

gwiazdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

#46: grudzień 2011

Grafika: Piotr Foksowicz

NEUROSHIMA:

JAK TO NA WOJENCIE ŁADNIE

MONASTYR:

OSTATNI BARON ISCHL

COLD CITY:

NAGRODA

GRY PLANSZOWE:

WYWIAD Z MICHAŁEM ORACZEM

A ponadto jeszcze:

- WYWIADY
- KARTY POSTACI DO HIK
- NEUROSHIMA HEX DUEL
- FELIETONY I ARTYKUŁY
- PODSUMOWANIE ROKU 2011

NA OKŁADCE:

**PISEK
Z NOWOJORSKIEJ
KOLONII KARNEJ**

**(DODATEK "NOWY JORK"
DO NEUROSHIMY RPG)**



PORTALOWE PODSUMOWANIE ROKU 2011



WYWIAD Z MICHAŁEM ORACZEM



FRONTOWY MATERIAŁ DO NS



DOŚWIADCZENIE W COLD CITY



OPOWIADANIE DO MONASTYRU

WSTĘPNIAK

Kończy się kolejny rok, człowiek spogląda na minione miesiące i jak co roku – z perspektywy Gwiezdnego Pirata – ma poczucie, że dokończyło się znowu coś niezwykłego.

Kolejny rok udało nam się przygotować dla Was kilkadziesiąt (tak! KILKASET!) stron artykułów o grach i graniu. Artykułów ciekawych, dobrych, artykułów, które przechodzą przez sito redakcji, nie zwykłych notek z bloga, lecz rzetelnych, ciekawych materiałów. Miesiąc w miesiąc znajdują się ludzie z dobrą ręką do pisania, z sercem do przelania własnych pomysłów na papier i dzielenia się nimi z innymi graczami.

Opublikowaliśmy w tym roku kilka prawdziwych perełek, materiałów, które na pewno dały Wam, czytelnikom kupę frajdy. Cykl samurajski Arka Rygla, De Profundis Rete Zachiego, świetne materiały do Cold City, czy prawdziwe morze obłądnych materiałów do Neuroshimy...

To był bardzo udany rok dla Gwiezdnego Pirata. Spoglądam na ścianę numerów, na listę artykułów, nadesłanych do nas grafik i tekstów i widzę, że udało nam się znowu coś wspaniałego – rok pracy od fanów dla fanów.

Dziękuję wszystkim autorom za tworzenie magazynu. Dziękuję blogerom, którzy nas wspierają i wyrażają zgodę na przedruk ich najlepszych wpisów. Dziękuję czytelnikom za wszystkie maile i dobre słowa o piśmie.

Życzę wszystkim udanego 2012 roku i oby przyniósł kolejne świetne materiały, które będzie nam przyjemnie wspominać w grudniu 2012...

trzewik

GWIEZDNY PIRAT Adres redakcji: „Gwiezdny Pirat” Wydawnictwo Portal 44-100 Gliwice, ul. Św. Urbana 15; tel. / fax (032) 334-85-38; E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl; WWW: www.wydawnictwoportal.pl
Redaktor Naczelny: Rzuć k6 i wybierz gracza po twojej lewej stronie; Współpracują współpracownicy; Współredagują współredaktorzy; korygują korektorzy. Materiały zawarte w czasopiśmie mogą być w całości lub fragmentach kopiowane, fotokopiowane, publikowane czy reprodukowane na każdym z nośników informacji - prosimy jedynie o informację o takim działaniu. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych i zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i hołduje zasadzie „Co złego, to nie my”. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz zdjęcia są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. ISSN 1898-2700 Nakład: publikacja internetowa Copyright Wydawnictwo PORTAL, Gliwice 2011

NOWOŚCI GRUDNIA 2011

NEUROSHIMA

Bohater²

Wznowienie jednego z najpopularniejszych dodatków do Neuroshimy w historii. W dodatku znajdziecie słynne materiały o hibernatusach, cyborgach, otrzymacie reguły tresowania bestii, czy zaawansowanego gamblingu. Nieprzypadkowo dodatek został dodrukowany już czwarty raz!

Tytuł: Bohater²

Linia: Neuroshima RPG

Liczba stron: 128

Cena: 37 złotych

Bohater³

Wznowienie drugiego tomu przebojowej serii Bohaterów, dodatków zawierających nowe reguły dla Bohaterów Graczy. Znajdziecie tu nowe Pochodzenia (Europa!), nowe cechy z istniejących Pochodzeń, reguły montowania maszyn, informacje o pancerzu wspomagającym i wiele innych!

Tytuł: Bohater³

Linia: Neuroshima RPG

Liczba stron: 128

Cena: 37 złotych

NEUROSHIMA TACTICS

Hybrydy 2

Dwa nowe wzory Hybryd to idealne wsparcie dla wszystkich fanów Blaszkaka. Najpopularniejszy oddział w armii Molocha doczekał się niesamowitych modeli, dzięki którym wystawiona gromada hybryd będzie wyglądała imponująco.



Tytuł: blister Hybrydy 2

Linia: Neuroshima
Tactics

Zawartość: 2 modele

Cena: 44,99 złotych

Szpony 2

Dwa nowe wzory Szponów pozwalają poszerzyć gromadę krwiożerczych i najbardziej agresywnych spośród oddziałów Borgo. Poczuj przyjemność władowania się w przeciwnika watahą mięsożernych pupilów. Dzięki przygotowanym do własnoręcznego sklejenia częściom modele zyskują na dynamice sylwetek.

Tytuł: blister Szpony 2

Linia: Neuroshima Tactics

Zawartość: 2 modele

Cena: 44,99 złotych



MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA HEX!

Duel

Wznowienie słynnego dodatku do gry Neuroshima HEX: Duel. Ten produkt rozszedł się w ciągu kilku miesięcy od premiery i przez długi czas był oczekiwany przez fanów gry. Neuroshima HEX: Duel to nie tylko dwie nowe, unikalne armie do gry, lecz także zupełnie nowa plansza! Neuroshima HEX: Duel może być traktowany jako dodatek do Neuroshimy Hex lub jako osobna gra dla dwojga!

Tytuł: Duel

Linia: Neuroshima HEX

Zawartość: pudełko, instrukcja,
plansza, 70 żetonów

Cena: 89,00 złotych



ZAPOWIEDZI!

STYCZEŃ:

- Neuroshima RPG: Nowy Jork
- Neuroshima Tactics: blister Punków
- Neuroshima Tactics: blister Szturmowców

Ignacy Trzewiczek

Podsumowanie roku 2011 w Portalu

Tradycyjnie grudzień jest czasem podsumowań oraz prognoz na kolejny rok. O ile prognozowanie zostawiamy innym – niech przewidują, co wydarzy się w roku 2012, o tyle podsumować kończący się rok jak najbardziej powinniśmy. A był to rok dziwny...



GRY PLANSZOWE

Rok 2009? To był czas wielkiej premiery Strongholda oraz dodatku do Neuroshimy HEX! Rok później, w 2010? Premiera karcianki w świecie NS, czyli pojawienie się na rynku gry 51. Stan. Wydaliśmy wtedy też wielkie pudło - dodatek do Strongholda!

Rok 2011? Wydaje się troszeczkę skromniejszy. Odbyła się premiera Nowej Ery oraz nowej edycji Pret-a-Porter. Obie gry zostały bardzo dobrze przyjęte w Polsce i na świecie, Nowa Era zbiera tak dobre recenzje, że czasami sami nie potrafimy w to uwierzyć, oceny 10/10 czy 5/5 to coś wspaniałego. Zresztą,

nim Nowa Era oficjalnie zadebiutowała, już zebrała nagrodę G@meG@me Box Award od Franka Kulkmana z serwisu Boardgame.de. Wiosną tymczasem Pret-a-Porter zdobyła nominację do Gry Roku w Polsce.

Obie gry wydaliśmy na wyższym poziomie niż dotychczas, w Nowej Erze pojawiły się drewniane komponenty, duże karty kontaktu, plansza punktacji, a z żetonami to daliśmy czadu na całego – są duże i bardzo wygodne w użyciu. Do Pret-a-Porter dodaliśmy karty pomocy wyjaśniające ikony.

Obie nasze gry pną się w rankingu BoardGameGeek dzięki bardzo wysokim ocenom graczy. Tuż po Essen podpisaliśmy umowy na dystrybucję obu tytułów w USA i w pierwszych tygodniach nowego roku obie nasze gry trafią do szerokiej dystrybucji w Stanach.

Niestety, nie udało się dopiąć wydania we Francji ani w Niemczech – w tej sprawie rozmowy wciąż trwają i trwają i końca nie widać.

W Polsce wydaliśmy dodatkowo grę The Resistance: Agenci Molocha. To polska edycja międzynarodowego hitu i tak jak na zachodzie, tak w Polsce, szturmem zdobyła serca graczy. W ciągu samych wakacji kupiliście prawie 1000 talii! To były wakacje pełne intryg Agentów Molocha! Z gry jesteśmy bardzo dumni, bo dodaliśmy do niej kilka własnych pomysłów, nowe karty, własne grafiki i generalnie włożyliśmy w nią kupę serca. Fajnie, że operacja zakończyła się sukcesem.



AZTEKOWIE TWIERDZĄ, ŻE ROK 2012 BĘDZIE LEPSZY NIŻ 2011. MAJOWIE TWIERDZĄ, ŻE AZTEKOWIE TO GŁUPKI, A ROK 2012 BĘDZIE W OGÓLE OSTATNI

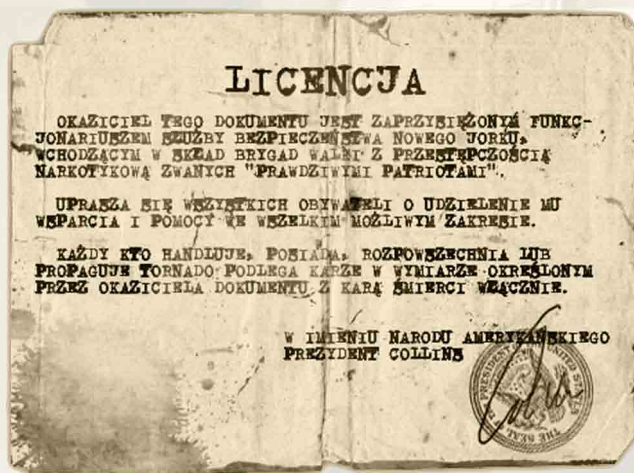
Bardzo dużo działa się także z magazynem Świat Gier Planszowych – dotychczasowy Redaktor Naczelny magazynu, Rafał Szyma, przekazał w połowie roku pałeczkę nowemu człowiekowi na pokładzie, Mirkowi Gucwie. W tym roku w piśmie pojawiły się gratisowe dodatki (karty do 51. Stanu. Do Glory to Rome, do Munchkina), wprowadziliśmy ofertę prenumeraty magazynu i rozpoczęliśmy elektroniczną sprzedaż za pośrednictwem Portalu e-gazety. Działo się dużo dobrego i dużo dobrego czeka pismo także w przyszłym roku.

Wydarzyło się oczywiście i milion pomniejszych wydarzeń, mniej lub bardziej ważnych. W Essen świętowaliśmy pięciolecie naszej obecności na targach, i z tej okazji wydaliśmy broszurę z wa-

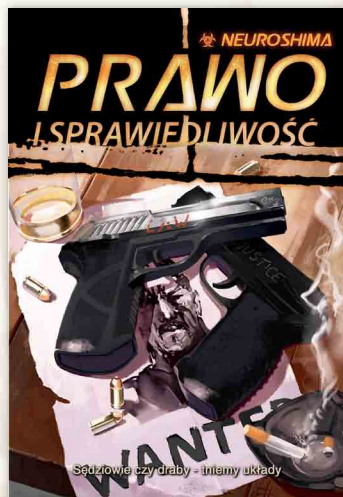
riantami reguł do naszych pięciu gier planszowych. Na konwentach rozpoczęliśmy prezentacje i testy naszych premier na rok 2012, na iUrządzeniach ukazały się nowe armie – Nowy Jork i Neodżungla, podpisaliśmy też umowy na wydanie kolejnych gier w wersjach elektronicznych. Dodrukowaliśmy Neuroshimę Duel, zarówno na polski rynek jak i na Hiszpanię, Holandię i Włochy, a amerykański wydawca Z-Man Games dodrukował z kolei podstawkę do NS HEX.

GRY FABULARNE

O ile w przypadku gier planszowych rok 2011 był rokiem dobrym, może



BRYGADY PRAWDZIWYCH PATRIOTÓW JUŻ WSZCZĘŁY ŚLEDZTWO W SPRAWIE LICZBY DODATKÓW DO NEUROSHIMY W ROKU 2011. WINNI PONIOSĄ ZASŁUŻONĄ KARĘ!



nie przełomowym, może nie tak rewolucyjnym jak lata, w których premierę miały Machina, czy Neuroshima Hex czy Stronghold, ale jednak dobrym, uczciwym rokiem, z trzema pudłami trafiającymi na rynek, o tyle w przypadku gier fabularnych zaliczyliśmy najślabszy rok od lat.

Do Neuroshimy RPG ukazał się tylko jeden skromny dodatek (Prawo i Sprawiedliwość). Nowy Jork, od dawna zapowiadany i przez długie miesiące pisany ostatecznie ukaże się dopiero na początku 2012 roku. Nie udało się także dokończyć w tym roku kolejnego almanachu Mistrza Gry – podręcznik Michała Oracza pod tytułem Graj Inaczej także ukaże się dopiero w 2012. Dwa bardzo przykre, lecz faktyczne poślizgi.



Misją, która zakończyła się sukcesem, choć też nie obyło się bez przygód i opóźnień była premiera podręcznika Honor i Krew. Z tej książki jesteśmy bardzo dumni. To wspaniała gra, napisana przez uznanego autora, wydana na najwyższym poziomie, w twardej oprawie, z kolorowymi ilustracjami. Choć mamy nosy zwieszane na kwintę z powodu poślizgu Nowego Jorku i Graj Inaczej, to Honor i Krew troszeczkę nam te humory poprawia. To świetna rzecz i jest się

czym pochwalić.

Wydaliśmy też – wielu o tym może zapomnieć – kilkaset stron materiałów o grach RPG na łamach Gwiezdnego Pirata. Choć nie ma Pirata w sklepach, choć nie zarabiamy na nim ani grosza, to jednak miesiąc w miesiąc dzięki wsparciu fanów gier fabularnych w Polsce powstaje kilkadziesiąt stron ciekawych artykułów o grach. Przygotowanie każdego numeru to kawał ciężkiej pracy, ale nie narzekamy – robimy Pirata z olbrzymią frajdą. Opublikowaliśmy na jego łamach sporo materiałów do Cold City (gwiazdą roku był tu Artur Blok), do Honoru i Krwi (gwiazdą roku był bez wątpienia Arkadiusz Rygiel), do Neuroshimy (cała armia autorów z Multim i Bartoszem na czele!).

2011 był słabszy niż poprzednie lata. Mamy nadzieję, że to cisza przed burzą. Na rok 2012 mamy już kawał dobrego, gotowego materiału do opublikowania.

GRY FIGURKOWE

Rok 2011 to rok, w którym wydaliśmy grę Neuroshima Tactics. Było to największe i najważniejsze wydarzenie tego roku – powód, dla którego inne projekty miały opóźnienia. Gra zgodnie z zapowiedziami ukazała się w wakacje, z uroczystą premierą na konwencie Avangarda w Warszawie. Cztery zróżnicowane armie, 48 modeli, do tego żetony, karty lokacji, gruby podręcznik udostępniony w całości za darmo w formie pliku PDF – to było naprawdę duże przedsięwzięcie.

Uczyliśmy się wszystkiego od nowa. O ile wydawanie gier RPG to nasz chleb powszedni, o ile robienie gier planszowych to też już rutyna, to



SZPON BARTŁOMIEJ WYRAŻA ZANIEPOKOJENIE TWOJĄ STRATEGIĄ W OSTATNIEJ POTYCZCE W NEUROSHIMIE TACTICS

z grami figurkowymi musieliśmy się dopiero zapoznać. Dowiedzieć tego jak robić zdjęcia modeli, by zachęcały do zakupów, a nie zniechęcały. Dowiedzieć, jak opracować regulaminy turniejów, by gracze nie wygrywali poprzez dziury w przepisach. Dowiedzieć, jak ocenić jakość odlewu, jak decydować o tym, czy model nadaje się do produkcji, czy też wynikną podczas odlewania problemy. To był rok gigantycznej nauki. Można śmiało powiedzieć, że pomyliliśmy się wszędzie gdzie się dało. Potykaliśmy się na każdym kroku. I za każdym razem, notowaliśmy wnioski, poprawialiśmy się i napieraliśmy do przodu.

Jak ma się Neuroshima Tactics po tych kilku miesiącach od premiery?

Zatrudniliśmy więcej concept artystów, zatrudniliśmy więcej rzeźbiarzy, stworzyliśmy profesjonalne studio fotograficzne w Portalu... Zmieniliśmy też odlewnię modeli – wszystkie nowe modele produkowane są teraz w Wielkiej Brytanii. Poprawiliśmy każdy element produkcji.

Kończymy testy kampanii do Neuroshimy i będzie ona – jak przystało na Portal po prostu obłędna. Skończyliśmy testy nowych modeli, które pojawią się w pierwszym półroczu 2012. Jesteśmy pełni optymizmu. Rok 2012 to rok, w którym doświadczenie, jakie zebraliśmy podczas trudnego debiutu, zaprocentuje.

KONWENTY I FANI

Premiera Neuroshimy Tactics zmotywowała nas do jeszcze aktywniejszego udziału w konwentach. Byliśmy w tym roku – chyba! – na każdym fantastycznym konwencie w Polsce. Przejechaliśmy dziesiątki tysięcy kilometrów dróg, odwiedziliśmy kilkadziesiąt miejscowości, spotkaliśmy się z tysiącami graczy w Polsce.

Godziny prelekcji, warsztatów i dyskusji, nocne rozmowy z fanami podczas których rodziły się nowe ciekawe pomysły, poznawanie nowych ludzi, nawiązywanie ciekawych kontaktów, wszystkie te wspaniałe elementy życia konwentowego były naszym chlebem powszednim w roku 2011. Dzięki tym



RÓŻOWE ŚWINKI, WIERNE TOWARZYSZKI PORTALOWYCH WYPRAW NA KONWENTY

znajomościom udaje nam się tworzyć Gwiezdnego Pirata – bo pomagacie nam go robić. Dzięki tym znajomościom możemy testować nasze nowe gry. Dzięki nim możemy szybko i bezpośrednio dowiedzieć się czego od nas oczekujecie.

Największymi operacjami roku były wyjazdy na Awangardę oraz na Falkon. W obu przypadkach przygotowaliśmy kilkadziesiąt godzin programu, prelekcji, warsztatów, pokazów. Na Awangardzie siedemnastoosobowy oddział Portalowców głównie promował Neuroshimę Tactics, na Falkonie bawiliśmy się w tworzenie sekty wyznawców Molocha i było to doświadczenie bardzo wesołe.

ZMIANY W PORTALU

Największe zmiany dosięgły Portal wewnętrznie, w roku 2011 rozstaliśmy się z kilkoma pracownikami Portalu, zatrudniliśmy też nowe osoby, zmieni-

liśmy też siedzibę na znacznie większą, ponad 100 metrowe biuro z osobnym pokojem do testów Neuroshimy Tactics, z osobnym pokojem na studio fotograficzne...

Portal jako firma przeszedł w tym roku wiele zmian wewnętrznych, o czym nie informowaliśmy, lub informowaliśmy zdawkowo, a które to zmiany pozwoliły przeorganizować pracę w zespole i z nowymi pomysłami i energią spoglądać w przyszłość. Pod tym względem to był ciężki rok. Ciężko było rozstawać się z ludźmi, z którymi pracowaliśmy przez lata, ciężko było zmienić siedzibę, w której było nam całkiem miło, ciężko było wprowadzić określone procedury wewnętrzne. Nie mniej, Portal się rozwija i jak każda firma, czasem musi przejść określone zmiany. Były bolesne, lecz mamy je za sobą. W 2012 wkraczamy z nową energią. Trzymajcie za nas kciuki.





Szukasz przygód?

Mamy ich setki

AncientScroll.pl

Dla fanek i dla fanów

**Z ROBERTEM OGŁODZIŃSKIM Z SERWISU
ANCIENT SCROLL ROZMAWIA IGNACY TRZEWICZEK**

Jesteś szefem projektu Ancient Scroll. Mogłbyś powiedzieć kilka słów o sobie?

Grami i fantastyką zaraziłem się dobre 20 lat temu dzięki magazynowi "Razem" - to zresztą chyba historia wspólna dla fanów gier z mojego pokolenia. I ta choroba trzyma mnie do dziś. Przeszedłem podobną drogę jak większość fantastów: działałem w klubie, jeździłem na konwenty, pisałem w grupach dyskusyjnych, wreszcie prowadziłem dział Gier w magazynie Esensja. Oczywiście najważniejsze było jednak samo granie. Niestety życie się zmienia, czasu na granie zrobiło się mniej. Pozostała jednak pasja

i stąd wziął się Scroll, który dla mnie stał się takim erpegowym wentylem bezpieczeństwa.

Kiedy nie zajmuję się Scroll'em, czyli pozostałe 23 godziny w ciągu dnia jestem ojcem, mężem, dziennikarzem

Ancient scroll zadebiutował kilka miesięcy temu i - mówię prosto z mostu - byłem pewien, że padnie tak jak dziesiątki podobnych projektów, które co rusz pojawiają się w internecie. Ni diabla, nie padacie. Dlaczego?

Myślę, że gdybyśmy padli parę osób z polskiego fandomu miałyby złośliwą satysfakcję. Póki co jednak nie zanoszą się na to.

A dlaczego? Wspominałem wiele razy o tym, że zanim AncientScroll.pl pojawił się w sieci, spędziłem kilkanaście miesięcy opracowując jego koncepcję. I nawet nie chodzi o tą pierwotną: czyli samą stronę internetową. Najwięcej czasu zajęło mi układanie planu rozwoju Scroll'a. Tzn. co będzie się z nim działo miesiąc po starcie, trzy miesiące po starcie, rok po starcie. Długo też zastanawiałem się, jak dokleić do Scroll'a funkcję "grywalności". Tzn. co zrobić by aktywni użytkownicy byli "wynagradzani" za udział w projekcie. Wreszcie udało się wymyślić taką funkcjonalność, która sprawia, że za aktywność na Scroll'u (lajkowanie, dzielenie się, a nawet same



**PLANY INWAZJI?
GDZIE? KIEDY? MOŻECIE
NA MNIE LICZYĆ!**

odwiedziny) użytkownicy dostają XP-eki.

Po spisaniu strategii rozwoju projektu zrobił się z tego właściwie biznesplan. O tyle ułomny, że bez założeń finansowych. To znaczy, wiedziałem ile kasy potrzebuję na start i rozwój, ale nie zakładałem, że cokolwiek z tego się zwróci. Tak to jest z hobby: ono głównie kosztuje, a zwraca się w postaci satysfakcji, fajnych kontaktów, udanych sesji etc. Choć od samego startu Scroll'a dostawałem pytania o to ile na tym zarabiam, a nawet propozycje współpracy za procent w przyszłych dochodach. To zresztą dobra okazja, by powiedzieć, że od startu Scroll'a wspiera grupa świetnych ludzi, z ekipą Lans Macabre na czele.

Niestety w Polsce większość osób myśli tak: mam hobby, więc wszystko należy mi się za darmo. Na Zachodzie jest odwrotnie: mam hobby, to znaczy, że jestem gotów wydawać na nie pieniądze.

Ta strategia rozwoju projektu jest aktualna i realizuję ją dość dokładnie. Co nie znaczy, że nie ma miejsca na improwizację: takim wypadkiem przy pracy (czyli akcją nie planowaną), był m.in. event w postaci wielkiego spisu fanów RPG czy aplikacja na telefony z systemem Android.

Jesteście - o ile wiem - jedynym polskim serwisem, który ma poważne plany inwazji na rynek angielsko języczny. Mógłbyś się pochwalić i opowiedzieć o planach?

Nie wiem czy jedynym. Nie ukrywam, że Scroll docelowo ma mieć także wersję anglojęzyczną. Ale nie tylko.

Nie wiem też, czy użyłbym słowa inwazja. Piszemy i sprzedajemy różne anglojęzyczne materiały RPG, by zdobyć pieniądze na utrzymanie i rozwój serwisu. Obecnie dostępnych jest kilka tytułów, ale będzie więcej. Dużo więcej. Pośredniczymy też przy sprzedaży materiałów pisanych przez ekipę Lans Macabre. Teraz są dwa, będzie więcej.

Scroll jako projekt małymi krokami zaczyna wkradać się do świadomości fanów RPG na Zachodzie - co ma zresztą pomóc zadebiutować wersji anglojęzycznej. Nawiązałem współpracę z dwoma zagranicznymi serwisami o RPG. Po przeczytaniu moich tekstów zaproponowali, by cyklicznie publikować u nich materiały po angielsku sygnowane przez Ancient Scroll. Strasznie mnie to cieszy i jest dla mnie ogromnym wyróżnieniem.

Ancient scroll ENG da Wam kasę, sławę, fanki? Jakie przewidujesz proporcje?

Fanki? Liczę i na fanki i na fanów. Oczywiście sława, rozumiana jako rozgłos, też się przyda. Myślę po prostu, że Scroll, jako projekt i związani z nim ludzie, mają bardzo duży potencjał. Wielu ludzi z Zachodu na hasła RPG i Polska reaguje odpowiedzią: Q-Workshop. Nie obraziłbym się, gdyby za jakiś czas wymieniali też Scroll'a.

Kasa? Myślę, że wiele projektów pa-
dło właśnie dlatego, że skupiało się głównie na pieniądzach.

No dobrze, ale mówiąc poważnie - masz poczucie, że odwalacie kawał fajnej roboty? Jaką macie ilość odwiedzin? Rośnie? Zgłaszają się nowi ludzie do projektu?

Czy ja mam takie poczucie? Tak. Dzięki Scroll'owi robię coś fajnego z moim hobby. I jest grupa osób, której też się to podoba. I to jest super.

Odwiedziny? Przybywa ich. Nie w jakimś szokującym tempie, ale to efekt specyfiki Scroll'a - nie publikujemy newsów, recenzji. Publikujemy pomysły na przygody.

Co do nowych ludzi: tak, od czasu do czasu pojawia się ktoś nowy, choć większość roboty przy projekcie odwalam sam. Zgłasza się też sporo osób, które pracują nad swoimi własnymi projektami RPG - głównie systemami. Z myślą o nich powstał niedawno Inkubator RPG. To miejsce, gdzie za pośrednictwem Scroll'a mogą dzielić się swoimi pomysłami, szukać współpracowników. Myślę, że to w przyszłości też może zmienić się w coś fajnego.

No to czego mogę życzyć na rok 2012?

Udanego transferu na angielski.

No to życzę!

No to dziękuję!

Antologia dla miłośników fantasy!

Szukaj w Empikach,
księgarniach internetowych
oraz komiksowych.

Lista punktów sprzedaży:

www.swiatkomiksu.pl/gdzie-kupic



[WWW.QUKI.PL/FANTASY KOMIKS](http://WWW.QUKI.PL/FANTASY_KOMIKS)



Robert Ogłodziński

Okopy

Jest rok 1917. Walki w Europie zamarły w okopach. Jesteście drużyną amerykańskich piechurów niedawno rzuconych na front. Od kilkunastu dni tkwicie w okopach, kilkaset metrów przed wami rozciąga się linia okopów niemieckich. Między wami a wrogiem rozciąga się

pas ziemi niczyjej. Przypomina brunatne bagno, pełne lejów po bombach i chaotycznych zasieków. Gdzieś wyrasta nadpalone drzewo – ostatni ślad normalności.

Życie w okopach to nuda i... walka o przetrwanie. W ciągu dnia niewiele

się dzieje. Obie strony kryją się w prowizorycznych ziemiankach. Co jakiś czas na okopy lub w ich okolicy spada grad pocisków artylerii. Nieostrożni żołnierze za bardzo wychylający się z okopów, stają się celami snajperów. Nad ziemią niczyją krążą samoloty i balony

– wasze i wroga – które patrolują okolicę i kontrolują ruchy wojsk.

Całymi dniami zastanawiacie się, kiedy nastąpi rozkaz ataku. Albo kiedy na zmasowane uderzenie zdecyduje się przeciwnik.

Okopy ożywiają się nocą – wtedy jest czas na rozbudowę umocnień, wyprawy na ziemię niczyją, by przechwycić jeńców, rozmieścić/zluzować snajperów.

Ta mini kampania to seria pomysłów na przygody do rozegrania jedną drużyną w czasie wojny pozycyjnej.

OGÓLNY ZARYS KAMPANII

Klamrą spinającą całość przygód jest atak na pozycje wroga. Nadchodzi długo wyczekiwany rozkaz ataku, wieczorem żołnierze zajmują pozycje w okopach. Przed nimi pół kilometra ziemi niczyjej, a za nią – umocnienia wroga.

Czas między wyjściem z okopów, a uderzeniem na przeciwnika, będzie przerwany kilkoma pomysłami na przygody, które będą rozgrywane jako retrospekcja.

PIERWSZE 100 METRÓW

Pada rozkaz ataku. Fala żołnierzy wylewa się z okopów, przedziera przez zasieki. Grzęzną w błocie. Póki co idą po cichu, w ciemnościach, by jak najdalej dotrzeć zanim wróg zorientuje się, że to natarcie.

W tych warunkach, gracze powracają myślami, do wydarzeń sprzed dwóch tygodni. Zostali wtedy wysłani nocą na patrol oraz mieli złuzować swoich kolegów na niewielkim posterunku 200 metrów od linii wroga. To była ich pierwsza misja na ziemi niczyjej,

Tak, jak teraz poruszali się nocą w ciemności. Pierwsze kilkadziesiąt metrów szli. Ale wtedy na niebie pojawił się pocisk z rakietnicy, który nieco rozświetlił okolicę. Drużyna rzuca się na ziemię i po chwili zaczyna się czołgać.

W leju po bombie jeden z graczy trafia na zwłoki żołnierza. Ma kłopot by rozpoznać ubłocony mundur: wróg czy sojusznik. Ma jednak wrażenie, że szeroko otwarte oczy trupa spoglądają na niego. Warto tu spotęgować atmosferę grozy: na froncie, gdy giną tysiące ludzi, bardziej przerażający zdaje się jeden martwy człowiek.

Pełznąć dalej ku posterunkowi, drużyna może trafić na kolejne niespodzianki. Zaalarmuje ich nieznany szelest. Szelest? Przecież tu prawie nie ma roślin.

Natrafią też na wrak samolotu – wroga. Przy zwłokach pilota mogą znaleźć mapę z zaznaczonymi pozycjami: swoimi i wroga.

Dalej jeszcze tylko... doczołgają się do niewypału. Spora bomba wpadła w błąd i nie wybuchła. Jej zdetonowanie, może obudzić całą okolicę. Problem w tym, że jeden z graczy

dosłownie namacał ją ręką i teraz nie wie co zrobić.

Niewybuch nie jest groźny, ale drużyna naradzając się co zrobić, zorientuje się, że... zgubiła się. Gracze leżą na ziemi i nie są pewni skąd przyszedli i dokąd mają iść. Oba kierunki wydają się równie dobre. A może pomyła się i będą czołgać się równolegle do linii okopów.

Wreszcie dotrą do leja po bombie, który zaimprovizowano na niewielki posterunek. Gracze dosłownie wpadną na niego (a właściwie do środka).

Tu czeka jednak niespodzianka: posterunek jest opuszczony. A gracze mieli przecież zmienić obecnych tu żołnierzy. Co się z nimi stało? Zostali złapani? Zdezercerowali? Jedyne ślad po nich to wciąż ciepły kubek z cienką kawą zbożową.

Co robią gracze? Czasu by jeszcze tej nocy wrócić do swoich nie ma. Nim dotrą do okopów, złapie ich świt. Trzeba będzie chyba przeczekać jeden dzień.

Na mapie pilota wroga – jeśli ją zabrali – w ciągu dnia dostrzegą, że... ich posterunek jest zaznaczony. Przy "krzyżyku" pilot postawił jednak znak zapytania. Co to znaczy?

W ciągu dnia nie ma większych szans na wychylenie nosa. Zbyt blisko wroga. Możliwe, że w okolicy są snajperzy. Trzeba czekać do zmroku.

Jaką decyzję podejmą gracze? Wracać? Poczekać na patrol, który zmieni ich następnej nocy?

1. Jeśli zdecydują się wracać, podczas drogi wpadną na wroga snajpera. Jeśli pokonają go po cichu lub wezmą jako jeńca, dotrą do okopów bez problemu. Ale jeśli snajper zrobi hałas, np. Wystrzeli – niebo rozświetli rakiet-

nica. A potem z obu stron okopów rozgorzeje ostrzał. Zagubiony pocisk artyleryjski spadnie wprost na niedawno opuszczony posterunek.

Jeśli postanowią uciekać, mogą odnieść rany. Rozsądniej jest przeleżeć cały dzień na ziemi niczyjej udając trupy, by nocą podpełznąć do swoich linii.

2. Gracze postanowią przeczekać na posterunku do czasu zmiany, czeka ich inna niemiła niespodzianka. Nocą, dostrzegą patrol, który ma ich zmienić. Ale będzie szedł z kierunku okopów wroga. A więc to swoi czy nie? Graczom będzie się zdawało, że słyszą szepty w ojczystym języku. Będą pewnie zwlekać do ostatniej chwili z reakcją. Wreszcie z bardzo bliska dostrzegą, że to faktycznie sojusznicy. Ale... gdy



TO PIERWSZA CZĘŚĆ MINIKAMPAII W CZASIE I WOJNY ŚWIATOWEJ. JEŚLI INTERESUJE WAS CO BĘDZIE DALEJ, KOLEJNE CZĘŚCI ZNAJDZIECIE NA ANCIENTSCROLL.PL

tylko dotrą do posterunku okaże się, że mają dziwne oczy, jakby martwe. Jak ten trup widziany po drodze. I nie mają broni palnej, tylko bagnety. Zanim gracze zdążą się porozumieć, sojusznicy patrol rzuci się na nich z bagnetami. Co się dzieje?

W ostatniej chwili z odsieczą przybędzie właściwy patrol. Czy atakujący ich żołnierze zwariowali? Czy to ci sami, których mieli zmienić? Pamiętaj: właściwy patrol będzie zdawał się naszym graczom podejrzany!

I jeszcze jedno: jeśli walcząc na posterunku, padną strzały – rozpocznie się strzelanina z okopów. Ale tym razem pocisk nie spadnie na posterunek. Dalszy powrót do okopów, będzie przebiegał jak opisano w punkcie 1.

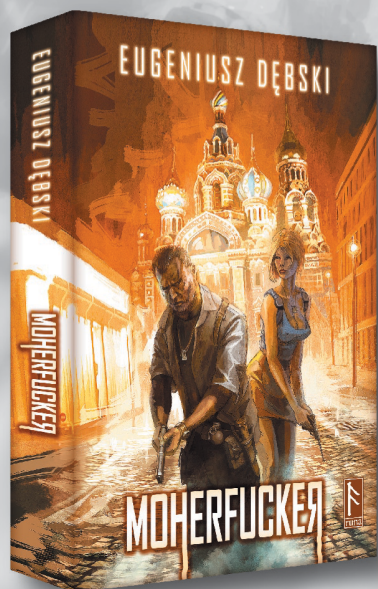
GWIAZDOZBIÓR FANTASTYKI



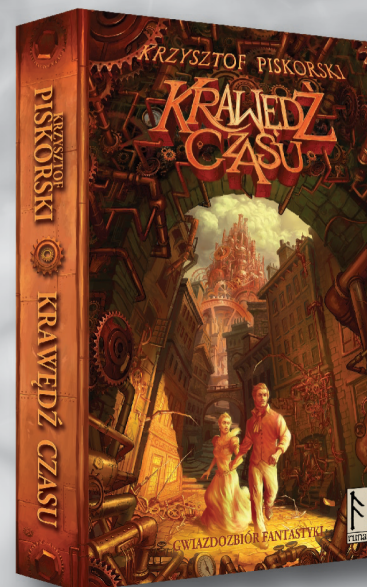
Najdzikszy z żywiołów
zamknięty
między okładkami.



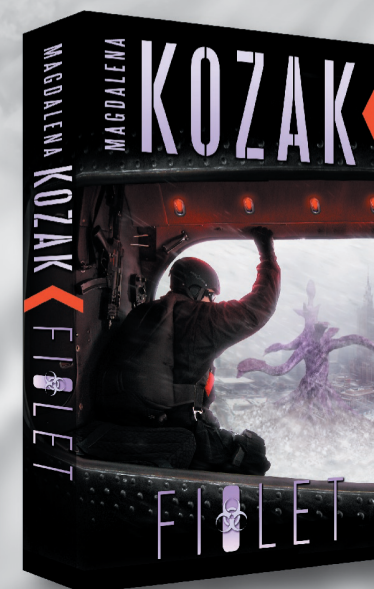
Rycerz Kielichów,
zwodniczy i niebezpieczny
jak górski strumień.
Aby zrealizować swoje
marzenie, jest zdolny
poświęcić bardzo wiele.
Nawet przyjaźń. Nawet miłość.
Nawet cały świat.



Świat według wiedzy.
Tu się kończą baśnie.
Tu zaczyna się
prawdziwa magia.



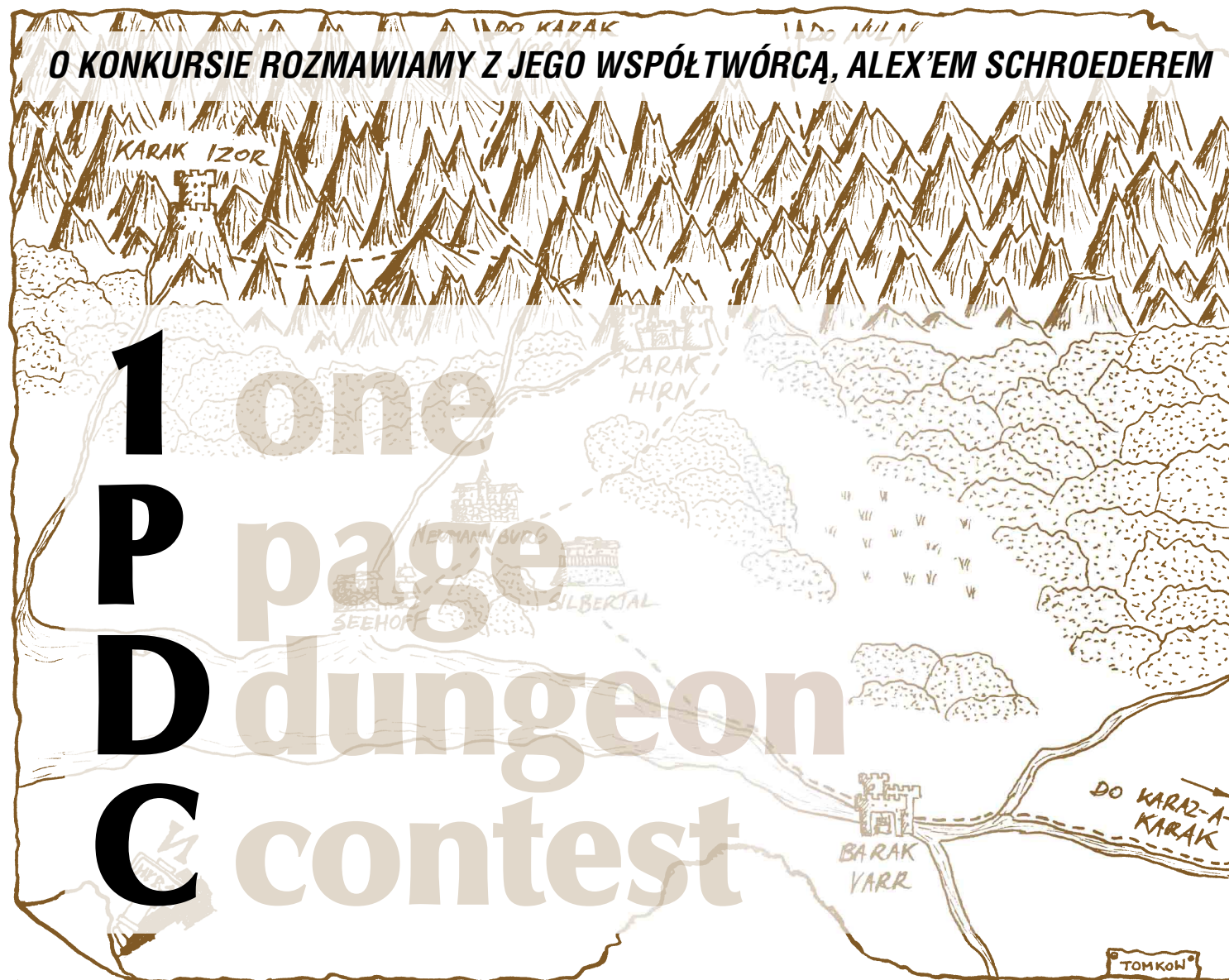
Drzewo Życia i szaleni demiurgowie.
Kabała i myślące maszyny.
Magia i rewolucja przemysłowa.



Odwiedź Zakazaną Strefę.
Zobacz piekło,
które spadło z nieba.
Zwyciężaj lub gin.

Polskie służby specjalne, rosyjska
policja – i bogobojne staruszki,
które zniemacka zmieniają się
w pomiot Cthulhu.





1PDC (skrót od One Page Dungeon Contest), to konkurs, który odbywa się raz do roku od 2009 r. Polega na narysowaniu i opisanu na jednej stronie A4 mapy podziemi, wioski, jaskini, która może być wykorzystana na sesji RPG. Z czasem projekty przysyłane na 1PDC zaczęły się zmieniać: coraz częściej opis na stronie jest też streszczeniem przygody. Bardziej już przypomina samodzielną przygodę w formie sandbox'a, niż tylko suchą legendę do mapy.

1PDC łączy dwie rzeczy: ciekawy pomysł na scenariusz i atrakcyjną szatę graficzną. Niektóre są tak profesjonalnie wykonane, że chciałoby się je wydrukować, oprawić w ramki i powiesić na ścianie.

Skąd wziął się pomysł na One Page Dungeon Contest, czyli 1PDC?

Pierwszą osobą, która napisała o projektowaniu przygód i map na jednej kartce był Dave Bowman. Potem Michael "Chgowiz" Shorten zrobił prosty szablon do projektowania takich rysunków. Następnie w oparciu o ten szablon Michael "Amityville Mike" Curtis zaczął publikować na swoim blogu kolejne poziomy podziemi do swojej gry "Stonehell".

Te projekty wkrótce zobaczył Philippe-Antoine "ChattyDM" Menard. Bardzo mu się spodobały. Skontaktował się z Michael'em i razem zorganizowali pierwszy 1PDC.

Ile osób do tej pory wzięło udział w konkursie?

W ciągu trzech edycji dostaliśmy prawie 250 prac.

Co jest najtrudniejsze przy pracy nad takim konkursem?

Jest kilka trudnych etapów. Bardzo trudno jest np. dotrzeć do ludzi i przekonać do udziału w konkursie. Co roku spędzam mnóstwo czasu na rozsyłaniu informacji o konkursie. Piśmę o nim na wybranych forach internetowych (jest ich dobrze ponad 20).

Przeczytanie wszystkich prac przez jury, też nie jest prostą sprawą. I też czasochłonna. Załóżmy, że mamy 60 zgłoszeń w edycji. Na każde potrzeba powiedzmy 10 minut. Robi się więc 600 minut czytania prac - 10 godzin!

Zaskakująco łatwo idzie nam natomiast zdobywanie sponsorów, którzy fundują nagrody.

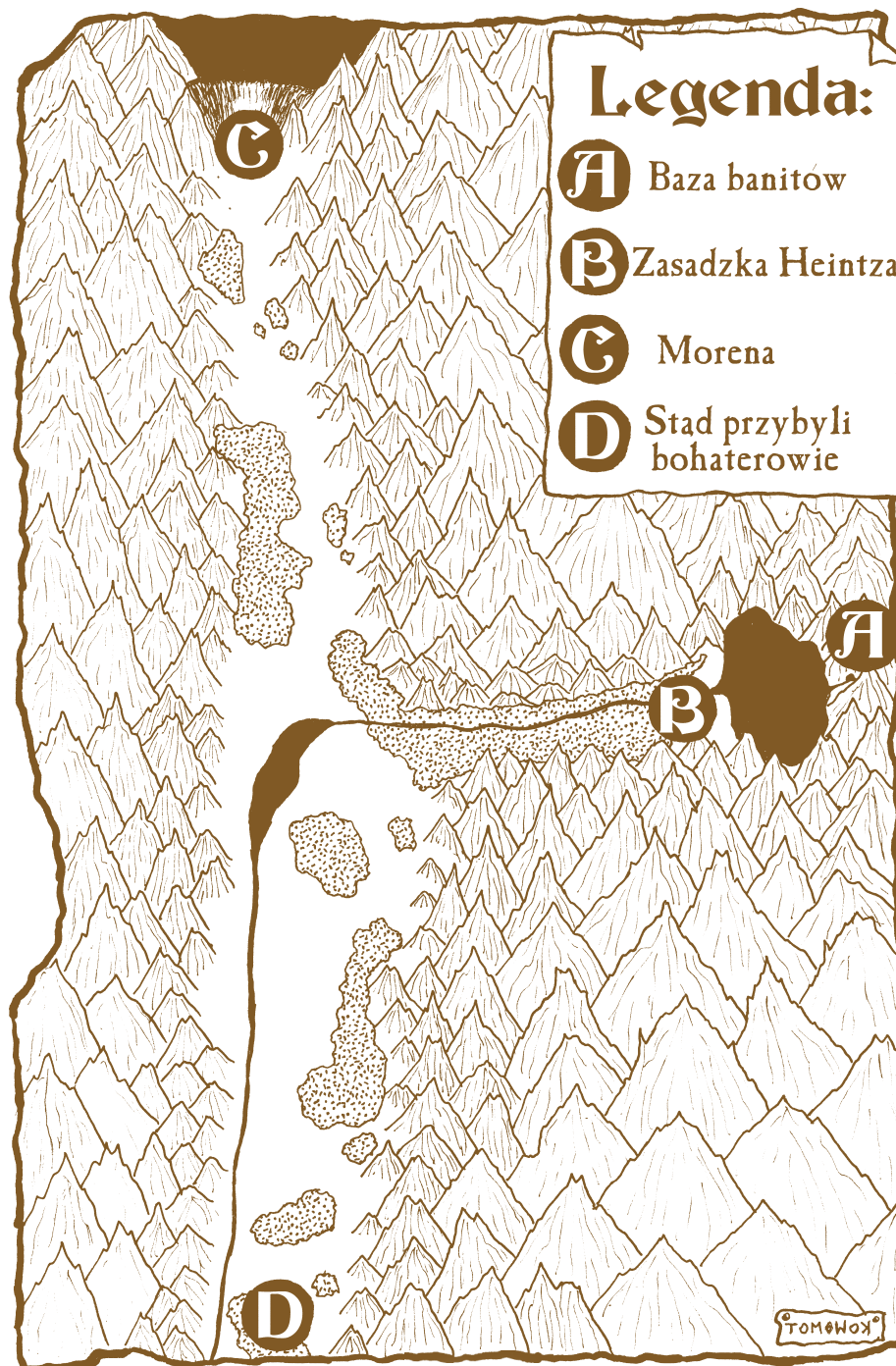
Czy każda historia może być zaprojektowana w formacie 1PDC? Wyobrażasz sobie np. "Władcę Pierścieni" w tej formie?

Oczywiście. We "Władcy" inspiracje do 1PDC są na każdym kroku: Rivendell, Moria, Isengard, Mordor i wiele innych miejsc, postaci czy wątków, które świetnie się nadają na przygody 1PDC.

Niestety nazwy i opisy nie są darmowe - wątpię czy właściciele praw do nich udzieliliby licencji na wykorzystanie ich w projektach 1PDC. A prawa chroniące własność intelektualną zostały zmienione w taki sposób, że "chronią" te prace przez niezwykle długi okres. Dlatego trzeba odwoływać się do klasyki, takiej jak Lord Dunsany, H. P. Lovecraft, Edgar Rice Burroughs, Juliusz Verne i innych autorów, których prace są dostępne w domenie publicznej.

Możesz wymienić, jakąś z prac na konkurs, która zaskoczyła cię najabardziej?

Tak. To był chyba "Maze of Namcap" Patrica Rileya. Zaprojektował podziemia w oparciu o grę Pacman!



Dlaczego nie zarejestrowałeś w jakiś sposób pomysłu na 1PDC?

Pomysły są chronione przez patenty. A te dużo kosztują w Europie i do tego wymagają jeszcze, by można je było zastosować w przemyśle. Czyli konkurs 1PDC się nie kwalifikuje. Myślę, że mógłbym zarejestrować znak towarowy dla nazwy One Page Dungeon Contest albo 1PDC, ale to też kosztuje. Musiałbym poszukać na to finansowania. I przypuszczam, że to posułoby całą zabawę.

Jaka jest twoja ulubiona gra RPG?

W wielu moich sesjach używam "Labyrinth Lord". A jeśli chodzi o nowsze tytuły, to lubię "Mountain Witch", "Western City", "Solar System" (zasady użyte w "The Shadow of Yesterday"), różne odmiany systemów FATE i "Lady Blackbird".

Myślisz, że klasyczne papierowe RPG mogą konkurować z tymi wszystkimi grami jak MMORPG, które pojawiają się w internecie?

Oczywiście. Tym bardziej, że sam nie gram w żadne MMORPG. Myślę, że klasyczne RPG oferuje zupełnie inne doznania. Dlatego też uważam, że twórcy RPG nie powinni kopiować pomysłów stosowanych w MMORPG. Uważam, że jest w porządku jeśli wykorzystują np. język MMORPG czy stosowane tam konwencje, by ułatwić graczom przesiadkę z gier internetowych na tradycyjne RPG. Klasyczne RPG są znacznie bardziej interesujące: gra twarzą w twarz, wspólne siedzenie wokół jednego stołu, kostki, inspiracje, improwizacja, własna twórczość, domowe zasady, ludzkie dramaty. To wszystko jest super.

TEKST POCHODZI
Z BLOGA
RZUT KRYTYCZNY
PIOTRA HARASZCZAKA

Dlaczego podręczniki muszą być takie ładne?

Zapytał Sił ostatnio na polterblogu – dlaczego gry muszą być takie ładne? Blogerowi nie podobało się takie podejście, jak słusznie zauważył, kolorowy, wypasiony podręcznik jest drogi.

Tknęło mnie to do kilku prze-myśleń na temat rynku gier fabularnych, rynku który do pewnego stopnia znam od drugiej strony. Tu z góry przepraszam cię czytelniku, lecz będę pisał do ciebie, jak do kogoś, kto widząc, że na polskim rynku dominuje żałosne B5, chce pokazać wszystkim jak się robi biznes w A4.

Prawdę powiedziawszy, możesz skończyć marketing i zarządzanie, zrobić fakultet z ekonomii, a potem pełen wiedzy i optymizmu wejść na nasz wąski rynek wydawniczy i z całym tym bagażem rozpierdolić się niczym wrona o pleksiglas. Wierz mi, cała mądra teoria dotycząca prezentacji i sprzedaży produktów, a także wpływania na klienta zawiedzie cię sromotnie. Dlaczego? Dlatego, że ten rynek nie działa tak jak każdy rynek, o którym uczą cię na akademiach ekonomicznych.

A co tam możesz usłyszeć? Np. że klient jest w stanie zapłacić więcej, za produkt wyższej jakości, że wysoka jakość produktów wpływa na postrzeganie marki jako solidnej i zajeby. Dzięki temu, możesz sprzedać mniejszy wolumen, lecz zarobić na nim więcej. Pomimo tego, że koszt produkcji będzie znacznie większy – bo jakość w produkcji kosztuje. Rozumiesz, na tym polega strategia Mercedesów branży. Sprzedajesz mniej niż VW, ale zarabiasz tyle samo, albo nawet więcej. I widzisz, sprawdza się to niemal w każdej branży, co więcej sprawdza

się to nawet w naszej, tyle że dotyczy jednej, może dwóch firm i to nie w Polsce lecz za oceanem. I wierz mi, możesz mieć doktorat z ekonomii, możesz być pieprzonym profesorem zwyczajnym, i jeśli zawierysz tej strategii to zdechniesz. U nas nie przejdzie, jeśli chcesz możesz spróbować kopać się z koniem – tylko pamiętaj, nie bierz kredytu.

Nie wierz deklaracjom potencjalnego klienta. Większość erpegowców powie ci, że chciałby mieć na półce świetnie wyglądający podręcznik – najlepiej gruby, kolorowy, w twardej oprawie i formacie A4. Każda kolorowa ilustracja kosztuje znacznie więcej niż czarno-biała. Każda strona w pełnym kolorze, kosztuje znacznie więcej niż w czerni i bieli. Każda strona błyszczącego grubego papieru kredowego kosztuje znacznie więcej niż offset. Każda strona formatu A4 kosztuje więcej niż B5. Twarda oprawa, kosztuje więcej niż miękka. Szycie kosztuje więcej niż klejenie. Wszystko to razem wzięte do kupy oznacza, że musisz władować gruby szmal w produkcję podręcznika. Tu wróćmy do drugiego zdania tego akapitu – prawie każdy erpegowiec powie ci, że chciałby mieć twój produkt na półce, też ci to powiem. Mówiłem to nie raz. Deklarować jest jednak bardzo łatwo, bo nie wiąże cię to żadną umową – nikt cię nie może zmusić do wydania pieniędzy.

Powiedzmy jednak, że jesteś uparty, że masz odłożoną kasę i napisany pod-

RANT KORYCZNY

ręcznik, oraz co jest ewenementem gotowe dwa dodatki, bo jesteś kumaty na tyle, że wiesz, iż bez dodatków nigdy nie zrobisz dodruku podręcznika głównego. Tu warto wspomnieć, że już na tym etapie jesteś w lepszej sytuacji, niż wszyscy twardziele, którzy do tej pory rzucali się z motyką na słońce wydając Robotonarchie czy inne Światy Egzaltacji. Oni na dzień dobry byli już w dupie – mam nadzieję, że nie na kredyt.

Dobra wydajesz drogi, ale zajebistej jakości podręcznik – kreda, błyski, full kolory, hardcovery i 300 stron. Kosztowało cię to tyle ile nowy, niezbyt duży samochód. Może nawet wyżebrałeś w drukarni dobry termin płatności za usługę – tak na wszelki wypadek. Myślisz, że masz w łapach skarb i że w pół roku sprzedasz wszystko. Wszystko czyli 1000 egzemplarzy. Ustalasz cenę na 120 zyli. W pierwszym miesiącu idzie zajebicie, w drugim słabiej, w trzecim jeszcze słabiej itd. Klienci czekają na dodatek.

Ustawiłeś sobie poprzeczkę wysoko, naczytałeś się, że trzeba mieć spójną linię, więc nie bardzo masz ochotę zejść z jakości. Wpakowałeś się, bo żeby wydać dodatek, znów musisz iść w spore koszta – no może zrezygnujesz z koloru? Albo może z twardej oprawy? Może z nakładu, bo widzisz, że nie jest tak różowo, jak uczyli w szkole. Jeśli byłeś na tyle bystry, żeby posłuchać graczy, którzy są na tym trudnym rynku od kilku lat, to wiesz, że dodatki sprzedają się nieco słabiej niż podręcznik podsta-

wowy. Jeśli masz szczęście, to okazuje się, że podstawki sprzedałeś już tyle, że zwróciły ci się koszta produkcji, ale tak naprawdę powinieneś też doliczyć do tego twoją wypłatę, więc ciągle jesteś pod kreską. Nie mniej, czujesz, że zaczniesz zarabiać niebawem. Wydajesz dodatek, a potem drugi. Wydajesz kupę kasy. Wielką kupę i łapiesz się na tym, że mimo iż dodatki schodzą, to ciągle masz w magazynie z 300 egzemplarzy podstawki. Tak więc twoją grę kupiło 700 ludzi. Naprawdę fajny wynik – 700 sprzedanych egzemplarzy po roku, drogiej gry to fajny wynik. Jeśli masz szczęście połowa tej puli kupiła też jeden dodatek. A ćwiartka nawet dwa. Być może po roku pracy jesteś na niewielkim plusie, lecz nie na takim aby pozwolić sobie na wydanie kolejnego dodatku, czy też nowej gry, choćby na licencji.

Magisterka z ekonomii to jedna rzecz, a rynek rpg to druga. Jakaś kurczę tajemnicza siła sprawiła, że w Polsce panuje format B5, inna zaś że publikacje RPG są raczej drukowane w czerni, jeszcze inna, że twarda oprawa to domena limitowanych edycji. Co to za tajemnicza siła? Czy Trzewik, Puszon i Ramel postradali zmysły? Otóż, nie zmysły lecz zęby panowie – tak, ci kolesie zjedli własne zęby gryząc rynek gier fabularnych. Proszę zauważyć, że ci, którzy wyskoczyli z fajerwerkami zaliczyli glebę. Dlaczego? A to akurat jest proste, być może zbyt proste, a być może po prostu pieprzę od rzeczy, bo nie studiowałem ekonomii.

Kiedy ty wydałeś swój podręcznik za cenę średniej klasy samochodu, każdy z nich wydał podręcznik za cenę używanego kompaktu. Jasne, że sprzedali więcej podręczników niż ty, jasne, że na każdym zarobili mniej niż ty. Ale... lekką ręką pozbyłeś się sporej liczby klientów o mniej zasobnym portfelu, którzy z chęcią kupiliby twoją grę w mniej zajebistym wydaniu i za mniejsze pieniądze. Być może w następnym roku sprzedasz resztę nakładu podstawki i jeszcze trochę dodatków, lecz z dużym prawdopodobieństwem nasyciłeś już rynek – czyli wyczerpałeś pulę klientów. W tym czasie, ci którzy zjedli zęby na tej branży robią dodruki i sprzedają tyle samo ile w pierwszym roku sprzedaży – ich gry będą już dwa razy bardziej znane niż twoja, wyrzucą na rynek kolejne dodatki. W trzecim roku mało kto będzie o twojej grze mówił i pamiętał, tymczasem weterani robią kolejny dodruk i wydadzą kolejne dodatki, i dodrukują te, których nakłady się wyczerpały. Jaka jest różnica? Im będzie kapać, a tobie nie. A pamiętaj, że założyliśmy niemal bajkowy scenariusz, w którym startując masz gotowe do druku dwa dodatki, które przedłużą żywotność twojej gry.

10 lat po twoim debiucie o ironio twój zafoliowany podręcznik, będzie chodził w astronomicznych cenach jako rarytas na allegro. Zgadnie ile z tego ci skapnie? Właśnie – nawet nie złamany grosz.



NEUROSHIMA

ilus. Mateusz Bielski, gra „Nowa era”



☢ „Nowy Jork” ukaże się w styczniu. Zamiast szaleć, wypruć sobie flaki i zapodawać go na siłę w grudniu, zdecydowaliśmy się go dopieścić i na spokojnie urządzić premierę w nowym roku.

☢ Trwa nowojorski konkurs, i to jedynie do 1 I! Jeśli chcesz załapać się na ostatni dzwonek, sprawdź naszą stronę internetową.

☢ Czwarty newsletter poleciał do neuroshimowców. Jeśli chcesz otrzymywać comiesięczny pakiet wieści, napisz na szyma@wydawnictwoportal.pl

☢ Redakcję odwiedził Michał Oracz, by na żywo obgadać m.in. tajniackie plany dotyczące neuroshimowych akcji i produktów w 2012 roku. Po kilkugodzinnej burzy mózgów ustaliliśmy rozpiszkę działań.

☢ Drukarnia właśnie wysłała do magazynów nowe partie Bohatera² i Bohatera³. Zapasy obu dodatków wyczerpały się wraz z przeświątecznym boomem prezentowym, więc zamówiliśmy ich dodruk, by nawet na moment nie znikły z oferty.

☢ Szukasz codziennych aktualizacji dla stymulowania mózgu neuroshimowym stuffem? Dołącz do ekipy na <http://facebook.com/neuroshima>

Piotr Orliński

JAK TO NA WOJENCIE LADNIE

czyli co ciekawego na froncie

Wojna z Molochem trwa i nie zanosi się na to, żeby kiedykolwiek się skończyła. Na północy wciąż słychać wystrzały, odgłosy wybuchów i warkotu silników nacierających maszyn, które mieszają się z jękami rannych i umierających ludzi, albo okrzykami wydawanych rozkazów. Tam, na północy, panuje chaos.

Ludzie podejmują od lat rozpaczliwe próby powstrzymania naporu Molocha, ale powiedzmy sobie szczerze – gdyby Moloch zdecydował się na ostateczne rozwiązanie sprawy, wystarczyłoby, żeby przypuścił jeden atak swoimi siłami i ludzie nie mieliby najmniejszych szans na powstrzymanie go. Zostalibyśmy zmieceni z powierzchni tego zniszczonego świata. Ale nie wiedzieć czemu, Bestia ma inne plany, które są nieodgadnione. Wygląda to tak, jakby maszyna bawiła się z nami, jakby nasze cierpienie sprawiało jej większą przyjemność niż totalne unicestwienie nas w jednym ataku.

Trzeba jednak zauważyć, że frontowcy to nie byle kto. Wielu wśród nich może i jest zwykłymi szumowinami, którzy widzieli w tym szansę na wyżycie się i wzbogacenie (ale są to jedynie wyjątki). Większość jednak to ochotnicy, ludzie którzy wierzą w sprawę i słowa swoich dowódców obiecujących świetlaną przyszłość bez cienia Blaszyka na horyzoncie. Żeby wytrzymać trudy życia na Froncie, trzeba wykazać się nie tylko żelaznym zdrowiem, ale i nieustępliwym charakterem. Ci słabi duchem już dawno dali nogę na południe, gdzie żyje się nieco tylko lepiej niż tutaj.

A ty do której kategorii należysz?

SZTUCZKI

Poniżej znajduje się opis kilku przydatnych na Froncie Sztuczek. Na Molocha trzeba mieć w zanadru coś wyjątkowego, żeby nie dać się zaskoczyć i przede wszystkim zwiększyć swoje szanse na przeżycie.

A zatem czas na coś, co pomoże ci wyjść cało z niejednej opresji. Pamiętaj o tym, kiedy kule zaczną świstać nad głową, a kumple dookoła będą padali jak muchy. Zawsze masz w zanadru jakąś przydatną sztuczkę, która zapewni ci długie życie.

Spójrz w moje oczy naprawdę głęboko

Wymagania: Charakter 14+, profesja: Najemnik/Żołnierz, Zastraszanie 4+, Postrzeganie emocji 4+

Opis: Są goście, którzy samym spojrzeniem potrafią przesądzić o wyniku walki, zanim ta, tak naprawdę się jeszcze zacznie. Ich wzrok nie tylko paraliżuje przeciwnika, ale ogłupia go do tego stopnia, że staje się on przewidywalny i ułatwia tym samym robotę. Chcesz umieć tak patrzeć na tych po drugiej stronie lufy? Weź sobie tę sztuczkę i potrenuj trochę przed lustrem. Kiedy sam już będziesz robił w portki na widok swojego odbicia, będzie to znaczyło, że jesteś gotowy.

Działanie: Kiedy pokonasz przeciwnika w teście Charakteru na początku walki (zasada „Najpierw spójrz mi w oczy”, s.

193 podręcznika podstawowego NS), nie tylko otrzymuje on utrudnienie +10% do swoich testów, ale ty dostajesz modyfikator ułatwiający -10% na czas walki, aż do chwili kiedy odniesz ranę.

Nadszedł czas

Wymagania: Spryt 16+, profesja: Najemnik/Żołnierz

Opis: Wszyscy myśleliśmy, że już po Strunie, że nie uda mu się uskoczyć z drogi szarżującemu na motorze gangsterowi. Ale Struna nie byłby sobą, gdyby nie miał jakiegoś triku w zanadru. Nie dość, że uniknął ataku, to jeszcze zdążył wpakować gangsterowi kulkę prosto między łopatki. Cały Struna.

Działanie: Raz w trakcie walki bohater może wykonać dodatkową akcję, nawet taką, która zajmuje trzy segmenty, ale podczas jej wykonywania rzuca tylko 1k20.

Oczy dookoła głowy

Wymagania: Percepcja 16+, Wypatrywanie 8+

Opis: Wyglądał jakby usnął pomiędzy tymi kamieniami. Głową nie poruszył nawet na milimetr, a i tak widział wszystko co się dookoła niego działo. Dostrzegł nawet wystającą zza jakiegoś wraku piętę tego kolesia, na którego polował. No i mu ją przestrzelił.

Działanie: Stosując zasadę „Przygotowany strzał” (s. 206 podręcznika pod-

stawowego NS), bohater ma o wiele większe pole widzenia. Otrzymuje 2 „zamrożone” segmenty podczas obserwowania terenu w kącie 450 i 900, natomiast 1 segment, kiedy lustruje obszar w kącie 1800.

Czerwony czy niebieski?

Wymagania: Spryt 15+, Elektronika 6+, Mechanika 5+

Opis: Wszyscy pociliśmy się jak myszy, a Struna spokojnie mruczał sobie pod nosem jakąś wyliczankę. Przyznaję, że kiedy przecinał kabelek, miałem pełne gacie. Na szczęście przeciął właściwy. Dopiero wieczorem przyznał, że jest daltonistą i nie wiedział co przecina.

Działanie: Kiedy bohater rozbraja jakiś ładunek wybuchowy, wykonuje Trudny (w przypadku przeciętnego skomplikowania konstrukcji bomby) lub Bardzo Trudny (jeśli ładunek to coś maksymalnie pokręconego) test Sprytu. Udany oznacza bezproblemowe rozbrojenie ładunku. W przypadku nieudanego testu, ładunek nie zostaje unieszkodliwiony, ale również nie wybucha. Test Sprytu można wspomagać Elektroniką lub Mechaniką (w zależności, która z umiejętności jest na wyższym poziomie).

Fire in the hole!

Wymagania: Budowa 14+, Rzucanie 6+

Opis: Wydawać by się mogło, że rzucenie granatu to nic trudnego – wyciągasz zawleczkę i rzucasz granat, tam gdzie ktoś się ukrywa, a potem

słysząc tylko głośnie BUM! I jest tak, aż do czasu, kiedy po pijaku pomylisz się i wyrzucisz nie tę część „zabawki”, co trzeba. Jedyne co się nie zmienia to BUM!

Działanie: Wyciągnięcie zawleczki i rzucenie granatu zajmuje tylko dwa segmenty (1 segment na zawleczkę i 1 na rzut granatem).

To tylko draśnięcie

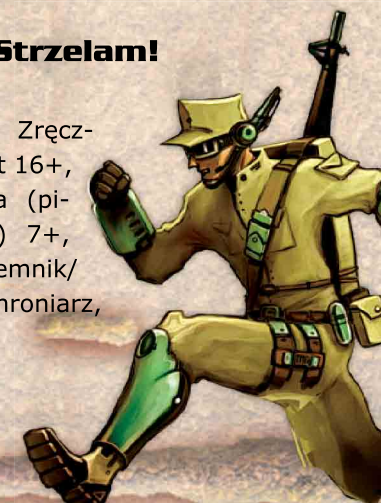
Wymagania: Charakter 17+, Odporność na ból 8+, Kondycja 4+

Opis: I wtedy tamten gość strzelił do Mike’a. Widziałem, jak kula trafiła go w pierś, a siła strzału powaliła na ziemię. Szybko rozwaliliśmy kolesia i podeszliśmy do Mike’a myśląc, że już po nim. A on, jak gdyby nigdy nic, podniósł się, otrząpął gacie z kurzu i spoglądając na dziurę w klatce powiedział: „To tylko draśnięcie”.

Działanie: Bohater ignoruje pierwszą Lekką ranę odniesioną w trakcie każdej walki, tak jakby jej w ogóle nie otrzymał.

Strzelam! Strzelam! Strzelam!

Wymagania: Zręczność 16+, Spryt 16+, Broń strzelecka (pistolet, karabin) 7+, profesja: Najemnik/Żołnierz, Ochroniarz, Zabójca.

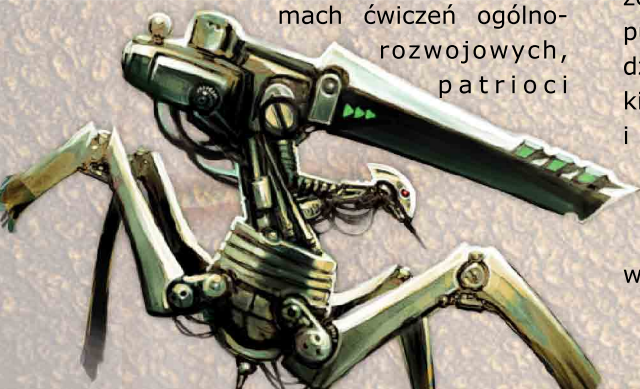


Opis: No i wtedy wyskoczył na niego ten mutant z głową jak przerośnięte jajo i długim ogonem. Gdybym to był ja, pewnie padłbym tam na zawał, ale Stone to prawdziwy twardziel z Miami. Zanim potwór zdążył machnąć swoimi dziewięciocalowymi szponami, Stone wypalił mu prosto w głowę, a później splunął na martwe ścierwo. Jeszcze nie widziałem, żeby ktoś poruszał się tak szybko.

Działanie: Jeśli bohater zostanie zaskoczony, albo w jakikolwiek inny sposób straci na początku walki inicjatywę, może wykonać akcję o wartości jednego segmentu, zanim swoje działania podejmie przeciwnik. Podczas wykonywania tej akcji test przeprowadzany jest tak samo jak wszystkie inne testy (rzut 3k20 i na przynajmniej dwóch kościach musi zostać osiągnięty sukces).

CECHY Z POCHODZENIA

Na Front trafiają ludzie z każdego zakątka Zastranych Stanów. Znajdziesz tutaj najgorszych zakapiorów z Południowej Hegemonii, którzy wyzywają się na maszynach dla sportu i w ramach ćwiczeń ogólnorozwojowych, patrioci



z Nowego Jorku oraz cała reszta kolonowego towarzystwa.

Poniżej znajdują się opisy nowych cech z pochodzenia, które stanowią uzupełnienie tych zawartych w podręczniku głównym. Pamiętaj, że nadal możesz wybrać tylko jedną, ale teraz wybór jest znacznie większy.

Posterunek

Zbrojownia – wychowałeś się otoczony sprzętem wojskowym, za grzechotkę służył ci Colt Peacemaker, a jako kołyskę miałeś zasobnik na amunicję. Znasz się na całym tym sprzęcie i potrafiśz o niego zadbać tak, żeby bezproblemowo służył ci przez długie lata. Oznacza to, że posiadasz umiejętność Rusznikarstwo na poziomie 4. Ponadto, wszystkie rodzaje broni, których używasz zacinają się o wiele rzadziej niż innym. Zawodność broni, którą się posługujesz, maleje o jeden stopień, tzn. zwykła broń „nabywa” zasadę specjalną Niezawodna, a na przykład broń określona, jako Niezawodna, staje się Niezawodna (nie zacina się).

Południowa Hegemonia

Przetwardziel – może wyglądasz tak, że na sam twój widok, przeciwnicy popuszczają w gacie, a może jesteś bardziej, jak rzemienny pasek – niby cienki, ale można się na nim powiesić, a on i tak się nie zerwie. Nieważne. Ważne zaś jest to, że jesteś twardy i nic cię nie rusza. Straciłeś palca? Co z tego, masz przecież jeszcze dziesięć innych. Granat urwał ci rękę? No

i dobrze, teraz masz gdzie przyprawić sobie ten wspaniały, błyszczący hak. Jesteś tak twardy, że na samym starcie posiadasz umiejętność Odporność na ból na poziomie 4 i możesz powtórzyć każdy nieudany rzut na tę umiejętność. Aha, pamiętaj, że poziom trudności tego testu nigdy nie będzie dla ciebie większa niż Trudny.

Federacja Appalachów

Szlachetne pobudki – może i dawny świat umarł, ale są jeszcze ludzie, dla których liczą się takie wartości, jak honor, poświęcenie szlachetnej idei, odwaga. Większość z nich pochodzi z Federacji Apalachów i ty jesteś jednym z nich. Być może wyznajesz te wyśmiewane obecnie wartości, ale nie przeszkadzają ci one w życiu – wręcz przeciwnie. To one wyznaczają drogę, po której kroczysz i nic nie jest w stanie tego zmienić. Jeśli tylko osiągnięcie jakiegoś celu jest możliwe bez rozlewu krwi, starasz się do niego nie dopuścić. Twoje pompatyczne przemowy często wywołują uśmiech politowania, ale wszyscy cię słuchają, wiedząc, że masz rację. Poziom trudności testów Perswazji nigdy nie może być dla ciebie wyższy niż Trudny. Masz prawdziwy dar przekonywania.

Salt Lake City

Syn opatrności – mówią, że wiara czyni cuda. Ty wiesz to na pewno. Urodziłeś się w mieście, gdzie każdy w coś wierzy i jest gotów wiele poświęcić za swoje przekonania. Ale tak naprawdę, niewielu zostało wybranych przez

Opatrzność. Miałeś to szczęście i winieneś być wdzięczny losowi za taki dar. Z tak potężnym sprzymierzeńcem możesz się nie obawiać o swój żywot na tym padole łez.

Za każdym razem, kiedy podczas wykonywania testu (nie związanego z walką) na kostce wypadnie 1, trudność tego testu spada o dwa poziomy (a nie jak to napisano w podręczniku podstawowym, o jeden). Masz naprawdę wielkie szczęście, że urodziłeś się w tym wspaniałym mieście.

Nowy Jork

Stratego – raz na jakiś czas rodzi się prawdziwy geniusz strategiczny, który wygrywa starcia, zanim w ogóle się rozpoczną. Tacy ludzie zostają właśnie dowódcami, których polecenia wykonuje się bez słowa sprzeciwu, czy choćby chwili wahania. A Nowy Jork aż roi się od takich.

Jesteś jednym z nich i wszyscy, którzy słuchają twoich genialnych rozkazów, będą je wykonywali i będą to robili dobrze. Wystarczy, że zdasz Bardzo Trudny test Zdolności Przywódczych, a na czas najbliższego starcia ludzie, którymi dowodzisz otrzymają modyfikator -30% do wszystkich





testów związanych z walką lub ją wspomagających. Jeśli zdasz Cholernie Trudny test, ułatwisz im walkę o -50%. Taka jest siła strategicznego geniuszu.

Człowiek Pustyni

Wędrujący w cieniach – życie na pustkowiach nauczyło cię, jak stawać się niewidzialnym dla wrogów. I nie chodzi tutaj wcale o jakieś zakopywanie się w piachu, czy zwyczajne przebijanie się za ruchomy zielony krzaczek z nóżkami. Ty posunąłeś się o krok dalej, doprowadzając sztuka bezszelestnego poruszania się do perfekcji.

Na dobry początek dostajesz wszystkie umiejętności z kategorii Kamuflaż na poziomie 4, a ponadto, za każdym razem kiedy ma zostać wykonany test przeciwny na wypatrzenie ciebie, ten który próbuje to zrobić wykonuje go zawsze na poziomie o jeden wyższym niż wynikałoby to z obliczeń. Jesteś po prostu niewidzialny.

Detroit

Zdolniacha – żeby przeżyć w Detroit trzeba znać się na wszystkim. Ty miałeś to szczęście i wiesz jak sobie poradzić w życiu, jak rozwiązać niemal każdy problem. Potrafisz to robić w naprawdę niekonwencjonalne sposoby. Oznacza to, że zaczynasz grę z dwoma Sztuczkami (a nie, jak to napisano w podręczniku głównym z jedną). Tę

dodatkową sztuczkę możesz wybrać nawet spośród takich, których warunków nie spełniasz. Jednak w tym przypadku, za każdym razem kiedy chcesz wykorzystać tę sztuczkę, musisz wykonać rzut k20. Wynik 11 lub więcej oznacza, że nie udało ci się skorzystać z jej dobrodziejstw. Sztuczka po prostu nie zadziałała.

Las Vegas

Niespotykane miły człowiek – to miasto to jedno wielkie kasyno, gdzie rządzą najbogatsi i najwięksi cwaniacy, jakich nosiła ziemia. Ich kontakty wykraczają poza granice miasta, a nawet stanu. Ludzie z Vegas lubią mieć rękę na pulsie i maczają palce we wszystkich rzeczach, na których można zarobić. Nie raz zdarzyło ci się pracować dla tych przyjemniaczków w czystych garniturach. Dzięki temu wiesz jak rozmawiać z ludźmi – z odpowiednimi ludźmi. Wszystkie testy związane z kontaktami z ludźmi masz ułatwione. Oznacza to, że trudność wszelkich testów Negocjacji i Empatii są dla ciebie łatwiejsze o jeden poziom (np. Trudny test Perswazji jest dla ciebie tylko testem Problematycznym).

Teksas

Szybki Bartholomew – był kiedyś taki gość, który strzelał szybciej niż myślał. Wygrał wiele pojedynków, ale w końcu trafił na lepszego od siebie i teraz ma zgrabną mogiłę. Ty pewnie też nie należysz do tych od myślenia i zamiast gadać wolisz powystrelić pajaców po drugiej stronie lufy, którzy przeszkodzili ci w dokończeniu browaru. Teraz już masz taką szansę. Jeśli tylko posługujesz się krótką bronią palną, jak pistolety, rewolwery, masz w każdej rundzie walki nie



trzy ale cztery segmenty do wykorzystania, przy czym każdy strzał obciążony jest modyfikatorem +20%. Ale pamiętaj – tylko strzelając z pistoletów.

Missisipi

Nie takie rzeczy już widziałem – odkąd na północy pojawił się Moloch, Missisipi nie jest już tą samą rzeką co kiedyś. Można na niej spotkać takie istoty, które trudno zaliczyć do świata zwierzęcego, czy roślinnego. Ty wychowywałeś się w bezpośredniej bliskości rzeki i miałeś okazję doświadczyć takich widoków, od których innym włosy stanęłyby dęba na głowie, a co poniektórzy pewnie popuściliby w spodnie. Na tobie takie istoty i zjawiska nie robią już wrażenia. Tak naprawdę niewiele jest rzeczy, które potrafią na tobie zrobić wrażenie. Dlatego wszelkie testy Zastraszania w stosunku do ciebie są trudniejsze o jeden poziom, a testy Niezłomności i Morale, które ty wykonujesz są o jeden poziom łatwiejsze.

Miami

Przelajowiec – Miami nie jest już miejscem gdzie można swobodnie przejść się ulicami, bo tutaj takich praktycznie nie ma. Trzeba się sporo napocić,

żeby dotrzeć z jednego miejsca na drugie i przy okazji nie uszkodzić się za bardzo, albo nie wpaść na jakiegoś głodnego aligatora. Ludzie z Miami potrafią znakomicie radzić sobie w każdym terenie, choćby nie wiadomo jak trudnym. Wszelkie utrudnienia wynikające z terenu, po którym się poruszasz są dla ciebie o połowę mniejsze. Ponadto podczas walki w każdym rodzaju terenu posiadasz dodatkową akcję, którą jednak możesz przeznaczyć tylko i wyłącznie na ruch.

PASKUDNIE TO WYGLĄDA...

Wojna na Froncie to nie tylko nieustanna wymiana ognia z maszynami Molocha, które nacierają niemal dzień i noc. Same walki można jeszcze jakoś wytrzymać. Gorzej znosi się czas pomiędzy nimi, wypełniony nieiznośnym oczekiwaniem i niepewnością, co przyniosą następne godziny. A czym zajmują się ludzie, którzy większość życia spędzają na pierwszej linii lub w okopach? Głównie umieraniem. Powolnym i bardzo bolesnym.

Każdy nosi w sobie jakąś chorobę, ale to, co można złapać na Froncie to już lekka przesada. Większość nowych chorób, które są autorstwem Molocha, nie ma nawet swojej nazwy. Wiadomo tylko jedno – są paskudne i zabójczo skuteczne.

Gorączka okopowa

Początkowo wygląda bardzo niewinnie, jak zwykłe przeziębienie. Ale to tylko początek, później jest już tylko gorzej. Choroba rozpowszechni się wśród żołnierzy, którzy większość czasu spędzają w okopach na pierwszej linii frontu, w wilgoci i błocie. Przenoszą ją pasażerzy, których pełno w tych mało higienicznych warunkach.

Nie jest bardzo śmiertelna, jeśli weźmie się pod uwagę, że Moloch ma niemal nieograniczone możliwości tworzenia nowych chorób, jednak potrafi dokuczyć. A nawet najmniejsza dolegliwość może uniemożliwić żołnierzowi uczestniczenie w walce, a czasem nawet tak tak ograniczyć jego zdolności bojowe, że niemożliwe stanie się dla niego zadbanie o własny tyłek i przeżycie.

Gorączka okopowa jest coraz powszechniejsza, zwłaszcza tam, gdzie toczy się wojna okopowa, gdzie jest wyraźnie ustalona linia frontu, gdzie nie ma ganiań (bądź, co zdarza się ostatnio coraz częściej, uciekania) za Molochem.

Lekarstwo: Berex, Toffina, Matlox i kilka innych antybiotyków. Większość z nich podaje się w formie zastrzyków. Wszystkie mają działanie bakteriobójcze. Dostępność leków waha się od 10% do 40%. W miejscach, gdzie toczą się najcięższe walki może być w ogóle niedostępny.

Pierwsze symptomy. Zaczynasz gorączkować i odczuwać lekki ból mięśni. Nic poważnego, wygląda jak zwykłe przemęczenie.

Kary: Budowa -2, Zręczność -2, testy Kondycji +30%

Stan ostry. Gorączka nie ustępuje, a do tego dochodzą drgawki. Jest ci trudniej poruszać się, bo przy każdym geście twoje mięśnie niemal eksplodują bólem.

Kary: Budowa -4, Zręczność -4, testy Kondycji +60%

Stan krytyczny. Ból mięśni jest nie do zniesienia. Często tracisz przytomność, co jest chyba jedyną pozytywną stroną tego stanu. Nie potrafisz samodzielnie funkcjonować.

Kary: Budowa -10, Zręczność -10, Percepcja -5, Spryt -5, Charakter -2, testy Kondycji +90%

Stan terminalny. Przez większość czasu jesteś nieprzytomny i gorączkujesz. Pokarm musi być podawany dożylnie. Może trwać wiele dni zanim gorączka zupełnie cię wykończy.



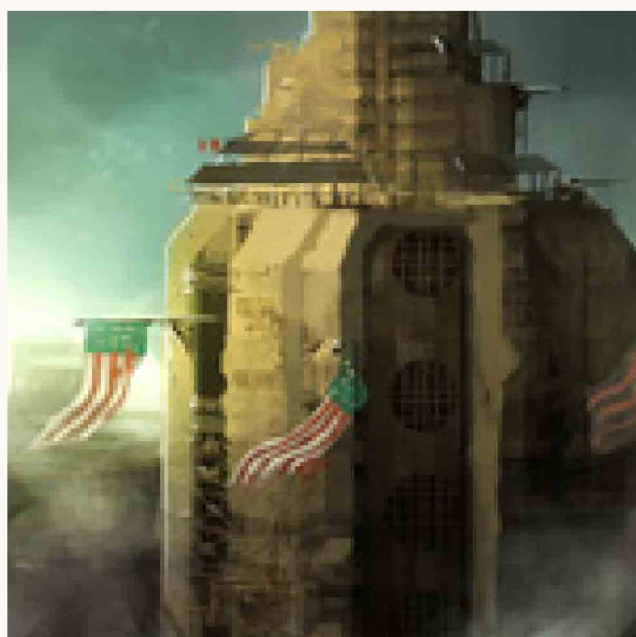
RADA DO SPRAW PROMOCJI I PROPAGANDY

WITAMY W NOWYM JORKU!

Ostatnie prawdziwie amerykańskie miasto wita i życzy wesołej demokracji

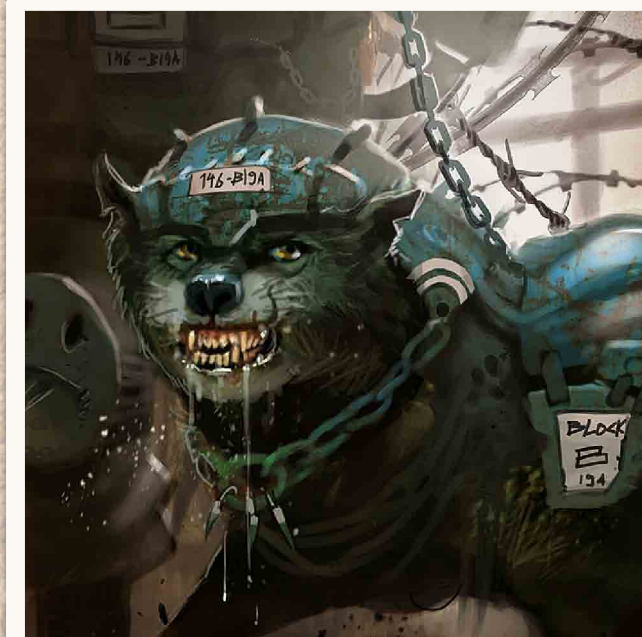
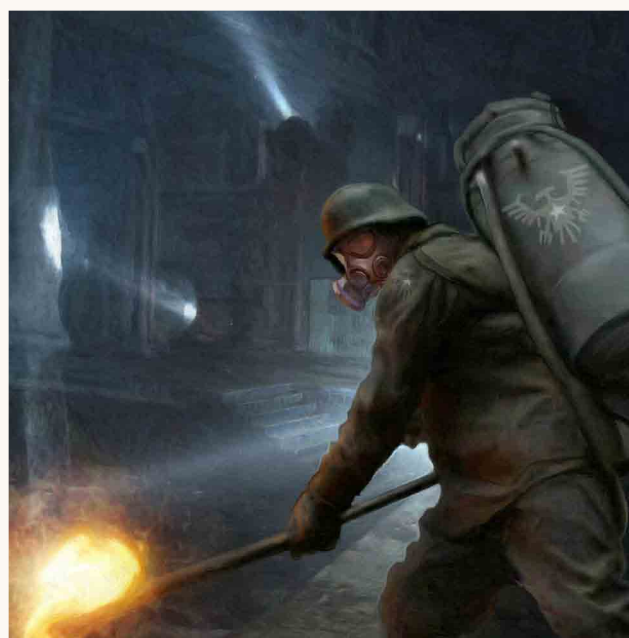
POD OPIEKĄ ARMII

Siłą Nowego Jorku jest jego armia: niepokonane zastępy kobiet i mężczyzn w służbie pokojowi i demokracji. To armia zapewnia stabilność i bezpieczeństwo. To ona strzeże drożności naziemnych i poziomych arterii komunikacyjnych. Dzięki niej ruiny i odbudowane kwartały nadają się do zamieszkania, ona daje odpór dzikim barbarzyńcom, wysłannikom Molocha, zmutowanemu plugastwu i innym zagrożeniom czyhającym na uczciwych obywateli. Nie pytaj, co armia może zrobić dla ciebie - już dziś wstąp w jej szeregi!



W CIENIU WIEŻY PATRIOTÓW

Nowy Jork to miasto prawdziwie cywilizowane. Lata rządów Pana Prezydenta Collinsa i jego administracji codziennie owocują nowymi kwartałami podniesionymi z gruzów, sukcesami militarnymi zarówno w obrębie miasta, jak i w licznych miejscach na frocie oraz szczęściem i dobrobytem mieszkańców i obywateli. Nad wszystkim góruje Stalowy Dom, niezwyciężona twierdza i siedziba najważniejszych urzędów w mieście. Największa z jego wież - Wieża Patriotów - to symbol nowego dobrobytu odrodzonej cywilizacji.



STREFA PRAWA

W Nowym Jorku nie ma miejsca na anarchię, samowolę i barbarzyńskie zdziczenie! Nie można mylić wolności z bezhołowiem! Obywatele miasta mają oparcie w konstytucji i prawie federalnym. Akty te opierają się na zbrojnym ramieniu prezydenckiej władzy. Mają na celu chronić obywateli przed przemocą, demoralizacją i reżymem. Nie dla niewolnictwa! Nie dla narkotyków! Nie dla kradzieży i zabójstw! Bezlitośnie karzemy wszystkich przestępców. Obywatelu pamiętaj - twoją tarczą wszystkie trzy Departamenty Policji!

ZNASZ TE MIEJSCA?

NOWE LOKACJE



**POZNAJ JE
NA NOWO**

**ODKRYJ JE
W "NOWEJ ERZE"**



NEUROSHIMA

JEDEN ŚWIAT. WIELE GIER

Monastyrowy telegraf

Przyszła jesień, przyszedł czas na Monastyr! Gdy dni skróciły się, a pogoda zamieniła w prawdziwie paskudną, na stronie Monastyru dosłownie zakotołowało się od aktualizacji i nowych materiałów! Oto krótki raport!

* Na konkurs na nową profesję do Monastyru nadesłano rekordową ilość czterdziestu czterech propozycji. Zwycięzcą konkursu został Michał Pępek. Wyróżnienia otrzymali Jakub Nowosad, Jakub Bartoszewski oraz Michał Kubiak. Zwycięzca otrzyma podręcznik do Monastyru 2.0. Wyróżnieni otrzymają wybrany przez siebie dodatek do Monastyru. Zarówno zwycięzca pracy, jak i pozostałe trzy wyróżnione opisywały wariacje jednego pomysłu – Banity, Skazańca, czy Infamisa, osoby, która kariery żadnej w życiu nie zrobiła, bo od lat jedynym jej zajęciem jest ukrywanie się przed prawem, życie poza nawiasem społeczeństwa, w cieniu, wśród przestępców i ludzi marginesu.

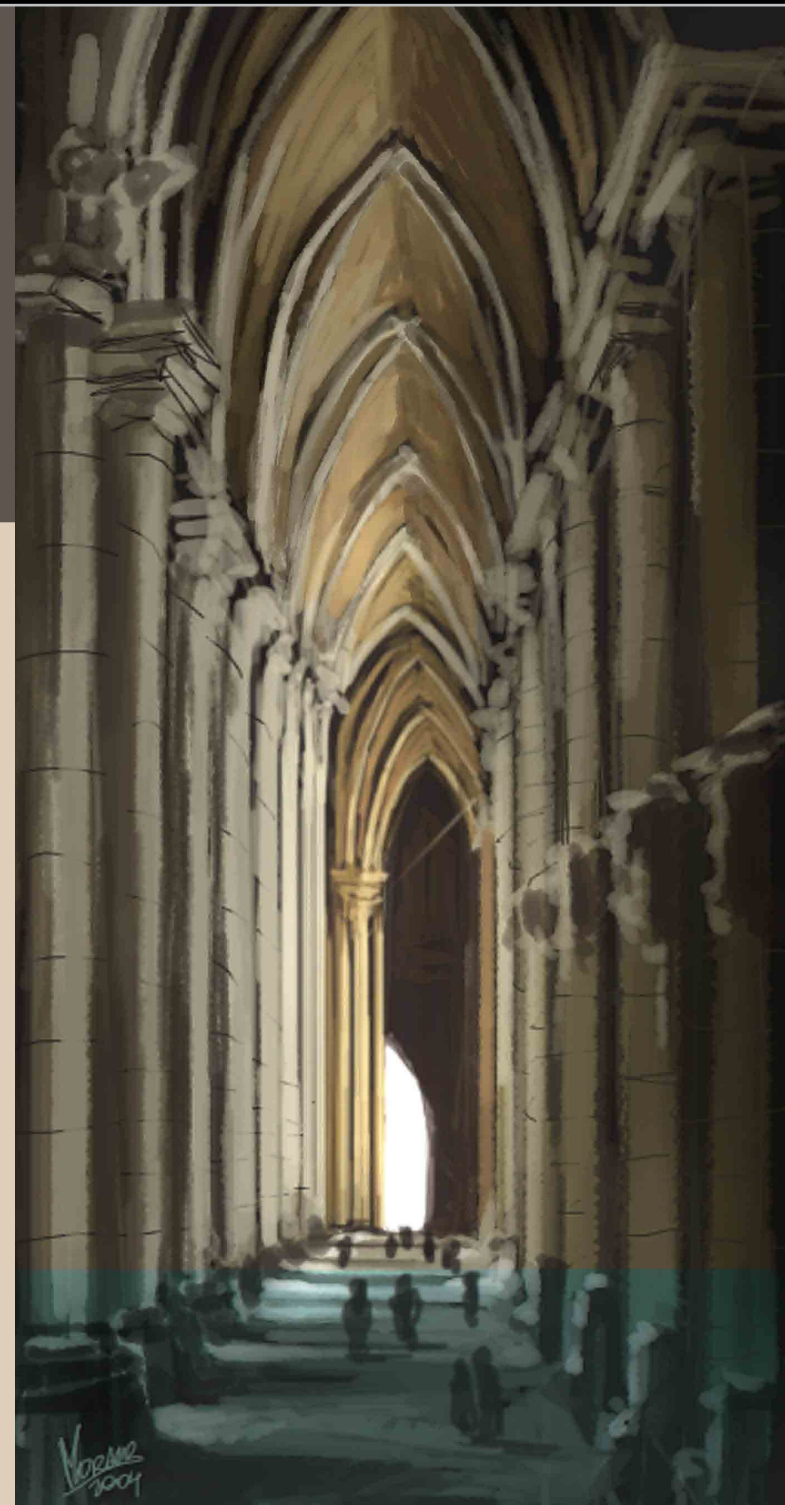
* Tymczasem w styczniu Trzewik rozpoczyna prowadzenie w Portalu kolejnej kampanii do Monastyru – jej akcja ma miejsce w Dorii.

* Na stronie Monastyru ukazał się wpis omawiający Rolę Kościoła w Dominium i różnice jakie są pomiędzy rolą Kościoła w Dominium, a rolą Kościoła w Europie.

* Na stronie Monastyru podano pełną listę profesji jakie będą dostępne dla graczy w podręczniku do drugiej edycji Monastyru. Są to 24 profesje – ich pełny opis zostanie opublikowany w styczniowym Piracie.

* Tymczasem w styczniu Trzewik rozpoczyna prowadzenie w Portalu kolejnej kampanii do Monastyru – jej akcja ma miejsce w Dorii.

W ramach sezonu Doryjskiego na stronie Monastyru ukazała się krótka notka:



Piotr Giemza-Popowski

Ostatni baron Ischl

Prolog

W oczach barona skrzył się mieszaniny z alkoholem obłęd. Szalejąca za murami burza swą zaciętością doskonale oddawała wściekłość na los, jaka wezbrała w Kordyjczyku. Przyglądanie się nawałnicy w pełnym napięciu skupieniu przynosiło mu w pewien osobliwy sposób ukojenie. Wystarczyłby jednakże jeden błahy bodziec rozpraszający koncentrację barona, aby stłumione w nim chwilowo emocje powróciły z siłą sztormowej fali.

Bodźcem takim stała się wizyta zamkowego kapelana:

- Wasza dostojność raczy wybaczyć moje najście, ale sprawy posunęły się już za daleko – rozpoczął z wyuczoną grzecznością ojciec Friedrich.

Dzisiaj, w kolejną rocznicę śmierci swojego jedyngo syna i dziedzica, szlachcic nie był skłonny niczego wybaczać.

- Za daleko powiadasz... – zaśmiał się obłąkańczo.
- Nie, właśnie nie dość daleko, nie dość! – huknął nieomal.

- Ludzie zaczynają szemrać, lada dzień plotki opuszczą wraz z kolejnymi podróżnymi wyspę – nie ustępował kapelan.

- Pospółstwo jest pospółstwem od tego, żeby słuchać, a nie szemrać.

- Pospółstwo słucha, bo Jedyny obdarzył w swej nieskończonej łasce szlachtę potrzebnym autorytetem. Ale kiedy ich własny pan odwraca się od Jedyngo...

- Jedyny – wyszczał baron – jest albo zatwardziałym okrutnikiem albo mrzonką, tak czy siak nie ma dla

niego już miejsca, ani w moim sercu ani w moich włościach! – warknął von Ischl.

Kapelan zamilkł na moment porażony bezmiarem bluźnierstwa, które jeszcze przebrzmiewało w jego uszach.

- Ależ, wasza miłość... – podjął po chwili ostrożnie i z wyraźnym słyszalnym niedowierzaniem w głosie. - Rozumiem twój ból, ale nie wolno przecież panie nawet myśleć, a co dopiero mówić takich rzeczy.

Jeżeli istniał sposób na wyprowadzenie kordyjskiego szlachcica z równowagi, to z pewnością było nim powiedzenie mu przez kogokolwiek innego niż jego senior, co może, a czego nie może robić. Baron zaś już od dawna nie znajdował się nawet w stanie emocjonalnej równowagi.

- Tego jeszcze brakowało, żeby klecha rozkazywał mi w moich własnych włościach – zaczął cedzić z wściekłością. - Wynoś się! – ryknął wyraźnie pijanym głosem i cisnął w kapelana ciężkim od złota i kamieni szlachetnych pucharem, z którym nie rozstawał się od początku wieczoru.

Kapelan odruchowo cofnął się, próbując zasłonić twarz rękami, ale odległość dzieląca obydwu rozmówców była tak mała, a spotęgowana gniewem siła, z jaką baron cisnął kielich tak wielka, że nie zdążył uchylić się i puchar zderzył się z jego głową wydając głucho chrupnięcie. Von Ischl przyglądał się sapiąc jak ciało kapelana osuwa się na podłogę i na posadzce wokół jego głowy wykwiła purpurowa plama. Otumaniony gniewem nie usłyszał nawet brzęku uderzającego o kamienie pucharu. Z oszołomienia wyrwał go dopiero przeraźliwy skowyt wiatru dmącego wśród murów.



De Saunders nigdy szczególnie nie lubił podróży morskich, a rzucający statkiem niczym łupinką orzecha sztorm już całkowicie wyrzucił jego trzewia do góry nogami. Desperacko próbując poprawić swe położenia godne położenie cynazyjski dyplomata przypomniał sobie radę kapitana i wyczołgał się z pomocą swego lokaja na pokład.

- Nieźle buja, nieprawdaż? – przywitał go na górze van der Velde, stary wilk morski z Ligi dowodzący okrętem, który, przepasany liną i pewnie trzymający się ręką relingu, zdawał się nawet w chłopięcy sposób cieszyć sytuacją.

Cynazyjczykowi na sam dźwięk słowa „buj”, choć ledwie mógł je dosłyszeć poprzez huk wiatru, zrobiło się po raz kolejny niedobrze i w wyjątkowo niedyplomatyczny sposób zwymiotował pod nogi kapitana. Tak perfidnie dręcząca de Saundersa natura przyszła mu jednak teraz dla odmiany z pomocą i kolejna fala przetaczając się przez pokład zmyła niedyskretne ślady jego niedomagania.

- Koło Ischl często szaleją sztormy! – próbował przekrzyć wiatr Ligijczyk. - Ale to mocna łajba, nie w takich opalach już bywała – dodał z nieomal ojcowską czułością.

Zapewnienie kapitana nie wywołało w Cynazyjczyku wielkiego entuzjazmu, jako że śmierć w kipieli obecnie przerażała go znacznie mniej niż perspektywa dalszych mąk, o jakie przyprawiała go rewolucja dokonująca się w jego trzewiach. Jako dyplomatę, próbowano go już oczywiście parę razy otruć, ale wywo-

lane tym sensacje jawiły się w jego pamięci niczym dziecinna igraszka w porównaniu z obecnym położeniem.

Kiedy tak, z pewną perwersyjną przyjemnością charakterystyczną dla wszystkich zakochanych w sobie ludzi, jął wreszcie na całego oddawać się rozczulanu się nad swoją osobą dostrzegł nagle w pewnym oddaleniu, niewyraźny w strugach deszczu, kontur niewielkiego jachtu. Jacht ten zdawał się jeszcze rozpaczliwiej zmagać z falami niż statek, na pokładzie którego znajdował się Cynazyjczyk. Gdy już wydawało się, że dyplomata zbierze w sobie dość siły, aby zwrócić na ten fakt uwagę kapitana, okazało się, iż zadanie to przerasta siły jego nadwątłego organizmu i zemdłał.

- Witamy wśród żywych – doszedł go głos kapitana krótko po tym jak odzyskał przytomność.

Przez bulaj sączyły się zwiastujące piękną i ciepłą pogodę promienie słońca, a poczucia błogości dopełniała miękka, otulona w satynę, puchowa poduszka pod głową.

- Dobra wiadomość jest taka, że przeszedłeś wasza dostojność chrzest, który pozwala nam włączyć cię do naszej morskiej braci, zła zaś taka, że z powodu uszkodzeń, jakich „Rączka łania” doznała w skutek sztormu musimy zboczyć z kursu i zawinąć do portu w Hertogen, na Ischl – kontynuował Ligijczyk.

Choć i w de Saundersie perspektywa opóźnienia w pogrążeniu się w legendarnym przepychu życia salonowego Wysp Karrazone wywołała przykre rozczarowanie, to grymas, jaki wystąpił na twarzy kapitana, gdy wymawiał ostatnie słowa musiał być spowodowany o wiele poważniejszą przyczyną.

- Wasza miłość zdaje się być czymś wyraźnie strapiiony – podjął delikatnie Cynazyjczyk osłabionym jeszcze po ostatnich przejściach głosem.

- Ja? Nie, to nic takiego – ocknął się po chwili z zamyślenia van der Velde.

Może i był doświadczonego kapitanem, ale do tego stopnia nie umiał maskować swych emocji w rozmowie, że dyplomacie przez chwilę zrobiło się go nawet żal.

- Czy owo Hertogen to jakieś szczególne miejsce? – ponowił swe podchody z innej strony Cynazyjczyk, który mimo całej swej erudycji nie umiał odnaleźć w pamięci wzmianki na ten temat.

- Szczególne? Miejsce?

Chaotyczne, mamrotane bardziej do siebie uwagi kapitana upewniły de Saundersa, że słusznie czynił kontynuując swe dochodzenie.

- Tak i nie – odparł w końcu enigmatycznie Ligijczyk. – Zresztą to tylko plotki, których szlachcicowi powtarzać się nie godzi. Dla nas ważne jest to, że dawniej w Hertogen była stocznia kordyjskiej IV Floty Cesarskiej, zwanej też Flotą Morza Proroka, a podobno nowy gospodarz tych ziem zabiega o to, aby owa flota znowu uczyniła z wyspy swą bazę, istnieje więc spora szansa, że na miejscu będziemy mogli liczyć na szybką i fachową naprawę.

Cynazyjczyk, nie chcąc zrazić do siebie kapitana, zadowolił się chwilowo uzyskanymi informacjami. Komuś z jego wiedzą mówiły one i tak bardzo wiele. Władcy Ischl musieli kiedyś być – a może nawet nadal byli – niezwykle wpływowi, skoro ich włości stanowiły tak ważny strategicznie punkt w machinie wojennej cesarstwa. Niewykluczone, że łączyły ich bliskie więzy krwi z samymi Wielkimi Książętami de Vendossa, na których dwór udawał się właśnie de Saunders.

- Kiedy dobijemy do brzegu i ile według waszej dostojności zajmą naprawy? – zapytał dyplomata.

- Ile zajmą naprawy, to zależy od tego, co zastaniemy na Ischl. Do brzegu zaś powinniśmy dotrzeć przed zachodem słońca. Proponuję waszej ekscelencji teraz trochę wypocząć, abyś miał później waść dość siły, żeby wyjść na pokład. Strzegąca wejścia do zatoki twierdza w Hertogen to imponująca budowla.

Znając kordyjską subtelność tego akurat Cynazyjczyk mógł być pewien. Cesarstwo potrafiło doskonale wykorzystywać architekturę jako kolejne narzędzie w demonstrowaniu swej potęgi.

Przedłużająca się rozmowa przypominała de Saundersowi o zaobserwowanym wczoraj – jak mniemał, bo jeszcze nie wyjaśnił jak długo był nieprzytomny – jachcie. Przez chwilę wahał się, czy zdradzić się z owym zjawiskiem kapitanowi. Jego rozterki przerwał wysoki i barczysty Bardańczyk w skórzanych spodniach, białej koszuli i z charakterystyczną dla swej ojczyzny krwistoczerwoną bandaną, który wszedł do kajuty.

- No waszmość, widzę żeś żyw. Wszelki duch Jedyne go chwali! – rozpoczął serdecznie, acz bezceremonialnie nowoprzybyły swym donośnym głosem. – Próbuję od południa namówić kapitana, co by chociaż jakąś szalupę posłał w miejsce gdzie w nocy widział taki stateczek mały, jakich u was panny na dyskretne schadzki ze swymi gachami zwykły używać, ale nasz pocziwy szyper odpowiada, że mi się musiało w tej nawałnicy coś przywidzieć, bo nikt z załogi niczego podobnego nie dostrzegł. A przecież waszmość wiesz, że wzrok u nas, Bardańczyków, niezrównany.

- Pewno i niezrównany, ale w górach, nie na morzu, gdzie nie jeden młody majtek chmurę z brzegami Valdoru pomylił – odparował kapitan wyraźnie niechętny pomysłowi gościa.

- Nie chciałbym naturalnie podważać osądu waszej dostojności, ale i mnie się zdaje, że wczoraj jakiś jacht na prawej burcie widział – zdecydował się ujawnić de

Saunders. – Choć ani mój wzrok jak u pana McLeod, ani kieszki żelazne jak u waszmości. – zażartował pokasłując.

- W blasku błyskawicy dostrzegłem powiewającą na szczycie masztu dużą, zieloną i kwadratową chorągiew ze srebrnym jeleniem i takim samym obszyciem – dodał z entuzjazmem Bardańczyk.

- To niemożliwe. Bandera – poprawił z naciskiem Ligijczyk – którą właśnie waść opisałeś, i tylko Jedyny raczy wiedzieć, jak dostrzegłeś takie szczegóły wśród zawieruchy, to Wielka Bandera Baronów z Ischl, kiedyś istotnie popularna na tych wodach, ale prawo do jej rozwijania zabrał ze sobą do grobu ostatni baron z Ischl siedem lat temu. Wyobraźnia waćpanom figle płata – skonstatował spochmurniały na powrót kapitan. – Zostawiam teraz waszmościów, służba wzywa, każę oznajmić dzwonem, gdy rozpoczniemy wejście do portu.

- Mówisz waść, że dostrzegłeś banderę na maszcie? – zapytał Cynazyjczyk zaraz po wyjściu van der Velde.

- Jako żywo. A przecież pierwszy raz w życiu statkiem płynę i uczony taki jak waszmość nie jestem, skąd miałbym zmyślać.

- Zaiste – zadumał się w duchu dyplomata.

Mimo swych majestatycznych rozmiarów i malowniczego położenia nad zatoką, podkreślonego dodatkowo piękną pogodą, twierdza w Hertogen wywarła na Cynazyjczyku przygnębiające wrażenie. Jej porośnięte bluszczem, spękane i zaniedbane mury, z których ziały pustką stanowiska po bateriach przybrzeżnych dział nieodparcie kojarzyły mu się z dumnymi niegdyś twierdzami Dorii, które teraz przerodziły się w najdotkliwsze świadectwo jej upadku. Przyzwyczajony do splendoru swej ojczyzny i wychowany w pochwałę hedonizmu dyplomata nie lubił niczego, co

przypominałoby mu o kruchości doczesnych dostatków. Natomiast twarz Bardańczyka, który pierwszy raz oglądał podobne osiągnięcie inżynierii, a poza tym zwykł zwracać o wiele większą uwagę niż towarzyszy na piękno otaczającej go natury, zdradzała nieomalże nabożne zadziwienie widokiem na zatokę.

Cynazyjczykowi humor poprawił się dopiero, gdy na pokład zaczęły docierać niesione wiatrem odgłosy budowy w porcie, a w nosie poczuł zapach świeżo pokrytego bejcą mola, świadczący o odradzaniu się tego miejsca. Wkrótce zresztą obydwu podróżnych wyrwała z zamyślenia krzątania w rytm oficerskich komend, jaka zapanowała na pokładzie „Rączej łani”, gdy statek rozpoczął podejście do nabrzeża. Nim zdążyli się zorientować stali już na moło w otoczeniu swoich bagaży i obserwowali zmierzających od zamku jeźdźców w mundurach. Poruszenie, jakie ich przybycie wywołało wśród miejscowej ludności świadczyło o tym, iż podróżni nie są tu codziennym widokiem, co skrętnie odnotował w swej pamięci dyplomata.

Przybyli jeźdźcy rozmówili się krótko z kapitanem, a następnie grzecznie powitali de Saundersa i McLeoda w imieniu pana tych ziem – Albrechta de Kreewe – oferując też w jego imieniu owej dwójce oraz oficerom statku gościnę na zamku. Ku zdumieniu dyplomaty okazało się, że ów de Kreewe nie dysponuje ekwipażem ani nawet skromną dorożką, tak iż bagaże będą musiały wraz z większością służby dotrzeć na zamek zwykłą, chłopską furmanką, a oficerowie i goście wraz z osobistą eskortą mogą co najwyżej otrzymać konie pod wierzch. Ukrywając pod grzecznym uśmiechem swe rozczarowanie Cynazyjczyk zdecydował się skorzystać z propozycji i po chwili wraz z Bardańczykiem i pochodzącym z Ragady przybocznym o imieniu Vittorio ruszył konno do twierdzy.

Nie ujechali nawet jednej mili, kiedy dostrzegli zmierzający od zamku w kierunku urwiska kondukt, złożony

z półtuzina żołnierzy i oficera, niosący prostą trumnę.

- Czyżby ofiara wczorajszej burzy? – rozpoczął de Saunders zrównując swego konia z jednym z przybyłych z zamku dragonów.

Zapytany jeździec wyraźnie się zmieszał i po chwili odparł:

- Sam nie wiem, musicie waść zapytać majora von Meutena.

- Jak możecie nie wiedzieć, w jaki sposób zmarł jeden z waszych towarzyszy broni? Nie dopytywaliście się? Czyżby zgony wśród załogi zamku były czymś tak powszechnym? – indagował dalej niby żartem i z teatralnym niedowierzaniem Cynazyjczyk.

- To nie był mój towarzysz broni! – wyrwało się dragonowi. – To znaczy... – szybko starał się naprawić swą niedyskrecję żołnierz – on służył w innym oddziale, pod osobistą komendą majora von Meutena, proszę jego pytać o szczegóły.

Widać było, że żołnierz spał się i dyplomata nie zdoła już niczego z niego wydobyć. Kopyta wierzchowców zadzwoniły po bruku i cała grupka wjechała na zamkowy dziedziniec. Stajenni sprawnie zajęli się końmi, a goście przywitani przez starszego rangą sługę, być może nawet samego ochmistrza, który przedstawił się jako Bernard, zostali zaprowadzeni do przygotowanych dla nich komnat. Bernard oznajmił, iż o szóstej przyjdzie inny służący zaprowadzić przybyłych na kolację, obiecał poinstruować służbę dyplomaty, skąd może zaczerpnąć i gdzie podgrzać wodę na kąpiel, po czym oddalił się. Jako, że podróżujące na furmankach bagaże i lokaj de Saundersa jeszcze nie dotarli Cynazyjczyk miał czas rozejrzeć się po swej kwaterze. Jego pokój znajdował się w jednej z baszt wysokiego

zamku, a ze szklanych, świadczących o dawnym dostatku okien roztaczał się urzekający widok na zatokę. Umeblowanie było skromne w formie i liczbie, ale gustowne, a w komnacie znajdowały się wszelkie niezbędne sprzęty, nawet pozwalający na dyskretną toaletę, pięknie malowany, jedwabny parawan pochodzący zapewne z Matry. Podczas gdy Cynazyjczyk jął lustrować go okiem konesera, jego przyboczny z podobnym zjawstwem zaczął szukać w ścianach wizerów, dziur podsłuchowych i tajnych przejść. Otoczenie świadczyło jednak o tym, iż budowniczemu o wiele bliżej było do rycerskich tradycji Dorii niż intryg Cynazji, tak że Ragadańczyk niczego nie znalazł. W końcu dotarł i lokaj z bagażami, więc de Saunders przystąpił do niezbędnej toalety nie chcąc spóźnić się na kolację.

Posiłek podano w tradycyjnej sali rycerskiej zwieńczonej wysokim, żebrowo-łukowym sklepieniem. Centralne miejsce w komnacie zajmował wiekowy stół przykryty jednak modnym obrusem, a kandelabry i zastawa świadczyły o przyzwoitym, jak na Kordyjczyka, poziomie obycia gospodarza.

Na kolacji, ze znanych de Saundersowi osób, obecni byli kapitan i dwaj oficerowie „Rącej Łani” oraz McLeod. Poza tym przy stole siedział dojrzały mężczyzna o wojskowych manierach oraz pełnym kordyjskiej dumy, nie znoszącym sprzeciwu spojrzeniu, przedstawiony gościom jako dowódca gwardii zamkowej – major von Meuten; jego zastępca, młody i energiczny mężczyzna o pogodnej twarzy – porucznik de Frings; przyglądający się przybyłym uważnie ale uprzejmie zamkowy kapelan – ojciec Rutger, z twarzą zdradzającą inteligencję i przenikliwość niezwykłą, zdaniem dyplomaty, jak na prowincjonalnego księdza oraz wysoki ale szczupły młodzieniec, którego postawa i gesty zdradzały charakterystyczny dla Kordyjczyków pionierski zapał będący osobliwą mieszanką odwagi, determinacji, siły i sprytu. Był to gospodarz zamku

– Albrecht de Kreewe. Wszyscy Kordyjczykowie odziani byli elegancko, ale skromnie, w ciemne i stonowane kolory, tak że dworne szaty Cynazyjczyka wyraźnie nie pasowały do charakteru towarzystwa, co nie uszło jego uwadze. Uderzył go też brak jakiejkolwiek kobiety.

– Bardzo mi przykro, że tak niefortunne okoliczności sprowadzają waszmościów na moje ziemie, nie mniej jednak rad jestem z towarzystwa – podjął uprzejmie gospodarz gdy zakończyły się oficjalne powitania i podano zakąski.

Zapanowało milczenie, podczas którego goście usiłowali pospieszenie spojrzeniami ustalić, kto powinien podjąć rozmowę z ich strony. Bardańczyk nie był bywalcem salonów i na całe szczęście to rozumiał, de Saunders zaś nie wiedząc zbyt wiele o obyczajach i poglądach gospodarza postanowił chwilowo możliwie opóźnić swój udział w rozmowie, oficerom wreszcie nie wypadało mówić za dowódcę. Padło więc na kapitana van der Velde, który jednak wyraźnie nie cieszył się z tej roli. Czuł się tu nieswojo i marnie to maskował. Raz po raz spoglądał na zamkowego kapelana, jakby dla dodania sobie otuchy.

– To my wdzięczni jesteśmy za gościnę – odparł w końcu Ligijczyk, choć wypadło to dość nieszczerze.

Nuta pomieszanej z niechęcią obawy w jego głosie spowodowała, że spoczął na nim ciężki wzrok dowódcy zamkowej gwardii, co tylko jeszcze bardziej zbiło van der Velde z tropu.

– Ależ nie ma za co – podjął szybko i jakby nie zważając na niezręczności sytuacji de Kreewe. – Dla mnie to prawdziwe szczęście w nieszczęściu, że się tak wyrażę. Mam nadzieję, że znajdą tu panowie fachową pomoc i dzięki rekomendacji waszmościów Hertogen znowu zagości na mapach Dominium jako

ważna stocznia remontowa i port przeładunkowy na Morzu Proroka.

– Tak – zawahał się kapitan. – Wasi skutnicy istotnie znają się na rzeczy, tylko pochylnia jeszcze nie w pełni sprawna – zająknął się. – Ale i tak podobnej pomocy nie znaleźlibyśmy w żadnym, z okolicznych portów – próbował szybko naprawić własną nieuprzejmość Ligijczyk.

De Saunders postanowił wkroczyć na scenę obawiając się, że za chwilę dojdzie do jakiegoś skandalu, tym bardziej, że spojrzenie von Meutena nie wróżyło niczego dobrego.

– Okolica też przepiękna, nieprawdaż panie McLeod? – podjął z umiejętnie udawanym entuzjazmem.

W obecnej sytuacji prostoduszność Bardańczyka mogła być najlepszym sposobem rozładowania napięcia.

– Jako żywo. Te zalesione wzgórza nad zatoką to prawie jak u nas w Bardanii. Aż człowiekowi tak lżej się na duszy robi po tym bujaniu na morzu.

– A co waszmości tak daleko od domu wygnało? – podjął z bardzo dobrze zagraną życzliwością kapelan.

– Ach... – westchnął McLeod. – Cesarstwo wiele znać w Dominium. To może i o bardańską sprawę się upomni. W końcu wy dobrzy karianie, Wolfgang de Calante jest potomkiem cesarza dawnego Doru, więc i samego Proroka, który przecież osobiście na ten przeklęty nordyjski pomiot krucjatę prowadził.

Ostatnie uwagi Bardańczyka obnażyły co prawda jego całkowitą ignorancję w kwestii stosunków międzynarodowych, dowiodły jednak tym samym jego szczerości i mile połechtały kordyjską dumę, a to zawsze był pewny sposób na zyskanie przychylności Kordyjczyka.

- A wy, panie? – zwrócił się teraz ojciec Rutger do Cynazyjczyka, tak że ich spojrzenia spotkały się na jedno mgnienie. – Co was sprowadza w te strony?

De Saunders wahał się przez chwilę, czy udzielić prawdziwej odpowiedzi, w końcu postanowił chwilowo postawić na szczerość. Wbrew temu bowiem, co zwykło się mówić o cynazyjskich dyplomatach, to również była dopuszczalna opcja.

- Płynąłem z poselstwem do Wielkiego Księcia de Vendossa – odpowiedział i zaraz pożałował swojej prawdomówności, bo dźwięk ostatniego nazwiska nie wzbudził wbrew jego oczekiwaniom życzliwego przyjęcia wśród zebranych.

- Wiem, iż pytać od kogo to poselstwo nie przystoi... – zripostował kapelan utkwivszy wzrok w de Saundersie.

- To, jak słusznie wasza wielbność zauważył, nie nasza kwestia – ratował sytuację gospodarz, po raz kolejny dowodząc swych dobrych manier i zyskując sympatię Cynazyjczyka.

- A ten pogrzeb, który widzieliśmy zmierzając do zamku? – zapytał dyplomata odzyskując inicjatywę.

- Jeden z gwardzystów szacował uszkodzenia murów w niskim zamku po nawałnicy i niezwykle niefortunnie się pośliznął – włączył się po raz pierwszy do rozmowy dowódca gwardii. – Jak panowie z pewnością widzieli, mimo naszych najlepszych starań duża część murów pozostaje chwilowo zaniedbana. Byłbym wdzięczny waćpanom, gdybyście dla własnego bezpieczeństwa nie zapuszczali się na teren twierdzy poza wysokim zamkiem.

- Oczywiście – odparł bez zmruczenia oka de Saunders.

- W ogóle najlepiej, aby w wyprawach poza zamek towarzyszył waszmościom jeden z moich ludzi jako przewodnik. Urwiska nad brzegiem potrafią być niebezpieczne.

W oczach majora było coś takiego, co powodowało, iż ostatnia, pozornie bardzo racjonalna uwaga, zabrzmiała jak groźba. Cynazyjczyk ponownie poczuł wewnętrzny niepokój.

- Oczywiście niech to nie zniechęci waszych dostojności do zwiedzania wyspy – włączył się po raz kolejny de Kreewe. – Sam chętnie się wybiorę na przejażdżkę w towarzystwie waszmościów, jeżeli tylko pozwolą mi na to obowiązki. Ischl to niezwykle piękne i obfitujące w wiele bogactw miejsce. Jedyny był dla nas bardzo łaskawy...

- Naturalnie bardzo byśmy chcieli zabawić tu wystarczająco długo, aby móc poznać wszystkie tajemnice, które kryje wyspa – rzucił pozornie niewinnie Cynazyjczyk. – Niestety wszyscy mamy też swoje obowiązki. Jak długo zajmie naprawa, kapitanie?

- Jutro rano będziemy dopiero w stanie w pełni oszacować rozmiar uszkodzeń, ale myślę, że cztery do pięciu dni. Robimy co w naszej mocy – pospieszył van der Velde z odpowiedzią, zerkając na von Meutena, jakby chciał się przed nim usprawiedliwić.

- Doskonale. Pan kapitan zajmie się naprawą, a waszmościów tymczasem zapraszam serdecznie do korzystania z kordyjskiej gościnności – skonstatował po jednawczo gospodarz.

Cynazyjczyk jął teraz wypytywać de Kreewe o war-
te odwiedzenie miejsca na wyspie. Potem rozmowa skupiła się na wymienianiu najnowszych wieści, a w zasadzie na relacjonowaniu tychże Kordyjczykom przez de Saundersa, gdyż zebrani tu najwyraźniej rzadko opuszczali Ischl, a i gości miewali raczej nie-

zbyt często. Po kolacji zaś Bardańczyk udał się na mury zapalić wraz z porucznikiem de Fringsem fajkę i popodziwiać panoramę portu nocą, natomiast ciągle jeszcze nie całkiem zdrow po ostatnich wydarzeniach de Saunders powrócił do swojej komnaty. Gdy tylko lokaj pomógł mu się rozebrać i ułożyć w łóżku do pomieszczenia wszedł ragadański przyboczny dyplomaty.

- I czego dowiedzieliście się od czeladzi? – zapytał Vittoria i lokaja de Saunders.

Cynazyjczyk po raz kolejny przekonał się jak fenomenalnym i zarazem niedocenianym źródłem informacji była służba. Ileż to znał przypadków, kiedy wspaniała kariera została złamana jak wysuszona trzcina, bo pomyślano o wszystkim, tylko nie o tym, aby pokojówka trzymała język za zębami. Często za uzyskiwane informacje nie trzeba było nawet płacić. Służba zdradzała najintymniejsze sekrety swoich panów ze zwykłej głupoty albo z tak pożytecznej zawiści.

Dzięki sprytowi Vittoria i Alberta – swego lokaja, de Saunders wiedział teraz, iż wśród zamkowej gwardii istnieje rozłam na ślepo lojalną wobec majora von Meutena „starą gwardię”, która pamięta jeszcze rządy ostatniego barona Ischl, i „nową gwardię” pod dowództwem porucznika de Fringsa, która przybyła na wyspę wraz z panem de Kreewe. Wiedział ponadto, że chociaż oficjalnie von Meuten respektuje zwierzchnictwo młodego dziedzica, to stosunki między nimi są cokolwiek chłodne. Mimo, iż nikt z obecnej służby nie pamięta czasów barona, to słyszeli trochę plotek od ludzi w miasteczku portowym i szeptała, że miejscowa ludność przeklina starego majora, ale boi się go tak bardzo, że otwarcie nie ośmielił się mu się w niczym uchybić.

Jak się okazało, de Kreewe przybył na wyspę nie cały rok temu, co oznacza, że przez ponad sześć lat Ischl

pozbawione było pana. Nominalną regencję sprawował von Meuten, ale ograniczał się w niej jedynie do niezbędnych remontów wysokiego zamku. Nowy pan okazał się energicznym i sprawnym organizatorem. Natychmiast rozpoczął sprowadzanie osadników i naprawę dróg, portu oraz stoczni. Mimo swego młodego wieku szybko zyskał sympatię i szacunek miejscowych, których wydobył jakby z głębokiego odrętwienia. Czym było ono spowodowane, tego musiał się de Saunders dopiero dowiedzieć.

Chociaż w oczywisty sposób nie uśmiechało mu się towarzystwo jednego z ludzi dowódcy gwardii, który, o czym Cynazyjczyk był całkowicie przekonany, miał nie tylko troszczyć się o bezpieczeństwo gości, to i tak przejażdżka po wyspie była najlepszą okazją zebrania większej ilości informacji. Tym bardziej, iż odpowiednio podpuszczony McLeod potrafił całkowicie nieświadomy swojej roli świetnie odwracać uwagę takich ludzi, jak zamkowy gwardzista.

Zaraz więc po śniadaniu, które upłynęło w poprawnej, acz, mimo starań de Kreewe i dyplomaty, nieszczególnie serdecznej atmosferze, Cynazyjczyk wraz z McLeodem, Vittoriem i „aniołem stróżem” wyruszyli w plener. W pełnym słońcu, które dalej rozświetlało wyspę swym blaskiem chcąc jakby zrównoważyć gościom nieprzyjemności spowodowane niedawnym sztormem, Ischl istotnie urzekało swym naturalnym urokiem. Zauważał to teraz nawet dyplomata, i to mimo niedogodności, jaką była dla niego jazda wierzchem, od której zdążył dawno odwyknąć.

Zgodnie z własnym życzeniem goście rozpoczęli zwiedzanie od słonego jeziora, z którego czerpano cenny surowiec do konserwacji łowionych na wyspie ryb. Okazało się, że wyspa jest sporych rozmiarów i mimo iż trakt, którym jechali, został niedawno naprawiony i poszerzony to na miejsce podróży dotarli dopiero koło południa. W położonej nad jeziorem wiosce mieszkań-

cy przywitali ich podejrzliwie, raz po raz zerkając na zamkowego dragona, a kiedy dyplomata zwrócił się po cynazyjsku do McLeoda proponując zorganizowanie jakiegoś posiłku twarze niektórych wieśniaków pobladły. Zaczęli nerwowo żegnać się znakiem krzyża, a w ich oczach zapłonęła nienawiść widoczna do tego stopnia, że de Saunders zamilkł, odruchowo skinął na Vittoria i omiół wzrokiem otoczenie w poszukiwaniu ewentualnej drogi ucieczki. Przez krótką chwilę napięcie zaczęło gwałtownie narastać. Dragon, spostrzegłszy co się szykuje, zakrzyknął po kordyjsku:

- Strawy jeno szukamy i obroku, i wody dla koni! Złotem zapłacimy.

Jeszcze chwila niepewności i napięcie opadło, choć podejrzliwość i niechęć chłopów nie zmalęła ani o jotę.

De Saunders próbował wypuścić McLeoda, który miał niezwykle dar to porozumiewania się z ludźmi z gminu, aby dowiedział się czegoś o powodach niechęci wieśniaków. Bardańczyk nie znał jednak niestety kordyjskiego. Poza przypadkami zaś, gdy ktoś służył w młodości w armii albo na dworze lub też pracował w jakimś uczęszczanym przez cudzoziemców zajeździe chłopci nie znali z kolei najczęściej doryjskiego, języka, który ciągle jeszcze, mimo szybko rosnącej pozycji Kordu, spajał elity Dominium. Sam dyplomata znał trochę kordyjski, jednak scena sprzed kilku chwil utwierdziła go tylko w przekonaniu, że chłopci i tak nie zechcą z nim rozmawiać. Zresztą i on miałby problem, aby się do tego przemóc. Chwilowo więc de Saundersowi pozostało tylko przeżuwanie tutejszego „jedzenia” i nasłuchiwanie oraz wyławianie jakiś strzępków rozmów, co nie było zadaniem łatwym, bo wieśniacy omijali ich dalekim łukiem. Nie udało mu się ostatecznie ustalić nic konkretnego.

W drodze powrotnej podróży minęli wyraźnie czymś zaaferowanych węglarzy, którzy pchali swój wyładowa-

ny węglem drzewnym wózek do wioski nad solankami. Węglarze ci przystanęli na widok de Saundersa, zamilkli, pośpiesznie zeszli z traktu, przeżegnali się, gdy orszak ich mijał, a kiedy tylko przejechał, splunęli na ziemię i trzy razy obrócili się w prawo. Nie uszło to uwadze Cynazyjczyka, który obrócił się w siodło w ich stronę. Zdumiony zająciem Bardańczyk sam przez chwilę zwiększył dystans do dyplomaty, a gdy ten spojrzał na niego z wyrzutem, McLeod wrócił do szyku próbując tuszować uśmiechem swą niezręczną reakcję. Dragon, obserwujący całą sytuację, wyraźnie się nad czymś zamyślił, a na jego twarz wstał nieprzyjemny grymas, choć spowodowany chyba bardziej własnymi wspomnieniami. Niemniej jednak de Saunders poczuł się nieswojo widząc, jakie wzbudza reakcje. Tylko Ragadańczyk jak zwykle niczym się nie przejął.

Zaraz po powrocie dyplomata udał się do swej komnaty. Ciężko opadł na fotel, zmęczony i obolały po całodziennym telepaniu się w siodle, ale przede wszystkim przygnębiony i zaniepokojony całą serią ostatnich wydarzeń. To wszystko zakrawało na jakąś nadnaturalną historię. Dyplomata wyjątkowo nie lubił zabobonów i religii, bo fanatyzm czynił ludzi nieprzewidywalnymi, odpornymi na manipulację, co zawsze wywoływało w Cynazyjczyku poczucie zagrożenia. Lokaj widział strapienie swego pana, więc szybko przygotował mu odprężającą kąpiel. Kiedy zaś de Saunders umył się i przebrał w świeże ubranie, co zawsze sprawiało mu przyjemność, Albert uznał, że jego pan gotowy jest na nową porcję złych wieści.

- Dzisiaj na zamku zginął kolejny gwardzista – oznajmił. – O ile wiem, to jeden z ludzi von Meutena, ale major tak wszystkich zastraszył, że nie znam żadnych szczegółów.

Cynazyjczyk westchnął i podjął decyzję, że najwyższy czas na brandy. Gdy tylko jednak zamoczył usta w

kieliszku rozległo się pukanie do drzwi. Lokaj spojrzał na swego pana. De Saunders polecił gestem przybocznemu, aby ustawił się za drzwiami, po czym skinnieniem głowy dał znak Albertowi, by ten je otworzył. Przez ułamek sekundy serce dyplomaty забиło mocniej, choć twarz wyrażała jedynie znudzenie. Kiedy w drzwiach ukazał się McLeod, Cynazyjczyk odetchnął w duchu. Miał tego zaraz pożłować.

- Prędko waść, chodź ze mną na mury.

- O co chodzi? – zapytał ciągle jakby zblazowanym głosem de Saunders.

- Sam zobaczysz panie. Tylko musimy się spieszyć. To może być ważne.

Dyplomata szybko ocenił w umyśle stopień zaufania, jakim darzył Bardańczyka i przypiąwszy pas z rapierem i króciwą oraz skinąwszy na Vittoria podążył za McLeodem w głąb korytarza. Po chwili całą trójkę znaleźli się na blankach.

- Spójrz wasza dostojność tam, na południowy zachód, ponad lasem – wskazał ręką Bardańczyk.

Na tle krwistoczerwonej tarczy zachodzącego słońca wyraźnie widać było słup dymu bijący w niebo.

De Saunders długo wahał się następnego ranka, czy opuszczać komnatę. Dowiedziawszy się poprzedniego wieczoru przy kolacji od kapitana van der Velde, że naprawa zajmie co najmniej pięć dni i bardziej przyspieszyć się jej nie da, mocno zmarmotniał. Von Meuten dalej bagatelizował sprawę zgonu gwardzystów i wyczuwało się, że młody de Kreewe jest w tej kwestii bezsilny. Jeśli zaś chodzi o łunę, to nikt nie potrafił powiedzieć wczoraj nic konkretnego i w tym akurat punkcie niewiedza zebranych wydawała się szczerą. Planowano dziś po śniadaniu wysłać żołnierzy aby sprawdzili, co zaszło.

Dyplomata postanowił wreszcie, że pójdzie jednak na wspólny posiłek. Mimo ostrej opozycji von Meutena doprowadził w trakcie śniadania do tego, aby de Kreewe powierzył dowództwo ekspedycji na miejsce potencjalnego pożaru de Fringsowi. Następnie zadbał, by w składzie ekspedycji znaleźli się sami „nowi gwardziści” oraz naturalnie on, Vittorio, Albert i McLeod.

Ekspedycja długo kluczyła po lesie, podczas gdy żołnierze spierali się między sobą i z McLeodem o to, skąd unosił się wczoraj dym. Wreszcie dotarli na polanę, która zdawała się być jedynym miejscem, jakie wszystkie strony były skłonne uznać za potencjalne miejsce pożaru. Był tylko jeden szkopał. Chociaż polana istotnie pełna była wypalonych do szczytu resztek chat i domów, to zgliszcza porośnięte były bujną warstwą krzaków i młodych drzewek, co wskazywało, że pożar, który miał tu miejsce musiał wydarzyć się już dość dawno. O to jak dawno, co mogło okazać się nie bez znaczenia, można się było spierać, ale na pewno nie było to wczoraj.

W owym ponurym zagajniku, przypominającym nieco mocno zaniedbaną nekropolię szczególną uwagę zebranych zwróciło położone na uboczu skupisko kilku kamiennych budynków przypominające kościół z dostatnim probostwem lub nawet klasztor. De Saunders wraz ze swym przybocznym i McLeodem szybko skierowali swe wierzchowce w tę stronę i po chwili odnaleźli także wśród zarośli osmalony i pokryty patyną mosiężny krzyż jaki stosuje się w zwieńczeniach wiejskich kościołów.

Dyplomata poczuł się obserwowany. Odnalazł wzrokiem Vittoria i położył prawą rękę na króciwy. Ragadańczyk i Cynazyjczyk porozumieli się bez słów i nagle puścili się galopem w las zostawiając na polanie zaskoczonych Alberta, de Fringsa, McLeoda i żołnierzy, którzy właśnie zaczęli dyskusję na temat tego,

jaką funkcje pełniły niegdyś odnalezione ruiny i co należało dalej począć.

Dyplomata już zbyt dawno przestał regularnie jeździć konno, aby utrzymać się w siodle, gdy tak galopem wpadł w gęste poszycie lasu. Przeklinając własną brawurę i próżność runął w krzaki zmiecione z konia pierwszym, masywniejszym konarem. Na jego szczęście gruba warstwa ściółki zamortyzowała upadek lepiej niż kathedralski kobierzec. Cynazyjczyk robił co prawda wrażenie fircyka i rzeczywiście lubił przejmować się własną osobą, ale wiedział też, kiedy jego życie może zależeć od zdecydowanego działania, stłumił więc pulsujący ból w klatce i błyskawicznie zebrał się na nogi odciągając kurek króciwy. Gdy tylko dyplomata przekonał się, iż nie zagraża mu żadne natychmiastowe niebezpieczeństwo ruszył w stronę, gdzie w zaroślach zniknął Vittorio. Po chwili odnalazł Ragadańczyka, który pewnie trzymając się w siodle mierzył z bandoletu do przerażonego i skulonego w ściółce węglarza. Zawodzący po kordyjsku, niemiłosiernie umorusany, zarośnięty i oblepiony zeszlými liśćmi węglarz przypominał bardziej jakiegoś leśnego deviria – sługę Ciemności – niż normalnego człowieka.

Wrzaski, co Cynazyjczyk łatwo rozszyfrował i do czego w zasadzie zbędna mu była posiadana znajomość kordyjskiego, koncentrowały się na błaganiu o litość.

- Czego od nas chcesz? – rzucił de Saunders po kordyjsku do jeńca.

Węglarz uspokoił się na chwilę i odwrócił w jego stronę. Oblicze autochtona stężało, przez moment w całkowitym skupieniu przyglądał się de Saundersowi, następnie, podobnie jak spotkani wcześniej wieśniacy, uczynił znak krzyża, zrobił to jednak bardzo pomału i skrupulatnie, poczym natychmiast porwał pierwszy drogą jaki wpadł mu w ręce i runął na dy-

plomate. Rozległ się nieomal jednoczesny huk dwóch wystrzałów i ciało węglarza niesione jeszcze rozpędem padło do stóp Cynazyjczyka. Zanim wiatr zdołał rozwiać dym prochowy, jaki spowił na chwilę okolicę, na miejsce wpadł jeden z dragonów de Fringsa i McLeod.

- Tu są panie poruczniku! – zawołał żołnierz.

Po chwili z zarośli wyjechali pozostali dwaj żołnierze, de Frings i Albert. Ragadańczyk zaczął zupełnie spokojnie przeładowywać broń.

- Nic wam panie nie jest? – pospiesznie zapytał dyplomata porucznik.

- Słucham? Ach, nie, nic – wymamrotał de Saunders.

Cynazyjczyk nie mógł zapomnieć wzroku zastrzelonego węglarza. Dojrzał w nim właśnie ów zdolny do zupełnie bezsensownych poświęceń fanatyzm, którego bał się najbardziej na świecie. Wydarzenie to wstrząsnęło nim mocniej, niż był gotów sam przed sobą przyznać.

- Rielke, Staedtler, znajdźcie konia jego ekscelencji – polecił trzeźwo de Frings.

Porucznik rozejrzał się po okolicy. Układ ciała i drąg w prawej dłoni trupa nie pozostawiały wątpliwości co do przebiegu zajścia. Z śladów tych nie dało się naturalnie wywnioskować dlaczego stało się to, co się stało, ale to już była o wiele bardziej delikatna kwestia.

- Fritze, znajdźcie jakiś wykrot, wrzucie tam ciało i przysypcie ściółką – komenderował dalej de Frings z igraszką kordyjskim opanowaniem.

- A może by tak poprosić ojca Rutgera, żeby odprawił prawdziwy kariański pochówek? – zaproponował zdjęty nagłym, irracjonalnym lękiem Cynazyjczyk.

- To bardzo szlachetne, ze strony waszej ekscelencji, ale nie mamy jak zabrać ciała na zamek, zresztą nie-

dobrze byłoby, gdyby chłopci zobaczyli nas z trupem. Odnaleźć zaś to miejsce ponownie, z jego wielobnością, będzie niezwykle trudno.

- Naturalnie, rozumiem – zreflektował się dyplomata. Nie lubił, gdy emocje wymykały mu się spod kontroli.

Wszyscy wracali do zamku w minorowych nastrojach. Nie udało im się rozwikłać tajemnicy pożaru, a do tego incydent z węglarzem źle wróżył na przyszłość. Cynazyjczyk zaniechał spożycia przygotowanego przez swego lokaja pikniku.

W twierdzy przywitała ich wiadomość o śmierci kolejnego gwardzisty. De Saunders nie miał przed kolacją na nic ochoty. Przygnębienie, które go ogarnęło, spowodowało, iż nawet nie zdziwił się za bardzo, gdy zaaferowany McLeod ponownie oznajmił, że na horyzoncie widać łunę i to dokładnie w tym samym miejscu. Tym, co gryzło go w całej sytuacji najbardziej, było poczucie, że to nie on rozdaje karty. Postanowił przejąć inicjatywę, nie zważając na konsekwencje.

Było kilka minut po pierwszej w nocy, gdy de Saunders wraz z Vittoriem wymykał się ze swojej komnaty. Liczył się z tym, iż może być kolejny raz tej doby zmuszony do konfrontacji, ale nie bał się. Mimo swej wątłej budowy dyplomata był groźnym przeciwnikiem, przedkładając w pojedynku igraszkę zabójczą kombinację szybkości i precyzji, charakterystyczną dla cynazyjskiej szkoły szermierczej, nad siłę ciosu. Poza tym de Saunders nie był sam. Twarz Ragadańczyka zaś w podobnych sytuacjach wprost mówiła, iż jest to osobnik, do którego należy strzelać najpierw, bo można nie mieć drugiej okazji.

Celem tej dwójki był niski zamek. Nie trudno było się domyślić, że odpowiedzi należy szukać tam, gdzie zabraniał tego robić von Meuten. Dodarli do kończących korytarz schodów i usłyszeli w dole spacerującego

strażnika. Vittorio nałożył na dłoń kastet, nasłuchiwał, aż dragon podejdzie pod same schody i cichutko pomknął nimi w dół na strażnika niczym sokół na polną mysz. Zaskoczenie było pełne i w chwilę później Ragadańczyk i dyplomata ułożyli nieprzytomnego gwardzistę za schodami. De Saunders przyłożył mu jeszcze dla pewności do nosa nasączoną środkiem usypiającym chustkę i ruszyli dalej. Zakładając, że jedyny gwardzista w ich wieży został unieszkodliwiony, wspięli się na samą górę, wyważyli najciszej jak to możliwe kłapę wiodącą na blanki i wyszli na powietrze. Niebo nad nimi skrzyło się setkami gwiazd i dyplomata na chwilę zadumał się nad tym widokiem. Zaduma owa udzieliła się również Vittorio. Obaj zorientowali się jednak szybko, co tak rozgwieżdżone niebo oznacza dla ich eskapady i skuliwszy się na wierzchołku wieży zaczęli precyzyjnie uszkadzać kłapę tak, aby wyglądała na wyważoną od zewnątrz. Następnie przywiązali dostarczoną im wieczorem niewiadomo skąd przez Alberta linę do jednego z zębów baszty i zaczęli zsuwać się w dół. Przyzwyczajony do klifów swego rodzinnego Kindle i bezmiaru Oceanu Wewnętrznego dyplomata nie miał z tym najmniejszych problemów, ale jego pochodzący z ragadańskiego interioru towarzysz zadawał się trochę bać. De Saunders pierwszy raz widział strach na twarzy Vittoria i doświadczenie to paradoksalnie przyniosło mu ulgę. Wahanie Ragadańczyka nie trwało jednak długo i po chwili obaj byli na dole, wśród labiryntu zrujnowanych budynków niskiego zamku. Dopiero w gąszczu tych murów dotarł do świadomości dyplomaty ogrom twierdzy Hertogen. Błąkali się chwilę po gruzowisku. Cynazyjczyk liczył, że może dojrzą jakieś światło, usłyszą rozmowę, czy też spostrzegą jakiś kształt, który podpowie im gdzie iść, ale nic podobnego się nie stało. Weszli na chybił trafił do dwóch budynków odnajdując dawną kuźnię i coś, co przypominało czeladną.

- Na mury – zdecydował de Saunders.

Wejść na mury było dość łatwo, ale nie runąć z nich pięćdziesiąt sążni w dół, prosto do morza, okazało się nie lada sztuką. Major nie kłamał ostrzegając przed stanem umocnień. Nie brakowało tu obluzowanych kamieni, śliskiego mchu i podobnych, charakterystycznych dla zaniedbanych murów niespodzianek. Dyplomata zaczął się zastanawiać, czy na pewno musiał się tutaj osobiście fatygować. To, co w końcu odkryli zrekompensowało mu jednak choć częściowo trudy nocnej przygody.

Kiedy dotarli do potężnego, narożnego donżonu stwierdzili, że drzwi prowadzące do niego noszą ślady regularnego utrzymania, a co ważniejsze i o wiele bardziej niepokojące, pokryte są ochronnymi pieczęciami Inkwizycji. Cynazyjczyk odruchowo się przeżegnał, jego cyniczny umysł odpowiedział mu jednak szybko, że szanse na łaskę Jedyne go są w jego przypadku bardzo mizerne. Widząc pieczęcie Ragadańczyk wykonał kilka dziwnych gestów, które z pewnością nie przypominały znaku krzyża, choć niewątpliwie miały znaczenie symboliczne. De Saunders nie wiedział, czy Vittorio nie służył kiedyś przypadkiem na Froncie Agaryjskim, głównej arenie zmagania z Ciemnością, i wolał nie pytać.

Wyglądało na to, że czas było wracać. Tknięty przecuciem dyplomata poprowadził z powrotem dołem murów. Nie zdziwił się, gdy znaleźli po drodze niewielkie mosiężne drzwi służące do wypadów za mury i szmuglowania szpiegów opieczętowane w sposób podobny do donżonu.

Gdy ponownie wspięli się na szczyt baszty, w której znajdowały się komnaty gości, zostawili celowo linę, co sugerowało, że ktoś posłużył się nią dla wejścia i wyjścia z wieży a nie odwrotnie. Przenieśli delikatnie ciągle jeszcze śpiącego strażnika na piętro, gdzie mieszkali, de Saunders nabazgrał na zewnętrznej stronie drzwi do własnej komnaty także dostarczoną

im przez nieocenionego Alberta krwią koguta jakieś symbole, które dyplomata podpatrzył kiedyś na jakimś balu okultystów amatorów w Kindle, zostawili pod drzwiami kilka kogucich piór i zadowoleni z siebie udali się na spoczynek.

Z niespokojnego snu wyrwał Cynazyjczyka łomot do drzwi jego komnaty. Albert i Vittorio byli już na nogach. Zgodnie z oczekiwaniami, gdy tylko lokaj otworzył do pomieszczenia weszli świecąc latarnią dookoła dwaj gwardziści i von Meuten.

- Co się dzieje? – udał z doskonale wyuczonym zaskoczeniem de Saunders, a jego zaspanie dodatkowo uwiarygodniło bief.

- Nic waszmości nie jest? – zapytał z autentyczną, wynikającą z głębokiego poczucia obowiązku troską dowódca gwardii.

- Mnie? Nie, czemu, o co chodzi? – bełkotał pół z wyrachowania, pół ze zmęczenia dyplomata.

- Ktoś włamał się do wieży i nabazgrał jakieś dziwne symbole na drzwiach sypialni waszej ekscelencji.

Podczas gdy major odpowiadał na pytanie Cynazyjczyka przy drzwiach pojawił się z własną latarnią i kolejnym gwardzistą ojciec Rutger. Przyglądał się chwilę z fachową miną drzwiom, poczym nic nie mówiąc utkwiał wzrok najpierw w Ragadańczyku, a następnie w de Saundersie.

- Czy to coś poważnego? – pytając trwożnie kapelana kontynuował swoją grę dyplomata. Wiedział, że ten pojedynek może okazać się kluczowy dla powodzenia całej maskarady.

- Nie sądzę – odparł ojciec Rutger i uśmiechnął się w taki sposób, że de Saunders z najwyższym trudem powstrzymał się od okazania niepewności.

Zrozumiał, że kapelan nie dał się zwieść, ale z jakiegoś powodu nie na rękę było mu ujawnienie podstępny Cynazyjczyka wobec gwardzystów.



- Jak oceniacie, poruczniku de Frings, lojalność majora von Meuten? – zapytał panicz de Kreewe błędząc wzrokiem po ścianach gabinetu należącego niegdyś do ostatniego barona z Ischl.

- W jakim sensie wasza dostojność? – podjął wyraźnie skonfundowany oficer.

- W jakim sensie, no tak... Dobrze, zapytam inaczej, wobec ilu wodzów naczelnych lojalny powinien być żołnierz?

- Wobec jednego – odparł bez wahania de Frings.

- A kto dla was poruczniku, abstrahując naturalnie od Jego Cesarskiej Mości, jest wodzem naczelnym?

- Wy wasza dostojność. – odparł oficer i chociaż nikt mu tego nie nakazał odruchowo wyprężył się jak struna.

- A jak myślicie, kogo za swojego wodza naczelnego uważa major von Meuten? – zapytał już łagodniej, z lekkim wahaniem i goryczą w głosie młody panicz i czekając na odpowiedź utkwiał wzrok w zajmującym poczesne miejsce w komnacie, niezwykle sugestywnym portrecie rodzinnym, na którym dystyngowany baron czule obejmował żonę i kilkuletniego syna.

Porucznik rozluźnił się nieco i spojrzawszy na de Kreewe przyjaźnie odparł dodającym otuchy tonem:

- Także was, wasza miłość. To tajemniczy i posępny człowiek, ale dobry żołnierz. Bardzo szanował, myślałem, że nawet podziwiał ostatniego barona, nie on jeden zresztą. Nie wykluczam, że w pewnych okolicznościach mógłby wypowiedzieć waszej dostojności służbę, ale na pewno waszmości nie zdradzi, ani nie porzuci w potrzebie.

- Dalibyście za to głowę? – zapytał panicz z wisielczym humorem w głosie.

- Wasza miłość... – podjął w zamyśleniu de Frings. – głowy bym za pana majora nie dał, zbyt nieodgadniony to człowiek, ale jak trzeba będzie to i tak ja będę musiał nadstawić piersi i gotów jestem podjąć to ryzyko.



McLeod czuł się trochę winny, że postanowił zasięgnąć języka za plecami dyplomaty, wytłumaczył sobie jednak szybko, że i tak robi to dla jego dobra. Dzięki komitywie z żołnierzami udało mu się opuścić zamek bez niechcianego towarzystwa. Miał nadzieję, że w pełnym nowoprzybyłych osadników miasteczku portowym prędzej trafi na kogoś mówiącego po doryjsku, kto dodatkowo nie będzie związany jakąś prawną złą z miejscowymi. Nie zawiódł się. Kilka przyjaznych rozmów i wspólnie wypitych kufla doprowadziło Bardańczyka do jednego z lokalnych kowali, który dotarł na wyspę wraz z paniczem de Kreewe i pierwszą falą przybyszów, a obecnie zapopatrywał wielu autochtonów w potrzebne narzędzia.

- Jedyny pomaga gospodarzu! – zaczął donośnym głosem McLeod, tak aby jego głos przebił się przez panujący w kuźni rejwach.

Kowal otaksował przybysza wzrokiem nie przerywając pracy. Sam był wysokim i postawnym mężczyzną i najwyraźniej cenił w innych siłę fizyczną, bo pokiwał głową z uznaniem na widok Bardańczyka.

- Słyszałem, że jakowys zacni panowie przypłynęli na wyspę, alem nie sądził, że i któryś zawita w moje skromne progi. Czymże to mogę waszmości służyć, czego zamkowy kowal wykonać nie potrafi? – uśmiechnął się szelmowsko gospodarz.

McLeod zrozumiał, że kowal swój rozum ma i tanim pochlebstwem niczego się u niego nie wskóra. Postanowił od razu przejść do rzeczy.

- Widzicie cny gospodarzu, tako się składa, że jam, choć szlachcic, z gór jestem i łacniej człowieka po czynach niżli po przydzwiewku oceniam. Panowie na zamku mądre głowy, jak i ci uczeni medycy, ale wiadomo, że nikt lepiej niż baba zielicha na chorobę nie poradzi.

Rzemieślnik roześmiał się donośnie i pogłodził swój gruby, skórzany fartuch niczym babciną spódnicę.

- Wejdźcie no waść do izby. Zaraz tam przyjdę to i mi opowiecie, jakaż to was niemoc dopadła. – powiedział kowal wskazując na znajdujące się po drugiej stronie podwórza drzwi do chaty.

Bardańczyk udał się we wskazane miejsce. Zapukał. Po chwili w drzwiach pojawiła się niewysoka, pulchna kobieta o sympatycznym uśmiechu oraz wesołych oczach i wprowadziła McLeoda do środka. Powitałszy gościa z należytą grzecznością ale i lekkim zaskoczeniem przyniosła mu piwa i chleba ze smalcem poczym zniknęła wewnątrz domostwa. Chwilę później skrzypienie drzwi i dudnienie ciężkich kroków obwieściło przybycie gospodarza. Kowal zasiadł za stołem i pociągnął łapczywie kilka łyków z kufla.

- Słucham waszą wielmożność – rzucił i przypieczętował swą wypowiedź beknięciem.

Bardańczyk uśmiechnął się pojednawczo i rozsiadł się wygodnie, starając się stworzyć możliwie przyjazną atmosferę.

- Każde miejsce łaskawy gospodarzu ma swoje ponure tajemnice, a już moje rodzinne góry to najwięcej – powiedział, a jego twarz przyjęła wyraz szczerego zafasowania. – Ja tam prosty żołnierz jestem i licha kusić nie lubię. Kiedy jednak lichy samo mi do drzwi puka, to rad byłbym wiedzieć, coż ono zacz.

Rzemieślnik spojrzał podejrzliwe na McLeoda. Życzliwość niemal całkowicie zniknęła z jego twarzy.

- Toć wam, wasza dostojność, księdza nie kowala potrzeba – burknął.

- Nie księdza, jeno przychylnęj duszy, co by mi opowiedzieć nieco mogła, jakie to się dziwy tu kiedyś wybrały. A wy gospodarzu ponoć najwięcej historii znać.

Mówiąc ostatnie słowa Bardańczyk sięgnął spokojnym ruchem do sakwy i wydobył z niej fajkę oraz zawiniątko pełne aromatycznego tytoniu. Położył obie rzeczy zapraszającym gestem na stole przed kowalem.

- Słyszałem, że dobry z was człek i wiem, że niczyjej krzywdy nie chcecie – podjął McLeod gdy rzemieślnik po chwili wahania sięgnął po poczęstunek. – Ja także jeno własną skórę chcę cało z wyspy wynieść, a nie w dawnych ranach dziurę wiercić – stwierdził Bardańczyk najłagodniej i najżyczliwiej jak tylko potrafił.

Nie potrafił kłamać i ta wrodzona szczerłość wypisana była na jego twarzy, tak iż oblicze gospodarza rozpoznało się nieco.

- Wśród miejscowych krąży waszmość taka opowieść, ja sam nie wiem ile w niej prawdy, według której przy-

były kiedyś na wyspę Cynazyjczyk obudził drzemiące w głębinach deviria. Jednej nocy, w trakcie strasznego sztormu poczwary te wyszły na brzeg i uniosły ze sobą pierwotnych synów z każdej rybackiej rodziny na wyspie. Wielka żałoba zapanowała potem wśród mieszkańców. Części biedaków tak rozum zmąciło, że przeciw własnemu panu bunt podnieśli! – gospodarz mówił z coraz większym przejęciem, prawie zapominając o zapalanej przed chwilą fajce. – Kiedy ruszyli na zamek, wielkie nieszczęście się wydarzyło, jako i się spodziewać można było, gdy świat na głowie staje, a chłop przeciw szlachcicowi rękę podnosi. Ponoć znowu potwór jaki z głębin wyszedł i wszyscy, panowie i kmiecie, równo by poginęli, gdyby nie chowany przez węglarzy przybłęda, który się na potwora rzucił i razem z nim w otchłony runął. My proszę ludzie od dawna wiemy, co by wioskowych głupków szanować, bo jakoś tak wychodzi, że osobliwie w nich Jedyny, niech będzie pochwalone imię jego, często ma upodobanie.

Skończywszy swą opowieść kowal odetchnął głęboko. Widać było, że tak naprawdę już dawno chciał się z kimś podzielić tą opowieścią.

- Nie myślcie waść, że jam przesądny. Odkąd tu mieszkam, żadnego deviria żem nie oglądał i da Jedyny, żeby tak już zostało. Trzeba waszmości jednak wiedzieć, że wśród miejscowych znowu niepokój jakiś panuje. Może wy mi wasza dostojność powiecie, jest li się czym martwić? – zagaił ponownie gospodarz pociągawszy solidny tyk piwa

- Szczerze wam powiem dobry człowieku, że sam nie wiem. Trzeba nam obu ufać w dobroć Jedynego i mądrość ojca Rutgera. Tak czy owak dobrze zrobiliście gospodarzu dzieląc się ze mną miejscową legendą, to tylko pomóc może. – powiedział McLeod chcąc dodać kowalowi otuchy poczym pożegnał się i ruszył z powrotem w stronę zamku.



Przekonanie kapitana, aby udostępnił jedną z szalup na wyprawę w miejsce, gdzie w czasie sztormu de Saunders i Bardańczyk widzieli jacht nie było sprawą łatwą, jednak dyplomata nie bał się wyzwania. Ostatecznie Cynazyjczyk postawił więc na swoim i około południa dotarł wraz z Vittoriem, pierwszym oficerem „Rącej łani” i pół tuzinem marynarzy do miejsca, gdzie według mapy i dziennika pokładowego znajdował się mniej więcej statek w momencie, gdy de Saunders stracił przytomność. Na szczęście dla dyplomaty w czasie burzy „Rączka łania”, na ożaglowaniu sztormowym, nie poruszała się zbyt szybko, a, ze względu na rangę Cynazyjczyka, moment jego załabnięcia został skrupulatnie odnotowany.

Teraz, w pełnym słońcu i przy spokojnym morzu, widoczność była nieporównywalnie lepsza niż kilka dni temu. Na horyzoncie wyraźnie widać było wystającą z wody skałę. De Saunders poprosił, aby pierwszy oficer skierował łódź w tę stronę. Gdy podплыли, zobaczyli wyryty na skale napis: „W tych wodach spoczywa jego dostojność Edgar Bertold von Ischl, syn pierwotny XIII barona z Ischl. Zmarł śmiercią tragiczną dnia (...) Cześć jego pamięci”. Data śmierci oraz znajdujący się bezpośrednio pod nią tekst, prawdopodobnie zwyczajowe odwołanie się do Jedynego, były skute. Na kamieniu widniało natomiast wiele innych symboli, nie używanych wedle wiedzy dyplomaty w karianizmie.

Załoga odruchowo zaczęła wykonywać znak krzyża oraz inne proste gesty używane zwyczajowo przez marynarzy dla odpędzenia złego. Pierwszy oficer spojrzał z naciskiem na de Saundersa. Cynazyjczyk chętnie naszkicowałby owe symbole, ale rosnąca ner-

wowość otoczenia skłoniła go do zaniechania tego przedsięwzięcia.

- Wracajmy – rzucił.



Pukanie wyrwało kapelana z zamyślenia. Spojrzał ostatni raz na leżące przed nim wyliczenia. Przeżegnał się ściskając lewą ręką wiszącą na piersi krzyż. Miał nadzieję, że podoła wyzwaniu.

- Proszę, proszę – rzucił po chwili chowając dokumenty do szuflady.

Do pomieszczenia wszedł de Saunders rozglądając się wokoło. Zakrystia była urządzona skromnie, jak prawie wszystkie komnaty w zamku. Kapelan dostrzegł, iż uwagę dyplomaty zwróciło kilka szczelnych skrzyń, jakich zwykło się używać do transportu książek oraz znajdująca się w pomieszczeniu biblioteczka, na której było dużo wolnego miejsca.

- Zastanawiałem się, kiedy to też wasza ekscelencja wreszcie zdecyduje się do mnie przyjść – zaczął bez zbędnych ceremonii ksiądz.

- Widziałem wasze pieczęcie na donżonie – odparował de Saunders.

- Nasze? Nie rozumiem? – zdziwił się ojciec Rutger, i przyszło mu to tak naturalnie, że Cynazyjczyka aż przeszył dreszcz.

- Świętego Oficjum – sprecyzował de Saunders.

- Aaa, no tak, spodziewałem się – stwierdził ksiądz nie zamierzając oddawać pola.

- Ja naprawdę przybyłem na tę wyspę przypadkiem – spróbował z innej strony dyplomata.

- Wiem, sprawdziłem.

- Jeśli w czymś przeszkadzam... – zawiesił na chwilę głos Cynazyjczyk – to wystarczy jedno słowo i odstąpię.

De Saunders na pewno wiedział, że z Inkwizycją nawet w jego liberalnej ojczyźnie nie ma żartów, a co dopiero tutaj. Była to jedyna organizacja w Dominium zdolna sprawić, aby człowiek wysokiego rodu zniknął bez śladu, a jego najbliżsi krewni zaczęli udawać, że nigdy nikogo takiego nie znali.

- Ależ w niczym mi wasza dostojność nie przeszkadza! – roześmiał się rozbawiony ostrożną grzecznością dyplomaty ojciec Rutger. – W zasadzie mógłby mi się nawet przydać taki zręczny sojusznik jak wasza ekscelencja. Pan de Kreewe to bardzo zdolny i przyzwoity młody człowiek, ale brakuje mu jeszcze zdecydowania, sam pan rozumie, de Saunders.

Zwrócenie się do dyplomaty po nazwisku jasno pokazało, jak kapelan wyobraża sobie hierarchię we wzajemnych kontaktach.

- Oczywiście, że rozumiem – odparł chłodno Cynazyjczyk nie zamierzając dać sobą pomiatać. – I też sądzę, że wasza wielbność może potrzebować moich talentów – kontynuował dumnie.

- No dobrze, już dobrze – uśmiechnął się pojednawczo ksiądz, któremu spodobała się hardość de Saundersa, jako człowiek inteligentny nie lubił bowiem pracować z osobami poniżającymi się nadmierną, acz nieszczerą człołobitnością.

- Widziałem także grób syna ostatniego barona z Ischl i pokrywające go dziwne symbole, które już nie skojażyły mi się z Urzędem – podjął dyplomata.

- Tak – odparł z naciskiem Kordyczyk – Aby uprzedzić zbędne nieporozumienia, nie znam wszystkich szczegółów wydarzeń, które doprowadziły do wyrzucia na skałę owych symboli i do opieczętowania donżonu. Wielu rzeczy nie mogę też wyjawić, bo dotyczą one reputacji osób trzecich, a w Kordzie wszelkie pomówienia traktuje się śmiertelnie poważnie – stwierdził kładąc wyraźny akcent na przedostatnie słowo kapelan.

- Na wyspie doszło prawie siedem lat temu do bitwy z deviria, które wyszły z odmętów wód i zaatakowały twierdzę – podjął Kordyczyk. – Szczegóły nie są do końca jasne, wiadomo jednak, że w tej bitwie śmiertelnie raniony został ostatni baron Ischl – Heinrich zwany Sinobrodym. W starciu u boku barona brał też udział von Meuten. Major i członkowie „starej gwardii” to ostatni żyjący świadkowie tamtych wydarzeń. Krążą także legendy o wiejskim przybłędzie, który odegrał jakąś doniosłą rolę w zajściach sprzed siedmiu lat. Dzisiaj jest on podobno nawet czczony przez węglarzy i niektórych chłopów jako lokalny patron. Inkwizycja istotnie przybyła na wyspę po wszystkich zajściach i odprawivszy egzorcyzmy zabezpieczyła zewnętrzny obręb twierdzy pieczęciami. Ostatni baron Ischl otrzymał także odpowiadający jego dostojństwu kariański pochówek.

- Rozumiem, że poza ludźmi von Meutena i nim samym nikt inny z obecnych na dworze nie przeżył bitwy? – zapytał dyplomata, gdy ksiądz skończył swoją opowieść.

- Tak twierdzi dowódca gwardii. Nikt też sam nie zgłosił się do Świętego Oficjum.

- A żona barona? Były kapelan? Służba?

- Żona Heinricha von Ischl zmarła przy porodzie syna. Kapelan ponoć był na zamku aż do dnia bitwy, jego

ciała nigdy jednak nie odnaleziono. Podobno runął do morza wraz z demonem, z którym toczył bój. Służba zaś rzekomo uciekła przed bitwą, ale do nikogo nie udało się dotrzeć.

- Czy relacje wydarzeń sprzed lat wspominają o jakimś Cynazyjczyku lub kimś fizycznie do mnie podobnym? – podjął de Saunders i zrelacjonował szczegółowo wydarzenia we wsi oraz w lesie.

Ojciec Rutger rozważał przez chwilę w myślach konsekwencje udzielenia takiej lub innej odpowiedzi.

- Owszem, według niektórych relacji w miesiącach poprzedzających bitwę na wyspie przebywał pewien Cynazyjczyk podejrzewany przez pospólstwo o kontakty z deviria i paranie się magią.

- Wasza wielbność wierzy tym relacjom?

- A czy to coś zmienia? Jeżeli wasza ekscelencja pyta, czy jak wielu mieszkańców Dominium uważam wszystkich Cynazyjczyków za potajemnych czcicieli deviria, to nie, nie podzielam tego poglądu. Jednak prosty lud lubi proste odpowiedzi i na miejscu waszej ekscelencji nie podróżowałbym samemu w głąb wyspy. To mogłoby spowodować kolejny incydent i postawić młodego panicza de Kreewe w niezręcznej sytuacji.

Ojciec Rutger zdążył poznać już dyplomatę na tyle, ażeby wiedzieć, iż argument by ten nie robił czegoś ze strachu przed pospólstwem nie jest argumentem, liczył jednak, że de Saunders posłucha jego rady z grzeczności wobec gospodarza.

- Jaki jest więc nasz dalszy plan działania? – zapytał po chwili milczenia dyplomata zmieniając temat.

- Myślę, że powinniśmy jutro przed zmierzchem udać się na polanę, którą waszmościowie wczoraj odnaleźli.

- Tak, to logiczne – westchnął de Saunders.

- Ale niekoniecznie bezpieczne i przyjemne. Wiem. Nie mniej jednak musimy wyjaśnić pojawianie się owego dziwnego dymu i im szybciej usuniemy tę nie wiadomą z równania, tym lepiej.

- Racja – odzyskał rezon Cynazyjczyk. – Więc ustalone. Dziękuję waszej wielbności za niezwykle pouczającą rozmowę i do zobaczenia na kolacji.

Dyplomata skłonił się i uświadomiwszy sobie zapewne, że przez całą rozmowę stał, ruszył nieco zmieszany do drzwi. Kapelan uśmiechnął się w duchu.

- Jedna dobra rada zamiast błogosławieństwa na drogę – zażartował, gdy de Saunders chwycił klamkę.
- Niech wasza ekscelencja ostrożnie stąpa wokół von Meutena. To człowiek honoru, ale błędnie pojmuje lojalność, a do tego nie boi się śmierci.



Kolacja, na której de Saunders i McLeod spotkali wszystkich zwykłych bywalców pozostałych posiłków, zanosila się na kolejny pokaz chłodnej kordyjskiej uprzejmości, kiedy rozmowę zaczęło zagłuszać, dochodzące z zewnątrz, narastające krakanie. Musiało ono należeć do sporego stada ptaków. De Kreewe pobladł, a von Meuten nie zważając na etykietę poderwał się od stołu i pomknął na mury. De Frings zaczął uspokajać zebranych, sam jednak ustawicznie lustrował okna komnaty. Dudnienie butów dowódcy gwardii było jeszcze dobrze słyszalne, kiedy w tę kakofonię dźwięków wdarł się dodatkowo huk wystrzałów. Cynazyjczyk zachowywał stoicki spokój i nie okazał wobec zebranych najmniejszej nawet ochoty wyjścia na zewnątrz, w duchu jednak miał nadzieję, że Vitto-

rio jest na stanowisku i o wszystkim doniesie mu ze szczegółami. Z reakcji zebranych można było bowiem aż nazbyt dobrze wywnioskować, że oto najprawdopodobniej dopełnia się właśnie los kolejnego członka „starej gwardii”.

- A więc twierdzisz, Vittorio, iż te ptaki, które zaatakowały żołnierza wyglądały jak dorodne kruki, ich pióra jednak były brązowe? – zapytał Cynazyjczyk po wysłuchaniu w swojej komnacie raportu przybocznego.

De Saunders zdawał się wpatrywać z takim skupieniem w stojący przed nim parawan, jakby chciał w jego skomplikowanym ornamencie wyczytać swoje dalsze losy. Znający jednak swego pana Albert wiedział, iż myśli dyplomaty błędzą gdzieś bardzo daleko, a może głęboko, misterny wzór parawanu stanowi zaś jedynie przypadkowy punkt zaczepienia dla jego wzroku.

- Tak wasza dostojność. Udało mi się nawet przez moment przyjrzeć truchłu jednego z zastrzelonych przez gwardzistów ptaków z bliska. Jego skrzydła, zamiast rozcapierzone, złożone były jak ręce w geście modlitwy. Stąd porównanie koloru piór do mniszego habitu, którego użyłem wcześniej.

- Nowi gwardziści zdawali się jednak nie odczuwać żadnej nienaturalnej bojaźni wobec ptaków?

- Nowi nie, część starych była jednak przerażona. Gdy stado nadleciało i zaczęło krążyć nad jednym z ich towarzyszy niektórzy, zamiast mu pomóc, zaczęli się żegnać znakiem krzyża i stali jak ośłupiali przyglądając się zajściu. Dopiero wściekłe krzyki majora zmobilizowały ich do działania.

- A sam von Meuten?

- To groźny człowiek panie. Działał szybko i zdecydowanie, bez cienia respektu wobec okoliczności, jak...

- Jak Ragadańczyk? – zapytał z wymuszonym uśmiechem de Saunders.

- Tak, właśnie tak – zakończył Vittorio, a jego odpowiedź zabrzmiała naprawdę złowieszczo.



Polana zdawała się nie różnić niczym od stanu, w jakim de Saunders i pozostali widzieli ją podczas pierwszej wizyty, kapelan zsiadł jednak z konia i począł przyglądać się zgłiszczom odgarniając zarośla. Przez przetarcie w chmurach przebijały się pojedyncze promienie wieczornego słońca. Koń dyplomaty zarżał. Wierzchowce przybyłych wraz z nim oraz kapelanem McLeoda, Alberta, Vittoria, de Fringsa i trzech żołnierzy także zaczęły zachowywać się niespokojnie. Ich opanowanie jęło absorbować większą część uwagi zebranych. Przyboczny de Saundersa zaczął nagle rozglądać się za czymś dookoła. Do uszu zebranych doszedł jakby stłumiony krzyk. Poczuli wyraźne ciepło ogniska, które w mgnieniu oka spowiło ich całkowicie. Zamiast zarośli widać teraz było gorejące chaty.

- Litości wasza miłość. Nie o nasze tu tylko życie idzie, ale i o duszę waszmości – odezwał się wyrosły z nikąd pomiędzy członkami eskapady mnich w brązowym habicie.

Swe słowa kierował do mocarnego, odzianego w płytową zbroję i siedzącego na olbrzymim, bojowym rumaku rycerza, który w podobnie tajemniczy sposób pojawił się na polanie. Po prawicy owego rycerza siedział na koniu lekko odmłodniały von Meuten. Cynazyjczyk zaczął szukać wzrokiem księdza, zamiast jednak ojca Rutgera jego oczom ukazały się zawodzą-

ce wiśniaczki, biegający jak oszaleli chłopcy próbujący walczyć z pożogą, przyglądający się wszystkiemu wyczekująco z wysokości końskich siodłał gwardziści i wreszcie zagubione pośród tego zgiełku, patrzące szeroko otwartymi ze strachu oczyma dzieci. Dyplomata zastygł na chwilę, samemu nie wiedząc czy stan ten wywołało przerażenie, czy też jakaś chora fascynacja rozgrywającą się na jego oczach, lecz bez jego udziału tragedię.

- Te wasze bzdury o duszy dobre są dla motłochu – odparł rycerz z pogardą. – W Kordzie istnieje tylko jedna odpowiedź na bunt. Rozstrzelać mężczyzn, resztę rozpędzić, a mnichów ukrzyżować dla przykładu – nakazał wielmoża na rumaku z takim spokojem, że kapelana przeszył chłód mimo buchającego dookoła żaru.

- Bądź przeklęty baronie, po trzykroć, ty i twoi pachołkowie! – wysyczał z desperacją w głosie pojmany przez dragonów mnich. – Niech osiągnie was gniew Jedyne!

Major polecił swoim ludziom wykonać rozkaz.

- Nic waszej ekscelencji nie jest? – zapytał Vittorio spoglądając z obrzydzeniem na porastające polanę krzaki.

- Nie – zdołał jedynie wydusić z siebie nie mogący jeszcze ochłonąć Cynazyjczyk.

Zabrani z twierdzy gwardziści patrzyli pod kopyta swoich koni z zakłopotaniem i bojaźnią, jakby tratali nimi mogiłę. Albert, który na służbie u de Saundersa widział już nie jedno, zblił, McLeod zaś kiwał głową z niedowierzaniem. Na jego twarzy zagościł grymas dotkliwego bólu. To, co zobaczył, obudziło w Bardańczyku mroczne wspomnienia z własnej ojczyzny.

- No to już wiemy, co tu zaszło i dlaczego giną gwardziści – odezwał się po chwili milczenia ojciec Rutger. – Jeszcze dziś po południu odprawię tu mszę za zmarłych, a następnie pokroję cały teren wodą święconą. Jeśli to nie pomoże, no cóż, może trzeba będzie postawić krzyż pokutny... – skrzywił się, wiedząc, że propozycja ta nie ucieszy pana de Kreewe.

- Nic tu po nas, wracajmy do zamku, wasza miłość – zwrócił się do dyplomaty Ragadańczyk.

De Saunders poczuł się jakoś dziwnie na dźwięk ostatnich słów. Istotnie jednak propozycja Vittoria była nad wyraz rozsądna. Nikomu nie uśmiechało się zostać tutaj dłużej niż to niezbędne.



Gospodarz czekał na powrót kapelana w swym gabinecie. Podjął ojca Rutgera winem, poczym z uwagą wysłuchał relacji z zająć na polanie i przedsięwziętych w tej sprawie kroków.

- Myślicie wasza wielbność, że rozpowszechniane przez Wielkich Książąt de Vendossa w trakcie procesu o schedę plotki, jakoby ostatni baron oszalał i próbował z pomocą cynazyjskiego czarownika przywrócić swego syna do życia mają w sobie ziarno prawdy? – zapytał wpatrując się w zbierającą za oknami burzę.

- Nie wiem, wasza miłość, czy jego wielmożność baron próbował przywrócić syna do życia, wiem jednak, że zamek splugawiły ślady demonicznej obecności. Wedle relacji majora von Meutena doszło tu do bitwy z deviria. Miało to miejsce w dwa dni po tym, jak owe deviria, w noc taką jak ta, spustoszyły wyspę.

- Co wasza wielbność ma na myśli mówiąc, że deviria spustoszyły wyspę w noc taką jak ta? – zapytał wyraźnie zaniepokojony de Kreewe odwracając się w stronę kapelana.

Mimo swej kordyjskiej hardości był jeszcze młodzieńcem, którego momentami przytłaczał i przerastał ogrom odpowiedzialności.

- Dzisiejszej nocy wyspę nawiedzi kulminacyjna fala przypływu, jaki zdarza się w tych stronach raz na siedem lat. W trakcie poprzedniego przypływu przybyłe z otmętów deviria zabrały w głębiny wiele istnień.

- Ależ wasza wielbność, trzeba przecież bić na trwogę, ostrzec ludzi w porcie! Jak mogliście mi nic wcześniej nie powiedzieć! – wykrzyczał bardziej zdenerwowany niż przerażony de Kreewe.

- Po pierwsze, nie mamy pewności, czy deviria powrócą – odparł spokojnie ojciec Rutger. – Po drugie, porucznik de Frings z częścią swoich ludzi i panem McLeod powinni właśnie kończyć ewakuację portu. Chciałem, aby to wasza miłość wydał stosowne polecenie, wydarzenia na polanie nie pozwoliły mi jednak porozmawiać z waszą dostojnością, a trzeba było działać niezwłocznie.

Stało się to, czego młody dziedzic najbardziej się obawiał. Został pionkiem we własnym domu.

- De Frings obiecał mi lojalność – wysyczał. – Powiedział, że tylko autorytet Jego Cesarskiej Mości stoi dla niego ponad moim.

- I dotrzymał słowa. Rozkazy Świętego Oficjum są na terytorium Kordu opatrzone autorytetem samego cesarza – dokończył pojednawczo ksiądz pokazując gospodarzowi swój inkwizytorski sygnet.



Dowódca gwardii podjął przybyłych w pobrudzonej farbą koszuli i skórzanych, jeździeckich spodniach. Przywitał ich grzecznie, poczym wskazał na miejsca przy gustownym, deserowym stoliku. Zaproponował, aby poczęstowali się stojącym tam winem, samemu zaś udał się za przesłaniającą sporą część pomieszczenia kotarę. Podczas gdy major, o czym świadczył plusk wody, dokonywał toalety, goście mieli czas przyjrzeć się jego komnacie.

Oprócz stolika, którego wykorzystująca motywy roślinne ornamentacja wskazywała, iż pochodził on najpewniej, podobnie jak parawan w komnacie dyplomaty, z Matry, w pomieszczeniu uwagę zwracały też uwagi powieszzone na ścianach obrazy. Były to wyłącznie krajobrazy oraz portrety. Jeden z portretów przedstawiał młodą kobietę i szczególnie zaintrygował Cynazyjczyka, nie potrafił on bowiem skojarzyć egzotycznej urody sportretowanej z żadnym ze znanych mu narodów Dominium. Dwa z obrazów pochodziły, zdaniem de Saundersa, z warsztatów sławnych mistrzów i musiały być kosztowne. Wszystkie znajdujące się w pomieszczeniu niezwykłości przyćmiewała jednak przysłaniająca dwie skrzyżowane piki skóra, podobna do ludzkiej. Dyplomata domyślił się zaraz, że została ona zdjęta z orka albo może nawet elfa. Z twarzy pozostałych zebranych wyczytał, że i oni docenili powagę znaleziska. Orki i elfy należały bowiem do najpotężniejszych sług Ciemności, z jakimi na Froncie Agaryjskim w imię Jedyne go zmagano się Dominium i trofeum takie świadczyło o niezwykłym męstwie, a może i szczęściu, jego posiadacza,

- Tak, to był elf – potwierdził przypuszczenie zebranych von Meuten podchodząc do stolika. Ton jego

głosu zamiast dumy wyrażał jednak raczej smutną nostalgię.

- Byliśmy w pewnym sensie świadkami tego, co zaszło przed laty na polanie – rozpoczął spokojnie dyplomata, któremu otuchy dodawała obecność Vittoria. – Ponadto pan McLeod słyszał legendy o nawiedzających wyspę deviria, a ja widziałem pokryty błuźnierzymi symbolami grób syna ostatniego barona. Nie wspominając już o pieczęciach Świętego Oficjum w niskim zamku.

- No, a czego w związku z tym oczekujecie waszmościowie ode mnie? – zapytał major.

- Prawdy – odparł spokojnym tonem dyplomata.

- Prawdy – powtórzył z zadumą von Meuten. – Mogę jedynie powiedzieć, iż mój dawny pan nie uczynił niczego, co zwałoby mnie ze złożonej mu przysięgi.

- Nie? A mordowanie mnichów i składanie własnych poddanych w ofierze deviria? – wypalił McLeod nie wytrzymawszy cynicznego spokoju dowódcy gwardii.

- Obowiązkiem żołnierza jest między innymi tłumienie buntów. A co do rybaków, to morze samo się o nich upominało.

- Na Jedyne go, chyba waść nie wierzysz w to, co mówisz? Czy w Kordzie nie istnieje takie pojęcie, jak sumienie? – kontynuował rozjątrzony Bardańczyk.

De Saunders rozumiał, że cała ta rozmowa zmierza do katastrofy, z obawy jednak przed tym, aby ów huragan emocji nie zmiotł i jego niczym pył nie potrafił zdobyć się na ingerencję.

- W Kordzie o powinnościach człowieka decydują tradycja i edykty Jego Cesarskiej Mości, a nie widzimiście szlacheckich warcholów, łatwych zresztą do pomyle-

nia z góorskimi zbójami – odparował dowódca gwardii nachylając się konfrontacyjnie w stronę McLeoda. Jego głos nadal był opanowany, prawy policzek drgał mu jednak złowieszczo.

- Ty i twój stary pan, von Meuten, nie różnicie się niczym od tego nordyjskiego ścierwa – eksplodował Bardańczyk.

Major uśmiechnął się i oparł z powrotem na krześle.

- Waćpan słyszałeś ową podłą obrazę pamięci zmarłego, jakiej przy świadkach dopuścił się ten oto jego mość łamiąc święte prawo gościnności i tym samym zrzekając się przywileju gościa – powiedział do Cynazyjczyka wskazując jednocześnie na McLeoda. – Proszę mu przekazać, iż żądam satysfakcji. Gdy tylko jego sekundant zgłosi się do mnie, ja wyznaczę swojego.

- Ależ panowie, wszyscy ostatnio sporo przeszliśmy, i takie emocje są jak najbardziej zrozumiałe – próbował spóźnionej mediacji dyplomata. – Jestem pewien, że nie miałeś waszmość na myśli żadnej urazy – dookończył z naciskiem wpatrując się w Bardańczyka.

Jednak McLeod w ogóle go nie słuchał. Z typową dla swej nacji porywcznością wstał od stolika i z nikim się nie żegnając wyszedł huknąwszy za sobą drzwiami.

Zapadło niezręczne milczenie. Burza za oknami z każdą chwilą przybierała na sile, jakby pozazdrościła zajadłości przyszłym pojedyńkowiczom. Nie słychać było nawet bicia dzwonu odmierzającego godziny.

- Powiedziałeś wasza ekscelencjo, że oczekujecie ode mnie waszmościowie prawdy – podjął von Meuten wpatrując się w odbicie płomienia świecy tańczące w nalanym do kieliszka winie. – Dobrze, powiem wam panie prawdę, obawiam się jednak, iż zawiedzie ona oczekiwania waszej ekscelencji. Jego wielmożność

Heinrich baron Ischl był sprawiedliwym władcą, wyśmienitym wodzem, wiernym sługą zarówno Jego Cesarskiej Mości, jak i Jedyne go – odsłużył trzy zmiany jako dowódca pułku w Agarii – nade wszystko jednak mój pan, cześć niech będzie jego pamięci, był kochającym mężem i ojcem. Był też wszelako tylko człowiekiem, ułomnym, jak my wszyscy. Kiedy w rewanżu za lata bogobojnego i prawowiernego życia Jedyne go najpierw zabrał mu żonę, a potem syna, jego dostojność odkrył, że lojalność wobec Jedyne go i wobec najbliższych mogą pozostawać w konflikcie. Ja go rozumiem. Bo widzisz, wasza ekscelencjo, los tak chciał, że elf, do którego należała skóra rozwieszona w tej komnacie, był bratem owej kobiety z obrazu, która tak przykuła pańską uwagę.

De Saundersa przeszył dreszcz, gdy jego umysł zrozumiał wszystkie emocjonalne implikacje wypowiedzianych słów.

- Ty, panie, dokonałeś jednak innego wyboru niż jego wielmożność baron Heinrich – stwierdził po chwili.

- Inne go, owszem, ale czy lepszego – zadumał się von Meuten. – Nawet jeśli mój pan dopuścił się czynów, które w oczach pochopnych sędziów o wąskich horyzontach mogą jawić się odrażającymi, to odpokutował wszystko. Po bitwie z demonem zastąpił bowiem na prowadzących do prywatnej, zamkowej przystani stopniach drogę cynazyjskiemu czarnoksiężnikowi, który go wcześniej omamił, a teraz chciał jak szczur opuścić tonący okręt i przeszył tego tchórza rapierem, samemu umierając kilka dni później od odniesionej w tym starciu rany.

Gdy major skończył każdy z zebranych pogrążył się we własnych rozmyślaniach. Ową atmosferę zadumy przerwał jednak po chwili niespodziewane przybycie gwardzisty.



De Frings, kapelan i ośmiu żołnierzy z podwarty czekali w sali rycerskiej.

- Co się dzieje? – zapytał major.

- Blumhof i Seidler opuścili posterunek. Szukamy ich. W zachodnim korytarzu na drugim piętrze jest pełno wody. – raportował porucznik.

- Trzeba natychmiast ustawić strażę na schodach prowadzących do komnat pana de Kreewe i gości. – rzucił dowódca gwardii.

- Rozkazy już wydane – odparł natychmiast de Frings.

- Wasza miłość, to szczególna noc, nie można ryzykować, kaźcie trąbić „Do broni!” – wtrącił się ojciec Rutger. – Do zamku mogło wedrzeć się coś bardzo złego.

- Jak to możliwe? Przecież cały zewnętrzny obręb twierdzy chroniony jest pieczęciami Świętego Oficjum. – zapytał porucznik z niedowierzaniem.

Kapelan sam spojrzał pytająco na von Meutena.

- Niekoniecznie cały. – odparł zamyślonym głosem major. – Jest jedno tajne przejście prowadzące do zatoki, o którym wiedział tylko baron i ja. Inkwizytorzy mogli je przeoczyć, nie pomyślałem wtedy, żeby ich do niego zaprowadzić.

Nastąpiła chwila nerwowego milczenia.

- Trąbić „Do broni!” – polecił dowódca gwardii. – Wy poruczniku weźmiecie połowę ludzi i osobiście dopilnujecie bezpieczeństwa gospodarza oraz poinformujecie go o sytuacji. Ja udam się z jego wielmożnością

do owego tajnego przejścia, jeżeli oczywiście wasza wielmożność zechce mi towarzyszyć?

- Naturalnie – odparł ze spokojem kapelan.

Dopiero teraz von Meuten baczniej przyjrzał się ojcu Rutgerowi. Oblicze księdza było skupione. Na jego piersi widniał sporych rozmiarów krzyż pokryty mnóstwem misternych symboli i zdobień. Był on o wiele większy i okazałszy niż krzyżyk noszony przez ojca Rutgera na co dzień. Ponadto ksiądz miał przy sobie sporych rozmiarów sakwę, do której sięgnął wyjmując z niej trzy niewielkie medaliki na łańcuszkach. Podał jeden majorowi, a dwa pozostałe de Fringsowi.

- To święty Dorian – Pogromca Zła. Będzie was chronił i wspierał w walce, gdyby doszło do najgorszego. Noście je dumnie, a wy poruczniku przekażcie ostatni panu de Kreewe.



McLeod nie zamierzał, usłyszawszy przebijającą się przez świst wichru trąbkę sygnałową, gnuśnieć w swojej komnacie. Dopił brandy i przypasawszy broń ruszył na korytarz.

- Porucznik stanowczo prosił aby waszmościowie zostali we własnych komnatach. – zwrócił się do niego gwardzista, gdy tylko Bardańczyk pojawił się w drzwiach. – Chodzi o bezpieczeństwo waćpanów.

McLeod bezceremonialnie ominął żołnierza nie zwołniwszy ani na chwilę.

- Gdzie porucznik? – rzucił do gwardzisty, który ruszył za nim.

- Ponoć w sali rycerskiej. Zatrzymaj się waść.

- Chcesz mnie strzec to pilnuj moich pleców – odparł zawadiacko Bardańczyk.

Pierwszy korytarz przeszedł szybkim i pewnym krokiem. Na pierwszych schodach wyjął i odbezpieczył krócić. Dalej ruszył już ostrożniej, starając się dosłyszeć coś w odgłosach szalejącego za oknami sztormu. Służył wiele lat jako zwiadowca i miał nielichą wprawę w nasłuchiowaniu stąd zaniepokoiło go, gdy osiągnąwszy ostatni korytarz prowadzący do sali rycerskiej dalej nie słyszał nic prócz skwierczenia pochodni. Przyłgnął do ściany i ostrożnie podszedł do otwartych na oścież drzwi. Nakazał gwardziście gestem, aby ten go ubezpieczał. Przykucnął i wyjrzał. W komnacie było pusto. Zerknął jeszcze raz i upewniwszy się, że nie ma widocznego niebezpieczeństwa wszedł do środka.

- Musieli już stąd wyjść – powiedział do gwardzisty nie głośniejszym niż to absolutnie konieczne. – Którędy do komnat gospodarza?

Teraz to gwardzista objął prowadzenie. Gdy zbliżali się do schodów do uszu McLeoda doszedł z góry najpierw tupot butów a następnie głośny szum wody.

- Otto! – zawołał przeraźliwie jakiś męski głos.

- Za mną żołnierzu, nie zwalniać! – wykrzykiwał ktoś inny. Bardańczyk poznał głos de Fringsa.



Brodzili po kostki w wodzie, dokładnie tak jak opisał porucznik. Sądząc po zapachu była to woda morska i nie trzeba było być inkwizytorem aby zrozumieć, że

jej obecność w korytarzu położonym sześćdziesiąt sążni nad lustrem wody nie jest naturalna, nawet podczas tak gwałtownego sztormu jaki właśnie kipiał na zewnątrz. Nie paliła się żadna z umocowanych w korytarzu pochodni, więc jedynym źródłem światła były pochodnie, które zabrali ze schodów. Ojciec Rutger skrupulatnie obejrzał w migotliwym blasku uchylone przejście do ukrytych schodów. Tak jak się spodziewał, nie było na nich znaków Świętego Oficjum. Aby mieć pewność, trzeba było pójść spiralnymi schodami w głąb do zewnętrznych drzwi. Major wydał rozkaz. Żołnierze szybko wylosowali jednego spośród siebie, który ruszył pierwszy i jednego, który zamykał kolumnę. Schodzili w skupieniu trzewiami twierdzy do morza. Nagle pierwszy żołnierzy runął w dół znikając za zakrętem, a jego pochodnia zgasała z sykiem. Wszyscy za wyjątkiem drugiego gwardzisty zamarli. Ten wyjął i odbezpieczył krócić.

- Nic mi nie jest! Objechałem na ukruszonym stopniu! – doszło z dołu.

Drugi z gwardzistów poświecił za załom. Jego towarzysz stał już na nogach, po tym jak trzymał krócić widać było jednak, że zamoczył proch na panewce. Szybko przeładował broń i kolumna wznowiła marsz. Wycie wichru wzmagало się. Robiło się coraz zimniej. Płomienie pochodni tańczyły teraz na wszystkie strony ożywiając coraz to bardziej niesamowite cienie. Wreszcie dotarli do otworu w murze. Pierwszy żołnierz ruszył na zwiad. Usłyszeli potężny chłupot i krzyk człowieka spadającego w głębinę. Część żołnierzy przeżegnała się. Drugi żołnierz nieomal na czworakach dotarł do otworu i zmarł. Wbrew poleceniu majora ojciec Rutger ruszył za nim. Zrozumiał. Przed nimi nie rozpościerało się bowiem morze, była to raczej menażeria pełna ustawicznie zmieniających się, fantastycznych stworów utworzonych z piany i morskiej wody. Niektóre z nich zachłannie chłostały brzeg czyhając na kolejnego nierozważnego śmiałka. Książd

ścisnął krzyż odmawiając pewnym głosem modlitwę do świętego Arkusa Galavay'a – patrona tropicieli Ciemności. Pierwsze wersy ginęły pośród zgiełku, kolejne jednak zagłuszyły wiatr wlewając otuchę w dusze żołnierzy. Kapelan postąpił naprzód. Jego pochodnia płonęła niezmaczenie. Obejrzał starannie wejście i najbliższą okolicę. Nakreślił kilka symboli, skropił próg wodą święconą i zmówiwszy kolejną modlitwę, tym razem w nieznanym nikomu poza wysokimi hierarchami kościoła i badaczami Katedr języku starordiańskim, cofnął się do wnętrza. W środku zrobiło się jakby cieplej. To wiatr przestał dąć do wnętrza. Major spojrzał na ojca Rutgera z uznaniem i nakazał powrót na górę. Gdy byli już w mniej więcej w trzech czwartych drogi przyspieszyli kroku. Z góry słysząc bowiem było McLeoda, który nawoływał księdza.



Porucznik nakazał najwyższą czujność. Bardzo niepokoiła go woda w korytarzu wiodącym do komnat pana de Kreewe i pogaszone gdzieś tam pochodnie. Poczuł wyraźną ulgę, gdy zza zakrętu wyszło dwóch przysłanych tu wcześniej przez niego ludzi. Ulga szybko jednak przeszła w zdziwienie. Obaj żołnierze byli całkowicie przemoczeni. Przez korytarz błyskawicznie przetoczyła się potężna fala porywając pierwszego z ludzi de Fringsa i zwalając z nóg oraz podtapiając resztę osób w korytarzu. Wszystkie pochodnie zgasały z sykiem. Zapanowała ciemność, w której rozbłysły poświata odbitego w wodzie księżyca oraz dwóch żołnierzy, którzy wyszli na przeciw grupie porucznika. Jarzył się też bladym światłem medalion otrzymany od księdza. De Frings zareagował instynktownie.

- Wycofać się! Za mną, na dół!

Ledwie zdążył to powiedzieć, a żołnierze o błyszczących oczach ruszyli do natarcia. Dźgnął pierwszego przeszywając go na wylot. Jeden z jego podwładnych zbił niezdarnie cios drugiego napastnika. Tamten szybko ponowił atak raniąc obrońcę w rękę. Dwaj kolejni ludzie z czwórki porucznika zdołali powstać i dobyć broni. Trzeci wyrósł im za plecami, jego oczy lśniły już jednak owym niesamowitym blaskiem. Dźgali go bez namysłu, a on tylko patrzył zszokowany, nie dobywszy nawet broni. Porucznik rozplątał gardło napastnika z przodu i pomógł podnieść się rannemu. Broń jego ludzi, w przeciwieństwie do jego własnej, zdawała się nie czynić topielcom szkody. Sam dobił więc swego niedawnego towarzysza i ruszył w dół schodów. Pozostali trzej pobiegli za nim. Ostatniego u szczytu schodów zmyła kolejna fala.

- Otto! – zawołał z przerażeniem przedostatni z gwardzistów za swym uniesionym w głąb korytarza towarzyszem.

- Za mną żołnierzu, nie zwalniać! – ryknął de Frings.

Dopadli korytarza na dole. Mrużyli oczy próbując uchronić je przed wdzierającym się boleśnie światłem pochodni. Porucznik dojrzał Bardańczyka i kolejnego z gwardzistów.

- Chwała niech będzie Jedynemu! Mają suche ubrania - pomyślał de Frings. – Szybko! Widziałeś ojca Rutgera?! – wykrzyknął do McLeoda.

- Nie, nie widziałem księdza. Byłem w sali rycerskiej. Pusto tam. Co się dzieje?

- Nie ma czasu na wyjaśnienia. Musimy pędzić do zachodniego korytarza. Tam powinien być inkwizytor.

De Saunders chodził po pomieszczeniu próbując zebrać myśli. Wahał się dłuższą chwilę. Nie był typem bohatera, nie lubił też jednak czekać bezsilnie i pozwalać nieść się wydarzeniom kreowanym przez innych.

- Idziemy, Vittorio – zdecydował w końcu przypinając szpadę i biorąc do rąk króciwe. – Tylko ostrożnie. Wolę się nieco spóźnić niż zakończyć karierę od jakiejś zaśląkanej kuli – zażartował kwaśno.

Przez dudnienie deszczu o mury przebijały się docierające z głębi zamku strzępki wydawanych krzykiem rozkazów oraz charkot rannych. Nie słuchać jednak było żadnych wystrzałów. Schodami, którymi w stronę tego zgiełku zmierzali de Saunders, Ragadańczyk oraz dwaj mający pilnować komnat gości gwardziści, spływały kaskady morskiej wody. Na ostatnim półpiętrze przed korytarzem wiodącym do komnat pana de Kreewe leżał pogruchotany korpus żołnierza, którym coś z ogromną siłą musiało miotnąć o ścianę. Kilka kroków dalej leżała odcięta głowa. Ze szczytu stopni dochodziły odgłosy zaciętej walki wręcz i śpiwna modlitwa. Pierwszy na piętro podczołgał się Vittorio. Za nim gwardziści. Ragadańczyk dał znak swemu panu. W dyplomacie przez moment strach walczył z ciekawością, zwyciężyła jednak ta ostatnia i po chwili Cynazyjczyk mógł obserwować rozgrywające się na górze pandemonium.

Na pierwszym planie widać było odwróconych tyłem, uzbrojonych w rapiery gwardzistów, którzy z niewiadomych przyczyn usiłowali nacierać na skupionych wokół księdza i oficerów żołnierzy uzbrojonych w halabardy i topory. Napastnikom przewodził potężny mężczyzna w zbroi, który walczył ciężkim, kawalerskim pałaszem siekąc drzewce halabard i torując reszcie drogę natarcia. Broniący się musieli dzielić swą koncentrację pomiędzy walkę, a nieustającą modlitwę stąd mimo przewagi w uzbrojeniu i taktyce

walki nie potrafili przejść do kontrataku. Dyplomata o mało nie zwymiotował. W sięgającej kostek wodzie pływały odrąbane kończyny, głowy i wyprute trzewia. Leżało tam też sporo zmasakrowanych zwłok. Jednak bardziej niż tocząca się walka zaniepokoiło go odkrycie, iż wszystkie pochodnie były pogaszone, a mimo to korytarz rozświetlała jakaś błada poświata o nieustalonym pochodzeniu.

Nagle przyczajony obok Ragadańczyk rzucił się na de Saundersa i szarpnął nim w bok. Tuz koło nich przemknął ni to utworzony z wody wąż ni to fala i ogarnął jednego z gwardzistów, którego reakcja nie była wystarczająco szybka.

- Vittorio, szybko, przebijcie się do nas! – krzyknął dowódca gwardii.

Ragadańczykowi nie trzeba było dwa razy powtarzać. Natychmiast ruszył naprzód torując drogę swemu panu, nie przejmując się porwanym przez wodę gwardzistą. W jego ręce lśnił długi, elfi kindżał najwyraźniej skrzętnie chowany do tej pory przed okiem kościoła na taką właśnie okazję. Ostrze broni pokrywały runy. Dyplomata prędko otrząsnął się z zaskoczenia wywołanego atakiem oraz niezwykłą bronią przybocznego i natarł w ślad za nim. Szybko przekonał się, że jego własna szpada może przydać się jedynie do zbijania ciosów, dobywszy więc lewaka zajął się obroną pozostawiając Vittorio gromienie topielców. W ślad za tą dwójką podążał nieco oszołomiony, drugi z przybyłych tu z dyplomata żołnierzy.

Na rozkaz majora walczący po drugiej stronie natarli próbując przejąć inicjatywę i zepchnąć rycerza oraz topielców pod ścianę. De Frings nadziei się nie pchnięcie, które ugodziło go w udo. Jeden z jego ludzi miał mniej szczęścia i padł po ciosie w płuco. Dzięki wysiłkom von Meutena, który podjął samotnie walkę z rycerzem, udało się jednak utworzyć przejście. O



ułamek chwili za późno. Kolejna fala porwała zamykającego kolumnę dyplomaty gwardzistę, a de Saundersa i Ragadańczyka zwała z nóg. Zapanował chaos. Cynazyjczyk musiał lawirować między topielcami próbując na czworaka dotrzeć do żołnierzy majora. Stracił z oczu Vittoria, obawiał się więc najgorszego. Po chwili, sapiąc ciężko zdołał zająć bezpieczną pozycję oparty o mur za plecami obrońców zamku. Zorientował się jednak, że i ów wodny stwór jest teraz po tej stronie, a wraz z nim zmieniony w topielca, ostatni z uniesionych gwardzistów.

- McLeod, za tobą! – bardziej wycharczał niż wykrzyknął de Saunders.

Bardańczyk obrócił się i jednym ciosem pałasza odrąbał topielcowi głowę tylko po to, aby opadające z pluśkiem ciało odsłoniło wodną zjawę. Oczami wyobraźni dyplomata widział jak deviria szczyrzy się w nienawistnym uśmiechu triumfu. I wtedy nagle w falę rzucił się ojciec Rutger. Dał się słyszeć narastający bulgot, a po chwili przez korytarz przetoczył się przypływ zmiatając ze sobą rycerza i unosząc ciała. De Saunders o mały włos nie utonął poniesiony prądem na półpiętro.

Gdy poziom wody opadł na tyle, że można było chodzić, dyplomata wstał. Napastnicy jakby dosłownie rozpułynęli się w niebyt. De Frings pochylał się nad podtopionym i kasłającym kapelanem. Cynazyjczyk przez chwilę szukał nerwowo wzrokiem swojego przyboczego.

- Co ma wisieć nie utonie – usłyszał za plecami znajomy głos Ragadańczyka, który wydał mu się teraz słodszy niżli szept najczulszej kochanki.

Dowódca gwardii natychmiast ruszył do drzwi komnat gospodarza. Były one zamknięte, w sukurs przyszedł mu jednak rosły Bardańczyk, który kilkoma potężnymi kopnięciami wojskowego buta przemógł skobel.

Po korytarzu rozszedł się zapach egzotycznych ziół. W środku, na stole przykrytym utkanym z morskich glonów kobiercem, leżał de Kreewe. Ojciec Rutger natychmiast sprawdził mu puls i odetchnął z ulgą. U wezłowia stołu stał pulpit z dziewięcioramiennym kandelabrem, w którym płonęły świece. Na pulpicie znajdowała się też gruba księga, którą kapelan, mimo zmęczenia, zamknął jednym szybkim ruchem nim ktokolwiek zdążył podejść. W pomieszczeniu, poza gospodarzem, nikogo nie znaleziono. Von Meuten i pozostali przy życiu gwardziści szybko przetrzasnęli przyległe komnaty, i tam jednak było pusto. Porucznik de Frings ocucił tymczasem gospodarza.

Okazało się, że nim nadbiegła odsiecz, do komnaty wdarli się rycerz z srebrnym jeleniem w zielonym polu na zbroi i odziany na cynazyjską modłę jego- mość z dużą skórzaną torbą. De Kreewe sięgnął po broń, został jednak zaraz ogłuszony przez mężczyznę w pancerzu.

Kiedy gospodarz opowiadał o tych zajściach dyploma- ta podniósł z ziemi wysadzaną maleńkimi szmaragda- mi i granatami srebrną szpilę do fularu przypomina- jącą kształtem konika morskiego. W świetle zdarzeń na korytarzu owa ozdoba była najprawdopodobniej wszystkim, co pozostało po tajemniczym Cynazyjczy- ku. De Saunders podał szpilę księdzu. Ten przypatrzył się jej uważnie i wyszeptał nad nią słowa jakiejś mało znanej modlitwy.

- Misterne wykonanie, ale nie wyczuwam w tej ozdo- bie żadnych niezwykłych właściwości – odrzekł po chwili.

- Może więc wasza ekscelencja zachowa ją jako tali- zman, pamiątkę zwycięskich zmagających z Ciemnością, jakie stały się udziałem waszej ekscelencji tu na Ischl? – zaproponował mocno jeszcze oszołomiony de Kreewe.

- Skoro takie jest życzenie gospodarza, jakże mógł- bym odmówić.

Przemoczony i śmierdzący morzem strój dyploma- ty mocno kontrastował z dworskim ukłonem, jakim zakończył on swoją wypowiedź. Służba rozpoczęła uprzątanie bałaganu i wszyscy jęli zbierać się do wyj- ścia. Ustalono, że tę noc gospodarz spędzi w kom- natach kapelana, przed którymi zostanie ustawiona straż.

- Wasza ekscelencja raczy zapytać swego towarzysza podróży, czy wyznaczył już sekundanta – zwrócił się nieoczekiwanie dowódca gwardii do de Saundersa, gdy mieli się rozejść.

Po wszystkim, co zaszło, nastawanie na pojedynek było nonsensem, dla którego jedynym wytłumacze- niem była irracjonalna kordyjska duma.

- Zabraniam panu, von Meuten. Nie wiem, o co po- szło, ale pan McLeod jest gościem – wtrącił się z nie- oczekiwaną stanowczością gospodarz.

- Skoro tak, to składam służbę u waszmościa – odparł bez chwili zawahania major. – Z waszą wielmożnością nie wiąże mnie przysięga.

De Saunders również chciał jakoś zainterweniować czując się trochę winny, że nie zdobył się wtedy w komnacie dowódcy gwardii na ingerencję. Zanim jed- nak zdążył zebrać myśli odezwał się Bardańczyk:

- Za pozwoleniem waszej wielmożności, to o mój ho- nor tu idzie. Nie chcę, aby powiadano, że się z tchó- rzostwa przywilejem gościa zasłonił. Sekundanta już mam.

- Dobrze więc, wola waszmości – odpowiedział McLe- odowi gospodarz.

Von Meuten spojrzał na de Fringsa.

- Teraz nie mogę już waszmości naturalnie niczego nakazać, ale byłbym wdzięczny, gdybyś w takim razie ty panie zgodził się sekundować mnie.



Nad Ischl wstawał pogodny dzień, jakby zupełnie nieświadomy zajść poprzedniej nocy ani nawet całego poprzedniego tygodnia. Rześki, chłody wiatr od morza omiatał twarze zebranych zwiewając z nich resztki snu.

Ustalono pojedynek dwadzieścia na dwadzieścia z awansem wzdłuż linii równoległych, pełniący więc rolę sekundantów de Frings i Vittorio starannie wyrysowali na piasku w odległości dwudziestu kroków od siebie dwie równoległe linie o długości dwudziestu kroków każda. Major i Bardańczyk ustawili się na przeciwległych krańcach przekątnej powstałego w ten sposób kwadratu. Porucznik gwardii otworzył kasę zawierającą dwa pistolety pojedynkowe i skierował ją w stronę Ragadańczyka. Ten wziął w ręce oba pistolety, przyjrzał się im dokładnie, przymierzył się do każdego z nich, po czym zwrócił jeden de Fringsowi, a samemu podał drugi Bardańczykowi. Porucznik wręczył otrzymaną z powrotem broń swemu niedawnemu przełożonemu i odsunął się poza obręb wyrysowanego pola. Obudzony specjalnie na tę okazję, nieświadomy szczegółów wydarzeń poprzedniej nocy, kapitan van der Velde z wyraźną niechęcią dał sygnał do rozpoczęcia pojedynku.

McLeod i von Meuten utkwivszy wzrok w sobie na wzajem zaczęli zbliżać się do siebie wzdłuż nakreślo-

nych linii. W ich umysłach trwało najpewniej zacięte starcie charakterów. Gdy tylko obaj postawili na plaży stopy po szóstym kroku major pewnym głosem oznajmił:

- Strzelam.

Widać było, że uprzedził Bardańczyka o ułamek chwili. Obaj pojedyńkowicze zatrzymali się. Von Meuten wyprostował trzymającą pistolet rękę i unosząc ją na wysokość twarzy wycelował starannie. McLeod, zgodnie z kodeksem honorowym, stał nieruchomo oczekując na strzał. Huk! Wzrok wszystkich wraz z kulą pomknął w stronę Bardańczyka. Minęło jednak dobrych kilka uderzeń serca, a McLeod dalej trwał niewzruszenie na swoim miejscu. Major musiał chybić. Bardańczyk poczekał, aż dym prochowy rozwieje się odsłaniając twarz Kordyjczyka. Teraz on starannie wycelował. W jego oczach wyraźnie majaczyło wspomnienie sceny na polanie. Von Meuten stał. Nagle McLeod odsunął gwałtownym ruchem pistolet w bok i pociągnął za spust. Zanim do świadomości zebranych doszło znaczenie tego, co właśnie się dokonało Bardańczyk skinął na Vittoria. Ten podszedł do de Fringsa i głośno stwierdził:

- Mój mandant otrzymał satysfakcję.

De Frings spojrzał wyczekująco na byłego dowódcę gwardii. Ten również skinął głową.

- Mój mandant także – powiedział porucznik z wyraźną ulgą w głosie.

Po zakończonym pojedynku wszyscy powrócili do twierdzy. Atmosfera nie sprzyjała wszelako wspólnemu śniadaniu i de Saunders, podobnie jak większość pozostałych osób, postanowił kontynuować przerwany wypoczynek. Gnane wiejącym za oknem wiatrem strumienie myśli w głowie dyplomaty nie pozwalały

mu jednak zasnąć. Poleciał Albertowi, aby ten rozpoczął pakowanie.

- Wiesz Vittorio, że powinienem zwolnić cię ze służby za to, iż bez mojej zgody podjąłeś się sekundować McLeodowi? – odezwał się do Ragadańczyka.

- Przecież McLeod to kompan waszej miłości. A poza tym nie było czasu się spytać.

- Nie odwracaj kota ogonem.

- Dobrze, będę szczery z waszmością. My w Ragadzie uważamy, że jak ktoś szuka śmierci, to trzeba mu pomóc, a nie przeszkadzać.

- Dziwna ta cała wasza filozofia – zamyślił się de Saunders.

- Dziwna, nie dziwna, ale własna, no i jak dobrze pasuje do potrzeb waszej ekscelencji.

- Ach, szelmo... – obruszył się teatralnie dyplomata poczym obrócił się w stronę matrańskiego parawanu. Wpatrywał się w niego przez dłuższą chwilę, aż w końcu zasnął

Popołudniu odbył się apel poległych, a następnie de Kreewe wydał na cześć gości uroczysty, pożegnalny obiad, który jednak z oczywistych powodów nosił bardziej znamiona stypy. Podczas posiłku nieobecny był von Meuten, nie został bowiem zaproszony przez gospodarza. Ponieważ warunki do żeglugi były wyśmienite, a opóźnienie w misji de Saundersa znaczne, zdecydowano, iż „Rączka łania” opuści port w Hertogen jeszcze przed zmierzchem, co kapitan van der Velde powitał z nieskrywaną radością. Po obiedzie nadszedł więc czas podziękowań i pożegnań.

- Do zobaczenia, wasza ekscelencjo – podjął kapelan uściskawszy dłoń dyplomaty.

- Obawiam się, iż mogę nieprędko powrócić na Ischl – odparł z kurtuazyjnym uśmiechem Cynazyjczyk.

- Cóż, jak sam doskonale wiesz wasza dostojność, i moje zadanie tutaj dobiega końca. W Dominium ciągle jeszcze zbyt wiele jest dusz, które wiedzione pychą wchodzą wprost w sidła Kusiciela i zbyt mało osób zdolnych pokazać im światło Jedyne – powiedział łagodnym i pełnym troski tonem ojciec Rutger utkwivszy jednocześnie w de Saundersie onieśmielające spojrzenie swych inkwizytorskich oczu.

Dyplomata wzdrygnął się nieomal niezauważalnie.

- Błądzić jest rzeczą ludzką – odparł. – Oby waszej wielebności osąd nigdy nie zawiódł – dodał odzyskawszy rezon i skłoniwszy się dwornie na pożegnanie wyszedł z komnaty.

Po opuszczeniu sali rycerskiej Cynazyjczyk zatrzymał się na chwilę na schodach, odetchnął i zamiast skręcić w lewo, do swojej komnaty, poszedł w prawo, do komnaty byłego dowódcy gwardii. Gdy był już niemal przy drzwiach usłyszał za sobą w korytarzu czyjś ciężki krok. Odwrócił się i zobaczył McLeoda.

- Co było, to było – zaczął Bardańczyk. – Ale tak bez pożegnania to się nie godzi.

- Cieszy mnie, że i ty waść doszedłeś do tego wniosku.

Zapukali i usłyszawszy zaproszenie weszli do środka. Major powitał ich ubrany w strój podróżny. Oprócz niego w pomieszczeniu zastali też ostatniego gwardzistę biorącego przed laty udział w zajęciach na polanie, który domykał właśnie jeden spośród całej gromady znajdujących się teraz w komnacie kufrów. Wszystko wskazywało na to, iż von Meuten się wyprowadza.

- Bardzo się cieszę, że widzę waszmościów. Obu – rozpoczął major starając się nadać swojej twarzy przyjazny wyraz.

- Chcieliśmy się pożegnać – podjął de Saunders.

- To może nie będzie konieczne, nie teraz znaczy się – kontynuował Kordyjczyk. – Chciałem waszmościów prosić o wstawiennictwo za mną i tym żołnierzem u kapitana van der Velde – powiedział wskazując na zajętego pakowaniem gwardzistę.

- Wybierasz się waść na Wyspy Karrazone? – zapytał nieco zdziwiony McLeod. – Myślałem, że władający wyspami Wielcy Książęta de Vendossa nie cieszą się szacunkiem waszmości.

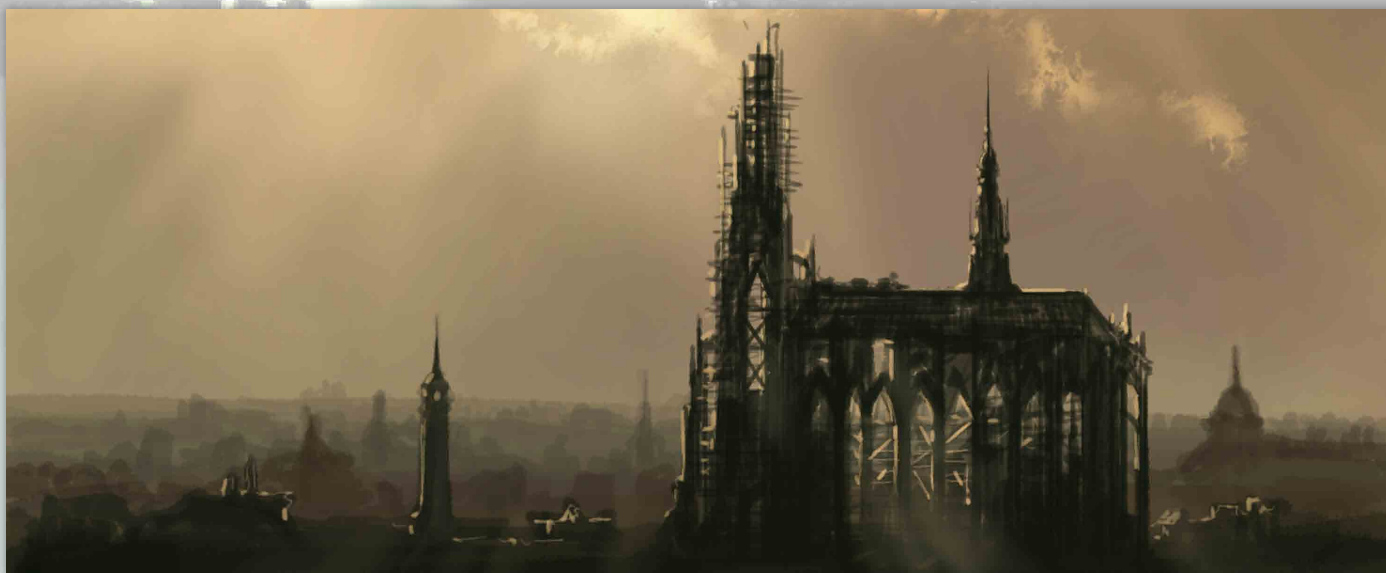
- Wybieramy się dalej, na odległą północ, do Kathardu – odparł von Meuten. – Kord w osobie Wielkich Książąt de Dartano potrzebuje tam ponoć dobrych żołnierzy, a my na zabijaniu znamy się akurat wybornie – dokończył melancholijnie.

Epilog

Szkutnicy pana de Kreewe wykonali, pod czujnym i fachowym okiem ligijskiego kapitana, doskonałą robotę, tak iż na „Rączej łani” nie pozostał nawet ślad uszkodzeń po niedawnym sztormie. Pod pełnymi żaglami, malowniczo złożonymi promieniami zachodzącego słońca, sunący majestatycznie przez zatokę okręt prezentował się dumnie.

Stojący na kasztelu rufowym de Saunders spojrzał po raz ostatni na imponujące mury Hertogen i pogrążył się w rozmyślaniach. Dzięki poznanym tutaj sekretom i kordyjskiej obsesji na punkcie honoru rodziny posiadał teraz władzę nad jednym z najbardziej newralgicznych strategicznie miejsc w Dominium, nad portem, który wkrótce, o co sam zadba, znowu stanie się główną bazą IV Floty Cesarskiej. Ogarnęło go głębokie uczucie spełnienia, przy którym bladła nawet kordyjska duma.

- Mogą sobie szydzić z Cynazji, ignoranci – wyszeptał sam do siebie i wpiął w fular znaną wczoraj szpilę.



**CTHULHU JUŻ RACZEJ NIE ZROBI ZAKUPÓW
NA FREAKSZOP.PL...**



ALE TY MOŻESZ - WKRÓTCE OTWARCIE...

**nie wiesz
o co chodzi?
sprawdź na:**

<http://freakszop.pl/>
<http://www.facebook.com/freakszoppl>

Uwaga! Przy produkcji reklamy nie ucierpiał żaden Przedwieczny

NAGRODA

Ignacy Trzewiczek

Rozwinięcie zasad do gry Cold City

Po przeprowadzeniu wielu sesji Cold City zacząłem coraz dotkliwiej odczuwać problem braku klasycznego, kompleksowego rozwiązania mechaniki związanego z rozwojem postaci i Punktami Doświadczenia. Rozwiązanie, które być może sprawdzało się przy krótszych kampaniach i przygodach, na dłuższą metę sesja po sesji zaczynało uwierać. W końcu, na potrzeby kolejnej kampanii – którą rozgrywaliśmy jesienią tego roku stworzyłem nową mechanikę rozwoju postaci. Niniejszym chciałbym ją zaprezentować.

Klasycznie

Po sesji każdy z graczy otrzymuje Punkty Doświadczenia na podobnej zasadzie jak w klasycznych grach głównego nurtu. Nagradzam za szereg czynników, jakie miały miejsce podczas sesji. Są to głównie:

- za ważne wydarzenia, w jakich brał udział Bohater Gracza,
- za wkład w posunięcie śledztwa,

- za realizację ukrytych motywów,
- za aktywność na sesji

Zazwyczaj daję graczowi 5 lub 10 Punktów Doświadczenia za każdy z elementów, jakie miały miejsce. Łącznie po przeciętnej przygodzie gracze otrzymują więc od 60 do 150 Punktów Doświadczenia, które mogą wydać...

W duchu gry

Dla każdego gracza przygotowałem osobną teczkę. Są to akta Bohatera Gracza. Do tych akt po każdej sesji trafiał nowy dokument, przygotowanych przez ich zwierzchników, będący nagrodą dla bohatera za dobrą i efektywną służbę. W uznaniu zasług dla narodu brytyjskiego i za wzorową służbę przyznaje się majorowi Digby Walters nagrodę... Bła bła bła, a poniżej kilka ciekawych opcji do wyboru:

Przyznaje się szpiegowski aparat fotograficzny, model XM 34 (koszt 60 PD)

Przyznaje się zaufany kontakt w policji w Berlinie w strefie rosyjskiej (koszt 115 PD)

Przyznaje się broń krótką P-38 Walter (koszt 75 PD)

Przyznaje się dostęp do informacji dotyczących agenta Czerniakowskiego (koszt 150 PD)

Każdy z graczy otrzymywał swoją teczkę, a w niej taki dokument. Każdy z graczy otrzymywał inną ofertę od swojego wywiadu. Na każdej kolejnej sesji pojawiała się jedna lub dwie nowe opcje do wykupienia. Na każdej sesji gracze mieli kupę radochy zagłębiając się w swoje teckki i zakreślając ołówkiem, którą nagrodę wybierają za uzbierane uprzednio PD.

Podsumowanie

To rozwiązanie daje graczom możliwość wydawania Punktów Doświadczenia i rozwijania swoich postaci (co jest jednym z fundamentów klasycznych gier fabularnych), a zarazem jest tak mocno osadzone w klimacie gry, jest tak silnym elementem świata gry, iż de facto sam moment rozwijania postaci i wydawania Punktów Doświadczenia staje się pełnoprawnym fragmentem sesji, gdy na początku przygody każdy z graczy otrzymuje teczkę, czyta akta i wybiera coś z nich. To świetnie buduje nastrój, a zarazem daje graczom możliwość rozwoju bohaterów i zwiększenia unikalności postaci poprzez odpowiednie wybory – jeden gracz wykupuje aparaty fotograficzne, urządzenia podsluchowe, inny skupia się na kolekcjonowaniu dodatkowych akt i haków... Każdy ma coś dla siebie...



Kiryl Brockowski

wydział oceny i analiz pracy

Berlin, KGB

Berlin, 6 wrzesień 1950

Do: major Jewgienij Czerniakowski

N A G R O D A

W uznaniu zasług majora Czerniakowskiego kieruje się wniosek o przyznanie mu odpowiednio:

- aparat fotograficzny (mini), 75 PD,
- granat dymny, 40 PD,
- granat, 40 PD
- dodatkowe dokumenty na inną tożsamość, 100 PD
- premia uznaniowa 200 marek zachodnich, 50 PD
- stały kontakt z Agencją poprzez człowieka służb pracującego na stołówce, 150 PD
- przydział paliwa 50 litrów, 50 PD
- kastet, 25 PD
- dostęp do teczki KGB na temat Foster'a Lefere, 100 PD

Timothy Blake

wydział oceny i analiz pracy

Berlin, MI6

Berlin, 6 wrzesień 1950

Do: major Digby Walters

N A G R O D A

W uznaniu zasług majora Waltersa kieruje się wniosek o przyznanie mu odpowiednio:

- aparat fotograficzny (mini), 75 PD,
- pistolet z tłumikiem, 125 PD
- dodatkowe dokumenty na inną tożsamość, 100 PD
- premia uznaniowa 200 marek zachodnich, 50 PD
- rekomendowany kontakt z policji w strefie Brytyjskiej, 100 PD
- akta sprawy MI6 mogącej mieć związek z działaniami PAP, na razie nie przekazanej PAP, 75 PD
- radio do nasłuchu, 75 PD
- rekomendacja kontaktu z agentem z grupy Alfa3, 50 PD

Stephan Ludierre

wydział oceny i analiz pracy

Berlin, Dyrekcja Wywiadu Wojskowego

Berlin, 8 wrzesień 1950

Do: profesor Foster Lefere

N A G R O D A

W uznaniu zasług profesora Lefere kieruje się wniosek o przyznanie mu odpowiednio:

- osobny gabinet do badań, 50 PD,
- transport książek naukowych z Francji zgodnie z zapotrzebowaniem, 50 PD
- wzmocnienie pozycji w PaP, „die karte”, 50 PD
- przydział do szkolenia wewnętrznego, 100 PD
- osobista broń krótka, 100 PD
- rekomendowany kontakt z agentem z grupy Delta4, 50 PD

Marcus Biehn

wydział oceny i analiz pracy

Berlin, PAP

Berlin, 8 wrzesień 1950

Do: profesor Hoffman

N A G R O D A

W uznaniu zasług profesora Hoffmana kieruje się wniosek o przyznanie mu odpowiednio:

- własny pokój w części badawczej Kammergericht, 50 PD,
- wzmocnienie pozycji w PaP, (zdobycie „die karte”), 50 PD
- przydział do szkolenia wewnętrznego, 100 PD
- sojusznik wśród pracowników niższego szczebla Kammergericht, 50 PD
- skromne wyposażenie laboratorium, 100 PD

*Na kolejnych stronach znajdziecie
nowe wersje kart do Honoru i krwi.*



KLAN

鍛冶屋 Kowal
kaijiya

仏寺 Świątynia
buddyzjska
busuji

道場 Dojo
daijyuu

博奕宿 Jaskinia
hazardu
bakuhiyado

兵営 Garnizon
heei

待合 Dom
Geisz
machiai

田租 Farma
ryżu
denso

酒処 Gorzelnia
sakadokoro

神社 Świątynia
Szinto
jinja

馬屋 Stajnie
umaya

相撲部屋 Szkoła
sumo
sumobeya

絹耕作 Farma
jedwabiu
kinu kousaku

Meibutsu

Prawdy o Klanie

氏族 Klan

読み Znaczenie

大名 Daimyo

善 Cnota

益 Korzyść

損 Niedogodność

Aspekty

Przywołanie

Przymus

Przywołanie

Przymus

Przywołanie

Przymus

Przywołanie

Przymus

POSTAĆ

Cnoty

美 bi
勇氣 yuki
狡 zumi
勇敢 yukan
強さ tsuyosa
知恵 chē

人名 _____
読み _____
義理 Giri (Służba) _____
材器 Zdobność _____
益 Zaleta _____

Reputacja

Ranga

Chwata

Wiek

Faza

Koku

Prawdy o Postaci

Aspekty

Przywołanie

Przymys

Przywołanie

Przymys

Przywołanie

Przymys

Przywołanie

Przymys

四季

PORY ROKU

Wiosna

秋

Lato

春

Jesień

Zima

夏

冬

Koku i wydatki

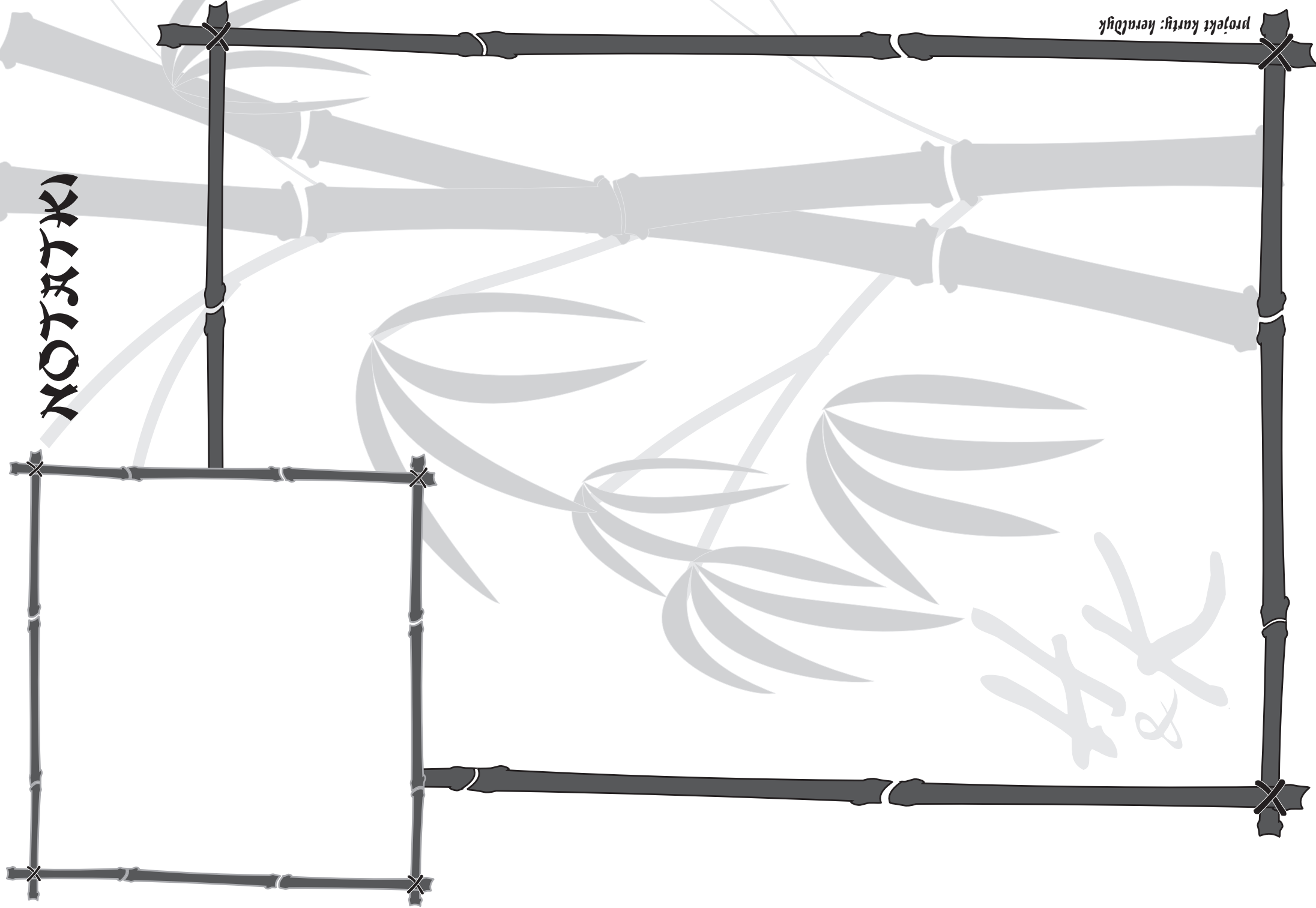
Koniec roku: Magazyn zasobów

秋

projekt karty: herudylk

Rok

NOTATK



Artykuł pochodzi z bloga Six zachęcamy do regularnego odwiedzania pod adresem <http://wrzesien.waw.pl/>

ALMANACH

Sławomir Wrzesień

Quo vadis?

Od dłuższego czasu nie piszę już długich opisów swojego bohatera. Bohater RPG nie rzadko porównywany jest do filmowego. Pod pewnymi względami słusznie. Taka postać istnieje tu i teraz. W momencie kiedy uchwycą ją kamery, gdy trwa gra. Kiedy na ekranie pojawia się pierwszy kadr nie musimy znać jego przeszłości – istotne jest to co robi teraz, kim jest teraz i do czego dąży. Jego historia pojawi się jedynie jako wzmianka, uzasadnienie aktualnie podjętej decyzji, cień. Oglądając film lubię być zaskakiwany zwrotem akcji wynikającym z nieznannej mi przeszłości bohatera. Im mniej szczegółów określę dla postaci przed grą tym większe pole manewru zostawiam sobie na ten trik podczas gry.

Z dążeniami, przyszłością, pytaniem „dokąd zmierzasz?” jest akurat odwrotnie. To dobry wskaźnik czego oczekujemy od sesji, przebiegu gry, jak zamierzamy pokierować losem bohatera. Zdecydowanie lepiej jest określić zaledwie kilka szczegółów o przeszłości postaci, może o kilka więcej o jej aktualnym statusie

i większość zapału poświęcić na określenie dążeń postaci.

Sedno tego można ująć w kilku zaledwie pytaniach:

PRZESZŁOŚĆ:

- Kim bohater był rok temu?
- Skąd pochodzi?
- Kim są członkowie jego rodziny?

TERAŹNIEJSZOŚĆ:

- Kim jest twój bohater?
- Czym się zajmuje?
- Z czego żyje?
- Kim są jego przyjaciele? (nie zastanawiaj się jak się spotkaliście, to nieistotne)





-Kim są jego wrogowie? (nie zastanawiaj się jak się spotkaliście, to nieistotne)

- Co chce osiągnąć?

PRZYSZŁOŚĆ:

- Kim bohater będzie za rok?

- A za dwa?

- Co zmieni się na lepsze?

- Co zmieni się na gorsze?

Ten mechanizm sprawdza się dobrze przy planowaniu sesji przez prowadzącego. Znając odpowiedzi na te pytania łatwiej zaplanować satysfakcjonującą uczestników grę.

Z punktu widzenia gry, sesji, wszystko co nie ma na nią wpływu, przełożenia, jest marnowaniem czasu. Historia to wydarzenia przeszłe. Nawet jeśli pojedynczy gracz czerpie przyjemność z zapełniania pustki w historii swojego bohatera, to pozostali nie mają z tego korzyści. No chyba, że wszyscy uczestniczą w tym procesie, ale wtedy zaczyna on być elementem gry (np. wymiana listów między postaciami). Moim zdaniem lepiej jest określić punkt A (teraźniejszość), punkt Z (planowana przyszłość) i na sesjach zajmować się budowaniem drogi między tymi punktami.

Dodatkową premią wynikającą ze znajomości celów postaci jest fakt, że czarno na białym dostajemy informację, czy cele jakie gracze (swoimi postaciami) chcą osiągnąć nie wykluczają się wzajemnie. To może być klucz do zapobieżenia niespodziewanemu rozsypaniu się kampanii i/lub grupy po kilku sesjach.

GRY PLANSZOWE

W tle: punkt graniczny, lokacja z „Nowej Ery”

PLANSZOWY TELEGRAF:

Grudniowy Świat Gier Planszowych grzecznie i zgodnie z zapowiedziami trafił do sprzedaży na początku grudnia. W numerze oprócz masy świetnych tekstów prezent – gratisowa karta do gry Munchkin.

W roku 2012 magazyn Świat Gier Planszowych staje się dwumiesięcznikiem. Ma to związek z olbrzymim wzrostem popularności gier planszowych w ostatnich latach. Z czarnobiałego kwartalnika, jakim był na początku, magazyn przerodził się w full kolor dwumiesięcznik z gratisem dodawanym do każdego numeru!

I kończąc wątek Świata Gier Planszowych rozwijającego się jak przebiśnieg w kwietniu – podpisaliśmy umowę z platformą eGazety.pl i pismo od grudnia dostępne jest w sprzedaży cyfrowej.

W listopadzie do sprzedaży trafiły dwie gry osadzone w świecie Neuroshimy: Nowa Era (samodzielny dodatek do gry 51. Stan) oraz Neuroshima HEX: Duel (samodzielny dodatek do gry NS HEX).

W listopadzie opublikowaliśmy na stronie Portalu dokument PDF zawierający wszystkie różnice pomiędzy polską i angielską edycją Pret-a-Porter.

Operacja Essen 2011 zakończona sukcesem, sprzedaliśmy wszystkie egzemplarze gier Pret-a-Porter oraz Nowa Era. Rozpoczynamy przygotowania do operacji Essen 2012...

W ostatnich tygodniach na stole w redakcji Portalu trwają intensywne testy nowej gry karcianej ze świata Neuroshimy! Rzecz nazywa się „Konwój” i opowiada o próbach zatrzymania marszu maszyn Molocha zmie-

rzających w stronę Nowego Jorku przez oddziały żołnierzy Posterunku.

Testujemy też nowe armie do Neuroshimy HEX. Najwięcej czasu poświęcamy Stalowej Policji.

Powoli kończą się wewnętrzne testy drugiego dodatku do 51. Stanu – prototypu o tytule roboczym Winter. Jeszcze kilka tygodni pracy i prototyp zostanie rozesłany do zespołu testerów pięćdziesiątki jedynek!

Na gliwickim Pionku odbył się pierwszy turniej Nowej Ery. W finale doszło do prawdziwego pojedynku gigantów. Zwyciężył Piechu zdobywając 38 punktów w IV turze!

Jeszcze przed premierą Nowa Era zgarnęła pierwszą nagrodę – otrzymała G@ame Box Award przyznaną przez Franka Kulkmanna z BoardGame.de

51 Stan otrzymał nominację do nagrody Golden Geek (serwis boardgamegeek.com) w kategorii Najlepsza Gra Karciana

Garść recenzji:
Nowa Era na Polter.pl
Nowa Era na Boardgame.de
Nowa Era u Wookiego

GWIEZDNY PIRAT ROZMAWIA Z MICHAŁEM ORACZEM O JEGO PLANSZOWYCH (I NIE TYLKO) PROJEKTACH



Witaj! W styczniu tego roku odszedłeś z Portalu i założyłeś własną firmę działającą w innej branży, lecz ze światem gier nie zerwałeś, prawda?

Prawda, absolutnie nie zerwałem, a nawet mam wrażenie, że od strony kreatywnej wręcz odwrotnie – wróciłem „do gry”. Oczywiście, wciąż jestem mocno zaangażowany także w tytuły Portalowe – to zawsze będzie dla mnie takie moje domowe podwórko, nie wspominając o tym, że wszystkie produkty, które ukazują się pod banderą Neuroshimy są mi szczególnie bliskie i będę się w ich współtworzenie angażować po uszy. Poza ilustrowaniem nowych kart do „51 State” czy dodatków do Neuroshimy, piszę aktualnie „Graj inaczej”, czyli nowy tom z cyklu almanachów MG

(o graniu w snach, w pamiętnikach, we wspomnieniach, prowadzeniu historii, opowieści, symulacji przygotowań, opisywaniu złudzeń i wrażeń), do tego klaustrofobiczną grę horror sf, a także ostro lecą wióry z nowych dodatków do Hexa. Zaś pod ręką leży cały stos notatek do zupełnie nowych planszówek. Oj nie, nie zerwałem ze światem gier ani trochę.

Bywalcy konwentów już wiedzą, w internecie można wyczytać różne przecieki na ten temat – wszystko wskazuje na to, że rok 2012 to będzie rok Neuroshimy HEX. Przygotowałeś sporo nowych rzeczy dla fanów. Mógłbyś opowiedzieć?

Po pierwsze, bardzo wiele materiałów długo czekało na taki Hexowy rok – super, że wreszcie nadszedł. Do poprawek, testów i szlifów wędrują właśnie nowe armie, jak Lodowi Troglodcy (dla niewtajemniczonych – Kanadyjczycy, a że porośnięci futrem, coś...),



Nie zerwałem ze światem gier!



Gas Drinkers (zmutowana banda okupująca zaminowaną rafinerię w Detroit), czy Sharash (doskonale znane z NS inteligentne szczury). Pojedyncze armie mają się ukazać w serii blisterów, co jest spełnieniem marzeń o większej żywotności linii Hex – w ten sposób będą także miały szansę wreszcie ujrzeć światło dzienne najlepsze z armii fanowskich, jak np. Mephisto czy Dancer (nie mogę się doczekać!). W 2012 ukaże się także trzeci "duży" dodatek do Hexa, a w środku dwie nowe armie tzw. "dużych frakcji" – jedna bardziej klasyczna, druga bardziej dziwaczna (na miarę Vegas czy Neodżungli), a dodatkowo tym razem zawarta w pudełku obok dwóch armii niespodzianka będzie o wiele bardziej pokaźna i rewolucyjna niż dotychczasowe rozwinięcia serwowane w dwóch pierwszych dodatkach. To może naprawdę zatrzęść światem Hexa. Natomiast w tej właśnie chwili wprowadzam ostatnie solidne zmiany w armii Stalowej Policji, którą niektórzy mieli już okazję zagrać na ostatniej edycji Pionka – armia ta ukaże się również w niedługim czasie na platformach ios. Hex przyspieszył, i to bardzo!

Neuroshima HEX zadebiutowała na targach w Essen w 2007 roku, w przyszłym roku minie pięć lat. Jak oceniasz rozwój gry na świecie?

Zaskakuje mnie, ale oczywiście i sprawia niezwykłą radość fakt, jak żywotny jest Hex. Tworząc grę twórcy liczą

się z jej prawdopodobną sezonową popularnością – non stop ukazują się przecież nowe gry, które chcąc nie chcąc wypychają z piedestału swoje poprzedniczki. A jednak Hex ma się nie tylko dobrze, ale i coraz lepiej – po części dzięki



coraz większemu rozprzestrzenianiu się licencyjnych wydań na świecie, po części zaś dzięki zaskakującej popularności na platformach ios, no i przede wszystkim dzięki niezwykle aktywnym miłośnikom tej ciasnej planszy z wycinkiem postapokaliptycznego świata. Wielkimi krokami zbliża się także premiera wersji multiplayer na ios, wersja na Androida, na horyzoncie pojawił się także zarys oficjalnej wersji online na PC. To trochę jak z Neuroshimą rpg, która od lat utrzymuje się w pierwszej trójce, a nawet można powiedzieć pierwszej dwójce najpopularniejszych gier w naszym kraju – to też przekroczyło nasze oczekiwania, mimo że oczywiście przykładamy ogromną wagę do utrzymywania jakości materiałów i spójności świata, którą łatwo można by przez nieuwagę rozmydlić. Coś w tej postapokalipsie jest, bez dwóch zdań.

W wywiadzie dla Świata Gier Planszowych autor Dominiona opowiadał, że jego codzienność to nieustanne testowanie dodatków do Dominiona. U ciebie wygląda to tak samo? Dużo grasz w Neuroshimę, dużo nowych armii? Czy znajdujesz czas także na inne gry?



Na pewno nie jestem w 100% typowym gamedesignerem, robię wiele innych rzeczy – przede wszystkim jestem grafikiem, a to bardzo czasochłonne zajęcie. Ale faktem jest, że gry wypełniają mi ogrom czasu – a większość z niego przypada właśnie na projektowanie, testowanie, ogólnie mówiąc kombinowanie nad grami. Cały czas w mózgu jak trybiki miały się przeróżne pomysły - na nowe gry, dodatki, na nowe rozwiązania w otwartych projektach. Porozkładanych projektów mam mnóstwo, ale w każdym coś nie gra, czegoś brakuje, więc co chwilę dokładam do nich kolejne cegiełki. Wiem, że to mało ekonomiczne – pracować nad masą projektów jednocześnie – jednak żadna z tych gier nie goni mnie z terminami dopóki nie trafi do planu wydawniczego, a z ich zgłaszaniem raczej się nie spieszę, mogę sobie pozwolić na grzebanie w nich do woli. Ponadto interesuje mnie raczej wąski przekrój gier, pod którymi chciałbym się podpisać – gry szybkie, łamigłówkowe, bitewne, fantastyczne, klimatyczne, możliwie najbardziej nowatorskie – i tyle. Nigdy nie rajcowało mnie produkowanie po prostu działających gier w oparciu o znane rozwiązania i całe to gamedesignerskie rzemiosło. Własne projekty gier traktuję bardzo osobiście, pod tym względem czuję się bardziej jak outsider, pracujący z dala od środowiska fanów gier, więc także nawyki mam zupełnie inne i dziwne jak na potencjalnego gamedesignera. W gry innych twórców grywam zazwyczaj z ogromną chęcią, pod warunkiem, że nie wymagają pięciu godzin słuchania nad planszą i nie trzeba przeliczać w nich punktów i pieniędzy – to mnie po prostu mę-



czy (choć dawniej sprawiało mi to ogromną frajdę). Z ilością czasu na granie jest już gorzej – dwudniowa wizyta na ostatnim Pionku i zagranie pięciu rozgrywek w różne gry to był jak na mnie nie lada wyczyn.

Fani gier fabularnych czekają na twoją nową grę RPG pod tytułem Ostatni krzyk. Czy fani gier planszowych także mają na co czekać? Czy jest jakiś projekt, nad którym pracujesz?

Ostatni Krzyk, Kosmiczny Krzyk – jak zwał tak zwał. Muszę tutaj wspomnieć, że praca nad Ostatnim / Kosmicznym Krzykiem zaczęła się właśnie od projektowania bardzo dziwnej planszówki z dużą zawartością fabuły i horroru, rozgrywającej się w mrocznych wnętrzach orbitalnych baz, statków kosmicznych, podziemnych laboratoriów, podwodnych okrętów i arktycznych placówek. Podczas gmerania w mechanice i w rozwiązaniu problemu plan-szy gra stawała się raz bliższa rpg, po chwili znów planszówce – i tak na zmianę. Ostatecznie wszystko skupiło się na elementach rpg i skropliło



w projekcie Kosmicznego Krzyku rpg. Natomiast gdy niedawno wróciłem do planszowego projektu pewnej gry rozwijającej dość mocno mechanikę Hexa (czy w zasadzie, czerpiącej z Hexa kilka elementów), po kilku dniach poprawek i szkiców zdałem sobie sprawę, że wróciłem tym samym właśnie do tego dawnego zamrożonego projektu planszowej wersji Kosmicznego Krzyku (roboczo nazwałem go póki co "Pandora"), tylko z już nowymi, o wiele doskonalszymi rozwiązaniami. Nad tą grą obecnie pracuję najbardziej jeśli chodzi o zmagania na planszy, ale w kolejce czeka kilka również mocno zaawansowanych szkiców – łamigłówkowa gra sf, wojenno-polityczna karcianka osadzona we współczesności, niewielka gra Niewidzialny Człowiek, szybki Zombie Panic (który póki co poległ na testach), rozbudowana Wojna Światów, brutalny print&play Cały Kraj Terrorystów i wiele, wiele innych - jednak priorytety tych kolejnych gier w porównaniu do innych prac rozpisanych na terminy są wciąż zbyt niskie, żeby zająć się nimi kosztem odłożenia czegoś pilniejszego. Na pewno byłbym o wiele wydajniejszym twórcą gier, gdybym potrafił robić tylko i wyłącznie gry.



Dzięki wielkie za rozmowę. Trzymaj się i powodzenia!

Nie ma za co!



W 2012 ROKU POJAWI SIĘ M.IN. STAŁOWA POLICJA, NOWA ARMIA DO NEUROSHIMY HEX. JESZCZE ZA WCZEŚNIE NA PREZENTACJĘ GRAFIK...

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX!
DUEL



SMART POWRÓCIŁ...

“Dla fana
NEUROSHIMY
to zakup idealny,
dwie nowe, ciekawe
armie (...) i nowa
plansza z nowymi
ciekawymi
zasadami.”

Alek Dalewski, www.rebel.pl

NEUROSHIMA HEX!
W WERSJI DLA
DWÓCH GRACZY.

2 ARMIE,
PLANSZA,
INSTRUKCJA



69.95 zł

FELIETON IGNACEGO TRZEWICZKA

Skończyło się Essen, opadł stres, jest chwila wytchnienia. Mogę pograć w nowości, zobaczyć co przygotowali inni autorzy, zachłysnąć się nowymi pomysłami. Wynotuję ciekawe rozwiązania, dam się zainspirować, pozwolę, by ktoś zakotłował mi w głowie. Czasem z tego kotłowania może się - zupełnie nieoczekiwanie - narodzić coś nowego.

W końcu, po iluś tam rozgrywkach, zakotłowało się, i owszem. Nie minęły dwa tygodnie po Essen, kiedy na stole ląduje nowy prototyp. Gramy. Mijają kolejne rundy, Merry krok po kroku zdobywa przewagę, w końcu, na dwa ruchy przed końcem gry widzę, że już nic się nie zmieni. Zostałem zmieciony. Prototyp fajny, ale z balansem to te karty nie mają wiele wspólnego. Dociągam kolejną kartę. Nazywa się Commandos, nie ma na niej żadnego tekstu ani symboli, tylko tytuł i fajna grafika. Nie miałem pomysłu na tą kartę, ale tytuł fajny, więc wrzuciłem ją do talii. Bardzo sprytne. „Trzewiczek style”, wpierw fabuła, a potem się chłopie martw regułami.

Wyciągam więc głupiego Commandosa na stół. Kładę go przy Nowym Jor-

ku i z kamienną twarzą mówię: „Commandos. Wygrałem.”

Oczy Merry robią się bardzo szerokie. Gdybym miał jej teraz kupić szkła kontaktowe, byłyby wielkości denka od słoika.

„Co?!“ pyta kompletnie oniemiała.

Przegrałem z kretesem. Jedyne co mi pozostaje to się choć trochę z nią podroczyć. „No, pociągnąłem Commandosa. Nie wiesz, że jak Posterunek wystawi tę kartę, to wygrywa? Wygrałem.”

Merry nie wierzy w to co słyszy. „Nie ma takiej karty.”

Zachowuję kamienną twarz. „Jest. Przecież widzisz. Commandos wygrywa grę.”

„Ignacy, nie ma takiej karty!” Merry z wściekłością rzuca się przez cały stół, łapie Commandosa i wyrzuca go ze stołu. Karta ląduje pod oknem. „Ignacy, nie ma takiej karty.”

Wybucham śmiechem. Dwa dni później Commandos ma już swoją zdolność. I choć nie wygrywa gry, został moją ulubioną kartą w talii.



Komandos wygrywa grę



RAFAŁ SZYMA OPOWIADA O TYM, JAK POWSTAWAŁ „DUEL”



Duel miał być gotowy jako premiera na targach w Essen w 2009 roku, powstawał więc ładnych kilka miesięcy wcześniej. Po Babelu 13 mieliśmy gotową formułę takiego dodatku: w środku mają być dwie nowe armie oraz pakiet fajnych, innowacyjnych reguł. Wiedzieliśmy też, że dodatek ma być samodzielny – możliwy do zagrania bez egzemplarza podstawowego gry, ale tylko przez dwóch graczy. Mieliśmy nawet tytuł: Duel, czyli pojedynek. Jeden na jednego, mano a mano. To były założenia.

PIERWSZA PRZYMIARKA

Pierwszy impuls do dodatkowych zasad dał bodajże Trzewik, zapodając zupełnie luźny szkic reguł. Obok planszy miał być pakiet dodatkowych akcji do odpalania w trakcie gry po to, by się coś fajnego na planszy pozmieniało. Michał przyniósł pierwszy prototyp, potem kolejny i następny. Żadne reguły nie chciały działać tak, jak powinny: fajnie, intuicyjnie i tak, by rozgrywkę wzbogacić, a nie bezsensownie skomplikować.

Najciekawsze jest to, że cały czas wie- dzieliśmy dokładnie, w czym rzecz. Co by nie mówić, tworzenie rok wcześniej Babela 13 naprawdę wiele nas nauczyło. Na przykład tego, że doskonałość Hexa oznacza między innymi, że każdy pochopny dodatek do reguł może zwyczajnie spać istotę rozgrywki. To dlatego w Babelu mamy właściwości terenu ściśle powiązane ze sobą, ze scenariuszem i z kampanią. Jeśli miałyby tylko generować dodatkową regułkę do pamiętania, byłyby jedynie głupimi przeszkadzajkami, irytującym dodatkiem zakłócającym czysty, schludny mechanizm podstawowy. Fabuła to coś, co samo wchodzi do głowy i pozwala zapamiętać innowacje. Fabuła jest dobra.

Efekt pierwszego starcia z dodatkowymi regułami był dla nich miazdzący. Nie udało się wykminić niczego fajnego. Pomysł powędrował do zamrażarki.

ARMIE

Zamiast grzęznąć w tym bagnie, zaczęliśmy szlifować nowe armie. Krótka narada na określenie tych, które fajnie

byłoby mieć w dodatku: zaszczytu do-
stąpiły Smart i Vegas. Michał odkopał
z archiwum pierwsze szkice i przygoto-
wał wersję grywalną. Ruszyła maszy-
na do przygotowywania armii. To taki
sprytny proces, który potrafi wykuć
z pierwszych pomysłów gotową frakcję.
Rzecz zaczynała się na biurku Micha-
ła – to tam powstawały kolejne wersje
szkicowe. Gdy wyniki rozgrywek Micha-
ła z samym sobą były zadowalające, do
stołu siadałem ja i razem otrzaskiwa-
liśmy. Co dwie głowy, to nie jedna. Czy
armia jest ciekawa? Czy jest charak-
terystyczna? Czy intuicyjnie łapie się
nowe cechy jednostek? Czy nie ma re-
guł martwych, nefajnych albo nieeste-
tycznych? Czy radzi sobie z każdą inną
armią w grze? Gdy tylko znajdowaliśmy
błąd, armia wracała na biurko. Michał
grzebał w niej, montował antidotum,
rozgrywał kolejnych kilka partii sam ze
sobą i wracał z kolejną wersją. Dzień
po dniu, tydzień po tygodniu powsta-
wała taka armia, która mogła już ru-
szyc w testy na konwentach, planszów-
kowych spotkaniach i zaciszach domów
zaufanych testerów. Dziesiątki, setki
partii – wszystko po to, byśmy mogli
z czystym sumieniem powie-
dzieć o niej: działa!

Tak powstał Smart, armia
z prostą cechą sztabu, po-
zwalającą ruszać tymi jed-
nostkami, które go dotyka-
ją. Magia Smarta tkwi jednak
nie tyle w samym sztabie, co



w tym, na co pozwala on swoim żoł-
nierzom. Wśród nich kilka dział gaus-
sa, paru innych strzelców, moduły, sie-
ciarze i ruchome tarcze. Wszystko po
to, by stworzyć śmiertcionośne gniazdo
maszyn, które dynamicznie, w miarę
potrzeby reaguje na sytuację na plan-
szy, chroniąc nieruchomy sztab. Za-
warliśmy w nim parę niespodzianek:
prekillera, który wraca na rękę z każ-
dą śmiercią czy transportery, z których
w każdej chwili może wyskoczyć jakaś
groźniejsza jednostka. No i terror, żeton
natychmiastowy świetnie korespondu-
jący z klimatem maszyn z Neodżungli.
Gdy Smart odpala terror, żaden prze-
ciwnik nie ma odwagi pojawić się na
polu bitwy.

Z kolei Vegas bazuje na pokręconym
pomyśle, który pozwala na przejmowa-
nie maszyn przeciwnika. Jego niesa-
mowitą cechą jest to, że ma dokładnie
taką siłę, jak armia, z którą walczy. Po
paru partiach wróg wpada w parano-
ję – każda jednostka, którą pośle do
boju, może zmienić stronę i zaatakowa-
ć z pełną mocą! O tak, agitolary
kompletnie odmieniają oblicze roz-
grywki. Samo w sobie Vegas ma
tylko sześciu walczących żołnie-
rzy, połowę mniej, niż do tej
pory najuboższa w nich armia
– Posterunek. Vegas mówi
graczowi „Naucz się wyko-
rzystywać moje atuty i to lepiej
szybko, bo inaczej zaraz złożą
nam skórę”.

WIELKI POWRÓT AKCJI

Po kilku tygodniach mieliśmy już armie.
Zauważyliśmy też charakterystyczną
rzecz: defensywny Smart i kombino-
wane Vegas w starciu ze sobą strasznie
kleiły planszę. Tak bardzo, że aż prosiło
się, by coś z tym zrobić. I tak, bocznymi
drzwiami, powrócił pomysł specjalnych
akcji. Tym razem w zupełnie nowej od-
słonie. W ferworze dyskusji zrodziły
się terminale, pierwsze akcje, i punkty
energii. Trzeba było fajnego sposobu,
żeby przetrzebić związane w klinczu
jednostki. Trzeba było czegoś więcej niż
żetonów natychmiastowych do obraca-
nia żetonów, poruszania i zamieniania
ich miejscami. I wreszcie – gdy system
zaczynał hulać – trzeba było czegoś, co
pozwoli uratować się graczowi gnębio-
nemu przez te nowe reguły.

Z każdą kolejną przyniesioną wersją
stawało się coraz bardziej jasne, że
w pomysłach pierwotnie odpowiadają-
cym jedynie na bieżące zapotrzebowanie
kryje się olbrzymi potencjał. Coś,
co nie tylko nie zaburza rozgrywki, ale
wnosi dodatkowe taktyczne możliwości
dokładnie w takim stopniu, w jakim ze-
chce z nich korzystać sam gracz. Nie
tylko pracuje na rzecz grywalności, ale
do tego rozwiązuje problem kiepskiego
dociągu. Od teraz nie ma czegoś takie-
go jak kiepski żeton – każdy ma bowiem
podwójne działanie: jako jednostka czy
akcja oraz jako paliwo do akumulato-
ra. Jeszcze trzeba było wyznaczyć pola

na terminale, jeszcze
brakowało nam ak-
cji do kompletu, ale
już wiedzieliśmy,
że mamy
to. Zrobi-
ło się lato,
a my mo-
gliśmy już
odetchnąć.. zdążymy, wszystko
będzie ok. W wakacyjne tournée po
konwentach ruszaliśmy z prototypem
świetnego rozszerzenia.



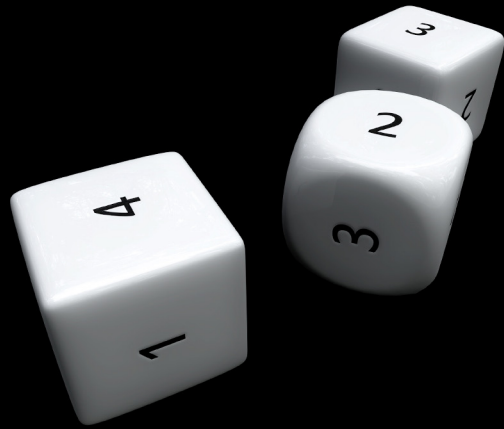
DUEL 2.0

Armie Duela świetnie grają zarówno
przeciwko sobie, jak i z każdą inną.
Nowa plansza z akcjami daje świet-
ną rozgrywkę zestawem z pudełką,
a prawdziwym maniakom pozwala od-
kryć nowe oblicza doskonale znanych
armii z podstawki i Babela 13. Jak się
okazało, te walory docenili także fani.
Duel zniknął z półek w kilka miesięcy,
choć wydrukowaliśmy solidny nakład
z myślą nie tylko o Polsce, ale i reszcie
świata.

Długo go nie było. Tak długo, że mój
prywatny egzemplarz zdążył „awan-
sować” do roli konwentowego, znisz-
czyć się i zagubić – zostało mi z niego
tylko pudełko. Nie umiałem się do-
czekać, aż będzie z powrotem. I co?
I parę tygodni temu powrócił. Znowu
mam go na półce, znowu mogę go
odpalić. Ha!

Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



gry fabularne
<http://gry-fabularne.pl>

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota