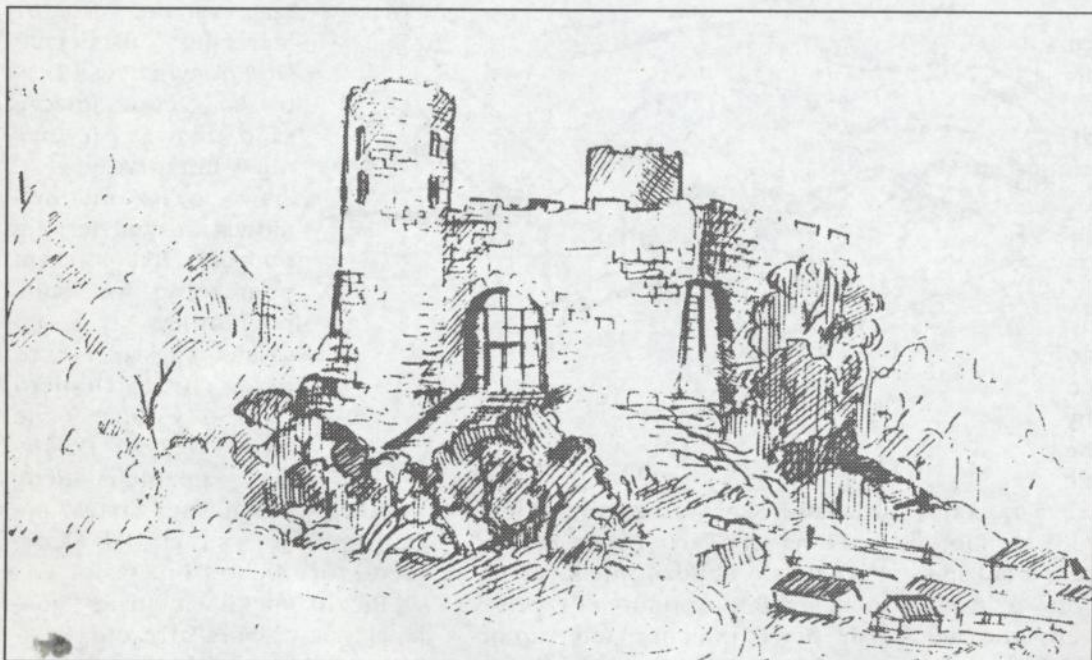
Slawo zgarbił się, zmałał - nie czekał już na nic. Lecz po chwili uniósł głowę, wyprostował się.

Przeklęty? Potępio-ny? Zgoda! Zaprzedał duszę i nie czas na lamenty, na prośby, modlitwy. Rycerz ma tylko swoje słowo i swoją krew. Jeśli na nie przysięgał, przysięgi dopełni!

Kiedy powrócił na trakt, doktor

sadowił się w siodle. Slawo skinął mu głową.

-Mówił pan prawdę. A teraz



Zatrzymał nagle konia.

-Chciałbym się wyspowiadać - powiedział.

trzebował... - nie nadziei czy wybaczenia - może słowa otuchy? Spiął konia i ruszył przez wzgó-

rze w stronę klasztoru.





jedźmy!

Jego koń zatańczył i ruszył z kopyta. Marcellus popędził za nim, chichocząc cichutko.

Po południu dotarli do mostu nad wąwozem. W dole rozciągało się martwe rumowisko skalne



z kilkoma uschniętymi drzewami o szponiastych koronach. Slawo jechał pierwszy, drewniane belki skrzypiały i dudniły złowieszczo. Doktor został z tyłu.

-Ależ okolica! - mówił rycerz - nigdy tu nie byłem...

Wierzchowiec zakwicział, zarczał i stanął dęba. Slawo z krzykiem wyleciał w powietrze, zamachał rękami. Z przerażeniem pomyślał, że zaraz spadnie na dno wąwozu, a ostre kamienie rozszarpia jego ciało. Upadł na plecy, most zakołysał się groźnie. Slawo leżał bez ruchu, ból spacerował po każdej kości, kąsał.

-Jestem Gabor Zbój!...

Rycerz otworzył oczy. Zobaczył wielkiego jak góra człowieka o sępiem obliczu i szklistym spojrzeniu. Pochylał się nad nim, przekrzywiając łysą głowę.

-Jestem Gabor Zbój! - powtórzył. - Gwałcę, grabię, morduję, świętościom ubliżam!

Slawo wstawał bardzo powoli, rozejrzał się - Marcellus nawet nie wjechał na most, wciąż stał na drugim brzegu wąwozu.

-Jestem Gabor Zbój! - po raz

trzeci zawołał olbrzym. - Ten most jest mój! Kto przejeżdża, umiera!

W dłoniach ścisnął ogromny, rzeźnicki topór.

-Ejże, panie diable! - wołał Slawo. - A cóż to znaczy?!

Doktor wzruszył ramionami i z niezmaconym spokojem przypatrywał się wszystkiemu z daleka.

-Dobry człowieku - Slawo zwrócił się do Gabora. - odstąp. Muszę ci powiedzieć, że właśnie...

Topór wznosił się do góry. To nie był czas na wyjaśnienia. Rycerz rzucił się do przodu, ostrze świsnęło mu nad karkiem. Z trudem zachowując równowagę, ominął Zboja i przesunawszy się pod jego ramieniem, stanął za nim. Żałował, że nie ma swego miecza czy choćby pancerza. Ale kto brałby zbroję, jadąc do piekła? Gabor obrócił się, zaskoczony i zły. Zaryczał, zakręcił toporem i skoczył na Slawo. Przypierał go do poręczy mostu, nacierał jak rozjuszony byk. Wściekły, że ofiara wymyka się, wyslizguje niczym piskorz, wył i miotał przekleństwa. A kiedy Slawo po raz kolejny uniknął ostrza, Zbój zaczął machać toporem na oślep. Jakby to nie on atakował, jakby bronił się, odpędzał dręczącego go przeciwnika.

Slawo nie miał już sił. Obolały po upadku, wciąż uciekając Gaborowi czuł coraz większe zmęczenie. Wiedział, że jeszcze chwila, a przewróci się. Ciężko całe ciało, mięśnie paliły.

A może tak ma być? Może niech topór spadnie i skończy ze wszystkim? To Los chce, aby tu umarł, raz na zawsze!

I jak wtedy, gdy o świcie jakiś głos szeptał mu o nożu, on powiedział - nie! Spojrzał w twarz ciemności i odepchnął ją od siebie. Zaczekał, aż topór zawisnie wysoko w powietrzu, i uderzył Gabora barkiem w obwisły brzuch. Zbój zadrżał, zamarł i po-

czerwieniał. Otwierał usta jak wyciągnięta z wody ryba, potem zachwiał się i runął na twarz. Zdawało się, że most zaraz się zwali. Slawo podniósł wypuszczony przez Zboja topór i dysząc ciężko, zamachnął się... Ale topór pozostał nieruchomy. Slawo wrzucił go do wąwozu. Potem spojrzał w kierunku Marcellusa.

Doktor szedł przez most szybkim krokiem. Trząśnięty ze złości.

-Zbój? Morderca?! Postrach okolicy, tak?! - wołał, zgrzytając zębami. - Jak ja mam sobie radzić, gdy Piekłu służą tacy..., tacy...!

Diabeł kopnął leżącego w bok. Gabor skulił się i zajęczał.

-Pomimo całej swojej rezygnacji i zwątpienia, panie Slawo, masz pan w sobie zadziwiającą wolę życia!

-Jakże to?...

-A coś ty, gołąbeczku, myślał?!

- krzyczał rozsierdzony Marcellus - że ja cię tak żywcem zabiorę do Piekła?! Razem z koniem może?! Najpierw musisz umrzeć! Natura ma przecież swoje prawa!

Slawo cofnął się. Zaczynał rozumieć.

-A więc wtedy, o świcie...

-Próbowałem - mówił już spokojniej doktor. - Trudno, nie udało się. Ale nic straconego.

-Zatem, jak długo będę żył...

-Nie rób pan sobie nadziei. Już moja w tym głowa, żebyś wkrótce przestał.

To było tak oczywiste, że Slawo aż uśmiechnął się do siebie. Wcześniej nie przyszło mu to do głowy, nie myślał o tym. Ale teraz, kiedy już wiedział, wszystko wyglądało inaczej. Jednak z drugiej strony - wiecznie czuwać, uważać, nie spuszczać oka z Marcellusa... - jak długo to wytrzyma? Wreszcie zestarzeje się i umrze, a przy jego łóżku będzie czekał diabeł. Życie z odroczonego wyrokiem...





-A dlaczego pan sam...?

-Nie wolno mi, nie mogę. I szczerze powiedziawszy, żałuję.

Marcellus zawrócił i ruszył po swojego konia. Później przejechali przez most i zagłębili w mrocznym lesie. Slawo rozglądał się, próbował zgadnąć, jaką pułapkę szykuje mu teraz doktor. Ale wiedział, że to bezcelowe, że nie zdoła poznać zamiarów diabła. Jednak chciał być przygotowany, nie dać się zaskoczyć.

-I dokąd wiedzie mnie pan, doktorze? - spytał.

Marcellus milczał, nie odpowiadał. Potem zmienił zdanie, uśmiechnął się.

-Do „Czarci Młyna”.

-To przecież

wiele dni drogi stąd!

Diabeł pokręcił głową.

-Bliżej niż pan myślisz.



★

„Czarcie Młyn” rozsiadł się przy rozdrożu jak wielka, biała kwoka. Podwórze otaczał kamienny mur, nad otwartą bramą kołysał się malowany szyld.

Slawo jechał za doktorem, ostrożny i nieufny. Tej karczmy nie powinno tu być! I chociaż okolica wydawała mu się znajoma, miał przeczucie, że to diabelskie sztuczki.

-Zaprowadzę konie do stajni i poszukam gospodarza - oznajmił Marcellus. - Pan się rozgość.

Slawo popatrzył na kury, obojętnie biegające po podwórku, na gęsi, które na jego widok uniosły

dzioby i zasyczały. Nigdzie nie widział ludzi - uciekli, umarli? Trzeba się pilnować - myślał, wchodząc do przestronnej, ciemnej izby. Na stołach paliło się kilka świec, w kątach czaił się mrok.

-Hej! - zawołał niepewnie. - Jest tam kto?

Na półkach za szynkwasem

nostajowym płaszczu - króla, który mówił do niego:

-Baronie Slawo.

Uklęknął, pochylił głowę. Ręce miał czerwone od krwi. Zewsząd wyłaniali się ludzie, martwi ludzie. Okaleczeni, poranieni. I to on zadał im wszystkim śmierć. Słyszał swoje imię powta-

przeżyły się flaszki i karafki. Kufle i szklanki, wszystkie umyte do czysta, stały w równych rzędach na kontuarze.

Usiadł na szerokiej ławie, wprostował nogi i oparł się plecami o chłodną ścianę. Poczul, jak bardzo jest wyczerpany i śpiący. Ale nie chciał sobie pozwolić na odpoczynek. Lada chwila Marcellus mógł sprowadzić całe watahy opryszków i zbirów. Lub opętać gospodarza, by ten podał zatrute wino. O ile był tu gospodarz, a karczma nie była diabelskim wymysłem. Czekał i nasłuchiwał. Niepokoiła go ta cisza, gorzej - otępiała, usypiała. Na moment przymknął powieki, tylko na moment...

Fanfary i werble ogłuszyły go nagle. Zerwał się i zobaczył przed sobą... króla - w koronie, w gro-

rzane w szyderyczym skowycie... Chciał wstać, zaprzeczyć, powiedzieć królowi, że on, Slawo, nie przyjmie..., nie za taką cenę! Ale króla już nie było - klęczał przed księdzem, a obok niego Irina. Spowita bielą welonu, wpatrzona w ołtarz szeptała posłusznie słowa przysięgi.

-To zjawy, zjawy! - powtarzał Slawo, zastaniając uszy dłońmi.

Wszystko wirowało mu przed oczami, wirowało jak w tanecznym korowodzie weselnym. Śmiech i śpiew, i bicie dzwonów - on omotany, zaplątany w ścisnąjące go ramiona..., strąca je z siebie, ucisza tłum krzykiem. Z kielichem wina wtacza się na stół, marmocze w pijackim uniesieniu. Potem ciągnie Irinę korytarzami, podniecony i wygłodniały jak zwierzę. Ona wrywa się, płacze.







A weselnicy wiwatują!

Slawo nie był już tylko sobą, był podwójny, odmieniony. On i ten drugi – niczym widz i aktor. Dwa ciała i jedna dusza, dwie dusze i jedno ciało. Choćby próbował przerwać te więzy, przegonić tamtego precz – nie mógł! A kiedy w ciemności słuchał swojego oddechu, myśląc, że to już koniec wizji, zobaczył, jak on sam, baron, pan i władca – wielki, potężny, wszechwładny – staje przed nim. Wykrzywia twarz i drwi z całego świata, z praw ludzkich i boskich. Kto go zobaczy, pada na kolana. Ze strachu. Kryjąc głęboko cichą nienawiść. Bo baron Slawo swoimi czarami może ci wyrwać serce, może zobaczyć najmniejszy brud przyklepiony do twojego sumienia i mówić o nim głośno. Może spalić twój dom, a dzieci sprzedać w niewolę. Więc musisz mu służyć i oddać wszystko, czego zażąda. Żądać i posiadać – oto, co kocha najbardziej.

Nie wiedział, kim jest. Czy sobą, czy tamtym? W rozpaczy chwycił strzępy wspomnień o swoim życiu, szukał prawdy, jakby tylko wiara i pewność, że widziadła są kłamstwem, mogły ocalić go od szaleństwa.

–To nie ja, nie ja... – jęczał, widząc siebie to stawiającego las szubienic, to trwoniącego fortuny na pałace i klejnoty. – Nie... ja...

Ale obrazy otaczały go, bezlitośnie zaciskając się w pętlę... pięści łomocą do drzwi, za nimi Irina, skulona i drżąca, chowa twarz w dłoniach. Drewno pęka, pękają żelazne zawiasy.

Suka! Przysięgała należeć do niego, tylko do niego! Do kogo te listy?! Do kogo?! Wychłoscze ją, wychłoscze! Za zdradę! Suka!

Ręce szarpią suknię, rozrywają ją. Wielkie, przerażone oczy kobiety... I krzyk.

Nie?! Więc niech umiera,

niech umiera, suka! Dłoń chwyta leżącą na stole szpadę... Szpadę?... Wtedy, jak za sprawą błyskawicy, która rozświetla, rozdiera noc, Slawo oderwał się od swojego sobowótora. Niczym zakłęty patrzył na zbliżające się do ciała Iriny ostrze – zimne, pewne. W martwej ciszy słyszał jęk powietrza... Skoczył. Na ścianie przesunął się cień diabła.

Świece na stołach już się dopalały, mrok rozpełzł się po całej izbie. Znow był w „Czarcim Młynie”, a wszystko wokół było prawdziwe – szynkwasy, szklanki i karafki. I szpada, którą ścisnął w dłoniach. Którą sam się przebił.

W ciemnościach zajaśniała chuda twarz Marcellusa.

–Brawo, panie Slawo, brawo...

Nie widział krwi, nie czuł bólu. Osunął się na kolana, rękojeść szpady dotknęła drewnianej podłogi.

Spojrzał jeszcze na doktora. Za jego plecami zapłonęło białe światło.

Spokój, wielki spokój...



Kobieta miała piegi i drobny nos. Trzymała jego głowę na kolanach i uśmiechała się delikatnie. Jak matka.

–Umarłem? – spytał.

Zmarszczyła brwi.

–Czy ja wyglądam jak Pani Śmierć?

–Więc kim jesteś? Aniołem?

Zamyśliła się.

–To ładne słowo – powiedziała.

Milczeli oboje. Ona czekała na jego pytania, on chciał pytać, ale nie wiedział ani o co, ani jak.

–Jeśli żyję – odezwał się wreszcie – to wszystko się nie wydarzyło?

–Wydarzyło. Ale On uznał, że nie nadszedł jeszcze twój czas.

Marcellus chciał, abyś znienawidził samego siebie. Stąd te wizje. To miejsce dawało mu wielką

władzę nad tobą i wykorzystał ją, okłamując cię i łamiąc fałszywymi wspomnieniami. Znał cię, wiedział, że tego nie wytrzymasz. Lecz On mu przeszkodził...

–Bóg? Przecież..., przecież ja sprzedałem duszę! Jestem potępiony!

Roześmiała się.

–Jak wy niewiele o Nim wiecie!

–A ojcowie nie chcieli ze mną rozmawiać...

–Każdy może mówić, że jest Jego sługą, ale nie każdy nim jest. Ty miałeś już swoje Piekło, a mimo to umiesz współczuć i kochać ludzi. To wielka sztuka, Slawo. Pomyśl, ilu modli się za ciebie, bo odpędziłeś od nich i od ich dzieci choroby? Ilu te diabelskie pieniądze ocaliły od śmierci głodowej? Czy to tak mało?

Nie odpowiedział. Nie potrafił.

–Cyrograf? Cóż, Slawo, to nie było rozsądne. Ale tym nie odpędziłeś Go od siebie. Był w każdym, kogo chroniłeś, w każdym, kto ciebie chronił. Nawet w Dzikim. On wybacza. Dlatego jest tym, kim jest. Może w jego zamysle masz jeszcze wiele do zrobienia. A wyznaczył ci pokutę, o której nawet nie wiesz?

Slawo spoglądał w niebo, błękitne i bezchmurne. Dopiero teraz je zobaczył. I morze zielonej trawy, ciągnące się aż po horyzont.

–A kiedy wypełnię to, co On zamyslił, kiedy nadejdzie już mój czas..., wtedy staniesz się moją Panią Śmiercią.

Wiedział, że tak będzie. Nie miał pojęcia skąd, ale wiedział.

–Nie myśl o tym – poprosiła.

Niebo i trawa znikły, a zamiast nich Slawo ujrzał doktora, siedzącego przy stole. Przestraszony, że kobieta mogła być jedynie kolejnym widziadłem, rozejrzył się. Stała niedaleko ze skrzyżowanymi na piersiach rękami. Marcellus raz po raz rzucał jej gniewne, ponure spojrzenia.





-Przeklęta baba! - wyszczał.  
-Niech się pan uspokoi - poradziła. - Będzie pan musiał przywyknąć do mojego towarzystwa. Od tej chwili jest nas troje.

Slawo wstał z podłogi, przeciągnął się jak po długim śnie. Za szynkwasem dostrzegł opasłego gospodarza, który uśmiechał się niepewnie i nerwowo wycierał spocone dłonie w poplamiony fartuch.

-A tak mi dobrze szło! - żalił się diabeł. - Napracowałem się niełicho, żeby przynieść nas obu do tej obskurnej knajpy. Powiedziałem sobie: Marcellusie, tutaj zawieraliście pakt, tutaj nikt ani nic nie przeszkodzi! On już jest twój! I oto masz pan!...

Kobieta pokręciła głową.

-Zawsze jesteście zbyt pewni siebie.

Doktor załkał żałośnie:

-A teraz nie mogę nawet wrócić...

-Czemu? - zdziwił się Slawo.

-Bo czekają mnie męki za pana! Pan żyjesz, ja nie dostarczyłem duszy... choćbym wezwał na pomoc całe Piekło, to zaraz zjawilyby się tu wszystkie Niebiańskie Zastępy! Siedzielibyśmy sobie tak wszyscy, do niczego nie zdolni, trzymając się w szachu. Albo jeszcze gorzej - mielibyśmy Armageddon, a to przecież nie jest żaden interes! I to przez tę jedną babę!

Slawo zrobiło się go żal. Podszedł i położył mu dłoń na ramieniu.

-Więc niech pan jedzie z nami.

-Dokąd?

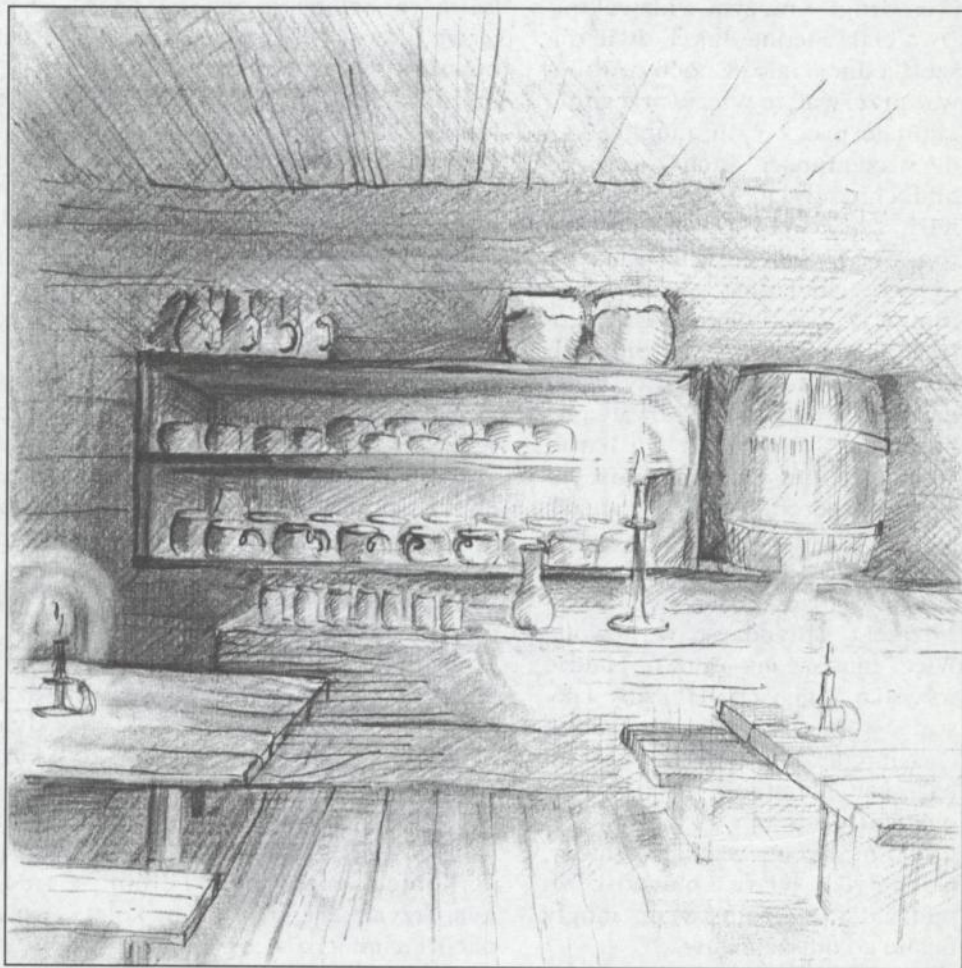
Slawo obejrzał się. Kobieta bezradnie rozłożyła ręce.

-Pewnie przed siebie - zdecydował Slawo.

Trzy wierzchowce czekały już

na podwórzu. Przejechali pod malowanym szyldem i ruszyli drogą. Slawo spojrzął za siebie -

szere pełno było pomyłonych! A ten, to przecież ślachcic, u nich każdy pomyłony. Taka krew!



gospodarz stał na ganku. Obok na krzywym stołku siedziała kobieta, pewnie żona, i pochyłona nad wiadrem obierała ziemniaki. Rycerz pomachał im na pożegnanie.

-Dalej! - zawołał, spinając konia. Anioł roześmiał się, diabeł zaklął.

★

Gospodarz długo patrzył na tłumy kurzu i smutno kiwał głową.

-Widzisz ty, stara, co za czasy? - zwrócił się do żony. - Dawniej tak nie bywało.

-Gadasz, boś głupi! - prychnęła skrzekliwie kobieta. - Zaw-

Otarła ręce o spódnicę i chyt-rze zmrużyła oczy.

-Nie zapłacił ci, co?

-Nic nie pił - zapewnił gospodarz. - Od razu pomyślałem, że chory. Stękał, krzyczał, rzucał się... Wystrachalem się okrutnie.

-Ale zapłacić mógł! A pies z nim tańcował! - dodała, wstając i podnosząc wiadro. - Obiad zaraz!

★

Gospodarz machnął ręką. Nie mógł przestać myśleć o samotnym rycerzu, który wciąż do siebie mówił. Samotnym jak pokutnik.

**Koniec**

**Igor Cyprjak**

lipiec - sierpień 94





# To Strach, piękna pani

**S**iedział na kamieniach, a każda kosteczka dygotała w nim jak oszalała. Był śmiertelnie zmęczony i porządnie pokaleczony. Do pierśi tulił długi, piękny miecz. Zęby szczykały mu ze strachu i zimna, ale w oczach już pojawiła się radość. Wbrew woli swego Mistrza poszedł do Harg, nie posłuchał jego rad, nie uląkł się tego miejsca i wziął sobie stamtąd broń, o jakiej nawet rycerz mógłby tylko marzyć. Mistrz może być z niego dumny!

Podniósł się z trudem na drżące nogi. Poharatane ciało niemal odmawiało mu posłuszeństwa. Podparł się swym wspinałym mieczem jak laską. Ciężył mu okropnie, ale był i pomocą na osuwającym się piargu. Poszedł powolutku, właściwie ledwo się włókł, lecz nie mógł pozwolić sobie na odpoczynek. Był w Hargunlaid, a to nie jest dobre miejsce. Z nadejściem nocy wszystkie strachy wypełzną z Harg i rzucą się na niego... Nie miał już siły z nimi walczyć. Najpotężniejszy wojownik w całym Jawrill był słaby jak dziecko.

Potknął się. Mała lawina, którą niechcący wywołał, pociągnęła go ze sobą w dół. Ostre kamienie cięły bezlitośnie skórę. Poszarpały do reszty pancerz i kaftan. Wstał z jękiem, trochę opierając się na mieczu, trochę pomagając sobie rosnącym obok drzewkiem. Był już w lesie. Może znalazł się tu niezupełnie tak, jak wyobrażał sobie powrót zwycięskiego bohatera, ale to nie miało znaczenia. Ruszył dalej. Bardziej zsuwał się niż schodził po stromym zboczcu. Krzaki jeżyn czepiały się strzępów ubrania, boleśnie raniły skórę, oplątywały nogi i niekiedy powalały na ziemię. Gałęzie drzew biły go potężnymi smagnięciami. Potykał się o grube wystające z ziemi korzenie... Zdecydowanie nie taki tryumfalny powrót sobie wymarzył, był jednak zbyt zmęczony, by o tym myśleć, zbyt zmęczony, by myśleć o czymkolwiek. Nie zauważył nawet, kiedy skończył się las. Wyszedł na łąkę. Włókł się z trudem, ale dro-

gi jakby nie ubywało. Zataczał się jak pijany, jak w koszmarnym śnie, przewracał i podnosił, aż za kolejnym razem nie wstał.



Dijom z przyjemnością przyglądała się walce. Chłopak był szybszy niż Wagn, nawet dużo szybszy. Grot włóczni wiązał raz po raz w ogniach kolczugi Wagna, nie robiąc mu żadnej widocznej szkody. Trudno było zadać temu wojownikowi skuteczne pchnięcie. Gdy Wagn już rozpoczął walkę, jego straszliwa siła i zjadłość zawsze przesądzały wynik walki. Wspinałego refleksu może nie miał, ale to i tak nie miało większego znaczenia dla przeciwnika. Buzdygan miotał się w jego dłoniach jak błyskawica, zawsze tylko o włos chybiając chłopaka. Była pewna, że pierwsze trafienie wystarczy.

Wystarczyło. Wydawało się, że stalowe pióra buzdyganu ledwo musnęły czaszkę jeńca, a mózg prysnął po tych, którzy stali najbliżej. Z grupy jeńców wyrwał się krótki ni to krzyk, ni to szloch. Dała znak niewolnikom, by uprzątnęli ciało. –Zamknijcie ich w Sokółce.

Wojownicy pognali jeńców z sali, pomagając sobie z wyraźną satysfakcją kopniakami.

–Iberd!

Brodaty, wylupiastooki zabijaka zawrócił i stanął przed nią w pokornej postawie.

–Jak to się stało, że pozwoliłeś zabrać sobie włócznię?

Jej głos był cichy i łagodny, a jego przeszły ciarki. Czyż nie nazywają tej pięknej kobiety Żmiją Dijom?

–Nie wiem, pani. Był bardzo szybki.

Kiwnęła głową z życzliwym uśmiechem. Zbladł. Kiedy się uśmiechała, była najbardziej nieobliczalna. Pamiętał dziesiątki przypadków, kiedy taki uśmiech oznaczał chłostę do nieprzytomności, przypiekanie czy inną równie paskudną karę, która wpadła jej akurat do głowy. Nie robiła przy tym żad-





nego rozróżnienia między swymi niewolnymi, służbą i wojskiem.

–Widziałam. Możesz odejść.

Wyszedł zaciskając zęby. Skazała go na oczekiwanie tego, co mogło, ale nie musiało nadejść. Żmija! Dijom wstała z tronu władców Far. Lubiła na nim siedzieć. Tylko wtedy czuła się naprawdę panią swego zamku. Podeszła do wielkiego, jak wszystko w tej sali, okna. Przycisnęła twarz do szyby. Gdy patrzyła na bezsilną wścickłość morza szturmującego czarne skały trzysta stóp niżej, przyszło jej do głowy, że może źle się stało, iż Wagn zabił tego chłopca. Miał zadatki na świetnego wojownika i kto wie, może skończyłby w jej drużynie?... Głupi! Po co sprzeciwił się jej woli?

Szare ptaszysko szybowało wolniutko ponad kipiłą. Jego smukłe skrzydła poruszały się delikatnie, tylko po to, by lepiej wykorzystać wiatr. Ptak nie zadał sobie trudu, by chociaż raz nimi uderzyć. Nie musiał tego robić. Wiatr z południa, gnający wprost na brzeg spienione fale, sam unosił go wedle woli, wystarczyło tylko leciutkie, niemal niedostrzegalne dla Dijom, poruszenie długich skrzydeł. Westchnęła cichutko. Ech, polecieć jak ten ptak... Objęły ją twarde, potężne ręce. Zamknęła oczy. Ten idiota, Wagn, jak zwykle nie w porę.

–Odejdź – syknęła, a kiedy próbował ją przytulić, odwróciła się i odepchnęła go.

–Powiedziała ci: idź stąd!

Wycofał się, złożywszy głęboki pokłon. Dijom rzadko wpadała w złość, a już nigdy bez powodu. Zupełnie nie rozumiał, co jej się stało.

Oparła czoło o zimne szkło. Ptak gdzieś znikł, została tylko kipiela. Była tam zawsze, nawet w najspokojniejsze dni. Nie wiedzieć czemu, zrobiło jej się nagle smutno.



Obudził się w absolutnej, nienaturalnej ciemności. Nie mógł pojąć, gdzie jest. Leżał najwyraźniej w łóżku. Zwyczajnym, zbitym z desek i pokrytym skórą. Poruszył się. Ledwo zdusił jęk; bolało go wszystko. Nie było na nim kawałka całej skóry, która by nie pękła, kawałeczka nieotłuczonej kości, która by nie bolała... Przypomniał sobie, że przecież wyszedł z Harg. Pamiętał jeszcze, że szedł przez las. A dalej już pustka.

Rozprostował zeszywniałe ramiona. Palce miał ciągle zacisnięte na pochwie miecza, policzek zupełnie odgnieciony od jego głowicy. Usiadł. Nie było to łatwe, każdy mięsień protestował bólem jak rozry-

wany. Spróbował wstać. Mało nie zemdleł, opadł na łóżko. Poddać się? O nie! Spróbował jeszcze raz. Udało się! Zaciskając zęby zrobił dwa kroki, jedną ręką macając wokół siebie, a drugą opierając się na mieczu. Nic mu to nie dało, przewróciłby się, gdyby nie podtrzymały go czyjeś ręce. Dyszał jak po wielogodzinnym wysiłku.

–Nie powinienes wstawać.

Głos znajomy... Nie mógł sobie przypomnieć czyj, ale wiedział, że go doskonale zna. Posadziła go na łóżku.

–Gdzie jestem? – Straszliwy ból poranionych warg. Znów omal nie zemdleł.

–W domu. Odłóż to.

Próbowała odebrać mu miecz, ale przycisnął go gwałtownie do siebie. Dała spokój. Chwilę patrzyła na niego w milczeniu.

–Nie poznajesz mnie?

–Gamath?

Poznał ją już, chciał tylko usłyszeć od niej, że to naprawdę ona.

–Tak.

Delikatnie pomogła mu się położyć.

–Twój pies mnie do ciebie przyprowadził. Byłeś nieprzytomny, tak poraniony... Poplamieś mi całą koszulę, zanim cię tu przytargałam. Kto cię tak zmasakrował? Czym?!

Ciepłe dłonie przesunęły się po jego twarzy. Złapała ją gwałtownie za przegub, nie zważając na obездniający ból.

–Dlaczego mam zawiązane oczy?!

–Puść, boli!

Puścił, ciężko opadł na posłanie. –Są całe, ale wokół... Twarz jest tak poszarpana, że nie mogłam inaczej. Lewy policzek masz rozerwany aż do ostatnich zębów.

–Byłem w Harg.

Aż jęknęła:

–Matko Wielka! Po coś tam polazł? Chciałeś się zabić?! Ty cholerny, niepoprawny durniu!..

–Mam go!

Przytulił mocniej miecz. Nie powiedziała więcej ani słowa, tylko zrezygnowana machnęła ręką. Włściwie zdążyła się już przyzwyczaić, że kiedy nie wraca przez miesiąc albo dwa, to na pewno wymyślił coś bardzo głupiego.

Gamath była czarownicą. Tylko ktoś taki mógł mieszkać w Hargunlaid, gdzie wyznaczają sobie spotkania cienie z całej Staboun. Podobno była bardzo stara, niektórzy mówili nawet, że ma tysiąc lat, ale urody zazdrościli jej wszystkie dziewczęta z Ja-





will, choć żadna by się do tego za nic nie przyznała. Wychowała go i to ona nadała mu imię. Co prawda, nie było to upragnione, dźwięczące jak stal imię wojownika, ale przynajmniej nie wołano na niego NhAri „Syn Ari”, jak to było, zanim się nim zajęła. A Drozd Tirri to dobre imię, zwłaszcza dla kogoś, kto dobrze gra i całkiem ładnie śpiewa. Teraz była dla niego troskliwą pielęgniarką. Pewnie dlatego odkryła napis na głowni miecza, zanim jeszcze zdążył go wymacać, choć gładził obnażone ostrze prawie bez przerwy. I ona pierwsza go odczytała.

To było w tydzień po tym, jak go znalazła, a na trzeci dzień po jego przebudzeniu. Siedział na łóżku i badał palcami chłodne ostrze miecza. Promienie wieczornego słońca wpadały przez drzwi i przyjemnie grzały jego obolałe ciało. Poczul, że przyklekła przy nim. Nagle powiedziała:

–Tu jest coś napisane, pokaż!

Przekręciła mu broń w dłoniach, by lepiej widzieć. Odkąd wrócił, nie wypuścił swojego pięknego miecza z rąk.

–Tu jest napisane: „Zwą mnie Thain i mówią, że nie było, nie ma i nie będzie na świecie, ani nawet poza nim, niczego, co mogłoby mnie skruszyć, wyszczerbić czy choćby stępić. Jest to prawda”.

Umilkła. Jej ręce opadły. Schował miecz, położył go pod skórą u węgłowa. Dotknął palcami jej twarzy.

–Nigdy nie sądziłam, że kiedyś zobaczę błysk Gromu w twoich rękach. Teraz masz broń godną wielkiego wojownika.

–Tak – szepnął prawie.

Pomogła mu się położyć.

–Tak. Broń godną, ale nie mnie. Teraz nawet laska to za dużo.

Pogładziła go po głowie, jak wtedy, gdy miał kilka lat.

–To minie. Nawet szybciej niż myślisz.

Jego dłoń jakoś sama przesunęła się po jej biodrze, brzuchu, zawadziła o klejnot, którego nigdy nie zdejmowała z szyi i nazywała swoją Gwiazdą, dotknęła piersi.

Wstała. Przestraszył się, że ją uraził, że może poczuła się dotknięta... Chwilę później położyła się przy nim naga.



Wielka sala przytłaczała Dijom swoim ogromem. Tak było zawsze. Tych osiem gigantycznych postaci z głowami ginącymi w cieniu pod sklepieniem, ta przestrzeń, po której mógłby galopować tabun koni,

sprawiały, że czuła się malutka. Tak mała jak wtedy, gdy została przyprowadzona tu po raz pierwszy. Miała wtedy cztery lata i była wpatrzona jak w tęczę w ojca, który nie miał dla niej czasu, bo przyjmował gości z Riempar. Brała udział w setkach uczt, ale nigdy nie przyzwyczała się do mrocznego ogromu tej komnaty. Podobno wybudował ją Złoty Skraig, aby móc przyjmować na raz swoich wszystkich wojowników, a miał ich ponoć dziesięć tysięcy. Nie wierzyła w to. Nawet w tej sali nie mogłoby ucztować dziesięć tysięcy ludzi. Ale dla tysiąca było tu aż za dużo miejsca. Jej pięćdziesięciu wojowników, potężna siła, której obawiał się nawet Tagan z Kounamar, nawet książę Maathagen z Riempar, nikło w tej sali jak nędzna garstka. Tym bardziej ci, którzy jej zostali po ostatniej, nieszczęsnej wyprawie. Ich śmiechy i krzyki nie mogły rozproszyć ciszy nawet teraz, gdy byli najbardziej hałaśliwi. Nie potrafili wypełnić życiem wielkiej sali. Ani oni, ani ich kobiety, ani błazny i muzykanci. Była pusta. I zbyt ogromna, by znajdować się w zamku Dijom. A jednak była tu i psuła jej każdą ucztę, bo przecież nie wypadało urządzać ich gdzie indziej. Czuła się do tego stopnia nieswojo, że nie bawiły jej nawet pełne obrzydzenia miny dziewcząt pojmanych w Jawrill.

Kilka dość brutalnych gwałtów i parę batów na gładkie plecy przekonało nawet najbardziej harde z nich, że nie warto się

opierać.

Jednak ciągle jeszcze miały

twarze

ściągnięte

tym wyra-

zem ni to cierpienia, ni pogardy czy wstrętu, który ją zawsze bardzo śmieszył. Ale nie tu, nie w tej sali. W wielkiej sali przychodziły jej do głowy najdziksze pomysły. Jak dziś. Wzięła ze stołu długi nóż i mówiąc: „Łap, chłopcze!”, rzuciła w jednego z nowych niewolników roznoszących potrawy. Myślała, że się uchyli, ale nie. Zasłonił się srebrną misą jak tarczą, wywalając z niej wszystko na ziemię. A potem porwał tasak ze stołu i rzucił się na nią. Była zbyt zdumiona jego zuchwalstwem, by zareagować. Siedziała





jak skamieniała. To Wagn siedzący po jej prawej stronie zerwał się błyskawicznie. Szarpnięciem odrzucił w tył dziewczynę, która uwiesiła mu się na ramieniu, i jednym susem przesadził stół. Chwyciwszy przegub dłoni dzierżącej tasak, uderzeniem kubka trzymanego w drugiej ręce zmiażdżył jeńcowi czaszkę. Chłopak nie zdążył nawet krzyknąć. Wagn miał siły tyle, co koń. Rzucił pod stół pogięte naczynie, którego srebrne ścianki lepily się teraz od krwi. Mogłaby go zabić, kiedy splunął pogardliwie na zwłoki.

Obejrzała się na dziewczynę. Leżała koło stopy jednego z posągów podtrzymujących strop. Na jego palcu pozostała nieduża, lśniąca wilgocią plama. Oczy martwo patrzące z popolitej, siedemnastoletniej może twarzy. Na nią. Zacisnęła powieki. Zrobiło jej się niedobrze, choć widziała przecież śmierć wiele razy. Zawsze tak jest, zanim jeńcy pogodzą się z losem. Zawsze któryś z nich ginie. „Tacy młodzi, tacy młodzi” – tłuło jej się po głowie. A ona? Przecież też jest młoda, ma dopiero dwadzieścia dziewięć lat i żyje. Przecież to nie pierwszy raz, śmierć zawsze idzie z wojownikami, a władcy Far są nimi od pokoleń. To ta sala, to wszystko ta przeklęta sala.



Długim, posuwistym krokiem przemierzał dolinę. Już parę godzin temu stracił z oczu chatę Gamath. Teraz patrzył z podziwem na Kars.

Nigdy nie miał psa, więc się zdziwił, gdy czarownica powiedziała mu, że to jego pies ją odnalazł. Jeszcze bardziej się zdziwił, kiedy okazało się, że jest to szara, kudłata suka o szerokiej piersi i grubych łapach, sięgająca mu prawie do pasa, nawet gdy opuściła łeb. I wyglądająca dokładnie tak, jak ludzie opisują psy Moiwhartem. Nie zapytał Gamath, czym może być i skąd się mogła wziąć. Chyba nie miał odwagi o to pytać. Czarownica nie zająknęła się o psie ani słowem, jakby jego obecność była zupełnie naturalna. Po prostu miał psa i tyle. Tylko z zachwytem patrzyli na myśliwskie trofea Kars, która polowała całymi dniami i znosiła swe łupy do chaty, podczas gdy oni prawie nie ruszali się z łóżka. A były to łupy zdumiewające: nie jakiś tam królik czy szczur, ale przeważnie sarny, a raz nawet dzik. Przywlokła go niemal, odgryzając mu głowę. I nie wyglądała na bardzo zmęczoną. A teraz, najwyraźniej zadowolona, że opuścili dom czarownicy, biegała i dokazywała jak szczeniaki. Buszowała w wysokiej trawie, płosząc jaszczurki i myszy. Wskakiwała wysoko za podrywającymi się jej spod nóg ptakami. Tarzała się bez

opamiętania, potem wytrzępywała z sierści gwałtownymi ruchami nasiona traw tylko po to, by przypaść do ziemi i skradać się do siedzącego na żdźble motyla z takim samym zapalem, jak po chwili podchodziła samotnego kozła. A wszystko to przy grze potężnych mięśni pod lśniącą sierścią. Nigdy nie widział tak wspaniałego zwierzęcia. Nie przypuszczał nawet, że takie może istnieć. Pocziwa morda nie zwiodła go ani na chwilę. Doskonale zdawał sobie sprawę z tego, że Kars musi być straszliwie niebezpieczna, gdy się ją rozdrażni. Nie musiał się tym przejmować, żyli w najlepszej przyjaźni. I tylko ten drobniak, że nigdy nie miał psa, psuł mu humor.

Minęli garb oddzielający Hargunlaid od Jawrill. Na samym jego wierzchołku zaczął się las, gęsty i trudny do przebycia. Chaszcze, zwalone pnie i wykroty prawie uniemożliwiały poruszanie się po tej dziewczęcej niemal puszczy. Kars szła teraz tuż obok niego, jakby bała się zgubić. Dopiero w tej gęstwinie zauważył, jak cicho idzie. Jej ciało delikatnie mijało każdą gałązkę, każdy listek, który mógł wydać choćby najłżejszy szelest. Miętko opadające łapy omijały jakimś tajemniczym sposobem zeschnięte szpilki i liście. Wszyscy mówili o nim, że krok ma cichy jak kot. Przy Kars czuł się niczym ogromny i ciężki stepowy jeleni.

Było gorąco. Koszula, którą dała mu Gamath, o wiele miększa i delikatniejsza od jego własnej, podartej w Harg, kleiła mu się do pleców i obcierała świeże, wciąż jeszcze ledwie zabliźnione rany. Pod biegnącym na ukos przez pierś i plecy pasem, na którym zawiesił miecz, była zupełnie mokra. Nie przywykł jeszcze do tego, że rękojeść broni wystaje mu za głowę i niekiedy zaczepiał nią o jakąś gałąź. Kars oglądała się wtedy na niego, jakby chciała powiedzieć „Ech, fajtłapo!”. Było mu w takich chwilach wstyd.

Pierwszy moment niepokoju przeżył, gdy wyszedł z lasu na pole spalonego zboża. Potem było gorzej. A kiedy wchodził do Jawrill przez świeżo naprawioną bramę, był bardzo błądy. Blizny pulsowały mu krwią, szczęki zwarła dzika furia. Ten, kto napadł Jawrill, zniszczył wszystko, co mógł zniszczyć, choć nie mu z tego nie przyszło.

Szedł wyludnioną ulicą. Ani dzieci, ani psów. Niektóre domy próbowano podpalić, ale potężne bale nie chciały się zająć. W kilku miejscach zobaczył osmalone gonty, a wszędzie powywalane okna i drzwi, gdzieniegdzie tylko naprawione. Ludzie, których spotkał, było ich może trzech, odwracali wzrok na jego widok. Nikt go nie pozdrowił. Prawie



tego nie zauważył, był zbyt wzburzony. Skierował swe kroki prosto do domu Mistrza. Sadził wielkimi susami, a wszystko się w nim gotowało z wściekłości. Biada najeźdźcom! Znajdzie ich, a wtedy...

Zatrzymał się. Nie wszedł do domu. Z pewnością nikogo tu nie było, bo przecież próbowałby naprawić szkody. Mogło to oznaczać tylko jedno: Mistrz nie żyje. Gdyby był tylko ranny, za nic w świecie nie pozwoliłby się ruszyć ze swojego domu. Nie pochwalili się swoją zdobyczą. Mistrz nie będzie z niego dumny. On sam też nie ma powodów do dumy. Nie było go, kiedy był potrzebny. Więc... krwi!

-Skąd masz taki wspaniały miecz?

Odwrocił się. Oczy Trimwagna rozszerzyły się ze zdumienia.

-Twoja twarz...

-Co tu się stało? - wydusił z siebie.

Nie zdawał sobie sprawy z tego, że to jego twarz tak przeraziła Trimwagna. Niewiele go to obchodziło. Ważne było, że odpowiadał w takim pośpiechu, jakby czuł na ramieniu rękę kata.

-Ludzie z Far... Młodych uprowadzili, a starych pozabijali, mało kto przeżył. Mistrza też zabili... Było ich wielu. Nie wybrałeś dobrego czasu na wyprawę do Harg.

Tirri jakby go nie słyszał.

-Z Far, powiadasz...

Trimwagn poczuł zimny dreszcz na dźwięk jego głosu.

-Far... A więc pani Dijom... Koń! Masz konia?

-Zabrali nasze stada...

-Masz konia?

Tirri chwycił go za koszulę na piersi.

-Mam - odparł przerażony.

-Gdzie on jest? Prowadź!

Pchnięty powlókł się do stajni, oglądając się niepewnie. Potem patrzył, jak Tirri kulbaczy zwierzę.

-Chcesz sam zdobywać Far?

-Właśnie! - odwarknął wściekle.

-Nie chcę stracić ostatniego konia.

-A życie?

Trimwagn cofnął się ze strachem. Miał przed sobą szaleńca.

Szalony czy nie, wskoczył na siodło, pochyliwszy się wyjechał ze stajni, a potem pognął ulicami, aż drzazgi leciały z drewnianych chodników. A Kars za nim, bez trudu dotrzymując kroku koniowi. Nawet nie powiedział Trimwagnowi „Do widzenia”.

Nie musiał szukać śladu: był on szeroki i ciągle wyraźny. Pędzili ze sobą wiele koni i bydła. Gnał tym śladem bez opamiętania, aż koń zaczął się potykać

i przystawać. Głęboką nocą zjechał z pogórza Starwis na step. Spętał konia i ściągnął z niego siodło. Nie wziął ze sobą nic, ani derki, ani żadnych zapasów, a sakwy przy siodle były puste. Nie przejął się tym ani trochę, tak samo jak tym, że nie ma z czego zrobić magicznego kręgu. Tej nocy żaden mieszkaniec Dziwnego Świata nie miał do niego dostępu. Chroniła go wściekłość, spowijająca go jak czarna chmura. Zwalił się na ziemię i natychmiast zapadł w sen. I nie przeszkadzało mu nic, ani mieszkańcy stepu, których odstraszała obecność Kars, ani włóczące się po nim duchy, które lekceważył.



Pogodny, jasny ranek zajrzał nieśmiało przez okno komnaty. Promień słońca przesunął się delikatnie po nagich plecach Dijom. Przeciągnęła się leniwie. Czuła się wyjątkowo dobrze po wczorajszej pijatyce. Nie można było tego powiedzieć o Wagnie: gdy go wyrzuciła z łóżka, siadł ciężko na posadzce i objął rękami głowę.

-Uch, wody! - ryknął.

Po chwili otworzyły się drzwi i weszła niewolnica z wiadrem.

-Wynoś się stąd, Wagn - machnęła sennie ręką Dijom. - Możesz sobie moczyć łeb na dziedzińcu, ale nie tu.

Z gniewnym pomrukiem wojownik wstał i potoczył się do drzwi. Dziewczyna z wiadrem poszła za nim.

Dijom zrzuciła z siebie miękki, kolorowy koc ze szlachetnej, choć nieco nadjedzonej przez mole wełny. Podeszła do okna. Szary ptak szybował unoszony wiatrem. Pomachała do niego, jakby mógł ją zobaczyć i zrozumieć. Naciągnęła długą koszulę, usiadła przed okrągłym, srebrnym lustrem i rozpuściła włosy. Bardzo lubiła się czesać. Długie, ciężkie sploty żywego złota, miękkie i śliskie w dotyku, napępniały ją dumą. W ogóle lubiła swoje ciało, ale te włosy szczególnie.

Z hukiem otworzyły się drzwi. Ujrzała w lustrze Wagna chlapiącego wodą na wszystkie strony.

-Bierz swoje łachy i wynoś się.

Uśluchał bez szemrania. Kto w Far śmie choćby sarknąć? Zgarnął ubranie, skłonił się głęboko i zniknął, zamykając za sobą cicho drzwi. Upięła włosy siatką z delikatnych srebrnych sznurków. Dłuższą chwilę przyglądała się sobie w lustrze. Jedną z najprzyjemniejszych czynności w tym zamku, z którego kątów na każdym kroku wygląda dawna świetność, jeszcze podkreślając przeklętą pustkę, której nie potrafi wypełnić jej drużyna, ani służba, ani zaglądają-



cy tu czasem kupcy.

Zawołała niewolnicę, by pomogła jej się ubrać. Zakładając bogatą szatę o nieco przygastych już kolorach myślała smutno, jak to się stało, że jej przodkowie potrafili zgromadzić ogromne skarby, i co spowodowało, że już od kilku pokoleń władcy Far korzystają tylko ze swego dziedzictwa, nic właściwie do niego nie dokładając. Przypomniał jej się ojciec głupi i złośliwy, pławiący się w pijaństwie. I matka taka sama jak on. Podobno kiedyś piękna kobieta, jedna z najbardziej pożądanых na Staboun. Gdy patrzyła na jej portret w wielkiej sali i porównywała go z tym, który wrył jej się w pamięć, nie mogła uwierzyć, że przedstawia tę samą osobę. A ona? Wcale nie jest lepsza: co wieczór pijatyka, prezenty, suszące skarbiec do dna wydatki. Jej dzieci, o ile je będzie miała, nie dostaną nawet takich nędznych resztek jak ona. Nie dostaną nic. I nie pomogą lupieskie wyprawy. Może dobre małżeństwo byłoby radą. Tylko że panowie sąsiednich zamków wolą omijać Far z daleka, a ci z odległych stron... Cóż, bajka o pięknej pani w pustym zamku może przyciągnąć najwyżej kogoś tam z koleji rycerskiego syna, biedniejszego niż ona sama i bardziej nieokrzesanego niż Wagn.

—Odejdź.

Niewolnica odaliła się cicho. Dijom uporczywie wpatrywała się w lustro, a na wargach zastygł jej bolesny grymas. Słońce jest bezlitosne, odsłania wszystkie wytarte i pocerowane miejsca, obnaża wszystko, czego nie widać w blasku pochodni. Ze złością chwyciła niewielki, obosieczny topór, znak władzy panów Far. Wbiła go w brzeg łóżka. Wszedł jak w masło, gruba deska tylko jęknęła. Uspokoila się trochę. Przynajmniej to cacko wygląda tak, jakby zrobiono je wczoraj, jakby czas dla niego nic nie znaczył. Czas, przeklęty czas! Niemal ze szlochom uderzyła jeszcze raz, z całej siły. Jakże by chciała żyć w czasach Złotego Skraiga, gdy Far było u szczytu potęgi! Przeklećci ci, którzy dopuścili do jego upadku!

Prawie wybiegła z komnaty. Trzasnęła ciężkimi drzwiami. Nie chciała patrzeć na poszczerbiony przez siebie w napadach żalu do świata brzeg łóżka i wytarte skóry na posadzce. Przeklęty czas! Nawet na schodach widziała jego ślady: wyszlizgane ze starości stopnie, okopcone od pochodni ściany i rude zacieki pod obsadami... Stanęła w słońcu, na dziedzińcu. Spojrzała w górę. Przynajmniej dachówki na spadzistych dachach są równiutkie, jak nowe. I prawie nie widać pokrywającego je mchu. A pod okapami przegniłe rynny. Zaciśnięła powieki. Dlaczego On

jest tak okrutny?

Śmiech. Nie była sama. Rozejrzała się. Czterech wojowników napierało ciałami na ławę, którą trzymał wpół Wagn. Trzymał i śmiał się z ich czerwonych z wysiłku twarzy. Kilku nowych niewolników przyglądało się temu, z podziwem kręcąc głowami. Skrzywiła się. Tępy osiłek. W łóżku jest dobry, ma dużo siły, i na tym koniec. Powinna dać sobie z nim spokój. Tylko że wszyscy oni są głupi, a ten jest przynajmniej dobry w łóżku. A wysnieni, dworni panowie omijają Far jak zarazę.

Chciała odejść, gdy z ciężkim łoskotem odbiło się w studni dziedzińca dudnienie drewnianego mostu. Przed opuszczoną broną stanął człowiek na najwyraźniej zajeżdżonym koniu, w biednej, brudnej, przepoconej koszuli i ze wspaniałym mieczem hwar na plecach. Zanim jeszcze cokolwiek powiedział, Dijom, wiedziona bezrozumnym impulsem, gestem nakazała podnieść bronę. Niewolnicy, w większości nowi, niespodziewanie chętnie wzięli się do wind i po chwili jeździec zeskoczył na bruk dziedzińca, przesuwając miecz do boku. Jeńcy powitali go radośnie, musieli go znać i musiał być to ktoś ważny. Stał między nimi ponury, mroczny, jakby mu przeszkadzali. Wielkiemu psu, który przybiegł za nim, wyraźnie się nie podobali. Siadł pod murem i przyglądał im się z daleka. Jakiś włóczęga. Po co w ogóle każała go wpuścić?

—Opuścić bronę!

Spojrzeli na przybysza niepewnie. Lekko skinął głową. Brona opadła ze straszliwym łoskotem. Oni jakby się skulili, zmaleli, on zdawał się niczego nie zauważać. Jak ktoś w gruncie rzeczy przeciętny może sprawiać wrażenie tak groźnego? Może to ta zmasakrowana twarz? Ruszył szybko w jej kierunku. Kheiorg zastąpił mu drogę i natychmiast zwałił się na bruk z zębami powybijanymi głowicą miecza. Szybki i zdecydowany. Zaczynał ją interesować. Ciekawe, kto mu tak strasznie pokiereszował twarz? I jak sam teraz wygląda? Sądząc po refleksie i ponurej minie przybysza, raczej kiepsko. O ile żyje. Ciekawe, co cię sprowadza, Krzywogęby? Stanął przed nią z dłonią zaciśniętą na rękojeści broni i wargami zaciętymi w wąską linię. Nie mogła się zdecydować, czy z bliska wygląda groźnie czy tylko śmiesznie.

—Ty jesteś Dijom.

To było stwierdzenie, nie pytanie. Skinęła głową.

—Ja.

Potężne paluchy Wagna zaciśnęły się na jego ramieniu. Wagn, ty durniu, jak zwykle nie w porę! Nie zdążyła go odwołać. Poznaczona świeżymi bliznami





twarz wykrzywiła się z bólu. Przybysz wyszarpnął miecz. Szybko, fachowo i jakoś tak, że wąskie ostrze znalazło się nagle przy twarzy wojownika. Wagn odskoczył chwytając za odstawiony pod ścianę buzdygan. Przybysz patrząc gdzieś pomiędzy nią a Wagna, mówił:

-Twoi ludzie napadli Jawrill.

-Tak - skrzywiła się. -Więc to tylko o to idzie?

-Przyszedłem cię ukarać, Dijom.

Był bezczelny, ale jego spokojny, powolny sposób mówienia podobał jej się. I był odważny, a to bardzo ceniła.

-Kim jesteś? - zapytała z uśmiechem.

Teraz powinien zacząć się bać. Nie wiedział o tym. Odpowiedź jego była zupełnie beznamiętna.

-Tirri z Hargunnlaid.

Opuścił miecz. Pies usiadł pomiędzy nim a Wagnem i przyglądał się jej wojownikowi wzrokiem, co zauważyła z nie małym zdziwieniem, niedwuznacznie głodnym! Nie bał się człowieka z bronią, raczej miał ochotę na niego zapolować. Nie zdążyła wyrazić swojego zdumienia, których z jeńców wskazał Wagna i powiedział:

-On zabił Boad, Odegena i Noihilna.

Przybysz zwrócił na olbrzymia swe niesamowicie jasne oczy i rzekł cicho:

-Zabiłeś o trzech ludzi za dużo, wojowniku.

Było to napuszone, absurdalne, śmieszne! Miała wrażenie, że wysłuchała wyroku śmierci.

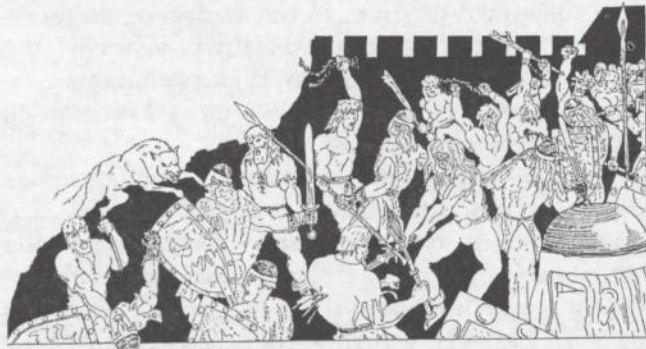
-Kars!

Pies usunął się z drogi swemu panu i z zainteresowaniem patrzył, jak zbliża się do przeciwnika. Wagn roześmiał się chrapliwie. Błyskawicznie pchnięty buzdygan zderzył się z ostrzem długiego miecza. Wagn odskoczył. Z niedowierzaniem przyglądał się głębokiej szramie w jednym z piór. Przecież to raczej miecz powinien się złamać!

Za długo się dziwił. Świst i błysk, i miecz znowu zastygł celując sztychem w niebo. Może gdyby miał na sobie kolczugę..., ale przecież przed chwilą wstał z łóżka i nie miał powodu ubierać się jak do bitwy! Wagn, ciągle jeszcze zdumiony, runął martwy twarzą na bruk. Tylko z niewielkiej rany na brzuchu bluznęła krew. Nie miała pojęcia, że z rany w tym miejscu może wyciec tyle krwi.

Wszystko jakby znieruchomiało. Ale tylko na moment. Niewolnicy z Jawrill z radosnym wrzaskiem rzucili się na jej ludzi. Skamieniali na widok tak szybkiej, tak przerażająco łatwej śmierci Wagna, wojownicy zaczęli się bronić dopiero, gdy kilku z nich padło. Nie mogła uwierzyć, że to ci sami ludzie, któ-

rzy pozwalali sobie najwyżej na jakąś minę, gdy uważali, że nikt ich nie widzi, walczą teraz czym kto ma pod ręką - desperacko, bezwzględnie, w milczeniu. Słyszała tylko krzyki, jęki i przekleństwa swoich ludzi. I czasem tylko jakiś straszliwy ryk...



Nadbiegło kilkunastu jej wojowników. I w tej samej chwili w wir walki rzucił się Tirri. A za nim jego pies. Długi miecz zwycięskimi warknięciami gasił ludzi w mgnieniu oka. Jak niszcząca błyskawica lśnił i opadał ze świstem, by powalić kogoś na ziemię, a poruszał się w rękach Tirriego tak szybko, że niemal oślepiły ją błyski jego ostrza. Wystarczyło kilka tych strasznych uderzeń i kilka kłapnięć potężnych szczęk Kars, miażdżących wszystko, co znalazło się w ich zasięgu, by ludzie z Jawrill pognali za uciekającymi wojownikami z Far. Na dziedzińcu zostały dziesiątki trupów i kilku rannych niewolników. Jej ludzi, widziała to, dobijano na miejscu.

-Pilnuj jej! - przykazał Tirri swemu psu i poszedł za walczącymi. Nawet na nią nie spojrział.

Wielkie, kudłate zwierzę szturchnęło ją nosem. Ten pies był wspaniały, ale teraz prócz podziwu czuła przed nim lęk. Przerażona wtuliła się w ścianę. Była bezbronna, a ten potwór cały pysk miał w gorącej jeszcze krwi. Sam nie został nawet draśnięty! Jej kudłaty stróż ułożył się na bruku z pomrukiem, od którego zdawały się drzeć kamienne mury, i uważnie lustrował każdy zakamarek dziedzińca. Wydawało jej się, że nie zwraca na nią najmniejszej uwagi, lecz gdy tylko spróbowała zrobić krok, warknął głucho, aż przez ścianę, do której się przytuliła, przeszedł dreszcz. Znieruchomiała. Nigdy nie spotkała się z psem, w którym drzemałoby tyle inteligencji i siły. Nawet nie wyobrażała sobie zwierzęcia, które byłoby choćby jedną z tych cech obdarzone w stopniu przynajmniej podobnym do Kars. To nie pies, to musi być jeden z groźnych demonów, z których się śmiała, gdy jej o nich opowiadano. A teraz Kars pilnuje jej, by nie uciekła z rąk jej pana. Rozpacz.

Bezradnie wpatrując się w psa nie słuchała, co



się dzieje wewnątrz zamku, gdzie trwała walka. Dlatego, gdy pojawili się pierwsi z walczących, serce podskoczyło jej z radości. Może z piętnaście poronionych, dyszących postaci o płonących oczach wysypało się na dziedziniec. Jeżeli zbuntowani jeńcy wyglądają tak strasznie, to musi znaczyć, że jej ludzie pokonali ich! Z ciemnych drzwi wyszedł Tirri i zrozumiała, że jej nadzieja była głupią mrzonką. Taki wyraz twarzy mają tylko zwycięzcy. I to tylko ci, którzy nie byli pewni wygranej.

Podszedł do niej powoli. W jego oczach dostrzegła dziki tryumf. Chwycił ją lewą ręką za włosy i szarpnął głowę do tyłu. Wyrwał jej się cichy jęk. Nie zdołała go powstrzymać, choć przed chwilą przysięgała sobie, że nie okaże słabości. Poczowała zimną stal na szyi. Zastygła w przerażeniu. Nagle zmienił zamiar. Pchnął ją w kierunku grupki rannych.

-Macie ją - powiedział.

Znikł w drzwiach kuchni. Jego pies pobiegł za nim.

Twarde ręce rzuciły ją na bruk, poszarpały na niej ubranie. Nie próbowała się bronić, była zbyt otepiała. Bez słowa protestu pozwoliła zawlec się do wielkiej sali. Gdy zrozumiała do czego zmierzają, było już za późno. Od początku było za późno.

Wiele razy oglądała gwałty, niekiedy nawet do nich zachęcała, ale nie wiedziała, jak to jest być gwałconą. Teraz została o tym pouczona przez dziecięciu co najmniej mężczyzn, starających się zadać jej jak największy ból. Udało im się to. A człowiek, który siedział na jej głowie, omal jej nie udusił. Próbowowała się szarpać już tylko po to, by złapać oddech, ale zarobiła tylko kilka kopniaków. W końcu straciła przytomność.

Przebudzenie było koszmarne. Przeszywający ból palonych wnętrzości wyrwał jej z gardła wrzask, który odbiwszy się od sklepienia, powrócił bojowym okrzykiem kamiennych olbrzymów, wytrącił z bezlitosnych rąk pochodnię, zgasił śmiechy i stłumił szyderstwa. Ciągłe była panią Far. Była nią, dopóki istniało ośmiu kamiennych olbrzymów w wielkiej sali. Nie myślała o tym. Ból przesłonił jej wszystko. Nie widziała, że stanął nad nią Tirri. Spojrzał na spalone krocze skamłającej u jego stóp kobiety. Powiół ponurym wzrokiem po swych ziomkach.

-Jesteście bardziej dzicy niż Heskerowie. Mogliście ją zabić, ale nie powinniście byli robić czegoś takiego.

Kledaig, który przewodził młodym w Jawrill, a teraz był jednym z nielicznych, którzy wyszli z bitwy niemal bez szwanku, krzyknął celując w niego palcem:

-Nie było cię tu, Tirri, więc nie wiesz! Śmierć to

zbyt mała kara!

Niesamowicie jasne, posępne oczy Tirriego spoczęły na nim nieruchomo.

-Nie było mnie tu, to prawda, Kledaig. Nie dałem się złapać.

Skamienieli na tak straszliwą obrazę. Nigdy w Jawrill nie padła równie potworna obelga. Nawet wobec sług czy niewolników, nie mówiąc już o ludziach wolnych. Każdemu innemu, nawet Tirriemu przed dzisiejszym dniem, Kledaig wtłoczyłby te słowa z powrotem w gardło, ale teraz nic nie powiedział, tylko spuścił głowę. Widział tego dnia niejedno. Bał się. Wszyscy się bali. Tirri odwrócił się do sponiewieranej przez nich, gdy chciała bronić swej pani, niewolnicy, również tym gestem okazując im pogardę. Tylko pospuszczali głowy.

-Zaopiekujesz się nią?

Stara skinęła głową.

-Jest nasza! - krzyknęła Tune.

I skuliła się, gdy spojrzął na nią jasnymi, wypranymi z jakichkolwiek uczuć ślepiami.

-Była wasza.

Przerzucił sobie Dijom jak worek przez ramię, co wywołało jej głośny jęk, i odszedł za starą niewolnicą, ignorując zupełnie ich obecność. Długo go przeklinali i złorzeczyli, ale robili to ciszej, niż szadzili z Dijom. Na dnie ich dusz tkwił jak wielki cierni strach przed człowiekiem, którego kiedyś znali.



Szyby zmatowiały zasnuwane mgłą. Kłęby pary buchające z wielkiej, kamiennej wanny pokryły wszystko warstwą wilgoci. Zbierała się w krople i spływała po ścianach znacząc swą drogę lśniąco smugami. Pot zalewał mu oczy. Nie przeszkadzało mu to pławić się z przyjemnością w gorącej wodzie. Kars przyglądała się temu z wyraźnym obrzydzeniem. Gdy tylko woda chlapnęła jej na łapy, otrząsała je starannie, mimo że i tak była zupełnie mokra.

Zaskrzypiały drzwi. Odwrócili ku nim głowę jednym ruchem. Weszła Szehen i starannie zasunęła za sobą rygle. Zrobiła to, bo nie bardzo wiedziała, jak mu powiedzieć, z czym przyszła.

-Boisz się, żeby cię ktoś nie ukradł? - zakpił.

Puściła drwinę mimo uszu. Uklękła przy jego głowie.

-Chcę ci coś powiedzieć, ale obiecaj, że nie będziesz się gniewał.

We wbitych w nią jasnych oczach nie było krzty wesołości. Twarde palce zacisnęły się na jej ramieniu. Teraz nie miała już wyjścia, musiała powiedzieć, choćby nie chciała.



-Kledaig podmówił naszym. Złupili doszczętnie Far. Wzięli wszystko, co się dało wziąć, nie zostawili nawet jednego konia ani krowy, i odeszli do Jawrill. Pognali też ze sobą ludzi. Tylko kilku się ukryło. No i zostawili tę starą, która opiekuje się Dijom.

-Cóż to, Kledaig nie próbował mścić się na pani Far?

-Chciał, ale inni mu nie dali. Boją się ciebie.

Patrzył w zaparowane okno, ale trzymał ją mocno, nie miała szans się wyrwać. Bała się, jak strasznie się bała, co powie!

-Dlaczego zostałeś?

-Wiesz, Tirri.

Przełknęła ślinę. Teraz wpadnie w gniew. Zawsze tak było, prawie spokojnie wysłuchiwał najgorszych nawet wieści, a potem wpadał w szał. A ona nie zdąży uciec, bo zasunęła rygle. I to tylko po to, by odwlec moment rozmowy! Zadygotała.

-Przekłęci głupcy - westchnął. - Niech ich porwą wszyscy diabli! - roześmiał się.

Szarpięciem wrzucił ją do wody. Wyplnęła prychnając, szczęśliwa, że się nie gniewa, że jest w dobrym humorze.

-Wariat, gorąca!

Ściągnęła suknię, rzuciła ją na brzeg. Kars odskoczyła jak oparzona, byle dalej od chlapiącej na wszystkie strony wody. Z dezaprobatą przyglądała się ich gonitwie po łaźni. Nie pamiętali o niej. Szehen uciekała przed nim śmiejąc się, ale był szybszy. No i chciała, żeby ją złapał. Chwytał ją wpół, a ona obróciła się w jego ramionach i przylgnęła do niego całym ciałem. Przewrócili się w wodę.

-Brakowało mi cię, Tirri.

Pocałował ją. Oplotła go nogami. Wszedł w nią delikatnie, jakby się bał ją urazić. Była mu za to wdzięczna, to było tak różne od wszystkiego, czego doświadczyła ostatnio...

Leżeli obok siebie w płytkiej wodzie, błogo zmęczeni. Oparła mu brodę na piersi. Przesuwała delikatnie palcem wzdłuż blizn pokrywających jego ciało. Było ich bardzo wiele i bardzo wielkich.

-Wiesz, gdy cię tu zobaczyłam, przestraszyłam się. Wyglądałeś jak wściekły upiór. Mruknął coś niewyraźnie, jego dłoń dotknęła jej pleców. Co ci się stało, że jesteś tak pokiereszowany? Jaki przeciwnik zdołał cię tak poranić? Przecież wszyscy wojownicy Far nie zdołali cię nawet dosięgnąć!

-Bredzisz. Walczyłem z zaledwie kilku ludźmi. Ich wszystkich zabili ci głupcy, którzy pozwolili zrobić z siebie niewolników. Mogli to zrobić w każdej chwili. Mogli ich wytluc, kiedy tylko chcieli. Prze-

cież było ich z pięć razy więcej. To oni wyróżnili drużynę Dijom, moja miła, nie ja.

-A jednak to ciebie wszyscy się boją.

Westchnął ciężko, nie pozwoliła mu dojść do słowa.

-Powiedz mi, gdzie znalazłeś przeciwnika, który cię tak poranił?

Milczał chwilę, przez którą wpatrywała się weń z napięciem.

-W Harg.

-Harg?! Byłeś w Harg?!

Poderwała się na równe nogi. Nie, tylko jej się zdawało, on tego nie powiedział. Przecież nie mógł tego powiedzieć! Harg to słowo prześladowające każdego w Jawrill od najwcześniejszego dzieciństwa. Wychylające się z przerażających legend i z opowieści o ludziach, którzy do niedawna jeszcze chodzili po świecie. Potępięciami jękami krążących nocą wokół domów upiórów wplatające się w wycie wichru... Harg to siedlisko wszelkiego zła, wszelkiego nieszczęścia, jakie tylko może spaść na ludzi. A on mówi, że był w miejscu, którego wspomnienie napędza strachem wszystkich bez wyjątku, nawet tych, którzy nie lękają się niczego! W Harg...

-Byłem. Przecież mówiłem ci, że tam idę.

Patrzył na nią zdziwiony, że ona się dziwi. Mylił się. Nie była zdumiona, była przerażona.

-Ale... Ci, co tam mieszkają... Stamtąd nikt nigdy nie wrócił... - wyszeptała wargami nagle spierzchniętymi, ze ściśniętym nagle gardłem.

-Ja wróciłem.

Wpatrywała się w niego, jakby widziała go po raz pierwszy. To, co powiedział, nie mieściło się w głowie. I ton, i głos... i jeszcze coś nieuchwytnego... Wionąca od niego obcość otuliła ją i wypełniła. Opanował ją chłód, coś, czego nie czuła jeszcze nigdy. Uwierzyła mu.

-Kim ty jesteś?!

To zdołała wykrzyknąć, ale na więcej zabrakło jej odwagi. Cofała się, aż zatrzymała ją ściana.

-Nie jesteś Tirri Pogrobowiec. On... nie bał się, to prawda, nie było od niego lepszego wojownika, ale nie wróciłby stamtąd. Stamtąd się nie można wrócić! I ten pies, skąd go masz? Tirri nigdy nie miał psa!

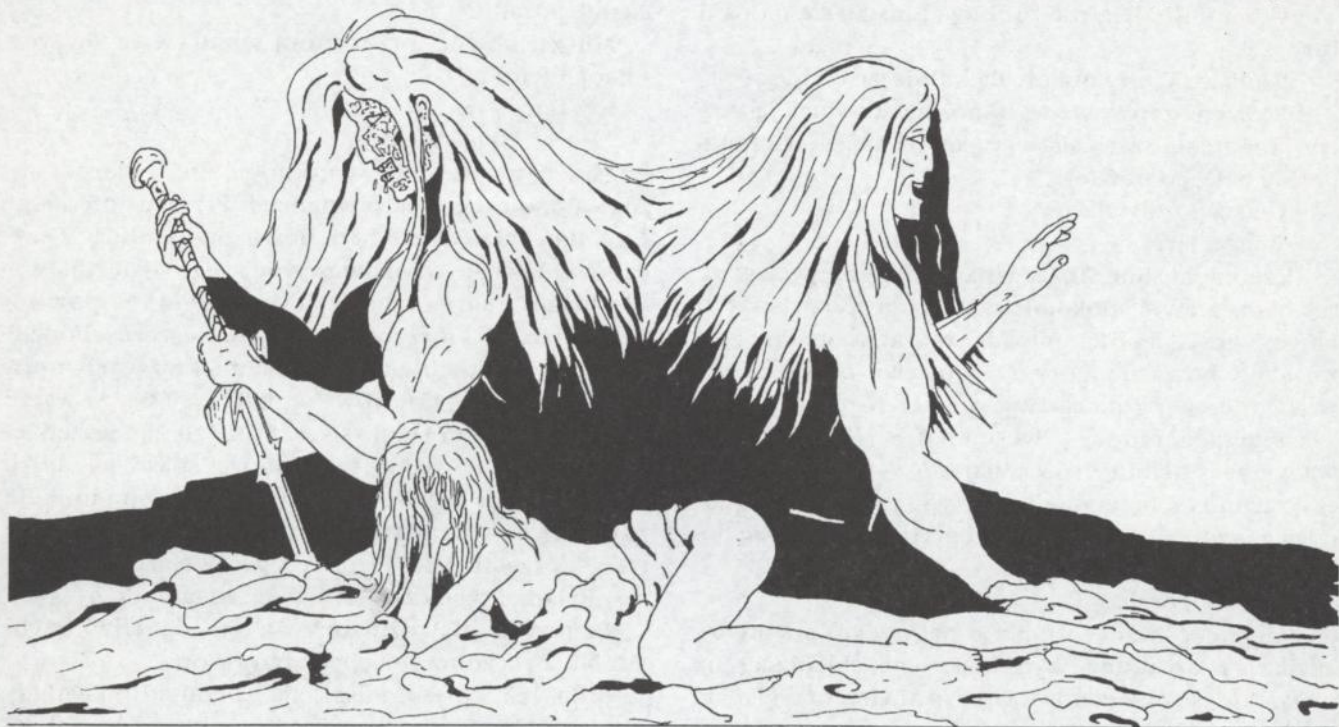
Nie reagował. Przyglądał się spod przymkniętych powiek, jak się miota histerycznie, a złość w nim rosła i nabierała siły.

-Tirri, dlaczego mówisz, że byłeś w Harg? Przecież to nieprawda, tam można wejść, ale nie wyjść. Powiedz, że to nieprawda - prosiła płacząco, z trudem pokonując drżenie warg.



Usiadł gwałtownie, wycelował w nią palec i warknął:  
 – Byłem w Harg, ty głupia... – szukał chwilę odpowiednio obraźliwego określenia, ale nie znalazł.  
 – Byłem tam... a wszyscy, którzy twierdzą, że to niemożliwe są... są kłamcami! I durniami!

ło. A teraz... stał się groźny. Niby nic nie powiedział, nawet jej nie dotknął, a czuła się jak obita. Nigdy dotąd, nawet miotając się w wściekłości i bijąc, nie zdołał jej przestraszyć. Teraz wystarczyło parę drobnych gestów i brzmienie głosu, by poczuła przed



Wstał, wytarł się szybko lnianym prześcieradłem i ruszył do wyjścia, ignorując zupełnie jej obecność. Odsunął rygle, trzaskając nimi ze złością. Chciał otworzyć drzwi, gdy objęły go z tyłu mokre ręce. Strząsnął je gwałtownym ruchem, dusząc w sobie przekleństwo. Omal nie machnął za siebie na osłep pięścią.

– Nie odchodź. Już nigdy czegoś takiego nie powiem, wybaczyć... Zatrzymał się. Odetchnął kilka razy głęboko. Potrafił nad sobą zapanować jak nikt – jeśli chciał.

– Chodź, dość już tego moczenia.

Mimo wysiłku nie udało mu się powiedzieć tego spokojnie. W jego głosie ciągle drgał gniew. Wziął z półki Thain i szarpnął drzwi. Otworzyły się ze skrzypem. Wyszedł pierwszy, rzucił miecz na stół, wciągnął mokre jeszcze po praniu portki, koszulkę przewiesił przez ramię. Nie odezwał się do niej słowem. Zabrał broń i odszedł, nie obejrzawszy się. Kars podreptała pół kroku za nim.

Długo patrzyła na drzwi, za którymi zniknął. Bardzo się zmienił. Dawniej wykrzyczałby na nią swoją złość, może nawet uderzył, ale szybko by mu przesz-

nim lęk... Był obcy, strasznie obcy. I przerażający. Jego koszula nie została przecięta w czasie walki nawet raz. Jej Tirri nosił pancerz z trzech warstw twardej skóry, a mimo to często leczył potłuczone gnaty. Ten nie dopuścił do siebie przeciwników nawet na tyle, by mogli go dosięgnąć. Powinna być dumna, że jej mężczyzna jest tak wspaniałym wojownikiem. Nie była. Chwilami był bardzo znajomy, bliski. Kiedy indziej miała wrażenie, że nigdy dotąd go nie widziała. I ten pies, snujący się za nim jak cień. Piękny i straszny... Czyżby khad? Pies Moiwhartem? Ale one odeszły wraz ze swoją panią, nikt dobrze nie wie, jak dawno temu. I w jaki sposób można oswoić psa khad?



Szary, smukły ptak kołysał się majestatycznie na grzbiecie wiatru. Robił to bez najmniejszego wysiłku, a wyglądał tak, jakby szybował nad skalnym urwiskiem od wicków, i od wicków nie machnął nawet skrzydłem, zdając się na wiatr. Jego czarne, podobne do okruchów polerowanego obsydianu oczy zdawały się świdrować zamek. Nie interesowały go



ani mewy i ich gniazda, ani ryby – tylko ta potężna budowla. Kars wpatrywała się w niego uważnie, lekko poruszając włochatymi uszami i przekrzywiając łeb. Stała w oknie od świtu, bez przerwy wpatrując się w szybującego ptaka. Zdawała się nie zauważać tego, że Szehen stanęła obok. Przyglądały się ptakowi razem, jedna świadoma obecności drugiej, ale nie dostrzegając się wzajemnie.

Powietrzny żeglarz wzbil się nieco wyżej, ponad krawędź urwistego brzegu i znów zastygł w niemal doskonałym bezruchu. Tirri poruszył się na łóżku.

–Kledaig miał dziś miłą noc, pełnia! – zachichotał złośliwie, jakby mu się udał świetny dowcip.

Pełnia na stepie bez ochrony magicznego kręgu, bo nie mieli go z czego zrobić – amulety zostały w Jawrill albo przepadły, z samym tylko blaskiem ognia do walki z mieszkańcami ciemności... Rzeczywiście musieli mieć ciężką noc. Nie widziała w tym tematu do drwin. Ale to był cały Tirri, kpiący bezlitośnie z lęków innych, twardo twierdzący, że nie boi się niczego. Zawsze tak twierdził i zawsze udowadniał to wszystkim dookoła. Już mając dwanaście lat poszedł nocą na Żółtą Łąkę. Sam. Wtedy też była pełnia. A Żółta Łąka leży w Hargunnland. I zrobił to tylko po to, by pokazać, że się nie boi. Nikt inny nie odważyłby się zrobić czegoś takiego, wiedział o tym doskonale. Wykorzystał to też skwapliwie, by urządzić sobie kpiny ze wszystkich mężczyzn w Jawrill. Nieraz wziął za to w skórę, ale wszyscy wiedzieli, że tylko on odważy się na nocną eskapadę. Góry Starwis nie są bezpiecznym miejscem, szczególnie nocą. Przekonał się o tym pierwszy śmiałek, który próbował powtórzyć jego wyczyn. Nikt go więcej nie zobaczył. Zawsze ją zastanawiało, dlaczego jemu, właśnie jemu nigdy nic się nie stało, chociaż włóczył się po górach i stepie, nie zważając na porę. Nikt inny nie mógł sobie na to pozwolić. Jeśli ktoś oddalił się nocą od ognia, to wracał szalony albo... nie wracał. Nie odchodzi się od ognia, gdy wypełniają ze swych nor straszdyła.

–Jak jest tam... w Harg?

Właściwie nie chciała o to zapytać, tak naprawdę wołała nie wiedzieć. Odkąd potrafiła zrozumieć, co się do niej mówi, wpajano jej, że Harg to miejsce, którego lepiej żeby nie było. Że najlepiej o nim nie myśleć, nie pamiętać. Długo milczał, myślała już, że zasnął, ale w końcu się odezwał:

–Dlaczego pytasz?

Zacisnęła powieki. Znów ten obcy ton. Dawny Tirri powiedziałaby „strasznie”, albo „dziwnie”, albo inaczej. Na pewno nie łąłaby jak szczeniak i w żad-

nym wypadku nie zapytałby: „dlaczego pytasz?”.

–Jestem ciekawa.

Znów długie milczenie.

–Dziwnie. I niebezpiecznie. Jakby się zawahał. – To nie jest miejsce dla ludzi.

Powiedział to zupełnie jak dawniej. Gdy podszedł do niej i objął ją, oparła mu głowę na ramieniu. Jak dawniej.

–Piękny ptak.

Zanurzył twarz w jej włosach. Rozdmuchał je lekko. Nagle wiedział, co to za ptak, i wiedział, skąd wie. Potrzebował całego swojego opanowania, żeby nie dać po sobie poznać, że nie potrafi tego przyjąć po prostu, jak rzeczy oczywistej.

–Kars mówi, że to nie jest ptak.

Powiedział to tak, jakby zupełnie naturalne było, że Kars mówi. Dla niego może tak, dla niej nie. Odskoczyła od niego jak oparzona, nie dostrzegając nawet tego, że przewróciła zydeł i boleśnie uderzyła się w nogę.

–Kars? Kars mówi?! Kars mówi?!

Przycisnęła rękę do piersi, dyszała jak po długim biegu, jej oddech był ciężki i urywany. To nie może być Tirri! Strach odżył w niej potężniejszy niż kiedykolwiek. A oni patrzyli na nią, człowiek i pies, ze zdziwieniem i rozbawieniem. Jakby mówiące psy były czymś zwykłym.

–Tak. Mówi, że to nie ptak, że tylko udaje ptaka. Mówi, że to Sługa Skąły Far.

–Ty... ty nie jesteś Tirri!

Gdyby chciała doprowadzić go do pasji, nie znalazła by lepszego sposobu.

–Wynoś się! – wycodził przez zęby wojownik, pobladły nagle, z pulsującymi z wściekłości szkarłatem bliznami. – Wynoś się!

Cofała się, aż stanęła jej na drodze ściana. Przywarła do niej, pragnąc się z nią stopić, stać się niewidoczna... Zrobił krok w jej stronę. Na twarzy miał wypisaną żądzę krwi. Może dlatego, że sam nie był do końca pewien, czy z Harg wyszedł ten sam, który tam wszedł. Nie czekała, aż się zbliży, z piskiem przerażenia przebiegła po łóżku, porwała swą suknię i uciekła z komnaty. Depcząc po leżących trupach, naciągała na siebie ubranie. Wypadła na dziedziniec. Wskoczyła na oklep na jakiegoś konia, który wrócił w nocy.

Uciekała z Far tak szybko, jak tyko mogła. Nawet kiedy koń, spieniony i chrapiący, zaczął przystawać, nie pozwoliła mu na to. Poganiała go nawet wtedy, gdy nie miało to już sensu. Zwierzę dało z siebie wszystko, w końcu padło. Szehen nawet się nie za-



trzymała przy konającym koniu, uciekała dalej na piechotę. Uciekała od tego, który udawał Tirriego, do Jawrill, do domu. Już wiedziała, że pozostanie w Far było błędem. Strasznym błędem.

-To nie Tirri, to jakiś potwór rozmawiający ze swoim psem, drugim potworem, mordujący bez cienia wysiłku dziesiątki ludzi, nie bojący się nikogo i niczego! - powiedziała Kledaigowi i innym, gdy spotkali ją w pogoni za zbiegłymi końmi.

Zgadzało się to świetnie z ich własnym zdaniem na temat pogromcy Dijom. I tak już zostało. Od chwili ich przybycia do Jawrill wszyscy mówili o Tirrim jako o Słudze Skał. A kiedy jeszcze Trimwagn opowiedział, jak rozwścieczony wojownik porwał jego konia i z pianą na ustach pognał do Far, wszyscy zgodzili się, że nie może to być dawny Tirri, a tylko jakiś demon z Harg, który wcielił się w jego postać.

I wszyscy uważali, że dobrze się stało, iż odszedł z Jawrill.



Opuścił Far nazajutrz. Zabrał stamtąd konia i derkę, która posłużyła mu za siodło. Wodze zrobił ze sznura i doczepił do kantara, który koń miał na sobie. Kledaig zabrał wszystkie uprząże. Wyjechał wczesnym rankiem, kiedy u stóp wzgórza zalegała jeszcze mgła, a martwy bezruch powietrza zakłócały jedynie przez stłumiony wysokim brzegiem szum fal. Mimo pełni lata było zimno, aż trzęsło, chociaż na koszulę od Gamath narzucił długi płaszcz, przeoczony jakimś cudem przez Kledaiga. Osiadające nawet na tej wysokości kropelki wody sprawiły, że po chwili materiał był zupełnie wilgotny.

Zjechał krętą ścieżką na step. Wiatr, który ruszył znad morza wraz z pierwszymi promieniami słońca, był wilgotny, ciepły, pachniał słoną wodą i jeszcze czymś nieokreślonym, co przywodzi na myśl niezmierną przestrzeń oceanu. Rozpędził mgłę, pognał dalej przyginając wysoko uniesione głowy traw. Był to piękny widok. Tirri poczuł się szczęśliwy. Nie zastanawiał się, co dalej zrobi, po prostu jechał przed siebie. I rozglądał się za Kars, buszującą radośnie w trawie, płoszącą ptaki i króliki. Czasem je nawet goniła, ale nie było to polowanie, lecz zabawa, więc wystarczyło jej, gdy napędziła ofierze strachu. Wyglądała przy tym jak duży szczeniak wypuszczony na łąkę. Nawet łamiące się, wysuszone letnim skwarem trawy, sypiące nasionami do nosa i oczu, były tylko jeszcze jedną atrakcją.

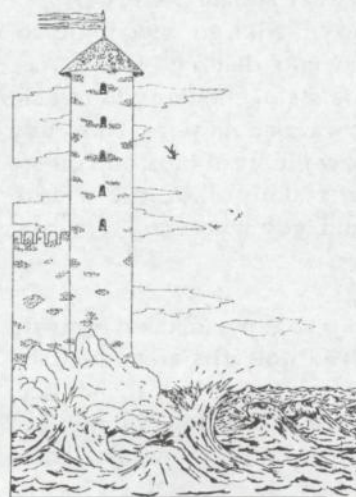
Oślepiająco jasny blask słońca, jaskrawy aż do bólu oczu, zalał lekko pofałdowany step. Wiatr szybko ucichł, powietrze stało się nieruchome i ciężkie, potem także gorące. Niziutkie wzgórza o bardzo długich i łagodnych zboczach były do siebie tak podobne, że gdyby nie widoczne na horyzoncie góry, z pewnością zgubiłby drogę. Nie miało to znaczenia. Step to step i idzie się po nim tak samo prosto, jak i kręcąc się w kółko, a on miał właśnie ochotę iść przed siebie. Nie do jakiegoś określonego celu, lecz po prostu przed siebie.



Szary ptak, lekko unoszony wiatrem, tkwił na swym odwiecznym posterunku. Wyzłoczone słońcem skrzydła lśniły metalicznie, a czarne oczy ze smukłego łebka nieruchomo wpatrywały się w zamek Far. Gdyby mogła polecieć jak on... Nic nie zatrzymałoby jej w tym, podobnym do grobowca, miejscu. Długie skrzydła poniosłyby ją w świat, daleko od Far.

Ciągle jeszcze zgięta wpół potwornym bólem podeszła do okna. Była to cała wyprawa. I czuła się jak po wyprawie, ciężkiej i bardzo długiej. Zziajana, złana potem, trwała chwilę oparta rękami o kamienny parapet, a czołem o szybę. Patrzyła w kipiel u stóp urwiska. Nagle wyprostowała się, pokonując strach, ból i upokorzenie, i runęła przed siebie, porywając za sobą tysiące migotliwych odłamków szkła.

Byli później tacy, co twierdzili, że roztrzaskała się o skały w dole, a ciało zabrał przybój. Inni mówili,



a było ich wcale niemało, że rozłożyła smukłe, złociste skrzydła i pozwoliła wiatrowi unosić się coraz wyżej i wyżej. A potem ze zwycięskim okrzykiem poszybowała ponad stepem. A za nią, niczym cień, szary Sługa Skały Far.

I znaleźli się tacy, którzy przysięgali, że słyszeli jej głos, gdy wołała, iż będzie ścigać Tirriego dokądkolwiek się uda, choćby na krańce świata, i nie spocznie, póki go nie zabije. Tak mówili. Ale może sami pragnęli zemsty.

Najlepsze opowiadanie w konkursie "Złotego Smoka".

**Przemysław Mazurowski**



Jest to gra strategiczno-losowa dla dwóch osób. Jak nietrudno zauważyć, została ona stworzona w oparciu o doskonale wszystkim znane szachy. Różni się jednak od nich zasadniczo tym, że występuje w niej element losowy, czyli po prostu jest do niej potrzebna kostka. Rzut taką sześciocienną kostką będzie dalej oznaczany jako **K6**. Ponadto tradycyjne figury szachowe zostały zastąpione postaciami pojawiającymi się w opowiadaniach i książkach fantasy.

### Zasady

#### 1. Przygotowanie

Gracze ustalają, który stroną będzie grał stroną dobra (postacie białe), a który stroną zła (postacie czarne). Mogą to ustalić w drodze losowania (stronę wybiera gracz, który wyrzuci K6 więcej oczek), lub jeśli są zgodni wybrać dowolnie. Grający stroną dobra jest reprezentowany przez Maga, natomiast jego przeciwnik przez Czarnoksiężnika. Dodatkowo obaj gracze dysponują 17-punktową pulą. Za posiadane punkty mogą zakupić figury z podanej niżej **Tabeli postaci**, wydatkując ilość punktów podaną w rubryce **Koszt**. Figury można zakupić w dowolnej kombinacji. Następnie umieszczają swoje figury na planszy. **Grający stroną dobra (Mag)** powinien zająć środkowe pole po jasnej stronie planszy, natomiast **grający stroną zła (Czarnoksiężnik)** pole przeciwległe. Pozostałe figury gracze mogą ustawiać dowolnie wzdłuż białego (Mag) i czarnego (Czarnoksiężnik) krańca planszy. Gracze powinni wypisać na kartce nazwy i numery swoich figur oraz ilość **Ran (RN)** i **Punktów Magicznych (PM)**, które dana postać posiada. Na tej kartce w czasie gry należy odnotowywać na bieżąco zaistniałe zmiany w stanie zdrowia i pozostałych do wykorzystania PM. Po zrobieniu karty do notowania można rozpocząć właściwą rozgrywkę.

#### 2. Rozgrywka

Gracze, podobnie jak w szachach, poruszają się na przemian po jednej figurze. Jako pierwszy, ruch wykonuje Mag. Kiedy jeden z graczy wejdzie swoją figurą na figurę przeciwnika, nie zabija jej automatycznie, lecz dochodzi między postaciami do walki, którą natychmiast należy rozegrać. Pierwszy atakuje gracz, który wszedł na pole zajmowane przez przeciwnika. Rzuca K6 i dodaje **Siłę (SI)** swojej figury, następnie gracz broniący się rzuca K6 i dodaje wynik do **Odporności (OD)** swojej figury. Wyniki te należy porównać. Jeśli wynik gracza broniącego się jest większy lub równy wynikowi gracza atakującego, znaczy to, że gracz skutecznie się obronił. W przypadku gdy wynik gracza atakującego jest większy, liczbę oczek, o jaką przewyższył on obronę przeciwnika, należy odjąć od ilości RN broniącej się postaci. Po wykonaniu pierwszego ataku następuje zamiana, gracz – który wcześniej zaatakował – staje się obiektem ataku. Później role znów się odwracają. Gracze muszą kontynuować pojedynek, aż do momentu gdy jedna z walczących figur straci wszystkie RN, czyli zostanie zabita. Wtedy dopiero gracz, który został zaatakowany, może wykonać swój ruch na planszy. Ważnym elementem w walce jest także barwa pola, na którym rozgrywa się walka. Na polu białym postać należąca do Maga może dodać 1 do rzutu K6 podczas ataku, natomiast na polu czarnym analogicznie postać należąca do Czarnoksiężnika. Pole o barwie pośredniej nie wpływa na rozegranie pojedynku. Po rozstrzygnięciu walki żeton pokonanej postaci powinien być usunięty z planszy. Kolejny ruch wykonuje gracz zaatakowany.

#### 3. Cel gry

Rozgrywkę można wygrać w dwóch przypadkach. Jeden jest oczywisty, pokonanie wszystkich figur przeciwnika. Drugi jest nieco prostszy, wystarczy bowiem zająć cztery **Magiczne Pola (pola oznaczone kółkiem)**. Niestety, ten sposób staje się niemożliwy, gdy gracz posiada mniej niż cztery figury.

#### 4. Ruch

Należy teraz wyjaśnić, jak postacie mogą się poruszać po planszy. Istnieją trzy rodzaje ruchu:

1. Poruszanie się **Na Piechotę (P)**, czyli wykonanie ruchu w dowolnym kierunku, lecz nie na ukos. Ten ruch nie musi odbywać się po prostej. W czasie tego ruchu nie można przechodzić przez pola zajęte przez inne figury.

2. Poruszanie się **Konno (K)**. Pozwala on poruszyć się prosto lub na ukos w każdym kierunku, jednak w trakcie ruchu nie można zmieniać jego kierunku. Podobnie jak na piechotę, konno nie można przejeżdżać przez pola zajęte przez inne postacie.

3. Poruszanie się **Lotem (L)**. Pozwala poruszać się w ten sam sposób co na piechotę z tą różnicą, że można przelatywać nad innymi postaciami.

Ilość pól, o jaką można przesunąć swoją postać, jest określona w tabeli za literą oznaczającą rodzaj ruchu. Można poruszyć się o mniejszą liczbę pól, niż jest to określone w tabeli. Nie można zakończyć ruchu na polu zajęтым przez własną figurę, a każde zakończenie ruchu na polu zajęтым przez postać przeciwnika powoduje rozegranie między nimi pojedynku. Gracz nie musi wykonywać ruchu.

#### 5. Magia

Czary mogą odegrać dużą rolę w rozgrywce. Aby ich użyć, gracz wydatkuje punkty magiczne swoich postaci zgodnie z kosztem, który jest podany w **Tabeli czarów** w rubryce **Koszt**. Postać może rzucić czar zamiast wykonywania ruchu, nigdy po ruchu. Można także postużyć się czarem w trakcie pojedynku, zamiast przeprowadzać normalny atak. Punkty magiczne można odzyskać jedynie przebywając na Magicznym Polu (pole oznaczone kółkiem). Spędzenie jednej **Tury Gry (ruchu jednego i drugiego gracza)** bez podejmowania żadnej akcji przez postać stojącą na tym polu powoduje przywrócenie jej 1 PM. Ilość odzyskanych w ten sposób PM nie może przewyższyć początkowego poziomu PM postaci. Czarów nie można oczywiście rzucać w dowolne miejsce. Postać, która chce postużyć się czarem, powinna sprawdzić, jaki jest jego **Zasięg**. Jeśli jest **Daleki**, oznacza to, że może on być rzucony na obszar odległy o 4 pola lub mniej, na wprost lub na ukos, od rzucającej postaci. Zasięg **Bliski** różni się jedynie tym, że maksymalna odległość to 2 pola. Rzucony na dane pole czar działa na postać przebywającą na tym polu. Wyjątkiem są czary **Wskrzeszenie** i **Przywołanie Bestii** (powodujące włączenie nowej postaci do gry) oraz czar **Śmiertelny Wicher**, który działa na wszystkie figury przeciwnika na całej planszy. Aby sprawdzić, czy dana figura może postużyć się czarem, wystarczy sprawdzić w tabeli postaci w rubryce **Czar**, jakie czary ma do dyspozycji i czy posiada odpowiednią ilość PM.

#### 6. Tabele

##### Tabela postaci

| Figury Dobra | Koszt | RN | SI | OD | Ruch | PM | Czary        |
|--------------|-------|----|----|----|------|----|--------------|
| Mag          | –     | 8  | 4  | 4  | P2   | 10 | Wszystkie    |
| Żołnierz     | 2     | 6  | 3  | 3  | P2   | –  | –            |
| Giermek      | 3     | 8  | 4  | 3  | P2   | –  | –            |
| Rycerz       | 4     | 10 | 5  | 4  | K3   | –  | –            |
| Paladyn      | 6     | 12 | 6  | 4  | K3   | 6  | Ognista Kula |
| Orzeł        | 3     | 4  | 4  | 3  | L5   | –  | –            |
| Olbrzym      | 6     | 15 | 5  | 5  | P3   | –  | –            |

##### Figury Zła

| Figury Zła     | Koszt | RN | SI | OD | Ruch | PM | Czary     |
|----------------|-------|----|----|----|------|----|-----------|
| Czarnoksiężnik | –     | 8  | 4  | 4  | P2   | 10 | Wszystkie |
| Bestia         | 2     | 6  | 3  | 3  | P2   | –  | –         |
| Szkielec       | 3     | 6  | 3  | 4  | P2   | 2  | Strach    |
| Upiór          | 4     | 8  | 4  | 4  | L4   | 4  | Kłątwa    |
| Wampir         | 6     | 12 | 5  | 4  | L4   | 6  | Kłątwa    |
| Duch           | 3     | 4  | 3  | 4  | L5   | 4  | Strach    |
| Demon          | 6     | 12 | 5  | 5  | P3   | –  | –         |

##### K6 Potwory

|              | RN | SI | OD | Ruch | Specjalne       |
|--------------|----|----|----|------|-----------------|
| 1. Mantykora | 10 | 4  | 4  | L5   | –               |
| 2. Troll     | 10 | 5  | 4  | P3   | Regeneracja ran |
| 3. Gryf      | 12 | 5  | 4  | L4   | –               |
| 4. Bazyliżek | 12 | 4  | 5  | P3   | Unieruchomienie |
| 5. Hydra     | 16 | 4  | 4  | P3   | Trzykrotny atak |
| 6. Smok      | 18 | 6  | 6  | L3   | Zianie ogniem   |

##### Specjalne zdolności potworów

**Regeneracja ran** powoduje przyrost 1 RN w każdej turze gry, jednak ilość RN nie może przekroczyć 10.

**Unieruchomienie** może być użyte zamiast ruchu na postać będącą w Bliskim zasięgu. Unieruchomiona postać nie może wykonać ruchu przez K6 najbliższych Tur Gry. Może jednak prowadzić walkę, jeśli zostanie zaatakowana.

**Trzykrotny atak** to zdolność, dzięki której w czasie jednej tury walki przypadają trzy ataki hydry na jeden atak przeciwnika.

**Zianie ogniem** może być użyte zamiast ruchu na postać będącą w Dalekim zasięgu. Powoduje zadanie K6 RN postaci, która była celem zionięcia. Jeden smok może ziać 5 razy w ciągu gry.

Wszystkim, którym udało się przebrnąć przez instrukcję i cokolwiek zapamiętać, życzę przyjemnego pogrywania w Armageddon.



**Kilka słów wstępu.**

Zapewne każdy z Was niejednokrotnie marzył o przygodach w wymyślonych światach Tolkiena, Howarda czy Sapkowskiego. Wielu zapewne czeka z utęsknieniem na Gandalfa pukającego do drzwi Waszego domu z fascynującą przygodą w zanadru czy też na spotkanie z Wiedźmiem sam na sam, oko w oko, a najlepiej w samo południe. Lecz na razie dopóki Conan Cymeryjczyk podróżuje sam, a Wy nudzicie się beczynie nie wiedząc, co zrobić z czasem wolnym – radzę sięgnąć po ciekawą grę FANTASY. Najlepiej, jeśli będzie to gra z bogatej serii RPG. Jeśli jednak nigdy nie graliście w tego typu gry, zacznijcie od czegoś łatwiejszego.

Proponujemy Wam grę przypominającą powszechnie znaną planszówkę pod tytułem „Chirńczyk”. Zapewne każdy (każda) z Was, miłośników gier i zabaw planszowych, doskonale zna jej zasady. Są one proste i łatwe do zapamiętania, jednakże dają zawodnikowi bardzo ograniczone pole manewru. Lecz na to można bardzo łatwo zaradzić, zmieniając nieco zasady ogólne i wprowadzając elementy FANTASY. W ten sposób z dobrze znanego „Chirńczyka” otrzymujemy nową, atrakcyjną grę planszową, którą po kilku dniach, mam nadzieję, dobrej zabawy możecie przerobić wedle własnego uznania.

**Zasady gry**

W Paladyna może grać od dwóch do pięciu osób, optymalnie czterech graczy podstawowych i jeden poruszający się pionami wrogów. Zadaniem graczy podstawowych jest obejście planszy (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), podwyższenie swojego statusu i powrót do siedziby swojego klanu. Zadaniem wroga jest maksymalne utrudnianie gry zawodnikom podstawowym przez cały czas trwania rozgrywki. W przypadku gdy do gry przystępuje mniej niż pięciu zawodników, rolę wroga spełniają gracze podstawowi. Każdy z nich na zmianę przez jedną kolejkę porusza się pionami wroga. Każdy z zawodników podstawowych rozpoczyna grę czterema piechurami.

Piechur startuje z pola klanu po wyrzuceniu na kostce nieparzystej liczby oczek. Kolejność i tempo wystawiania pionów są zależne tylko od taktyki danego zawodnika (wystawienie pionu traktowane jest jak normalny ruch). W każdej kolejce można poruszać się tylko jednym pionem. Piechur po wyjściu z siedziby swojego klanu ustawiany jest na polu startowym (strzałka) i podejmuje wędrówkę po planszy (prędkość poruszania sprawdź w tabelce cech postaci). Zadaniem Piechura jest dojście do najbliższego cechu w celu podniesienia swojego statusu do stopnia Kawalerzysty. Następnie Kawalerzysta wyrusza w dalszą drogę, do następnego cechu, gdzie podwyższa swój status do stopnia Wojownika. W kolejnym cechu Wojownik szkoli się na Rycerza. Rycerz powraca do klanu, gdzie w chwale Paladyna oczekuje powrotu reszty członków swojego klanu. Jeśli nie uda Ci się podnieść statusu Piechura do stopnia Rycerza w ciągu jednego obejścia planszy, musisz wędrować po raz drugi. Tylko Rycerz może sam powrócić do klanu. Napotkane pionki innych graczy traktowane są jako wrogowie, z którymi należy toczyć walkę. Walkę rozstrzyga się w tym samym ruchu przez rzut kostkami (pokonany pion automatycznie przenosi się na miejsce wskazane w instrukcji). W tabelce cech postaci sprawdza się modyfikator rzutu kostką (Atak, Obrona). Zaatakowany i atakujący rzucają kostkami. Jeśli wygrał atakujący, to przegrany wędruje na pole wskazane w instrukcji. Jeśli wygrał broniący się zawodnik, napastnik cofa się o K6 w tył. W przypadku remisu wygrywa broniący się.

Wróg porusza się czterema gnomami i czterema ol-

brzymami, które atakują wszystkie pionki z każdego klanu, nie mogą natomiast walczyć ze sobą. Walkę prowadzi się zawsze do całkowitego rozstrzygnięcia, a przegrany pion powraca na pole startu, nie tracąc zdobytego statusu. Olbrzymy i gnomy startują z pól oznaczonych na planszy „O” i „G”, a po przegranej walce powracają na najbliższe wolne pole startu wrogów, swojej rasy. W przypadku gdy wszystkie pola startu są zajęte przez innych graczy, pion wroga należy wykluczyć z gry. Na każdym polu może przebywać tylko jeden pion.

Strącony pion gracza podstawowego, po przegranej walce, powraca na pole startu swojego klanu. Jeśli na tym polu stoi inny pion tego samego zawodnika, trafia wprost do klanu, tracąc przy tym 25 denarów. W przypadku gdy pole to jest zajmowane przez innego zawodnika, pionki toczą walkę między sobą. Jeśli strącony poprzednio pion przegra i tę walkę, wraca do klanu i traci 30 denarów.

Każdy zwycięski pojedynek gracza podstawowego z wrogiem lub innym zawodnikiem nagradzany jest zdobyczą w denarach (według załączonej tabelki cech postaci – wartość). Zdobyte w ten lub inny sposób (np. w Domu Gry lub polu Zysk) denary, potrzebne są graczom do szkolenia pionów (to jest podnoszenia statusu) w cechach.

Do każdego cechu można wejść tylko z pola oznaczonego (drzwi), wyrzucając parzystą liczbę oczek na kostce. Pion po odbyciu szkolenia ma obowiązek jak najszybciej opuścić teren cechu (gracz musi wykonywać tylko nim ruchy). Na terenie cechu pojedynki toczy się tak jak na planszy.

Każdy pion przystępujący do szkolenia musi za nie zapłacić odpowiednią liczbę denarów. W przypadku gdy zawodnik nie posiada środków na opłacenie szkolenia, nie wolno mu wejść na teren cechu, musi wędrować dalej w poszukiwaniu zdobyczy.

Zawodnik sumuje zdobycze wszystkich pionów swojego klanu w jedną pulę i korzysta z niej za każdym razem, gdy któryś z jego pionów ma jakieś wydatki. Pula każdego z graczy podstawowych na starcie wynosi 50 denarów.

Na polu „Dom Gry”(kostka) trzeba postawić denary (od 5 wzwyż) i po rzucie kostką sprawdzić w tabelce wysokość ewentualnej wygranej (remis oznacza, że możesz zachować swoją stawkę). Jeśli wejdiesz do domu gry, a brak Ci denarów, cofasz się o 2 K6 w tył.

Pola „Strata”(czaszka) staraj się unikać, nie czeka tam na Ciebie nic dobrego. Sprawdź w tabelce, co straciłeś. Jeśli wejdiesz na to pole, a brak Ci denarów, tracisz dwie kolejki.

„Pułapka”(strzały), jak sama nazwa wskazuje, czeka na nieuważnych, rzuć kostką, by sprawdzić, jak bardzo ucierpiełeś. „Spadek prędkości” oznacza, że przez najbliższe trzy kolejki poruszasz się o K3.

Nie ma nic lepszego nad niespodziewany „Zysk”(moneta), oby jak największy, po rzucie kostką sprawdź w tabelce zysk, co zyskałeś. „Do cechu” oznacza, że możesz wejść do najbliższego (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) cechu i odbyć szkolenie (opłata obowiązkowa). „Dodatkowy ruch” pozwala ci na przesunięcie pionu o K6 pól do przodu. „3 Dodatkowe ruchy” na przesunięcie pionu o 3 x K6 pól do przodu.

„Karczma”(kufel) poleca swoje usługi, można tu dobrze zjeść i wypić, a ceny są bardzo przystępne. Jeśli jednak wszedłeś do karczmy bez denarów, zostajesz wyrzucony o K6 w tył.

Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy przeszkoli swoje pionki do klasy Rycerza i powróci nimi najszybciej do siedziby klanu.

K6 Sześćościenna kostka do gry.

K3 1/2 sumy oczek na kostce.

2 x K6 Rzut dwoma kostkami.

3 x K6 Rzut trzema kostkami.





# Paladyn

## KARCZMA

Ile wydałeś ?



1. 25 Denarów
2. 20 Denarów
3. 15 Denarów
4. 10 Denarów
5. 5 Denarów
6. Nic

## PULAPKA

Wpadłeś ?



1. Wracasz do klanu
2. Wracasz na start
3. Tracisz 2 kolejki
4. Tracisz 1 kolejkę
5. Spadek prędkości
6. Uniknąłeś pułapki

DOM GRY  
Ile stawiasz ?

1. Przegrana
2. Przegrana
3. Remis
4. Remis
5. Stawka razy 3
6. Stawka razy 5

ZYSK  
Co zyskałeś ?

1. Nic
2. 10 Denarów
3. 25 Denarów
4. Dodatkowy ruch
5. 3 Dodatkowe ruchy
6. Do cechu

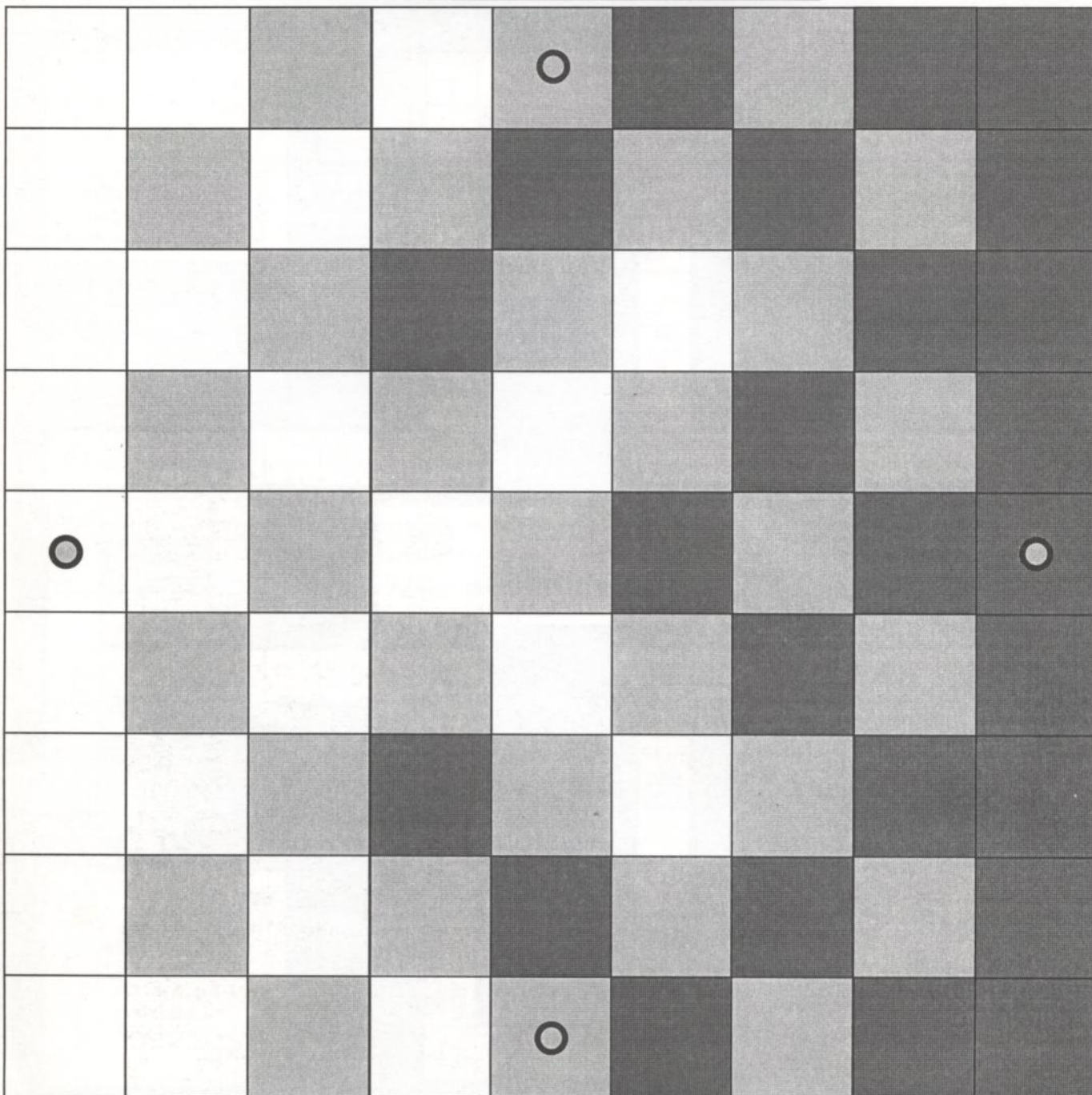
STRATA  
Co straciłeś ?

1. Powrót na start
2. 3 Ruchy w tył
3. 1 Ruch w tył
4. 25 Denarów
5. 10 Denarów
6. Nic

TABELA CECH POSTACI

| Stopnie      | Prędkość | Atak | Obrona | Wartość | Szkolenie |
|--------------|----------|------|--------|---------|-----------|
| Piechur      | K6       | K6   | K3     | 10 D    | -         |
| Kawalerzysta | K6+2     | K6+1 | K6     | 25 D    | 100 D     |
| Wojownik     | K6+3     | K6+2 | K6     | 50 D    | 150 D     |
| Rycerz       | K6+3     | K6+3 | K6+1   | 100 D   | 200 D     |
| Gnom         | K6+1     | K6+1 | K6     | 50 D    |           |
| Olbrzym      | K6+3     | K6+4 | K6+1   | 100 D   |           |

# ARMAGEDDON



## Tabela czarów

### Czary dobra

|                   | Koszt | Zasięg | Skutek   |
|-------------------|-------|--------|--|
| Ognista Kula      | 3     | Daleki | Zadaje K6 RN.  |
| Błyskawica        | 4     | Daleki | Zadaje K6+3 RN.  |
| Uzdrowienie       | 3     | Daleki | Przywraca K6 RN.   |
| Magiczna Tarcza   | 3     | Bliski | Zwiększa OD postaci o 2. Działa przez 3 tury gry.  |
| Teleportacja      | 2     | Bliski | Powoduje przeniesienie postaci na dowolne nie zajęte pole.   |
| Przyzwanie Bestii | 8     | -      | Powoduje włączenie się do gry jednego z potworów. Należy wkonać rzut K6, aby sprawdzić w tabeli potwory, który z nich został powołany do życia. Potwora należy ustawić na polu sąsiadującym do przyzywającego, będzie on dodatkową figurą gracza, który go wezwał. |

### Czary zła

|                   | Koszt | Zasięg | Skutek   |
|-------------------|-------|--------|--|
| Strach            | 2     | Bliski | Zadaje K3 RN i unieruchamia na 1 turę.   |
| Kłątwa            | 3     | Bliski | Zadaje K6 RN i unieruchamia na 1 turę.   |
| Wskreszenie       | 4     | -      | Powoduje włączenie się do gry jednego szkieleta. Należy go ustawić na polu sąsiadującym do wskrzeszającego, będzie on dodatkową figurą gracza. |
| Śmiertelny Dotyk  | 3     | Bliski | Zwiększa SI postaci o 2. Działa przez 3 tury gry.  |
| Śmiertelny Wicher | 6     | Bliski | Zadaje wszystkim postaciom przeciwnika 1 RN.   |
| Przyzwanie Bestii | 8     | -      | Działa tak samo jak Przyzwanie Bestii z Czarów dobra.  |

Nr 1

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



# Złoty Smok

- 3 wydania – 84 000 zł
- 6 wydań – 159 000 zł
- 12 wydań – 300 000 zł

Nr 1

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



# Złoty Smok

- 3 wydania – 84 000 zł
- 6 wydań – 159 000 zł
- 12 wydań – 300 000 zł

Nr 1

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



# Złoty Smok

- 3 wydania – 84 000 zł
- 6 wydań – 159 000 zł
- 12 wydań – 300 000 zł

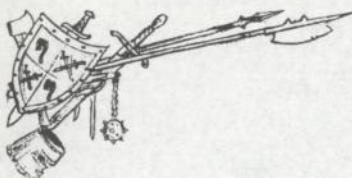
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Zetony do gry Armageddon

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | K | W | R | P | K | W | R | P | K | W | R | O | G |
| P | K | W | R | P | K | W | R | P | K | W | R | O | G |
| P | K | W | R | P | K | W | R | P | K | W | R | O | G |
| P | K | W | R | P | K | W | R | P | K | W | R | O | G |

Zetony do gry Paladyn





# Sądy Boże

**W**obec Boga, wobec dostojnego księcia i wszystkiego zacnego rycerstwa tej ziemi mówię ci, Krzyżaku, że szczerzasz jako pies przeciw sprawiedliwości a prawdzie – pozywam cię w szranki na walkę pieszą alibo konną, na kopie, na topory, na krótkie alibo długie miecze – i nie na niewolę, jeno do ostatniego tchnienia, na śmierć! (...) Tymi to słowy Zbyszko z Bogdańca wyzwał na Sąd Boży rycerza Rodygiera.

Pamiętam, że jako mały chłopak wręcz „połykałem” opisy bitew i pojedynków rycerskich. Sprzyjał temu bogaty księgozbiór rodzinny – autorów rodzimych i zagranicznych. Któż z nas nie czytał „Krzyżaków”, „Trylogii” czy „Trzech Muszkieterów” – literatura pozostaje do dziś często jedynym nośnikiem ech przeszłości. Kim byli ci zakuci w stal rycerze? Czym kierowali się w życiu, jakie były ich marzenia? Czy zabijanie wroga było barbarzyństwem? Czy aby napewno czasy średniowiecza były okresem ciemnoty i zacofania? Dziś zwykło się przylepiać tamtym czasom obiegową etykietkę, która nie prezentuje się najlepiej. Dlatego dziś postaram się rozwiać choć część mitów i uprzedzeń, które narosły z biegiem wieków, a tematem będą „Sądy Boże”. Do naszych czasów zachowało się mało materiałów na ten temat. Pojedynki te znamy głównie z literatury i te są fikcją literacką. Natomiast prawdziwe historyczne pojedynki pokrył „mech” zapomnienia i tylko w starych traktatach przeczytać możemy o wyczynach prawdziwych, wielkich szermierzy.

Klasyczny „Sąd Boży” to po prostu pojedynek, do którego dochodziło w momencie, gdy strony przeciwne nie mogły bądź nie chciały załatwić swoich spraw (sporów) polubownie. Uciekano się wtedy zwykle do rozwiązań siłowych w formie pojedynków na śmierć i życie. Pojedynki takie były szczególnie popularne w średniowieczu, gdy cześć i honor rycerski stały na pierwszym planie. Bijano się o wszystko, tzn. zwycięzca zabierał konia, zbroję, służbę, często cały majątek pokonanego.

O początkach „Sądów Bożych” wiemy niewiele, można powiedzieć, że pojawiły się w Europie wraz

z powstaniem stanu rycerskiego. O ile pierwsze pojedynki nie miały otoczki ideologiczno-religijnej, o tyle w miarę wykształcania się hierarchii feudalnej zyskały aprobatę i błogosławieństwo Kościoła katolickiego, książąt, królów i cesarzy. Pojedynki wczesno średniowieczne toczono w miejscach doraźnie nadających się do walki, z reguły odludnych. Z biegiem czasu wykształcił się cały ceremoniał zwany kodeksem pojedynkowym, a walka zyskała poparcie samego „B O G A” – działa się za Jego wolą, wiedzą i akceptacją. To ON rozstrzygał sprawy zawile i zagmatwane, których nie mogli rozstrzygnąć królowie, sądy czy urzędnicy cesarscy, czy papiescy. „Sąd Boży” decydował, kto ma rację – a kto nie. To przy jego pomocy załatwiano nieporozumienia, wydzierano sobie majątki bądź dokonywano zemsty.

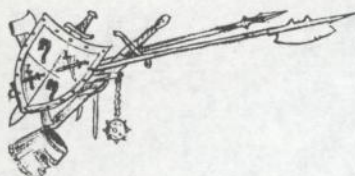
Rytuał pojedynkowy nakazywał obrażonemu rzucać rękawicę. Wyzwany w zasadzie nie miał wyboru, bo jeśli nie podjął rękawicy – tracił honor, a to znaczyło, że stawał się umarłym za życia. Honor był bowiem najcenniejszą rzeczą, jaką posiadał rycerz. Można było stracić ziemię i zamki, można było nie mieć konia, ale honor zawsze był na pierwszym miejscu.

Dlatego pojedynki nazywano „honorowymi”. W „Sądzie Bożym” można było postradać życie, lecz nie honor i cześć, ba, często, nader często, chwalebna śmierć na polu szrankowym dodawała sławy i splendoru pokonanemu i jego rodzinie – czym się niezmiernie szczycono. Zwykle z tego powodu rycerzy zwano „szlachetnymi”.

Mieli oni życie w pogardzie i hołdowali wierności zasadom kodeksu rycerskiego. A więc rzuconą rękawicę trzeba było podnieść, inaczej stawało się banitą i pariasem. A czemuż to wyzywano rękawicą? Otóż rękawica była w średniowieczu symbolem władzy. Wszelkie nadania, serwituty i włości lenne otrzymywało się od seniora po złożeniu mu przysięgi na wierność. Senior z kolei zobowiązywał się do ochrony wasala – lennika i nadawał mu dobra ziemskie – jako symbol władania wręczał rękawicę. To tą rękawicą dzierżyło się władzę nad chłopami i mieszczanami i tą rękawicą – synonimem władzy i dostojęstwa, wyzywało się na bój śmiertelny.

Bijano się konno i pieszo, samotrzeć, samowtór, samotrój i samoczwart, tzn. pojedynczo, dwóch na dwóch, trzech na trzech i czterech na czterech. Późno-





średniowieczne pojedynki wymagały odpowiedniego miejsca do walki, które zwano szrankami. Inne były szranki do walki konnej, a inne do pieszej. Pojedynki piesze odbywały się zazwyczaj na dziedzińcach zamkowych (najczęściej kamiennych), gdzie zgromadzone damy, rycerze, kler i władcy mogli obserwować walkę z krążganków zamkowych. Inaczej było z walką konną, ta wymagała bowiem rozległego placu, więc zazwyczaj odbywała się na podzamczu lub błoniach otaczających miasto i zamek. Po wyzwaniu i przyjęciu wyzwania ustalano termin spotkania. Po tym w świat ruszali heroldowie (z reguły dwóch) i trębacze (trzech). Posłańcy ci oznajmiali wszystkim o nadchodzącym terminie walki. Na każdym postoju trębacze dęli w zdobne proporcami surmy, a gdy zbierał się tłum ciekawskich, heroldowie odczytywali z pergaminu ogłoszenie, kto, kiedy i gdzie będzie się potykał. Często wymieniano rodzaj broni, a to: miecze jedno- i dwuręczne, korbacze, buławy, maczugi, kopie, topory, buzdygany, nadziaki i inne mordercze narzędzia. Często i gęsto rozprawiano o przyczynach sądu. Zazwyczaj w anonsie mówiono, za czym pozwoleniem odbywa się pojedynek i kto ze szlachetnie urodzonych przybędzie, by swą obecnością uświetnić starcie i oglądać śmiertelne zmagania. Samych zainteresowanych wymieniano z imienia, nazwiska rodowego, herbu i zawołania. Określano też rodzaj uzbrojenia i wyekwipowanie konia oraz w jakich barwach staną przeciwnicy. Gdy herold kończył, trębacze grali sygnał i orszak ruszał dalej.

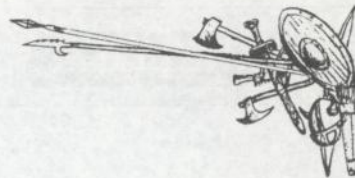
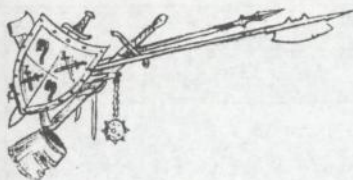
W tamtych czasach duże i małe turnieje rycerskie były zjawiskiem często spotykanym, lecz przeważnie była to forma gry rycerskiej, mającej pokazać siłę i sprawność zawodników. Rycerze bowiem występowali uzbrojeni w miecze o stępionych brzegach, w tępe kopie, ołowiane topory i maczugi. A więc „Sądy Boże” z racji, że walka szła na ostre, a stawką było życie, cieszyły się wielką popularnością zarówno wśród szlachty, mieszczaństwa, jak i pospólstwa. Na pojedynki przybywały tłumy gawiedzi, bogate mieszczyki z mężami, chłopstwo z okolicznych dziedzin, biskupi w kosztownych ornatach i wspaniale wyekwipowani rycerze. Tłumy te, im większe, tym bardziej skłonne do okazywania

emocji i uczuć, od rana gromadziły się na polach szrankowych, przyglądając się jak wyznaczeni pachołkowie przygotowują szranki. Miały one zazwyczaj długość trzystu a szerokość dwustu stóp i były równym polem lub łąką. Różne przeszkody w postaci drzew, krzewów i kamieni usuwano poza obręb pola. Całe miejsce pojedynku otaczano słupami i barierami, a ewentualne dziury w ziemi zasypywano. Zimą ubijano śnieg i posypywano popiołem zmieszonym z piaskiem. Budowano też drewnianą lożę dla sędziów, dostojników i notabli, ustawioną frontem do dłuższej części szranki, a tyłem do słońca, i przykrytą jedwabnym baldachimem.

Pojedynki na „ostre” odbywały się zwykle po południu. Gdy dostojnicy przybyli i zajęli miejsca – dostojnicy w łoży, rycerstwo na drewnianym pomoście, a gawieź i pospólstwo dookoła zewnętrznego ostrokołu – przybywali zapasnicy. Nad całością czuwali gęsto ustawieni knechci z pikami i halabardami oraz kusznicy. Mieli oni nie dopuścić tłumy do wdarcia się w szranki. Wewnątrz pola szrankowego było drugie zabezpieczone drążkami ogrodzenie. Tu wjechać konno mogli tylko sekundanci pojedynkujących się, odprowadzając tych ostatnich na bój, i giermkowie, czyli pachołkowie trzymający zapasowe uzbrojenie. Nadjeżdżające orszaki przeciwników pozdrawiano lub lżono głośnymi okrzykami. Damy rzucały kwiaty, wstążki, podwiązki lub wręcz odpruwały rękawy sukien i obdarowywały nimi bohaterów idących na śmierć. Oba orszaki nadjeżdżały z przeciwnych stron i poza pierwszy parkan posuwali się tylko przeciwnicy z giermkami, poza drugi tylko przeciwnicy. Następnie podążali naprzeciw łoży i tam witali się z dostojnikami i ślubowali walkę godną, wolną od podstępów i ciosów zdradzieckich. Po tym zawracali do giermków i czekali na trzykrotny sygnał trębacza. Znak rozpoczęcia śmiertelnych zmagania dawał zwykle organizator spotkania, którym często był możny patron lub władca. Pachołkowie na dany sygnał otwierali ogrodzenie dla rycerzy, inni zaś przecinali sznur dzielący szranki na dwoje i bój rozpoczynał się.

Najpierw walczone na kopie. Cała sztuka polegała na tym, aby trafić przeciwnika nie w tarczę, lecz w zbroję, najchętniej w wizurę lub zapinkę hełmu. A była to sztuka nie lada. Innym sposobem było podbi-





cie kopii przeciwnika swoją kopią i ugodzenie w pierś. Z reguły przeszyty kopią adwersarz spadał martwy lub poraniony na ziemię. Po skruszeniu kopii, jeśli rycerze nadal dosiadał rumaków, sięgano po miecze, oksze, lub korbacze. Często używano nadziaków lub puginałów. Gdy padły konie, potykano się pieszo przeważnie na miecze dwuręczne, topory, czasami na morgensterny.

Angielski król Ryszard Lwie Serce – zwany tak z powodu niepospolitej siły i odwagi, rozerwał był kiedyś gołymi rękami paszczękę lwu – słynął z wielu pojedynków, w których z mistrzostwem posługiwał się korbaczem i maczugą. Najznamienitszy rycerz wszech czasów, niepokonany Zawisza Czarny z Garbowa słynął z mistrzowskiego opanowania walki na kopie i miecze.

Gdy opowiadamy o walczących rycerzach, niepodobna zapomnieć, jaką rolę w walce odgrywał koń, który nie darmo nosił imię własne. Koń walczył ze swoim panem z całą świadomością. Jest bezgranicznie wierny swemu panu, kopie, gryzie, trąta i napiera jak gdyby kierowany telepatycznie przez rycerza. Czyta się do dziś legendy o koniach obdarzonych ludzkim głosem, o koniach, które przewyciężały starcze zniechęcenie, aby jeszcze raz zapewnić glorię swemu panu. W zamian rycerz odwdzięczał się „uszlachetniając” to zwierzę, podnosząc jego rangę i cenę, przyczyniając się do tego, że jazda konna stała się zajęciem arystokracji. Dobry koń (przeważnie ogier) rasy fryzyskiej był wart tyle, co dwie, trzy wsie wraz z chłopami. Takiego rumaka „układano” do walki często trzy, cztery lata. Ale za to, gdy rycerz ruszał do boju na swym często opancerzonym w stalowe naczółki, napiersniki i ladry koniu, jeździec stapał się ze zwierzęciem w jedność – potężną i groźną, precyzyjną, śmiertelnie niebezpieczną i szybką maszyną wojenną.

Pojedynki na „ostre”, zwane po niemiecku „Rennen”, stanowiły dla współczesnych nie lada gratkę. Wyobraźmy sobie: tłoczną ciżbę, różnojęzyczny gwar, barwne stroje, powiewające proporce, surmy i fanfary, groźni halabardnicy, polerowane lśniące w słońcu jak lustra zbroje rycerzy, sfory ujadających psów, omdlewające oczy pięknych dam, histeria tłumu, czerwien kardynalskich kapeluszy i dwaj pędzący na siebie z szumem i łoskotem milczący giganci, huk i łomot blach zbroi, miarowy stukot mieczy jak u kowala w kuźni. Pokonany pada na ziemię wzywając Boga, zwycięzca triumfując objeżdża szranki, podnosząc wieńce i kwiaty, jego pacholkiwie obdzierają tymczasem ciało zabitego ze zbroi i broni, tłum szaleje, biskup potwierdza oficjalnie „Wolę Bożą”. Czym wobec tego są dzisiejsze pojedynki piłkarskie lub pięściarskie – nędzna namiastka.

A wieczorem w alkierzu czekała na zwycięzcę piękna dama w negliżu. Och rycerz to miał życie...

Na zakończenie chcę powiedzieć o jeszcze jednym ciekawym zjawisku. Miecz Dwuręczny!! Miecz dwuręczny – zachodnioeuropejski miecz piechoty olbrzymich rozmiarów do 180 cm długości o wadze od 6 do

12 kg. Długość głowni około 150 cm, przyjął się jako uzbrojenie elitarnych eskort dowódców i sztandarów, jak też formacji landsknechtów szwajcarskich i niemieckich (do dzisiaj używają m. d. szwajcarscy gwardziści papiescy), używany był przez nią jako broń trzeciej linii współdziałający z bronią drzewcową. Otóż te miecze – największe, jakie kiedykolwiek były – stosowali rycerze od piętnastego wieku w turniejach i pojedynkach do rozstrzygnięcia osobistych zatargów.

Najsłynniejszy pojedynek na te miecze, rozstrzygnięty w ośmiograniastych szrankach o średnicy około piętnastu metrów, odbył się we Francji między dwoma mistrzami miecza dwuręcznego (zwanego „Zweihander” lub „Bidenhander”) – Jarnac i Chastaraigne.

Jarnac – średniego wzrostu – mistrz techniczny, Chastaraigne – świetnie zbudowany, też niezły technik.

Honor i duma tego mogły znieść słabego ostatniego nie wy konkurenta. Chastaraigne wyzwał Jarnaca – ten jako człowiek honoru wyzwanie przyjął. Ustalono termin – „za dwa tygodnie”. Jakże różnie spędzili czas przed walką. Chastaraigne pewien swych sił i mistrzostwa, prawie nie trzeźwiał, fetując swe przyszłe zwycięstwo wraz z gronem przyjaciół w kolejnych szynkach i tawernach. Jarnac – lis dzień spędzał na modłach i medytacjach w kościele, nocą ćwiczył walkę z wynajętym włoskim fechtmistrem. Ćwiczył, ćwiczył, aż wycwiczył.

Gdy doszło do pojedynku, widzów spotkał zawód. Oto wielki i niepokonany Chastaraigne dosyć szybko został cięty w ścięgno achillesa... i walka się skończyła. Nie zawsze silniejszy zwycięża.

Jarnaca zwykle się uważa za ojca szkoły technicznej walki na miecze dwuręczne, wyczekanie, wykrok w bok, zejście z linii ciosu i nagłe uderzenie w życiowy punkt ciała przeciwnika – jako żywo przypominają japońskie techniki fechtunku mieczem (dwuręcznym) Katana „Kenjiutsu” – no, ale to zupełnie inna historia i może następnym razem...



nik.  
go ostatniego nie  
wy konkurenta.  
wał Jarnaca –















## Dwadzieścia cztery godziny

**J**to scenariusz dla 4 do 6 postaci o średnim stopniu zaawansowania (tzn. w przypadku Warhammera kończących karierę podstawową, lub/i takich, które dopiero rozpoczęły karierę zaawansowaną, „Kryształach Czasu” (dalej KC), AD&D i Runequest z poziomów między 3 a 5). W ostateczności można grać nowymi postaciami, ale w takim przypadku Mistrz Gry (dalej MG) powinien przyznać na początku dodatkowe punkty doświadczenia w celu rozwinięcia postaci do odpowiedniego poziomu. W całym scenariuszu używane są następujące jednostki monetarne: 1 sztuka złota (szt. zł.) = 10 sztuk srebra (szt. sr.) = 100 miedziaków (mdz.).

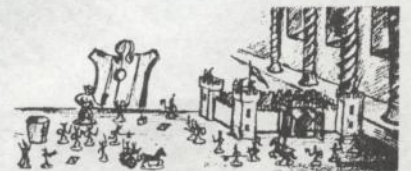
### I. WPROWADZENIE

Złożona z graczy drużyna została zwerbowana do eskortowania dwóch kleryków udających się w niebezpieczną podróż. Starszy z kleryków, zapewne dość wysoki rangą, nie odzywa się ani słowem, ponieważ ślubował milczenie. (**FRAGMENTY PISANE POCHYŁYMI LITERAMI PRZEZNACZONE SĄ TYLKO I WYŁĄCZNIE DLA MISTRZA GRY.** Klerycy powinni być wyznawcami boga związanego z kultem zmarłych, jak np. Morr w WFRP.) To młodszy, zwany Horst Hildegard, zaangażował drużynę i on się z nią komunikuje. Przyczyna podróży nie została podana, ale po kilku tygodniach wspólnej drogi domyślicie się, że obaj przewożą jakiś przedmiot, o którym nie chcą jednak mówić. Pierwsza część wędrówki prowadziła przez góry i, jeśli nie liczyć dwóch starców z orkami oraz olbrzymia, widzianego z odległości kilku mil, upłynęła spokojnie. Potem wędrowaliście szlakiem wzdłuż rzeki, z rzadka jedynie napotykając stojące na jej brzegu osady. Naprawdę dał się wam we znaki deszcz, który przez trzy ostatnie tygodnie padał właściwie bez przerwy. Gdy dotarliście do miasta stanowiącego etap Waszej wędrówki, padało nadal. Horst Hildegard wraz ze swoim towarzyszem udali się prosto do świątyni swego boga, by zatrzymać się tam przez kolejne dwie noce. Wy udaliście się do wskazanej przez Horsta oberży „Pod Pełnym Trzosem”, co niektórzy z Was uznali za dobrą wróżbę. I nie bezpodstawnie, bowiem przed rozstaniem Horst wypłacił Wam gażę za kolejny odcinek drogi. Każdy z członków drużyny otrzymał po 25 szt. zł. Uradowani otrzymaną wypłatą, perspektywą wieczora nad ciepłym jedzeniem i kuflem prawdziwego piwa oraz nocy spędzonej

pod dachem, pomaszzerowaliście dziarsko pod wskazany adres. Miasto, w którym się zatrzymaliście, leży wciśnięte między brzeg dużej rzeki a dość wysokie urwisko skalne. Z powodu tego urwiska miasto, choć długie na niemal cztery mile, jest bardzo wąskie (tylko kilka ulic biegnie równoległe do rzeki). Swoje powstanie i dostatni byt miasto zawdzięcza rzecze. Docierają tu bez przeszkód statki płynące od morza, by w basenach i na nadbrzeżach zostawić ładunki, które przewożone są dalej na płaskodennych barkach lub karawanami wozów i jucznych zwierząt. Skalisty klif jak ser dziurawią liczne magazyny i piwnice, w których znajdują miejsce zarówno towary przywiezione statkami, jak i te przygotowane do spławienia w dół rzeki. Nad dostatnimi domami z kamienia o dachach krytych czerwoną dachówką góruje kilka zameczków czy raczej pałacików wzniesionych na skalistym urwisku. Miasto wydaje się dostatnie i spokojne, jednak w nocy jego ulice cieszą się wyjątkowo złą sławą. Rzadko kto wychodzi na ulice po zmroku, a mieszkańcy z wielką dbałością zamykają okiennice i blokują ryglami drzwi. Ta zła sława sięgnęła nawet Waszych rodzinnych okolic. Na razie jednak jest dzień i z zadowoleniem znajdujecie w gospodzie wolny stół i służbę chętną, by Wam usługiwać. W trakcie posiłku wpadają Wam w uszy strzępy rozmów prowadzonych przy innych stolikach. Mowa jest a to o zwiększeniu liczebności straży miejskiej, a to o tym, że kilka nocy temu został splądrowany jeden z domów na ulicy Powroźników, a wszyscy jego mieszkańcy znikli, wreszcie narzekania na Patrycjusza, że nie robią nic, by zapewnić bezpieczeństwo w mieście.



Ilość i jakość zamawianego pożywienia zależy tylko od graczy. MG powinien jedynie dopilnować, aby gracze za posiłek zapłacili. Jeśli ktoś z graczy nadużywa trunków, MG powinien dokonać odpowiednich testów, a w przypadku negatywnego wyniku ustalić i zanotować, jak długo wspomniana postać będzie znajdować się pod wpływem alkoholu.



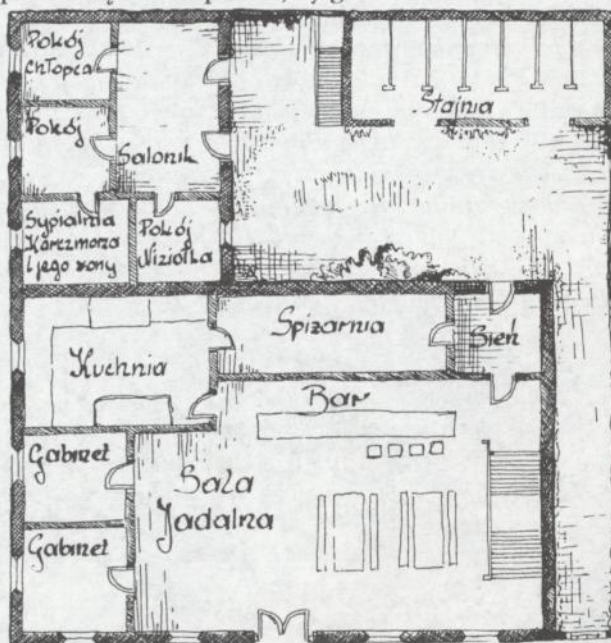


Wynajęcie pokoju dla całej drużyny kosztuje 2 szt. zł., przy czym jedyny wolny pokój to pokój nr 13. Personel karczmy stanowią cztery osoby: karczmarz Pierre Vaneille, służący Jean, niziołek, który jest kucharzem i przebywa cały czas w kuchni, oraz podająca do stołu dziewczyna o imieniu Madelaine, która przed zmrokiem narzuci na siebie płaszcz i pójdzie do swego domu. Jeśli członkowie drużyny, zainteresowani zastyszczanymi plotkami, będą wypytwać obsługę karczmy, usłyszą odpowiedzi wymijające, natomiast osoby siedzące przy innych stołach chętnie dadzą się pociągnąć za język, szczególnie jeśli pytaniom towarzyszyć będzie kufel piwa. Informacje usłyszane od nich mogą być jak najbardziej fantastyczne, np., że pojawiają się demony, gigantyczne szczury atakują dzieci i kobiety, potwór z mackami i dziobem wychodzi z rzeki, wiedźmy rzucają urok na przechodniów, miejscowi czarownicy prowadzą obrzydliwe eksperymenty, do których potrzebne im są części ludzkiego ciała itd., itp. Inna sprawa, że niektóre z tych pogłosek są bardzo bliskie prawdy. Rzeczywiście, chodzenie po ulicach miasta w nocy jest równoznaczne z szukaniem guza. Toteż za każdym razem, gdy członkowie drużyny wyjdą nocą na ulicę, MG powinien sprawdzić szansę na Nocne Spotkanie. Podstawowa szansa wynosi 20%, może być jednak podwyższona, jeśli wędrujący ulicami zachowywać się będą nieostrożnie, np. śpiewać czy pokrzykiwać. W przypadku gdy okaże się, że wypadło Nocne Spotkanie, MG powinien sprawdzić, kto jest przeciwnikiem, przy pomocy rzutu w tabeli Nocnych Spotkań (por. Dodatki, na końcu pierwszej części scenariusza), po czym sprawdzić, po jakim czasie od wyjścia na ulicę dojdzie do spotkania (K10+1 minuta). Jeśli członkowie drużyny przed upływem tego czasu wejdą do jakiejś budowli, spotkanie nie będzie miało miejsca, natomiast w momencie opuszczenia budynku MG powinien dokonać następnego testu na Nocne Spotkanie.

Tuż przed zmrokiem karczma szybko pustoszeje, parobek zamyka okiennice i rygluje drzwi. Sala jest jeszcze na wpół wypełniona, ale kolejni goście oddalają się ku swoim pokojom. W końcu i po Waszym posiłku pozostają tylko ogryzione kości i puste kufle. Służący pokazuje Wam drogę do pokoju, który, nomen omen, ma numer 13. W pokoju wyposażonym w dwa niewielkie okienka, znajduje się stół i trzy krzesła, duża skrzynia na rzeczy oraz liczba łóżek odpowiadająca liczbie członków drużyny. Szum deszczu działa usypiająco, toteż niezwłocznie udajcie się spać. Członkowie drużyny, jeśli chcą, mogą zamknąć okiennice i zaryglować drzwi, mogą też wystawić warty.

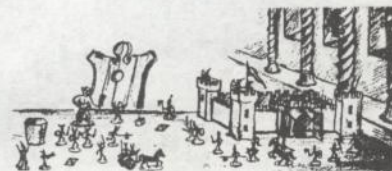
## II. PRZERWANY SEN

Około 23.30 wartownicy słyszą dobiegający z oddali kobiecy krzyk. Niestety, zamknięte drzwi i okna nie pozwalają zorientować się, skąd ten krzyk dochodzi. Ani nasłuchiwanie, ani wyglądanie na ulicę nie dają rezultatu. Pół minuty później słychać dobiegające z korytarza kroki, a potem energiczne dobijanie się do drzwi. Wchodzi gospodarz karczmy Pierre Vaneille. Ma mniej więcej 35 lat, proste, ciemne, krótko ostrzyżone włosy, pokaźny brzusek przykrywa mu nieco wytłuszczony fartuch. Ten, kto otwiera drzwi, widzi wyraźnie nienaturalną błądź twarzą karczmarza i wyraz przerażenia w oczach. Na indagacje karczmarz odpowiada: „Właśnie porwano mojego ukochanego syna! Nie jestem bogaty, ale jeśli go znajdziecie, postaram się was wynagrodzić. Wyglądacie na dzielnych i szlachetnych ludzi, z przeproszeniem pana krasnoluda/hobbita/elfa. (Jeśli jest krasnolud lub inny nieczłowiek w drużynie) Więc jak tylko zobaczyliście, że go nie ma, moja żona powiada: «Pierre, idź pod trzynastkę, to dzielni ludzie. Jeśli nawet nic nie zdziałają, to na pewno nie przestraszą się, jak te zajęcze skorki z naszego miasta». Nie ma wątpliwości, że karczmarz gadatliwością pokrywa zdenerwowanie. Wszystkie pytania graczy kwitowane są odpowiedzią: „Chodźcie szybko, bo potem będzie za późno, by go uratować!”



PLAN I.

**UWAGA!** Jak sugeruje tytuł scenariusza niezwykle istotną sprawą będzie notowanie upływu czasu. Dotyczy to przede wszystkim pierwszego i ostat-





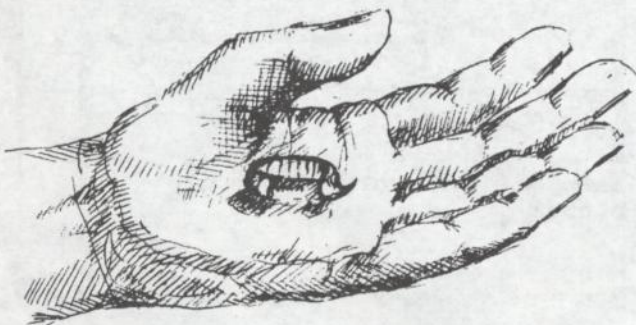
niego epizodu całego scenariusza, choć i w pozostałych epizodach upływ czasu będzie miał swoją rolę. Szczegółowe instrukcje dotyczące upływu czasu będą umieszczane w częściach tekstu przewidzianych dla MG. Jeśli postacie wychodzą z pokoju niezwłocznie, zabierając ewentualnie tylko broń ręczną, to CZ=1, jeśli przepytują karczmarza, budzą śpiących, zastanawiają się lub zakładają zbroje, to CZ=2 lub więcej. Ważne jest, by gracze zadeklarowali się, co z wyposażenia biorą ze sobą, ale raczej nie należy pytać ich wprost, czy biorą broń i zakładają zbroje. W końcu to oni są graczami...

Schodzicie schodami w dół, do głównej izby, z której mniejszymi drzwiami obok baru wychodzicie na ciemne podwórze.

(Plan I) Po drugiej jego stronie widać niewielki domek. Karczmarz podchodzi do drzwi, stuka trzy razy i mówi: „Otwórz Jean, to ja!”. Słychać odsuwanie rygli, po czym drzwi otwierają się. Za nimi widać podenerwowanego pacholka trzymającego w rękach topór i hobbita uzbrojonego w sztylet. Karczmarz prowadzi Was do małego pokoju. Na środku pomieszczenia widzicie zmięty i podeptany koc, a pod ścianą małe łóżko z rozrzuconą pościelą. Poza tym jest jeszcze stołeczek, kilka wyciosanych z drewna zabawek i szmaciany kotek. Okiennica i jeden z pionowych prętów kraty są wyłamane, pozostałe pręty wygięte. W powietrzu unosi się dziwny zapach, coś jakby spalenizna.

Teraz przed graczami otwiera się kilka możliwości: mogą przeszukać pokój (1), indagować karczmarza (2) albo wychodząc przez okno (lub drzwi karczmy), dokonać oględzin ziemi pod oknem (3). Możliwe jest też, że podzielą się zadaniami.

1. Przeszukiwanie pokoju automatycznie pozwala znaleźć pod oknem kilka grudek żółtej gliny (Trop I). Osoba przeszukująca łóżko może znaleźć połówkę srebrnego pierścienia (Trop II)



- po zaliczonym teście na znajdowanie. Połówka ma kształt odwołoku skorpiona, zakończonego żądem. Jest to fragment pierścienia noszonego przez

wyznawców boga czczonego przez zabójców i morderców. (WRPG - Khaine, inne systemy odpowiednio) Jeśli w drużynie jest kleryk lub postać w jakiś sposób związana z religią, to może ona ten pierścień rozpoznać (test na Inteligencję lub Wiedzę), pozostałe postacie mają 10% szansy na skojarzenie, że chodzi tu o jakiś zakazany kult. Osoba dokonująca oględzin koca po teście na znajdowanie z modyfikatorem -10% może znaleźć na nim garść rudych włosów. (CZ=1)

2. Rozmowa z karczmarzem jest utrudniona, ponieważ Pierre Vaneille jest w szoku i nie bardzo potrafi udzielać sensownych odpowiedzi. Aby się zrozumieć, należy przejść test na porozumiewanie przy każdym zadawanym pytaniu (rasy inne niż ludzie mają modyfikator -10% do tego testu). Karczmarz może udzielić odpowiedzi tylko na dwa pytania: o okoliczności porwania - „Obudził mnie krzyk naszego chłopca. Moja żona też się obudziła. Wbiegliśmy do salonu, gdzie zobaczyliśmy niziołka, który wychylał się ze swojego pokoju. Otworzyłem drzwi do pokoju syna i zobaczyłem to, co widzicie. - Z trudem powstrzymuje szlochanie. - Moja żona nie straciła przytomności umysłu, kazała niziołkowi budzić pacholka, a mnie biec do Was i prosić o pomoc”. Na pytanie, czy znalezione włosy są włosami chłopca - Nie, mój mały ma ciemne włosy. Na każde inne pytanie odpowiada trudnym do zrozumienia szlochaniem. (CZ=1 za każde dodatkowe pytanie +1)

3. Niezależnie od tego, czy gracze zdecydują się wyjść na ulicę przez okno, czy okreśną drogą, tzn. przez drzwi karczmy (w tym jedynym wypadku MG nie wykonuje testu na Nocne Spotkanie), pod oknem znajdują dość wyraźne ślady butów. (Plan II) Jeśli drużyna wybrała drogę przez okno, to CZ=0, jeśli przez karczmę, to CZ=1. Deszcz już przestał padać i postać posiadająca umiejętność Tropienia, jeśli tylko ma zdolność widzenia w ciemnościach lub źródło światła, odczyta, że było tu 3 ludzi, z których jeden niósł coś ciężkiego. W przypadku braku światła wymagany jest test na Inteligencję. Postacie bez umiejętności Tropienia mogą tylko określić kierunek, w którym porywacze się oddalili. Po kilkudziesięciu metrach ślady dochodzą do poprzecznej brukowanej ulicy. Tutaj ruch był większy i ślad jest zdeptany. Aby określić, w którą stronę poszli napastnicy, konieczny jest test na Tropienie. Jeśli nikt nie posiada tej umiejętności, pozostają trzy drogi: na lewo, prawo i na wprost. Dotarcie do skrzyżowania zabiera CZ=1, szukanie tropu na skrzyżowaniu i za nim CZ=1. Jeśli drużyna skręci w lewo lub prawo, to CZ przyrasta o 1 na każdą minutę poświęconą na poszukiwanie się w tę stronę, a MG powinien dokonać





sprawdzenia prawdopodobieństwa Nocnego Spotkania. Jeśli idą na wprost, to postać z Tropieniem, jeśli ma źródło światła lub zdolność widzenia w ciemnościach, bez testu zidentyfikuje, że napastnicy poszli w tym kierunku. W przypadku braku światła konieczny jest test na Spostrzeganie. Postacie bez umiejętności tropienia mogą odnaleźć trop, tylko jeśli mają światło (lub zdolność widzenia w ciemnościach) po teście na Spostrzeganie +20%, ale nie są w stanie stwierdzić, czy są to ślady poszukiwanych napastników. Przy braku światła i widzenia w ciemnościach szansa na odnalezienie śladów wynosi 10%.

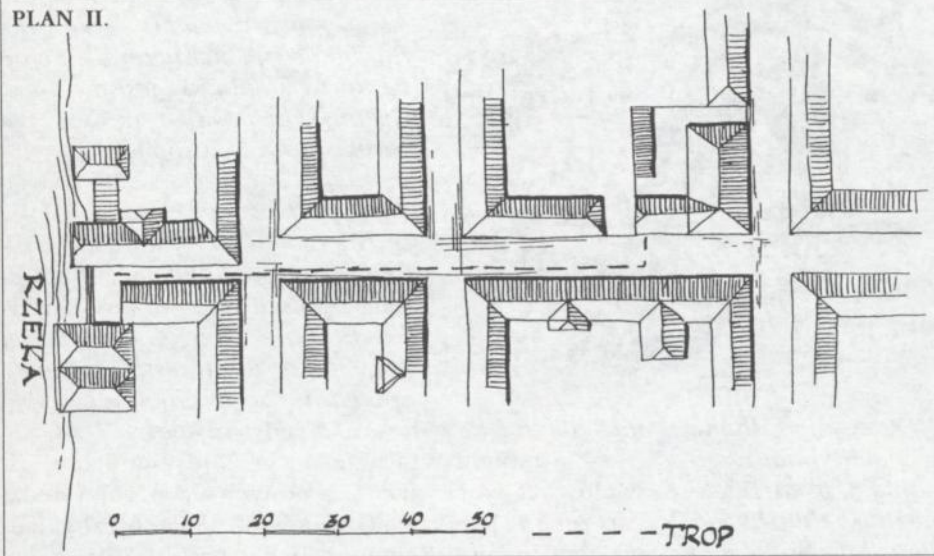
=32. Co prawda wartość współczynnika ostatniego gracza była bliższa wynikowi, ale on nie przeszedł testu!).

Teraz nadeszła pora na podliczenie straconego czasu. Jeśli suma CZ=2-4, to 4, jeśli suma CZ=5-6, to 5, jeśli suma CZ=7 i więcej, to 6.

4. Gdy jesteście w połowie wąskiego przejścia (na początku, jeśli w drużynie jest osoba z zasięgiem widzenia w ciemnościach co najmniej 15 m) widzicie, że wychodzi ono na brzeg rzeki. Przy nadbrzeżu znajduje się łódź, a w niej cztery postacie: dwie z nich układają jakieś zawiniątko, trzecia siedzi przy wiosłach, a czwarta przy sterze. Piąty osobnik krząta się na nadbrzeżu.

Jeśli drużyna nie może się zdecydować, co zrobić przez 1 rundę (jeśli CZ=4), 2 rundy (jeśli CZ=3) itd. to piąta postać wskakuje do łodzi i napastnicy odpływają - patrz 5. Jeśli gracze zachowują się nieostrożnie lub atakują „z marszu”, to: Od strony łodzi pada okrzyk: „Ktoś nadchodzi!” Stojąca na brzegu postać odwraca się w Waszą stronę, wyciągając broń. Jednocześnie łódka odbija od brzegu i słychać odgłosy pośpiesznego wiosłowania. Stojąca naprzeciw Was postać to dość wysoki mężczyzna w długim płaszczu,

PLAN II.

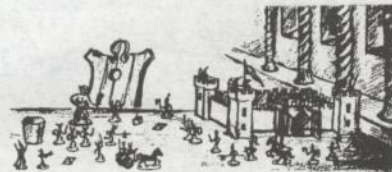


Ulica, którą idziecie, opada lekko w dół. Tylko przy skrzyżowaniu stoją domy piętrowe, dalej są raczej parterowe, a uliczka staje się coraz węższa. Wychodząc na kolejną przecznicę. W tym momencie na chwilę wychodzi zza chmur księżyc. W jego świetle trop jest wyraźnie widoczny: przecina przecznicę, kierując się ku wąskiemu przejściu między szopami, którymi zabudowana jest przeciwna strona ulicy.

W tym momencie, kiedy postacie wchodzi między szopy, MG powinien sprawdzić ich spostrzegawczość (pełną wartość w przypadku osób ze zdolnością widzenia w ciemnościach lub ze światłem, albo 1/2 dla osób bez widzenia w ciemnościach lub światła). Osoba, której współczynnik znajdowania był najbliższy rezultatowi zaliczonego testu, znajduje połówkę srebrnego pierścienia, dokładnie taką jak w punkcie 1 (PRZYKŁAD: W pogoni wyruszyły trzy postacie o znajdowaniu odpowiednio 45, 32 i 27. MG dokonał testu i na K100 wypadło 28. Oznacza to, że pierścień odnalazła postać o współczynniku

który zrzuca z ramion na ziemię. Na głowie ma aksamitny beret ozdobiony krótkim pióropuszem, na nogach spodnie z ciemnego materiału, a na tułowiu równie ciemną kurtkę. Spod beretu wymykają się kosmyki długich włosów, natomiast twarz zasłania mu maska.

Jean Huvion jest zabójcą, na szczęście dla drużyny niezbyt jeszcze wprawnym (w WFRP należy użyć postaci tła z kariery Zabójca, w KC, AD&D i RQ postaci wojownika poz. 5-6). Za wszelką cenę będzie się starał nie dopuścić postaci do zaatakowania osób przebywających w łodzi. (MG musi tak pokierować akcją, aby drużyna nie była w stanie zaatakować płynących łodzią inaczej niż z broni strzeleckiej) Jean Huvion wyposażony jest w 4 sztylety do rzucania, miecz i łamacz mieczy, pod kurtką ma kolczugę chroniącą tułów. Walkę zaczyna trzymając w prawej ręce miecz, a w lewej nóż, którym rzuca w nadbiegającego przeciwnika. W walce wręcz używa łamacza mieczy i będzie się starał złamać broń, którą przechwyci w trakcie parowania (nieskutecz-





ne przeciw toporom, pałkom i maczugom). Jeśli test na łamanie broni nie powiedzie się, należy uznać, że łamacz mieczy jest związany i nie może być wykorzystany do kolejnego parowania. Jean Huvion będzie walczył do końca (nie da się wziąć żywcem). Dla dalszego scenariusza szczególnie ważne jest, by nie przeżył tego starcia.

Przy pokonaniu można znaleźć następujące przedmioty: dwie sakiewki – jedna zawiera K6 szt. sr. i 75% szansy na 10 K6 szt. zł., druga 10 szt. zł. i skrawek pergaminu z napisem „Pod Pełnym Trzosem”; w kurcie, w kieszeni na piersi schowana jest niewielka kartka papieru, na której narysowane są cztery sztylety. Trzy z nich skierowane są ostrzem w dół, jeden (tzn. drugi od lewej) ma ostrze odwrócone ku górze (Trop IV). Pióropusz przypięty jest srebrną broszą z rubinem, wartą  $(K6+3) \times 10$  szt. zł., na palcu lewej ręki ma pozłacany sygnet z wygrawerowanym herbem (wartość 5 szt. sr.) (Trop V). Zabity ma długie rude włosy. Jeśli nikt z graczy nie zidentyfikował go jako Zabójcy, MG może pozwolić na test na Inteligencję. Ściganie łodzi nie jest możliwe. Co prawda posuwa się ona jak szybko idący człowiek (płyynie z prądem rzeki), ale drogę wzdłuż brzegu blokują płoty, spichlerze i inne budowle i drużyna w ciągu kilku minut straci łódź z pola widzenia. Jeśli drużyna spróbuje pościgu, a MG do tej pory nie dokonał testu na Nocne Spotkanie, teraz powinien wykonać taki test. Po powrocie do gospody patrz 7.

5. Po przebyciu dość wąskiego przejścia wychodzicie nad brzeg rzeki. W odległości K10+10 m od brzegu widać łódź wiosłową, a w niej 5 sylwetek ludzkich: jedna przy sterze, dwie przy wiosłach, dwie na dziobie. Sterujący łodzią stara się wyprowadzić ją poza zasięg wzroku drużyny, kierując się jednocześnie w dół rzeki. Ściganie łodzi nie jest możliwe. Co prawda posuwa się ona jak szybko idący człowiek (płyynie z prądem rzeki), ale drogę wzdłuż brzegu blokują płoty, spichlerze i inne budowle i drużyna w ciągu kilku minut straci łódź z pola widzenia. Jeśli drużyna spróbuje pościgu, a MG do tej pory nie dokonał testu na Nocne Spotkanie, teraz powinien wykonać taki test. Po powrocie do gospody patrz 7.

6. Po przebyciu dość wąskiego przejścia wychodzicie nad brzeg rzeki. Przecięta linka, zwisająca z jednego z drewnianych pachołków, jest jedynym przedmiotem, który może zwrócić uwagę. Łódź odpłynęła już tak daleko, że znajduje się poza zasięgiem wzroku. Tylko osoby z bonusem do spostrzegania mogą ją dostrzec, pod warunkiem posiadania zdolności widzenia w ciemnościach i przejścia testu na 1/2 Spostrzegania. Można też usłyszeć odgłos wiosłowania. Warunkiem jest zachowanie przez chwilę całkowitej ciszy oraz przejście testu na 30% (więcej w przypadku osób z bonusem do nastuchiwania), Podążanie za łodzią nie jest możliwe. Co prawda posuwa się ona jak szybko idący człowiek (płyynie z prądem rzeki), ale drogę wzdłuż brzegu blokują płoty, spichlerze i inne budowle i drużyna w ciągu kilku minut straci łódź z pola widzenia. Jeśli drużyna spróbuje pościgu, a MG do tej pory nie dokonał testu na Nocne Spotkanie, teraz powinien wykonać taki test. Po powrocie do gospody patrz 7.

7. Strapieni wracacie do gospody. Widzicie, że w głównej izbie, przy zapalonych świecach, siedzi karczmarz i jego żona (kobieta ok. 35 lat, niezbyt ładna, choć w młodości mogła być uznana za interesującą. Ma ciemne długie włosy upięte w niezbyt porządny kok i długą suknię bez dekoltu, uszytą z granatowego płótna). Gdy wchodzicie do izby, oboje zrywają się na równe nogi. Potem, kiedy nie ma wątpliwości, że nie przyprowadziliście chłopca ze sobą, kobieta wybucha płaczem, a karczmarz stara się ją jakoś pocieszyć. Po chwili (1+K6 minut) kobieta uspokaja się i służący odprowadza ją do domu. Teraz z kolei karczmarz poddaje się uczuciu rozpaczki. Mówi: „Wiedziałem, że to wszystko na nic”. Znów, aby porozmawiać z karczmarzem, trzeba go najpierw pocieszyć. Wymaga to testów na porozumiewanie się +10% (bo drużyna wykazała już swoje zaangażowanie w poszukiwania dziecka). Kolejne 10% MG może przyznać za zapewnienia typu „nie spocznemy, aż go znajdziemy” itp., wreszcie osoba, która wcześniej nawiązała już kontakt z karczmarzem (patrz punkt 2 powyżej), może dokonywać testu na podwójną wartość porozumiewania się. Test można powtarzać aż do skutku.

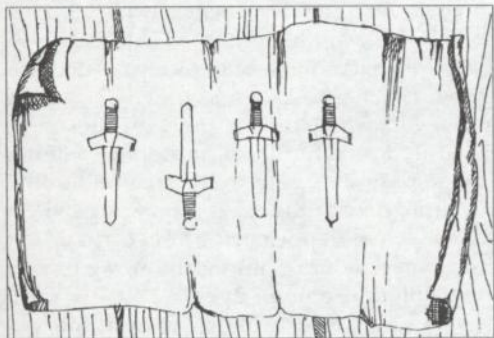
Karczmarz może udzielić następujących informacji:







- na temat **Tropu I**: żółta glina spotykana jest tylko w północnej części miasta, pod urwiskiem, na odcinku od basenu portowego A aż za bramę miejską. (Odcinek ten liczy ok. 1 mili długości);
- na temat **Tropu II** (połówka pierścienia): nie wie nic;
- na temat **Tropu IV** (rysunek): nie wie nic;
- na temat **Tropu V** (sygnet): nie wie nic;
- na temat lekarza: patrz **F-1** w trzeciej części scenariusza.



Jeżeli wynik testu na Porozumiewanie znajdował się w przedziale od 01 do 1/2 współczynnika osoby poddającej

się testowi, Karczmarz może udzielić dodatkowych informacji:

- na temat **Tropu II**: poradzi, aby porozmawiać z czarownikami lub z klerykami (patrz odpowiednio E-1 i A-1 w trzeciej części scenariusza). Rozmowa z jubilerem lub kupcem spowoduje tylko wycenienie przedmiotu (w wartości kruszcu, tzn. 2+K3 sztuk srebra. - Może poradzić, żeby pójść do wróżki (patrz G-1). - Jeśli członkowie drużyny zdają sobie sprawę, że Jean Huvion był zabójcą, i poinformują o tym karczmarza, ten powie im, że kontakt z gildią zabójców nawiązać można przez właściciela szynku „Pod Dziurawą Łajbą”, która leży na cyplu, na wschodnim wybrzeżu basenu portowego B.

**PUNKTY DOŚWIADCZENIA:** Różne systemy przyznają różną liczbę punktów doświadczenia, dlatego niżej podaję nie liczbę punktów, jakie poszczególni gracze mają otrzymać, ale proporcję, w jakich punkty doświadczenia powinny być przyznane. MG może tę proporcję wedle uznania zmienić. Dla osoby, która znalazła Trop I - 5, Trop 2 - 3, Trop 3 - 2, Trop 4 - 7, Trop 5 - 3. Za walkę z Jeanem Huvionem 1 za każdą zadaną mu ranę, + 5 za cios pozbawiający życia, oraz 2 za każde trafienie z broni strzeleckiej w osoby siedzące w łodzi. Za odgrywanie postaci od 5 do 15, do uznania Mistrza Gry.

#### DODATKI

1. Tabela Nocnych Spotkań. Podstawowa szansa na nocne spotkanie wynosi 20%. Ostrożne poruszanie się lub używanie umiejętności z nim związanych zmniejsza tę szansę do 15% i daje możliwość

uniknięcia spotkania (ukrycia się, ucieczki) lub ataku z zaskoczenia. Nieostrożny marsz, tzn. głośne rozmowy czy krzyki, zwiększają szansę spotkania o 10%, tak samo jest w przypadku niesienia odkrytego światła. Zachowanie: przeciwnicy opisani „atak” atakują bez zastanowienia, opisani „ucieczka” przede wszystkim starają się uciec, walczą tylko osaczeni. Patrol zawsze będzie próbował zatrzymać drużynę, zaatakowany będzie się bronił. „Wyczekiwanie” oznacza, że przeciwnik będzie postępował zależnie od zachowania drużyny: jeśli drużyna zaatakuje, będzie się bronił, jeśli zachowa się neutralnie, również będzie neutralny. „Atak/ucieczka” oznacza, że stworzenia zaatakują, jeśli będą miały przewagę liczebną, w innych przypadkach uciekną. „Uciezka/atak” oznacza, że przeciwnik będzie atakował, jeśli udało mu się zaskoczyć drużynę. W innych przypadkach uciekną.

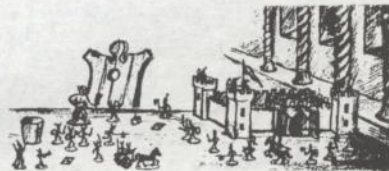
#### Tabela spotkań:

| K100  | Rodzaj przeciwnika                  | Liczba   | Zachowanie    |
|-------|-------------------------------------|----------|---------------|
| 01-09 | Duch                                | 1        | atak          |
| 10-17 | Gigantyczny nietoperz               | 1        | atak          |
| 18-24 | Gigantyczna sowa                    | 1        | atak          |
| 25-36 | Gigantyczne szczury                 | 3+2K6    | atak          |
| 37-42 | Ghule                               | 1+K3     | ucieczka      |
| 43-47 | Nekromanta                          | 1        | ucieczka/atak |
| 48-64 | Patrol: dowódca patrolu + strażnicy | 1<br>6   | zatrzymanie   |
| 65-81 | Rabusie: wojownicy + złodzieje      | K3<br>K3 | atak/ucieczka |
| 82-90 | Szlachcic + ochrona                 | 1<br>K3  | wyczekiwanie  |
| 91-99 | Złodzieje: włamywacze + wojownik    | K3<br>1  | ucieczka      |
| 100   | Rzuc dwa razy                       |          |               |

**Duch:** jest stworzeniem eterycznym i może być raniony tylko bronią magiczną. Jego obecność wywołuje strach (konieczność odpowiedniego testu). Duch atakuje dotknięciem, które wywołuje przerażenie. Jeśli ofiara nie przejdzie któregoś z testów, ucieka z miejsca spotkania tak długo, aż opanuje strach. Nekromanta: posiada zdolność widzenia w Ciemnościach do 20 m i powinien znać czary umożliwiające: przywołanie kilku szkieletów, czar ochronny (zwiększający odporność lub liczbę ran), 2 do 3 czarów ofensywnych, ale bez kul ognistych itp. Poziom powinien być dobrany tak, by mógł używać wszystkich wspomnianych czarów. Może znać też inne czary, zależnie od uznania MG. Przedmioty magiczne: 1 szt. pozwalający upodobnić się do ożywionca lub ułatwiający przywoływanie ożywionców.



#### Professor Wilczur





# Zodiak - klucz do fantasy?

**C**elem niniejszego cyklu esejów będzie spojrzenie na literaturę fantasy w świetle symboliki ezoterycznej, ze szczególnym naciskiem na astrologię. Czym jest zodiak? Sześć par wycinków ekliptyki, odpowiadających sześciu planetom i sześciu czakramom. W centrum - Słońce, siódmy, sprawczy człon układu. Rzeczywisty wzór funkcjonowania kosmosu czy tylko próba uporządkowania tego, co w istocie przypadkowe? Odpowiedzi na to pytanie każdy niech udzieli sam. Bliższe przyjrzenie się parom znaków Zodiaku doprowadza jednak do spostrzeżenia niezwyklej harmonii rządzącej całym systemem. Właśnie ta harmonia, obojętnie skąd pochodząca, może posłużyć jako katalog porządkującej wiedzę o tworzonych w ludzkim umyśle symbolach. Treść i forma, kształtowane i kształtujące - to pojęcia obecne we wszystkich filozofiach świata. Treść to czysta substancja, w swej naturze bierna i bezkształtna, forma zaś to właśnie siła kształtująca. Na ich styku rodzi się dzieło. Każda z par zodiakalnych zawiera element kształtujący - męski, oraz kształtowany - żeński. W kolejnych parach, poruszając od najniższej, elementy te uczą się harmonijnej partnerskiej współpracy. Gdy osiągnie ją pierwsza para, może zacząć uczyć się następna, i tak dalej, aż zharmonizowane zostanie wszystkie 6 par. Proces ten, zwany ewolucją, posłuży tu do zilustrowania postępujących zmian w strukturze dzieła - zmian powiększających głębię znaczeniową i komplikację struktury. W sześciu kolejnych esejach przedstawione będzie wznoszenie się świadomości narratora po szczeblach zodiakalnych par i zmagania o przywrócenie utraconego partnerstwa.

## Piękna i bestia - Byk i Skorpion

Życie i śmierć, niewinność i skaza, przebaczenie i zemsta - to motywy będące fundamentem każdej prawdziwej opowieści fantasy. Chwiejna równowaga podstawowej pary przeciwieństw utrzymuje konstrukcję w przejrzystości, czytelnika zaś w ciągłym napięciu. Zodiakalnym odpowiednikiem tego fundamentalnego podziału jest para Byk i Skorpion, symbolizująca początek i kres. Można powiedzieć, że każdy utwór literacki jest odcinkiem o określonym początku i zakończeniu - zasada stara jak świat nie tylko w odnie-  
fantasy. Ale  
dopatrywać  
gorii w wew-  
strukturze ut-  
struktury naj-  
go wątku  
w osobowości  
Przyjrzyjmy się zodiakalnej parze. Byk to znak, w którym słońce przebywa mniej więcej od połowy kwietnia do połowy maja. Jest to czas orki i zasiewów, a także okres, kiedy nagle, obudzona z długiego snu, wraca do życia przyroda. Poprzedza go zazwyczaj święto Wielkiejnocy, spadkobier-



sieniu do  
można też  
się tych kate-  
nętrżnej  
woru, w kon-  
ważniejsze-  
i wreszcie  
bohaterów.

ca pogańskich obchodów nadejścia wiosny, któremu tradycja przypisała jako symbol jajko, związek nowego życia. Jest więc byk, zwierzę rozplodowe, kojarzony z pierwotną żyznością i zasiewem (któż ciągnie pług jak nie wół własnie, czczony przez wszystkie religie symbol płodności) - zwiastunem poczęcia i rozwoju płodowego, lub też w przypadku roślin, okresu między kiełkowaniem a owocowaniem. Skorpion to znak przeciwstawny. Słońce w Skorpionie przebywa w październiku i listopadzie - a więc znak ten zapowiada nadejście okresu wegetacji i ciężkich dni zimy. Dzień Św. Marcina, przypadający na rządy Skorpiona, był dawniej dniem powszechnej rzezi bydła, świń i drobiu, których mięso następnie solono i składowano jako zapasy na resztę roku. Znaczenie tego dnia podkreśla fakt, iż przez długi czas uznawany był on urzędowo za koniec starego i początek nowego roku. Tak więc kres, śmierć, unicestwienie - oto skorpionowe przeciwieństwo żywotnej i płodnej energii Byka.

Relacja „powstawanie-unicestwienie” w swej surowej formie pojawia się, jak już mówiono, w strukturze każdego utworu. Oczywiście stopień złożoności może sprawić, że czytelnik nie będzie wiedział, na ile wartości dobre i złe występują niezależnie, a na ile w połączeniu ze sobą, w związku z czym przeprowadzenie wyraźnej granicy między nimi może nie być łatwe. Dowodzi to psychologicznej głębi i cechuje czasem takich autorów fantasy, jak Le Guin czy Wolfe, w fantasy jako takiej stanowi jednak raczej wyjątek. Regułą jest zwykle jasne rozgraniczenie obozu dobra od obozu zła, czemu towarzyszy wyraźne opowiedzenie się narratora po jednej ze stron, najczęściej po stronie dobra. W aspekcie zbiorowym mamy tego obraz np. w dobrodusznych i wielbiących proste przyjemności życia hobbitach (którzy uosabiają żywioł ziemi w znaku Byka własnie!) i drapieżne moce ciemności, którym przewodzi Sauron - upadły (!) anioł iście diabelskiej mocy i przewrotności. Jak wiadomo, atrybuty większości Skorpionów to - skłonność do agresji, spryt, nieustępliwość i żelazna wola. Siły Ciemności reprezentują te właśnie cechy. Przy porównaniu owych dwóch przeciwstawnych natur sama nasuwa się analogia seksualna (zarówno Byk, jak i Skorpion wiążą się z planetą Saturn, która patronuje funkcjom płciowym i odpowiada najniższemu czakramowi) - pochwa i penis przyciągające i oddziałujące na siebie, przy czym rozdziela je pierścień (janeń rozgrzywe chłań Orodruimiesięczne, i cykliczny poralnej równowagi sił).



Konkurencja dwóch wrogich światów, owocująca próbą sił lub charakterów, pojawia się na kartach fantasy bardzo często. Jest to jednak spojrzenie globalne - coś niesie ze sobą prawość i przez to zapowiada jej wskrzeszenie (lub





utrzymanie), coś innego niesie niegodziwość – i przez to samo sobie szykuje upadek. Bo zło w tej literaturze oddziałującej na emocje niezmiernie rzadko odnosi zwycięstwo. Zło samo w sobie jest unicestwieniem – najpierw dla innych, potem zawsze dla siebie, podczas gdy dobro ożywia i wzmacnia, ale tylko to, co dobre, bo śmierci ożywić się nie da.

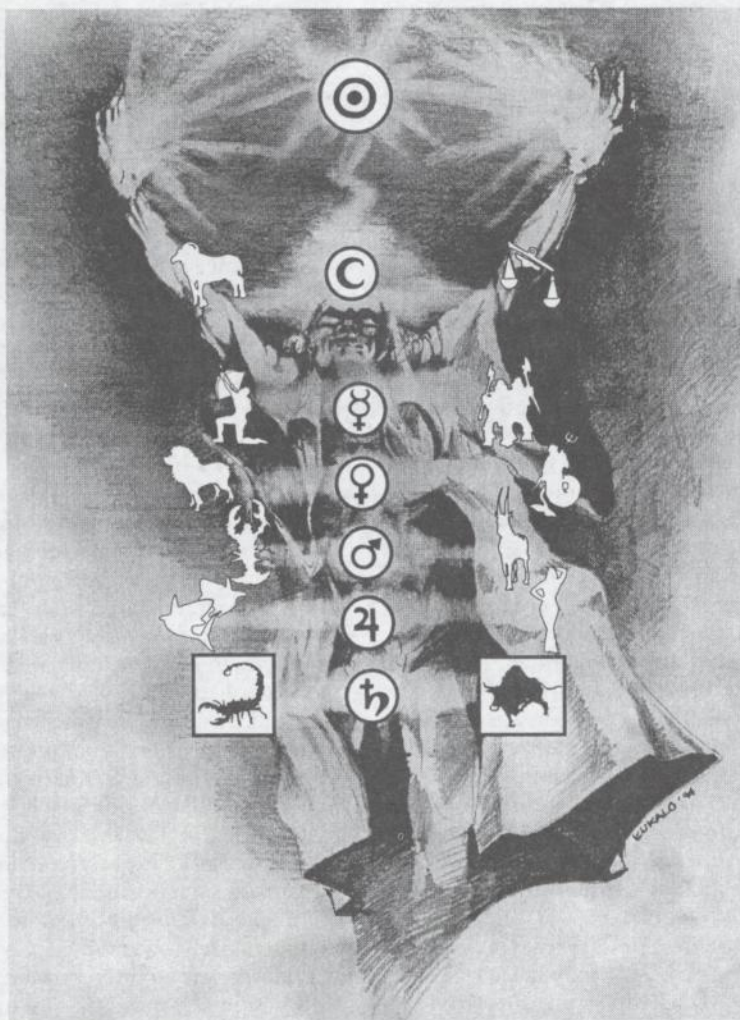
Walka i przyciąganie Skorpiona z Bykiem widoczne są również na poziomie jednostkowym, tj. poziomie bohatera. Howardowski Conan, dziś już archetyp, jest bohaterem o cechach wybitnie męskich – ma więc masywne muskuły, miecz (nieodzowny przewodnik po życiu – chyba wiemy, co to znaczy), dysponuje zadziwiającą sprawnością w walce i niezłomną prostotą obyczajną na co dzień. Jednak mimo iż Conan zdaje się nie kierować pobudkami płynącymi z umiłowania cnoty, wielbi natomiast bogactwa i bitewny zgiełk – to jednak konsekwencje jego czynów zdają się zawsze opowiadać po stronie dobra – barbarzyńca wybawia białogłowy z rąk niecznych czarnoksiężników, zabija krwiożercze potwory, a złoto zdobywa w potyczkach z tytami spod ciemnej gwiazdy. Jak się to dzieje? Otóż mamy tu do czynienia z odblokowaniem męskiej kształtującej energii Skorpiona, która zamiast niszczyć sama siebie, jak to ma miejsce przy jej zablokowaniu, zostaje skierowana na swoje naturalne tworzywo – żeńską zasadę Byka. Oczywiście u Conana udrożnienie przepływu energii ma jeszcze charakter częściowy. W przypadku udrożnienia całkowitego pojawia się spadkobierca Conana – Lancelot Bez Skazy. Na skutek takiego udrożnienia można mówić o połączeniu pierwiastka męskiego z żeńskim (zapłodnienie), w wyniku którego powstaje optymalny zestaw cech tej pary znaków – niewinność, męstwo, prostota, prawda, dobroć. Są to wszystkie cechy zakorzenione w najniższym czakramie, zwanym w sanskrycie muladhara i umiejscowionym w kroczu. Czakram ten można również nazwać „pierwszym sercem”, gdyż jest uproszczonym odpowiednikiem czakramu serca (anahata) i jak łatwo zauwa-

żyć mieści cechy dłoń prototypowe. Na dalszym etapie ewolucji w parze Lew–Wodnik wyłonią się socjalne odpowiedniki tych cech – współczucie, szczodrość, miłosierdzie i altruizm. Tymczasem zaś prosty, lecz prawy rycerz w lśniącej zbroi zmierzy się ze straszliwym smokiem, by w zwycięskiej walce dokonać cudów odwagi i bojowej zręczności. W tym kontekście zostanie, co prawda, zaznaczone, że smok pożerał dziewice bądź też pustoszył wsie, jednak nie jako główny motyw aktywności bohatera. Powie się to mimochodem, przy zwróceniu szczególnej uwagi, iż rycerz dokonał niemożliwego, za co należą mu się

zaszczyty i dozgonna chwala.

Ewolucja tego stereotypu w literaturze fantastyki jest odwzorowaniem historycznego przekształcenia wczesnośredniowiecznej pieśni o czynach pogańskiego bohatera w dużo późniejszą dworską balladę, silnie inspirowaną wpływami chrześcijaństwa. Para „pogromca – potwór” jako podstawowy obiekt narracji pojawia się już w słynnych eposach Europy Północnej – w „Eddzie”, gdzie ulubiony bohater wikingów Sigurdur podstępem pokonuje smoka Fafne, oraz w „Beowulfie” – poemacie z Wysp Brytyjskich (VIII w.), w którym przetrwał przedstawiono zmagania tytułowego herosa z Grendelem – potworem z bagien. Niewątpliwie skojarzenie „pogromca – potwór” istniało w każdym okresie w mitach całej kuli ziemskiej, jednak gatunek fantastyki najusilniej zdaje się czerpać właśnie z surowych i nieskomplikowanych narracyjnie le-

gend wczesnośredniowiecznej Północy. Ich prostota, jak również prostota późniejszych ballad rycerskich, powstających na dworach aż do końca okresu średniowiecza, sprwadza się właśnie do apoteozy zręczności, sprytu, siły, wytrzymałości i zdecydowania, stojących w obronie słusznej sprawy. Zwycięski Beowulf opowiada: „Wywołałem gniew morskich potworów. Śmiertelny wróg ciągnął mnie w głębinę, trzymał mocno i okrutnie w swych łapach. Jednakże udało mi się przewiercić potwora ostrzem mej bitewnej włóczni i w zapale bojowym własnoręcznie go odegna-





lem". Tak więc to właśnie nieumotywowana szczerą chęć popisania się odwagą odegra na tym początkowym etapie ewolucji rolę zasadniczą, od niej też wyjdzie większość utworów przyjmujących konwencję „potwora i pogromcy”.

Motyw pokrewny, lecz bardziej złożony stanowi konwencja „pięknej i bestii”. Należałoby tutaj oczywiście dodać: „i wybawcy”, co sprowadza sytuację do trzech, a nie tylko dwóch elementów. Jak wiadomo, schemat pięknej dziewczyny uwięzionej przez potwora obowiązuje w fantastyce od dawna. Jest to zestawienie niewinności żeńskiego Byka z męską siłą i niegodziwością zablokowanego Skorpiona, wspomagane przez pozytywnie kształtujący wpływ Skorpiona zrównoważonego, czyli „wybawcy”. Tym ostatnim jest zazwyczaj bohater, który uśmierca potwora (odblokowanie) i żeni się z dziewczyną. Ciekawe ujęcie tego schematu przedstawił Andrzej Sapkowski w swoim opowiadaniu „Ziarno prawdy” („Miecz przeznaczenia”, 1993). Mamy tu do czynienia z wyraźną parafrazą baśni o pięknej i bestii, jednak role obu tych postaci zostały pozamieniane. Potwór jest w gruncie rzeczy niewinny, prawdziwe zło kryje się natomiast w dziewczynie i to ją właśnie zabija wiedźmin, wyzwalając potwora od klątwy. Tytułowe „ziarno prawdy” ma kryć się w słowach „miłość” i „krew”, zaczerpniętych przez potwora z treści formuły klątwy. Na pierwszy rzut oka widać, że to potwór reprezentuje tu Byka i że to on darzy miłością bruxę. Owa namiętność to cecha biorąca swój początek właśnie w „pierwszym sercu”, a źródłem jej jest zakorzeniona w byku symbolika matki-kochanki. Bruxa reprezentuje natomiast Skorpiona i swe cechy Skorpiona przypląca krwią. Dzięki „miłości” Byka i „krwi” Skorpiona „ziarno prawdy” może wzrosnąć i Nivellen zostaje odczarowany. Powraca tu schemat zapłodnienia związanego z przepływem energii Skorpion-Byk. Sama krew bruxy być może przywróciłaby równowagę światu, ale nie pomogłaby Nivellenowi. Byłaby to więc znów – jak w przypadku pierścienia hobbitów – krew miesięczna, oznaczająca przesilenie i powrót, ale nie stworzenie nowej jakości. Taka jakość powstać może tylko dzięki miłości, którą żywi dla bruxy Byk-Nivellen – miłość ta staje się tworzywem, które skorpionowa energia pobudza do wydania owocu. Bruxa umiera, symbolizując rozpad nagromadzonej negatywnej energii Skorpiona, na której miejsce pojawia się zrównoważony i świadomy swego tworzywa Skorpion-rzemieślnik – Geralt.

Sytuacja zablokowania, będąca podstawowym źródłem napięcia w utworze, może więc zostać rozwiązana na dwa sposoby – oczyszczenie i powrót do stanu pierwotnego (unicestwienie Skorpiona, odrodzenie Byka) oraz połączenie Skorpiona z Bykiem w celu stworzenia nowej jakości (odrodzenie Skorpiona w nowej postaci, która tę jakość w Byku wytwarza). Obok tych dwóch podstawowych kierunków pojawiają się też najróżniejsze ich wariacje. Typowy przykład stanowi druga część trylogii Ursuli K. Le Guin pt. „Grobowce Atuanu”. Bohaterką jest dziewczynka od dziecka wychowywana na arcykapłankę Ciemnych Mocy. Moce owe zamieszkują podziemny labirynt, strzegąc nieprzebranych skarbów. Do labiryntu nie ma wstępu nikt oprócz młodej arcykapłanki i opiekującej się nią staruchy. Nawet one jednak nie mają prawa zapalić tam światła i mu-

szą poruszać się po omacku. Biorąc pod uwagę, że w obrębie zamieszkiwanego przez mniszki terytorium, będącego zresztą prawie wyłącznym miejscem akcji powieści, jedyne mężczyźni są wykastrowani posługacze, widzimy, iż chodzi tu o przedstawienie społeczeństwa kobiet, którego centrum jest labirynt – odwieczny, pogrążony w ziemi mrok kobiecej natury. Zewnętrznym wyrazem tej natury jest arcykapłanka – Tenar. Jednak na tym analogie ze znakiem Byka kończą się, gdyż Ciemne Moce, które czci Tenar, są wrogię życiu, a potęga ich zła jest tym, co włada labiryntem. Gdy przybywa mężczyzna – Ged – i rozpala w mroku kobiecej duszy światło, ukazując kryjące się tu bogactwa – Tenar zamyka go w labiryncie, szydzi zeń i morzy głodem. Widzimy tu dwa Byki – jeden gra rolę zablokowanego Skorpiona (Tenar), drugi, pozostając Bykiem, ze skorpionowej energii czerpie twórczą moc (Ged). Ged stanowi przeciwwagę dla Tenar, zapowiedź przywrócenia równowagi, której jest orędownikiem. Podczas gdy Tenar spełnia rolę zablokowanego czakramu, pełnego gniewu i złości, Ged odzwierciedla harmonijny przepływ energii w czakramie, sytuacja, która nastąpi, gdy połączą się półki talizmanu. Odzyskanie „ziarna prawdy”, czyli utraczonej Runy Więzy, to akt przywrócenia porządku przez zespolenie męskiego i żeńskiego pierwiastka. Tenar porzuca swe pomieszanie i dzięki uruchomieniu pozytywnego oddziaływania Skorpiona zniszczona zostaje zablokowana energia (dawna Tenar, labirynt i jego władcy), kobieca energia Byka płodzi zaś nową jakość – pokój wśród narodów Ziemiomorza.

Omówione tu utwory starano się, rzecz jasna, dobrać tak, aby nie tylko charakter perypetii, ale i sami bohaterowie odpowiadali archetypom znaków Byka i Skorpiona. Choć w naturze zdarza się to często, nie jest jednak regułą i nie należy mniemać, że każdy główny bohater nosi właściwy tym znakom zestaw cech. Jak wspomniano we wstępie, komplikacja merytorycznej struktury osobowości postaci oraz struktury narracyjnej postępuje wraz z ewolucją przez kolejne pary znaków, co zostanie przedstawione w następnych esejach. Każda następna para znaków wprowadza nie tylko modyfikację i rozszerzenie zakresu cech poprzedniej pary, ale również kształtowana jest przez wpływ wszystkich par wcześniejszych. Wprowadza to nie raz duże urozmaicenie. Np. Ged, traktowany w niniejszym esej jako Byk, pod względem charakterystyki odpowiada raczej zaawansowanemu kuzynowi Byka – Wodnikowi. W tym przypadku interesowało nas jednak kobiece znamię Matki Ziemi, którym notabene naznacza Le Guin większość swoich bohaterów. Znamię to, choć w wyższej formie obecne również w Wodniku, ma swój początek właśnie w znaku Byka.

Kolejnym, drugim etapem ewolucyjnym jest poziom Ryby-Panna, czyli kategoria upadku-wzrostu. Na poziomie tym nieskomplikowany impuls, który poprzednio decydował o zaistnieniu dobra lub zła, zmienia się w żywotne dążenie ku perfekcji dzieła (Panna), kształtowane przez twórczy zamęt (Ryby), którego blokada może zapoczątkować długotrwałe niszczycielskie oddziaływanie, w światach fantastyki nierzadko przyjmujące postać złowróżbnej czarnej magii.





# Zasłyszane przy kufelku

Gospoda świeciła pustkami. Stary karczmarz, niziołek Gwidon Golonka siedział przy szynkwasiu z ponurą miną.

-Nie ma z kim pogadać, roboty też niewiele - pomyślał - wszyscy po POLCON-ie kaca lecżą. Nudy jak diabli. Przetarł blat, rozejrzał się po sali i już miał odejść, gdy otworzyły się drzwi i do gospody wszedł Teodor Marudny, znany w okolicy mędrzec. Już od progu wołając:

-Krabby podaj, cny karczmarzu!

-Służę uniżenie szanownemu panu - Gizmo rażno poderwał się ze swego miejsca, pędem wskazał gościowi stolik w alkierzu, przekazał kucharzowi zamówienie i nieśmiało spytał - piwa czy wina szanownemu panu?

-Miodku, niziołku, miodku podaj.

Gizmo sięgnął za bar, wyciągnął butelkę półtoraka, dwa pucharki i przysiadł się do Teodora.

-A co tam, panie, słychować w szerokim świecie pisanego słowa - zagaił.

-A dzieje się, dzieje, coraz to nowe książki w ręce me wpadają, coraz to więcej ludzi pisarstwem się para. Ostatnio książkę Tomasza Kołodziejczaka czytałem. Tytuł nosiła „Krew i Kamień”. Całkiem niezłe czytało - nagle zmarszczył czoło i rzekł - ale, ale my tu gadu, gadu, a mi w brzuchu z głodu kichy marsza grają. Gdzie te moje krabiki?

-Lecę, zaraz przyniesie - co mówiąc niziołek zerwał się z zydelka, pędem do kuchni poleciał i przyniósł kopiasty półmisek krabów w sosie koperkowym, na stole przed gościem postawił i rzekł:

-Czy książkę tę warto poczytać, czy szkoda czas marnować?

-Bardzo zajmująca, nie powiem, dziwy w niej okrutnie ciekawe. Krainę jakowąś, w której bawił, autor opisuje. Zgoła odmienna ona od naszej. Nie masz tam koni, a i metal jest całkiem nieznan.

-Dziwy wielkie jako żywo, jakże to być może, że metali ni koni nie znają i sobie radzą.

-Ano radzą sobie i to niezgorzej, budowle olbrzymie wznoszą, wojny okrutne toczą jak i u nas, a książkę czyta się łatwo i przyjemnie, o ile ktoś sztukę czytania posiadał dostatecznie. Wszyscy podróżujący po krainach wyobraźni, znajdują w niej przydatne informacje.

-A propos „krain wyobraźni” słuchy do mnie dotarły, jakoby **Warhammer Role Play po polsku** wydrukowano - powiedział Gwidon. - Prawda to czy plotka po mieście puszczona?

-Prawda, wydawnictwo MAG wydało ostatnio „warhammerka”. Dość udanie im to wyszło. Wreszcie po rozum do głowy poszli i prócz nieszczęsnych „Kryształów Czasu” coś ciekawego dla „erpegowców” wydali.

-Mówisz wreszcie, doł oni do tej pory już z dziesięć numerów „MiM”-a wydali.

-Wydali, bo wydali, ale co z tego, tam same kryształy królują.

Drzwi gospody z wielką siłą pchnięte rozwarły się na oścież i do gospody rażnym krokiem wszedł Jarosław herbu Pyry, największy z okolicznych rycerzy.

-Wina, karczmarzu, ino gibko - krzyknął głośno -

wielcem zdrożon, a i bigosu solidną michę podaj!

-Pędzę, szlachetny woju - Golonka w kilku susach dopadł szynkwasu - reńskie, panie, czy italskie.

-Byle szybko i tanio, a rad będę.

-Skąd powracasz, Jarosławie - spytał Marudny.

-Z daleka, światły mężu, z daleka - co mówię przysiadł się do stolika - w świetcie bywałem, w wielkich turniejach rycerskich się potykałem.

-A gdzie turnieje, o których prawisz, toczono były?

- spytał z nie ukrywanym zainteresowaniem.

-Największy, w którym przyszło mi stawać w szranki, toczony był w madziarskim mieście **Wyszehrad**. Stawiło się tam rycerstwo z Polski, Słowacji, Czech, Italii, a także, rzecz jasna, Madziary. Z naszej krainy przybyli wojownicy z Bractwa Miecza i Kuszy oraz bracia rycerska z Golubia-Dobrzynia.

W tym czasie do stolika powrócił Gwidon niosąc butelkę okęckiego wina i michę bigosu.

-Siła rycerzy tam było - z zachwytem rzekł nizioł. - I jak tam nasze rycerstwo wypadło.

-Stawaliśmy dzielnie, walki zawzięte tocząc. Nasi z bractwa „mieczokuszowego” pierwszą nagrodę w walce pieszej parami zdobyli, a i za całokształt występów główną nagrodę wzięli - z dumą w głosie oświadczył Jarosław.

-Miłe wielce wieści nam przynosisz - stwierdził Teodorus w przerwie pomiędzy kolejnymi krabami. - Tedy napij się miodu mego i powiedz, gdzie jeszcze bawiłeś.

-Prosto z Madziarii, wyleczywszy rany (kaca - pomyślał hobbit), pojechałem na **Międzynarodowy Turniej Rycerski** do imć Pana Kwiatkowskiego, kasztelana na zamku w **Golubiu-Dobrzyniu**. Zgromadził się tam kwiat rycerstwa z naszego kontynentu, Francji, Germanii, Italii. Barw naszych broniła silna drużyna golubska. Swą obecnością imprezę uświetnił Wojciech Zabłocki z Koła Rycerskiego. Po trzydniowych zmaganiach, pojedynkach na kopię, strzelaniu z kuszy i popisach sprawności wojennej turniej wygrali Italczycy.

-A czemuż to, panie rycerzu, nie nasi, jeno italczycy pierwszą nagrodę zdobyli?

-Dziwnym to zaiste i nam się wydało, gdyż wcale nie gorzej od nich stawaliśmy, sędziowie takowy werdykt wydali. Pewnie Italianom przypochlebić się chcieli. Odparł, smętnie lychą w bigosie mieszając.

-Zła to rzecz, gdy sędziowie stronnicze werdykty wydają - dodał Teodor. - Zasmuciłeś nas tym okrutnie, przepijmy to pucharkiem miodu. Co mówiąc wziął kielich do ręki i opróżnił go do dna.

-Taka mnie po tym zgryzota opadła, że do dzisiaj trzyma i odejść nie chce.

-Na zgryzotę poradzić ci mogę stary przepis mojego dziadka nieboszczka - co mówiąc sięgnął Marudny do wewnętrznej kieszeni kurty, wyjął notes i binokle, które nałożył na nos. Notes szybko przekartkował, otworzył na odpowiedniej stronie i odczytał - „... jeśli dręczą cię koszmary, nocne mary, weź czem prędzej pod poduszkę małą muszkę. I tak długo ją tam trzymaj, aż cię dręczycy zaprzestaną wszystkie nocne twe obawy i twój humor się poprawi...”





Gwidon widząc, że rozmowa zbacza na mniej interesujące go tematy, spytał:

-Gdzieś jeszcze bywał, wielki wojowniku?

-Trafiłem jeszcze na **Turniej Rycerski o miecz Króla Jana III Sobieskiego** w strzelaniu z kuszy.

-Na jakim zamku, panie, rozegrano owe zawody? - zainteresował się karczmarz.

-**W Gniewie** - wyduślił z ust bigosem zapchanych. -Jakie drużyny bój między sobą toczyły? - wtrącił się uczony.

-W szranki turniejowe stanęli rycerze ze Stowarzyszenia Rycerskiego, Bractwa Zamku Gniewskiego, Bractwa Miecza i Kuszy, Smoczej Kompanii, a także z Płocka i z Konina.

-No i któż z tego turnieju w chwale do dom powrócił? - spytał Teodor.

-Turniej kusznicy wygrali rycerze z Płocka, - odparł Jarosław, pociągnął głęboki łyk wina, otarł wąsy i dokończył - ale trzeba wam wiedzieć, że nie tylko na kuszy owy turniej się opierał. Było jeszcze przeciąganie liny, ciągnięcie prosiaka, - tu głośno zachichotał - popisy sprawności i najazd kopią na saracena i te właśnie konkurencje wygrali rycerze ze Stowarzyszenia Rycerskiego - to rzekłszy podkręcił wąsa i dumnie wypiął piers.

-Ach, zaiste piękny to musiał być turniej - wtrącił Marudny.

-Ba, i to nie wszystko. Ku ogólnej ucieście zgromadzonego rycerstwa i gawiedzi zorganizowano pokaz średniowiecznej bitwy. W tym celu postawiono makietę zabudowań, które podczas walki spłonęły ze szczętem. Rannych było kilku, acz ogółem nic groźnego się nikomu nie stało - Jarosław poglądził się po świeżej bliźnie na czole.

-A ja też na imprezie rycerskiej byłem! - wykrzyknął uradowany Gwidon. - Nie dalej jak parę tygodni temu w ogrodzie łażeniowskim gala rycerska pokazowana była. I walki, i tańce, i śpiewy, bardzo fajna impreza.

Teraz dopiero spostrzegli stojącego tuż obok Staszka zwanego Szczwaniakiem, miejskiego cwaniaczka, uprawiającego jeden z najstarszych na świecie zawodów.

-Siemanko Panowie, sługa uniżony waszmościów - nisko pokłonił się wszystkim zgromadzonym i zajął ostatnie wolne przy stoliku miejsce - przysłuchiwałem się z zainteresowaniem waszej rozmowie, wielce ciekawie tu sobie gwarzycie.

-Co ci podać, Staszku? - zapytał Gwidon.

-Jeszcze pytasz - zdziwił się - toć ja zawsze Elf-Beer pijam, tylko nie ochrzcij go wodą, karczmarzu. Ostatnio na takiej jednej imprezie byłem to piwo nie dość, że strasznie drogie to i cienkie było.

-Toć to grzech z piwem tak postępować - stwierdził Jarosław.

-Co to za impreza była, że takie cienkie piwo podawali - zaciekawił się Teodor - i w dodatku jak mówisz słono za nie licząc.

-Impreza przednia była, lato z RPG, ludzi na niej bez liku, a i trwała całe cztery tygodnie. Zjechali się na nią miłośnicy gier fabularnych z całej okolicy. Grali, grali i grali, a jak nie grali, to z pisarzami dyskutowali tudzież filmy oglądali.

-Jacyż to pisarze na tej imprezie gościli?

-Byli Panowie Sapkowski, Kres, Kołodziejczak,

Szrejter, Komuda, Piekara, Ziemkiewicz, że innych już nie wspomnę.

-Same wielkie nazwiska, jak słyszę. I coż oni wszyscy tam robili?

-Dysputowali z graczami o swoich książkach, na pytania odpowiadali, piwkiem, choć marnym, się raczyli.

-Gdyby to ode mnie zależało, to bym lokal z chrzonym piwem zamknął - zaperzył się nizioł. - Gdzie owa karczma się mieści?

-Nie karczma to była, mój cny przyjacielu, jeno „żakowska stodółka”.

-Nie dziwota więc, że cienkuszem raczono. Wiadomo wszem i wobec, żacy słabe głowy mają - stwierdził Jarosław.

-A coże tam jeszcze ciekawego zobaczyłeś?

-Rozmawiałem z redakcjami „Fantastyki”, „Fenixa”, „Voyagera”, „Magii i Miecza” i „Złotego Smoka”.

-„Złoty Smok”, kolor mi się podoba - zaśmiał się Jarosław.

-Poza kolorem i tym, że debiutowali, normalni to ludzie jako i my.

Dalszą rozmowę przerwało wejście rozbawionej grupy młodzieńców. Gwidon czym prędzej ruszył do baru. Pozostali rozmówcy dokończyli swoje dania i trunki, zapłacili rachunki i udali się do swoich zajęć.

Kilka minut po ich wyjściu do gospody wpadł zdyszany karzeł Bolek Stolarko. Przepchnął się do szynkwasu, piwko zamówił i spytał.

-Ty, Gwido, radia słuchasz?

-Słucham, no i co z tego? - odparł zdziwiony karczmarz.

-Wawy słuchasz?

-Słucham - odpowiedział Gwidon.

-To już wiesz - karzeł wyraźnie posmutniał.

-O czym?

-Jak to o czym, o nowej audycji.

-Jakiej audycji? - Gwidon z coraz bardziej zdziwioną miną zaczął zastanawiać się, czy aby z Bolka głową wszystko jest w porządku.

-Więc nie wiesz! - wrzasnął karzeł. - Toć od początku września, w każdą niedzielę o piętnastej pięć **Magazyn Fantasy i SF w Wawie** leci.

-Wielce miłą mi wiadomość podałeś.

Karzeł był wyraźnie dumny z tego, że pierwszy powiedział Gwidonowi o nowej audycji. Gwidonowi, który uchodzi za najlepiej poinformowanego obywatela w mieście.

-Cóż tam ciekawego usłyszeć można? - zapytał karczmarz.

-Informacje o nowych książkach, wydawnictwach, o autorach, filmach. O wszystkim, co interesuje miłośników fantasy. Konkursy z nagrodami organizują, wywiady z bardzo ciekawymi istotami przeprowadzają.

-Warto więc słuchać owego magazynu - stwierdził nizioł.

Przed gospodą rozległ się dziwny huk i trzask. Wszyscy goście wybiegli przed wejście zobaczyć, co się stało. Na placu wylądował duży rozmiarów balon podróżny, z którego wysiadł elf-podróżnik Marcelli Oberżyświat. Pokłonił się wszystkim wokół zgromadzonym i krzyknął:

-Witajcie, mili moi. Przyleciałem do was prosto z...

c.d.n.



Bogusław Zagłoba





# RIPOSTA - czyli krótki kurs szermierki dla Pana R. Zegara

Z niewątpliwym zainteresowaniem przeczytałem artykuły Pana R. Zegara w nr 3/94 pisma „Magia i Miecz”. Pożyczkowo uciecha moja nie znała granic, by w końcu przedrzeć się w przerażenie! No bo co? Pismo dobre i owszem - ciekawe, ale skąd u licha wytrzymało taki „auto-rytel” w dziedzinie broni białej?

Panowie, Panie, dość gołosłavia, teraz „bigosujemy”, tzn. pozwolę sobie zaprezentować kilka najbardziej rażących nieścisłości w artykule „Miecz, Tasak i Inne Kosy”.

Po pierwsze. Panie Zegar piszesz Pan, że istotną częścią miecza była głowica. To prawda, ale zupełnie pomijasz Pan taką drobnostkę jak głownia, ona to jest bowiem najważniejszą częścią miecza. Dlaczego jako „fachowiec” nie puściłeś pary na temat słynnych głowni: Toledo, Passawy, Frangii czy Solingen? Ale to drobnostka.

Po drugie. Piszesz Pan dalej: „Pierwotnie miecze miały krótką (60-70 cm) głownię”. A co Pan powiesz o mieczu greckim długości ok. 1 m. Taki sam (pod względem długości) miecz posiadali wcześniej wojownicy perscy (achemenidzi). To dopiero Rzymianie skrócili miecz, aby był przydatny do walki w zwartym szyku. Długie żelazne miecze ponownie pojawiły się w ręku „germańskich barbarzyńców”. Można o tym przeczytać w kronikach rzymskich historyków. (słynna gwardia germańska cesarzy rzymskich)

Po trzecie. Sprężystość miecza nie uzyskuje się poprzez wykucie zbrocza, ale poprzez umiejętny dobór struktury metalu, tzn. ciągnięto żelazny drut, który następnie splatano w warkocze i wielokrotnie skuwano, na przemian składając. Otrzymywano w rezultacie bardzo giętką sztabkę. I tu napisać trzeba, iż broń wschodnia tym różni się od zachodniej, że: w mieczach europejskich brzeg głowni był miękki i giętki, a rdzeń z twardego sztywnego żelaza, a w mieczach i szablach wschodnich na odwrót, ostre jest sztywne i twarde, a rdzeń z miękkiego, sprężystego materiału (patrz miecze Katana, szable z bułatu lub damastu skuwanego). Zbrocze służyły do zmniejszenia wagi miecza i wzmocnienia go konstrukcyjnie.

Po czwarte. Dalej piszesz Pan o technice robienia mieczem jednoręcznym jako o podobnej do „robienia szabłą”!!! Faj a fe!

Panie Zegar, Pan chyba nie miałeś nigdy miecza w ręku. Miecz jednoręczny waży od 2 do 4 kg, szabla bojowa zaś niecały kilogram. Szablą można robić szybkie cięcia, młyńce. Szablą tnę się z ramienia, łokcia czy nadgarstka (te ostatnie cięcia są bardzo szybkie). Mieczem zaś rąbie się i kłuje. Ciosy miecza wyprowadzane są tylko z ramienia, więc o żadnej finexji nie ma tu mowy. To z powodu toporności miecza zaczęto stosować koncerze, rapiery, szable i szpady bojowe. W szabli ciosy paruje się szabłą („zastawą”), natomiast w jednoręcznym mieczu blokuje się skośnymi „blokami” tak, aby miecz wroga zsunął się i opadł na jelca i na nich się zatrzymał. Dlatego w mieczu niemożliwe jest przekładanie palców przez jelca, bo po pierwszej wymianie ciosów zostałyby one odrąbane! Tak Panie Zegar, jeśli nie wierzysz, radzę spróbować. Sam zajmuję się szermierką na średniowieczne narzędzia i wiem, czym grożą tego typu niedorzeczne sformułowania. Byłem też na turniejach, gdzie niektórzy rycerze próbowali podobnych praktyk z optakany (dla palców) skutkiem. Tak więc mieczem nie można „robić” tak jak szabłą. Jeśli moja skromna opinia Pana nie zadowoli, zapraszam na trening z Mistrzem Zabłockim.

Po piąte. O mieczach dwuręcznych. Były ich trzy

rodzaje: „mieczowy”, „espaddon-hipadon” i „flamberg”. Napisałeś Pan: „zakończony haczykowatymi występami, które służyły do odpierania broni drzewcowej”. To nieprawda, owe „haczykowate występy” nazywają się wąsy i służą do zatrzymywania ciosów innych mieczy dwuręcznych. Miecz dwuręczny służył jako uzupełnienie broni drzewcowej w formacjach landsknechtów szwajcarskich i niemieckich. Ricasso często owijano skórą i chroniono „osłą podkówką”, odchodzącą od jelców z obłękami. Wąsy miały chronić rękę trzymającą za ricasso. Samo ricasso trzymano przy blokach wyjątkowo silnych ciosów, ale takie mógł zadać tylko inny miecz dwuręczny. Co do techniki walki, to też podajesz Pan nieprawdę, bo mieczem dwuręcznym walczy się zadając przede wszystkim szerokie ciosy w pionie i poziomie, a nie „skośne”, jak Pan utrzymujesz. Co do odpierania broni drzewcowej, traktowano to jako ostateczność, tzn. halabardy były i są bronią o wiele niebezpieczniejszą od miecza dwuręcznego. Wąsami można było próbować złamać halabardę, ale nie odeprzeć ją, jak Pan piszesz. Miecze dwuręczne służyły też do pojedynków rycerskich. Głównie „Sądów Bożych” toczonych na śmierć i życie.

Po szóste. Na rysunku przedstawionym w artykule jako „miecz” - taki egzemplarz nie istniał nigdy naprawdę, dalej rysunek przedstawiający miszerykordię podpisujesz Pan jako „puginał” - błąd! Puginał to co innego i inaczej wygląda, a miszerykordia też co innego - odsyłam Pana do książek A. Nadolskiego, W. Zabłockiego czy Z. Żygulskiego.

Na końcu wspomina Pan Zegar o jakimś (cytuje dosłownie) „... mieczu...” jako o „... b. ciekawym i mało poznanym rodzaju oręża średniowiecznego...”. Ów niezbadany „miecz” o „... bardzo długiej i ostro zakończonej głowni...” zaopatrzonej w „dużą głowicę - dla dobrego wyważenia”, śmiech bierze. Czytając to można by sądzić, że miecze średniowieczne były małe, krótkie z tępyimi głowniami, zakończone małą głowicą i na dodatek źle wyważone. Panie Zegar, chciałeś Pan zapewne opisać miecz-rapier, ale czasu czy chęci nie starczyło, by zapoznać się z tym narzędziem i zrozumieć jego budowę. Tu jeszcze raz odsyłam do wielkich mistrzów, a konkretnie do albumu Z. Żygulskiego „Stara Broń w Zbiorach Polskich”.

Na zakończenie pragnę poradzić, aby podczytał się Pan trochę przed następnym artykułem lub poradził fachowców.

Tyle dla Pana.

A teraz do Szanownej Redakcji „M i M”. Zdziwienie mnie ogarnia, gdy widzę sąsiadujące ze sobą teksty pana Jarka Komudy i „dzieła” R. Zegara. O ile felieton Komudy w sposób fachowy i rzeczowo porusza najważniejsze tematy związane z końmi, o tyle praca Zegara mocno trąci hochsztaplerką.

Nie wiem, czy potraktować to jako „numer skierniewicki” - czyli żart z kogutkiem, że w jednym piśmie mamy taki rozrzut: z jednej strony fachowość i zawodowość (J. Komuda), a z drugiej lekceważenie tematu i ignorancja połączone z wyraźnym brakiem wiedzy (Zegar).

Droga Redakcjo „M i M”, proszę Was nie róbćcie tego więcej, bo najgorsze są „koktajle” - błyskawicznie zbijają z nóg. Albo trzymajcie dotychczasowy całkiem niezły poziom, albo zaczynajcie zajmować się prasą bulwarową - która, jak wiadomo, roi się od nieścisłości (tak jak artykuł Zegara).

To na tyle, pozdrawiam licząc na podniesienie poziomu w „M i M”.

Tomasz Mogiła-Szajewski





# Powrót wiedźmina

Nic mnie tak ostatnio nie rozbawiło, jak „pirogowe” i „antypirogowe” polemiki toczone na łamach „Nowej Fantastyki”. Jest rzeczą nieco absurdalną kłócić się o polską fantastykę, czyli o coś, czego nie ma – mamy bowiem jednego pełną gębą autora fantastyki (czyli Sapkowskiego) oraz kilku młodych ludzi, którym od czasu do czasu zdarzy się napisać opowiadanie (czasem jak w przypadku Feliksa W. Kresa, podobno powieść) utrzymane w tej poetyce. A przecież, jak powiada pismo, z owoców ich poznacie.

Wydaje mi się, że prawdziwy początek polskiej fantastyki będzie w przyszłości wiązany z ukazaniem się dawno przez Andrzeja Sapkowskiego zapowiadanej powieści o wiedźminie Geralcie – sądząc po pierwszej części, opublikowanej przez superNOWĄ „Krwii Elfów”, zanosi się na wieloletnią sagę, być może obszerniejszą nawet od sławnej trylogii Tolkiena.

Świat Geralta z Rivii jest miłośnikom fantastyki dawno znany z opowiadań. „Krew Elfów” traktuje o losach cyntryjskiej królowej Ciri, dziecku obiecanym wiedźminowi przez królową Calanthe w opowiadaniu „Kwestia ceny”. Z dziewczynką wiąże się niejasne przeznaczenie, wiadomo tylko, że odegra ona ważną rolę w przyszłych wypadkach. Akcja „Krwii Elfów” zaczyna się dwa lata po bitwie pod Sodden, w której ludy północy odparły najazd zamieszkałych na południu Nilfgaardczyków. Niemniej zagrożenie wcale nie minęło i zanosi się na kolejną, tym razem ostateczną rozgrywkę – wszyscy są przynębieni przepowiednią elfiej wieszczki Itlin, prorokującej wiek miecza i topora, wiek wilczej zamieci. Z kątów wyziera Armageddon, czas ostatecznej walki Dobra i Zła – ludzie i nie-ludzie mają tego świadomość i usiłują się jakoś przygotować.

Kluczem do sytuacji wydaje się być Ciri, która okazuje się Źródłem, posiadaczką potężnych magicznych mocy – cały problem w tym, przeciwko komu się one obróć. Młoda, niedoświadczona dziewczyna zupełnie nad nimi nie panuje. Dlatego pewnie pierwszy tom ma charakter „edukacyjny”: Ciri najpierw przechodzi podstawowe wiedźmińskie szkolenie w Kader Morhen, potem w arkanie magii wprowadza ją sama Yennefer. Dziewczyna uczy się, zaczyna coraz więcej rozumieć i... dojrzewać. Niepostrzeżenie zmienia się w kobietę, co łatwo poznać po zazdrości, jaką odczuwa wobec Yennefer. Chodzi oczywiście o Geralta, który z kolei traktuje Ciri jak własną córkę. Ten bardzo ciekawy trójkąt emocjonalny z pewnością będzie się rozwijał w dalszych tomach sagi.

W „Krwii Elfów” zaczyna toczyć się gra, której przedmiotem jest przyszłość świata – każdy musi się opowiedzieć, po której stoi stronie. Także Geralt, nieco już podstarzały, zmęczony i rozczarowany do świata i ludzi – on oczywiście opowie się po stronie Ciri, nie wiadomo jednak, czy w ostatecznym rezultacie będzie

to ten „dobry” wybór. W każdym razie Geralt i jego przyjaciele (rzecz jasna i Jaskier jest w to zamieszany) chcą zrobić wszystko, aby dziewczynka nie wpadła w łapy przedstawicieli sił ciemności. Reprezentuje je morderca – czarownik Rience, dybiący na Geralta i jego podopieczną. Andrzej Sapkowski przyzwyczaił czytelników do pewnych standardów – są one w „Krwii Elfów” w pełni zachowane, a nawet pogłębione: akcja toczy się równie żwawo i błyskotliwie co zwykle, narracja jest zwarta i dynamiczna, dialog błyskotliwy i cięty. Trzysta stron powieści wcale nie wyhamowało jego legendarnej już lekkości pióra. Wiedźminowy świat, do tej pory fragmentaryczny i wyrwykowy, tworzony na dorazne potrzeby kolejnych opowiadań, nabiera spójności i logiki. Mamy nawet jego pierwszą mapę, co prawda słowem jeno szkicowaną – zapewne dlatego, że Sapkowski zwykł drwić z konkurentów, twierdząc, że nie potrafią oni napisać słowa bez uprzedniego naszkicowania mapki opiewanych krajów. On sam w dotychczasowych opowiadaniach mógł się bez tego obyć, w powieści jednak groziłoby mu popadnięcie w chaos.

Zresztą, nie ustrzegł się – moim zdaniem – kilku potknięć. Na przykład niepotrzebnie bawi się w ekologię: w średniowieczu (a na tym etapie rozwoju jest świat Geralta) nie istniał problem zatrućcia środowiska, jako że nie było przemysłu chemicznego. Ścieki naturalnie przyroda absorbuje dość łatwo, stąd biadania nad zatrutymi g...nem rzekami brzmią mi mało wiarygodnie. Drugą sprawą jest język, będący osobliwą mieszanką stylizowanej staropolszczyzny i mowy zupełnie współczesnej, a nawet przyszłościowej, skoro mówi się o teleportach i psychowizji. Nijak jednak ma się ta zaawansowana terminologia do średniowiecznego świata – skąd zatem się wzięła? Chyba nie z widzimisię i lenistwa autora: w każdym razie jest to poważne potknięcie logiczne, nad którym ktoś (pewnie Sapkowski) powinien się zastanowić. Tak czy owak uważam, że publikacja sagi o wiedźminie może być tym dla polskiej fantastyki, czym dzieło Kopernika dla astronomii. Sapkowski bezwzględnie potwierdził swoją klasę i prymat nad krajowymi konkurentami. Więcej nawet – jest równie dobry co najwięksi giganci zachodniej fantastyki, Williams czy Bradley. Kiedyś, mam wrażenie, że już całkiem niedługo, będzie od nich lepszy.

„Krew Elfów” kończy się nagle, sceną wyjazdu Yennefer i Ciri z chramu Melite. Głównym uczuciem, jakie żywiłem wówczas do autora, była złość, że nie mogący czerkać dalej. I nic dziwnego – wieść gminna niesie, że hurtownicy książek wezmą każdego autora polskiej fantastyki, pod warunkiem, że nazywa się Sapkowski. Chyba zmienię nazwisko.

Andrzej Sapkowski „Krew Elfów”. Tom pierwszy sagi o wiedźminie. superNOWA, Warszawa 1994.



Jacek Ingłot







## POLCON '94

W dniach od 22 do 25 września br., w Lublinie odbyła się największa impreza fandomu polskiego - POLCON. Po kilku latach „chudych” tegoroczny POLCON przeżył renesans pod względem frekwencji i organizacji. Zjechało się na niego około siedmiuset osób z całej Polski. Mniej więcej połowę uczestników konwentu stanowili gracze RPG. Na sali gier grano w przeróżne systemy: „Kryształy Czasu”, „Warhammer FRP” (Pierwsza polska edycja tego systemu), „Warhammer 40 000”, „RuneQuest”, „AD&D”, „Space Marines”, „Man O’War”, „Space Hulk”, „Battletech”.

Rozegrano także grę terenową opartą na oryginalnych lubelskich podaniach i legendach, ze scenariuszem osadzonym w alternatywnej wizji Lublina. W przerwach pomiędzy rozgrywkami erpegowcy mieli możliwość wzięcia udziału w konkursach, („Fandom i RPG”, „Groza w RPG”, „Najlepszy Gracz”, „Najlepiej pomalowana figurka”, „Najlepszy scenariusz/MG”), spotkania się z doświadczonymi mistrzami gry (m. in. Arturem Szyndlerem, Dariuszem Torunem, Kiro) i redakcjami pism („Magia i Miecz”, „Złoty Smok”). Stowarzyszenie Rycerskie z Warszawy wraz z redakcją „Złotego Smoka” zorganizowały dla nich pokaz średniowiecznych walk rycerskich, mający wpłynąć na urealnienie elementu walki podczas gry.

Gośćmi honorowymi tegorocznej imprezy byli: Jadwiga Zajdel (wdowa po Januszu A. Zajdlu, jednym z najwybitniejszych polskich pisarzy SF), Andrzej Sapkowski (najjaśniejsza od kilku lat gwiazda polskiej Fantasty), Tomasz Kołodziejczak (pisarz, felietonista, autor programu „FANTASTIKON”), Antoni Smuszkiewicz (historyk literatury SF), Andrzej Kołodyński (krytyk filmowy), Bolesław Hołdys (krytyk filmowy).

Gościem zagranicznym w Lublinie był Bruce Michael Sterling, pisarz amerykański, zaliczany do „odnowicieli SF”. Autor m. in. takich opowiadań, jak: „Rój”, „Mozart w przeciwnościach okularach”, „Kwiaty Edo”, „Podbija-

nie kosmosu”, „Czerwona Gwiazda, orbita zimowa”, „Sklepek z czarami” i wielu innych.

Wszyscy uczestnicy POLCONU mogli spotkać się również z wielu innymi zaproszonymi gośćmi. W programie tegorocznej imprezy nie zabrakło miejsca na filmy (zarówno wideo, jak i kinowe), spotkania z wydawcami (SuperNOWA, Zysk i ska., Rebis, Alfa, Amber), redakcjami pism („SuperBoom”, „Fenix”, „Złoty Smok”, „Nowa Fantastyka”, „Magia i Miecz”), autorami polskiej Fantasty i SF (Feliks W. Kres, Andrzej Sapkowski, Tomasz Kołodziejczak, Andrzej Zimniak, Rafał Ziemkiewicz). Czynne również były księgarnie i sklepiki z gadżetami do gier RPG.

Podczas POLCON-u, tak jak co roku, uczestnicy głosowali, która z powieści i opowiadań wydanych w 1993 r. otrzyma prestiżową nagrodę im. Janusza A. Zajdla. Po zliczeniu głosów jury ogłosiło werdykt: „... nagrody za najlepszą powieść w roku 1993 nie przyznano, najlepszym opowiadaniem według głosów akredytowanych członków POLCON-u zostało „W leju po bombie” Andrzeja Sapkowskiego...”.

Podsumowując, tegoroczny POLCON należy zaliczyć do jednej z najbardziej udanych imprez w historii polskiego fandomu. Pomimo kilku wpadek organizacyjnych (np. problemy z wejściem na otwarcie) impreza przebiegała bardzo sprawnie i z dużym rozmachem. Dobre warunki zakwaterowania, bliskie usytuowanie kawiarenek i restauracji miały niewątpliwie bardzo ważny wpływ na skonsolidowanie (czytaj zaprzyjaźnienie) się nowicjuszy ze stałymi bywalcami tego typu spotkań. Rozbudowany program pozwolił na intensywne zapewnienie czasu spędzonego w Lublinie. Każdy mógł wybrać spotkania, prelekcje lub pokazy, które go interesowały.

Wzięwszy pod uwagę liczbę uczestników, należy zaliczyć POLCON '94 do największych i najbardziej udanych imprez zorganizowanych na ziemiach polskich.

*Spy GBK*

## Rozwiązanie konkursu naszej redakcji na opowiadanie FANTASY

Jak zapewne część z Was już wie, w lipcu br. ogłosiliśmy konkurs na opowiadanie o tematyce Fantasty. W odpowiedzi do naszej redakcji nadeszło kilkadziesiąt prac. Po bardzo długiej i burzliwej naradzie kolegium redakcyjnego **pierwszą nagrodę postanowiliśmy przyznać Przemysławowi Mazurowskiemu za opowiadanie pt. „To strach, piękna pani”,** które macie możliwość przeczytać w pierwszym numerze „Złotego Smoka”. Nagroda za zwycięstwo w konkursie, oryginalny średniowieczny miecz, została wręczona 24 września 1994 r., na pokazie walk rycerskich zorganizowanych przez naszą redakcję i Stowarzyszenie Rycerskie na tegorocznym POLCON-ie.

Niektóre z nadesłanych prac zostaną wyróżnione i opublikowane w kolejnych wydaniach naszego magazynu. Autorów wyróżnionych prac powiadomimy listownie

o terminie druku ich opowiadań.

Wszystkim uczestnikom pierwszej edycji konkursu dziękujemy za zaangażowanie i nadesłanie do nas swoich opowiadań.

Pragniemy również powiadomić wszystkich czytelników, że cały czas oczekujemy na Wasze teksty: opowiadania, szorty, wiersze, scenariusze, materiały źródłowe do poszczególnych gildii, recenzje, zapowiedzi, sprawozdania, itp. Wszystkich chętnych zapraszamy do działu korespondencji, piszcie do nas o Waszych kłopotach i sukcesach w grach RPG, podawajcie: adresy klubów, nazwy systemów, w które gracze, terminy spotkań etc.

Wasze listy będą dla nas wskazówką, o czym powinniśmy Was informować, a o czym bardzo dobrze wicie.

Pamiętajcie! Nasze łamy otwarte są dla Was.

*Bogusław Zagłoba*

### Garść adresów

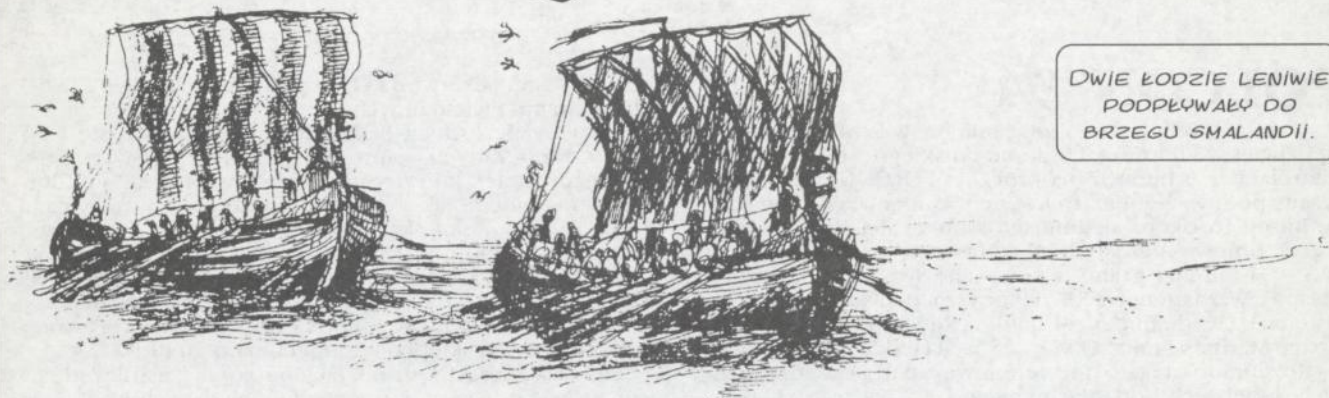
Lubelski Klub Gier Fabularnych „DOL GULDUR”  
Klub Osiedlowy „Odeon”  
Lublin, ul. Okrzei  
Spotkania w piątki o godz. 16  
Adres kontaktowy Kamil Zinzuk  
ul. Obywatelska 14/9, 20-092 Lublin, tel. 77-21-77  
KLUB FANTASTYKI „ACHERON”  
Klub Osiedlowy „Remus”  
ul. Chyłońska 191, 80-007 Gdynia-Cisowa  
Spotkania w piątki godz. 18, tel. 23-67-40

KLUB FANTASTYKI „ALKOR”  
Dom Kultury im. S. Przybyszewskiej  
ul. Nałkowskiej 3, 80-288 Gdańsk-Morena  
Spotkania w czwartki godz. 17, tel. 47-96-17  
KLUB FANTASY „ANGMAR”  
Klub „Macius” ul. Opolska 2, 80-394 Gdańsk-Przymorze  
Spotkania w środy i piątki godz. 17, tel. 56-41-51  
KLUB FANTASTYKI „HYDRUS”  
Klub Podchorążych Akademia Marynarki Wojennej  
81-919 Gdynia 19  
GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI  
Skrytka pocztowa 76, 80-325 Gdańsk 37



## wilcze kły

część 1



DWIE ŁODZIE LENIWIE  
PODPUWAŁY DO  
BRZEGU SMALANDII.

SMOCZE ŁBY LŚNIA W SŁOŃCU.



TO WIELKI HÖWDING ULBJÖRN O PIERSI  
SZEROKIEJ JAK STÓŁ WRACAŁ Z  
WYPRAWY W RODZINNE STRONY.



WIKINGOWIE, RADUJCIE SIĘ!  
OTO WRACAMY DO DOMU.  
ZDOBYLIŚMY POKAŻNE ŁUPY. JUŻ  
NIEDŁUGO PRZYWITAJĄ NAS RODZINY.  
NADCHODZI CZAS ZABAWY.



ACH, ZOBACZYĆ WRESZCIE  
SIGRUN I DZIECI, NAPIĆ SIĘ PIWA,  
ZASIAŚĆ W RODOWEJ HALLI.  
NIE MOGĘ SIĘ DOCZekaĆ.

ULBJÖRN JAKO PIERWSZY  
POMKNĄŁ DO DOMU TARGANY  
TĘSKNOTĄ ZA RODZINĄ.



Gdy Ulbjörn dotarł do sadyby...

OJCZE,  
GDZIE SA WSZYSTCY?

MAM DLA CIEBIE  
ZŁĄ NOWINĘ.

SYGRUN, TWOJA ŻONA ZMÓWIŁA SIĘ  
Z CZARNYM GRIMEM ZE SKANII.  
NA WIOSNĘ GRIM NAJECHAŁ NA NASZĄ  
SADYBĘ W WIELKIEJ SILE. DO SPÓŁY Z  
SIGRUN ZABILI WSZYSTKICH, ZRABOWALI  
CAŁY DOBYTEK I USZLI DO SKANII.

ULBJÖRN  
ZAMARŁ W SWEJ  
BOLEŚCI



I NAGLE WPADEŁ W SZAK.



ZGODNIE Z TRADYcją ULBJÖRN ZAGRZEŁ  
ZWIASTUNĄ ZŁEJ NOWINY.

SYNU  
NIEEE!

WIKINGOWIE,  
PRZED NAMI MORDUJ, GWAŁTY  
I RABUNKI W SKANII.  
RUSZAJMY NA SADYBĘ  
CZARNEGO GRIMA!

URAAA,  
NIECH ŻYJE  
HÖWDING  
ULBJÖRN!!!



WIKINGOWIE ULBJÖRNA, JAK  
BURZA, WDARLI SIĘ DO DOMU  
GRIMA CZARNEGO.

GRIM, GDZIE JESTEŚ?  
CHCE WYRWAĆ CI  
WATROBE I POŁKNAĆ  
CAŁĄ GŁOWĘ.



WRESZCIE ULBJÖRN DOPADŁ GRIMA I SPEŁNIŁ SWÓJ ŚLUB.

ZABIŁEM GRIMA, WYRWAŁEM MU WATROBE I POŁKNAŁEM CAŁĄ GŁOWĘ. ŻONO, TERAZ CZAS NA CIEBIE! ŁAAAAA!

ZABIJE CIE GNOJU!

GIŃ ŚCIERWO!



TYM CZASEM WIKINGOWIE ULBJÖRNA DOKONYWALI PIĘKNEGO DZIEŁA SPALENIA, WYMORDOWANIA, ZRABOWANIA I ZGWAŁCENIA SĄDUBY CZARNEGO GRIMA. ROZPOCZELI WESOŁĄ ZABAWĘ.

SYGRUN  
GODZIE  
JESTEŚ?



ULBJÖRN BEZ POWODZENIA SZUKAŁ SYGRUN.

AŻ ZROZPACZONY  
POCZYNIŁ ŚLUBOWANIE.

PO TAKIM ŚLUBOWANIU SYGRUN  
NIE MOGŁA DŁUŻEJ SIE UKRYWAĆ.



ŚLUBUJE, ŻE JEŚLI ZARAZ NIE ZNAJDE MOJEJ ŻONY SYGRUN, TO NIE TKNE JADKA NI NAPITKU, NIE PÓJDE DO WYCHODKA, NIE BĘDE SIE MYŁ, NIE LEGNIE Z DZIEWKĄ W ŁOŻNICY, NIE BĘDE SIE UŚMIECHAŁ, SPAŁ ANI ODDYCHAŁ I WPADNIE W JESZCZE WIEKSZY SZAŁ.

MEŻU, TU JESTEM.

ULBJÖRN WZRUSZYŁ SIE WIELCE POSTAWĄ SYGRUN. SZAŁ GO OPUŚCIŁ I...

...MOJA GODNOŚĆ NIE POZWALA MI ZOSTAWIĆ CIE ŻYWEJ. MUSZĘ CIĘ ZABIĆ, CO TEŻ Z ŻAŁEM CZYNIE.

WIKINGOWIE, NASZA WYPRAWA DOBIEGŁA DO SZCZĘŚLIWEGO KOŃCA. SYGRUN NIE ŻYJE, A JA JAKO WDOWIEC POSZUKUJE ŻONY. RUSZAJMY PRZETO NA POSZUKIWANIA.



KOCHANA ŻONO BARDZO SIE CIESZĘ, ŻE CIĘ WIDZĘ. TWOJA ODWAGA JEST GODNA POCHWAŁY. WIESZ, ŻE BARDZO CIĘ KOCHAM, ALE...

URAAA!!