

WIEDŹMIN

– gra wyobraźni –

według

Andrzeja Sapkowskiego



WIEDZMIN

— gra wyobraźni —
według
Andrzeja Sapkowskiego

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	5	GRANICA MOŻLIWOŚCI:		Źródła	89
COŚ SIĘ KOŃCZY, COŚ SIĘ ZACZYNA:		KSIĘGA REGUŁ	59	Zaklęcia, modlitwy i znaki	89
WIĘCEJ NIŻ KILKA SŁÓW WSTĘPU	7	Czas w grze	60	Przechowywanie magii	90
Czym właściwie jest grafabularna?	8	Akce	60	Nauka nowych czarów	90
Czym jest gra wyobraźni?	9	Testy i rzuty kośćmi	61	Nauka nowych modlitw	91
Czego potrzeba do rozpoczęcia		Kość Przeznaczenia	61	Nowe znaki	91
gry wyobraźni?	10	Testy	61	Korzystanie ze znaków, czarów i modlitw	91
Jak nauczyć się grać?	10	Sukcesy	61	Testowanie umiejętności	
Opowieści	10	Stopnie trudności	61	magii/modlitw/znaków	92
Co znajdzie się w tej książce?	11	Testy cech a testy umiejętności	62	Rzucanie zaklęć, odmawianie modlitw,	
Ramki	11	Wysoki stopień trudności	63	składanie znaków	92
Co po tym podręczniku?	11	Nadzwyczajne powołanie		Stopień trudności	
To nie koniec	11	lub niezwykle pech	63	magii/modlitw/znaków	92
Rozpaczaj już teraz!	11	Modyfikatory	64	Krytyczna magia	93
Słownik przydatnych terminów	12	Testy sporne	64	Miejsce trafienia a czary	93
Trochę poświęcenia: Księga gracza	13	MIECZ PRZEZNACZENIA:		Przelamywanie czarów/modlitw/znaków	93
Charakterystyki postaci	14	KSIĘGA WALKI	65	Zwiększanie mocy	
Cechy	14	Poruszanie	66	zaklęcia/modlitw/znaku	94
Cechy ciała	15	Obrona fizyczna	66	Magia i zbroje	94
Cechy ducha	16	Trafienie	66	Zbroje i czarodzieje	95
Współczynnik drugorzędne	16	Punkty Walki (PW)	67	Grupy czarownic	
Odczytywanie cech	17	Używanie Mocy	67	i odmawianie modlitw	95
Osobowość	18	Czas	67	Nauki przyszłego maga	95
Umiejętności	18	Inicjatywa	68	Z księgi czarów	96
Opisy umiejętności	19	Opóźnianie akcji	68	Zaklęcia psychokinetyczne	97
Lista umiejętności	39	Zwiększanie inicjatywy	68	Zaklęcia pirokinetyczne	98
Umiejętności nie wymagające nauki	40	Żywność i stadia żywotności	68	Zaklęcia lecznicze	99
Przeznaczenie	40	Efekt obrażeń	69	Zaklęcia ochronne	100
Rasy	41	Miejsce trafienia	70	Zaklęcia mentalne	101
Człowiek	41	Uwaga ogólna	70	Zaklęcia identyfikacyjne	103
Elf	41	Ogłoszenie	70	Zaklęcia transformacji	104
Krasnolud	42	Leczenie obrażeń	70	Magiczne przedmioty, amulety i eliksiry	105
Gnom	43	Zadawanie obrażeń	72	Magia na sprzedaż	105
Niziołek	43	Trafienia krytyczne	73	Amulety	106
Wiedźmin	43	Strzelanie i rzucanie	74	Eliksiry	106
Tworzenie postaci	44	Zbroja	75	Przedmioty	108
Metody tworzenia postaci	44	Celowanie	76	Kapłani – niosący wiarę	109
Metoda punktowa	44	Uniki	78	Nauki przyszłego kapłana	109
Metoda losowa	45	Zaskoczenie	78	Kapłański modlitewnik	110
Określenie osobowości	45	Przewrócenie	78	Relikwiarz	113
Wybieranie umiejętności	45	Pochwycenie	78	Wybrane religie Nordlingów	114
Archetypy	46	Szarża	79	Melitele	114
Bard	46	Walka dwoma orężami	79	Freyja	115
Druid	47	Walka wręcz z uzbrojonym przeciwnikiem	80	Coram Agh Ter	116
Kapłan	48	Manewry	80	Kreve	117
Kupiec	49	Niektóre manewry podczas walki wręcz	80	Druidyzm	118
Mag	50	Niektóre manewry podczas walki bronią	82	Bóstwa ludzki	120
Wojownik	51	COŚ WIĘCEJ:		Znaki wiedźmińskie	121
Złodziej	52	KSIĘGA MAGII I RELIGII	85	PRZYKŁAD ROZGRYWKI	125
Przykład tworzenia postaci	53	Moc	87	GŁOS ROZSADKU:	
Punkty wprawy	55	Moc i dziewice	87	KSIĘGA BAJARZA	127
Podnoszenie poziomu umiejętności	55	Moc w grze	87	Czy warto czytać ten rozdział?	128
Podnoszenie poziomu cech	55	Moc czarodziejów	88	Czym różni się „Wiedźmin”	
Inne sposoby wykorzystywania WPR	58	Moc kapłanów	88	od innych systemów?	129
Liczenie punktów wprawy	58	Moc wiedźminów	88	Deklaracje	131
Karta postaci	57				

Składanie deklaracji.....	131
Stopklatki.....	132
Opisy.....	133
Kiedy opisywać.....	134
Jak dzielić swój czas na poszczególnych graczy.....	134
Metafory.....	136
Jak korzystać z mechaniki.....	136
Tworzenie nastroju.....	137
Walka.....	138
Radość i humor.....	139
Rozpacz.....	140
Uniesienie.....	140
Groza.....	141
Erotyka.....	142
Postacie tła.....	143
Postacie pierwszoplanowe.....	144
Postaci drugoplanowe.....	144
Postacie graczy.....	145
Problem wiedźmina.....	146
Tworzenie scenariuszy.....	146
Bajki źródłem pomysłów.....	147
Nagradzanie.....	148
Kodeks Bajarza.....	148

KRANIEC ŚWIATA:

KSIEGA KONTYNETU.....	151
Czym jest Kontynent?.....	152
A dokładniej?.....	152
Krainy Kontynentu.....	152
Aedim.....	152
Bremervoord.....	153
Brokilon.....	153
Caingorn.....	154
Cidaris.....	154
Cintra.....	154
Creyden.....	155
Kaedwen.....	155
Kerack.....	155
Kovir i Poviss.....	156
Lyria i Rivia.....	156
Novigrad.....	156
Redania.....	157
Skellige.....	157
Temeria.....	158
Toussaint.....	158
Verden.....	158
Klimat.....	158
Roślinność.....	159
Wybrane rośliny Kontynentu.....	159
Bestie Kontynentu.....	159
Miejsca trafień w przypadku stworów.....	160
Stwory a magia.....	160
Manewry w walce ze stworami.....	160
Akcje potworów.....	160
PW i PM stworów.....	160
Wybrane stwory Kontynentu.....	161

Amfisbena.....	161
Barbegazi.....	162
Bazyliżek.....	162
Bobolak.....	163
Dębstwór.....	163
Doppler.....	164
Echinops.....	165
Ghul.....	165
Gigaskorpion.....	166
Goblin.....	166
Graveir.....	166
Gryf.....	167
Harpia.....	167
Hydra.....	168
Jednoróżec.....	168
Kelpie.....	169
Kikimora.....	170
Krapopajak.....	170
Kuroliszek.....	170
Lamia.....	171
Leprekaun.....	171
Leszy.....	172
Lykantrop.....	172
Mantikora.....	174
Nimfa.....	174
Okołów.....	175
Ornitodragon.....	175
Oszluzg.....	176
Pseudoszczur.....	176
Pukacz.....	177
Rok.....	177
Rusalka.....	178
Scarletia.....	178
Silvan.....	179
Skolopendromorf.....	179
Smok właściwy.....	180
Smokozów.....	184
Strzyga.....	184
Syrena.....	185
Topieć.....	185
Wampir.....	186
Wespertyl.....	189
Wicht.....	190
Widłogon.....	190
Wipper.....	191
Wiwna.....	191
Wodnik.....	192
Zeugl.....	193
Zjadarka.....	193
Zagnica.....	194
Zrytwa.....	194
Zwierzęta Kontynentu.....	195
Dzieje Kontynentu.....	197
Kalendarium.....	197
Mieszkańcy Kontynentu – słów kilka.....	200
Języki.....	200
Kultury Kontynentu.....	202

Dumni i nieszczęśliwi:	
Opowieść o elfach.....	202
Skryci i sprytni:	
Opowieść o gnomach.....	204
Bitni i pracowici:	
Opowieść o krasnoludach.....	205
Zaborczy i brutalni:	
Opowieść o ludziach.....	207
Chwała Cesarstwa:	
Opowieść o Nilfgaardzie.....	208
Zaradni i weseli:	
Opowieść o niziołkach.....	210

ZIARNO PRAWDY:

KSIEGA O ŻYCIU NORDLINGÓW.....	211
Rządzący i rządzeni.....	212
Wiedźmini.....	216
Budynki.....	218
Jedzenie.....	218
Higiena.....	219
Kalendarz.....	219
Rozrywki.....	220
Stroje.....	221
Uniwersytety.....	222
Wędrówka.....	223
Wojna i wojsko.....	223
Odmienność Skellige.....	225
Wszystko jest na sprzedaż.....	226
Towary i usługi.....	227

OSTATNIE ŻYCZENIE:

DODATEK.....	231
Potwór z grotu, przystąca dla początkujących.....	232
Prolog.....	232
Srebrny Wodopój.....	233
Co stanie się w legowisku Potwora z Grotu?.....	233
Co w tym czasie stanie się na zewnątrz?.....	234
Czas na kilka wyjaśnień.....	234
Co teraz?.....	234
Dzikie elfy.....	235
Współczynniki postaci tła.....	235

KRÓTKA HISTORIA

GIER FABULARNYCH.....	237
Prehistoria.....	237
Wojenne strategię.....	237
Początki magii.....	237
Zanim pojawiło się D&D.....	238
Co było dalej.....	238
Następne kroki.....	239
Dalsze losy D&D.....	239
A na sam koniec.....	240

TABELE

.....	241
INDEKS.....	246

Autorzy gry: Michał Marszałik, Maciej Nowak-Kreyer, Michał Studniarek oraz Tomek Kreczmar
Materiał dodatkowy: Łukasz A. Czyżewski, Andrzej Miszurka, Witold Siekierzyński, Jacek Suliga
Tekst: Łukasz A. Czyżewski, Tomek Kreczmar, Michał Marszałik, Maciej Nowak-Kreyer, Michał Studniarek, Jacek Suliga
Redakcja: Andrzej Miszurka, Tomek Kreczmar
Korekta: Urszula Okrzeja
Redaktor linii: Tomek Kreczmar
Ilustracje: Piotr Czerkas, Tomasz Łaz, Jarosław Musiał, Paweł Moszczyński
Mapa: Krzysztof Bialek oraz Adrian Siemieniak
Projekt logo gry: Piotr Cieśliński
Zdjęcia: Bartłomiej Żaraneek
Projekt okładki: Jarosław Musiał
Projekt graficzny i typograficzny: Jarosław Musiał, Tomasz Fruń oraz Tomek Kreczmar
Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń

Autorzy gry korzystali z materiałów zamieszczonych na stronie www.sapkowski.pl, autorstwa m.in.:
Adama Kromera, Jacka Suliga, Marka Szyjewskiego, Marcina Zemczaka.

Specjalne podziękowania: Podziękowania należą się ogromnej liczbie osób. Dla wszystkich nie starczyłoby miejsca. Trudno byłoby również kogoś nie pominąć. Dlatego też oficjalnie dziękujemy wszystkim, którzy przyczynili się do powstania niniejszej gry. Niemniej wstyd byłoby nie oddać honorów kilku osobom, dzięki którym „Wiedźmin: gra wyobraźni” ma niniejszą postać i dzięki którym gra ta nabrała dodatkowych rumieńców. A są to w porządku alfabetycznym: Łukasz A. Czyżewski, Tomasz F. Misiorek, Remigiusz „Remov” Wilk, Grześ „Czytacz” Zieliński. Wy różnić wypada Andrzeja Miszurkę i jego cenne uwagi oraz liczne tykanie przysłowiowych „trzech groszy”. Wielkie, ogromne wręcz podziękowania należą się również Jackowi Sulidze (Johnemu MacKnack’emu) i ludziom skupionym wokół internetowej Sapkowski Zone (www.sapkowski.pl). Dziękujemy także twórcom filmu „Wiedźmin” i firmie VISION za pomoc.

Gracze testujący: Kacper Bromirski, Karol Czachorowski, Łukasz A. Czyżewski, Krzysztof „Ozy” Dobosz, Krzysztof Gąsiorowski, Jarosław „Jary” Goworek, Ewa Hejniak, Tomasz „Funky” Kowalski, Maciej Krause, Jerzy Kurdwanowski, Marcin „Kwasek” Kwaśniewski, Marek Meres, Michał „Regis” Michalski, Tomasz F. Misiorek, Jan Oko, Tadeusz Oko, Piotr Okrój, Michał „Elmo” Pliszka, Dominik Smyk, Tomasz „TomBlue” Stańczak, Bartosz „Stoperson” Stopczyk, Michał Szaleniec, Darek „Beowulf” Świąteczki, Piotr „Kenny” Trescher, Bartosz Waskiewicz, Krzysztof Wędzik, Bogdan Widla, Artur Wieczorek, Michał „Mike” Wróblewski oraz TopGun (gościnie). A także ludzie związani z www.gildia.pl (w tym przede wszystkim Michał Kuc i Andrzej Urbański) i www.valkirie.pl (głównie Artur Machlowski).

Dedycja: *Mojemu ojcu poświęcam - TK.*

Przeprosiny: Pewnej osobie, w której nazwisku wdał się błąd w podręczniku z zasadami podstawowymi „Wiedźmina”, należą się szczególne przeprosiny. Oto więc przepraszamy Cię, Łukasz A. Czyżewski. Przepraszamy również „Cezary Czyżewskiego” za swawolne umieszczenie jego nazwiska pośród współtwórców gry.

Autorzy, czyli kto i co: Walkę o wydanie gry fabularnej na podstawie wiedźmińskich opowiadań Andrzeja Sapkowskiego przed laty rozpoczął Maciej Nowak-Kreyer. Dopiął on wreszcie swego, po czym stworzył zgręby mechaniki gry oraz nakreślił wygląd podręcznika. Napisał także rozdziały dotyczące świata, a więc „Księgę Kontynentu” (z małymi wyjątkami) i „Księgę Nordlingów”. Michał Marszałik ukuł wraz z MNK nazwę „gra wyobraźni”, przelał zaś na papier chyba wszystkie swe przemyslenia dotyczące prowadzenia gry, tworząc „Księgę Bazarza”. On też stworzył przygodę. Michał Studniarek odpowiadał za czary, znaki i modlitwy - innymi słowy to jego autorstwa jest „Księga magii”. Piszący te słowa Tomek Kreczmar stworzył mechanikę, napisał „Księgę gracza”, „Księgę reguł” i „Księgę walki” (przelewając na papier idee swoje i Macia Nowaka-Kreyera), a także „Wstęp” (wraz z MNK) i „Dodatek”; kontrolował on również całość prac, organizował testowanie gry i starał się poprawić wszystkie błędy współautorów (co mu się zapewne nie udało). Za wygląd części „Bestie Kontynentu” odpowiadają Maciek Nowak-Kreyer, Andrzej Miszurka oraz Tomek Kreczmar. Fabularyzowany przykład sesji z kolei to dzieło Jacka Suliga. Opowiastki przy archetypach napisał zaś Łukasz A. Czyżewski, który stworzył także archetyp kupca.

Na podstawie dzieł Andrzeja Sapkowskiego

Produkcja:



Wydawnictwo MAG
ul. Cypryska 54, 02-761 Warszawa
tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax. 642-80-20,
e-mail: krzaku@mag.com.pl, <http://www.mag.com.pl>

Patron internetowy

www.valkirie.net



ISBN 83-87968-39-0

Copyright © 2001 by Wydawnictwo MAG

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie w jakikolwiek sposób (elektronicznie, chemicznie, fotograficznie itp.)
w całości lub w części - bez zgody wydawcy zabronione.

Wasze ognisko powoli dogasa. Robi się cicho. Macie wrażenie, że nawet cykady zajęły się czymś ciekawszym niż zagłuszanie spokoju nocy. Jedyne koń Kramusa chyba nie jest w ogóle śpiący – od jakiegoś czasu wierci się w miejscu.

Kramus: Zawszany głodomór, przecież dosypałem mu owsa... [Gramolę się z posłania, cicho wstaje i podchodzi do konia].

Ostrożnie przemycasz między zasypiającymi towarzyszami, mijasz ognisko. Jest już chłodno, lekko szczekasz zębami. Podchodzisz do konia, gdy nagle cykady rozpoczynają swoją grę na nowo – tym razem ogłuszająco i wariacko! Koń parska, cofa się i staje dęba, głośno rzy.

Kramus: [Odskakując od konia. Krzycze]. Wstawać, coś tu jest nie tak!

Mirabel: [Zrywam się i jednocześnie chwytam za miecz].

Bratek: [Siadam i bacznie się rozglądam].

Cykady dalej odmierzają szaleńczy rytm. Ognisko przygasa, konie szarpia się, głośno rzą i wierzgają. Rozglądacie się, skraj lasu wydaje się falować, księżycowe cienie biegają po konarach drzew. Nagle... wszystko milknie. Zapada całkowita cisza, konie są chyba nie mniej zdezorientowane niż wy... Słyszycie trzask łamanej gałązki, dobiegający od strony lasu.

Mirabel: [Wstaje i czekam, stojąc twarzą do lasu].

Bratek: [Rzucam czar, rozpalam ognisko].

Kramus: [Staję obok Mirabel, wyciągam miecz].

Jest wam zimno. Ogień – magicznie rozpalony przez Bratka – daje światło, ale ciepła wcale. Wpatrujecie się w drzewa, skąd dochodzą wyraźne kroki.

Kramus: [Krzycze]. Kogo szlag niesie?!

Z mroku wylania się szczupła postać. Widzicie starszego człowieka, niemilosiernie brudnego. Ubrany jest w podarte szaty, w dłoni trzyma długi kij. Uśmiecha się przyjaźnie.

Obcy: Nie lękajcie się, jestem wędrowcem szukającym dobrych ludzi i ciepła ogniska. I nie szlag mnie niesie, panie rycerzu, jeno tęsknota za towarzystwem.

Jego głos jest czysty i dostoyny. Dziad zatrzymał się i patrzy na nas was, to na ognisko i wasze rożno z resztkami kolacji.

Mirabel: [Szepcze]. Niech sobie idzie swoją drogą, po co nam...

Kramus: Nie szlag, dziadku, jeno szlak na myśli miałem.

Zapraszamy na posiłek. [To mówiąc, chowam miecz].

Bratek: Ech, Kramus, ty i ghula byś do chałupy zaprosił.

Nieznajomy uśmiecha się jeszcze szerzej i siada przy ognisku. Teraz widzicie, że jego szaty musiały niedgdyś mieć

swoją urok i swoją cenę. Zmarszczki na twarzy gościa są wypłnione brudem.

Mirabel: Nie podoba mi się to...

Kramus: Spokojnie, dziewczyno, dziad się naję, zaśnie, a my wyruszymy przed wschodem. Nie zaszkodzi nam towarzystwo.

Mirabel: Dobra, już dobra. [Do nieznajomego]. Macie tu, dziadku, resztki zająca, co go dzisiaj Bratek upolował. Smacznego.

Dziad łapczywie obgryza kosteczki, raz za razem zerkając na was radośnie.

Kramus: [Podchodzę do koni; co z nimi?].

Wasze konie są już spokojne, śpią. Dookoła panuje cisza i spokój. Wieje lekki, chłodny wiatr ze wschodu.

Bratek: [Siadam obok dziada]. Skąd jesteście, waści... Jak mamy się do ciebie zwracać?

Obcy: Jestem Vieanne. Pochodzę z Doliny.

Bratek: Doliny? Jakiej doliny?

Obcy: Doliny Kwiatów.

Mirabel: Jesteś elfem? Nie wyglądasz na elfa.

Obcy: W moich żyłach płynie więcej elfiej krwi niż ludzkiej.

Vieanne skończył jeść, przygląda się wam bacznie.

Obcy: Długo już podróżujecie. Dokąd zmierzacie?

Kramus: Na południe. Lyria.

Obcy: Zatem... [Wstaje]. Zatem jesteście tymi, których szukam.

W tym samym momencie nieznajomy podskakuje, wyszarpuje zza pazuchy sztylet i atakuje nim Bratka.

Kramus: [Podcinam go!].

Mirabel: [Odskakuję i wyciągam miecz].

Bratek: [Rzucam się w tył!].



Bratek przewraca się do tyłu, lekko draśnięty. Kramus podcina elfa i przygniata do ziemi.

Mirabel: [Podbiegam i przykładam mu miecz do szyi].

Nieznajomy szarpie się i dyszy, nagle bełkocze jakieś zdanie i wybucha płomieniami. Pali się!

Mirabel: [Odskakuję].

Kramus: [Biorę pled i zarzucam na elfa].

Bratek: [Wstaję i pomagam Kramusowi].

Przykrywacie go pledem, dusząc płomienie. Czujecie potworny swąd; elf stara się wam wyrwać. Po chwili daje sobie spokój – czujecie, jak jego ciało nieruchomieje.

Bratek: [Odkrywamy pled].

Mirabel: [Asekuruję go z mieczem w dłoni].

Odstaniacie zwęglone ciało. Wszystko się spaliło, włącznie z szatami. Resztki twarzy są wykrzywione w potwornym grymasie. Pod pachą trupa widzicie mały flakonik, pęknięty.

Kramus: Co to jest, u licha?

Mirabel: [Podnoszę sztylet elfa].

Podnosisz z ziemi sztylet i oglądasz go uważnie. Typowa elfia robota, przypomina zdobieniami bardziej królewski nożyk do papieru niż broń. Całe ostrze błyszczący, jakby było posmarowane tłuszczem. Końcówka jest ochlapana krwią.

Bratek: Droga Melite! Trucizna!

Bratek pada na ziemię.

COŚ SIĘ KOŃCZY,
COŚ SIĘ ZACZYNA



WIĘCEJ NIŻ KILKA
SŁÓW WSTĘPU

Jechali wprost w zachodzące słońce. Za nimi zostawała ciemniejąca dolina. Za nimi było jezioro, jezioro zaczarowane, jezioro niebieskie i gładkie jak oszlifowany szafir. Za nimi zostawały glazy na jeziornym brzegu. Sosny na zboczach.

To było za nimi.

A przed nimi było wszystko.

„Pani jeziora”

W „Pani jeziora”, ostatnim tomie wiedźmińskiej sagi, ostatecznie rozstaliśmy się z Geraltem z Rivii (przynajmniej jeśli wierzyć słowom autora, Andrzeja Sapkowskiego). Ranny Białe Wilk odpłynął, zniknął gdzieś wśród mgieł. Zdawać by się mogło, iż legenda znalazła wreszcie swój kres, a nam pozostaje tylko zachować ją w sercu i pamięci.

Coś się kończy, coś się zaczyna... Wąż Uroboros gryzie swój ogon, a każdy koniec to jednocześnie początek. Skończył się czas książkowych opowieści o czynach wiedźmina, rozpoczyna się zaś czas bohaterów, awanturników i zwykłych łotrów, oddychających tym samym powietrzem, co Białe Wilk, stąpających po tej samej ziemi i podobnie jak on stawianych przez los w obliczu straszliwych niebezpieczeństw i trudnych wyborów.

Rozpoczyna się czas gier wyobraźni, gier fabularnych.

Gra fabularna „Wiedźmin” umożliwi Wam powrót do świata wiedźmińskich opowieści – najbardziej realistycznej spośród wszystkich baśniowych krain. Nie będziecie jednak zwykłymi obserwatorami, jak czytelnicy książek i opowiadani czy widzowie filmu: staniecie się jednymi z wędrowców i awanturników, przemierzających szlaki wiedźmińskiego Kontynentu!

Będziecie wiedźminami, takimi jak Geralt. Czarodziejami podobnymi Yennefer lub Istreddowi. Trubadurami o talencie i chuci niemal równej Jaskrowej. A może utworzycie grupę zabójców, tak bitnych jak „chłopcy” Yarpna Zigrina, bandyci Renfri albo Rębacz z Crinfrida? Niestety, nie wcielicie się w żadnego z bohaterów wiedźmińskiej sagi, ale kto wie – całkiem możliwe, iż Wasza droga skrzyżuje się kiedyś ze ścieżką Białego Wilka. Wszak świat nieraz okazał się być niewielki...

Realia, w których rozgrywać będą się przygody Was, czyli bohaterów „Wiedźmina”, to przede wszystkim rzeczywistość czasów przedstawionych w opowiadaniach o Geralcie, epoka sprzed nilfgaardzkiego najazdu, zwana przez kronikarzy pierwszą połową trzynastego wieku.

Czym właściwie jest gra fabularna?

W krainie gier istnieje wiele różnych kategorii: planszowe, karciane, sportowe czy komputerowe. A każdą z tych kategorii można jeszcze dodatkowo podzielić. Żadne jednak nie są podobne do GIER FABULARNYCH – unikatowych i jedynych w swoim rodzaju. Właśnie z tego powodu trudno jest je opisać. Dlatego też nie istnieje żadne dobre porównanie. Można o nich powiedzieć z pewnością tylko tyle, iż wymagają wyobraźni...

Gry fabularne po angielsku nazywa się *role playing games* (w skrócie: RPG), czyli gry w odgrywanie ról. Powstały one



w latach 70. XX wieku w Stanach Zjednoczonych Ameryki (szczegółowa historia tych gier znajduje się w dodatku „Ostatnie życzenie”, na str. 231). Być może mieliście okazję, Czytelnicy, spotkać się już z pojęciem RPG przy okazji gier komputerowych, takich jak „Wrota Baldura” czy „Tornent”. Może zdziwicie się, gdy powiem Wam, iż tamte komputerowe gry powstały właśnie w oparciu o nasze gry fabularne – te na papierze.

Czym jednak są gry fabularne? Przede wszystkim są rozrywką grupową, towarzyską. Oznacza to, iż w grze nie uczestniczy jedna osoba, a co najmniej dwie (ideałem jest grupa 4-6 osób). Jedną z nich musi wziąć na siebie ogromny ciężar i zostać Mistrzem Gry lub, jak my go zwijemy, BAJARZEM. To ona będzie obmyślała fabułę przygód i wyzwania dla bohaterów. To ona wcieli się we wszystkie osoby i istoty świata gry, z którymi spotkają się kreowani przez graczy śmiałkowicie. To ona będzie prowadzić rozgrywkę. Przedstawi intrygę i wciągnie w nią bohaterów. Bajarz to ktoś na kształt dramaturga, reżysera, scenarzysty i aktora w jednej osobie. Kiedy trzeba, jest narratorem, który opisuje graczom świat. Co pewien czas staje się z kolei aktorem, ożywiającym postacią tła krainy wyobraźni (sołtysów wiosek, córki szynkarzy, rycerzy Nilfgaardu itp., itd.). Więcej o roli Bajarza dowiesz się z książki „Głos rozsądku” (str. 127).

Bajarz tworzy więc fabułę i pcha akcję do przodu. Jednakże to gracze decydują, co będą czynić ich bohaterowie – jak zareagują, widząc bandę Wiewiórek, czy pomogą biednemu gnomowi lub też czy rzucą się na wielkiego smoka. Każdy gracz to jakby aktor, wcielający się w jedną wybraną postać

ze świata wyobraźni. Jest on jednakże jednocześnie współautorem opowieści, graczem bowiem – wraz z Bajarzem – wspólnie tworzą opowieść. Gracze decydują, jacy są ich śmiałkowie (jak wyglądają, czym się parają, jak reagują na wydarzenia i co czynią), prowadzący zaś – jak wygląda otaczający bohaterów świat, jak ich działania wpływają na niego i, wreszcie, jaka jest fabuła.

Gry fabularne – w odróżnieniu od powieści, filmów, a nawet gier komputerowych – są w pełni interaktywne. Czytając książki i opowiadania albo oglądając filmy, na pewno nieraz chcielibście przenieść się do innego świata i przeżywać również wspaniałe przygody, jak podziwiani herosi. Nieraz myśleliście sobie, co byście zrobili na miejscu książkowych czy filmowych bohaterów. Grając zaś w grę komputerową, być może zdarzyło się Wam zapragnąć zejść z wyznaczonej przez autorów ścieżki i, miast zabić smoka i ożenić się z księżniczką, zabić księżniczkę i ożenić się ze smakiem.

Wyobraźcie sobie teraz, że Wasze marzenie się spełniło. Wcieliłiście się w zupełnie inne osoby niż Wy, mieszkające w innej rzeczywistości. Osoby mające własną historię, noszące niezwykle imiona, wyglądające inaczej od Was, a może nawet należące do innej rasy. Z ust Bajarza słyszyście, co właśnie dzieje się wokół Waszych nowych wcieleń, jaki los przypadł im w udziale; dowiadujecie się, co widziecie ich oczami i czujecie zmysłami, a na podstawie tychże słów staracie się to sobie wyobrazić. Macie wpływ na przebieg wydarzeń, deklarując, co odgrywane przez Was osoby czynią lub mają własne zamiary uczynić – oczywiście, w granicach rozsądku! Ktoś odgrywający zwykłego człowieka nie może, na przykład, zadeklarować, iż jego postać zjezie ogniem. A raczej: zadeklarować może, lecz Bajarz musi wyjaśnić mu, co, jak i dlaczego...

Bajarz przedstawia fabułę, a gracze – wcielając się w bohaterów – reagują na wydarzenia w dowolny sposób, ograniczony jedynie ramami koncepcji oraz możliwościami ich postaci. Prowadzący bierze pod uwagę czyny śmiałków i odpowiednio zmienia fabułę, wprowadzając nowe elementy i zmieniając stare. Podczas rozgrywki gracze wypowiadają się za swych bohaterów, reagują na opisywaną przez Bajarza historię, rozmawiają z odgrywanymi przez niego postaciami. Gry fabularne oferują więc znacznie większą interakcję niż komputerowe, gdyż nie powstało jeszcze urządzenie zdolne odpowiednio zareagować na wszystkie pomysły gracza. A w świecie RPG przyjęło się mówić, iż nigdy nie wiadomo, co uczynią gracze. Przekałdło to niewątpliwie jest prawdziwe.

Wszystko – cała zabawa – toczy się przy stole lub w pokoju, na podłodze, bądź na tarasie czy w innym, odizolowanym miejscu. Każde spotkanie trwa około 5-6 godzin, a nazywane jest SESJĄ. Prowadzący przygotowuje na ową sesję OPOWIEŚĆ, czyli scenariusz, opisujący fabułę, w jaką pragnie wciągnąć bohaterów. Jak potoczy się opowieść – nigdy nie wiadomo. Pewne jednak rzeczy można przewidzieć, a pewne zachowania nawet wymusić! Najważniejsza jest jednak zawsze dobra zabawa.

Bo nie można zapomnieć o jednej niezwykle istotnej cesze charakteryzującej jedynie gry fabularne. Otóż tu nie ma zwycięzców i przegranych. Nie ma sumowania punktów czy czasów i na ich podstawie obliczania, kto był lepszy, a kto gorszy.

W RPG nie jest istotne, czy bohaterowie zakończyli sukcesem misję. Tu zwycięstwo i porażka zależy od czerpanej przyjemności. Jeśli wszyscy dobrze się bawili, wszyscy zostają zwycięzcami. I tak naprawdę tylko to się liczy!

Czym jest gra wyobraźni?

GRĄ WYOBRAŹNI nazwaliśmy narracyjną grę fabularną, skupiającą się na snuciu opowieści, pozwalającą na możliwe najpełniejsze przeniesienie się do baśniowego świata. To zabawa, w której gracze stają się aktorami; gdzie cięty język, pomysłowość, umiejętność wcielenia się w inną osobę znaczą więcej niż rzuty kostką i zdobywanie kolejnych punktów.

W zwykłej grze fabularnej uczestników zabawy obowiązuja zasady stanowiące próbę oddania mechanizmów rządzących przyrodą; system ścisłych reguł, którego należy przestrzegać, bacząc nawet na najdrobniejsze detale. W grach tzw. narracyjnych zasady nie są już tak ważne i w razie potrzeby można je zmieniać, bądź częściowo z nich rezygnować. Jednak dopiero w grze wyobraźni reguły, choć istnieją, mają tylko stanowić pomoc, koło ratunkowe w sytuacjach, gdy zawodzi wyobraźnia i zdrowy rozsądek. Sięgać po nie powinno się dopiero w ostateczności, zmieniać je zaś można w każdej chwili i zależnie od potrzeb.

Reguły gry wyobraźni niektórym mogą wydać się dosyć szczegółowe i skomplikowane. Nie lękajcie się jednak – nie będziecie musieli zapamiętywać tysięcy przepisów, wykonywać mnóstwa rzutów i pamiętać o setkach modyfikatorów. Tutaj po zasady sięga się dopiero wtedy, gdy wyczerpią się już wszystkie inne możliwości. Dlatego muszą one w sposób klarowny i konkretny odpowiadać na pojawiające się w trakcie gry pytania. Nie zawsze jednak trzeba do nich zaglądać! Pamiętając, iż założeniem gry wyobraźni jest to, by sesja przypominała bardziej psychodramę, a nawet wręcz improwizowane przedstawienie teatralne.

Uczestnicy gry wyobraźni nie używają liczbowych nazw wartości cech swych bohaterów i unikają żargonowych wyrażeń. Nikt nie powie „mam trzy Oglądy i robię teraz test *roz-mawiania*!” Dlaczego? Ponieważ w grze wyobraźni stale mówią się ustami postaci, gestykuluje ich dłońmi, porusza ich ciętymi. W tej grze fabularnej Bajarz chodzi po pokoju, odgrywa pantomimę, zmienia przebrania. Tu przygody ubarwia się umiejętnie dobrana muzyka. Tu na sesjach gracze nie siedzą godzinami przy stole, lecz grają – niczym prawdziwi aktorzy.

„**Wiedźmin: gra wyobraźni**” jest też, oczywiście, zabawą, mającą oddać niepowtarzalny klimat książek i opowiadań Andrzeja Sapkowskiego. Zabawa, w której pojawiają się stworzone motywy z baśni, a spora doza sytuacyjnego humoru przeplata się z przejmującymi wydarzeniami i trudnymi wyborami.

W naszej grze wyobraźni prowadzący nosi miano BAJARZA, jego sesje to GAWĘDY, grupa śmiałków nazywa się DRUŻYNA, gdy odbywa heroiczna wyprawę, HANZA, jeśli

składa się z rębacy i awanturników, lub KOMANDEM, gdy wyrusza na wojnę.

Taka właśnie jest gra wyobraźni.

Poznajcie ją i Wy.

Czego potrzeba do rozpoczęcia gry wyobraźni?

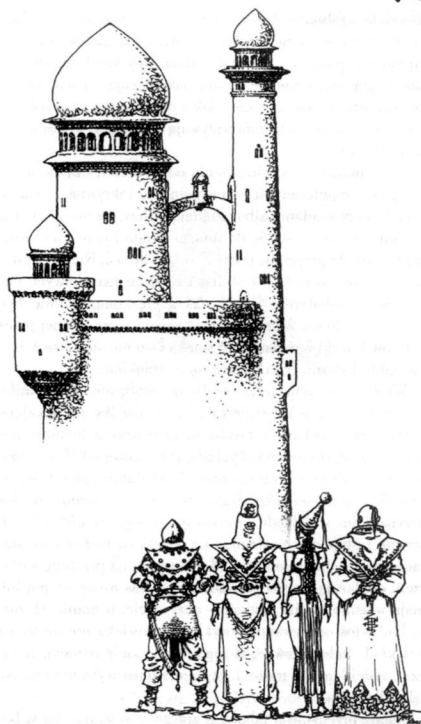
Przed wszystkim wyobraźni... oraz, oczywiście, grupy przyjaciół, chcących wspólnie wędrować po świecie stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego, a opisanym przez skromnych autorów gry. Przydatne jest kilka zwykłych kostek sześciennych, karty postaci, ołówki – i, naturalnie, niniejszy podręcznik. Czasem warto zaopatrzyć się też w świeczki, kostiumy, sprzęt grający, płyty lub kasety z muzyką, pomagającą w tworzeniu odpowiedniego nastroju podczas sesji.

Ile osób może brać udział w grze? Poza Bajarzem co najmniej jedna. Może ich być jednak więcej. Tak naprawdę nie nie ogranicza ich liczby, z wyjątkiem dobrej zabawy. A warto wiedzieć, że niełatwo bawić się w gry fabularne, gdy na sesji jest pięć czy sześć osób. Dlatego też – oraz ze względu na to, iż w mniejszych grupach łatwiej jest o pełne zaangażowanie wszystkich graczy (co jest ważne w grze wyobraźni) – sugerujemy, aby liczebność hanzy, komanda bądź drużyny nie przekraczała czterech osób.

Jak nauczyć się grać?

A jak nauczyć się grać w „Wiedźmina” (i każdą inną grę fabularną)? Po pierwsze, wypada przeczytać tę książkę. Nie, nie całą i nie od razu! Trzeba sobie jednak przyswoić zasady, czyli tzw. mechanikę gry. W trakcie rozgrywki będziecie czas na zagłębienie do podręcznika, nie trzeba więc uczyć się reguł na pamięć. Warto jednak orientować się, gdzie czego szukać i mieć ogólne pojęcie o zasadach. Niewątpliwie najwięcej pracy czeka Bajarza, który musi wiedzieć o regułach i o przedstawianym świecie prawie wszystko. Musi on nie tylko przyswoić sobie zasady, ale również dobrze się zapoznać z przeznaczoną dla niego księgą. Znajdzie w niej przykład rozgrywki, który ułatwi mu – i graczom – pierwsze kroki. Sfabularyzowany przykład pojawił się na początku tego podręcznika. Jego drugą wersję – ilustrującą zasady korzystania z mechaniki gry – znajdziecie na stronie 125. Trzeci raz będziecie mogli go przeczytać w części przeznaczony dla Bajarza, by poznać techniki prowadzenia gry (str. 149).

Po drugie, trzeba próbować, czyli grać. I nie zniechęcać się od razu. Jak mawiają: trening czyni Mistrza Gry. Być może pierwsze rozgrywki nie pójdą Wam najlepiej. Coś się zatnie, jakiś szczegół zostanie zapomniany, jedna z postaci bezsensownie zginie... Nie należy się jednak poddawać. Im więcej spotkań za Wami, tym więcej przyjemności przed Wami!



Po trzecie, nie od razu trzeba tworzyć Wielkiego Widowskiego. Nie należy stawiać sobie zbyt wysoko poprzeczki. Lepiej powoli wprowadzać nowe elementy, by krok po kroku zbliżać się do przedstawionego przez nas ideału. Nikt zresztą nie musi go osiągać! Tak naprawdę najważniejsze jest, byście się wszyscy dobrze bawili. I do tego właśnie ideału należy dążyć – do dobrej zabawy. My tylko pragniemy Wam wskazać, w jaki sposób – naszym zdaniem – najlepiej to osiągnąć.

Opowieści

Prowadzący grę często dysponuje pewnym szkieletem wydarzeń, w których uczestniczyć będą bohaterowie. Szkielet ów nazywany bywa scenariuszem, przygodą albo opowieścią i nie jest graczom znany. Na jego podstawie Bajarz snuje podczas gawędy historię, ostateczny tok wydarzeń uzależniając od działań bohaterów i własnych pomysłów. Podczas wymyślania scenariusza i późniejszej rozgrywki Bajarza tak naprawdę ograniczają tylko realia świata, w którym osadza akcję przygód. Całą resztę (a przede wszystkim reguły) może dowolnie nagiąć do swych potrzeb i pomysłów.

Jeśli Bajarz nie czuje się na siłach lub po prostu nie ma ochoty wymyślać własnych scenariuszy, może wykonywać

gotowe przygody. Jedną z nich, przeznaczoną dla początkujących graczy, znajdzie w niniejszym podręczniku. Inne będą pojawiać się na łamach magazynu „**Magia i Miecz**” i w dodatkach do gry „**Wiedźmin**”. We wspomnianych dodatkach znajdują się również uzupełnienia zasad, opisy nowych stworów, a także nowe czary i inne moce.

W takich właśnie ramach znajdują się informacje dotyczące mechaniki gry.

A w takich – te, które nadadzą światu dodatkowej głębi.

Co znajduje się w tej książce?

Niniejszy podręcznik – poza czytaniem właśnie wstępem – składa się z kilku ksiąg. Pierwsza z nich, „Trochę poświećnia”, to zbiór informacji przeznaczonych dla graczy (jak tworzyć bohatera, jak opisuje się go w mechanice gry, co on potrafi, a czego nie itd.). Po niej natraficie na „Granice możliwości”, czyli opis tzw. mechaniki gry, a więc zbiór zasad, do jakich należy stosować się podczas rozgrywki. „Miecz przeznaczania”, trzecia księga, przedstawia zasady walki. Po niej następuje „Coś więcej” – część opisująca magię i religię. „Głos rozsądku” przeznaczony jest dla Bajarza i tych osób, które chcą Bajarzami zostać. W „Krafcu świata” znajduje się zaś obszerny opis świata wymyślnego przez Andrzeja Sapkowskiego, uzupełniony o liczne zasady. W księdze „Ziarno prawdy” z kolei pojawia się opis życia zwykłych mieszkańców Kontynentu. Na zakończenie znajdziecie dodatek „Ostatnie życzenie”, zawierający prostą przygodę, historię gier fabularnych i podstawowe tabelki potrzebne podczas rozgrywki. Ponadto podręcznik uzupełniony jest o mapę i wkładkę ze zdjęciami z filmu „Wiedźmin”.

Uwaga: Gwiazdka („**”) oznaczaliśmy rozdziały, które radzimy przeczytać każdemu graczowi przed rozpoczęciem zabawy. Dwie gwiazdki („**”) to znak, iż do danej książki powinni zająrzeć ci gracze, którzy pragną wcielić się w specyficzny rodzaj postaci (tzn. magów, kapłanów, wojowników czy wiedźminów). Bajarzowi, oczywiście, radzimy przeczytać cały podręcznik.

Co po tym podręczniku?

Ten podręcznik to dopiero pierwszy krok w świat „**Wiedźmina: gry wyobraźni**”. Już w tej chwili przygotowujemy dla Was dodatek (czyli podręcznik zawierający uzupełnienia do gry), w którym znajdziecie rozszerzenie zasad i nie tylko. Dzięki niemu będziecie mogli przenieść się w czasy wojen z Nilfgaardem i przeżyć jeszcze wspanialsze przygody. Planujemy też wydawanie (raz na dwa miesiące) niewielkiego periodyku z przygodami, scenariuszami, poradami i wyjaśnieniami. Oczywiście wiele materiałów do gry „**W:GW**” znajdziecie też w największym w Polsce magazynie poświęconym grom fabularnym, czyli w „**Magii i Mieczu**”. Przygotujcie się na więcej już dziś!

To nie koniec

Gry fabularne to rozrywka nie kończąca się na „**Wiedźminie**”. Jeśli chcecie się dowiedzieć o nich czegoś więcej, sięgnijcie po znajdujący się na końcu podręcznika dodatek „Ostatnie życzenie” (str. 231). Dowiedziecie się z niego co nieco o historii tych gier, o tym, po jakie warto sięgnąć i, wreszcie, gdzie zdobyć dodatkowe informacje.

Rozpocznij już teraz!

Jeśli chciałbyś rozpocząć grę już teraz, bez zbędnego zagłębiania się w zasady, sięgnij po archetypy postaci (str. 46) i wybierz jeden z nich. Następnie przeczytaj opisy wszystkich umiejętności (w tym czarów i manewrów!) posiadanych przez wybranego przez ciebie bohatera, a potem zająrz do księgi „Granica możliwości” (str. 59), z której dowiesz się wszystkiego o mechanice gry. Tak przygotowany, możesz rozpocząć zabawę jako gracz. Reszty dowiesz się w trakcie gry.

Jeżeli jednak pragniesz zostać Bajarzem, musisz się nieco napracować. Wpierw przeczytaj księgę „Głos rozsądku” (str. 127), a potem dokładnie zapoznaj się z regułami. Następnie zorientuj się, jakie możliwości posiadają postaci graczy (wybrane spośród archetypów lub stworzone od zera), po czym przygotuj gawędę, posługując się zaprezentowaną w podręczniku przygodą, sięgając po scenariusz z „**Magii i Mieczu**” lub wymyślając własny. Umów się z przyjaciółmi na konkretną godzinę i... Miłej zabawy!

Ramki

W tekście rozrzuconych jest wiele ramek, zawierających dodatkowe informacje lub szczegółowe sposoby wykorzystania mechaniki. Podczas pierwszego zapoznawania się z grą ich treść może wydawać się nieco skomplikowana. Dlatego na początku można je z powodzeniem pominąć. Przydadzą się one jednak, kiedy gra nabierze rozmachu. Niektóre ramki zawierają zasady, które ułatwią grę, czyniąc ją prostszą i przystępniejszą dla początkujących. Z tych warto skorzystać! Oczywiście zostanie to odpowiednio zaznaczone.

Są wreszcie ramki, które ułatwią Wam przeniesienie się do świata gry wyobraźni. Zawierają one dodatkowe informacje o Kontynencie, jego mieszkańcach czy stworach. Ich zadaniem jest dodanie głębi tworzonej na sesjach krainie. Do tego typu ramek należy zaliczyć również porady dla początkujących.

Słownik przydatnych terminów

W tekście podręcznika znajdziecie mnóstwo nowych, nieznanym Wam terminów i określeń. Poniższe zestawienie powinno ułatwić korzystanie z tego tomszysza. Dokładniejsze wyjaśnienie tych terminów znajdziecie w dalszej części podręcznika. Oczywiście nie są to wszystkie nowe pojęcia, które się pojawiają w tym dziele.

Akcja – czynność wykonywana przez bohatera podczas rundy.
Archetypy – przykładowe postaci ułatwiające początkującym rozpoczęcie gry.

Bajarz – prowadzący, w grach fabularnych potocznie zwany Mistrzem Gry.

Bohater – postać prowadzona, czyli odgrywana przez gracza.

Cechy – dzielą się na cechy ciała i ducha, a określają fizyczne i psychiczne możliwości bohatera.

Czary – zaklęcia rzucane przez magików i czarodziejki.

Drużyna – grupa bohaterów na heroicznej wyprawie.

Gawęda – sesja gry, czyli jedno spotkanie, podczas którego Bajarz prowadzi przygodę; nie musi mieć ekscytującego początku i zakończenia, jak ma to miejsce w serialach.

Hanza – grupa awanturników.

Inicjatywa – rzut określający kolejność działań w rundzie.

Komando – grupa bohaterów-militarystów, na przykład oddział żołnierzy, partyzantów, terrorystów.

Kość Przeznaczenia – wyróżniona kostka, decydująca o nadzwyczajnym szczęściu lub pechu.

Mechanika gry – ogół zasad, określających jak i kiedy wykonywać rzuty kostkami; w jaki sposób opisane są postaci świata gry; co bohater jest w stanie uczynić, a czego nie.

Manewr – specjalne działanie, które można wykonać w trakcie walki, zaskakując przeciwnika lub w inny sposób przechylając szalę zwycięstwa.

Moc – energia wykorzystywana przez kapłanów i czarodziejów do rzucania czarów.

Modlitwy – inkantacje wypowiadane przez kapłanów, dzięki którym czynią oni „cuda”.

Obrażenia – liczba obrażeń, jaką zadaje się podczas walki, zmniejszając żywotność przeciwnika.

Osobowość – kryteria, jakimi kieruje się bohater, podejmując decyzje; dzieli się na honor, przygodę i reputację.

Przygoda – przygotowywany przez Bajarza zarys opowieści, którą chce poprowadzić podczas gawędy.

Porażka – wynik „1”, „2” lub „3” na sześciennych kostkach, którą wykonuje się test.

Postać tła (PT) – bohater niezależny, czyli postać odgrywana przez Bajarza.

Poziom – podział wartości cech i umiejętności; im wyższy poziom, tym lepiej.

Przeznaczenie – los, który Pani Fortuna przeznaczyła bohaterowi.

Punkty Walki (PW) – punkty pozwalające wykonać manewry.

Punkty Mocy (PM) – patrz: Moc.

Rasy – różne gatunki istot rozumnych, z których mogą wywodzić się bohaterowie.

Runda – okres ok. 10 sekund; w tym czasie bohater może wykonać jedną akcję.

Rzuty kostkami – najróżniejsze kombinacje rzutów kostką (lub kostkami); skrót k6 oznacza rzut kostką sześcienną; 2k6 – dwiema kostkami itd.

Saga – ciąg przygód, prowadzonych przez tego samego Bajarza, w których uczestniczą ci sami bohaterowie.

Scenariusz – patrz: przygoda.

Starcie – tak nazywamy rundę w trakcie walki.

Stopień trudności (ST) – liczba określająca, jak skomplikowane jest działanie wykonywane przez bohatera; trzeba uzyskać co najmniej tyle sukcesów, ile wynosi trudność.

Sukces – wynik „4”, „5” lub „6” na kostce, którą wykonuje się test.

Testy – rzuty kostkami, sprawdzające, czy bohaterowi powiedziała się dana czynność.

Trafienie krytyczne – wyjątkowo udane i celne uderzenie, zadające więcej obrażeń.

Trudność – patrz: stopień trudności.

Tura – okres około minuty (6 rund).

Umiejętności – zdolności, wiedza i moce bohatera.

Unik – zdolność pozwalająca uchylić się przed ciosem przeciwnika.

Wprawa (WPR) – doświadczenia bohatera zdobywane w wyniku różnych przeżyć.

Współczynniki drugorzędne – charakterystyki, dodatkowo opisujące bohatera, a wynikające z cech.

Znaki – wiedzmińska magia.

Żywotność – współczynnik bohatera określający, ile może otrzymać on obrażeń, zanim przeniesie się do krainy wiecznej szczęśliwości.

TROCHĘ POŚWIĘCENIA



KSIĘGA GRACZA

— Parszywe czasy nastały (...). Nawzięły się wszelkiego plugaństwa. W Mahakamie, w górach, aż roi się od bobolaków. Po lasach dawniej aly wylki wylły, a teraz akurat: upiory, borowiki jakieś, gdzie nie spluniesz, wilkołak albo inna zaraza. Po wsiach rusalki i płaczi porywający dzieci, to już idzie w setki. Choroby, o jakich nikt dawniej nie słyszał, wlos się jeży. (...) Nie dziwota, Geralt, że taki popyt na wasze usługi.

„Wiedźmin”

Książkowych bohaterów, wykreowanych przez Andrzeja Sapkowskiego, nie trzeba nikomu przedstawiać. Wszyscy znamy Geralta, Yennefer czy Jaskra. Nie oni jednak mają być bohaterami opowieści powstających podczas zabawy w „Wiedźmina: grę wyobraźni”. Dlaczego? Ponieważ to tak naprawdę Wy będziecie ich bohaterami! A raczej nie Wy, tylko wykreowane przez Was postaci. W oparciu o reguły stworzyć sobie bohaterów, opisanych przez różne współczynniki. W trakcie sesji ożywiecie owe liczby, będziecie decydować o czynach swych postaci i, co za tym idzie, o ich losie. Bazarz zaś, przypominając nieco autora, przedstawi Wam sytuację. Jednak tylko od Was będzie zależało, jak Wasze postaci zareagują na toczące się wokół wydarzenia.



Charakterystyki postaci

Bohatera w świecie gry określają współczynniki, cechy i umiejętności, *de facto* wyrażone liczbowo. A Waszym podstawowym zadaniem jest ożywienie tych liczb; ubranie ich tak, by Wasza postać stała się prawdziwym mieszkańcem świata gry; sprawienie, by jej zachowania były prawdopodobne, a czyny pasujące do koncepcji.

Postaci tego wymyślanego świata opisują cztery rodzaje charakterystyk. Najważniejsze są współczynniki, określające możliwości postaci; dzielimy je na cechy ciała i cechy ducha. Duże znaczenie ma również osobowość oraz umiejętności, które bohater posiadał. Nie można też zapomnieć o przeznaczeniu, które zawsze wpływa na losy herosów.

Wartość cech i umiejętności

Wartości cech podzielona została na pięć poziomów.

- Kiepski – odpowiada mu wartość liczbową 1.
- Średni – odpowiada mu wartość liczbową 2.
- Dobry – odpowiada mu wartość liczbową 3.
- Świetny – odpowiada mu wartość liczbową 4.
- Legendarny – odpowiada mu wartość liczbową 5.

Jak się łatwo domyślić, większość istot żyjących w świecie gry będzie posiadać cechy na poziomie **średnim**. Mało kto może się poszczycić **świetnymi** współczynnikami, a **legendarne** posiadają jedynie prawdziwi herosi, tacy jak Geralt czy Yennefer.

Bohaterowie mogą napotkać istoty o współczynnikach wyższych, a nawet znacznie wyższych niż **legendarne**. Być może sami – prawdopodobnie w wyniku działania nadnaturalnych sił – również będą mieli okazję podnieść poziom swoich cech.

Cechy

Złota głowa jest nieodczowna (...), albowiem pod ubraniem (...) goniec wozu tylko wiadomości mniejszej wagi, które bez lęku można powierzyć zdradliwemu papierowi lub pergaminowi. Prawdziwie ważne, sekretne wieści (...) goniec musi zapamiętać i powtórzyć komu trzeba. Słowo w słowo, a niekiedy nieprzeste są to słowa. Wymówić trudno, a co dopiero zapamiętać. Aby zapamiętać, aby nie pomylić się powtarzając, trzeba mieć istic złotą głowę.

„Czas pogardy”

Wartość **CECH** pozwala nam określić naturalne zdolności postaci – jej możliwości i potencjał, kiedy nie bierzemy pod uwagę szkolenia oraz edukacji. Dzielimy je na dwa rodzaje – cechy ciała i cechy ducha. Pierwsze z nich określają zdrowie, siłę i zwinność naszego bohatera. Drugie

dotyczą jego inteligencji, siły woli, przebiegłości i wyrobienia towarzyskiego.

Cechy ciała

Wyróżniamy sześć CECH CIAŁA: Kondycja (w skrócie: Ko), Poruszanie (Po), Siła (Si), Zmysły (Zm), Zręczność (Zr) i Zwinność (Zw).

Kondycja (Ko)

Jest to wyznacznik wytrzymałości i odporności organizmu na zmęczenie, trudy, choroby i ból. Określa zdrowie, witalność i wigor. Długie biegi, męczące wspinaczki czy wielominitowe pojedynki zależą właśnie od tej cechy. Ona określa również, czy ktoś będzie wytrzymałym wojownikiem, twardym rycerzem czy nieustępliwym złodziejem. Zwykle bohaterowie o wysokiej Kondycji są z wyglądu masywni i krzepcy.

Kiepska Kondycja zapewni ci częste choroby, niską odporność na obrażenia i słabą wytrzymałość. Taką Kondycję posiadają małe dzieci i staruszkowie. Nie przystoi ona herosowi!

Legendarny poziom mało kto może się poszczycić. Osobnik z taką Kondycją niemal nie musi się obawiać chorób ni truć.

Poruszanie (Po)

Ta cecha określa szybkość poruszania się postaci – jak przedko chodzi i biega. Szczęśliwie ucieczki i udane pogonie zależą właśnie od niej. Poruszanie ma również wpływ na tempo marszu. To także w pewnym sensie umiejętność pokonywania naturalnych przeszkód – takich jak góry czy kamieniste równiny – w trakcie wędrówki. Dlatego też zawsze warto mieć wysoki poziom Poruszania.

Kiepskie Poruszanie mają żółwie i ślimaki w ludzkiej skórze. Szlamazarni, powolni i flegmatyczni.

Legendarny poziom przystoi wiedźminom i biegaczom. Ci osobnicy są szybcy niczym lamparty!

Siła (Si)

To nic innego jak miernik siły mięśni postaci, jej muskulatura. Od niej zależą zadawane przeciwnikom obrażenia. Na jej podstawie określa się również, jaki ciężar bohater udźwignie, a jaki może nieść, ile jest w stanie pociągnąć lub popchnąć oraz jak mocno potrafi się czegoś uczepić. Zwykle postaci o wysokiej Sile są dobrze zbudowane i umięśnione, co widać na pierwszy rzut oka. Duża Siła jest ważna dla wojowników i rycerzy.

Kiepska Siła cechuje damy dworu i słabeuszy. Nieszczęśnicy o takim poziomie tej cechy nie nadają się do walki, wędrówek i przygód. Niech lepiej zajmą się haftowaniem.

Legendarną Siłę posiadają prawdziwi siłacze, którzy potrafią łamać podkowy i rozrywać łańcuchy. Lepiej zwracać się do nich z należnym im szacunkiem, potrafią bowiem zabić jednym ciosem.

Zmysły (Zm)

Oto wyczerlenie zmysłów postaci – bystrość jej wzroku, ostrość słuchu i wrażliwość dotyku. Określa ona również, czy

bohater miewa przecucia i czy obdarzony jest empatią. A także jak łatwo go zaskoczyć i jak szybko reaguje na zagrożenie. Jest to więc niejako również czujność i świadomość zachodzących wokół wydarzeń. Zmysły są cechą istotną dla magów i złodziei. Od nich zależy też celność pocisków wystrzelonych lub rzuconych przez bohatera.

Kiepski poziom Zmysłów mają ślepi i głusi na wszystko. Nie odróżnią oni tupania Gerałta od stada pędzących koni.

Legendarne Zmysły zdarzają się niezwykle rzadko. Osoby nimi obdarzone są bystre niczym sokół, widzą w ciemnościach niczym kot, a węch mają jak psy. Niektórzy uważają, że są obdarzeni szóstym zmysłem.



Zręczność (Zr)

Zręczność kończyn, rąk, dłoni i palców. Od Zręczności zależy, czy bohater przeciętnie rękę między kratami, czy chwyci się niewielkiej szczeliny między kamieniami i czy złapie sztylet palcami nóg. Bardzo ważna cecha dla złodziejasków przeróżnej maści, ale również magów i czarodziejek. Także kuglarze i sztukmistrze mają zręczne zarówno dłonie, jak i palce u nóg! Zwinne palce łatwiej złożą się w zaklęcie lub pozwolą niepostrzeżenie wykraść komuś pieniądze z kieszeni. Wysoka Zręczność pozwala również celniej trafiać wrogów w walce wręcz i bronią. Przydaje się również bardom, przygrywającym na różnych instrumentach.

Kiepski poziom oznacza, że twój bohater ma palce niczym serdelki, a dłonie jak bochny chleba. Średnio nadają się one do wywijania maczugą, gorzej jeszcze z czynnościami wymagającymi precyzji.

Legendarna Zręczność posiadają najwięksi magowie i najślynniejsi złodzieje. Niektórzy z nich używają wytrychów palcami nóg!

Zwinność (Zw)

Ta cecha określa sprawność ruchową bohatera, elastyczność jego ciała oraz szybkość reakcji. Odpowiada ona również za koordynację ruchów oraz umiejętność zachowania równowagi. I na przykład za to, czy spadający bohater zdąży się czegoś szybko uchwycić lub czy utrzyma się na wąskiej kładce przy silnym wietrze i w trakcie walki. Zwinne postaci są zwykle smukłe, gibkie i dość chude. Cecha ta ma znaczenie w walce, gdyż od niej zależy, czy przeciwnik nas trafi, czy nie.

Kiepska Zwinność to niemal pewna śmierć. Lepiej od razu zostać słoniem w składzie porcelany.

Legendarna Zwinność pozwala biegać po cienkich linach i unikać strzał.

Cechy ducha

A teraz trzy CECHY DUCHA: Intelkt (In), Ogłada (Og) i Wola (Wo).

Intelkt (In)

Miara zdolności uczenia się i zapamiętywania. A także szybkość myślenia. Intelkt określa również zdolność rozumienia złożonych spraw. Im wyższy, tym bohater szybciej ocenia sytuację i reaguje. Istotny dla magów, którzy muszą zapamiętać setki słów i znaków. Ważny też dla szpiegów i bardów – z wiadomych przyczyn.

Kiepski Intelkt cechuje prawdziwych głabów. Mogą oni nawet nie zapamiętać imienia osobnika, który ich zabił.

Legendarny Intelkt oznacza, że bohater zapamięta każde wypowiedziane w jego obecności słowo; że bez problemu opamiętuje nawet najtrudniejsze teorie; i że niełatwo go zagiać.

Ogłada (Og)

Wrodzona elokwencja. Zdolność wzbudzania sympatii. Magnetyzm. Moc sprawiania „dobrego pierwszego wrażenia”. Umiejętność zachowania się w towarzystwie. Nie określa fizycznej atrakcyjności bohatera (ta zależy tylko od gracza) – wszak zdarzają wygadane osoby o fizys szczura – choć wygląd niewątpliwie może mieć wpływ na Ogładę. Cecha ważna dla przeróżnych fireyków, podrywaczy i bardów oraz dyplomatów i dam dworu.

Kiepską Ogładę ma pospólstwo, prostactwo i osobnicy, od których nas odrzuca „na dzień dobry”.

Legendarna Ogłada otworzy nam wszystkie drzwi i zapewni przychyłność wszystkich uszu.

Wola (Wo)

Ta cecha określa siłę charakteru, charyzmę i psychiczną odporność postaci, a także wpływ, jaki wywiera na innych. Wola to także umiejętność koncentracji. Pomaga oprzeć się działaniu iluzji oraz przeróżnych innych zaklęć. Istotna dla magów i bardów, a również dyplomatów i kupców.

Kiepski poziom Woli oznacza, że bohatera łatwo nabrać. Ma on słabą psychikę i problemy z koncentracją.

Legendarna Wola cechuje osoby, których nic nie złamie – ani tortury, ani magia. Oprą się wszelkim wpływom. Nikt nie zdoła stargować ceny, kiedy kupiec ma taką Wolę.

Współczynniki drugorzędne

Co daje żelazna rzęć, oby tego każdy gonicz rydło doświadczył sam. Gdy przyjdzie spędzić mu w siodle trzy dni i trzy noce, tuc się sto albo i dwieście mil po gościncach, a czasami, gdy trzeba, po bezdrożach. Ha, pewnie nie ciągiem siedzi w siodle, czasem się zsiada, odpoczywa, bo człowiek dużo wytrzyma, ale koni mniej. Ale gdy po odpoczynku trzeba znowu na kulbakę, zda się, że rzęć krzyczy: „Ratunku, morduj!”.
„Czas pogardy”

Obok opisanych wcześniej cech podstawowych istnieją również współczynniki drugorzędne, ułatwiające umiejscowienie postaci w świecie gry. Pozwalają one stwierdzić, jaki

Tabela współczynników drugorzędnych

Wartość cechy	Modyfikator obrony fizycznej/magicznej	Szybkość marszu (km)	Szybkość w walce (m)	Udźwig (kg)	Udźwig maksymalny (kg)	Żywotność
Kiepska (1)	1	24	10	15	40	23
Średnia (2)	1	32	15	30	90	26
Dobra (3)	2	40	20	45	140	29
Świetna (4)	2	48	25	60	190	32
Legendarna (5)	3	56	30	75	240	35

dystans przemierzy bohater, maszerując cały dzień. Jak wielki ciężar jest w stanie unieść. Jak jest żywotny itp. Pamiętaj jednak, że to tylko wskazówki, które mają ci ułatwić rozstrzygnięcie kontrowersyjnych sytuacji. Stąd też duża liczba testów i cyfr, z których warto przy wielu okazjach rezygnować.

Uwaga: W opisie po nazwie współczynnika drugorzędnego podaliśmy cechę, do której jest przyporządkowana.

Modyfikator obrony fizycznej (Zw)

Im wyższa Zwinność, tym łatwiej bohaterowi uniknąć ciosu przeciwnika. Więcej informacji na temat modyfikatora obrony fizycznej na str. 66.

Modyfikator obrony magicznej (Wo)

Im silniejsza Wola, tym trudniej przeciwnikowi rzucić klęcię na bohatera. Więcej informacji na temat modyfikatora obrony magicznej na str. 92.

Szybkość marszu (Po)

Bohaterowie zapewne nieraz wyruszą na szlak, by dotrzeć do jakiegoś odległego miejsca. SZYBKOŚĆ MARSZU to liczba kilometrów, jakie pokonają jednego dnia, maszerując 8 godzin i zatrzymując się tylko na krótkie popasy. Dystans ten można zwiększyć półtora raza, a nawet dwukrotnie – bez problemu przez liczbę dni równą poziomowi Kondycji, potem jednak wymaga to zgody Bajarza i ogromnej determinacji bohaterów oraz testów *wigoru* (patrz str. 37) o trudności wzrastającej o 1 co każde 8 godzin.

Na szybkość marszu ma oczywiście wpływ przemierzany teren. Wędrówka przez niskie wzgórza i las spowolni nas tylko o 1/3. Kamienne pustynie, gęste lasy lub bagna powodują zmniejszenie tempa o 1/2. Z kolei góry czy dzungle pozwalają na marsz z prędkością spowolnioną nawet o 3/4. Ostatnie słowo na temat tempa wędrówki ma, jak zwykle, Bajarz.

Szybkość w walce (Po)

Im szybsza jest postać, tym więcej może zdziałać w walce. Od SZYBKOŚCI W WALCE zależy, czy postać dobiegnie do strzelającego łucznika lub umknie przeważającym siłom wroga. Szybkość w walce to liczba metrów, jakie w trakcie rundy (starcia) bohater może pokonać spokojnym krokiem i zaatakować, rzucić czar bądź wykonać inną czynność. Może on również bez problemu przejść dwa razy tyle, nie jednak więcej w danej rundzie nie robi. Potrójna szybkość w walce to prędkość biegu, a pomnożona przez cztery – sprintu, jednak po tych akcjach postać w tym samym starciu oczywiście nie może już zaatakować itp.

Biegać (zwyczajnie i sprintem) można przez tyle rund, ile wynosi podwojona Kondycja bohatera. Każda następna runda wymaga testu *wigoru* (patrz str. 37) o rosnącej co rundę trudności.

Uwaga: Zbroje kolcze uniemożliwiają sprint, a płytowe – bieg i sprint. Więcej informacji o zbrojach znajduje się na str. 75.



Udźwig (Si)

Wyrażony w kilogramach ciężar, jaki bohater może unieść bez problemu. Z takim obciążeniem postać porusza się w normalny sposób, może walczyć, biegać, skakać itp. Jeżeli UDŹWIG ten zostanie przekroczony, lecz nie dwukrotnie, postać należy traktować jakby była w zbroi płytowej (patrz „Zbroje”, str. 75). Tylko od Bajarza zależy, czy bohater może unieść więcej i z jakim skutkiem.

Udźwig maksymalny (Si)

Maksymalny ciężar, jaki postać może podnieść nad głowę na liczbę rundę równą poziomowi Kondycji (każda następna runda wymaga testu *wigoru* o rosnącej trudności). Trzymając coś ważącego tyle, ile wynosi UDŹWIG MAKSYMALNY, bohater nie powinien się poruszać, ma jednak prawo zaprzeć się nogami, ciągnąć linę itp. Maksymalnego udźwigu nie można przekroczyć, nie ryzykując nabawienia się przepukliny lub innych kontuzji.

Żywotność (Ko)

W trakcie przygód bohater nieraz zostanie zraniony. Warto więc wiedzieć, ile może on otrzymać obrażeń i dalej żyć. ŻYWOTNOŚĆ bohatera równa jest 20 plus $Ko \times 3$. Tak więc postać o dobrej (3) Kondycji umrze dopiero wtedy, gdy otrzyma więcej niż 29 obrażeń.

Więcej informacji znajduje się w księdze „Miecz przeznaczenia”, na str. 68.

Odgrywanie cech

Cechy to nie tylko poziomy. To również wskazówka, jak postać gracza ma się zachowywać, czyli jak powinno się ją

odgrywać. Oczywiście, Siła czy Zręczność – zdolności fizyczne, charakteryzujące bohatera – nie są trudne do odgrywania. Przecież gracz nie ma za zadanie podnosić stołu, przy którym siedzicie; nie musi też przychodzić z podkowami i udawać, że umie je łamać (choć byłby to niewątpliwie ciekawy widok). Odgrywanie cech ciała winno się więc tak naprawdę sprawdzać do zapamiętania, czego postać może dokonać, a czego nie. I korzystania z tejże wiedzy! Gracz może, a nawet powinien przy okazji podkreślać, że jego bohater zwinnie niczym kot przeciska się przez miejski tłum. Albo stwierdzić, że ścisła w rękę metalowy kufel po piwie tak, by ten wygiął się i pękł, czym z pewnością zwróci uwagę pozostałych klientów karczmy.

Problem pojawia się przy cechach ducha. O ile jeszcze odgrywanie Woli można w wielu wypadkach rozwiązać podobnie jak powyżej, o tyle oddanie Intelaktu i Ogłady wymaga od graczy wiele pracy. Owszem, łatwiej im będzie kreować postacie głupsze czy mniej wygadane, niż oni są w rzeczywistości – choć na dłuższą metę będzie to nudne. Zabawa zacznie się jednak, gdy gracze zaczną odgrywać bohaterów o legendarnych cechach. To jest wyzwanie! Nie ma jednakże recepty na to, jak to dobrze robić. Warto tylko powiedzieć, że jeśli raz się coś nie uda, nie można się poddawać. I że trening czyni mistrza.

Osobowość

– Bo ja też cię Kocham, głuptku. A co to byłoby za miłość, gdyby Kochającego nie było stać na trochę poświęcenia.

„Trochę poświęcenia”

Osobowość to kryteria, jakimi kieruje się bohater. Nadaje mu ona charakter i namiastkę indywidualizmu. To również ogół cech psychicznych właściwych danemu śmiałkowi. Dzięki niej graczowi łatwiej będzie zdecydować, jak jego postać zachowa się w danej sytuacji.



Oto kryteria osobowości:

Honor – Użytkowe i moralne aspekty postępowania. Postać cechująca się **honorem** będzie rozważać za i przeciw każdej podjętej decyzji oraz zastanawiać się nad implikacjami swych działań. **Honorowi** śmiałkowie nie pozostawiają przyjaciół na pastwę losu, nie cofną się przed wyzwaniem i, oczywiście, nie pozwolą, by ktoś im w kaszę płał. Cenią sobie oni honor bardziej niż życie i nie uczynią nic niemoralnego.

Przygoda – Upodobanie do rozrywki, kapryśność i oryginalności. Bohater z nastawieniem na **przygodę** woli działać niż planować, a działa w sposób możliwie najprostszy i najefektowniejszy. Najważniejsza jest dla niego „dobra zabawa”, jakiej może doświadczyć podczas awanturniczego życia. Taki śmiałek woli dać prztyczka w nos smokowi, zanim stanie z nim w szranki. Dla niego sukces schodzi na plan dalszy, a najważniejsza jest rozrywka i przyjemność. Nie liczy się lojalność, tylko kaprysy.

Reputacja – Nastawienie na jakość, a nie na skuteczność. Samo pokonanie przeciwnika nie wystarczy, trzeba to jeszcze uczynić w odpowiedni sposób. Śmiałek liczący się ze swą **reputacją** nie pozwoli sobie na jej utratę, nawet kosztem innych bohaterów. Jego cele zawsze są najważniejsze, gdyż od nich zależy jego **reputacja**. Często decyduje się iść po trupach i rzadko bierze pod uwagę innych.

Wartość tych kryteriów określa się za pomocą czterech poziomów, podobnie jak w przypadku współczynników (czyli od **kiepskiego** do **świetnego**; nikt nie może mieć kryterium **legendarnego**), dzięki czemu gracz może określić, do czego jego postać będzie przykładała największą wagę.



Przykład

Podczas zakupu miecza kierująca się **honorem** osoba kupi broń dobrze wyważoną i solidnie wykonaną, wcześniej jednak uważnie obejrzy każdy oręż; osoba kierująca się **reputacją** wybierze broń ładną i elegancką, niekoniecznie skuteczną w walce; osoba kierująca się **przygodą** szybko nabędzie oręż o fantazyjnym wyglądzie, gdyż taki przykuje jej uwagę.

Może się zdarzyć, że bohater będzie chciał zrobić coś wbrew sobie – na przykład, ktoś **honorowy** postanowi uczynić coś raczej pasującego do **przygody**. W takim przypadku należy wykonać test tego kryterium osobowości, do którego postać przywiązuje mniejszą wagę, a które akurat ma znaczenie (w naszym przykładzie będzie to **przygoda**). O tym, kiedy wykonywać rzut, tradycyjnie decyduje Bazar.

Informacje o testach na str. 61.

Umiejętności

– To będzie... hm, hm... Minus kuszy i moja prowizja... Minus podatek... Taak, piętnaście tysięcy sześćset dwadzieścia dwie korony i dwadzieścia pięć kopperów. Niezle.

„Wieczny ogień”

Uwagi o umiejętnościach

- 1) Umiejętności charakteryzują postać.
- 2) Opis nie wyjaśni wszystkich niuansów korzystania z umiejętności. W przypadku wątpliwości ostatnie słowo zawsze należy do Bajarza.
- 3) Umiejętności należałoby odgrywać, a nie stwierdzać, iż się z nich korzysta. Oczywiście nie chodzi tu o *jeździectwo* czy *walkę wręcz*.

Umiejętności to bardzo ważne elementy opisu postaci w świecie gry. Określają one jej wiedzę, tak teoretyczną, jak i praktyczną, a czasem wrodzone zdolności. Istnieją umiejętności typowe (*strzelanie*) i takie, do których dostęp mają tylko niektóre osoby (*znaki wiedźmińskie*), a także naturalne, wrodzone zdolności (*widzenie w ciemności*).

Stopień obniżania z daną umiejętnością opisany jest, podobnie jak współczynniki, poziomami – od *kiepskiego* (1) do *legendarnego* (5). Ów poziom zwiększa szanse powodzenia w teście danej zdolności (im jest wyższy, tym większe prawdopodobieństwo sukcesu). Określa on również, czy dana postać ma w ogóle możliwość coś wiedzieć lub zrobić. Bohater o *kiepskiej* *etykiecie* nie ma szans zachować się odpowiednio na dworze władcy i nie pomogą tu żadne testy.

Każda umiejętność związana jest z pewnym współczynnikiem. Oznacza to, iż podczas testu sprawdzamy nie samą umiejętność, lecz przyporządkowaną jej cechę. Jeśli zaś test dobrze nam pójdzie, wykorzystamy umiejętność maksymalnie, jak się da. Poziom danej zdolności zwiększy jedynie szanse powodzenia testu. Wszak pojechać konno można nawet pierwszy raz w życiu dosiadając rumaka, używając tylko siły tydek i zwinności. Jeśli jednak zna się tajniki jazdy konnej i wie, jak w jej trakcie najlepiej wykorzystać zwinność i siłę, upadek z siodła staje się znacznie mniej prawdopodobny, a można jeszcze skłonić wierzchowca do różnych rzeczy.

Testowanie umiejętności

Kiedy gracz zdecyduje, że jego śmiełek ma wykorzystać jakąś umiejętność, wykonuje się jej test (patrz „Testy cech a testy umiejętności”, str. 61). Wykorzystanie umiejętności zwykle kosztuje akcję (patrz str. 60). O trudności testu decyduje Bajarz, posługując się podanymi w ramach przykładami i modyfikatorami. Jeżeli nie podano żadnych przykładów, należy uznać, iż trudność testu wynosi po prostu 4.

Jeśli sytuacja na to pozwala, śmiełek może wielokrotnie próbować wykorzystać tę samą umiejętność, licząc na to, iż wreszcie mu się powiedzie.

Uwaga: Modyfikator z plusem („+”) oznacza, że stopień trudności (ST) należy zwiększyć, czyli zadanie będzie trudniejsze. Modyfikator z minusem („-”) świadczy o tym, iż zadanie łatwiej wykonać. Oczywiście modyfikatory wpływają na ustaloną przez Bajarza trudność testu.

Opisy umiejętności

Po nazwie każdej umiejętności podany jest skrót cechy, którą z nią związaliśmy – np. *cwaniactwo* i In, czyli Intelpekt. Może się jednak zdarzyć, że Bajarz zarządzi test innej cechy, która wydaje mu się w danej sytuacji odpowiedniejsza. Na przykład *hazard* to z jednej strony znajomość różnych gier (In), jak i umiejętność „naciągania” prawdopodobieństwa (Zr) w trakcie rozgrywki – odpowiednie informacje podane zostały w opisie, a czasem modyfikację wprowadzi Bajarz. Warto też pamiętać, że prowadzący powinien kierować się w tym przypadku logiką.

Sam opis składa się z kilku zdań wyjaśniających, jak wykorzystywać daną umiejętność. Następnie podano, co jest w stanie zrobić bohater obdarzony zdolnością na danym poziomie. Należy pamiętać, że postać umie wszystko to, co znajduje się na poziomach niższych niż przez nią posiadany. Tak więc *legendarny aktor* potrafi również to, co *kiepski, średni, dobry i świetny*. Oczywiście osoba posiadająca umiejętność na *świetnym* poziomie, robi coś lepiej niż ta, która ma ją jedynie na poziomie *dobrym*. Na przykład *świetny tropiciel* lepiej zatrze ślady niż *dobry*.

Trochę inaczej wyglądają opisy umiejętności związanych z walką i magią, o których więcej informacji znajduje się w księgach „Miecz przeznaczenia” i „Coś więcej”, na str. 66 i 91.

Opisane tu umiejętności to jedynie przykłady. Gracze i prowadzący mogą z powodzeniem wymyślać nowe zdolności, bądź też dodawać do starych nowe elementy. Wszak gra jest po to, by się bawić, a nie męczyć!

Oczywiście opisy tylko sygnalizują, co bohater może uczynić. Wszelkie interpretacje, rozwinięcia i pomysły – oto rola dla graczy i prowadzących. Warto też pamiętać, że umiejętności określają także wiedzę postaci, a więc – poniekąd – również wiedzę gracza. Takie zdolności jak *etykieta*, *dociekliwość* czy *taktyka* nie powinny zwalniać graczy od myślenia. Jeśli bohater je posiada, to znaczy, że gracz może korzystać ze swej wiedzy lub zdolności. Gdyby jednak nie zdawał on sobie sprawy, jak – na przykład – jego obdarzona *etykietą* postać ma się zachować na książęcym dworze, Bajarz winien mu co nieco podpowiedzieć. Chodzi wszak o to, by to nie kostki negocjowały z postaciami tła, tylko prowadzeni przez graczy bohaterowie. Tak więc, zamiast testu *dyplomacji*, lepiej odegrać negocjacje; zamiast rzutu na *przemawianie* wysłuchać słów gracza, itd., itp.

Bajarz może również zdecydować, że odpowiednia przemowa gracza zwiększy (a nie odpowiednia, i zmniejszy) szansę wykonania jakiegoś testu, wprowadzając odpowiednie modyfikatory.

Akrobatyka (Zw)

Przewroty, salta, koziołki, gwiazdy – oto czym jest *akrobatyka*. Akrobata posiada nie tylko umiejętność wykonywania wszystkich tych elementów, ale również wie, jak użyć

Przykładowe trudności testów akrobatyki

Działanie	ST
Wskoczenie na stół itp.	2
Fiknięcie kozła	3
Zrobienie „sprężynki”	4
Skakanie z liny na linę a la Tarzap	5
Odskokczenie od przeciwnika poza zasięg jego broni	6
Chodzenie po linie	7

* Nieudany test oznacza upadek.

niektórych przedmiotów (np. tyczek), aby sobie w tym pomóc. Nie trzeba chyba również dodawać, że ma on także niesamowite wyrzucie równowagi.

Kiepski: Wiesz fikać koziołki, robić gwiazdy itp.

Średni: Wiesz jak upaść, by mniej obić sobie kości.

Dobry: Potrafisz uniknąć zabójczego ciosu, uskakiując daleko poza zasięg przeciwnika.

Świetny: Chodzenie po linie to dla Ciebie betka.

Legendarny: Salto z kopnięciem, gwiazda i cięcie mieczem, huśtanie się na żyrandolach i fechtowanie – cóż to dla Ciebie?

Upadki

Upadki z różnych wysokości mają to do siebie, że bywają śmiertelne. Ich efektem mogą być również złamanie, skręcenia lub obicia. W mechanice gry obrażenia wywołane upadkiem określamy, korzystając z poniższej tabeli. Jeśli w wyniku upadku stan zdrowia bohatera ulegnie zmianie, Bazarz powinien ustalić, co sobie złamał/skręcił/okałeczył. Może w tym celu wykorzystywać „Tabele miejsca trafienia”, patrz str. 70.

Obrażenia wywołane upadkiem

Wysokość(m)	Test obrażeń
1-2	1
3	2
4	3
5	4

I tak dalej.

„Test obrażeń” oznacza liczbę kostek, którymi należy rzucić, ustalając ilość obrażeń, jakie otrzyma spadający bohater. Oznacza on również trudność testu akrobatyki w przypadku, gdy śmiełek próbuje zmniejszyć liczbę obrażeń. Jeśli ów test się powiedzie, postać otrzymuje o jedną kostkę obrażeń mniej plus jeszcze jedną mniej za każdy sukces powyżej wymaganego. Informacje o testach i sukcesach znajdują się na str. 61.

eliksirów i cieczy. Alchemicy wiedzą również, że pewne substancje są związane z określonymi mocami (np. ptasie pióra z lataniem); jedne przynoszą szczęście (królicza łapka), inne pecha (język żmii).

Alchemia to jednak przede wszystkim umiejętność warzenia różnych naparów, trucizn, a nawet trunków.

Warto też pamiętać, że alchemik potrzebuje przynajmniej skromnego laboratorium i przeróżnych urządzeń (retort, naczyń, odczynników itp.), by mógł w pełni wykorzystywać swe umiejętności.

Przykładowe trudności testów alchemii

Działanie	ST	Czas pracy
Wykonanie sztucznych ogni itp.	4	0,5-1 godz.
Uwarzenie prostej trucizny lub naparu	4	10-30 min.
Uwarzenie złożonej trucizny lub naparu	5	15-45 min.
Stworzenie antidotum		
(po zidentyfikowaniu trucizny)	5	3 min.
Stworzenie antidotum („w ciemno”)	6	5 min.
Zidentyfikowanie substancji	6	15-60 min.

Uwaga: Każdy sukces powyżej wymaganego pozwala skrócić czas pracy o 10 minut (do minimum 10 minut).

Przy okazji należy dodać, iż czasem z alchemią związana jest Zręczność bohatera, który warzy mikstury. Trzeba wszak nie tylko wiedzieć, co dodać do eliksiru, ale również wykaazać się w tym pewnymi zdolnościami manualnymi.

Kiepski: Wiesz, że lód i para to woda. Umiesz też rozpoznawać niektóre substancje.

Średni: Potrafisz destylować trunki.

Dobry: Warzenie trucizn i naparów nie sprawia Ci trudności.

Świetny: Identyfikujesz przeróżne substancje, rozpoznajesz ewentualne domieszczy itp.

Legendarny: Kamień filozoficzny? Zamiana ołowiu w złoto? Stoisz o krok przed rozwiązaniem tych problemów!

Astrologia (In)

Oto umiejętność czytania z gwiazd, stawiania horoskopów i przewidywania przyszłości. Do jej wykorzystania przydają się lunety, mapy niebios i tym podobne sprawy, choć nie wszyscy astrologowie korzystają z takich pomocy.

Przykładowe trudności testów astrologii

Działanie	ST	Poświęcony czas
Rozpoznanie gwiazd	3	1 min.
Ustalenie położenia wg gwiazd	4	10-15 min.
Przepowiedzenie przyszłości	5	30 min.
Wróżba	6	5-6 godzin

Uwaga: Każdy sukces powyżej wymaganego pozwala skrócić poświęcony czas o 10 minut (do minimum 10 minut); wyjątek stanowi rozpoznawanie gwiazd, które zawsze zajmuje minutę.

Alchemia (In)

Ogólna wiedza z dziedziny chemii, biologii i fizyki. Znajomość stanów skupienia, a także umiejętność rozpoznawania

Uwaga: Warto pamiętać, że przeznaczenie nietatwo jest zmienić. Czasem gwiazdy ukazały nam przyszłość tylko po to, byśmy, próbując ją zmienić, podążyli w odpowiednim kierunku.

Kiepski: Rozpoznajesz gwiazdy, ale twe przewidywania rzadko się sprawdzają.

Średni: Masz 50% skuteczności. No, może trochę mniej.

Dobry: Za pomocą odpowiednich urządzeń wyczytasz z gwiazd to i owo.

Świetny: Jesteś nadwornym astrologiem króla, a władca zawsze słucha twoich rad.

Legendarny: Gwiazdy odsłoniły ci wszystkie swe tajemnice.

Charakteryzacja (Zr)

Zmiana tożsamości. Przebijanie się za kogoś. Zmianie wyglądu. Tym właśnie jest *charakteryzacja*. Warto jednak

kogoś upodobnić, musi również poznać jego przyzwyczajenia. A do ich naśladowania przyda się *aktorstwo*. *Charakteryzacja* to również umiejętność robienia makijażu i przebijania się w odpowiednie stroje.

Uwaga: Do *charakteryzacji* potrzebne są różne farby, peryki i kosmetyki, a także odpowiednie stroje.

Kiepski: Podstawy makijażu nie mają dla Ciebie tajemnic.

Średni: Umiesz ucharakteryzować się i zmienić swój wygląd.

Dobry: Potrafisz przybrać wygląd innej osoby.

Świetny: Bez problemów możesz stać się kimś innym. I rozpoznać oszusta.

Legendarny: Potrafisz upodobnić się do przedstawiciela innej rasy, choć nie zmienisz zbytnio ani swojego wzrostu, ani rozmiarów.

Cwaniactwo (In)

Wiedza dotycząca przestępców, tajemniczego półświatka oraz kierujących nim mechanizmów i reguł. Być może cwaniak pochodzi z niezbyt bezpiecznych okolic. A może rzuciło cię tam przeznaczenie?

Cwaniactwo pozwala kontaktować się ze światkiem przestępczym, kupować i sprzedawać nielegalne towary oraz zdobywać informacje. Ta umiejętność przydaje się szczególnie wtedy, gdy trzeba załatwić sprawę nie do końca zgodną z prawem. Członkowie półświatka będą traktować bohatera jak swojego, któremu można zaufać (oczywiście do pewnych granic), co zapewne nieraz okaże się przydatne. Dzięki *cwaniactwu* postać potrafi też wyczuć szwindle i przekręty oraz oszusta.

Warto pamiętać, że cwaniak jest cwaniakiem tylko na swoim terenie. Im dalej od owego obszaru, tym pod uwagę powinien być brany niższy poziom *cwaniactwa*, niż naprawdę posiada.

Nie należy też zapominać, że kiedy cwaniak próbuje się czegoś dowiedzieć, to bardziej przydaje mu się Ogłada niż Intelkt – musi wszak ludzi półświatka jakoś zagadać.

Kiepski: Rozpoznajesz kilku pomniejszych chłopaków pomniejszego bandziora.

Średni: Do twoich uszu docierają uliczne plotki; wiesz kogo słuchać i kogo zagadnąć.

Dobry: Znasz się na paserstwie – umiesz sprzedawać (i wyceniać) nielegalne towary.

Świetny: Wiesz, kto pociąga za sznurki i kto za kim stoi.

Legendarny: Nieraz jadłeś śniadanie z królem przestępczego świata.

Przykładowe modyfikatory rozpoznawania charakteryzacji

Ucharakteryzowanie na	Modyfikator
Znajomka	-1
Bliskiego znajomego	-2
Przyjaciela	-3
Bliskiego przyjaciela	-4

Modyfikatory powyższe stosuje się podczas rozpoznawania ucharakteryzowanej osoby. Test rozpoznania to test sporny (patrz str. 64) *charakteryzacji* przebranego śmiatka i *przenikliwości* (lub *charakteryzacji* – pod uwagę bierze się umiejętność na wyższym poziomie) rozpoznającego. Jeśli bohater ucharakteryzował się, na przykład, na przyjaciela rozpoznającego, to ten ostatni otrzymuje modyfikator -3 do stopnia trudności testu *przenikliwości*.

pamiętać, że bohater zmienia tylko swój wygląd zewnętrzny – rysy twarzy, barwę skóry, kolor włosów itp. Jeśli chce się do

Przykładowe trudności testów charakteryzacji

Ucharakteryzowanie	ST
Niewielkie zmiany	2
Na starszą osobę	3
Na młodszą osobę	4
Na osobę innej płci	5
Na przedstawiciela innej rasy	6

Kiedy bohater zmienia jednocześnie dwie podane powyżej „cechy”, poziomy trudności wzrastają w następujący sposób: do wyższego poziomu trudności dodajemy połowę niższego, zaokrąglając w dół. Na przykład, śmiatka charakteryzujący się na przedstawiciela innej płci (trudności 6) i na osobę starszą (3) musi wykonać test o trudności równej $(6 + 1,5 =) 7,5$; zaokrąglając: 7.

Uwaga: Test *charakteryzacji* Bajarz powinien wykonywać w ukryciu, gracz bowiem nie zawsze wie, czy jego postaci udało się zmienić wygląd.

Przykładowe trudności testów cwaniactwa

Działanie	ST
Usłyszenie plotek z przestępczego świata	2
Nawiązanie kontaktu ze znaną śmiatkowi osobą z podziemia	3
Nawiązanie kontaktu z nieznanym światkiem przestępczym	4
Sprzedanie „ciepłego” towaru	5
Zebraenie niezwykle cennych i dobrze ukrywanych informacji	6

Czytanie i pisanie (In)

Po świecie chodzi wielu analfabetów, to jednak nikogo nie szokuje. Ba, mało kto na Kontynencie umie czytać i pisać. Oczywiście najpierw wypada nauczyć się mówić w danym języku, a dopiero później czytać i pisać. Nie wszyscy potrafią też pisać i czytać w ojczystym języku.

Lista języków znajduje się na str. 26.

Uwaga 1: Czytanie i pisanie dotyczy jednego języka. Oznacza to, że aby nauczyć się czytać i pisać w innym, należy najpierw poznać nową mowę, a później raz jeszcze zdobyć czytanie i pisanie, tym razem z nią związane. Bajarz może również wyrazić zgodę na naukę *czytania i pisania* w „martwym” języku.

Uwaga 2: Pisanie (jako czynność) wiąże się raczej ze Zręcznością niż z Intelktem.

Przykładowe trudności testów czytania i pisania

Czytanie	ST
Dużych liter	1
Zwykłego tekstu	2
Nabazgranego listu	4
Zamazanego tekstu	5
Pisanie	ST
Notatek	2
Nietypowymi narzędziami	3
„Na szybko”	4

Kiepski: Czytanie podpisać się koślawymi literami, a czytać sylabizując. Zresztą – bardzo cię to męczy.

Średni: Czytanie i pisanie nie sprawia ci trudności.

Dobry: Masz piękny charakter pisma.

Świetny: Umiesz rozczytać nawet najgorszy charakter pisma.

Legendarny: Mistrz szybkiego czytania!

Czytanie z ruchu warg (Zm)

To doskonała metoda podsłuchiwania czyjejs rozmowy. Bohater musi tylko widzieć usta mówiących i znać język, jakim się posługują. Jeśli taka sytuacja ma miejsce, postać wie, o czym jest mowa, nie zna jednak wszystkich istotnych szczegółów.

Kiepski: Musisz być blisko mówiących i słyszeć choć szrępkę rozmowy.

Przykładowe modyfikatory testów czytania z ruchu warg

Warunki	Modyfikator
Za każde 5 metrów dystansu od mówiących	+1
Czytający porusza się	
z co najmniej połową szybkości w walce	+1
Czytający widzi tylko części ust mówiących	+1 lub +2
Czytający skupiał się	
przez minutę na mówiących	-1

Średni: Musisz bardzo dobrze widzieć usta mówiących.

Dobry: Wystarczy, że jesteś świadkiem przynajmniej fragmentu rozmowy, aby zrozumieć, o co w niej chodzi.

Świetny: Nawet częściowo zakryte usta ci nie przeszkadzają.

Legendarny: Ponoć umiesz czytać z ruchu warg, widząc jedynie drobne ich poruszenia!

Przykładowe trudności testów czytania z ruchu warg

Mówiący	ST
Mówią wyraźnie	4
Mówią szybko	5
Mówią w slangu	6

Uwaga: Niezwykły pech w teście (patrz str. 63) oznacza, iż *czytający z ruchu warg* zwrócił na siebie uwagę tych, których „podsłuchiwał”.

Docieklivość (Wo)

Zdobycie informacji to tylko krok do celu. Trzeba jeszcze umieć je dobrze zinterpretować – oddzielić ziarno od plew. Dotarcie do prawdy pośród groma plotek, analiza skutków i przyczyn, logiczne łączenie faktów oraz sztuka zadawania odpowiednich pytań podejrzanemu i interpretacja jego zachowania – oto czym jest *docieklivość*.

Należy pamiętać, że bohater może być *docieklawy* tylko w tych obszarach, o których ma pojęcie. Na nic zda mu się ta umiejętność, jeśli nie zna – na przykład – *alchemii*, a próbuje dociec, czy danej substancji użyto w trakcie morderstwa.

Kiepski: Ślepy nie jesteś, ale też za dużo nie widzisz.

Średni: Spośród zdobytych informacji umiesz wydobyć tylko najoczywistsze wnioski.

Dobry: Wnioski same przychodzą ci do głowy – także te trudniejsze do zauważenia.

Świetny: Umiesz logicznie dociekać prawdy, spokojnie wszystko interpretujesz i zadajesz sprytne pytania.

Legendarny: Dijkstra mógłby się od Ciebie uczyć.

Przykładowe trudności testów docieklivości

Działanie	ST
Odkrycie prostej przesłanki	3
Dotarcie do prawdy pośród groma plotek	4
Zadawanie pytań zwykłemu podejrzanemu	4
Zadawanie pytań podejrzanemu, który coś ukrywa	5
Dogłębna analiza skutków lub przyczyn czyjegóż zachowania	5
Logiczne połączenie złożonych faktów	6

Dowodzenie (Og)

Dowódca powinien umieć zmusić podwładnych do wykonywania rozkazów. Czasem musi krzyknąć, czasem przestraszyć, a czasem pochwalić. *Dowodzenie* to właśnie umiejętność

odpowiedniego wydawania rozkazów i podejścia do ludzi. Od jej poziomu zależy, ile podwładnym bohater może rozkazywać – oczywiście także przez oficerów, podoficerów itp.

Przykładowe trudności testów dowodzenia

Podwładni są	ST
Posłuszni	1
Zdenerwowani	2
Niechętni rozkazom	3
Nieposłuszni	4
Przestraszeni	5
Spanikowani	6

Kiepski: Potrafisz rozkazywać kilku podwładnym.

Średni: Umiesz dowodzić niewielkim, liczącym do 10 żołnierzy oddziałem.

Dobry: Dowodziłeś już kilkoma oficerami, a poprzez nich – kilkoma oddziałami (do ok. 200 ludzi).

Świetny: Dasz sobie radę z całą armią.

Legendarny: Mógłbyś być generałem, rozkazującym wszystkim żołnierzom danego państwa.

Dyplomacja (Og)

Ta umiejętność przydaje się podczas podpisywania umów czy negocjowania. Dzięki niej łatwiej przekonać szambelana, by wpuścił bohatera do króla. *Dyplomacja* przydaje się również, gdy postać chce doprowadzić do pokoju między walczącymi stronami. Bywa również nieodzowna, jeśli bohater zostanie pojmany i postanowi wynegocjować swą wolność.

Uwaga: Poza *dyplomacją* w wielu sytuacjach bohaterowi będzie również potrzebna *etykieta*, odpowiednia *wiedza*, *przemawianie* itp., a czasem *czytanie* i *pisanie*, gdy negocjacje prowadzi się listownie.

Kiepski: Wynegocjujesz rozejm między ulicznymi gangami dzieci.

Średni: Pogodzisz sąsiadów.

Dobry: Naprawdę nieźle idą ci wszelkie negocjacje.

Świetny: Najmniejsi zwracają się do Ciebie, byś negocjował ich traktaty.

Legendarny: Istny Shilard Fitz-Oesterlen.

Przykładowe trudności testów dyplomacji

Negocjacje	ST
Banalne (między przyjaciółmi)	2
Łatwe (między sąsiadami)	3
Proste (między neutralnymi stronami)	4
Trudne (między wrogimi stronami)	5
Skomplikowane (między walczącymi stronami)	6

Ekonomia (In)

Umiejętność liczenia i prowadzenia ksiąg, znajomość prawa, orientacja we wszelkich opłatach itd. *Ekonomia* jest potrzebna

kupcom, którzy prowadzą interesy, ale również poborcom podatkowym.

Kiepski: $2 + 2 = 3?$ $5? 4!$

Średni: $2 + 2 = 4$.

Dobry: $2 + 2 = 2 \times 2 = 4$.

Świetny: 4 – to oczywiście!

Legendarny: Nie zajmujesz się takimi głupotami.

Przykładowe trudności testów ekonomii

Czynność	ST
Wykonywanie prostych działań matematycznych (dodawanie, mnożenie itp.)	2
Zorientowanie się w lokalnych opłatach celnych	3
Określenie prawnych związków danej sytuacji	4
Wykonanie złożonych obliczeń matematycznych (popyt, procenty, opłacalność)	5
Prowadzenie ksiąg poważnego przedsiębiorstwa	6

Empatia (Zm)

Empatia to umiejętność wczuwania się w położenie innej osoby, odbierania jej emocji i uczuć. A wszystko to w oparciu o tzw. zachowanie niewerbalne. Ułożenie ciała, odruchy, gesty itp. pozwalają bohaterowi odkryć stan emocjonalny innej osoby. Nie jest to jednak telepatia, nie poznaje się więc myśli, a jedynie proste, powierzchowne odczucia. Mimo to *empatia* pozwala wykrywać kłamstwa.

23

Przykładowe trudności testów empatii

Wczuwanie się w położenie	ST
Przyjaciela	2
Znajomka	3
Obcej osoby	4
Przedstawiciela innej kultury	5
Przedstawiciela innej rasy	6

Kiepski: Potrafisz wczuwać się tylko w położenie tych osób, które znasz bardzo dobrze.

Średni: Umiesz zinterpretować zachowania ludzi podobnych tobie, mieszkańców najbliższej okolicy.

Dobry: Nieraz udało Ci się odkrywać, że rozmówca kłamie.

Świetny: Potrafisz odbierać uczucia przedstawicieli innych ras, dalej jednak stanowią oni dla Ciebie pewną tajemnicę.

Legendarny: Nic co ludzkie i nieludzkie nie jest Ci obce.

Etykieta (Og)

Niemal każda grupa, każda społeczność posiada jakiś niepisany kodeks. Jeśli bohater go nie zna, może nieświadomie popełnić straszny gafę o niewyobrażalnych skutkach – poczynając od zrażenia do siebie moźnych, a skończywszy na karze za zniewagę. *Etykieta* to umiejętność odpowiedniego wysławiania się w danym towarzystwie (oczywiście trzeba

znać dany język). To także wiedza, co przystoi czynić, a co nie, kiedy się kłaniać, komu podawać rękę i z kim wypada się przywitać. Przydaje się również w dyplomacji i podczas prowadzenia przeróżnych negocjacji. No i jeśli chce się zrobić dobre pierwsze wrażenie.

Uwaga: *Etykieta* obowiązuje przede wszystkim pośród grupy społecznej, którą postać zna. Zanim bohater nauczy się odpowiednio zachowywać wśród przedstawicieli innych społeczności lub na dworze, w którym pierwszy raz słyszy, minie trochę czasu. Poziom znajomości *etykiety* określa również wiedzę o zasadach panujących w innych miejscach. Tylko od prowadzącego zależy, czy dany poziom wystarcza, by bohater umiał się zachować na nieznanym mu dworze. Jeśli Bajarz chce, może wesprzeć się testem *etykiety* opartej na Inteltekie, dzięki któremu śmiealek odkryje niuanse „nowej *etykiety*”.

Kiepski: Wiesz, że w Twoim domu przed posiłkiem zdejmuję się czapkę.

Średni: Zdajesz sobie sprawę z podstawowych zasad rządzących zachowaniem w Twoim kraju.

Dobry: Umiesz sprawiać pierwsze wrażenie, ale tylko „na swojej ziemi”.

Świetny: Tajemnice zachowania na wszystkich najznamienitszych dworach masz w małym palcu.

Legendarny: Umiesz zachować się nie tylko wśród przedstawicieli swojej rasy, ale również na dworach innych ras.

Przykładowe trudności testów *etykiety*

Śmiealek	ST
Zrobił coś nieestosownego	2
Chce zrobić wrażenie na „swoim” dworze	3
Stara się zastosować do lokalnych zasad	4
Pragnie zorientować się w nieznanej etykietce	5
Popęłnił straszną gafę	6

Uwaga: Jeśli śmiealek znajduje się w obcym sobie otoczeniu, stopień trudności należy zwiększyć o +1, chyba że ma odpowiednio wysoki poziom *etykiety*.

Falszowanie (Zr)

Falszowanie pozwala podrabiać korespondencję, dokumenty, oficjalne pisma, a także pieczęcie i podpisy. Podrabiać można również dzieła sztuki, choć to wymaga również posiadania odpowiedniej dziedziny *sztuki* (np. *rzeźbienie* do podrobienia posągu). Stworzenie fałszywki zajmuje nieco czasu i wymaga dokładnych oględzin oryginału. Rozpoznanie podróbki zależy zarówno od umiejętności fałszerza, jak i *przenikliwości* lub *spostrzegawczości* sprawdzającego.

Kiepski: Oszukasz jedynie niedowidzących.

Średni: Fałszerstwo nie wyjdzie na jaw, jeśli sprawdzający nie mają czasu i jest ciemno.

Dobry: Dasz radę podrobić niemal wszystko i oszukać zwykłych ludzi.

Świetny: Jeszcze się nie zdarzył taki, który zarzuciłby ci fałszowanie.

Legendarny: Ty nie fałszujesz. Ty tworzysz.

Przykładowe trudności testów *falszowania*

Falszowany dokument śmiealek	ST
Ma pod ręką	3
Widział przez minimum 30 min.	4
Widział przez chwilę	5
Zna z opisu	6



Przykładowe modyfikatorów testów rozpoznania *fałszerstwa*

Dokument	Modyfikator
Nieznany czytającemu	+1
Jako tako znany czytającemu	0
Dobrze znany czytającemu	-1

Charakter pisma	Modyfikator
Nieznany czytającemu	+1
Jako tako znany czytającemu	0
Dobrze znany czytającemu	-1

Uwaga: Modyfikatory się kumulują, tzn. dobrze znany dokument i charakter pisma dają modyfikator -2, ułatwiając rozpoznanie fałszerstwa w teście *przenikliwości*.

Rozpoznanie fałszerstwa wymaga testu spornego *falszowania* i *przenikliwości* lub *spostrzegawczości* (pod uwagę należy brać lepiej wyszkoloną umiejętność). Testy sporne na str. 64.

Geografia (In)

Geografia to nie tylko znajomość bliższej lub bardziej odległej okolicy. To również umiejętność czytania i sporządzania map, wyzucie kierunku, ustalanie azymutu itp. Przydaje się więc nie tylko kartografom, ale również podróżnikom i zwykłym wędrowcom.

Uwaga: Oczywiście sam proces rysowania map wymaga bardziej Zręczności niż wielkiego Intelaktu.

Kiepski: Znasz najbliższą okolicę.

Średni: Umiesz czytać mapy i określać, gdzie jest północ, a także ustalać kierunek marszu.

Dobry: Potrafisz sporządzić mapę. Znasz również znaczną część świata.

Świetny: Twym domem jest cały świat.

Legendarny: Znasz wszystkie najważniejsze punkty orientacyjne całego świata. I nie tylko!

Przykładowe trudności testów geografii

Działanie	ST
Czytanie mapy	2
Ustalenie azymutu	3
Ustalenie kierunku za pomocą gwiazd	4
Ustalenie kierunku w inny sposób (porastający glazy mech itp.)	5
Sporządzenie dokładnej mapy dużego obszaru	6

Gibkość (Wz)

Gibkość pozwala wyslizgiwać się z więzów, kajdan i łańcuchów, a także przeciskać przez wąskie przejścia. Przydaje się również, gdy bohatera pochwyli jakiś stwór – postać ma wtedy większą szansę na uwolnienie się z jego uchwytu.

Kiepski: Wyzwolisz się z niefachowo zrobionych więzów.

Średni: Dasz sobie radę z typowymi więzami, nie najlepszymi łańcuchami itp.

Dobry: Wąskie przejścia czy kajdany cię nie powstrzymają.

Świetny: Umiesz wyzwolić się z uchwytu niektórych przeciwników.

Legendarny: Nic cię nie zatrzyma.

Przykładowe trudności testów gibkości

Śmiałek	ST
Uwalnia się z więzów	4
Uwalnia się z sieci	5
Przeciska się między prętami	6
Uwalnia się z kajdan	7
Uwalnia się z pochwycenia	test sporny*

* Patrz „Pochwycenie” w księdze „Miecz przeznaczenia”, str. 78.

kierunek pod ziemią oraz unikać podziemnych niebezpieczeństw. *Górnictwo* to – ogólnie rzecz biorąc – znajomość kopalni, jaskiń i podziemnych korytarzy.

Uwaga: Jeśli bierze się pod uwagę wiedzę o złożach, kopalniach itp., to *górnictwo* wiąże się z Intelktem, a nie Siłą.

Kiepski: Dasz sobie radę w niewielkim dole.

Średni: Bieda-szyby i małe kopalnie to twój dom.

Dobry: Znasz się na robieniu szalunku, szukaniu złóż i określaniu kierunku pod ziemią.

Świetny: Wyczuwasz podziemne niebezpieczeństwa. Dokładnie wiesz gdzie kopać, aby się dokopać.

Legendarny: Lepiej czujesz się pod niż nad ziemią.

Przykładowe trudności testów górnictwa

Działanie	ST
Wykopanie szybu	3
Ocena stanu kopalni	4
Wyzucie tąpnięcia	5
Znalezienie złoża	6

Hazard (In)

Bohater posiadający tę umiejętność zna zasady najpopularniejszych gier losowych i, być może, potrafi również w nich oszukiwać. Wie też, gdzie i jakie stawki obowiązują i kiedy, oraz czy warto, blefować.

Uwaga: Choć *hazard* związany jest z Intelktem, czasem podczas oszukiwania ważniejsza może być Zręczność – na przykład, kiedy chcemy schować kartę do rękawa.

25

Przykładowe trudności testów hazardu

Działanie	ST
Oszustwo	test sporny*
Rozpoznanie gry	3
Zwyczajnie rozegranie partyjki	4**
Poznanie zasady nowej gry	5
Subtelne naciągnięcie prawdopodobieństwa	6***

* Wpierw śmiałek wykonuje test swego hazardu, a potem oszukiwany spiera się z nim swoim hazardem, przenikliwością lub spostrzegawczością (pod uwagę bierze się lepiej wyszkoloną umiejętność). Testy sporne na str. 64.

** W przypadku, gdy przeciwnik zna się na hazardzie, należy wykonać testy sporne – co najmniej trzy. Wpierw jeden z uczestników testuje hazard jako pierwszy, a potem drugi. Jeżeli testy powiodły się każdemu, wykonuje się trzeci test – kto rzuca pierwszy, decyduje los. Gdy uczestników jest więcej, należy wykonać odpowiednią liczbę testów.

*** Przeciwnicy orientują się w tym oszustwie automatycznie w przypadku nieudanego testu. Udany test oznacza, że śmiałek skutecznie „naciągnął” prawdopodobieństwo i zyskał baaardzo wiele.

Górnictwo (Si)

Umiejętność kopania i wydobywania, ale również znajdowania złóż, robienia szalunków itp. Pozwala również określać

Kiepski: Znasz naprawdę popularne gry.

Średni: Wiesz jak oszukiwać w kilku słynnych grach, a oby-ty jesteś ze wszystkimi.

Dobry: Umiesz oszukiwać w niemal każdej grze, znasz zaś wszystkie. Potrafisz też przejrzeć oszustwo słabszego kan-ciarza.

Świetny: Wiesz nie tylko jak grać i oszukiwać, ale też bardzo szybko poznajesz zasady nowej gry, z którą jeszcze się nie zetknąłeś.

Legendarny: Chyba żadna gra świata nie ma dla Ciebie tajem-nic i w każdej potrafisz nagiąć los do swoich celów.

Jezdziectwo (Wz)

Jak sama nazwa wskazuje, ta umiejętność umożliwia bo-haterowi skuteczną i bezwypadkową jazdę na wierzchowcu. Najpopularniejszymi zwierzętami są oczywiście konie, ale mieszkający Kontynentu posiadają również innych rumaków.

Uwaga: Bywają sytuacje, kiedy liczy się nie Zwinność, a Siła – choćby wtedy, gdy postać musi utrzymać się w siod-le po potężnym ciosie lub uderzeniu gałąź.

Przykładowe trudności testów jeździectwa

Wierzchowiec	ST
Popędzany do galopu/kluska itp.	3
Skacze	4
Kontrolowany w walce	5
Szybko dosiadany	5
Bez siodła	5
Kierowany za pomocą ud	6
Bez urody	6

Poziomy trudności kumulują się w następujący spo-sób: do wyższego poziomu trudności dodajemy połowę niższego, zaokrąglając w dół. Na przykład, śmiełek, kie-rując wierzchowca tylko udami (trudność 6), zmusza go do skoku (4) – trudność $(6 + 2 \approx) 8$.

Kiepski: Nie spadniesz z konia, ale wymaganie od wierz-chowca klusa, stępa czy skakania jest niemal poza Twoimi możliwościami.

Średni: Potrafisz spróbować zmusić konia niemal do wszyst-kiego – i to wszystko...

Dobry: Bez problemu zachęcasz wierzchowca do przeskocze-nia przeszkody. Potrafisz również walczyć na jego grzbie-cie bez żadnych ograniczeń.

Świetny: Woltyżerka, chowanie się przed strzałami za ko-niem, strzelanie w trakcie galopu – oto co umiesz.

Legendarny: Urodziłeś się w siodle.

Język (In)

To umiejętność mówienia w wybranym języku. Jednakże zdolność eleganckiego, logicznego lub precyzyjnego wysta-wiania się zależy od sytuacji i poziomu. Warto pamiętać, że każdy język to niezależna umiejętność. I że każdy bohater umie mówić w ojczystym języku na poziomie **średnim** lub **do-brym** – w zależności od pochodzenia.

Lista języków

Wspólny
Starsza Mowa
Dialekty Starszej Mowy:
Język driad
Język nilfgaardzki
Język ze Skellige
Więcej informacji w księdze „Kraniec świata”, str. 200.

Uwaga: Uczenie się języka to żmudna i długotrwała praca. Chcąc poznać nową mowę, trzeba albo dłuższy czas przeby-wać pod okiem nauczyciela, albo wśród posługujących się nią osób. Oczywiście bohater szybciej osiągnie **kiepski** po-ziom niż **średni** czy **dobry** itp.

Kiepski: Dogadasz się z każdym, ale raczej na zasadzie „Ja chcę jeść”.

Średni: Nie masz problemów, jednak niuanse Ci umykają.

Dobry: Wybrany język nie ma dla Ciebie tajemnic.

Świetny: Bardzo szybko łapięsz żargon jakiejś grupy i uczysz się nim posługiwać.

Legendarny: Znasz wybrany język, jego starsze i mniej popu-larne odmiany.

Przykładowe trudności testów języków

Działanie	ST
Zwykle gadu-gadu	3
Dyskusja z użyciem nietypowych wyrazów	4
Korzystanie z neologizmów i wyrazów obcych	5
Zrozumienie dialektu lub starej odmiany	6

Koncentracja (Wo)

Umiejętność skupiania się i medytowania przydaje się każ-demu bohaterowi. Jednak najważniejsza jest przede wszystkim dla wojowników i magów – patrz strony 67 i 88. Przydaje się

Mechanika koncentracji

Przed wykonaniem jakiejś trudnej, czasochłonnej czynności bohater może się skoncentrować, poświęcając na to pełne trzy rundy, pozostając w tym czasie w bezru-chu i medytując. Udana medytacja zwiększy szansę po-staci w wykonaniu następnej czynności. W takim przy-padku gracz wykonuje test *koncentracji* o trudności 4. Jeśli zakończy się on powodzeniem, do jednej z kości, którymi wykonuje drugi test, gracz może dodać 1. Jeżeli w teście koncentracji uzyskano więcej sukcesów, niż by-ło to wymagane, każdy taki „nadprogramowy” sukces po-zwala dodać 1 do innej kości.

Uwaga: Bazarz może uznać, że bohaterowie mogą się koncentrować tylko raz dziennie.

również przed wykonaniem pewnych czynności. Na przykład złodziejowi, który skoncentruje się kilka chwil przed otwarciem zamka, będzie łatwiej dostać się za drzwi. **Koncentracja** pozwala również opierać się niektórym zakłóceniom.

Kiepski: Musisz mieć spokój, ciszę i dużo czasu, by się skoncentrować. I, oczywiście, łóżko lub fotel.

Średni: Warunki mają dla Ciebie mniejsze znaczenie. Jednak miejsce dalej się liczy.

Dobry: Potrafisz skoncentrować się niemal wszędzie.

Święty: Nikt i nic (z wyjątkiem ran) nie jest w stanie przezwyciężyć ci koncentracji.

Legendarny: Jesteś mistrzem medytacji.

Kupiectwo (Wo)

Kupiectwo pozwala nie tylko uzyskiwać lepszą cenę za kupowane i sprzedawane towary, a więc targować się i handlować. To również umiejętność wyczuwania popytu i podaży, oraz tzw. nos do interesów. No i, oczywiście, pozwala także odkryć, czy proponowana przez kogoś cena na dany towar jest sensowna.

Przykładowe trudności testów kupiectwa

Działanie	ST
Targowanie	1
Oszacowanie proponowanej ceny	3
Wyczucie, czy dany interes się opłaca	5

* Test sporny (patrz str. 64) o bazowej trudności 3. Najpierw test **kupiectwa** wykonuje osoba, pragnąca obniżyć cenę, a później sprzedawca. Nieudany test tego ostatniego oznacza, iż zdecydował się on obniżyć cenę o 5%. Targujący się może tak obniżać cenę dalej, jednak trudność testu spornego będzie wzrastać o 1 przy każdym kolejnym teście. Kupiec w żadnym wypadku nie obniży ceny o więcej niż 30%. Uwaga: Jeśli osobie próbującej obniżyć cenę test **kupiectwa** się nie powiedzie, targi dobiegają końca.

Uwaga: W przypadku targowania ostateczna cena nie powinna różnić się od wyjściowej o więcej niż 30%.

Kiepski: Mały sklepik i nic ponadto.

Średni: Możesz prowadzić niewielki interesik.

Dobry: Co tu dużo mówić – dajesz sobie radę.

Święty: Prowadzona przez Ciebie kompania jest znana chyba na całym świecie.

Legendarny: Stworzyłeś imperium handlowe!

Magia (In lub Zr)

Umiejętność posługiwania się magią zwykłą. Patrz księga „Coś więcej”, str. 95.

Modlitwy (In lub Zr)

Umiejętność posługiwania się magią kapłańską. Patrz księga „Coś więcej”, str. 109.

Nasłuchiwanie (Zm)

Duże uszy i święty słuch przydają się nie tylko, gdy trzeba podслушать czyjąś rozmowę. Nieraz bohater najpierw

Przykładowe trudności testów nasłuchiwania

Dźwięk	ST
Mówiący ludzie	1
Idąca osoba w zbroi kolczej lub płytowej, starająca się być cicho	2
Idąca osoba bez zbroi lub w zbroi miękkiej/skórzanej, starająca się być cicho	3
Skradający się złodziej	4 + test sporny
Skradający się kot	5 + test sporny

Uwaga: „+ test sporny” oznacza, że do trudności może zwiększyć wynik testu **skradania** – patrz str. 32.

usłysz, a dopiero później będzie miał szansę dostrzec niebezpieczeństwo.

Przykładowe modyfikatory trudności testów nasłuchiwania

Źródło dźwięku	Modyfikator
Za drzwiami	+1
Za kamienną ścianą	+4
Za każde 5 metrów od nasłuchującego	+1

Powyższe modyfikatory dodaje się do trudności z tabelki „Przykładowe trudności testów nasłuchiwania”. To znaczy usłyszenie ludzi mówiących (trudność 1) za drzwiami (+1) i w odległości 10 metrów (+2) wymaga udanego testu o trudności $(1 + 1 + 2 = 4)$.



Kiepski: Dopóki nie nie blokuje dźwięku, usłyszysz co i jak.
Średni: Potrafisz usłyszeć głosy zza drzwi itp.
Dobry: Nie dość, że słyszysz głosy, to wiesz, o czym jest mowa.
Świetny: Rozpoznajesz dźwięki z naprawdę dużej odległości.
Legendarny: Ponoć słyszysz wszystko, co mówią na sąsiedniej ulicy.

Pływanie (Ko)

Wyjaśniać znaczenia i działania tej umiejętności chyba nie trzeba.

Przykładowe trudności testów pływania

Woda	ST
Spokojna	2
Niespokojna	3
Silny nurt	4
Bardzo silny nurt	5
Podczas sztormu itp.	6

Kiepski: Pływasz pieskiem i częściej pod niż nad wodą.
Średni: Dajesz sobie bez problemu radę.
Dobry: Pływasz niezłe, nurkujesz i umiesz odpoczywać na wodzie, dzięki czemu możesz pokonać duże odległości.

Pływanie w zbroi

Jak łatwo się domyślić, pływanie w zbroi jest bardzo trudne, a czasem wręcz niemożliwe. Pancerze miękkie/skórzane utrudniają ruchy, zwiększając trudność o +1. W zbrojach kolczych pływać można tylko przez liczbę rund równą Ko, wykonując testy z modyfikatorem +2. Po tym czasie w każdej następnej rundzie należy wykonać testy *pływania* (lub *wigoru*) o trudności wzrastającej co rundę o +1.

W zbrojach płytowych pływanie jest niemożliwe. Uparciuchy mogą wykonywać jednak testy *pływania* podlegające dodatkowemu modyfikatorowi +5.

Conięcie

Długotrwały brak powietrza powoduje śmierć. Dlatego większość istot oddychających tlenem stara się pływać nad wodą. Jeżeli zaś bohater znajdzie się pod jej powierzchnią przez dłuższy czas, może umrzeć. Jednakże przez liczbę rund równą poziomowi jego Kondycji nie musi się nie dzieje (czyli, na przykład, przez 2 rundy postaci o *średniej* Ko). W każdej następnej gracz musi wykonać test *pływania* lub *wigoru* swego bohatera o trudności równej liczbie przebywanych pod wodą rund – powyżej wspomnianych wcześniej rund zawdzięczanych wysokiej Ko. Nieudany test oznacza, że śmiałek otrzymuje 3k3 obrażenia, których przyczyną jest brak powietrza.

Świetny: Gdybyś nie musiał spać, jeść i pić, pokonałbyś najbliższy ocean. Świetnie też nurkujesz.

Legendarny: Bijesz wszelkie rekordy.

Polowanie (Zm)

Ta umiejętność nie tylko cechuje możnych, którzy wyprawiają się na łowy dla zabawy. Daje ona również nadzieję, że w trakcie podróży, kiedy skończą się zapasy, uda się przetrwać. *Polowanie* to wiedza gdzie można spotkać zwierzynę, jak ją podejść i ustrzelić lub ewentualnie jak zastawić na nią sidła.

Uwaga: *Polowanie* umożliwia rozpoznawanie tropów, ale nie pozwala podążać ich śladem (do tego potrzebne jest *tropienie*). Aby podkraść się do zwierzęcia, potrzebne jest również *skradanie*.

Kiepski: Znasz się na łapaniu myszy.

Średni: Dasz sobie radę z zastawianiem prostych sidła.

Dobry: Umiesz zorganizować polowanie i podejść prawdziwie duże zwierzę.

Świetny: Łowiectwo i myślistwo nie mają dla Ciebie tajemnic.

Legendarny: Podszedłbyś nawet jednorożca. A i Milwa patrzy na Ciebie z podziwem.

Przykładowe trudności testów polowania

Działanie	ST
Zastawienie prostych sidła	2
Rozpoznawanie tropów	3
Odnalezienie zwierzyny	4
Znalezienie odpowiedniego miejsca na sidła	5

Powożenie (Zw)

Ta umiejętność pozwala bohaterowi kierować wszelkiej maści wozami. Od jej poziomu i rodzaju zwierzęcia zależy prędkość pojazdu. Również od poziomu *powożenia* zależy, czy bohater będzie potrafił wykonać jakieś manewry, czy opamięta konie, gdy te poniosą, itp.

Kiepski: Dajesz sobie radę na prostej drodze.

Średni: Powozisz bez stresów.

Dobry: W młodości brałeś udział w wyścigach.

Świetny: Poradzisz sobie z wszelkimi problemami związanymi z powożeniem.

Legendarny: Mistrz nad mistrzami.

Przykładowe trudności testów powożenia

Działanie	ST
Założenie uprzęży itp.	3
Ostry skręt, przyspieszenie, zwolnienie	4
Opanowanie wierzchowców	5

Przekupstwo (Wo)

Wiele cywilizowanych społeczeństw potępia „smarowanie”, co oczywiście w żaden sposób nie wpływa na liczbę

Dobry: Niewiele osób oprze się Twojemu „urokowi”, lecz nie zawsze wiesz, komu ile się należy.

Świetny: Kupisz nawet audiencję u króla i nie zapłacisz nawet koppera więcej niż trzeba.

Legendarny: Kto śmiał zarzucić Ci przekupstwo!

Przemawianie (Og)

Przemawianie to umiejętność przyciągania uwagi słuchaczy, opowiadania ekscytujących historii i wpływania na emocje. Przydaje się ona zarówno kapłanom, jak i szlachcicom oraz dowódcom. Dobra przemowa może podnieść morale żołnierzy, uratować niewinnie skazanego czy też zdobyć zaufanie tłumu. Dzięki niej można również zachęcać innych – do udzielenia pomocy czy kupienia sprzedawanego przez nas towaru.

Przykładowe trudności testów przemawiania

Działanie	ST
Przyciągnięcie uwagi chętnych słuchaczy	3
Przyciągnięcie uwagi neutralnych słuchaczy	4
Podniesienie morale, przyciągnięcie uwagi niechętnych słuchaczy	5
Opanowanie tłumu	6

Kiepski: Dasz sobie radę z dziećmiakami i nierozgarniętymi niewiastami.

Średni: Pewnie jesteś sołtysiem w jakiejś zabitej dechami dziurze. Umiesz też całkiem niezłe perswadować.

Dobry: Umiesz wpływać na niezbyt liczny tłum. Przekonasz też prawie każdego, by zrobił coś, o co go prosisz.

Świetny: Kierujesz słuchaczami niczym marionetkami.

Legendarny: Wielu uważa Cię za proroka.

Przenikliwość (Wo)

Przenikliwość pozwala stwierdzić, czy ktoś nie kłamie lub nie ukrywa prawdy. Daje również szansę ujawnienia przebrania. Dzięki tej umiejętności bohater może również opierać się różnym namowom, naciąganiom itp.

Przykładowe modyfikatory testów przenikliwości

Śmiałość	Modyfikator
Nie jest świadomy	+1
Jest rozgarniony	+1
Stara się być przenikliwy	0
Podejrzewa maskaradę	-1

Uwaga: Modyfikatory się kumulują, podobnie jak w przypadku fałszowania (patrz str. 24).

Kiepski: Przejrzysz jedynie kłamstwa dzieciaka.

Średni: Raz przejrzysz kłamstwo, raz nie.

Dobry: Okłamać Ciebie to prawdziwe wyzwanie.

osób, które „za niewielką opłatą” zrobią to i owo. **Przekupstwo** to umiejętność dyskretnego zdobywania tajemnic oraz załatwiania codziennych i niecodziennych usług. Posiadający je bohater wie do kogo, jak i za ile podejść. Stawki zależą od pozycji przekupywanego. Nie zawsze są to pieniądze – zdarzają się prezenty innej natury.

Uwaga: Ta umiejętność również pozwala czasem bohaterowi zorientować się, czy ktoś nie został przekupiony, by utrudnić mu życie. Wtedy wiąże się z Intelktem.

Przykładowe trudności testów przekupstwa

Przekupywany	ST
Chętny	3
Neutralny	4
Niechętny	5
Bardzo niechętny	6
Nigdy nie bierze	7

Kiepski: Dasz radę zakupić informacje dostępne i w inny sposób.

Średni: Zwykle przepłacasz, ale docierasz do informacji, choć nie wszystkich.

Święty: Osoba, która chce Ciebie oszukać, jest skazana na przegrana.

Legendarny: Wystarczy Ci rzut oka i wiesz, kto jest kłamcą, a kto nie.

Wykrywanie kłamstw, maskarad i oszustw

Bohater obdarzony *przenikliwością* może się zorientować, że ktoś go okłamuje, stosuje przebrania lub oszukuje w grze w kości. Jeżeli gracz przeczuwa, że coś takiego ma miejsce, może poprosić Bajarza o wykonanie testu *przenikliwości*. Wtedy przeprowadza się test sporny (patrz str. 64) – prowadzący grę w sekrecie wykonuje test odpowiedniej umiejętności bohatera tła (np. *charakteryzacji*), a gracz rzut na *przenikliwość* swej postaci.

Bajazar może uznać, że jeśli bohater nie przeczuwa oszustwa itp., to na potrzeby wspomnianego testu spornego *przenikliwości* podlega on modyfikatorowi +1 (patrz „Przykładowe modyfikatory testów *przenikliwości*”). Oczywiście gracz nie powinien w tej sytuacji wiedzieć o wykonywanym teście.

Uwaga: Bazowy stopień trudności *przenikliwości* wynosi 4; zwiększa się go o wynik testu umiejętności, z którą spiera się przenikliwy bohater (patrz „Testy sporne”, str. 64), i inne, zależne od Bajarza modyfikatory.

30

Przeszukiwanie (Zm)

Jest to umiejętność metodycznego przeszukiwania określonego miejsca w poszukiwaniu ukrytych przedmiotów, schowków, pułapek czy tajemnych przejść oraz zamków i otwierających. Pozwala ona również dokonywać szybkich i skutecznych rewizji osobistych. Oczywiście osoba potrafiąca *przeszukiwać* wie także, jak coś ukryć.

Przykładowe trudności testów *przeszukiwania*

Działanie	ST	Poświęcony czas
Przejrzenie szafy pełnej różnych rzeczy w poszukiwaniu konkretnego przedmiotu	2	k6 minut
Dostrzeżenie prostej pułapki lub typowego ukrytego przejścia	4	k3 rundy
Dostrzeżenie dobrze ukrytego przejścia	5	k6 rund
Dostrzeżenie dobrze ukrytej pułapki	6	2k3 rundy

Kiepski: Podniesiesz kamień, otworzysz szufladę, zajrzysz pod łóżko – ale nic więcej. Schowasz coś również nie najlepiej.

Średni: Szybko dostrzeżesz oczywiste miejsca, w których warto coś ukryć.

Dobry: Znasz kilka nietypowych metod ukrywania. Wiesz również, które ściany/podłogi warto ostukać w poszukiwaniu ukrytych przejść itp.

Święty: Kilka minut po wejściu do pokoju wiesz, gdzie coś ukryto lub gdzie coś ukryć.

Legendarny: Znajdziesz wszystko – i nie potrzebujesz na to zbyt wiele czasu.

Przetrawianie (In)

Posiadający tę umiejętność bohater wie, jak zbudować szalas, rozpałcić ogień, znaleźć wodę, dostrzec naturalne niebezpieczeństwo (bagna, ruchome piaski itp.) i odróżnić jadalne rośliny od niejadalnych. *Przetrawianie* nie umożliwia jednak polowania, łowienia ryb czy tropienia – do tego potrzebne są inne zdolności. Pozwala natomiast przewidywać, czy pogoda się zmieni itp.

Uwaga: Nie każdy przetrawia w dowolnym terenie. Wychowany na lodowym pustkowiu człowiek da sobie radę na podobnym obszarze, ale będzie miał problemy na pustyni – i odwrotnie.

Przykładowe trudności testów *przetrawiania*

Działanie	ST
Rozpalenie ognia	2
Odróżnienie rośliny jadalnej od niejadalnej	3
Przemierzanie dzikich obszarów i przetrawianie na nich*	4
Przewidywanie zmian pogody	5
Uniknięcie naturalnych niebezpieczeństw	6

* Włącznie ze znajdowaniem pożywienia.

Kiepski: W nieprzyjaznym środowisku wytrzymasz ledwie kilka dni.

Średni: Umiesz przetrawiać na obszarze, który dobrze znasz.

Dobry: Dasz sobie radę na dobrze znanym obszarze i jemu podobnych.

Obrażenia od ognia

Rozpalenie ogniska nieraz bywa przyczyną pożaru. Z drugiej jednak strony, paląc się zagwią można skutecznie walczyć. Warto więc wiedzieć, jakie obrażenia zadaje ogień – w czym przyda się poniższa tabelka. Oczywiście płomienie ranią w każdej rundzie, w trakcie której bohater znajduje się w ich bliskości.

Obrażenia wywołane ogniem

Rodzaj ognia	Test obrażeń
Pochodnia/żagiew (tylko po dotknięciu)	k3
Przeciętne ognisko (tylko po dotknięciu)	k6
Duże ognisko (tylko po dotknięciu)	2k6
Płonący budynek*	4k6
Gorejący las*	5k6

* Bohater znajdujący się w odległości do 3 metrów od tych źródeł ognia również otrzymuje obrażenia.

Świntny: Potrafisz przetrwać wszędzie.

Legendarny: Nawet i kilka miesięcy na pustyni nie stanowi dla Ciebie problemu.

Rozmawianie (Og)

Sztuka konwersacji pozwala wyrzeć na rozmówcach odpowiednie wrażenie. Celne i dowcipne uwagi, odpowiednie słowa, stosowny tembr i brzmienie głosu pozwalają zmienić nastawienie osób, z którymi dyskutujemy, a nawet wpłynąć na ich osąd. Sprytnemu i zdolnemu bohaterowi ta umiejętność pozwoli flirtować z damami (lub panami), uwodzić je (ich), a nawet prowokować.

Uwaga: W wielu wypadkach samo *rozmawianie* nie wystarczy. Przydaje się również *etykieta* oraz odpowiednia *wiedza*.

Kiepski: Nie próbuj rozmawiać z ważniejszymi od siebie.

Z innymi Ci wychodzi.

Średni: Opanowałeś kilka klasycznych zwrotów i sposobów prowadzenia rozmowy.

Dobry: Flirtowanie, uwodzenie, wpływanie na czyjś osąd i prowokowanie nie sprawia Ci trudności.

Świntny: Kilka słów wystarczy, by kogoś przekona do swojego punktu widzenia.

Legendarny: Jesteś mistrzem elokwencji.

Przykładowe trudności testów rozmawiania

Działanie	ST
Zwykła rozmowa	2
Celna i dowcipna uwaga	3
Uwiedzenie chętnego	4
Sprokowanie kogoś	4
Zmiana czyjegoś punktu widzenia	5



Rybołówstwo (Zw)

Bohater potrafi łowić ryby – jeśli podczas podróży zabraknie pożywienia lub po prostu dla pieniędzy. Oczywiście, *rybołówstwo* wymaga odpowiedniego sprzętu. Na mniejszą skalę: haczyków i żyłek (np. z końskich ogonów), a na większą: sieci. Zdarzają się jednak sytuacje, gdy bohater musi improwizować i użyć nietypowego sprzętu do łowienia – włócznie, skłębionych naprędcie sieci itp. Utrudnia to nieco łapanie ryb, ale nie uniemożliwia.

Uwaga: *Rybołówstwo* oparte jest na wielu cechach. W wypadku poszukiwania ławicy wiąże się z *In*. Zarzucanie sieci wymaga z kolei *Zr*. Wypatrzenie „brania” to *Zm*. Nie polecamy jednak aż tak dokładnego rozróżnienia.

Testy *rybołówstwa* mają trudność 4, jeśli śmiełek używa odpowiednich narzędzi (sieci, wędek, haczyków, żyłek), lub 5, gdy używa sprzętu improwizowanego, a 6, jeżeli chce łowić gołymi rękami, za pomocą kamieni itp. Udały test wymaga poświęcenia k3 x 10 minut, a oznacza złowienie jednej ryby (lub 3k6, gdy używa się rybackiej sieci). Oczywiście warunkiem udanych połowów jest występowanie ryb.

Kiepski: Jedna płotka dziennie.

Średni: Nie utrzymasz z rybołówstwa rodziny, ale siebie wyżywisz.

Dobry: Znasz odpowiednie zanęty, tarliska, zwyczajnie ryb itp., a także umiesz świetnie posługiwać się rybackim sprzętem.

Świntny: Mówią, że wystarczy Ci kawałek sznurka i dżdżownica, by złowić rekina.

Legendarny: O Twoich wyczynach i złowionych przez Ciebie okazach krążą na polu mityczne opowieści.

Rzemiosło (różne)

Bohater zna się na określonym rzemiośle. Umie tworzyć i naprawiać przedmioty, a także wyceniać oraz oceniać pracę innych. Rzemiosła różnią się od siebie, trzeba więc niezależnie w każdym zdobywać poziom.

Oto lista „specjalizacji”, którą gracz i prowadzący mogą oczywiście rozszerzyć. W nawiasie podano cechę, z jaką rzemiosło się wiąże. Ciesielstwo (Zr), garncarstwo (Zr), kamieniarstwo (Si), kowalstwo (Si), krawiectwo (Zr), kucharstwo (Zm), płatnerstwo (Zw), rymarstwo (Zr), stolarstwo (Zr), ślusarsstwo (Zr), tkactwo (Zr), wyrób broni (In), złotnictwo (Zr).

Przykładowe trudności testów rzemiosła

Wykonanie przedmiotu	ST
Prostego	3
Typowego	4
Nietypowego	5
Doskonałego	6
Legendarnego	7

Kiepski: Partacz.

Średni: Czeladnik.

Dobry: Mistrz cechowy.

Świetny: Starszy cechu, którego sława obiegła cały kraj.

Legendarny: Ten, co tworzy legendy...

Rzeczanie mieszków (Zr)

Umiejętność nieodzowna przy próbach kradzieży, choć można ją też wykorzystywać podczas gier karcianych lub wykonując jakieś sztuczki (np. podrzucanie monety, chowanie jej i wyciąganie komuś zza ucha). *Rzeczanie mieszków* łączy w sobie zwinność dłoni i zdolność korzystania z różnych narzędzi (choćby ostrych nożyków). Pozwala również zorientować się, że to bohater jest okradany. Dzięki tej umiejętności można także coś komuś niezauważenie podrzucić.

Kiepski: Obrobisz jedynie smacznie śpiącego.

Średni: Staruszek i osoba nieuważna nie zorientują się, że ich skroiles.

Dobry: Mało kto zdoła złapać Cię za rękę na gorącym uczynku.

Świetny: Nawet czujne oczy strażników Ci nie przeszkadzają.

Legendarny: O Twoich akcjach krążą opowieści. Ponoć zrzędałeś miezek samego księcia i nikt z przybocznej straży tego nie dostrzegł!

Przykładowe trudności testów rzeczania mieszków

Działanie	ST
Wcisnięcie komuś do kieszeni itp. przedmiotu wielkości monety	3
Sprawienie, że trzymana w dłoni moneta zniknie	4
„Pożyczenie” małego przedmiotu	5
„Pożyczenie” dobrze pilnowanego/ukrytego przedmiotu	6

Rzucanie (Zm)

Umiejętność miotania różnymi przedmiotami – nożami, kamieniami, kijami itd. Patrz księga „Miecz przeznaczenia”, str. 74.

Skradanie (Zw)

Złodzieje, zwiadowcy, tropiciele itp. nie obejdą się bez *skradania*, pozwalającego cicho i niezauważenie podejść przeciwnika/zwierzę/co tam jeszcze. Oczywiście na tę umiejętność mają wpływ warunki – łatwiej przemycić ciemną nocą niż w świetle dnia. *Skradanie* to również umiejętność ukrywania się – w cieniu, pośród traw, w ciemnej uliczce czy nawet na pustyni.

Kiepski: Podejdiesz na wpół głuchych i ślepych. Potrzebujesz wielu cieni, drzew, skał czy czegoś takiego, aby się ukryć.

Średni: Dasz sobie radę, gdy ktoś jest niezbyt uważny. Ukryjesz się wszędzie tam, gdzie jest to łatwe do zrobienia.

Dobry: W sprzyjających warunkach przemkniesz pod okiem nawet uważnych straży. Potrafisz ukryć się w każdym typowym miejscu.



Przykładowe trudności testów skradania

Skradanie w	ST
Ciemnościach	2
Światłe gwiazd	3
Światłe księżyc/cieniach	4
Pochmurny dzień, wśród zabudowań	5
Jasny dzień	6

Świetny: Skradasz się tak, że nikt cię nie dostrzeże. Wystarczy jedno drzewko, niewielkie wgłębienie itp.

Legendarny: Ktoś tędy szedł? Umiesz ukryć się w środku dnia na pustym placu.

Przykładowe modyfikatory testów skradania

Skradający się	Modyfikator
Biegnie z prędkością równą co najmniej szybkości w walce	+2
Porusza się bardzo powoli (1/2 szybkości w walce)	-1
Ma maskujący strój	-1

Uwaga: Modyfikatory się kumulują, podobnie jak w przypadku *falszowania* (patrz str. 24).

* Oczywiście nie polecamy biegania w ciemnościach, wiąże się bowiem z dużym ryzykiem.

Jak zauważyć, że ktoś się skradła?

Oczywiście, wykonując test sporny (patrz str. 64). Najpierw przemysłująca postać sprawdza swe **skradanie**, wykonując test o trudności zależnej od warunków. Później podchodzące osoby mają prawo wykonać test swojej **spostregawczości** o trudności 4, oczywiście modyfikowanej zależnie od sukcesu oponenta.

Bajaz może uznać, że jeśli bohaterowie nie rozglądają się w poszukiwaniu ukrytych lub skradających się wrogów, to na potrzeby wspomnianego testu spornego ich **spostregawczość** spada o jeden (albo dwa). Oczywiście gracze nie powinni w tej sytuacji wiedzieć o wykonywanych testach.

Szacowanie (In)

Zdobycie skarbu to tylko połowa sukcesu. Trzeba jeszcze umieć oszacować jego wartość, a potem sprzedać. Jeśli bohater nie może stwierdzić, ile kosztują zdobyte przez niego świecidełka, zbroje, szlachetne kamienie itp., ma szansę paść ofiarą oszustów.

Uwaga: Przy **szacowaniu** przydaje się czasem odpowiednia dziedzina **wiedzy**, gałąź **sztuki** lub specjalizacja w **rzemiośle**.

Kiepski: Szacujesz, że mylisz się w około 50%.

Średni: Oceniasz wartość z błędem 30-40%.

Dobry: Błąd około 25%.

Świetny: 10%.

Legendarny: Co do koppera.

Nietypowe skarby

Rzadko, bo rzadko, ale może się zdarzyć, iż bohaterowie spotkają się z nietypowymi kosztownościami, rzeźbami sprzed wieków, zbrojami wymarłej rasy itp. W takim przypadku trudność testu **szacowania** należy zwiększyć do 5, a czasem nawet 6. W pozostałych wypadkach powinna ona wynosić standardowe 4.

Szelmostwo (Wo)

Wykazywanie się sprytem, zagadywanie kogoś, zachęcanie do pewnych czynów, kłamanie w żywe oczy – oto czym jest **szelmostwo**. Wymaga ono nie tylko silnej woli, ale również niezłego tupetu. Warto też pamiętać, że mało kto uwierzy w każdy kit, jaki się mu wciska.

33

Przykładowe trudności testów spostregawczości

Dostrzeżenie	ST
Przedmiotu leżącego w trawie	2
Ukrytego pod płaszczem miecza	3
Skradającego się szpiega	4 + test sporny
Uwaga: „+ test sporny” oznacza, że do trudności może zwiększyć wynik testu skradania – patrz str. 32.	

Przykładowe trudności testów szelmostwa

Działanie	ST
Zachęcanie do czynu zgodnego z charakterem	3
Zagadanie opierającego się	4
Kłamstwo w żywe oczy	5
Zachęcanie do czynu niezgodnego z charakterem	6

Kiepski: Nie jesteś głuchy jak pień i ślepy niczym kret, ale blisko Ci do tego.

Średni: Wiele rzeczy uchodzi Twej uwadze.

Dobry: Mało co ujdzie Twej uwadze.

Świetny: Nic nie ujdzie Twej uwadze.

Legendarny: Niektórzy mają wrażenie, że widzisz coś, zanim ma to miejsce.

Przykładowe modyfikatory testów spostregawczości

Warunki	Modyfikator
Za każde 5 metrów odległości	+1
Jest ciemno choć oko wykol	+2
Patrzący jest rozkojarzony	+3

Przykładowe modyfikatory testów szelmostwa

Warunki	Modyfikator
Ofiara szelmostwa ufa bohaterowi	-1
Kłamstwo lub zachęta są wiarygodne	-1
Mało prawdopodobne kłamstwo	+1
Czyn, do którego ofiara jest zachęcana, wiąże się z dużym ryzykiem	+2
Kłamstwo jest „z sufitu”	+3
Uwaga: Modyfikatory się kumulują – podobnie jak w przypadku falszowania (patrz str. 24).	

Strzelanie (Zm)

Umiejętność posługiwania się bronią strzelecką – łukami, kuszami itp. Patrz księga „Miecz przeznaczenia”, str. 74.

Kiepski: „Tak, wiem, że nie powinienem tu wchodzić”.

Średni: „Przesadzasz. To na pewno nie jest tyle warte”.

Dobry: „Nie powinienes tego robić!”.

Świetny: „Moje imię nie ci nie powie”.

Legendarny: „W tym stroju wygląda pani (mimo swoich 60 lat), naprawdę kusząco”.

Sztuka (różne)

Znajomość jednej dziedziny sztuki – rzeźbienia, malowania czy pisania. Bohater potrafi stworzyć na przykład sztukę, ale jej wystawienie i odegranie w niej roli to już zupełnie inna sprawa (patrz *występy*, str. 38).

Tak jak w przypadku *rzemiosła*, istnieją różne dziedziny sztuki, które należy poznawać niezależnie. Oto lista przykładowych dziedzin (uzupełnionych o związane z nimi cechy), która oczywiście nie obejmuje wszystkich możliwości, więc gracze mogą ją zawsze powiększyć. Kaligrafia (Zr), komponowanie (Zm), malarstwo (Zr), pisanie prozy (In), rzeźbienie (Zr), układanie poezji (In).

Ze sztuką nieodłącznie wiąże się sława. Im ktoś osiąga lepsze wyniki w swej dziedzinie, tym więcej osób go zna. Oczywiście nie oznacza to, że bohatera wszyscy rozpoznają. Warto też pamiętać, że sława zawsze ma dwa oblicza...

Przykładowe trudności testów sztuki

Dzieło	ST
Rutynowe	2
Przeciętne	3
Godne uwagi	4
Wspaniałe	5
Pamiętane przez lata	6
Legendarne	7

Kiepski: Jesteś znany tylko w swoim domu.

Średni: Słyszał o Tobie każdy mieszkaniec Twego siola i niektórzy w pobliskich wioskach.

Dobry: Rozślawiłeś swe imię w rodzinnym mieście oraz kilkunastu najbliższych pobliskich miastach i wioskach.

Świetny: Mało kto nie słyszał Twego imienia.

Legendarny: Twoje dzieła i imię przejdą do historii.

Taktyka (In)

Ta umiejętność pozwala zaplanować walkę i pokierować nią tak, by wszystko poszło po naszej myśli. Im lepszy taktyk, tym większym oddziałami/jednostkami potrafi kierować. Warto jednak pamiętać, że od wykonywania planów są żołnierze, którzy muszą umieć wypełniać rozkazy i być lojalni.

W trakcie planowania starcia może się przydać również *wiedza o wojskowości*, która pozwala wykorzystywać maszyny oblężnicze itp.

Uwaga: Sama *taktyka* nie wystarczy, by skutecznie rozkazywać podwładnym. Nawet najlepszy planista może okazać się kiepskim przywódcą. Dlatego prawdziwi wodzowie posiadają również umiejętność *dowodzenia*.

Kiepski: Zaplanujesz zadania dla kilku podwładnych.

Średni: Poradzisz sobie z niewielkim, liczącym do 10 żołnierzy oddziałem.

Dobry: Umiesz zaplanować działania dla kilku, a nawet kilkunastu oddziałów (do ok. 200 osób) oraz stosować różne sztuczki i nietypowe taktyki.

Świetny: Jesteś świetnym generałem-taktykiem, dowodzącą całą armią. Znasz chyba wszystkie strategie i sam potrafisz wymyślić różne sztuczki.

Legendarny: Opracowane przez Ciebie taktyki i poprowadzone kampanie powoli przechodzą do legendy.

Przykładowe trudności testów taktyki

Działanie	ST
Zaplanowanie zwykłej potyczki	3
Rozpoznanie strategii przeciwnika	4
Wymyślenie prostej sztuczki	5
Zaplanowanie zwykłej potyczki z maksymalnym wykorzystaniem żołnierzy i pola bitwy	6
Wymyślenie nowej taktyki	7

Tortury (Zm)

To dość plugawa umiejętność, która bywa jednak chlebem powszednim wielu ludzi. Cóż, tortury nieraz są jedynym sposobem na wydobycie zeznań lub potrzebnych informacji. Polegają one na sprawianiu fizycznego i psychicznego bólu przesłuchiwanemu. Znający się na torturach oprawcy często wykonują również wyroki i egzekucje.

Kiepski: Twoje ofiary częściej umierają niż mówią.

Średni: Raz Ci wychodzi, a raz nie.

Dobry: Mało kto jest na tyle twardy, by oprzeć się Twojej „perswazji”.

Świetny: O Twoją „pomoc” zabiegają najmożniejsi świata.

Legendarny: Twoich „metod” uczą młodych oprawców.

Podczas torturowania wykonuje się testy sporne. Najpierw kat testuje swą umiejętność o trudności zależnej od „twardości” przesłuchiwanego (3 – przestraszony, 4 – neutralny, 5 – twardziel). Potem ofiara wykonuje test swojej *zimnej krwi* o bazowej trudności 4, modyfikowanej o wynik testu *tortur*.

Tropienie (Zm)

Tą umiejętnością szczerzą się myśliwi oraz łowcy, a także niektórzy złodzieje i szpiedzy. *Tropienie* pozwala trafić na ślad dziko żyjącej zwierzyny, rozpoznać, kto trop zostawił, ewentualnie, jak liczna była grupa, i określić, kiedy znajdowała się w danym miejscu itp. Umożliwia ono również śledzenie ludzi i innych istot rozumnych, a także zacieranie śladów.

Uwaga: Na *tropienie* znaczny wpływ mają warunki. Deszcz zmywa niemal wszelkie ślady, a na śniegu trop widać bardzo długo. Wypada o tym pamiętać.

Kiepski: Potrzebujesz miękkiego podłoża, świeżych śladów i prostego tropu.

Średni: Wiele tropów umyka Twej uwadze.

Przykładowe trudności testów tropienia

Podłoże	ST
Bardzo miękkie (śnieg, piasek, błoto)	3
Miękkie (igliwie, mech)	4
Twarde (trawa, ściółka, pola itp.)	5
Bardzo twarde (skała)	6

Dobry: Potrafisz zatrzeć swoje ślady. Umiesz rozpoznawać również większość tropów.

Świetny: Zaden ślad nie ujdzie Twej uwadze. Dostrzeżesz i rozpoznasz wszystko.

Legendarny: Tropisz nie tylko za pomocą wzroku, ale również węchu, dotyku i smaku. Umiesz wyczuć, że jakieś zwierzę było ostatnio w danym miejscu, nawet jeśli nie zostawiło „widzialnych” śladów.

Przykładowe modyfikatory testów tropienia

Warunki	Modyfikator
Za każde pięć osób w tropionej grupie	-1
Za każde 24 godziny od chwili pozostawienia śladów	+1
Za każdą godzinę deszczu od chwili pozostawienia śladów	+1
Tropiona istota jest	
znacznie mniejsza od człowieka	+1
większa od człowieka	-1
znacznie większa od człowieka	-2
Po pozostawieniu śladów spadł śnieg	+3
Słaba widoczność (księżyc, pochodnie itp.)	+2
Tropiony stara się ukryć ślady	*

* Gdy tropiony próbuje ukryć swe ślady, wykonuje się test sporny. Wpiero wykonuje on test swojego tropienia o trudności 4 (plus 1 za każde pięć osób, których tropy chce zatrzeć). Następnie tropiący wykonuje test swojego tropienia o trudności zależnej od podłoża, zmodyfikowanej o warunki i wynik testu tropienia osoby ukrywającej ślady – patrz „Tęsty sporne”, str. 64.

Uwaga: Modyfikatory się kumulują, podobnie jak w przypadku fałszowania (patrz str. 24).

Unieszkodliwianie pułapek (Zr)

Ta umiejętność pozwala stwierdzić do czego służy dane urządzenie (niekoniecznie pułapka), a następnie sprawić, że przestanie ono działać. Najczęściej tę zdolność wykorzystuje się przy rozbieraniu pułapek, stąd jej nazwa. Niemniej przydaje się ona również wtedy, gdy chcemy dokonać sabotażu (np. uszkodzić kołowrót czy zawiąsy) itp. W obu jednak wypadkach bohater musi posiadać odpowiednie narzędzia.

Uwaga: Oczywiście pułapkę wpierw trzeba znaleźć, by można ją było nieszkodliwić. A do tego potrzebna jest *spostregawczość* lub *przeszukiwanie*.



Kiepski: Umiesz zająć się prostymi urządzeniami.

Średni: Dajesz sobie radę – choć nie zawsze – ze złożonymi i skomplikowanymi pułapkami.

Dobry: Nie dość, że nieszkodliwisz prawie wszystko, to jeszcze sam potrafisz zmyślać to i owo.

35

Przykładowe trudności testów nieszkodliwiania pułapek

Działanie	ST	Czas pracy
Zablokowanie zwykłego zamka	3*	1 runda**
Sabotaż koła wozu, nieszkodliwienie prostej pułapki	4*	2k3 rundy**
Naprawienie prostej pułapki, stworzenie prostej pułapki	5*	2k6 rund**
Unieszkodliwienie złożonej pułapki, sabotaż złożonego urządzenia	6*	2k6+5 rund**
Stworzenie skomplikowanego pułapki lub urządzenia	7	k3 godziny

* Jeżeli śmiełek nie zamierza zostawić śladów lub chce wykonać działanie cicho, stopień trudności wzrasta o +1.

** Jeżeli śmiełek nie zamierza zostawić śladów lub chce wykonać działanie cicho, czas pracy jest dwa razy dłuższy.

Uwaga: Każdy sukces powyżej wymaganego pozwala skrócić czas pracy o 1 rundę/godzinę (oczywiście minimum zawsze będzie jedna runda lub jedna godzina).

Światny: Konstruujesz i unieszkodliwiasz wszelkie pułapki oraz urządzenia. Potrafisz tak stwierdzić, że dana pułapka ma magiczną naturę.

Legendarny: Udaje Ci się unieszkodliwić nawet magiczne pułapki.

Unik (Zm)

Umiejętność unikania ciosów, pocisków itp. Patrz księga „Miecz przeznaczenia”, str. 78.

Uzdrowianie (In)

Medycy rozpoznają i leczą choroby, a także opatrują obrażenia. Zajmują się przede wszystkim dolegliwościami o naturalnych przyczynach, choć niektórzy mogą dać też sobie radę z magicznymi zarazami. Postawienie diagnozy zajmuje zwykle od 15 do 30 minut. Leczenie może trwać dłużej i wymaga oczywiście użycia różnych ziół, leków czy wywarów.

Więcej informacji o leczeniu obrażeń znajduje się w księdze „Miecz przeznaczenia”, str. 70.

Kiepski: Wyleczysz katar i 1 obrażenie na 8 godzin.

Średni: Dasz sobie radę z grypą i prostymi złamaniami. 2 obrażenia na 8 godzin.

Dobry: Leczysz złamania, poważne dolegliwości, a także neutralizujesz niektóre trucizny. Umiesz amputować kończynę i sprawić, że pacjent nie wykrwawi się na śmierć. Potrafisz też stwierdzić, że choroba nie ma przyczyn naturalnych. 3 obrażenia na 8 godzin.

Światny: Używając rzadko spotykanych ziół, wyleczysz niektóre magiczne choroby. 4 obrażenia na 8 godzin.

Legendarny: Ponoć potrafisz powstrzymać starzenie. 5 obrażeń na 8 godzin.

Widzenie w ciemności (Zm)

Jak sama nazwa wskazuje, umiejętność ta pozwala bohaterowi widzieć w ciemnościach. Jej poziom określa, na jaką odległość postać widzi i czy jest potrzebne jakieś źródło światła. **Widzenie w ciemności** pozwala również ignorować ujemne modyfikatory w trakcie walki w mroku.

Uwaga: Maksymalny poziom **widzenia w ciemności** zależy od rasy postaci. Ludzie mogą posiadać tą umiejętność najwyższą na poziomie **średnim**, gnomy – **dobrym**, a elfy i krasnoludy – **światnym**.

Kiepski: 10 metrów. Słabe źródło światła (pochodnia).

Średni: 15 metrów. Słabe źródło światła, półmrok, światło księżycowe.

Dobry: 20 metrów. Słabe źródło światła, półmrok, światło gwiazd.

Światny: 30 metrów przy słabym świetle i 10 metrów w całkowitych ciemnościach.

Legendarny: 50 metrów przy słabym świetle i 20 metrów w całkowitych ciemnościach.

Wiedza (In)

Wiedza to grupa pewnych umiejętności, określająca posiadane informacje i zdolności postaci w pewnej dziedzinie. Tak jak w przypadku **rzemiosła**, każda dziedzina to niezależna umiejętność, w której trzeba się szkolić. Bohater posiadający pewną **wiedzę** zna fakty, teorie i opowieści z nią związane, a także posiada pewne dodatkowe zdolności.

Przykładowe trudności testów wiedzy

Znalezienie odpowiedzi na pytanie	ST
Ze znanej dziedziny wiedzy	4
Z pokrewnej dziedziny wiedzy	5
Z odległej dziedziny wiedzy	6

Sporządzona dalej lista różnych dziedzin wiedzy to tylko kilka przykładów, które gracze mogą z powodzeniem uzupełnić. W nawiasie podano zdolność uzyskiwaną na poziomie **dobrym** i cechę związaną z tą zdolnością.



Przykładowe trudności testów uzdrawiania

Działanie	ST
Pierwsza pomoc (powstrzymanie krwawienia)	3
Długotrwała opieka	4
Złożenie złamanych kości	4
Opieka nad pokaleczonym	5
Opieka nad umierającym	6
Amputowanie kończyn	6
Zneutralizowanie działania trucizny*	moc trucizny +1
Leczenie choroby**	różny

* Patrz „Działanie jądów i trucizn”, str. 163.

** Patrz „Choroby”, str. 165.

Uwaga: Więcej o leczeniu i rodzajach ran w „Leczeniu obrażeń”, str. 70, i księdze „Miecz przeznaczenia”, str. 68.

Walka bronią (Zr)

Umiejętność posługiwania się orężem oraz tzw. bronią improwizowaną (butelkami, stółkami, sztacetami itd.). Patrz księga „Miecz przeznaczenia”, str. 68 i 84.

Walka wręcz (Zr)

Umiejętność walki wręcz – rękami, nogami, głową itp. Patrz księga „Miecz przeznaczenia”, str. 66 i 80.

Alchemia a wiedza o ziołach

Obie umiejętności pozwalają warzyć napary i trucizny, różnią się jednak zakresem wiedzy i możliwościami. W *alchemii* oprócz ziół używa się innych substancji. Eliksię warzone za pomocą tej umiejętności są więc o wiele bardziej różnorodne. W przypadku *wiedzy o ziołach* przygotowywanie naparów to zdolność drugorzędna.

Wiedza: broń i zbroje (rozpoznawanie legendarnego oręża – In), heraldyka, historia, legendy, magia, mitologia, polityka, potwory (dostrzeżenie słabizny – Zm), region (kontakty – Og), rośliny i zioła (warzenie naparów i trucizn – Zr), teologia, wojkowość, wybrana rasa, zwierzęta (opieka i tresura – Wo).

Kiepski: Wiesz, że dzwonią, ale nie wiesz, w którym kościele.

Średni: Słyszałeś to i owo – tu i ówdzie.

Dobry: Posiadasz podstawową wiedzę na dany temat i związaną z nią zdolność.

Świetny: Zjadłeś wszystkie rozumy.

Legendarny: Jesteś mędrcem, do którego wielu przybywa z pytaniami.

Przykładowe modyfikatory testów wiedzy

Pytanie	Modyfikator
Natury ogólnej	0
Natury szczegółowej	+1
Bardzo konkretne	+2
Proste	0
Złożone	+1
Trudne	+2
Bardzo trudne	+3

Uwaga: Modyfikatory się kumulują – podobnie jak w przypadku *falszowania* (patrz str. 24).

Wigor (Ko)

Ta umiejętność pozwala wykonywać fizyczne czynności dłużej i lepiej. Każdy potrafi biegać i skakać, nie każdy jednak

Testy *wigoru* najczęściej wykonuje się jako drugie podczas testów spornych, przełamując zaklęcia czy opierając się innym mocom. To od nich zależy również, czy śmiełek oprze się truciznom i chorobom. Ale nie tylko. Kiedy bohater wykonuje jakąś wyczerpującą czynność przez liczbę rund, tur lub dni większą niż jego Kondycja, to czekają go testy *wigoru*. Po upływie każdej jednostki czasu powyżej podanej w opisie (patrz „Szybkość marszu”, str. 17, lub „Tonieć”, str. 28) trudność testu wzrasta o jeden. Najpierw wykonuje się więc test o trudności 1, potem 2, potem 3 itd. Nieudany test oznacza – w zależności od sytuacji i Bazarza – utratę przytomności, konieczność spędzenia kilku dni w łóżku lub nagłe zapadnięcie w sen.

jest przygotowany do robienia tego szybko i często. Każdy potrafi wstrzymać oddech – lecz jedni tylko na chwilę, a inni na całe minuty. *Wigor* pozwala zaś wydłużyć ten czas. Odpowiada on również za odporność na ból i choroby, nie tylko na zmęczenie i wyczerpanie.

Kiepski: Bardzokrótkodystansowiec.

Średni: Krótkodystansowiec.

Dobry: Średniodystansowiec.

Świetny: Długodystansowiec.

Legendarny: Maratończyk.

Włamywanie (Zr)

Włamywanie to podważanie skobli, otwieranie zamków czy wybijanie szyb bez robienia zbytniego hałasu. Szybkie, ciche i subtelne dostawanie się do zamkniętych wnętrzy wymaga umiejętności oraz narzędzi – wytrychów.

Kiepski: Łom to twoje podstawowe narzędzie.

Średni: Proste zamki, skoble i zasuwki nie stanowią dla Ciebie problemu.

Dobry: Radzisz sobie ze wszystkimi typowymi zamknięciami.

Świetny: Nie spotkałeś się jeszcze z zamkiem, który by Cię zatrzymał. Problemem jest czas, gdyż nie wszystkie otwierasz w kilka chwil.

Legendarny: W kilka chwil, przy użyciu minimalnej ilości narzędzi i, oczywiście, cichutko radzisz sobie z każdym zamkiem.

Przykładowe trudności testów włamywania

Zamek	ST*	Czas pracy**
Bardzo prosty	3	1 runda
Przeciętny	4	1-2 rundy
Dobry	5	k3 rundy
Bardzo dobry	6	k6 rund

* Jeżeli śmiełek nie chce zostawić po sobie śladów lub wykonać działanie cicho, stopień trudności wzrasta o +1.

** Jeżeli śmiełek nie chce zostawić po sobie śladów lub wykonać działanie cicho, czas pracy jest dwa razy dłuższy.

Uwaga: Każdy sukces powyżej wymaganego pozwala skrócić czas pracy o 1 rundę (oczywiście minimum zawsze będzie jedna runda).

Wspinaczka (Zw)

Są szaleńcy, którzy lubią wspinąć się dla przyjemności. Istnieją również tacy, którym umiejętność ta uratowała życie. Nie trzeba też chyba wyjaśniać, do czego służy. Warto jedynie dodać, że *wspinaczka* obejmuje nie tylko pokonywanie górskich ścian, ale również umiejętność doborania odpowiedniego sprzętu i zabezpieczania się podczas wyprawy.

Uwaga: Tempo wspinania wynosi zwykle 1/2 tempa marszu; czasem, w przypadku pionowych ścian itp., maleje ono do 1/4.

Kiepski: Wespniez się na balkon po winorośli, jednak i tak z trudem.

Średni: Dasz sobie radę z łatwymi do pokonania górkami.

Przykładowe trudności testów wspinaczki

Rodzaj powierzchni i/lub sprzętu	ST
Stromizna zbyt wielka, by iść; lina z węzłami przymocowana do ściany	2
Ściana z wystęпами, na których można stanąć; olinowanie statku	3
Ściana z naturalnymi lub sztucznymi miejscami na oparcie rąk i nóg (typowy mur, ruiny itp.)	4
Nierówna naturalna ściana, ceglany mur	5
Nawis, przewieszka lub wspinaczka po suficie z miejscami tylko na oparcie rąk	6
Idealnie gładkie, płaskie i pionowe ściany; najwymyślniejszy sprzęt wspinaczkowy	7

Dobry: Wejdiesz na wszystko, jednak nie za szybko i nie bez problemów.

Świetny: Wspinasz się niczym kozica.

Legendarny: Tylko najwyższe i najtrudniejsze góry świata są dla Ciebie wyzwaniem.

Przykładowe modyfikatory testów wspinaczki

Warunki	Modyfikator
Użycie liny, ósemek i innego sprzętu odpowiedniego do ściany	-2
Wspinaczka w kominie itp., gdzie można się zaprzeć nogami i rękami o przeciwległe ściany	-1
Wspinający się jest atakowany	+1
Złe warunki atmosferyczne	+2
Powierzchnia jest śliska (deszcz, lód); bardzo złe warunki atmosferyczne	+3
Uwaga: Modyfikatory się kumulują – podobnie jak w przypadku fałszowania (patrz str. 24).	

Występy (różne)

Występy to grupa umiejętności wiążących się z publicznymi przedstawieniami. Podobnie jak rzemiosło każda z dziedzin jest niezależna i wymaga oddzielnego poznania. Z występami – tak jak ze sztuką – wiąże się sława. Tym jednak razem znanego bohatera będą rozpoznawać wszyscy na danym obszarze.

Przykładowe trudności testów występów

Występ	ST
Rutynowy	2
Przeciętny	3
Godny uwagi	4
Wspaniały	5
Pamiętany przez lata	6
Legendarny	7

Oto lista występów, którą gracze i prowadzący mogą oczywiście powiększyć. Aktorstwo (Og), gra na wybranym instrumencie (Zr), śpiew (Og), taniec (Zw), tkanie opowieści (Og). **Kiepski:** Jesteś znany tylko w swoim domu. Może dlatego, że nie należysz do wirtuozów?

Średni: Słyszał o Tobie każdy mieszkaniec Twojego siola i niektórzy w pobliskich wioskach. Twoje występy nie są na najwyższym poziomie.

Dobry: Rozsławiłeś swe imię w rodzinnym mieście oraz kilku ważniejszych pobliskich miastach i wioskach. Na twoje występy przybywają tłumy.

Świetny: Mało kto nie słyszał Twojego imienia. I mało jest takich, którzy nie chcą Cię podziwiać podczas występu.

Legendarny: Twoje dzieła i imię przejdą do historii.

Zastraszanie (Og)

Groźby, twarde spojrzenie, złowrogi uśmiech, położenie dłoni na rękojeści miecza czy wreszcie przyłożenie sztyletu do

Przykładowe trudności testów zastraszania

Zastraszany jest...	ST
...strachliwy	1
...pełen obaw	2
...ranny, w obcym otoczeniu	3
...zwykłą osobą	4
...pewny siebie	5
...członkiem grupy pewnych siebie osób, liczebniejszej niż zastraszający	6



czyjejszy - oto czym jest zastraszenie. O przydatności tej umiejętności chyba nie trzeba się rozpisywać. Każdy wie, że zawsze lepiej jest obcieć się bez rozlewu krwi...

Kiepski: Czasem udaje Ci się przestraszyć samego siebie.

Średni: Zastraszanie strachliwych przychodzi Ci bez trudu.

Dobry: Samo Twoje spojrzenie potrafi strzaskać naprawdę odważne serca.

Świetny: Lekki uśmiešek, a niektórzy już mają ciężko w gaciach

Legendarny: Zastraszasz samym wyglądem - jeśli tylko tego zapragniesz.

Zbieranie informacji (In)

Oto umiejętność, która pozwala wynajdować ciekawe informacje - przesiadując w bibliotece, wypytując mieszkańców, poznając plotki, legendy i opowieści. Im trudniejsza do zdobycia wiadomość, tym jej poszukiwanie zajmie więcej czasu i będzie wymagało większych nakładów finansowych. Oczywiście będą też rzeczy, których z racji poziomu *zbierania informacji* bohater nie zdobędzie.

Uwaga: Podobnie jak w przypadku *docieklowości*, tak i przy *zbieraniu informacji* przydaje się wiedza z dziedziny, w której wiadomości poszukujemy. Oczywiście, nie dotyczy to zwykłych plotek czy historyjek, ale już znalezienie w wiekowej księdze wiadomości o nietypowym herbie wymaga *heraldyki*.

Przykładowe trudności testów zbierania informacji

Informacja	ST	Czas zbierania	Min. wydatek
Ogólnie dostępna	3	2k6 minut	3k6 kopperów
Zwykła	4	5k6 minut	1-2 denary
Skrywana	5	1-2 godziny	2k3 denary
Utajniona	6	k3 godziny	4k3 denary
Ścisłe tajna	7	3k6 godzin	5k6 denarów

Uwaga: Każdy sukces powyżej wymaganego pozwala zmniejszyć wydatek o 1 kopper/denar (minimum zawsze pozostaje 1 kopper lub denar).

Kiepski: Zdobędziesz tylko te wiadomości, o których i tak dużo się mówi.

Średni: Zbierasz informacje tylko w typowy sposób i w najoczywistszych miejscach.

Dobry: Umiesz pociągnąć tego i owego za język. Wiesz też gdzie warto zajrzeć i jak długo szukać.

Świetny: Nie ma wiadomości, która uszłaby Twej uwadze.

Legendarny: Nie potrzebujesz wiele czasu, by dotrzeć do upragnionych informacji.

Zimna krew (Wo)

Zdolność do zachowania zdrowego rozsądku w sytuacjach stresowych, na przykład gdy ktoś próbuje bohatera zastraszyc, kiedy ten staje twarzą w twarz z przerażającymi siłami wroga lub gdy musi szybko podjąć decyzję, a świat wokół wali się i pali.

Lista umiejętności

Akrobatyka (Zw)	Szacowanie (In)
Alchemia (In)	Szelmostwo (Wo)
Astrologia (In)	Sztuka:
Charakteryzacja (Zr)	kaligrafia (Zr)
Cwaniactwo (In)	komponowanie (Zm)
Czytanie i pisanie (In)	malarstwo (Zr)
Czytanie z ruchu warg (Zm)	pisanie prozy (In)
Docieklność (Wo)	rzeźbienie (Zr)
Dowodzenie (Og)	układanie poezji (In)
Dyplomacja (Og)	Taktyka (In)
Ekonomia (In)	Tortury (Zm)
Empatia (Zm)	Tropienie (Zm)
Etykieta (Og)	Unieszkodliwianie pułapek (Zr)
Falszowanie (Zr)	Unik (Zm)
Geografia (In)	Uzdrowianie (In)
Gibkość (Zw)	Walka bronią (Zr)
Górnictwo (Si)	Walka wręcz (Zr)
Hazard (In)	Widzenie w ciemności (Zm)
Jeździectwo (Zw)	Wiedza (In):
Języki (In)	broń i zbroje (rozpozna-
Koncentracja (Wo)	wanie legendarnego
Kupiectwo (Wo)	oręza - In)
Modlitwy (In lub Zr)	heraldyka
Magia (In lub Zr)	historia
Nasłuchiwanie (Zm)	legendy
Pływanie (Ko)	magia
Polowanie (Zm)	mitologia
Powozenie (Zw)	polityka
Przekupstwo (Wo)	potwory (dostrzeżenie
Przemawianie (Og)	słabego punktu - Zm)
Przenikliwość (Wo)	region (kontakty - Og)
Przeszukiwanie (Zm)	rośliny i zioła (warzenie
Przetrawianie (In)	naparów i trucizn - Zr)
Rozmawianie (Og)	teologia
Rybołówstwo (Zw)	wojskowość
Rzemiosło:	wybrana rasa
ciesielstwo (Zr)	zwierzęta (opieka i tresu-
garniarstwo (Zr)	ra - Wo)
kamieniarstwo (Si)	Wigor (Ko)
kowalstwo (Si)	Włamywanie (Zr)
krawiectwo (Zr)	Wspinaczka (Zw)
kucharstwo (Zm)	Występy:
platerstwo (Zw)	aktorstwo (Og)
rymarstwo (Zr)	gra na wybranym instru-
stolarstwo (Zr)	mentcie (Zr)
ślusarstwo (Zr)	śpiew (Og)
tkactwo (Zr)	taniec (Zw)
wyrób broni (In)	tkanie opowieści (Og)
złotnictwo (Zr)	Zastraszanie (Og)
Rzeczanie mieszków (Zr)	Zbieranie informacji (In)
Rzucanie (Zm)	Zimna krew (Wo)
Skradanie (Zw)	Znaki wiedzy (In lub Zr)
Spostrzegawczość (Zm)	Zeglarstwo (In)
Strzelanie (Zm)	

Przykładowe trudności testów zimnej krwi

Sytuacja	ST
Oparcie się wpływowi przeciwnika	test sporny*
Śmiałość stoi przeciw przerazającym siłom wroga	4
Podjęcie decyzji w stresowej sytuacji	5
Stawienie czoła smokowi	6

* Patrz str. 64.

Kiepski: Nie przstraszy Cię jeno dziecko – i to gnomie!**Średni:** Raz się boisz, a raz nie...**Dobry:** Chyba oprzesz się najgorszej grozie – byleby naturalnego pochodzenia.**Świetny:** Na palcach ręki drwała policzysz sytuacje, kiedy straciłeś zimną krew.**Legendarny:** Przeważające siły wroga? Smok? Czarnoksiężnik? Nikt Cię nie przstraszy.

Znaki wiedźmińskie (In lub Zr)

Umiejętność posługiwania się znakami wiedźminów. Patrz księga „Coś więcej”, str. 121.

Żeglarstwo (In)

Ta umiejętność przydaje się bohaterom pływającym (samotnie bądź nie) dowolnym statkiem wodnym: galera, żaglowcem, ale i zwykłą łódką. Pozwala ona kierować okrętem oraz nawigować – ustalać kursy i czytać mapy (trzeba jednak widzieć niebo i gwiazdy lub posiadać specjalne narzędzia).

Uwaga: Żeglowanie bywa niebezpieczną rozrywką. Zdarzają się wszak burze, sztormy i wichury, które wymagają niezwykłego kunsztu, by się im oprzeć. To, czy bohater jest w stanie stawić czoło takim niebezpieczeństwom, zależy nie tylko od poziomu żeglarstwa, ale również od jakości łodzi i od załogi, jaką posiada.

Kiepski: Dasz sobie radę z łodzią wiosłową i tratwą.**Średni:** Umiesz sterować małymi żaglowcami i nawigować blisko lądu.**Dobry:** Nawigowanie nie sprawia Ci problemów, podobnie jak sterowanie większymi jednostkami.**Świetny:** Jeśli statek i załoga wytrzymają, dasz sobie radę z każdym sztormem.**Legendarny:** Już stałeś się legendarnym kapitanem. Co będzie dalej?

Przykładowe trudności testów żeglarstwa

Działanie	ST
Zawiazanie węzła na linie	3
Żeglowanie i nawigowanie w idealnych warunkach	4
Żeglowanie i nawigowanie w normalnych warunkach	5
Żeglowanie i nawigowanie podczas sztormu	6
Żeglowanie i nawigowanie podczas huraganu	7

Umiejętności nie wymagające nauki

Istnieją umiejętności (patrz ramka poniżej), których używać można nawet posiadając je na poziomie 0. Wszak każdy z nas jest nieco gibki i jako tako radzi sobie ze zbieraniem informacji. W przypadku, gdy Bajazar zarządza wykonanie testu jednej z takich zdolności, gracz wykonuje zwykły rzut (patrz „Testy cechy a testy umiejętności”, str. 62), jednak nie modyfikuje stopnia trudności o poziom znajomości danej umiejętności (lub innymi słowy: modyfikuje go, ale zmniejsza o 0, czyli – tak naprawdę – nic nie zmienia).

Uwaga: Trzeba pamiętać, że wspomniany test jest testem umiejętności, a nie samej cechy.

Umiejętności nie wymagające nauki

Charakteryzacja (Zr)	Skradanie (Zw)
Dociekliwość (Wo)	Spostrzegawczość (Zm)
Etykieta (Og)	Strzelanie (Zm)
Geografia (In)	Szacowanie (In)
Gibkość (Zw)	Szelmostwo (Wo)
Jeździectwo (Zw)	Unik (Zm)
Nasłuchiwanie (Zm)	Uzdrowianie (In)
Pływanie (Ko)	Walka bronią (Zr)
Przenikliwość (Wo)	Walka wręcz (Zr)
Przeszukiwanie (Zm)	Wigor (Ko)
Przetrawianie (In)	Wspinaczka (Zw)
Rzucanie (Og)	Zastraszenie (Og)
Rzucanie (Zm)	Zbieranie informacji (In)

Przeznaczenie

– Przeznaczenie ma wiele twarzy. Moje jest piękne z wierzchu i obrzydliwe wewnątrz. Wyciągnęło ku mnie swoje krwawe szpony... „Mniejsze zło”

Los każdego z bohaterów częściowo określa PRZEZNACZENIE – zwykle nieznane zarówno jemu, jak i jego otoczeniu. Ciąży ono na nim przez całe „życie”, choć Bajazar może też określić przeznaczenie na okres tylko jednej sagi albo przygody. Prowadzący, jeśli tylko zechce, może zmienić przeznaczenie danej postaci, wcale jej o tym nie informując.

Bajazar powinien samemu wymyślić przeznaczenie, lecz jeśli brak mu pomysłów, może skorzystać z pobliskiej listy. Oczywiście interpretacja i wykorzystanie podanych opisów leży w gestii prowadzącego.

W ostatecznej z ostateczności Bajazar może przeznaczyć nie po prostu wylosować, czego nie pochwalamy, co jednak doskonale rozumiemy. Wyłuszczone liczby w zestawieniu na następnej stronie oznaczają odpowiednią liczbę oczek w rzucie 2k6.

Przeznaczenie

2-3: Osoba

Losy bohatera są nierozdzielnie związane z losami innej osoby. Przykładem jest więź łącząca Geralta z Ciri. Choć wiedźmin i dziewczyna wciąż się rozdają – z własnej woli lub rozdeleni złym losem – bezustannie spotykają się na nowo, często w nieprawdopodobnych okolicznościach!

4: Heros

Przeznaczeniem postaci jest zostać legendarnym herosem. Często wbrew własnej woli będzie stawiana w sytuacjach wymagających heroicznych zachowań, a jej czyny będą wychwalane pod niebiosa – i to niezależnie od tego, czy na to zasługuje, czy nie. Być może przeznaczenie sprawi też, że bohater zostanie herosem, ale nieszczęśliwym lub martwym.

5-6: Wędrowka

Przeznaczeniem postaci jest ciągła wędrowka; bohater nigdzie nie zagrzeje długiego miejsca. Zły los, przemożna chęć podróży, pragnienie przygody, a może coś zupełnie innego sprawia, że po kres żywota nie zdola założyć prawdziwej rodziny i domu.

7: Bogactwo

Przeznaczeniem postaci jest zdobycie majątku. Szczęśliwie zbiegi okoliczności sprawiają, że bogactwem się będzie przychodzić jej znacznie łatwiej niż innym.

8: Określona długość życia

Niezależnie od poczyniń bohater umrze w dokładnie określonym wieku, zapewne gwałtowną śmiercią. Być może w gwiazdach zapisano, iż polegnie dnia tego i tego. A być może będzie mu dane odejść w spokoju w wieku 90 lat.

9: Władza

Przeznaczeniem postaci będzie władza, która może być nadana wbrew woli bohatera. Jakim on jednak rządca będzie – to już zupełnie inna sprawa.

10: Niesława

Przeznaczeniem postaci będzie życie w hańbie. Bohater będzie mimowolnie uczestniczyć w przynoszących niesławę wydarzeniach. Zapewne zostanie uznany winny przestępstwa, którego nie popełnił. A może spadnie na niego odpowiedzialność za czyjeś zbrodnie?

11-12: Walka

Bohaterowi przeznaczone jest życie na wojnie i przelewanie krwi – nawet jeśli ze wszystkich sił będzie starał się tego uniknąć. Na jego oczach będą umierać najbliżsi i wrogowie. Śmierć będzie szła za nim krok w krok, patrząc mu zza ramienia. On jednak nigdy się nie obejrzy.

Rasy

Elffa miała czarne oczy i krucze włosy, bujnie opadające na ramiona, tylko na skroniach zaplecione w dwa cieniutkie warkoczki. Nosila krótki skórzany kabcik na luźnej koszuli z zielonej satyny i obcisłe wełniane legginsy wypuszczone w jeżdżieckie buty. Biodra miała owinięte kolorową chustą sięgającą połowy ud.

„Kraniec świata”

Świat gry zamieszkują przedstawiciele innych ras niż tylko ludzka. Charakteryzują ich nie tylko inna kultura czy wygląd, ale też pewne ograniczenia dotyczące cech. Oto opisy fizycznego wyglądu i wspomnianych ograniczeń; kulturę poszczególnych ludów opisano w książce „Kraniec świata”, str. 202.

Wiedźmini przechodzą wiele zmian podczas szkolenia, *de facto* przestając być istotami ludzkimi. Dlatego dla potrzeb gry traktujemy ich jako odrębną rasę (na Kontynencie postrzega się każdego wiedźmina nie tyle jako człowieka, co mutantą). Tworząc bohaterów pochodzących z innej rasy niż ludzka, gracze podlegają pewnym ograniczeniom, zarówno dotyczącym wyglądu, uosobienia, jak i po prostu cech (patrz ramka „Ograniczenia cech wynikające z rasy”, str. 44).

Człowiek

Zijący na Kontynencie ludzie fizycznie niewiele różnią się od tych, którzy zamieszkują Ziemię. A siebie samych znamy wszak dość dobrze...



Elf

Elfy wyglądem bardzo przypominają ludzi, przez to wielu urodziwszych śmiertelników jest z nimi mylonych, a i niejednen

z ostrouchych został wzięty za człowieka. Różni ich przede wszystkim kształt uszu, które u Aen Seidhe mają szpiczaste końce i często są nieco większe od ludzkich. Elfie twarze są zwykle pociągłe i delikatne, choć charakteryzują się mocno zarysowanymi kośćmi policzkowymi i lekko skośnymi oczami. Dostępnym nieprzyjemnym elementem wyglądu są niesamowicie równe i drobne zęby, pozbawione kłów. U elfów wyróżnić można dwa podstawowe (choć nie jedyne) kolory włosów i oczu: jasnobłond w połączeniu z niebieskimi oczami oraz czarny w połączeniu z intensywnie zielonymi oczyma.

Aen Seidhe cechuje jasna karnacja skóry, ciała drobniejszego i smuklejszego niż u ludzi oraz niesamowita zwinność. Niestety, obecnie wiele z nich wygląda jak osoby wyniszczone przez chorobę. Elfy mają znacznie czulsze niż człowiek zmysły, potrafią widzieć w ciemnościach, choć oczywiście nie

w absolutnym mroku. To, co dla człowieka jest czarną nocą, w elfich oczach przypomina świat zalany księżycową poświatą.

Elfy żyją bardzo długo, nierzadko ponad pół tysiąclecia, jednak pełną dojrzałość osiągają dopiero po upływie wieku. Elf liczący sobie więcej niż 250 lat jest już stary. Aen Seidhe starzeją się bardzo powoli, ich wiek odczytać można nie tyle ze zmienionego wyglądu, co z gasnącego blasku oczu. Są też odporne na większość chorób dotykających inne rasy.

Krasnolud

Krasnoludy są niskie – najwyższe z nich sięgają dorosłemu mężczyźnie do piersi. Zbyt im to jednak nie przeszkadza w życiu, bowiem wielu z nich przypomina górę mięśni. Twarze mają nieco prostackie, wyglądające jak ciosane z ka-

Umiejętności wrodzone

Oto lista wrodzonych (lub wyuczonych w dzieciństwie) umiejętności zależnych od rasy, z jakiej wywodzi się bohater gracza. Warto zauważyć, że w niektórych przypadkach poziom jest wyższy niż **kiepski** i że liczba umiejętności jest różna. Jak zwykle Bazar (lub gracz w porozumieniu z Bazarzem) mogą tę listę zmienić. Oczywiście jest wszak, że trochę innych umiejętności nabędzie w dzieciństwie człowiek syn bogatego kupca, a innych bękart-pacholek. Proponowane przez nas listy dotyczą typowych przedstawicieli danej rasy.

Człowiek

Języki (wspólny)*
Nasłuchiwanie
Rzucanie
Skradanie
Spostrzegawczość
Unik
Walka bronią
Walka wręcz
Wiedza (rodzinna okolica)
Wigor
Wspinaczka

Elf

Języki (Starsza Mowa)*
Nasłuchiwanie
Skradanie*
Spostrzegawczość*
Strzelanie
Sztuka (jedna wybrana dziedzina)
Unik
Widzenie w ciemności**
Występy (jedna wybrana dziedzina)

Gnom

Gibkość
Języki (wspólny lub ojczysty)***
Nasłuchiwanie
Rzucanie
Skradanie
Spostrzegawczość
Unik*
Walka bronią
Widzenie w ciemności**
Wigor

Krasnolud

Górnictwo
Języki (wspólny lub ojczysty)***
Kupiectwo
Rzemiosło (jedno z: kamieniarstwo, kowalstwo, płatnerstwo, wyrób broni, złotnictwo)
Szacowanie
Unieszkodliwianie pułapek
Walka bronią
Walka wręcz
Widzenie w ciemności**
Wigor

Niziołek

Akrobatyka
Gibkość
Języki (wspólny)*
Nasłuchiwanie
Rzucanie*
Skradanie*
Spostrzegawczość
Unik
Walka bronią

Wiedźmin

Akrobatyka
Języki (wspólny)*
Nasłuchiwanie
Pływanie
Skradanie
Spostrzegawczość
Tropienie
Unik
Walka bronią
Walka wręcz
Widzenie w ciemności
Wiedza: potwory*
Wigor
Wspinaczka
Znaki wiedźmińskie

* – Poziom **średni**.

** – Poziom **dobry**.

*** – Gracz może zdecydować, że oba języki posiada na poziomie **kiepskim**. W innym przypadku zna jeden z nich (wybrany przez siebie) na poziomie **średnim**.

mienia, choć zwykle szczere i otwarte. Trudno jednak przyrzeć się dokładniej obliczom krasnoludzkich mężczyzn, zasłaniają je bowiem brody, niezwykle bujne i długie (dorosłemu krasnoludowi zarost sięga zwykle do piersi). Młode krasnoludzkie kobiety, choć niskie i krępe, to wcale ładne bestyjki, o szerokich biodrach, dużych piersiach i niebrydliwych twarzach. Niestety, dosyć szybko zmieniają się w opasłe babstylie.

Wbrew pozorom krasnoludy są dość szybkie, a także niewiarygodnie wytrzymałe, zarówno na trudy podróży, rany, zmęczenie, jak i trunki. Także lepiej od ludzi widzą w ciemnościach, choć nie zobaczą niczego w absolutnym mroku. Jednakże to, co dla człowieka jest głęboką nocą, dla nich tylko półmrokiem.

Krasnoludy żyją zwykle około dwustu lat, a pełną dojrzałość osiągają w wieku lat pięćdziesięci pięciu.

Gnom

Gnomy bardzo przypominają z daleka – ale tylko z daleka – krasnoludy. Choć podobnego wzrostu, są od nich znacznie szczuplejsze, w ich ruchach jest też odrobinę więcej gracji. Gnomy ustępują krasnoludom siłą, ale dorównują im wytrzymałością i zwinnością. Rzadko też noszą brody – roślinie im zarost, jednak tak rzadki i miękki, że aż szkoda o nim gadać. Gnoma bez ryzyka pomyłki można jednak poznać po niezwykle charakterystycznym dla tej rasy długim, ostrym nosie. Widzą one, co dla człowieka lepiej od ludzi – podobnie jak krasnoludy.

Gnomy żyją mniej więcej tyle co krasnoludy.

Niziołek

Niziołki przypominają dzieci z daleka – są niskie, mniejsze od krasnoludów, jednak proporcjonalnie zbudowane i z natury smuklejsze. Ową smukłość trudno jednak dostrzec, bowiem wielu niziołków ma duże skłonności do tycia, przez co typowy przedstawiciel owej rasy to po prostu jowialny grubasek. Twarze niziołków są szczere i wesołe, nawykłe do śmiechu, jedzenia i picia. Okalają je kędzierzawe włosy, zwykle rude. Zarost niziołkom nie rośnie albo wcale, albo bujnie na policzkach, jakimś dziwnym sposobem omijając podbródek i okolice pod nosem. Nie należy też zapominać o bujnym owłosieniu stóp, zastępującym buty. Wyjątkowo gruba i twarda skóra porośnięta jest drobnymi włoskami.

Przeciętny niziołek dożywa stu lat, a nierzadko przekracza ową granicę i odchodzi z tego padolu, mając lat sto dwadzieścia. Za dojrzałych uważa się niziołków trzydziestoletnich, choć tak naprawdę w pełni przygotowani do życia są dopiero pięćdziesięciolatki.



Wiedźmin

Wiedźmini wyglądają bardzo nieprzyjemnie. Ludzie schodzą im z drogi, psy kulą ogony, a koty syczą. Nic w tym dziwnego, bo zmian poczynionych przez mutacje i eliksiry nie sposób dostrzec. Zabójcy potworów są zwykle szczupli i blade, o ostrych rysach, podkrążonych i niezdrowo błyszczących oczach. Ich żrenice pod wpływem światła zwązają się niczym kocie, często też fosforyzują w ciemnościach (nic w tym dziwnego, bowiem w mroku wiedźmini widzą naprawdę dobrze).

Na ciałach wiedźminów znać często uboczne skutki okrutnych zmian, którym są poddawani. Bywają więc łowcy przedwcześnie posiwiali lub o niezwyklej kolorze włosów czy skóry, czerwonych żrenicach, ostrych zębach, jednolicie czarnych oczach bez białek. Zmiany, choć pozbawiają możliwości płodzenia potomstwa, dają wiedźminom sporo mocy. Pozwalają regulować tętno i ciśnienie krwi (przez co wiedźmin rzadko marzną, jest wręcz zmienneociepny), widzieć w ciemnościach (w sposób zbliżony do kotów) i znacznie szybciej się poruszać. Wiedźmini często są też utalentowanymi empatami, a niektórzy okresowo nabywają nawet ograniczoną zdolność telepatii. Zmiany dają również prawie stu-procentową odporność na hipnozę, choroby oraz znacznie opóźniają efekty starzenia.

Wiedźmini zachowują krzepę i wygląd trzydziesto, czterdziestolatka nawet w setnym roku życia. Nie wiadomo jednak, jakiego wieku mogliby maksymalnie dożyć, bowiem jeszcze żaden z nich nie umarł śmiercią naturalną.



Tworzenie postaci

Teraz, kiedy już wiadomo, jakie cechy charakteryzują bohaterów gry wyobraźni, nadszedł czas na wykreowanie postaci. Zanim jednak zaczniesz rozdzielać punkty lub rzucać kośćmi, zastanówcie się, jaką postacią pragnęlibyście zagrać. Zdecydujcie, z jakiej rasy się wywodzi. Pomyślcie nad jej przeszłością i pragnieniami. Ustalcie, czy posiada rodzinę, dom i przyjaciół. Powiedźcie Bajarzowi, co skłoniło Waszego bohatera do poszukiwania przygód. Jakże ma zainteresowania, pragnienia i cele. A wreszcie – jakie ma zalety i wady.

Koncepcja bohatera

Nim zaczniesz kreować bohatera, odpowiedz na poniższe pytania. Dzięki temu lepiej poznasz swoją postać, co ułatwi Ci jej odgrywanie. I stworzenie.

Jesteś człowiekiem czy wywodzisz się z innej rasy?

Jak potoczyło się twoje dzieciństwo i młodość?

Ile masz lat?

Jak wyglądasz?

Z jakiej warstwy społecznej się wywodzisz?

Czym się zajmujesz?

Kim chciałbyś zostać?

Co cenisz najbardziej?

Co kochasz?

Czego nienawidzisz?

Masz wroga, ukochaną, rodzinę?

Gdzie mieszkasz?

Co cię motywuje?

Krótko wypowiedź, oparta na tych pytaniach, to tzw. tło postaci, dzięki któremu bohater staje się czymś więcej niż liczbami. Bajarz może je również wykorzystać w swych gawędach, które w ten sposób zapewne nabiorą nowego wymiaru.

Metody tworzenia postaci

Poniżej opisujemy dwie metody tworzenia postaci. Każda z nich ma swoje wady i zalety. Lepiej przed wyborem metody kreowania postaci dobrze się zastanowić, która wydaje się graczom i Bajarzowi lepsza.

Ograniczenia cech wynikające z rasy

Elfy: min. 3 ZW, min. 3 Og

Kranoludy: maks. 2 Og; maks. 3 Po; min. 3 Ko

Gnomy: maks. 2 Si; maks. 2 Po

Niziołki: maks. 2 Si; maks. 2 Po; min. 3 W

Wiedźmini: min. 3 Ko, min. 3 Zm, min. 2 Zr, min. 2 ZW, min. 2 In

Uwaga: Dopuszczalna jest sytuacja, w której w skład jednej hanzы wchodzi bohaterowie tworzeni różnymi metodami, choć może to wprowadzić pewną nierównowagę.

Metoda punktowa

Ta metoda daje graczom więcej możliwości. Dzięki niej wszystkie postaci w hanzie będą miały taki sam start. Jeśli jednak gracze tworzą pierwsze postaci, rozdzielenie punktów może nastręczyć im wiele trudności.

Gracz tworzący bohatera otrzymuje do dyspozycji pulę 32-37 punktów, które rozdziela między wszystkie cechy. Musi jednak przy tym przestrzegać pewnych zasad. Po pierwsze, rasa, z której wywodzi się jego postać, determinuje minimalny i maksymalny poziom niektórych cech (patrz ramka „Ograniczenia cech wynikające z rasy”). Po drugie, w żadnym wypadku podczas tworzenia postaci metodą punktową, początkowa wartość cech lub umiejętności NIE MOŻE BYĆ WYŻSZA niż **światna** (4). Po trzecie wreszcie, każdy poziom kosztuje pewną liczbę punktów (patrz ramka „Koszt poziomu cech i umiejętności”), poniżej, a wydane punkty nie mogą przekroczyć puli. Uwaga: Niewykorzystane punkty są traczone.

Wysokość puli ustala Bajarz, a obowiązują one wszystkich graczy mających brać udział w prowadzonej sadze. Liczba punktów zależy od tego, czy saga ma mieć charakter epopei (wtedy preferowane są postaci „mocniejsze”, czyli tworzone przy użyciu większej puli punktów), czy też ponury, zbliżony do dark fantasy lub horroru nastrój, gdzie bohaterowie powinni czuć się zagrożeni (wtedy preferowane jest tworzenie postaci „słabszych”, czyli przy wykorzystaniu mniejszej puli punktów). Przeciężnych poszukiwaczy przygód, śmiałków czy wędrowców tworzy się, dając graczom do dyspozycji 35 punktów.

Koszt poziomu cech i umiejętności

Liczba punktów	Poziom
1	Kiepski
2	Średni
3	Dobry
4	Świetny
5	Legendarny

Aby wykupić wyższy poziom cech lub umiejętności, trzeba już posiadać wszystkie niższe poziomy. Czyli do kupienia poziomu **średniego** potrzebny jest **kiepski**. Wpierw zdobywamy więc poziom **kiepski** za 1 punkt, a potem **średni** za 2. Jak widać, kupienie od razu poziomu **dobrego** wymaga wydania 6 punktów, a **światnego** – 10. Jeśli Bajarz wyrazi zgodę na zakup poziomu **legendarnego**, jego koszt będzie analogicznie wynosił 15.

Metoda losowa

Ta metoda jest zabawniejsza i emocjonująca. Gracze mogą się jednak czuć zawiedzeni, jeśli szczęście w rzutach nie będzie im sprzyjać. Trzeba też pamiętać, iż wykreowane tą

metodą postaci nie zawsze będą w jednej hanzie zrównoważone. Polecamy ją początkującym graczom.

Gracz losuje kolejno wysokość każdej cechy, rzucając k6-2 (czyli od wyniku rzutu kostką odejmujemy 2). Wyjątkowo uznajemy jednak, że żadna z cech bohatera nie może być równa 0, dlatego też wyniki „1” i „2” przyjmujemy za „1”. Jak widać, dzięki tej metodzie wartość cech również nie może wynosić 5.

Jeżeli Bazarz sobie tego zażyczy, gracze mogą wprawdzie wykonać 9 rzutów k6-2, a dopiero później rozdzielić uzyskane wartości między postaci.

Uwaga: Rasowe ograniczenia cech dotyczą także losowej metody kreowania postaci.

Zasada opcjonalna: Wady i Zalety

W zależności od pragnień graczy i swych chęci Bazarz może wykorzystać tę regułę podczas tworzenia postaci.

Gracz może otrzymać dodatkowe punkty na „wzmocnienie” swego bohatera w zamian za wymyślenie dla niego wady. Proponujemy, by za wady lepsze otrzymywał 1 punkt, a za cięższe 2, choć w tej kwestii jak zwykle ostatnie zdanie należy do Bazarza. Odradzamy również, by za tak zdobyte punkty można było podnieść wartości cech powyżej poziomu **świątynnego** (4).

Przykładowe lepsze wady: brak dwóch palców, brzydota, jakanie się, krótkowzroczność, spora nadwaga.

Przykładowe cięższe wady: bezpłodność, kalectwo, kastracja, odpychający wygląd, potężny wróg, przewlekła choroba (np. syfilis, suchoty), wyjęcie spod prawa.

Określenie osobowości

Gracz musi określić osobowość swojej postaci, wybierając wpraw, co z trójki **honor**, **przygoda**, **reputacja** jest dla niego najważniejsze, co mniej ważne, a co – ważne najmniej. Wybrane kryterium będzie na poziomie **świątynnym**. Druga co do ważności cecha osobowości będzie **dobra**, a trzecia **średnia**.

Wybieranie umiejętności

Jak wiemy, w mechanice gry bohatera opisują nie tylko cechy, ale również umiejętności. Dlatego też gracz musi również je wybrać, a później podnieść ich poziom (jeśli oczywiście tego pragnie).

Każdy bohater posiada pewną liczbę umiejętności na poziomie **kiepskim** (i nie tylko) – tak jak w realnym życiu każdy z nas potrafi się jako tako **skradać** i **walczyć wręcz**. Są również umiejętności, które nabywamy za młodu. Listę takich właśnie zdolności bohaterów ze świata wiedzmina znajdziesz nieopodal, w specjalnej ramce. Istnieje jednak wiele umiejętności, w których trzeba się szkolić. Wszak nie każdy rodzi się cieślą i nie każdy umie od razu rzucać zaklęcia, prawda?

Wybieranie umiejętności: skrót

Wpierw należy ustalić umiejętności wrodzone, zależne od rasy – śmiałość otrzymuje wszystkie na poziomie **kiepskim**. Następnie gracz wybiera tyle nowych umiejętności, ile wynosi In jego postaci pomnożona przez 3; one również są na poziomie **kiepskim**. Teraz na wszystkie posiadane umiejętności (wrodzone i nie) gracz ma do rozdysponowania liczbę punktów równą $(In + Wo) \times 3 + 15$.

Uwaga: Ludzie otrzymują dodatkowe 5 punktów na umiejętności wrodzone.

Liczba umiejętności zależy od umysłowych predyspozycji danej postaci. Dlatego też gracz może wybrać tyle dodatkowych umiejętności, ile wynosi Intelkt postaci razy trzy. Wszystkie zyskuje na poziomie **kiepskim**, ale może już z nich korzystać, co wcześniej było niemożliwe.

Po wybraniu umiejętności przychodzi czas na podniesienie ich poziomu. Każdy z graczy otrzymuje pulę punktów równą Intelkt + Wola postaci razy 3 + 15. Punkty te może wydać na wszystkie umiejętności, w których jest co najmniej **kiepski**, którego to poziomu oczywiście nie trzeba kupować. Koszty zakupu poszczególnych poziomów podano w ramce „Koszt poziomu cech i umiejętności”, str. 44). I tym razem niewykorzystane punkty są traczone.

Ludzie otrzymują dodatkowe 5 punktów do rozdania na umiejętności wrodzone.

Oczywiście Bazarz może dać większą liczbę punktów na umiejętności (a nawet poziomy umiejętności), wynagradzając w ten sposób ciekawą historię lub doceniając pomysłowość gracza. Na pulę może mieć również wpływ planowana saga, której bohaterowie muszą być odpowiednio potężni.

Uwaga: Z tych punktów kupuje się również manewry bojowe – patrz księga „Miecz przeznaczenia”, str. 80.

Zasada opcjonalna

Można zrezygnować z rozdzielania punktów i określić poziom każdej wybranej umiejętności metodą losową, rzucając k3, analogicznie jak w przypadku losowania cech. W tym jednak przypadku gracz nie może zwiększyć wrodzonych umiejętności swojego bohatera.



Archetypy

Stworzenie postaci może na początku wielu osobom sprawić znaczne trudności. Wybranie odpowiednich umiejętności i podjęcie decyzji, jak podzielić punkty na cechy, nie należy do łatwych. Szczególnie początkujący gracze mogą mieć z tym trudności. Aby ułatwić pierwsze kroki w świecie gier wyobraźni, stworzyliśmy archetypy, czyli „prototypy” postaci. Mają one za zadanie ułatwić graczom stworzenie postaci – wskazać, jakie cechy są ważne, a na jakie można zwrócić mniejszą uwagę; jakie umiejętności wypadają wzięte, a które można sobie zostawić na później. Choć archetypy te są „męskie”, bez problemu można je „przerobić” na kobiety, zmieniając tylko trochę kwipunek postaci.

Archetypy te można również wykorzystać w inny sposób. Jeżeli nie masz ochoty albo czasu na stworzenie postaci, wykorzystaj którąś z tu opisanych. Podobnie możesz postąpić, jeśli w trakcie gry Twój bohater – czego mu oczywiście nie życzymy – nagle przeniesie się w zaświaty.

Uwaga: Wszystkie postaci stworzono metodą punktową na 35 punktach, choć nie zawsze wykorzystywano całą pulę. Po słowie „umiejętności” podano liczbę dodatkowych punktów i ilość, którą można przeznaczyć na wszystkie posiadane na poziomie **kiepskim**. Obok danej umiejętności podano liczbową wartość jej poziomu.

Bard

Śpiewak, trubadur, skald. Pięknie nuci, układa ballady, podrywa dziewczuchy (lub facetów) i żyje niczym lekkoduch.

Rasa

Człowiek

Cechy

Ko: 2 Po: 2 Si: 1 Zm: 2 Zr: 3 Zw: 2
In: 3 Og: 3 Wo: 2

Umiejętności (9/35)

Charakteryzacja 2
Czytanie i pisanie: wspólny 2
Etykieta 3
Języki: wspólny 2
Nasłuchiwanie 1
Rozmawianie 3
Rzucanie 1
Skradanie 1
Sposzregawczość 1
Sztuka: układanie poezji 3
Unik 1
Walka bronią 2
Walka wręcz 1
Wiedza: legendy 2
Wiedza: poezja 2
Wiedza: rodzinną okolicą 1
Wigor 1
Wspinaczka 1
Występy: gra na lutni 3
Występy: śpiew 3

* Umiejętność otrzymana dzięki rasie.

Osobowość

Przygoda (4), reputacja (3), honor (2)

Przeznaczenie

Bogactwo

Żywotność i stany zdrowia

26 (7/14/20/26)

Wypożyczenie

Buty, inkaust, kilka kopperów, księga z pieśniami (kilka kartek jest wolnych na notatki), lutnia, pióro, spodnie, sztylet, wams sukieny, worek, zestaw podróżny.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 1/3/2
Zbroja: brak
Broń: sztylet k2+3

Magia

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

Kto zazwyczaj

– Więc mówisz, waćpanna, żeś nie słyszała nigdy o Jezkierce? Tak, tak. Ale wiedz, że jeszcze będzie o mnie głośno. To może chociaż mistrza Jaskra słyszałaś kiedy? Też nie? A znasz opowieść o miłości nieszczęśliwej hrabiny Kameny? To jego pieśń. Zawsze smutna to historia, ale piękna nad zwyczaj, posłuchaj tylko...

– Czyż mógłbym kłamać? Przecie ja jeno śpiewak prosty, który całym swoim sercem i głosem wielbić cię może...

– Co to? Nie zamknęłaś wrót?... Że jak?! Twój stryj?! I dopiero TERAZ mi to mówisz? Z takim spokojem?! Bywaj ukochana...

– Jezkier!!! Nie, przez okno!

– Ech, mówię ci, Nivellen. Życie jest podłe...

– Chrzaniś, Jezkier. Zaśpiewaj co, bo skapcaniejesz nad tym bukłaczkiem do reszty.

– Nie mam dziś nastroju do zabawy... Albo dobrze, zagram wam starą balladę elfów. Pamiętam, jak ze dwa lata temu sam mistrz Jaskier w CINTRZE...

– Jezkier: nie! Tylko zaśpiewaj!

– Już, już. No więc pamiętam, jak...

Głos barda zabrzmiał czysto i dźwięcznie pośród polany. Ognisko nieco przgasło, a Jezkier długo jeszcze snuł przy wtorze lutni opowieść o minionej chwale leśnego ludu...



Druid

Miłośnik natury, roślin i zwierząt. Las to jego dom, którego broni zawsze, wszędzie i wszelkimi możliwymi sposobami. Miewa poparcie druidów i innych mieszkańców dzikich ostępów.

Rasa
Elf

Cechy
Ko: 2 Po: 2 Si: 1 Zm: 3 Zr: 2 Zw: 3
In: 2 Og: 3 Wo: 2

Umiejętności (6/27)
Języki: starsza mowa* 2
Modlitwy 3
Nasłuchiwanie* 2
Przetwarzanie: rodzinny las 3
Skradanie* 2
Spostrzegawczość* 2
Strzelanie* 1
Sztuka: rzeźbienie w drewnie* 2
Tropienie 2
Unik* 1
Uzdrowianie 2
Widzenie w ciemności* 3
Wiedza: rośliny i zioła 3
Wiedza: zwierzęta 2
Występy: śpiew* 1

* Umiejętność otrzymana dzięki rasie.

Osobowość
Honor (4), reputacja (3), przygoda (2)

Przeznaczenie
Określona długość życia

Żywotność i stany zdrowia
26 (7/14/20/26)

Wypożyczenie
Buty, kostur, sakwa z ziołami i korzonkami, zgrzebne ubranie, zielony płaszcz elfiej roboty.

Walka
Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/2/2
Zbroja: płaszcz 0
Broń: kostur k3+3

Magia
Obrona (czary/modlitwy/znak): 1/4/1
Modlitwy: Modlitwa codzienna, Modlitwa o uleczenie, Modlitwa ochronna, Sprowadzenie plagi
PM: 14

Kto żacz?

– Ruszysz się z czele. I co tak gębę rozdziałasz? Co to ja, potwór jaki? Że włosy nam czarne i z wieńcem z jemioli na łbie nie chadzam i za młody na druida jestem? Cóż, są i tacy. Ktoś w końcu musi tej puszczy bronić przed takimi jak wy. Nie, nie sierpem. Widzisz ten łańcuch? Tak teraz wygląda mój sierp!

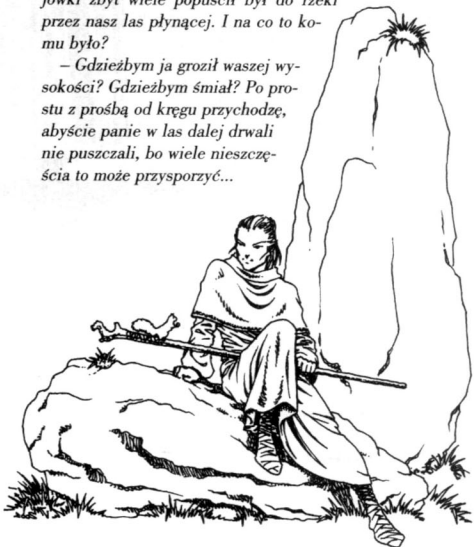
– I po co tak gały wybałuszasz? Jemiolę można ściąć i kozikiem, a poza tym to ja tu jestem po to, żebyście nie nie ści-nali!

– A kostur? No, czymś muszę się bronić, bo bywacie ostat-nimi czasami dość nachalni. Odkąd druidy... owszem, owszem, dziwożony czy wiedźmy, jak je zwiecie, siedzą w Brokilonie. A wy już naprawdę nie wiecie, co by jeszcze zniszczyć w puszczy! I żadnej świętości natury się nie lekacie. Niektórzy z was już nawet na świętych polanach ciąć dęby próbują...

– Dość już tych utyskiwań, prowadź mnie do chorych. Przecież jestem druidem. O, Matko Naturo, jak tak dalej pójdzie, to będę musiał sobie sprawić jakąś broń, najlepiej długą i siwą, bo do was zdaje się nie dociera to, co mówię, a jak zobaczycie byle dziada zaszuszonego, to już go wiedzą-cym nazywacie...

– Witaj, panie. Należę, rzecz jasna, do kręgu. Caed Dhu, jeśli chodzi o ścisłość, nad Jarugą. A czemuż to tak Niemile mnie witacie? Czyżbyśmy wam obrzydzili dzisiejsze barbarzyńskie zabawy? Przecie to iście nilfgaardzka zaraza i zwierz-żat katowanie owa „korrida”. Że jak, wasza wysokość? Za uszy mnie powiesić każećcie? Aj, nie radzę, nie radzę. Pamię-tacie, co się ostatnio na dworze Drogogara zdarzyło? Zapasy całe w stolicy myszy pożarły... Popatrzcie, panie, jak to mo-dlitwy moje skutecznymi były. A wszystko przez to, że gno-jówki zbyt wiele popuścił był do rzeki przez nasz las płynącej. I na co to ko-mu było?

– Gdzieżbym ja groził waszej wy-sokości? Gdzieżbym śmiał? Po pro-stu z prośbą od kręgu przychodzę, abyście panie w las dalej przyczę-ścia nie puszczali, bo wiele nieszczę-ścia to może przysporzyć...



Kapłan

Pobożny człek będący doradcą i przewodnikiem duchowym. Krzewi wiarę wszędzie tam, gdzie widzi niewiernych. A bóstwa obdarzają go przeróżnymi mocami.

Rasa

Człowiek

Cechy

Ko: 2 Po: 1 Si: 2 Zm: 2 Zr: 3 Zw: 1
In: 3 Og: 3 Wo: 3

Umiejętności (9/38)

Czytanie i pisanie: wspólny 3
Empatia 1
Języki: wspólny* 2
Koncentracja 3
Modlitwy 4
Nasłuchiwanie* 1
Przemawianie 2
Rzucanie* 1
Skradanie* 1
Sposzregawczość* 1
Unik* 1
Uzdrowianie 3
Walka bronią* 2
Walka wręcz* 1
Wiedza: historia 2
Wiedza: magia 2
Wiedza: rodzinna okolica* 1
Wiedza: teologia 3
Wigor* 1
Wspinaczka* 1

* Umiejętność utrzymana dzięki rasie.

Osobowość

Honor (4), reputacja (3), przygoda (2)

Przeznaczenie

Władza

Żywotność i stany zdrowia

26 (7/14/20/26)

Wypożyczenie

Buty, dublet sukienny, inkaust, maczuga, modlitevník, nieco grosiwa, pióro, podręczna apteczka, symbol boga, zestaw wędrowca.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 1/3/2
Zbroja: brak
Broń: maczuga k6+4

Magia

Obrona (czary/modlitwy/znaki): 2/6/2

Modlitwy: Modlitwa codzienna, Modlitwa o uzdrowienie,

Modlitwa ofiarna, Poświęcenie, Przyjęcie do wspólnoty.

PM: 20

Kto zacz?

– Powiadasz więc, Adso, że wiesz już, na czym polega nasza służba panu? To powtórz teraz historię Klasztoru Obrazów... Nie, nie i jeszcze raz nie! Doprawdy, czego cię nauczyli w tej szkółce? W czasach zwycięskiego pochodu prawa nie wyteplono nieludzi! Pozostawiono im wybór: albo przyjmą wiarę prawdziwą, albo zginą... Że to niesprawiedliwe, że wbrew prawu? Błuznisz, chłopcze! Myślę, że kilka nocy biczowania w kaplicy dobrze ci zrobi. Przez ten czas namyślisz się, jak właściwie interpretować nasze księgi; i niech Kreve natchnie cię swym światłem.

– Wiek osiągnęłaś dojrzale i nauki twe ku końcowi się mają. Wkrótce wyruszysz, aby nieść imię Kreve i dopomóc naszemu władcy w wielkiej wojnie. Gdy tylko zakończysz służbę przy tej świątyni, udasz się do stolicy i odnajdziesz brata Wihema. Ten da ci glejt z poleceniem i wkrótce wyruszysz w pole, ażeby pomagać dzielnym wojakom i ludowi prostemu. Sław imię Kreve, wszędzie gdzie dotrzesz. A gdy już wojna się skończy (choć dla nas, sług Gromowładnego Kreve, nie kończy się nigdy), udaj się do Klasztoru Obrazów. Tam opowiedz braciom biegłym w malarstwie bitew historię, aby cała na ścianach tego świętego przybytku się znalazła. Dzięki temu wierni nasi sławić imię i boską moc Gromowładnego będą mogli. Moc pana, który zesłał zasłużone zwycięstwo bohaterom tej wojny.

– Nie bluźnij, synu, nie bluźnij. Powiadam, jeśli nie zaprzestaniesz, wrzodami się cały język twój pokryje... a nadto ścigać cię będzie śmiech okrutny maga, com go, dzięki łaskawości Gromowładnego, pokonać zdołał wiele, wiele lat temu...

– A nie mówiłem?

Kupiec

Człowiek interesu, bankier krasnoludzki, spekulant na giełdzie w Novigradzie. Wie najlepiej, co zrobić, by nie stracić i jak zyskać oraz ile trzeba mieć, żeby zarobić.

Rasa

Krasnolud

Cechy

Ko: 3 Po: 2 Si: 1 Zm: 2 Zr: 2 Zw: 1
In: 3 Og: 2 Wo: 4

Umiejętności (9/36)

Czytanie i pisanie 3
Dyplomacja 2
Etykieta 2
Geografia 2
Górnictwo* 1
Języki: wspólny 2
Języki: ojczysty* 2
Kupiectwo* 4
Przekupstwo 2
Rozmawianie 2
Rzemiosło: złotnictwo* 1
Sposztregawczość 2
Szacowanie* 1
Unieszkodliwianie pułapek* 1
Unik 1
Walka bronią* 2
Walka wręcz* 1
Widzenie w ciemności* 3
Wigor* 1
Zbieranie informacji 3

* Umiejętność otrzymana dzięki rasie.

Osobowość

Przygoda (2), reputacja (4), honor (3)

Przeznaczenie

Bogactwo

Żywność i stany zdrowia

29 (8/15/22/29)

Wypożyczenie

Bogaty kaftan, sakiewka, 3 weksle z banku krasnoludzkiego na sumę 6k×100 denarów każdy, pacholek, wóz taborowy, niezbyt urodziwa córka.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 1/3/2
Zbroja: kaftan skórzany, pikowany bogato zdobiony 1
Broń: kord k3+2

Magia

Obrona (czary/modlitwy/zaklęta): 2/2/2

Kto żacz?

– Ja się nie pytam, ile trzeba mieć, żeby w to wejść. Ja się pytam, ile trzeba stracić, żeby zyskać?

– Ty się mnie nie pytaj, ile można stracić, ty się lepiej pytaj, ile można zarobić.

– Ba, i tu leży wampir pogrzebany. Przecież ty wiesz, że ja nie potrzebuję żaden tartak, a już tym bardziej kopalnia. A ty mi tu chcesz nie dość, że las, co do Brokilonu należał, sprzedać, to jeszcze kopalnię starą wcisnąć. A czy ja wiem, co tam się zalegało, żeś tak szybko z niej zrezygnował? Czy mnie stać by wiedźmin jaki najmować? Ty się stuknij, powiadam!... I co z tego, że to było dwieście lat temu? Czyś ty zapomniiał, co dziwożony robią z takimi, co choćby gałązkę z drzewa zerwą? A ja mam swoich ludzi narażać? Pięćdziesiąt tysięcy za ten zagajnik, bez kopalni, a za to z prawem spławu drewna do Novigradu to moje ostatnie słowo!

– Siedemdziesiąt i bierzesz kopalnię!
– Pięćdziesiąt i wynajmujesz wiedźmina, żeby ją wyczyścił!

– Sześćdziesiąt i bez warunków!

– Pięćdziesiąt: moje ostatnie słowo!

– Niech będzie moja strata: pięćdziesiąt pięć tysięcy, kopalnia, prawo spławu, ale bez wiedźmina!

– Zgoda! Właśnie sprzedałeś ten zagajnik. A teraz powiedz jeszcze, gdzie ja wiedźmina znajde, he?

– Kupiec Hanrdenberg nazywa pana zafajdanym pawianem i przekazuje, że jego ostatnie słowo to, dwadzieścia dwa i ani koppera więcej.

– Wielmożny pan Zigielfortz daje dwadzieścia cztery i czeka na odpowiedź.

– Co robimy, Samsen? Kazałeś trzymać do siedem do jednego...

– Sprzedawać! Sprzedawać natychmiast!

– Zaraz, zaraz... To tak... było po dwadzieścia kopperów za baryłkę...

– cena: dwadzieścia denarów za baryłkę... razy... dobrze... dwa dalej... od tego podatek... prowizja... jeszcze licząc koszty magazynowania... to będzie jakieś dwadzieścia cztery tysięcy w ciągu godziny. Nieźle! Masz łeb, Samsen. Powiedz mi tylko, skąd wiedziałeś, co kupić dziś na giełdzie?

– Dobrze, panie Istredd. Myślę, że się dogadamy. Ja dostarczam panu składniki, a pan płaci gotówką. Nie, że bym nie wierzył w weksle krasnoludzkie, ale, wybaczy pan, co do poręczenia Bractwa muszę zachować dalece posuniętą ostrożność; taki już mam zawód. Pan rozumie, czasy niepewne, życie tym bardziej... A kruszec to kruszec...



Mag

Mysłiciel i mędrzec – w przyszłości. Póki co – zwykły magik, zdolny do rzucenia kilku słabszych i potężniejszych zaklęć. Nie należy go jednak nie doceniać!

Rasa

Człowiek

Cechy

Ko: 2 Po: 1 Si: 1 Zm: 2 Zr: 2 Zw: 2
In: 4 Og: 2 Wo: 3

Umiejętności (12/41)

Alchemia 3
Astrologia 2
Czytanie i pisanie: wspólny 3
Docieklivość 2
Ekonomia 2
Geografia 1
Języki: wspólny 3
Koncentracja 3
Magia 4
Nastuchiwanie 1
Przenikliwość 2
Przeszukiwanie 1
Rzucanie 1
Skradanie 1
Sposztregawczość 2
Sztuka: kaligrafia 2
Unik 1
Walka bronią 1
Walka wręcz 1
Wiedza: rodzinną okolicą 1
Wigor 1
Wspinaczka 1
Zbieranie informacji 2

* Umiejętność otrzymana dzięki rasie.

Osobowość

Reputacja (4), przygoda (3), honor (2)

Przeznaczenie

Walka

Żywotność i stany zdrowia

26 (7/14/20/26)

Wypożyczenie

Amulet, buty, inkaust, pergaminy, pióro, płaszcz, przeróżne komponenty, różdżka (niemagiczna), spodnie, tuba na pergaminy, wams.

Walka

Obroń (dystans/broń/wręcz): 1/2/2
Zbroja: brak
Broń: brak

Magia

Obroń (czary/modlitwy/znaki): 6/2/2
Czary: Grot, Hipnoza, Tworzenie posiłku, Uśpienie
PM: 18

Kto zaczął?

– Już! Zamknij księgę i powtórz z pamięci. Nie tak! Ile razy mam powtarzać: skup się na tym, co robisz. Jeśli źle zaczerpniesz Mocy, poranisz się albo jeszcze pracownię uszkodziś! Co za bałwan! Tak, teraz już lepiej...

– Przeleż teraz krew miesięczną dziewicy do retorty. Cóżś myślał? Wszystko jest kwestią ceny. Jasne, że wystarczy jucha z wiepra albo jad żmii. Tylko wtedy byle kmiot, gdyby o tym wiedział, rzecz jasna, czary odprawiać i wywary robić by poczał. A my wszak nie znosimy konkurencji! I to do tego partaczy. Tak, wiedzmiów też. Choć wiedz, że zawsze hycel jest potrzebny.

– Miej godność, Perignon! Myślisz, że dla czego ci ten garb wyprostowaliśmy, o twarzy nie wspominając? Jeżeli ludzie mają nas szanować, to musimy wyglądać i się ZACHOWYWAĆ godnie, rozumiesz? Żadnego uganiania się za dziewczkami po karczmach czy pijaństwa z chamami. Nie, że szlachetnie urodzonymi też nie. Masz na coś ochotę, to używaj Mocy albo każeś to sobie dostarczyć. A niech kto nie posłucha! Pamiętaj, władca rządzi krajem, władca zaś kieruje żoną, mag i szpiedzy konkurencji. Jasne, i ty możesz nim zostać, ale wtedy nie potrzeba ci studiów magicznych. Tylko nie licz na litość. I, do wszystkich diabłów, miej godność!

– Perignon!!! Nigdy więcej nie próbuj rzucać Grotami po Akademii. Jeszcze jeden taki numer i będzie z tobą rozmawiał rektor Gerhart, a wiesz, czym to grozi! Nie próbuj mnie przekabacić! Jeszcze jedna taka próba i wylądujesz w karcerze z polem antymagii! Nie obchodzi mnie twoje pochodzenie! Tu jest Ban Ard! Tu rządzą magia, a nie twój ojciec!

– Hmm, widać, że przez te dwanaście lat nieco zmądrzałeś. I nawet wytrwałeś do końca. Nie każdemu się ta sztuka udaje. Zresztą, już dawno nikt nie wywarł takiego wrażenia na rektorze podczas egzaminu. Masz szansę na miłą wieźyczkę i posadę rezydenta, nawet całkiem blisko kapituły. Jasne, oni lubią mieć pod boki i, co ważniejsze, na oku takich zdolnych jak ty. Nie każdemu w końcu udaje się ożywić cały cmentarz na piątym roku studiów i posłać go do walki! A jak nie będą cię pilnować, to mógłbyś „przypadkiem” narozrabiać. A Rada BARDZO nie lubi kłopotów i konkurencji... Zapamiętaj to, Perignon.

Złodziej

Przemyka się, skrada, rzeza mieszki, włamuje do domów, unieszkodliwia pułapki... Jest niczym kot – nikt go nie widzi i nie słyszy, on zaś widzi wszystkich i o wszystkim wie.

Rasa

Niziołek

Cechy

Ko: 2 Po: 2 Si: 1 Zm: 3 Zr: 3 Zw: 3
In: 3 Og: 1 W: 2

Umiejętności (9/30)

Akrobatyka* 2
Charakteryzacja 1
Cwaniactwo 2
Czytanie z ruchu warg 2
Gibkość 1
Języki: wspólny* 2
Nasłuchiwanie* 2
Przeszukiwanie 3
Rzeźanie mieszków 3
Rzucanie* 2
Skradanie* 3
Sposzregawczość* 2
Szacowanie 1
Unieszkodliwianie pułapek 3
Unik* 1
Walka bronią* 1
Włamywanie 2
Zbieranie informacji 1

* Umiejętność otrzymana dzięki rasie.

Osobowość

Przygoda (4), reputacja (3), honor (2)

Przeznaczenie

Niesława

Żywność i stany zdrowia

26 (7/14/20/26)

Wypożalenie

Buty „cichobieg”, czarny strój na akcje, lina z hakiem, proca, prowiant na tydzień, przeszywanica, stojący dzienny (spodnie, buty, koszula, płaszcz), sztylet, wytrychy.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/3/2
Zbroja: kurtka skórzana 1
Broń: sztylet k2+3, proca k3+1

Magia

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

Kto zaz?

– Więc chciałbyś się nauczyć naszego fachu? Dobra, dobra, to się jeszcze zobacz. Mogę cię przyjąć do terminu, ale uważaj: jeden fałszywy ruch i skończysz jak ten pokurec, Rudy Hugo z Rybiego Targu. Nie zamierzam nadstawiać karku za ciebie. Zaczyniesz ćwiczyć jutro na Placu Cudów.

Weszli do rozsypanych się kamienicy, minęli schody na górę. Przeszli na podwórze. Miał ciasnej, otoczonej wysokimi ścianami studni zobaczył rozległy plac, zajmujący cały kwartał ruder. W jednym z kątów tłoczyli się kalecy, rozciągający po pracy zdrewniałe członki. Prostujący chrome nogi

i ręce ludzie nad podziw dobrze radzili sobie bez kul – istny Plac Cudów. Opodal ładacznie droczyli się o należą im dniówkę. Stało tu też kilka kramów, wokół których tłoczyli się ludzie. Mistrz wskazał ręką tłumek.

– Pora na twój pierwszy test. Już, stawaj! Podchodzisz, toczy się przy kramie, bierzesz majcher i po sakiewce! Nie możesz zrobić najmniejszego hałasu! Tak, właśnie po to te dzwoneczki tam wiszą. Jeszcze raz! Nie, mój drogi, będziesz trenować aż do skutku.

– Weź to sobie do serca! Bycie dolinierzem to też sztuka! Nie, nie z rodzaju tych tandetnych sztuczek cyrkowych. Dobry złodziej jest jak artysta: to, co robi, zawsze robi z klasą! Ty nie jesteś oprychem, który w zaulku dzieli jakiegoś biedaka po łbie. Masz się nauczyć finieży ruchów, kociej zwinności i uwodzenia. Masz wzbudzać zaufanie u ludzi, masz być jak cień – niewidoczny, ale niezbędny każdemu, kogo stać na wynajęcie twoich usług.

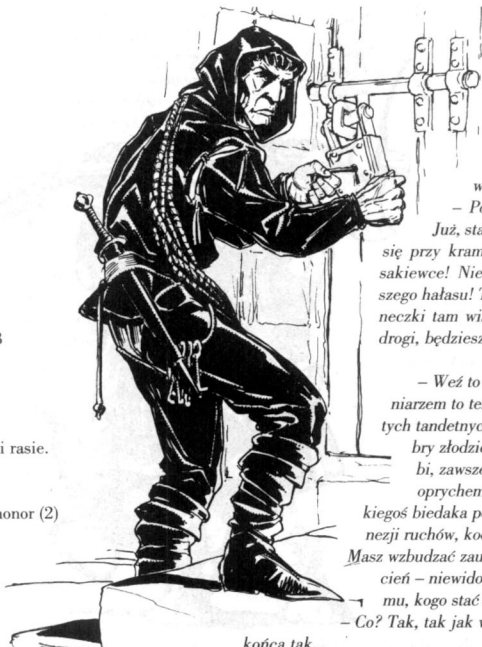
– Co? Tak, tak jak wiedźmin. No, może nie do końca tak...

– A... Witam pana, panie Bereghost, ale oczywiście, że mam dziś coś specjalnego dla pana. Wspaniałe futra prosto z północy. Jak najbardziej... do nóg się ściele... ale oczywiście... naturalnie... żegnaj szlachetnego pana.

– Uff, poszedł. Co za bufon. I jak, mistrzu, dobrze mi wyszedł ten „kupiec z północy”?

– Nie mówiłem, że taki najęty dzieciak świetnie odwraca uwagę?

– Chyba masz rację, Hamfast. I chyba zdałeś właśnie egzamin cechowy. Jesteś teraz mistrzem złodziejskim. Jeszcze tylko wykonasz dla mnie jedno „małutkie zamówienie”...



Przykład tworzenia postaci

Andrzej – od dawna zafascynowany Geralem – bardzo chciał zagrać wiedzminem. Niestety, Bajarz stwierdził, że na początek woli nie mieć w hanzie postaci wzorowanej na Białym Wilku. Andrzej zdecydował się więc na barda, gdyż Jaskier był jego drugą ulubioną postacią sagi o wiedzminie. Nazwał swego bohatera Jezkier, by oddać cześć słynnemu trubaduirowi. Nie chcąc utrudniać sobie stawiania pierwszych kroków w świecie gry, zdecydował się na odegranie postaci młodego (20 lat) człowieka, który właśnie opuścił ciepły i przyjazny mieszczański dom rodzinny, by zdobyć nieco sławy i poznać choć odrobinę świata. Andrzej stwierdził, że Jezkier będzie przystojnym młodzieńcem, jednak nieco zbyt chudym na swój wzrost. Obdarzył trubadurą blond włosami do ramion (spiętymi w koński ogon lub splecionymi w warkocz), błękitnymi oczami i ośniewającym uśmiechem. Ubrał go w proste szaty, niegdyś kolorowe, dziś już nieco zblakłe. Zastanawiając się nad pragnieniami swego bohatera, doszedł do wniosku, iż Jezkier na pewno chciałby spotkać Jaskra i, oczywiście, dorównać mu kunstem. Postać Andrzeja ceni więc dobrą zabawę, piękne dziewczki, chędożenie i niezłe wino, kocha zaś nade wszystko muzykę. Z drugiej strony Jezkier nienawidzi wszelakiego chamstwa, szczególnie wobec kobiet. Z tego też powodu uczynił sobie wroga z lokalnych osiłków, którzy znają się jeno na końskich zalotach. Zatarł z owymi chamami zmusił go do szybkiej wycieczki za miasto i wędrowki w poszukiwaniu lepszego wina, niewiast i muzyki.

Bajarz zaprzagnął silniejszych postaci i dał graczom do dyspozycji pulę 37 punktów, którą Andrzej musi teraz rozdzielić na cechy. Stworzywszy tło postaci, gracz wie, że jego bohater to raczej myśliciel niż osilek. Dlatego postanowił najwięcej punktów wydać na cechy ducha. Za najważniejszą uznał Oglądę – wydał 10 punktów, by mieć ją na poziomie **świątym**. Wole i Intelpekt ocenił po równo, na poziom **dobry**, co kosztowało go w sumie 12 punktów. Pozostało mu więc z puli $(37 - 22 = 15)$ punktów na pozostałe cechy. Andrzej uznał, iż Jezkier powinien być dość Zręczny (w końcu od tego zależy, jak będzie grał na instrumentach) i mieć rozwinięte Zmysły (jaki taki słuch muzyczny mu się należy) – stąd obie cechy ustalił na poziomie **średnim**, co kosztowało go 6 punktów. Zostało mu jeszcze $(15 - 6 = 9)$ punktów i cztery cechy. Andrzej stwierdził, że Siła i Poruszanie są najmniej ważne, Jezkier będzie je więc miał **kiepskie** – co kosztowało 2 punkty – a pozostałe 7 punktów wydał na Kondycję (by Jezkier był choć trochę wytrzymały) i Zwinność (by mógł uciekać przez okno, gdy mąż za wcześniej wróci), dzięki czemu będą one **średnie**. Ocalały 1 punkt ulegał utracie.

Teraz przyszła kolej na osobowość. Dla Jezkiera oczywiście najważniejszą jest rozrywka i oryginalność, więc bardziej ceni sobie **przygody** (poziom **świątyni**) niż **reputację** (**dobry**), którą zaś przedkłada nad **honor** (**średni**).

Po osobowości przychodzi czas na umiejętności. Jezkier ma 3 In, więc będzie ich miał 9 plus 11 tych, które wynikają

z rasy, czyli: języki: **wspólny** (poziom 2), **nasłuchiwanie**, **rzucanie**, **skradanie**, **sposstrzegawczość**, **unik**, **walka bronią**, **walka wręcz**, **wiedza: rodzinna okolica**, **wigor**, **wspinaczka**. Z pozostałych Andrzej wybiera oczywiście **czytanie i pisanie: wspólny** (jakoś musi zapisywać ballady, prawda?), **etykieta** (wypada umieć zachować się w towarzystwie), języki: **Starsza Mowa** (jest kilka ballad elfów, które umie śpiewać), **przemawianie** (warto czasem poruszyć tłum czymś więcej niż śpiewem), **rozmawianie** (bez tego trudno wskakiwać do niekórych łózek), **sztuka: układanie poezji** (stawia pierwsze kroki, ale od czegoś trzeba zacząć), **wiedza: ballady i pieśni** (jakaś podbudowa teoretyczna się przydaje), **występy: śpiew** oraz **występy: granie na lutni** (w wiadomym celu). Ze smutkiem rezygnuje z **wigoru**, który umożliwiłby mu dłuższe wykonywanie pewnych istotnych trubadurskich, męsko-damskich sztuczek.

Na owe 20 umiejętności (19 na poziomie **kiepskim** i języki: **wspólny** na **średnim**) Andrzej ma do wydania pulę 33 punktów – sumuje poziomy Intelgencji i Woli (obie cechy ma **dobre**, czyli $3 + 3 = 6$), a otrzymany wynik mnoży przez 3 (co daje 18), do którego dodaje jeszcze 15. Jak bowiem pamiętamy, liczbę punktów przeznaczonych na podniesienie umiejętności liczy się według wzoru $[(In + Wo) \times 3] + 15$. Tak więc Jezkier ma 33 punkty plus 5 dodatkowych, przeznaczonych na umiejętności wrodzone, gdyż postać Andrzeja jest człowiekiem.

Gracz wprawdzie decyduje się rozdysonować punkty na umiejętności wrodzone. Andrzej uznaje, że Jezkierowi wypada znać **wspólny** co najmniej **dobrze** (3 punkty – koszt podniesienia z poziomu **średniego** na **dobry**) i być **średnio sposstrzegawczym** (2 – z **kiepskiego** na **średni**). Pozostałe punkty przeznacza, jak następuje: **występy: śpiew** podnosi na **świątyni**, co kosztuje 9 punktów (w czymś trzeba być naprawdę niezłym); **występy: granie na lutni** – **dobry**, 5 punktów; **rozmawianie** – **dobry**, 5 punktów; **etykieta** – **średni**, 2 punkty; **czytanie i pisanie: wspólny** – **średni**, 2 punkty; **wiedza: ballady i pieśni** – **średni**, 2 punkty; języki: **starsza mowa** – **średni**, 2 punkty; **sztuka: układanie poezji** – **średni**, 2 punkty. Wydał więc w sumie $9 + 5 + 5 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 29$ punktów. Ostatnie 4 rozdziela na dwie ważne umiejętności bojowe, które zawsze mogą się przydać: **unik** i **walka bronią**, które osiągają poziom **średni**.

Andrzejowi pozostało obliczenie współczynników drugorzędnych, zakupienie ekwipunku (przeszywanica, sukieny wams, spodnie, płaszcz, kapelus, zestaw wędrowca, sztyl, lutnia, kilka pergaminów, pióro, inkaust) i uzupełnienie do końca karty (m.in. obrona przed magią i w walce).

O przeznaczaniu Jezkiera Bajarz Andrzej nie poinformował...





Rzeczniolod _____ tytuła _____ Występy _____
 _____ () układanie poem. (2) gromnie na klatki (3)
 _____ () _____ życiu (4)
 Osobowość: _____ Honor _____ (2) Przygoda _____ (4) Reputacja _____ (3)
 Przesłół: _____ Przemaczenie: niezręme _____
opuścił mieszczanin
dem. by zdobyć więcej
stawy i poznać świat
 Wady i zalety: _____

[illegible]

Wiedźmin: gra wyobraźni

Punkty wprawy

— O tak, ćwiczę często. W każdej wolnej chwili. Nie wolno mi wyjść z wprawy. Tutaj (...) też przyszedłem, by się rozruszać, by wypalić z mięśni to paskudne, wręcz drętwienie, które mnie opada, to krzączące we mnie zimno.

„Głos rozsądku 4”

Bohaterowie gry „Wiedźmin” przejdą niejedną ciężką próbę, doświadczą wielu cierpień i jeszcze więcej radości. Zdobędą też przeróżne nagrody – pieniądze, sławę i przedmioty. Jednak najcenniejszą z nich będzie wiedza, której nikt nie jest w stanie im zabrać. A jej zdobywanie i przyswajanie w mechanice gry odzwierciedlają punkty wprawy. Im więcej bohater ich zdobędzie, tym będzie potężniejszy i bardziej wszechstronny. O przyznawaniu punktów wprawy (w skrócie: WPR) wszystko wie Bazarz (patrz księga „Głos rozsądku”, str. 148), ale to gracze decydują, jak punkty te wykorzystywać. A mogą to czynić na dwa podstawowe sposoby – podnosząc poziom umiejętności i podnosząc poziom cech.

Podnoszenie poziomu umiejętności

Chcąc podnieść poziom umiejętności, trzeba wprawie uzbierać odpowiednią liczbę WPR, podaną w ramce „Koszt poziomu umiejętności i cech w punktach wprawy”. Bohater musi zapłacić za każdy poziom, o jaki podnosi zdolność. Jeżeli więc podnosi umiejętność z poziomu **średniego** na **świetny**, musi wprawie zapłacić za podniesienie jej na poziom **dobry**.

Ponadto bohater musi być zdrowy i wypoczęty oraz mieć dość czasu, by wyszkolić się w danej umiejętności. Najwięcej czasu i trudu wymaga zdobycie **kiepskiego** poziomu, gdyż postać potrzebuje w tym celu nauczyciela lub księgi, dzięki której zdobędzie potrzebną wiedzę. Tylko od Bazarza zależy, ile czasu zajmie cała operacja. I, oczywiście, czy bohater znajdzie odpowiedniego nauczyciela.

Trzeba jeszcze pamiętać, że bohater może zwiększać poziom umiejętności, z której w jakiś sposób korzystał. Jeżeli podczas całej gawędy jego **dociekliwość** leżała odłogiem, to Bazarz nie powinien wyrazić zgody na jej podniesienie.

Uwaga: Płacenie ratami za kolejne poziomy jest niedozwolone. Trzeba zdobyć odpowiednią liczbę WPR i dopiero wtedy można je wydać.

Podnoszenie poziomu cech

I w tym wypadku przede wszystkim trzeba zdobyć odpowiednią liczbę punktów wprawy oraz wykupić wcześniejszy poziom cechy. Należy najpierw jednak dobrze się zastanowić, dlaczego bohater ma prawo podnieść którąś ze swych cech. Czy, na przykład, przez ostatnie miesiące trenował swą

Silę, próbując łamać podkowy? A może szkolił Wole, odmawiając sobie różnych przyjemności? Oczywiście gracz musi podać znacznie sensowniejszy powód niż wymienione przed chwilą, zanim będzie mógł ponieść jedną ze swych cech.

Nie można „przeskakiwać” poziomów, tzn. kupić dwa lub więcej za jednym zamachem. Innymi słowy – aby podnieść **kiepską** cechę na poziom **świetny**, trzeba wprawie przekonać Bazarza, by pozwolił osiągnąć poziom **średni**. Dopiero po pewnym czasie można raz jeszcze porozmawiać z prowadzącym i ewentualnie uzyskać poziom **dobry**. Potem już tylko krok do **świetnego**.

Uwaga: Płacenie ratami za kolejne poziomy jest niedozwolone. Trzeba zdobyć odpowiednią liczbę WPR i dopiero wtedy można je wydać.

Koszt poziomu umiejętności i cech w punktach wprawy

WPR*	Poziom
10/-	Kiepski
20/100	Średni
30/150	Dobry
40/200	Świetny
50/250	Legendarny

* Umiejętność/cecha.

Tak jak podczas tworzenia postaci, aby wykupić wyższy poziom umiejętności, trzeba wcześniej zdobyć wszystkie niższe poziomy. Czyli do kupienia poziomu **średniego** potrzebny jest **kiepski**. Wprawie zdobywamy więc poziom **kiepski** za 10 punktów, a potem **średni** za 20. Jak widać, kupienie od razu poziomu **dobrego** wymaga wydania 60 punktów, **świetnego** – 100, a **legendarnego** – 150. W przypadku cech zasada jest podobna, ale koszt jest 5 razy większy.



Przykład

Najemnik Svarte Funkerheall **kiepsko** zna się na walce bronią, postanawia to jednak szybko zmienić. Podczas ostatnich wypraw zdobył aż 30 punktów wprawy, ma więc ich wystarczająco, by zmienić poziom wspomnianej umiejętności. Ponieważ miał okazję wymachiwać swym „rożnem”, Bazarz wyraził zgodę na zwiększenie poziomu. Gracz wydał 20 punktów i jego walka bronią osiągnęła poziom **średni**. Aby wykorzystać pozostałe 10 punktów, Svarte musiał poczekać jeszcze trochę. Szczęśliwie kolejne przygody również obfitowały w doświadczenia, które zwiększyły niewykorzystaną pulę WPR Svartego o 20 – do 30. Dzięki temu gracz może podnieść walkę bronią swą postaci do poziomu **dobry**.

1. Wiadomości ogólne dotyczące bohatera gracza – imię, wiek, rasa (patrz str. 41 i 202), kolor oczu i włosów, wzrost, waga oraz pleć.

2. Wartość cech ciała (patrz str. 15) i związanych z nimi umiejętności (opisy umiejętności rozpoczynają się na str. 19).

3. Wartość cech ducha (patrz str. 16) i związanych z nimi umiejętności (opisy umiejętności rozpoczynają się na str. 19).

4. Trzy wyróżnione umiejętności, podzielone na dziedziny związane z różnymi cechami: *rzemiosło* (patrz str. 31), *sztuka* (str. 34) i *występy* (str. 38).

5. Osobowość, czyli pewne cechy charakteru bohatera (patrz str. 18 i 45).

6. Przeznaczenie wpływające na los postaci (patrz str. 40).

7. Wady i zalety – tak fizyczne, jak i umysłowe – które może posiadać bohater (patrz str. 45).

8. Miejsce na szkic wyglądu bohatera lub notatki.

9. Wprawa, czyli doświadczenie nabywane przez bohatera podczas przygód (patrz str. 59).



Gracz: _____
Imię: _____
Rasa: _____
Wzrost: _____ Waga: _____ Pleć: _____
Włosy: _____ Oczy: _____ Wiek: _____

CECHY CIAŁA

Kondycja _____ [] **Empatia** _____ [] **Zręczność** _____ [] **Znaki wiedźmińskie** _____ []
Pływanie _____ [] **Nasłuchiwanie** _____ [] **Charakterystyka** _____ [] **Zwinność** _____ []
Wigor _____ [] **Poławianie** _____ [] **Falszowanie** _____ [] **Akrobatyka** _____ []
_____ [] **Przeszukiwanie** _____ [] **Modlitwy** _____ [] **Gibkość** _____ []
Poruszanie _____ [] **Rzucanie** _____ [] **Magia** _____ [] **Jeździectwo** _____ []
_____ [] **Spostrzegawczość** _____ [] **Rzeźnianie** _____ [] **Powoznictwo** _____ []
Siła _____ [] **Strzelanie** _____ [] **Unieszkodliwianie** _____ [] **Rybołówstwo** _____ []
Górnictwo _____ [] **Tortury** _____ [] **pułapki** _____ [] **Skradanie** _____ []
_____ [] **Tropienie** _____ [] **Walka bronią** _____ [] **Wspinaczka** _____ []
Zmysły _____ [] **Unik** _____ [] **Walka wręcz** _____ []
Czytanie z ruchu _____ [] **Widzenie** _____ [] **Włamywanie** _____ []
warg _____ [] **w ciemności** _____ []

CECHY DUCHA

Intelekt _____ [] **Rozmawianie** _____ []
Alchemia _____ [] **Zastraszenie** _____ []
Astrologia _____ [] **Zbieranie** _____ []
Cwaniactwo _____ [] **Modlitwy** _____ [] **informacji** _____ [] **Wola** _____ []
Czytanie i pisanie _____ [] **Magia** _____ [] **Żeglarsstwo** _____ [] **Dociekliwość** _____ []
_____ [] **Przetrawianie** _____ [] **Znaki wiedźmińskie** _____ [] **Koncentracja** _____ []
_____ [] **Szacowanie** _____ [] **Kupiectwo** _____ []
Ekonomia _____ [] **Taktyka** _____ [] **Ogłada** _____ [] **Przekupstwo** _____ []
Geografia _____ [] **Uzdrowianie** _____ [] **Dowodzenie** _____ [] **Przenikliwość** _____ []
Hazard _____ [] **Wiedza** _____ [] **Dyplomacja** _____ [] **Szelmowstwo** _____ []
Języki _____ [] **Etykieta** _____ [] **Zimna krew** _____ []
_____ [] **Przemawianie** _____ []

Rzemiosło _____ [] **Sztuka** _____ [] **Występy** _____ []
_____ [] _____ [] _____ []
_____ [] _____ [] _____ []

Osobowość: _____ [] **Honor** _____ [] **Przygoda** _____ [] **Reputacja** _____ []

Przeżołość: _____ **Przeznaczenie:** _____

_____ **Wady i zalety:** _____

Szkic bohatera

10. Posiadane przez postać
Fuzbrojenie (patrz str. 74)
oraz noszona przez niego
zbroja (patrz str. 77).

11. Wyuczone przez
bohatera manewry bo-
jowe (patrz str. 82).

12. Zaklęcia, modlitwy
lub znaki, którymi po-
stać potrafi się posłu-
giwać (patrz str. 85).

13. Punkty mocy
i walki, pozwalające
– odpowiednio – rzu-
cać zaklęcia, odma-
wiać modlitwy czy
składać znaki (patrz
str. 85) lub wykonywać
złożone manewry bo-
jowe (patrz str. 82).

14. Współczynniki
drugorzędne, pozwa-
lające określić pręd-
kość poruszania się
postaci i jej udźwig
(patrz str. 16).

15. Żywotność, jej
stadia oraz obrażenia
postaci (patrz str. 17
i 70).

16. Wartości obrony
bohatera, czyli jego
umiejętność unikania
wrażeń ciosów (patrz
str. 68) i odporność na
magiczne moce (patrz
str. 85), a także war-
tość odpowiednich mo-
dyfikatorów (patrz
str. 16).

17. Spis posiadanego
przez postać wyposa-
żenia (patrz str. 226).

18. Rysunek ułatwia-
jący określanie miej-
sca trafienia, obrażeń
otrzymanych w daną
część ciała i wyparowań
zbroi w poszczególnych
lokacjach.

9 Wypozyczenie Niewykorzystane [] Wykorzystane []		Wypozyczenie																																																																																									
UZBROJENIE <table border="1"> <thead> <tr> <th>Broń</th> <th>Poz. umiejętności</th> <th>Obrażenia</th> <th>Zasięg (B/S/D)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>[/ /]</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>[/ /]</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>[/ /]</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>[/ /]</td> </tr> </tbody> </table>				Broń	Poz. umiejętności	Obrażenia	Zasięg (B/S/D)				[/ /]				[/ /]				[/ /]				[/ /]																																																																				
Broń	Poz. umiejętności	Obrażenia	Zasięg (B/S/D)																																																																																								
			[/ /]																																																																																								
			[/ /]																																																																																								
			[/ /]																																																																																								
			[/ /]																																																																																								
Zbroja																																																																																											
MANEWRY <table border="1"> <thead> <tr> <th>Manewr</th> <th>PW</th> <th>Obrona</th> <th>Efekt</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				Manewr	PW	Obrona	Efekt																																																																																				
Manewr	PW	Obrona	Efekt																																																																																								
MAGICJA <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nazwa</th> <th>PM</th> <th>MT</th> <th>Żywił</th> <th>Trwanie</th> <th>Rzucanie</th> <th>Obrona</th> <th>Działanie</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				Nazwa	PM	MT	Żywił	Trwanie	Rzucanie	Obrona	Działanie																																																																																
Nazwa	PM	MT	Żywił	Trwanie	Rzucanie	Obrona	Działanie																																																																																				
Punkty mocy 13 [] Punkty walki []		Szybkość marszu (km) 14 [] Udźwig (kg) [] Szybkość w walce (m) [] Udźwig maksymalny (kg) []																																																																																									
Żywotność i stany zdrowia: 15 [] Obrażenia: [] zdrowy poobijany pokaleczony umierający [] [] [] []																																																																																											
Obrona: <table border="1"> <thead> <tr> <th>fizyczna</th> <th>magiczna</th> <th>fizyczna</th> <th>magiczna</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>modyfikator</td> <td>[]</td> <td>modyfikator</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Dystans</td> <td>[]</td> <td>czary</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Broń</td> <td>[]</td> <td>Modlitwy</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Wręcz</td> <td>[]</td> <td>Znaki</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table>				fizyczna	magiczna	fizyczna	magiczna	modyfikator	[]	modyfikator	[]	Dystans	[]	czary	[]	Broń	[]	Modlitwy	[]	Wręcz	[]	Znaki	[]																																																																				
fizyczna	magiczna	fizyczna	magiczna																																																																																								
modyfikator	[]	modyfikator	[]																																																																																								
Dystans	[]	czary	[]																																																																																								
Broń	[]	Modlitwy	[]																																																																																								
Wręcz	[]	Znaki	[]																																																																																								

18

2: głowa* Cierza

zbroja obrażenia

9-10: prawe ramię

zbroja obrażenia

4-5: lewe ramię

zbroja obrażenia

6-8: korpuz

zbroja obrażenia

12*

11: prawa noga

zbroja obrażenia

3: lewa noga

zbroja obrażenia

* Trafienie krytyczne.

Inne sposoby wykorzystywania WPR

Kupowanie poziomów cech i umiejętności to nie jedyne sposoby wykorzystywania punktów wprawy. Gracze mogą się zdecydować poświęcić je również na poznanie nowych manewrów bojowych (patrz księga „Miecz przeznaczenia”, str. 80), czarów i modlitw (patrz księga „Coś więcej”, str. 96 i 110). Takie wykorzystywanie WPR również wymaga poświęcenia czasu. Więcej informacji na temat manewrów, czarów oraz modlitw podano w odpowiednich księgach.

Liczenie punktów wprawy

Pulę WPR należy podzielić na dwie części – niewykorzystane i wykorzystane punkty. W pierwszej wpisuje się punkty zaraz po tym, jak Bazarz obdarzy nimi bohaterów. Jeśli w puli aktualnych WPR są jakieś punkty, należy je dodać do otrzymanych. W chwili, gdy gracz wydaje punkty, o tę liczbę należy zmniejszyć pulę niewykorzystanych WPR, a zwiększyć o nią pulę punktów wykorzystanych.



Przykład

Svarte ma 10 WPR w puli niewykorzystanych punktów i 60 w puli wykorzystanych. Na zakończenie gawędy Bazarz obdarzył go dodatkowymi 30 punktami. Gracz aktualizuje więc pierwszą pulę, która wynosi teraz 40 punktów. Chwilę później decyduje się wydać 20 z nich na zwiększenie jednej z umiejętności. Jego niewykorzystane WPR będą więc wynosić $(40 - 20 =) 20$, a wykorzystane $(60 + 20 =) 80$.



GRANICA MOŻLIWOŚCI



KSIEGA
REGUL

– To gra! Gra z przypadkiem, zabawa z losami! Ale diabelnie niebezpieczna gra [...].
„Coś więcej”

Oto zbiór prawideł, które w wielu wypadkach ułatwiają wszystkim uczestnikom gry życie. One również mogą być źródłem radości i dobrej zabawy. Warto jednak pamiętać, że to TYLKO zasady, a nie AŻ zasady. Należy się do nich odwoływać w sytuacjach, gdy zawodzi zdrowy rozsądek lub gdy nikt nie ma pomysłu, jak inaczej rozwiązać problem. Te reguły mają służyć graczom, a nie utrudniać im zabawę czy podporządkowywać ich sobie. W żadnym wypadku nie mogą one stać się li tylko granicą możliwości.

„Wiedźmin” jest grą wyobraźni – nie obowiązują w nim ścisłe prawidła, które obecne są w szachach, cchińczyku czy piłce nożnej. W tej grze zabawa będzie największa, gdy uczestników niewiele będzie ograniczać; gdy niemal wszystko stanie się możliwe. Oczywiście bez przesady. Trzeba pamiętać, że nawet w świecie gry obowiązują logika. Mimo wszystko bohaterów ograniczają ich prawa natury.

W „Wiedźminie” istnieją więc pewne reguły, które pozwalają wyjaśniać sytuacje sporne. Z zasad tych można korzystać i należy rozszerzać ich działanie, nigdy jednak nie powinno się pozwolić, by to one podporządkowały nas sobie. Dlatego też nikt nie powinien brać na poważnie wszystkich opisanych tu liczb i testów. Pamiętajcie, że nie trzeba ich stosować za każdym razem! Pamiętajcie również, że to tylko gra.



(patrz „Inicjatywa”, str. 68). I od tego momentu efekty owego działania wchodzi w życie. Wypowiedzenie krótkiego zdania, poruszenie się o liczbę metrów określoną przez szybkość w walce (patrz „Współczynniki drugorzędne”, str. 17), wyciągnięcie czy odrzucenie broni są nazywane działaniami prostymi i nie wymagają akcji. Również dwa znaki (*Znak Aard* i *Znak Heliotropu*, str. 121 i 122) i jeden z czarów (*Efekt zwierciadła*, str. 101) nie wymagają poświęcenia akcji. Oznacza to, iż

Zasady, których zmienić nie wolno

- 1) Reguły są po to, aby ułatwić i ubarwić grę. Dlatego też można je dowolnie zmieniać.
- 2) W przypadku jakiegokolwiek interpretacji zasad Bazarz zawsze ma rację.
- 3) Najwyższą zasadą zawsze winien być zdrowy rozsądek.

Czas w grze

W świecie gry czas dzielimy nie tylko na minuty, godziny, dni i tygodnie czy lata. Tu najważniejsze są rundy i tury.

- ROUNDA to około dziesięć sekund, w czasie których bohater może wykonać jedną akcję (uderzyć mieczem, rzucić zaklęcie, wykorzystać umiejętność, powiedzieć coś).
- TURA z kolei to mniej więcej minuta, czyli sześć rund. W tym czasie śmiełek może na przykład zacerpnąć Mocy do rzucenia zaklęcia.

Akcje

W trakcie rundy każdy śmiełek, bohater, stwór i postać tła mają prawo wykonać jedną akcję. Akcją ową może być atak, wstanie, rzucenie zaklęcia, użycie mocy przedmiotu, wypicie eliksiru, złożenie znaku lub wykorzystanie niektórych umiejętności. Wspomniane działanie bohater wykonuje natychmiast w chwili, gdy przypada jego kolej zgodnie z inicjatywą

Umiejętności nie wymagające akcji

Dociekliwość (Wo)*
Empatia (Zm)
Jeździectwo (Zw)**
Nastuchiwanie (Zm)*
Przenikliwość (Wo)*
Spostrzegawczość (Zm)*
Unik (Zm)***
Wiedza (In)*
Wigor (Ko)*
Wspinaczka (Zw)*
Zastraszanie (Og)*
Zimna krew (Wo)*

* Jeśli wykonując test tych umiejętności nie poświęci się akcji, stopień trudności testów wzrasta o 1.

** W niektórych wypadkach – przy trudniejszych manewrach – trzeba poświęcić całą akcję na wykorzystanie umiejętności jeździectwa.

*** Unik nie wymaga akcji, pod warunkiem że śmiełek posiada go na poziomie co najmniej dobrym (3).

bohater może ich użyć, a potem (lub wcześniej) wykonać jakąś inną czynność.

Uwaga: Do działań prostych zalicza się wykorzystanie pewnych umiejętności, których użycie nie wymaga akcji. Ich lista znajduje się w ramce „Umiejętności nie wymagające akcji”.

Testy i rzuty kośćmi

– *To nie bańś, to życie. Parszywe, złe, ciężkie, nie szczędzące pomylek, krzywd, żalu, rozczarowań i nieszczęść, nie szczędzące nikomu, ani wiedzminom, ani królowym. I dlatego, Gericie z Rivni, będziesz odpowiadał tylko raz.*

„Coś więcej”

Zapewne nieraz w trakcie gry zdarzy się sytuacja, kiedy nie będzie można na zdrowy rozum stwierdzić, czy dane działanie bohatera zakończy się sukcesem, czy też nie. Nie pomoże ani logiczne wyciąganie wniosków, ani odgrywanie postaci, ani korzystanie z opisów. Być może zdarzą się też sytuacje, gdy na działanie bohatera największy wpływ będzie miał ślepy los, Pani Fortuna czy szczęście – jednym z klasycznych przykładów jest walka, podczas której wiele zależy od fartu, wspieranego umiejętnościami.

W takich właśnie sytuacjach trzeba się odwołać do rzutów kośćmi, czyli tzw. testów. Warto jednak pamiętać, że z rzutami nie należy przesadzać, a nawet warto ich unikać. Lepiej samemu odegrać całą sytuację, niż zdać się na jeden czy dwa rzuty. Bywają jednak chwile, gdy kości dają wszystkim bardzo dużo radości, a przecież w naszej grze chodzi głównie o przyjemność!

Mechanika „Wiedzmina” oparta jest na zwykłej kości sześciociennej (zwanej też szóstką), dla ułatwienia nazywanej w skrócie k6. Czasem, gdy trzeba wylosować wartości mniejsze, używa się fikcyjnej kostki trójsiennej (k3) – rzucamy wtedy zwykłą kostką, a otrzymany wynik dzielimy przez dwa, zaokrąglając w górę. Analogicznie k2 oznacza wylosowanie wyniku z przedziału 1-2 („1” i „2” to 1, a „4”, „5” i „6” to 2). Zapis 3k6 oznacza, że rzucamy trzema szóstkami i że interesują nas wyniki 1-6. 2k3 oznacza, iż rzucamy dwiema fikcyjnymi kostkami trójsiennymi. Z kolei zapis k6-2 oznacza, iż od rezultatu uzyskanego na kostce odejmujemy dwa. Proste, prawda?

Uwaga: W grze „Wiedzmin” istnieją dwa rodzaje rzutów. Pierwszy z nich to testy umiejętności i cech. W ich przypadku wykonujemy rzut tyłoma kostkami, na jakim poziomie posiadamy daną cechę, a wynik na każdej z kości jest NIEZALĘŻNY – patrz „Testy” i „Sukcesy”, obok; kiedy w rzucie 2k6 otrzymamy „2” i „6”, wynik odczytujemy właśnie jako „2” i „6”. Do drugiego rodzaju testów zaliczamy wszystkie pozostałe rzuty kośćmi (są to, na przykład, testy obrażeń – patrz „Zadawanie obrażeń”, księga „Miecz przeznaczenia”, str. 72 – czy testy pobierania Mocy magicznej – patrz „Pobieranie Mocy”, księga „Coś więcej”, str. 88). W tym przypadku wyniki rzutów SUMUJE SIĘ; kiedy w rzucie 2k6 otrzymamy „2” i „6”, wynik odczytujemy właśnie jako 8.

Kość Przeznaczenia

Jedną z kości, którymi będziemy wykonywać testy umiejętności i cech, należy wyróżnić. Ową wyróżnioną kość nazywamy Kością Przeznaczenia, a decyduje ona o nadzwyczajnym powodzeniu (kiedy wypadnie na niej „6”) lub niezwykłym pechu (kiedy wypadnie „1”) – patrz str. 63.

Kiedy więc wykonujemy testy, jedną z kości musi być wyróżniona Kość Przeznaczenia.

Testy

Test wykonuje się tyłoma kośćmi, ile wynosi LICZBOWA WARTOŚĆ SPRAWDZANEJ CECHY. Jeśli więc mamy **dobry** Intelpekt, rzucamy 3k6. Trzeba pamiętać, że wśród tych trzech kostek jedna musi być wyróżnioną Kością Przeznaczenia. W przypadku, gdy rzucamy tylko jedną kością (jesteśmy w czymś **kiepscy**), musi to być Kość Przeznaczenia.

Sukcesy

Fortuna sprawia, że czasem osiągamy sukces, a czasem porażkę. Tak samo jest i w grze „Wiedzmin”. Z SUKCESEM mamy do czynienia, kiedy na kostce wypadnie „4”, „5” lub „6”. W przypadku, gdy wyrzucimy „1”, „2” lub „3”, nasz rzut zakończył się PORĄŻKĄ.

Stopnie trudności

Sukces to jednak dopiero krok do powodzenia testu. Ten bowiem zależy od BAZOWEGO STOPNIA TRUDNOŚCI – minimalnej liczby sukcesów, jakie musimy uzyskać w teście. Jeżeli więc wykonujemy test **dobrego** Intelpektu o trudności 2, to wykonujemy rzut 3k6 i musimy na dwóch z trzech kostek uzyskać rezultat „4”, „5” lub „6”.

Bazowy stopień trudności zależy od czynności, jakiej chcemy dokonać. Zwykle ustala go Bajarz, a gracze tylko modyfikują. Średni stopień trudności wynosi 4.

Stopnie trudności

Zadanie	ST
Dla dzieciaków	1
Banalnie łatwe	2
Łatwe	3
Średnie	4
Poważne	5
Niesamowicie trudne	6
Dla prawdziwych herosów	7

Uwaga: Zwykle bazowy stopień trudności nazywamy po prostu stopniem trudności lub nawet trudnością testu.

Testy cech a testy umiejętności

– Mam zdolności, czy nie mam!
– Na to pytanie odpowiedź testy.
– Testy, testy (...). Nie mam żadnych zdolności, mówię ci, gdybyś miada, tobym chyba wiedział, no nie! No, ale... A gdybyś, zupełnie przypadkiem, miada zdolności, co wtedy?

„Krew elfów”

Czasem gracz musi przetestować jedynie którąś z cech swojego bohatera – na przykład Intelpekt. Ma to miejsce wtedy, gdy Bajarz chce sprawdzić „surowe” możliwości postaci. W takim przypadku średni poziom trudności warto zmniejszyć do 2, ale w żaden sposób go nie modyfikować. Takie testy należy jednak wykonywać bardzo rzadko. To, czy dana postać potrafi sama z siebie coś zrozumieć lub wykonać, nie powinno zależeć od rzutu.

Jeżeli natomiast testujemy jakąś umiejętność, stopień trudności zmniejszamy o liczbowy odpowiednik jej poziomu, otrzymując w ten sposób ZMODYFIKOWANY STOPIEŃ TRUDNOŚCI. Kiedy więc bohater chce na przykład dociec, do czego prowadzi znalezione gdzieś przesłanki, bazowa trudność będzie wynosić 4 (Bajarz uważa, że sprawa nie jest za trudna). Ponieważ śmiełek posiada **docieklliwość** na **średnim** (2) poziomie, zmodyfikowany stopień trudności wynosi $4 - 2 = 2$. Nasz bohater ma **Wolę** na **dobrym** (3) poziomie, wykonuje więc test 3k6 i musi uzyskać co najmniej 2 sukcesy, czyli na dwóch z trzech kości musi wypaść „4”, „5” lub „6”.

Może się zdarzyć sytuacja, że zmodyfikowany stopień trudności będzie mniejszy lub równy 0. W tym przypadku, po pierwsze, na potrzeby np. testu spornego (patrz str. 64) zmodyfikowany stopień trudności zawsze równy jest 0, a po drugie, czynność automatycznie kończy się powodzeniem, choć zdarzają się sytuacje (choćby w walce), kiedy Bajarz i tak zarządzi wykonanie testu. Aby test zakończył się powodzeniem, na Kości Przeznaczenia nie może wypaść „1”.

Uwaga: Bywają sytuacje, kiedy gracze nie zdają sobie sprawy ze wszystkich modyfikatorów mających wpływ na dany test. Nie powinni więc mieć pretensji, gdy – mimo ich obliczeń – test się nie powiedzie.

W trakcie walki sytuacja ma się nieco inaczej – patrz str. 66.



Przykład

Minstrel Jezkier postanawia uświetnić swój – póki co nieciekawą – karczemny występ trudną pieśnią elfów. Cóż, biedny gracz nie dość, że nie zna Starszej Mowy Aen Seidhe, to jeszcze nie potrafi grać nawet na bębenku. Bajarz decyduje się więc na rzut. Gracz prowadzący Jezkiera wykonuje test umiejętności śpiew, powiązanej z cechą **Ogłada**. Bohater-minstrel ma zapisane na karcie, iż śpiewa **świeźnie** (4), ma za to **dobrą** (3) **Ogłade**. Bajarz ustala trudność na poziomie 5 – nie jest to najłatwiejsza pieśń, ale też

Łączenie umiejętności

W grze zapewne zdarzą się sytuacje, kiedy bohater będzie musiał połączyć dwie lub więcej umiejętności. Na przykład, płynąc żaglowcem, będzie pełnił rolę kapitana, czyli wykorzystywał jednocześnie **żeglarsstwo** i **dowodzenie**. Albo postanowi kulturalnie wytłumaczyć smętnemu szlachcicowi, że ten nie zna się na malarstwie, co wymaga umiejętności: **rozmawianie**, **etykieta** i **sztuka** (malarstwo). Jeśli w tej sytuacji trzeba wykonać test, należy brać pod uwagę średni poziom danych umiejętności, zaokrąglając w górę. W pierwszym przypadku, mając, na przykład, **kiepskie** (1) **żeglarsstwo** i **dobre** (3) **dowodzenie**, połączone umiejętności będzie miał na poziomie $(3 + 1) / 2 = 2$. A jeżeli w drugim postać jest obdarzona **średnią** (2) znajomością **etykiety**, **świeźnie** (4) **rozmawia**, na dodatek zaś jest **legendarnym** (5) **malarzem**, to połączona umiejętność zyska wartość $(2 + 4 + 5) / 3 = 3,66...$ – po zaokrągleniu: 3.

niezbyt skomplikowana. Zmodyfikowany stopień trudności wynosi więc $(5 - 4) = 1$. Gracz rzuca 3k6 i musi uzyskać co najmniej jeden sukces, czyli na jednej z trzech kości sześciociennych musi wypaść „4”, „5” lub „6”. Ma szczęście, gdyż rezultaty wynoszą „1”, „1” i „4” – Jezkierowi udało się, choć z trudem.



Wysoki stopień trudności

Może się zdarzyć, że zmodyfikowany stopień trudności testu będzie większy niż poziom testowanej cechy, a graczywaną umiejętnością. W tym przypadku bohater teoretycznie nie ma szansy wykonać danej czynności. Mimo to warto dać mu szansę! Jeśli w teście na Kości Przeznaczenia wypadnie „6” i jeśli przynajmniej na jednej z pozostałych osiągnięty zostanie sukces, czynność się powiedzie. Będzie to jednak powodzenie bardzo szczęśliwe.

Zasada opcjonalna: Szczęśliwy traf

Jeżeli zmodyfikowany stopień trudności jest większy od 0 i mniejszy od poziomu testowanej cechy, a graczowa test się nie powiedzie, jednak na Kości Przeznaczenia wypadnie „6”, to Bajarz może uznać, że dzięki szczęśliwemu trafowi bohater zdołał daną czynność wykonać.

Nadzwyczajne powodzenie lub niezwykley pech

Pani Fortuna płata nam różne figle. Zdarza się, że choć zadanie jest trudne, udaje się je nam wykonać w sposób perfekcyjny. Mówimy wtedy o nadzwyczajnym powodzeniu, które ma miejsce, gdy test się UDA, a na Kości Przeznaczenia wypadnie „6”. Z kolei niezwykley pech ma miejsce wtedy, gdy test zakończy się NIEPOWODZENIEM i na Kości Przeznaczenia wypadnie „1”.

Efekty nadzwyczajnego powodzenia lub niezwykley pecha określa Bajarz. Może być to większa liczba zadanych obrażeń lub nadzwyczajna moc rzuconego czaru, albo poślizgnięcie się w trakcie walki bądź wypuszczenie broni.



Przykład

Minstrel Jezkier chce zrobić dobre wrażenie na dostrzeżonej właśnie przeuroczej dzierlatce imieniem Monique, o ustach niczym korale, oczach błękitnych jak jeziora, kibici wąskiej ja u osy i całkiem zgrabnym tyłeczku. Podrywacz przybiera więc najbardziej pociągającą ze swych min i rusza ku dziewczęciu. Bajarz decyduje się na ostateczność, czyli test rozmawiania, albowiem gracz, prowadząc Jezkiera, zachowuje się niczym osobnik niski i kaprawy, a manierami przypomina pijanego szewca. Umiejętność tę nasz trubadur ma *dobrą* (3). Ogładę również, a bazowy stopień trudności zostaje uznany za poważny (5) – w końcu pannica już się nieco zniechęciła. Nieumiejętnie odgrywający postać gracz wykonuje test 3k6. Potrzebuje (5 – 3 = 2) sukcesów. Na kościach wypada „2”, „5” oraz „6” – i to na Kości Przeznaczenia! Bard osiąga wymagane minimum sukcesów! Ba, jego osobisty czar działa mocniej niż zwykle. Dziewcz-



nie tylko uznaje go za atrakcyjnego mężczyznę, ale zaczyna powoli dochodzić do wniosku, że może związać się z nim na dłużej.

Idąc za ciosem, Jezkier postanawia uwieść pannicę, czego graczywanijak nie udaje się odegrać. Trzeba więc uciec się do kolejnego testu rozmawiania, z którym wszak związane jest uwodzenie. Jak wiemy, minstrel rozmawiać potrafi *dobrze* (3). Bazowy stopień trudności testu wynosić będzie 4 (pannica jest już prawie przekonana). Po zmodyfikowaniu (4 – 3 = 1) wykonujemy test Ogłady. Wystarczy, by gracz uzyskał przynajmniej jeden sukces na którejś z trzech kostek. Jednak tym razem Jezkier nie ma szczęścia – na kostkach wypada „2” i „3”, a na Kości Przeznaczenia „1”. Ponieważ dalsza część tej przygody nie jest już tak interesująca, pozostawmy minstrela broniącego się przed atakiem dzierlatki.

Zasady opcjonalne

Znaczne powodzenie

Jeśli w teście gracz uzyska więcej sukcesów, niż wymaga tego zmodyfikowany stopień trudności, Bajarz może uznać, iż bohaterowi udało się wykonać czynność ponadprzeciętnie dobrze.

Nieszczęśliwy zbieg okoliczności

W przypadku, gdy zmodyfikowana trudność jest mniejsza lub równa 0 – co oznacza automatyczne powodzenie – Bajarz i tak może zarządzić wykonanie rzutu. Jeśli nie wypadnie żaden sukces, a na Kości Przeznaczenia będzie „1”, działanie zakończy się niepowodzeniem.

Modyfikatory

Już przy okazji umiejętności wspomnieliśmy o modyfikatorach, które wpływają na bazowy stopień trudności testów. Modyfikatory ujemne (ze znakiem „-”) ułatwiają wykonanie testu, a dodatnie (ze znakiem „+”) utrudniają. O tym, które modyfikatory w danej sytuacji można zastosować, decyduje Bajarz.

Po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów otrzymujemy stopień trudności, na który ma wpływ poziom testowane umiejętności.

Zaokrąglanie

W trakcie gry często trzeba będzie coś policzyć – podzielić, pomnożyć, wyciągnąć pierwiastek... Nie, pierwiastków raczej nie będzie. Niemniej, kiedy dojdzie do zaokrąglania, jeśli nie podano inaczej, należy zaokrąglać w dół, do najbliższej liczby całkowitej.

Testy sporne

Zapewne nieraz zdarzą się sytuacje, gdy rywalizować będą ze sobą dwie postaci. Na przykład, jeden z bohaterów może próbować dzięki *przenikliwości* odkryć, czy list od brata nie jest przypadkiem przez kogoś *sfałszowany*. W tej sytuacji bazowy stopień trudności (ustalany przez Bajarza) należy zwiększyć o liczbę sukcesów uzyskanych ponad wymagane minimum w teście umiejętności, z którą będziemy się spierać.

Uwaga: Kiedy piszemy o teście spornym, pierwszą podajemy umiejętność, z którą należy się spierać, a więc tę, której najpierw wykonuje się test. Jeżeli podajemy tylko jedną nazwę, spierające się osoby wykonują test tej samej umiejętności.

Przykład

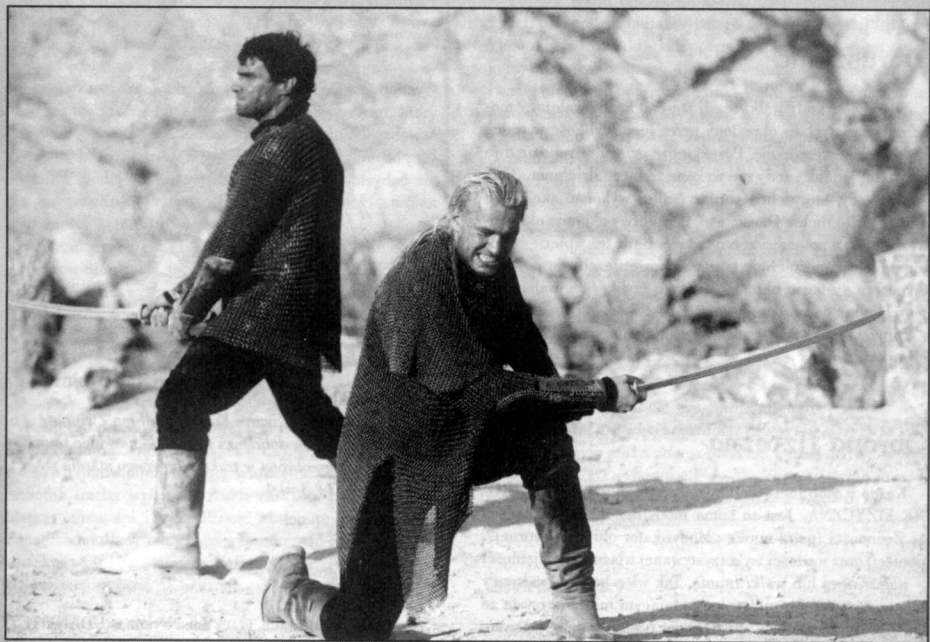


Minstrel Jezkier, któremu los najwyraźniej nie sprzyja, miał pecha spotkać absztyfikanta Monique. Osobnik ów – imieniem Osim – nie chciał jednak zrobić krzywdy naszemu bardowi, a jedynie go przestraszyć. Bajarz uznał, że najlepszy będzie w tej sytuacji test sporny odpowiednich umiejętności. Osim posiada *średnią* (2) Ogląda, za to dobre

(3) zastraszanie. Z kolei Jezkier ma *świetną* (4) Wolę, za to *kiepską* (1) zimną krew. Bazowy stopień trudności zastraszania jest *średni* (4), ale zmodyfikowany wynosi $(4 - 3 =) 1$. Osim rzuca 2k6 i uzyskuje „4” oraz „5” – dwa sukcesy, czyli jeden więcej niż potrzebował. Teraz Jezkier, aby nie uciec gdzie pieprze rośnie, musi wykonać test zimnej krwi o trudności 5 (*średni* [4] plus jeden więcej sukces uzyskany przez przeciwnika). Ponieważ minstrel jest *kiepski* w tej umiejętności, to zmodyfikowany stopień trudności wynosi 4! Jak widać, ma on niewielkie szanse oprzeć się Osimowi. Gracz prowadzący Jezkiera decyduje się wykonać rzut, choć wie, jak niewielkie ma szanse. W teście wypada „5”, „5”, „4” i „3”. Niestety, nasz biedny minstrel podkułił ogon jak niepyszny i udał się... Ale to już zupełnie inna historia!



MIĘCZ PRZEZNACZENIA



KSIEGA
WALKI

Gerałt odczołczył w bok, zawirował w błyskawicznym piruecie, strzyga otarła się o niego, też zawirowała, tnąc powietrze szponami. Nie straciła równowagi, zaatakowała ponownie, natychmiast, z podobrotu, kłapiąc zębami tuż przed piersią Gerałta. Riv odczołczył w drugą stronę, trzykrotnie zmieniając kierunek obrotu w furkoczającym piruecie, zdezorientował strzygę. Odskakując mocno, choć bez zamachu, uderzył ją w bok głowy srebrnymi kolcami osadzonymi na wierzchołku stronie rękawicy, na kłykciach.

„Wiedźmin”

Świat „Wiedźmina” stoi na ostrzu miecza. W leśnej głuszy, jaskiniach i na cmentarzyskach czają się krwiożercze potwory. W ciemnych uliczkach i zaułkach czają się jeszcze gorsze monstra, szumnie zwące się ludźmi. Chcąc nie chcąc, bohaterowie graczy będą musieli walczyć. Walczyć o życie – swoje lub bliskich. Walczyć o honor, sławę, ojczyznę... albo pieniądze.

Zapewne pomogą im w tym poniższe reguły.

Poruszanie

W trakcie rundy walki (czyli starcia) każdy walczący może pokonać dystans określony przez jego szybkość w walce i wykonać jeszcze akcję. Postać może przejść w rundzie dwa razy tyle, jednak wtedy nie wykona żadnego działania.

Walczący, który chce poruszyć się i wykonać akcję, nie może dzielić ruchu. Oznacza to, iż wpierw pokonuje określony dystans, a potem wykonuje akcję. Bądź też wpierw wykonuje akcję, a później się porusza. Nawet jeżeli nie pokonał on całego dystansu określanego jako szybkość w walce, nie może się już poruszyć.

Innymi słowy: Postać nie może się poruszyć, wykonać akcji i poruszyć raz jeszcze.

Obrona fizyczna

Każda z osób biorących udział w starciu posiada OBRO-
NĘ FIZYCZNĄ. Jest to suma modyfikatora wynikającego ze Zwinności (patrz ramka „Modyfikator obrony fizycznej”, poniżej) oraz wartości wykorzystywanej właśnie umiejętności – walki wręcz lub walki bronią. Tak więc bohater walczący bez oręża z przeciwnikiem posiadającym miecz korzysta ze swej walki wręcz. Gdy zaś ta sama postać walczy toporem, halabardą, itp., a także tzw. bronią improwizowaną używa walki bronią.

Modyfikator obrony fizycznej

Poziom Zwinności	Modyfikator obrony
1-2	1
3-4	2
5	3

Podczas strzelania bierze się pod uwagę jedynie modyfikator ze Zwinności i ewentualne inne modyfikatory – np. używaną tarczę (patrz „Strzelanie i rzucanie”, str. 74).



Przykład

Najemnik Svarte Funkerheall ma Zwinność średnią (2), dobrze za to zna się na walce bronią (3). Jego obrona w trakcie orężnego starcia wynosił, więc $(1 + 3 =) 4$.

Crafienie

Aby trafić przeciwnika, gracz musi wykonać UDANY TEST odpowiedniej umiejętności swojej postaci. W tym przypadku zmodyfikowana trudność testu równa jest obronie przeciwnika minus wartość umiejętności walki, jaką wykorzystuje atakujący bohater. W trakcie starcia orężnego lub podczas walki wręcz wykonuje się więc test Zręczności, a w przypadku strzelania i rzucania test Zmysłów.



Przykład

Svarte walczy swym mieczem z innym najemnikiem, Kacprem z Gór. Jego przeciwnik ma obronę równą 5 (dobra Zwinność daje obronę 2, dobra walka bronią – 3). Tak więc gracz prowadzący dobrze (3) walczącego bronią Svariego, aby trafić Kacpra, musi wykonać udany test Zręczności o trudności równej $(5 - 3 =) 2$.

Svarte ma **średnią** Zręczność (2), czyli gracz wykonuje test 2k6 – na każdej kości musi wypaść „4”, „5” lub „6”. Fortuna sprzyja najemnikowi – dwie „4”. Na Kości Przeznaczenia nie wypadło „6”, więc nie wpłynęła ona na wynik starcia.

Zasady opcjonalne

Może się zdarzyć, że obrona przeciwnika – po uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów – będzie równa umiejętności walki atakującego. W tej sytuacji Bajarz może zdecydować, że i tak potrzebny jest rzut (patrz ramka „Nieszczęśliwy zbieg okoliczności”, str. 63), jednak tylko Kością Przeznaczenia. Jeżeli wypadnie „1”, atakujący nie trafi.

Zapewne zdarzą się też sytuacje, gdy obrona przeciwnika będzie tak wysoka, iż trudności trafienia przewyższy poziom Zręczności lub Zmysłów atakującego. W tym wypadku teoretycznie nie da się wyprowadzić ciosu, który sięgnie ciała wroga. Jednak może się na to zdecydować Bajarz, biorąc pod uwagę inwencję i pomysłowość gracza. W podejmowaniu właściwych decyzji przydać się może też Kość Przeznaczenia (patrz „Wysoki stopień trudności”, str. 63).

Wszak świetnie znający się na walce wiedźmin Geralt nie powinien mieć problemów z prostym mieszkaniem Rivii. A jednak pewne fatalne okoliczności sprawiły, że został przez wspomnianego ciężko raniony...

PW można też wykorzystywać w inny sposób niż tylko podczas złożonych manewrów. Atakujący może przed każdym rzutem zadeklarować, że poświęca więcej punktów, niż jest to potrzebne (np. gdy wykonuje jakiś manewr), lub że po prostu wydaje w danym ciosie jakieś punkty. Oznacza to, że bohater o wiele staranniej przygotowuje się do wykonania manewru lub dokładniej wyprowadza uderzenie. Za każdy taki PW wolno dodać JEDEN do liczby oczek wylosowanych na JEDNEJ z kostek. Trzeba jednak pamiętać, że do kostki można dodać tylko 1, nigdy więcej. Decyzję, do których oczek dodaje się 1, gracz podejmuje po rzucie, jednak liczbę poświęcanych PW musi podać przed testem. Innymi słowy: Po wykonaniu rzutu za sukcesy zostanie uznane tyle wyrzuczonych „3”, ile przed testem wydano PW.

Punkt Walki odzyskuje się na dwa sposoby. Pierwszy z nich to 8 godzin nieprzerwanego odpoczynku (snu itp.), po którym pula wróci do stanu początkowego. Drugi wymaga wykorzystania *koncentracji*. Bohater w trakcie godziny nieprzerwanej medytacji odzyskuje Punkt Walki na każdy poziom tej umiejętności. Obie metody można łączyć. Nie można jednak zapomnieć, że tylko jeden nieprzerwany odpoczynek dziennie pozwala odzyskać całą pulę PW i że medytować można tylko trzy razy dziennie po godzinie.



Przykład

Znany nam już najemnik Svarte Funkerheall ma Zwinność **średnią** (2), **świetną** Kondycję (4), **dobrze** (3) zna się na walce bronią, **średnio** (2) zaś na walce wręcz. Z umiejętności bierzemy pod uwagę wyższą, a więc walkę bronią. Pula jego PW wynosi zatem $[(2 + 4 + 3) \times 2 =] 18$.

Podczas wędrowki przez góry Svarte spotkał Kacpra. Choć obawiał się wroga, nie miał gdzie uciec, zdecydował się więc stawić mu czoło. Od razu w pierwszym ataku zdecydował się wydać 2 PW. W teście 2k6 wypadło „2” i „3”. Niestety, tylko jeden wydany punkt się przydał, gdyż $2 + 1 = 3$, a to dalej nie jest sukces.

Używanie Mocy

Wiedźmini są szczególnymi wojownikami. Mogą oni wykorzystywać Punkty Mocy (patrz książka „Coś więcej”, str. 87) tak jak PW, czyli „opłacać” nimi wykonanie manewru itp. PM należy traktować tak, jakby powiększały pulę PW.

Czas

Walkę dzielimy na krótkie odcinki czasu, które nazywamy będziemy STARCIAМИ (rundami). Jedno starcie to ataki i obrona każdego z adwersarzy – czyli wykonanie akcji przez każdego z walczących. Choć wydaje się, że ciosy zadaje się szybko, jedno starcie trwa około 10 sekund. Oczywiście w rzeczywistości jest inaczej, pamiętajmy jednak, że to tylko świat gry.

Crafiące leżących przeciwników

Leżących przeciwnika łatwiej jest trafić. Jeśli przewrócony się broni (np. turla, miota, rzuca...), jego obrona fizyczna spada o 3 (patrz „Modyfikatory sytuacyjne”, str. 79), lecz test trafienia trzeba wykonać. Jeżeli zaś leży bez ruchu (jest nieprzytomny, śpi itp.), trafienie następuje automatycznie. Ponadto atakujący ma prawo wybrać część ciała, jaką chce zaatakować (patrz „Miejsce trafienia”, str. 70). Oczywiście, Bajarz musi wyrazić na to zgodę.

Punkty Walki (PW)

Punkty Walki oddają praktyczną część bojowego wyszkolenia oraz wrodzony dryg do walki. Są niejako sumą kondycji, zwinności, płynności ruchów oraz treningu. Każdy bohater dysponuje określoną pulą Punktów Walki, równą podwojonej sumie poziomów Zwinności, Kondycji i umiejętności walki wręcz lub walki bronią (pod uwagę bierzemy lepiej wyszkoloną umiejętność). PW używa się do wykonywania manewrów bardziej skomplikowanych niż zwykłe ciepłe/pchnięcie lub uderzenie na odlew pięścią czy kopnięcie. W chwili, kiedy gracz poświęci wszystkie PW swojej postaci, będzie ona mogła dalej walczyć, nie zrobi jednak nic niezwykłego.

Uwaga: Manewr, jaki chce się wykonać, każdy z walczących deklaruje tuż przed jego wykonaniem, w swojej akcji.

Zasady opcjonalne

Zwiększanie obrony

Każda postać wykorzystująca w starciu umiejętności *walka wręcz* lub *walka bronią* może zwiększyć swą obronę, niestety, zmniejszając jednocześnie szansę trafienia. Jest jednak prawdopodobne, że dzięki temu zabiegowi zdoła przeżyć.

Prrowadzający bohatera gracz musi zadeklarować, że jego postać PRZECHODZI DO OBRONY. W takim przypadku od chwili, w której postać zaczęła się bronić, aż do momentu zmiany decyzji, obrona śmiałka wzrasta. O ile? Dokładnie o tyle, na jakim poziomie śmiełek posiada *walkę wręcz* lub *walkę bronią* (czyli *dobrą* umiejętność pozwala zwiększyć obronę dokładnie o 3) – pod uwagę bierzemy tę umiejętność, z której bohater właśnie korzysta. Niestety, przejście do obrony dokonuje się kosztem ataku. Oznacza to, iż każdy przeznaczony na obronę punkt zwiększa o 1 trudność trafienia przeciwnika.

Zwiększanie ataku

Atakująca postać, wykorzystująca umiejętność *walka wręcz* lub *walka bronią*, może zwiększyć szansę trafienia przeciwnika, jednakże kosztem swojej obrony. W ten sposób będzie miała większą szansę przełamać opór wroga.

Ogrywający bohatera musi w tym celu zadeklarować, że jego postać PRZECHODZI DO ATAKU. A wtedy od chwili, w której śmiełek rozpoczął napór, aż do momentu zmiany decyzji, szansa na trafienie przeciwnika wzrasta o tyle, na jakim poziomie posiada on *walkę wręcz* lub *walkę bronią* (czyli *świetną* umiejętność pozwala zwiększyć atak – czyli zmniejszyć trudność trafienia przeciwnika, a więc jego obronę – dokładnie o 4). Oczywiście pod uwagę bierzemy tę umiejętność, z której bohater właśnie korzysta. Każdy przeznaczony na atak punkt zmniejsza, niestety, o 1 obronę śmiałka.

Uwagi

Uwaga 1: Każda runda przejścia do obrony/ataku kosztuje śmiałka 1 Punkt Walki.

Uwaga 2: Przejść do obrony/ataku można tylko walcząc. Nie jest to możliwe, kiedy postać czaruje, modli się czy składa znaki. Innymi słowy – jest to możliwe tylko wtedy, gdy bohater wykorzystuje albo *walkę wręcz*, albo *walkę bronią*.

Uwaga 3: Śmiełek, który przeszedł do obrony/ataku, nie może wykonywać żadnych manewrów, a także szarżować lub przechodzić do ataku itp. Może natomiast *unikać*.

Uwaga 4: Modyfikatory trafienia i obrony należy brać pod uwagę od akcji do akcji śmiałka, który przeszedł do obrony/ataku.

Inicjatywa

Na początku walki wszyscy uczestnicy wykonują rzut k6, do którego dodają wartość Zmysłów. Osoba, która uzyska najwyższy wynik, działa jako pierwsza, a po niej – w porządku malejącym – pozostali walczący. W przypadku uzyskania takiego samego wyniku, o kolejności decyduje wartość Zwinności – w pierw działa postać o wyższym Zw. Jeżeli zaś zarówno wynik testu, jak i wartość Zwinności są identyczne, bohaterowie jednocześnie wykonują swe akcje.

W chwili, gdy przypada kolej danej postaci, gracz (lub Bartz, jeśli jest to potwór lub postać tła) decyduje, jaką akcję wykona śmiełek. Następnie wykonuje się odpowiednie testy.

Uwaga: Inicjatywę ustala się raz na całą walkę.

Opóźnianie akcji

Gracz może zdecydować się na opóźnienie akcji swego bohatera. W takim wypadku w chwili, gdy przypada jego kolej, stwierdza on, iż czeka na rozwój wypadków. Musi jednak dokładnie określić sytuację, w jakiej chce zadziałać. Może na przykład stwierdzić, że stoi z napiętym łukiem i czeka, kiedy wraży mag zacznie tkąć zaklęcie – zamierza działać, gdy tylko dostrzeże pierwsze oznaki czarowania. Bądź też uznać, iż czeka na atak przeciwnika, by go *uniknąć* lub – jeżeli cios ominie cel – samemu zaatakować.

Uwaga: Bartz nie powinien zgadzać się na opóźnianie akcji do momentu „aż on coś zrobi”. Gracz musi dokładnie określić, kiedy jego postać zadziała.

Zwiększanie inicjatyw

Zapewne nie raz zdarzy się sytuacja, w której gracz uzna, iż chciałby działać możliwie najszybciej w rundzie. W takim przypadku może on poświęcić całą akcję swego bohatera, a wtedy w każdej następnej rundzie walki będzie miał inicjatywę równą 6 plus Zm. Akcje śmiełek będzie więc wykonywał w momencie, w którym przypada jego kolej, biorąc pod uwagę nową wartość inicjatyw.

Żywotność i stadia żywotności

Jak wiemy, ŻYWOTNOŚĆ (żyw) bohatera zależy od jego Kondycji. Może on otrzymać liczbę obrażeń (obr) równą 20 plus Ko x 3. Jednak wraz z ranami jego stan zdrowia będzie się pogarszał. Dlatego też żywotność należy podzielić na cztery STADIA (zwane też stanami): zdrowy, pobijany, pokaleczony i umierający (nazywane też pierwszym, drugim itd.). W „Tabeli żywotności i jej stadiów” na następnej stronie podano ów podział.

Cabela żywotności i jej stadiów

Kondycja	Stadia żywotności				
	Żywotność	Zdrowy (1.)	Poobijany (2.)	Pokaleczony (3.)	Umierający (4.)
Kiepska (1)	23	6	6 (12)	6 (18)	5 (23)
Średnia (2)	26	7	7 (14)	6 (20)	6 (26)
Dobra (3)	29	8	7 (15)	7 (22)	7 (29)
Świetna (4)	32	8	8 (16)	8 (24)	8 (32)
Legendarna (5)	35	9	9 (18)	9 (27)	8 (35)

Uwaga: W nawiasie podano sumę obrażeń, jakie bohater musi otrzymać, by jego stan zdrowia się zmienił. Na przykład, gdy postać mająca średnią Kondycję otrzyma więcej niż 7 obrażeń, będzie poobijana. Kiedy dostanie kolejne 8 (w sumie 15), zacznie być pokaleczona. Dopóki suma obrażeń nie przekroczy 20, śmiałek wciąż będzie tylko (aż?) pokaleczony.

Łatwo się domyślić, jak liczymy stadia żywotności/zdrowia. Jeśli żywotność dzieli się przez 4, na każde stadium po prostu przypada 25% jej wartości. Jeżeli zaś nie dzieli się przez 4, zwiększamy o jeden punkt żywotności stadia zdrowy, poobijany itd. – dopóki reszta z dzielenia się nie wyczerpie.

Efekt obrażeń

Obudził się i ze zdziwieniem stwierdził, że ból drażniący udo znikł, wydawało się też, że przestała dokuczać tętniąca, napinająca skórę opuchlizna. Chciał sięgnąć ręką, dotknąć, ale nie mógł się poruszyć. (...) Zaciskał i rozprętał palce, miarowo powtarzając w myśl: nie, nie, nie jestem. Sparalizowany.

„Coś więcej”



Oczywistym efektem dużej liczby otrzymanych obrażeń jest śmierć bohatera. Jednak im więcej postać otrzyma ran, tym trudniej będzie jej wykonywać różne czynności.

Zdrowy i poobijany bohater nie ma żadnych problemów i może robić co mu się żywnie podoba. Natomiast pokaleczonemu śmiałkowi wzrasta o 1 stopień trudności wszystkich testów związanych z czynnościami fizycznymi. Umierający bohater zaś ma o 1 wyższy stopień trudności każdego wykonywanego testu. W dwóch ostatnich przypadkach można również przyjąć, że o 1 spadają poziomy odpowiednich umiejętności postaci. W przypadku rzucania czarów sytuacja ma się nieco inaczej – patrz str. 92.

Obrażenia mogą mieć również wpływ na jakąś część ciała – patrz „Miejsce trafienia”, na następnej stronie.

Uwaga: Umierający bohater musi w ciągu godziny otrzymać fachową pomoc – innymi słowy winien się nim zaopiekować ktoś posiadający umiejętność *uzdrowianie* lub też należy zastosować leczniczą magię.



Przykład

Svarte ma *świetną* (4) Kondycję, czyli jego żywotność wynosi: $20 + (4 \times 3) = 32$. Stadia jego zdrowia wyglądają następująco: kiedy otrzyma 1-8 ran, będzie zdrowy; 9-16 – poobijany; 17-24 – pokaleczony; 25-32 – umierający. Zadanie mu choćby jednego obrażenia więcej niż 32 spowoduje śmierć.

W trakcie pierwszych starć z Kaprem z Gór Svarte otrzymał 7 obrażeń, jest więc wciąż zdrowy. Pech zrządził, że nim zdołał się wyleczyć, spotkał towarzyszy Kapra. Uznawszy, że przewaga liczebna nie zachęca do walki, wycofał się na z góry upatrzoną pozycję, zdążył jednak zainkasować strzałę i otrzymał 4 obrażenia. Ma teraz w sumie 11 obrażeń, jest więc poobijany, ale póki co nie musi się niczym przejmować. Nasz najemnik nie ma jednak szczęścia, gdyż w jakiś czas później wpada na przydrożnego łamignata, który rachuje mu kości, zadając kolejne 8 obrażeń. Biedny Svarte ma więc w sumie 19 obrażeń, jest więc pokaleczony i musi bardzo uważać. Gdy otrzyma teraz więcej niż 5 obrażeń, zacznie być umierający.

Cabela miejsc trafienia

2k6	Część ciała
2	Głowa*
3	Lewa noga
4-5	Lewe ramię
6-8	Korpus
9-10	Prawe ramię
11	Prawa noga
12	Korpus**

* Trafienie w głowę uznaje się za trafienie krytyczne (patrz str. 74).

** Trafienie krytyczne.

Miejsce trafienia

Podczas starcia ciosy zadaje się zwykle w losowe części ciała przeciwnika. Walczący przebijają się przez osłony, szukają odkrytego miejsca itp. Dlatego też w trakcie walki miejsce trafienia określać można losowo, rzucając 2k6, a wynik sprawdzając w pobliskiej tabeli. Oznacza to po prostu, że nasz bohater zaatakował ten punkt ciała przeciwnika, który akurat w danym starciu był nieosłonięty.

Oczywiście dana część ciała nie jest „nieśmiertelna”. Dlatego obrażenia trzeba liczyć w dwojaki sposób. Po pierwsze, wszystkie otrzymane przez bohatera rany sumuje się, co ma wpływ na stan zdrowia postaci (dotyczy one niejako korpusu). Po drugie, obrażenia zadane danej części ciała, również się do siebie dodaje. Tak więc, jeżeli przeciwnik trafił naszego śmiałka w prawe ramię, to zadane rany dotyczą tak owej kończyny, jak i ogólnej żywotności bohatera – jego korpusu.

Jeżeli rany zadane danej części ciała (wylaczając korpus i głowę) przekroczą stan poobijany – czyli osiągną pokaleczony – bohater nie będzie mógł danej kończyny używać aż do chwili, kiedy nie zostanie wyleczony. Jeśli zaś śmiełek otrzyma w to miejsce tyle obrażeń, że rany kończyny przekroczą stan umierający, należy uznać ją za odciętą.

Sytuacja ma się nieco inaczej, gdy śmiełek zostaje trafiony w głowę. Jeśli suma obrażeń otrzymanych w tę część ciała przekroczy stadium pokaleczony, bohater straci przytomność. Jeżeli zaś ran będzie więcej niż wynosi stan umierający, to – zegnaj głowo...

Obrażenia zadawane w korpus mają wpływ tylko na ogólny stan zdrowia. Dlatego też w tym miejscu zapisuje się sumę wszystkich obrażeń otrzymanych przez bohatera w dowolną część ciała (patrz „Karta postaci”, str. 57).

Uwaga: Wszelkie obrażenia wynikające z chorób, wykrwawiania się, magii, trucizn itp. zwykle zapisuje się „na korpusie”.

Przykład

Jak wiemy, Svarte ma żywotność 32. Walcząc z Szarym Ołbrzymem, otrzymał 5 ran w prawe ramię (wciąż jest zdrowe), 17 w lewe (które teraz wisi bezwładnie wzdłuż tułowia) i 9 w korpus. W sumie

otrzymał 31 obrażeń „na korpus”! Jest więc umierający – o krok od śmierci...

Uwaga ogólna

Trzeba zaznaczyć, że reguły dotyczące miejsca trafienia, a czasem również reguły opisujące stadia żywotności, warto stosować jedynie podczas ważnych pojedynków, w ostatnich starciach opowieści czy walce z głównym przeciwnikiem. W pozostałych, mniej istotnych potyczkach czy utarczkach lepiej stosować zasadę, że każdy cios trafia w korpus, a wszyscy walczą bez uszczerbku do utraty przytomności.

Ogluszenie

Wiedźmin uderzył z szybkością i siłą pioruna, walnął na wprost, wyrzucając ramię na pełną długość. Ciężki brzeszczot grzmotnął ze szcękaniem w klingę Taillasa tak, że odbita silnie uderzyła go prosto w twarz. Rycerz zawył, upadł na kłęczki i dotknął czołem trawę.

„Czas rozłąki 7”

Zdarzają się sytuacje, kiedy bohaterowie nie chcą zrobić przeciwnikowi zbytnej krzywdy – chodzi im o jego wyeliminowanie, lecz nie zabicie. W takiej sytuacji należy zadeklarować, że wroga pragnie się jedynie ogłuszyć/uniemożliwić. Zadawane oponentowi obrażenia będą jednak mniejsze (od wyniku testu obrażeń należy odjąć 3; minimum to zawsze 1 obrażenie), straci on jednak przytomność, kiedy osiągnie stan zdrowia: umierający. Z otrzymanych w ten sposób ran w ciągu 24 godzin leczzone są wszystkie do stanu poobijany. Pozostałe trzeba wyleczyć w normalny sposób.

Oczywiście rany wynikające z ogłuszenia kumulują się ze zwykłymi, choć leczy się je inaczej.

Uwaga 1: Trudność trafienia, jeśli bohater zamierza przeciwnika ogłuszyć, wzrasta o 1 (można uznać, że obrona ogłuszanego jest o 1 większa), gdy używa on broni obuchowej, a o 2 w przypadku używania innego oręża.

Uwaga 2: Bronią strzelecką nie można ogłuszać. Można to jednak robić orężem, którym się rzuca.

Leczenie obrażeń

— Tu nie wystarczy opatrunek (...). Potrzebny jest uzdrowiciel, kapłan, zdolny medyk...

„Ostatnie życie”

Otrzymane obrażenia oczywiście można leczyć. Zdrowi bohaterowie w ciągu dnia (24 godziny) nieprzerwanego odpoczynku „samoistnie” wyleczą wszystkie swoje rany. Poobijany śmiałowie z kolei potrzebują w sumie czterech dni nieprzerwanego wytchnienia (trzech, by powrócić do stanu zdrowy, i jednego, by całkowicie się wyleczyć). Oczywiście wpraw ich rany muszą zostać opatrzone.



Inaczej ma się sprawa z pokaleczonymi i umierającymi. Ci bohaterowie sami z siebie się nie wyleczą – potrzebują fachowej opieki. Wyleczenie każdego stadium zdrowia wymaga tygodnia leżenia w łóżku (czyli ze stanu umierający do pokaleczony – tydzień; i drugi – z pokaleczony do poobijany). Ponadto ranni muszą opiekować się medycy posiadający uzdrowianie na poziomie co najmniej dobrym. Osoby mające tę umiejętność na niższym poziomie również mogą spróbować pomóc rannemu. Bajarz może jednak zarządzić test uzdrowiania o trudności 6 dla umierającego i 5 dla pokaleczonego. Wyleczenie umierającego wymaga dwóch udanych testów w tygodniu, a pokaleczonego – jednego. Tak rannym bohaterom można leczyć obrażenia w magiczny sposób lub dzięki umiejętności uzdrowianie, nie zmieniając jednak stanu żywotności.

Jeśli rannym zajmować się będzie osoba posiadająca uzdrowianie, na każde 8 godzin opieki wyleczy on liczbę obrażeń równą poziomowi wspomnianej umiejętności medyka. Leczone w ten sposób rany nie mogą jednak zmienić stanu żywotności. Bohater nie zostanie więc wyleczony z większej liczby obrażeń, niż pozwala na to stadium. Zawsze będzie miał co najmniej jedną ranę w danym stanie. Innymi słowy, pokaleczony bohater o dobrej Ko zawsze będzie miał co najmniej 23 obrażenia, dopóki jego stan zdrowia nie ulegnie poprawie.

Stan zdrowia można spróbować szybko poprawić, wykorzystując umiejętność uzdrowianie. Jest to jednak dość ryzykowne. Wpierw należy wyleczyć rannego, by tylko jeden punkt obrażeń dzielił go od nowego stanu. Potem wykonuje się test uzdrowiania o bazowej trudności zależnej od aktualnego stadium żywotności (6 umierający, 5 pokaleczony i 4 poobijany). Jeżeli będzie on udany, stan zdrowia ulega zmianie, a wyleczony zostanie również „graniczny” punkt obrażeń. Jeśli się on jednak nie powiedzie, bohater otrzymuje k3

obrażenia, których przez najbliższe 24 godziny nie może w żaden sposób (poza magicznym) uleczyć. Takiej próby szybkiej zmiany stanu zdrowia można w przypadku danego bohatera dokonać tylko raz w ciągu całej kuracji.

Uwaga: Poza wagą i szybko poprawą stanu zdrowia nie ma na wyleczenie bohatera sposobu innego niż opisane powyżej. Oznacza to, iż umierający śmiełek może zostać wyleczony magią, można szybko zmienić jego stan zdrowia bądź też musi on spędzić odpowiednio dużo czasu w łóżku, by zostać wyleczonym.

Leczenie zmniejsza jednocześnie obrażenia „na korpusie” oraz w określonych częściach ciała (patrz „Miejsce trafienia”, str. 70). Jeżeli więc bohaterowi, który utracił w sumie 7 punktów żywotności i jest ranny w rękę – 3 punkty, wyleczymy 2 obrażenia, to jednocześnie będzie miał on 5 ran „na korpusie” i 1 w kończynie.

Zasady opcjonalne

Ułatwiająca

Na początku lepiej jest nie stosować zasady stadiów zdrowia. Walka będzie wtedy szybsza i łatwiejsza do przeprowadzenia. Również leczenie będzie prostsze – wystarczy ignorować wszystkie zasady dotyczące stadiów zdrowia, a brać pod uwagę jedynie takie fakty: 24 godziny nieprzerwanego odpoczynku pozwalają bohaterowi zregenerować 5 obrażeń; 8 godzin opieki osoby posiadającej uzdrowianie pozwala wyleczyć liczbę obrażeń równą poziomowi, na jakiej medyk posiada tę umiejętność (patrz też str. 36).

Utrudniająca

Bajarz może uznać, że pokaleczony lub umierający bohater może wykonać test wigoru (oczywiście już odpowiednio zmodyfikowany) o trudności równej odpowiednio 5 i 6. Jeżeli sprawdzian ów się powiedzie, śmiełek do końca walki nie musi brać pod uwagę efektów otrzymanych obrażeń. Kiedy jednak bitwa wreszcie się zakończy, otrzymuje trzy dodatkowe obrażenia (wszak nie oszczędzał się zbytino, prawda?), które mogą doprowadzić do śmierci.

Uwaga: Taki test wymaga poświęcenia akcji. Można go również wykonać raz na całą walkę.

U wrót śmierci

Zapewne znajdzie się wielu Bajarzy, którzy dojdą do wniosku, że bohaterowie zbyt szybko umierają. I dla nich właśnie jest ta zasada opcjonalna. Jeśli obrażenia otrzymane przez śmiełka przekraczają jego żywotność tylko o liczbę odpowiadającą stadium zdrowy (czyli 6 dla kiepskiej Ko, 7 dla średniej, 8 dla dobrej itd.), stoi on u wrót śmierci. Taki bohater nie może robić nic, z wyjątkiem dalszego wykrwawiania się. Jeżeli jednak w ciągu kilku chwil (jedno do trzech starć) ktoś wyleczy owe „zabójcze” obrażenia, śmiełek nie umrze. Będzie on niestety nieprzytomny przez 24 godziny i przebudzi się dopiero później, wciąż osłabiony (chyba że ktoś uleczy go magicznie).



Przykład

Jak pamiętamy, nasz pokaleczony Svarte miał 19 obrażeń. Ledwie żywy dotarł do wioski i miejskowego uzdrowiciela. Ten był tylko **dobrym** (3) medykiem i przez tydzień doprowadził śmiałka do stadium poobijany. Svarte zdecydował się zostać w wiosce jeszcze trzy dni, by dalej się leczyć. I zapłacił uzdrowicielowi, który się nim opiekował. Bazarz uznał, że nie warto przedłużać leczenia, i zdecydował, że w ciągu 24 godzin Svarte dojdzie do zdrowia. Najemnik ma więc 8 obrażeń, jest zdrowy i może wyruszyć w dalszą drogę.

Zadawanie obrażeń

Wiedźmin ciął go w bok, powyżej biodra, wykręcił się w półobrot, rozchłastał, napierając na klingę, unknął bez trudu przed szerokim i bezładnym, rozpaczliwym i pozbawionym gracji uderzeniem. Potwór, bezgłośnie otwierając rygi pysk, zniknął pod wodą, w której tętniły ciemnoczerwone obłoki.

„Trochę pośnięgienia”

Znamy już efekty obrażeń. Wiemy również, jak je leczyć. Nadszedł więc chyba odpowiedni moment, by się dowiedzieć, ile jesteśmy ich w stanie zadać!

Umiejętności bojowe

Miłośnicy realizmu mogą uznać, iż posługiwanie się toporem różni się od wywijania mieczem. I będą mieli rację. Mechanika gry wymaga jednak pewnych uproszczeń, dlatego też zdecydowaliśmy się na umiejętności pozwalające wykorzystywać wszystkie rodzaje broni białej, oręż strzelecki czy przeznaczony do miotania. Jeżeli jednak zasada ta nie odpowiada Bazarzowi i graczom, mogą oni uznać, że istnieje pięć niezależnych umiejętności **walka bronią** (odpowiednio: noże, lżejsza broń, cięższa broń oraz broń dwuręczna i drzewcowa, broń improwizowana, do której zalicza się kamienie itd.) i trzy **strzelania** (łuki, kusze i proce). W umiejętnościach tych szkolić się należy niezależnie – oznacza to, iż wojownik może **dobrze walczyć cięższą bronią** i **kiepsko walczyć nożami** oraz **świetnie strzelać z luków**, a **dobrze strzelać z kusz**. Niemniej manewry poznaje się tylko raz, a do obrony należy stosować najwyższy z posiadanych poziomów.

Aby zadać obrażenia, wprawdzie trzeba trafić przeciwnika. Potem wszystko zależy od tego, jakiego rodzaju walkę prowadzimy. Rzut kośćmi ustalający liczbę zadanych obrażeń nazywamy **TESTEM OBRAŻEŃ**.

- Obrażenia zadane w **walce wręcz** równe są k3 plus Siła atakującego plus ewentualne modyfikatory.
- Obrażenia zadane w **walce bronią** (miotaną i wręcz) równe są SUMIE wyników rzutu kośćmi odpowiednimi do używanego rodzaju oręża (patrz „Obrażenia zadawane przez

broń”) plus Siła atakującego razy dwa plus ewentualne modyfikatory.

- Obrażenia zadane w wyniku strzału równe są SUMIE wyników rzutu kośćmi odpowiednimi do używanego rodzaju oręża plus ewentualne modyfikatory (m.in. z Siły dla niektórych luków).

Obrażenia zadawane przez broń

Broń do walki wręcz:

Nazwa	Obrażenia
Noże*, sztylety*, kamienie*	k2+1
Lżejsza broń (pałki*, kordy, kije, kostury, toporki* itp.)	k3+1
Cięższa broń (miecze, szable, szpady, rapiery, topory, maczugi, buzdycyngi, krótkie włócznie*, oszczepy* itp.)	k6
Broń drzewcowa i dwuręczna (miecze dwuręczne***, dwuręczne topory***, długie włócznie, giewie***, halabardy***, gizarmy*** itp.; również kopie**** i lance****)	2k6
* Tą bronią można rzucać.	
** Tą bronią można tylko rzucać.	
*** Do użycia tego oręża potrzebna jest minimum do-bra Siła.	

**** Tej broni można używać tylko jadąc konno, również do szarży. Można nimi walczyć jedną ręką.

Broń strzelecka:

Nazwa	Obrażenia
Proce*	k3+1
Krótkie łuki	3k3+1
Długie łuki**	2k6+1
Łuki kompozytowe***	2k6+5
Kusze lekkie (ręczne)	3k6
Kusze typowe****	4k6
Kusze ciężkie****	5k6

* Do obrażeń zadawanych przez proce dodaje się modyfikator Si x 2, tak jak w przypadku kamieni.

** Do użycia długich luków potrzeba **dobrej** Zwinności.

*** Do użycia luków kompozytowych potrzeba **dobrej** Zwinności i **dobrej** Siły. Z kolei do zadawanych przez nie obrażeń dodaje się wartość Siły.

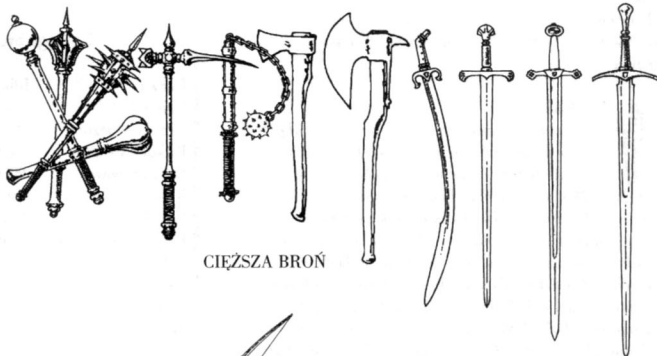
**** Z kuszy ciężkiej i typowej można strzelać tylko raz na dwie rundy.

Uwaga 1: Za zgodą Bazarza śmiałek może zakupić luk dostosowany do jego Siły. Oznaczać to będzie, że naciąg broni jest większy i pozwala zadawać poważniejsze obrażenia. W takim przypadku do wyniku testu obrażeń należy dodać wartość Si bohatera. Takimi lukami są właśnie łuki kompozytowe, zwane też kompozytami.

Uwaga 2: Niziołki posługujące się procą mogą korzystać z umiejętności **strzelanie** lub **rzucanie**, w zależności od tego, która jest większa.



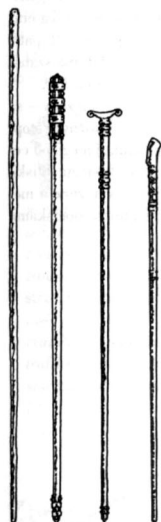
NOŻE I SZTYLETY



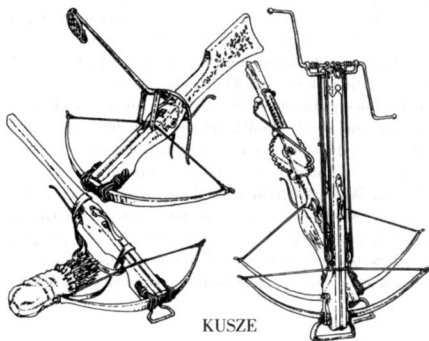
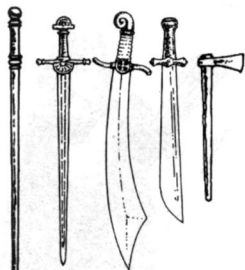
CIEŻSZA BRON



ŁUKI

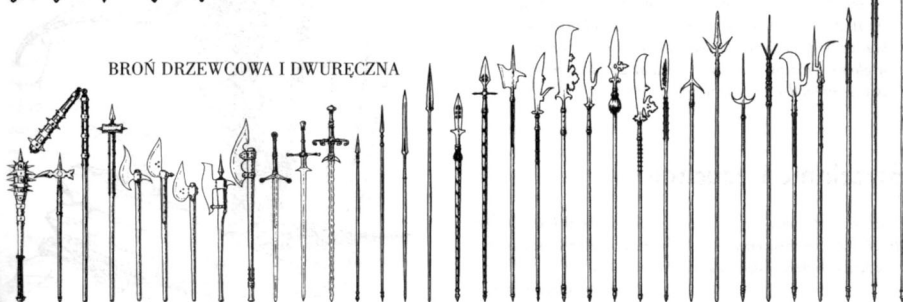


LŻEJSZA BRON



KUSZE

BRON DRZEWOWA I DWURECZNA



Podczas zadawania obrażeń będą najczęściej stosowane modyfikatory wynikające z magii oręża lub jakości jego wykonania.



Przykład

Najemnik Svarte, obdarzony **dobrą (3) Siłą**, walczy dwuręcznym mieczem. Za każdym razem, kiedy trafi przeciwnika, wykonuje test obrażeń 2k6, a do wyniku dodaje 6 (może więc zadać od 8 do 18 obrażeń). Gdyby najemnik zaatakował nożem, zadabyłby 7 lub 8 obrażeń. Walcząc wręcz, Svarte zada k3 obrażenia, a do wyniku dodawać będzie 3 (czyli zada od 4 do 7 obrażeń). Strzelając zaś z kuszy typowej, zadaje 4k6 obrażeń (czyli od 4 do 24). Posługując się z kolei łukiem kompozytowym, może spowodować 2k6 + 5 plus 3 (wynikające z Siły), czyli od 10 do 20 ran.

Trafienia krytyczne

Jeżeli w teście trafienia uzyska się więcej sukcesów niż tego wymagano, to za każdy taki sukces liczbę zadanych obrażeń zwiększa się o +3 (liczbę tę dodaje się na końcu i nigdy nie mnoży, nawet w przypadku trafienia krytycznego).

W trakcie walki nadzwyczajne powodzenie (patrz str. 63) oznacza trafienie krytyczne, które zadaje dwa razy więcej ran. Innymi słowy, wykonujemy test obrażeń kostkami wynikającymi z używanej broni, wynik mnożymy przez dwa, a następnie dodajemy modyfikator wynikający z Siły bohatera (i ewentualne inne modyfikatory, m.in. wynikające z magii).

Uwaga: Wszystkie trafienia w głowę uznaje się za trafienia krytyczne. Kiedy więc trafiamy w głowę, rany automatycznie mnoży się przez dwa, jak to opisano powyżej. Zaś w przypadku, gdy wynik testu oznacza trafienie krytyczne, a miejscem trafienia jest głowa, obrażenia należy pomnożyć przez 3, a nie przez 2.



Przykład

Svarte trafił krytycznie przeciwnika swym mieczem dwuręcznym w korpus. Wykonuje więc test 2k6: wypada „7”, które pomnożone przez 2 daje 14 – wszak trafienie jest krytyczne. Do tego wyniku gracz dodaje 6 (Svarte ma **dobrą Siłę**), otrzymując rezultat 20. Przeciwnik otrzyma więc 20 obrażeń na korpus. Gdyby Svarte krytycznie trafił przeciwnika w głowę, zadabyłby w tę część ciała aż 27 obrażeń, zapewne niemal zabijając wroga na miejscu.

Strzelanie i rzucanie

Strzela trafiła w oko, głęboko ugrzęzła w czaszce, w kości potylicy. Strzela była opierzona przegowanymi, barwionymi na żółto lotkami kury bażanta. Brzednwa sterczała ponad miotły traw.

„Miecz przeznaczenia”

Zasięgi broni (w metrach)

Nazwa	Bliski	Średni	Daleki
Kamień	1-3	4-6	7-10
Krótką włócznia	2-5	6-7	9-10
Kusza ręczna	2-20	21-40	41-60
Kusza typowa	2-50	51-75	75-100
Kusza ciężka	2-65	66-120	121-140
Łuk długi	2-40	41-100	101-220
Łuk kompozytowy	2-40	41-150	151-260
Łuk krótki	2-25	26-80	81-120
Oszczęp	1-10	11-30	31-40
Proca	2-15	16-40	41-100
Sztylet/nóż	1-5	6-8	9-10

W przypadku broni strzeleckiej i miotanej, by sprawdzić, czy pocisk sięgnął celu, wykonuje się tylko standardowy test cechy związanej z umiejętnością **strzelanie** lub **rzucanie** – czyli Zmysłów – o trudności zmniejszonej o poziom tej umiejętności. Na obronę ma wpływ jedynie Zwinność przeciwnika oraz tarcze (zwykła/mała zwiększa obronę o 1, a pawęg o 2, patrz ramka „Zbroje”, str. 76), jeśli oczywiście śmiałek ma szansę się nimi zasłonić. Strzał, bełtów, noży itp. można *unikać*.

Zasięg broni strzeleckiej i miotanej jest ograniczony – są one efektywne tylko na pewną odległość i w różnym stopniu, w zależności od dystansu dzielącego atakującego od celu. Dlatego też wyróżniliśmy trzy kategorie zasięgu: bliski, średni i daleki (patrz ramka „Zasięg broni”), wyrażone w metrach. Poza zasięg daleki nie można ani miotać pociskami,



ani nimi strzelać. Przeciwnika nie da się razić również na mniejszą odległość niż zasięg bliski.

W zależności od zasięgu różne są też szanse trafienia przeciwnika i obrażenia, jakie uda mu się zadać. Rażenie w zasięgu bliskim nie powoduje żadnych modyfikatorów. Strzelanie i rzucanie na zasięg średni zwiększa trudność trafienia o 1, a zadawane obrażenia zmniejsza o 2. Rażenie na daleki zasięg powoduje modyfikację trudności o 2, a zadawane rany zmniejsza o 4. Oczywiście atakujący musi widzieć przeciwnika, którego zamierza razić.

Uwaga: Może się zdarzyć, iż po zmodyfikowaniu zadanych ran przeciwnik nie otrzyma żadnych obrażeń.

Strzelanie do walczących

Zapewne nieraz śmiałkowicie będą mieli okazję strzelać (lub rzucić) do walczących. W takim przypadku należy zastosować następującą zasadę. Za każdą walczącą osobę oddzielającą strzelającego od celu należy zwiększyć trudność trafienia o 1. W przypadku, gdy test zakończy się niepowodzeniem, wypadnie jednak wystarczająca liczba sukcesów, by trafić któregoś z pozostałych walczących (czyli nie cel, w którego strzelający trafia, ale zastaniające mu osoby), to pocisk osiągnie jednego z nich.



Przykład

*Svarte walczy z dwoma zbrojami, podczas gdy ich kamrat – z łukiem – stara się trafić śmiałką. Zarówno zbroje, jak i Funkerheall mają w tym wypadku tylko obronę wynikającą ze Zwinności, wynoszącą 1. Łucznik próbuje trafić Svartego, lecz cel zastaniają mu dwaj jego kamraci, dlatego też trudność trafienia bohatera wzrasta do 3. Atakujący strzela **kiepsko** (1), ma za to **dobre** (3) Zmysły. Trudność testu wynosi więc $3 - 1 = 2$. Bazarz wykonuje rzut 3k6 i uzyskuje „3”, „2” oraz „5”. Łucznik nie trafił w Svartego, ale uzyskał jeden sukces, który wystarcza, by jego strzała wbiła się w któregoś ze zbrojów. Nikt nie mówił, że łupienie to prosty sposób na zycie...*

Zbroja

Nadchodząca postać zakuta była w zbroję z kombinacji żelaznych blach i tranowej w nosku skóry. Wynurki, graniasty, czarno i niebiesko szmelcowany napierśnik zachodził na segmentowany fartuch i krótkie ochraniacze na udach. Pancerne naramienniki były z ostrej, stalowych cierni, również przylbicza z gęsto kratowaną zastoną, wyciągniętą w kształt pyska, była usiana kolcami jak lupina kasztana.

„Kwestia ceny”

Samo trafienie i wykonanie testu obrażeń nie wystarczy. Przeciwnik może však mieć na sobie pancerz, który chroni go przed ciosami!

Zbroja: ochrona i ograniczenia

Rodzaj zbroi	Chroniony obszar	Ogranicza ¹
Brygantyna	Tułów i podbrzusze	Po, Zr
Czepiec kolczy ²	Szyja	Nic
Hełm otwarty ³	Głowa (bez twarzy)	Zm ⁴
Hełm zamknięty ⁵	Głowa (z twarzą)	Zm
Kaptur kolczy	Głowa i szyja (bez twarzy) ⁶	Nic
Kolcze/plytowe osłony nóg	Nogi i stopy	Po
Kolczuga długa	Tułów, ramiona, nogi (bez dłoni i stóp)	Po, Zr, Zw
Kolczuga	Tułów i ramiona (bez dłoni i szyi)	Po, Zr
Kolet, skórzniak	Tułów (bez szyi)	nic
Napierśnik/napiecznik pływowy	Płecy/tułów (bez podbrzusza)	Zw
Pływowe osłony ramion	Ramiona (bez dłoni)	Zr
Przeszywanica, skórzana kurtka	Tułów, podbrzusze i ręce (bez dłoni i szyi)	Nic
Ćwiekowana	(bez dłoni i szyi)	
Rękawice kolcze/plytowe	Dłonie	Zr

¹ Tu podano, którą z cech ogranicza noszenie danej części zbroi (powodując zmniejszenie ich wartości o 1 – patrz „Zbroje”).

² Doczepiany do dolnych krawędzi łebki.

³ Np. hełm z nosalem, kapalin, łebka.

⁴ Tylko słuch.

⁵ Np. hełm garncezkowy lub z zasłoną.

⁶ Sam kaptur jest na miękkiej podściółce i chroni jak zbroja miękka (1), jednak założony pod hełm, sumuje się z jego ochroną (co daje razem ochronę 3).

Uwaga: Ograniczenia wynikające z nałożenia różnych części zbroi sumują się, ale tylko jeśli chodzi o cechę, na którą mają wpływ – patrz również „Zbroja”.

Dla uproszczenia ZBROJE podzieliliśmy na trzy grupy: miękkie/skórzane, kolcze i pływowe. Pod tymi pojęciami mogą kryć się rozmaite rodzaje pancerzy okrywających różne części ciała – na przykład napierśnik pływowy (korpus), kolczuga (korpus i ramiona), długa kolczuga (korpus, ramiona, nogi), pełna zbroja płytowa lub kolcza (całe ciało), brygantyna (korpus) – patrz również „Jak nosić zbroję?”, str. 77, oraz „Zbroje: ochrona i ograniczenia”, powyżej.

Jeżeli trafiona część ciała chroniona jest zbroją, od liczby zadanych obrażeń odlicza się wartość WYPAROWAŃ danej osłony (patrz ramka „Zbroje”, str. 76). Jeśli zbroja noszona jest warstwowo (np. płytowa na kolczudzie lub kolczuga na przeszzywanicy), wartości wyparowań się SUMUJE.

Niestety, noszenie niektórych pancerzy ogranicza ruchy. Dotyczy to zbroi kolczych i pływowych – pierwsza jest bardzo ciężka, druga zaś lżejsza, za to sztywna. Ich noszenie ZMNIEJSZA Poruszanie, Zmysły, Zręczność i Zwinność o 1 (patrz ramka „Zbroja: ochrona i ograniczenia”, powyżej), co

wplywa na szybkość (patrz „Współczynniki drugorzędne”, str. 17) i niektóre umiejętności (patrz ramka „Umiejętności a zbroja”), nie dotyczy jednak ustalania liczby kostek, którymi wykonuje się testy trafienia. Łatwo więc policzyć, że nałożenie kolczugi oraz zbroi płytowej powoduje obniżenie cech o 2.

Uwaga: Oczywiście ruchy bohatera w pełni opancerzonego, a więc mającego na sobie zbroję chroniącą tułów (płyty lub kiry i kolczugę) i kończyny (dolne lub górne) oraz hełm, są ograniczone. Powoduje to utrudnienie wykonywania manewrów (patrz obok) oraz celowania (patrz str. 80) i uników (patrz str. 78), zwiększając ich koszt o dodatkowy 1 Punkt Walki.

Zbroje

Nazwa Zbroja	Wyparowania	Wkładanie ¹	Zdejmowanie
miękka	1	1 minuta/1 minuta ²	5 rund
Kolczuga	2	2 minuty ² /2 minuty ²	1 minuta
Płytowa	3	5 minut ² /4 minuty ²	4 minuty ²
Hełm ⁴	2	1 runda/1 runda	1 runda
Tarcza ⁴	2 (1)	0	0
Pawęż ⁴	3 (2)	0	0

¹ Przed znakiem „/” podajemy czas zwykłego wkładania zbroi. Za – wkładania jej na szybko, w pośpiechu, a tak ubrany pancerz zapewni gorszą ochronę. W mechanice gry oznacza to, iż chroni on tylko korpus, a jego wyparowania są mniejsze o 1 (wyjątek stanowią zbroje miękkie, których wyparowania zawsze wynoszą 1). W przypadku zbroi płytowej w takiej sytuacji narzuca się jedynie kiry (wyparowania na korpusie – 2; reszta ciała – 0). Kolczugę zaś wzuwa się na siebie dosyć szybko, sama się układa na ciele pod swoim ciężarem i chroni zawsze tak samo.

² Jeśli ktoś znający się na rzeczy pomaga bohaterowi ubierającemu/zdejmującemu zbroję, podany czas można zmniejszyć o połowę.

³ Bohaterowi wkładającemu ten pancerz ktoś musi pomagać.

⁴ Chroni tylko głowę.

⁵ Chroni korpus, głowę oraz tę stronę ciała, po której trzyma się tarczę. Uwaga: Tarcze zwiększają obronę fizyczną śmiałków, do których strzela się lub rzuca o podaną w nawiasie wartość. Oczywiście cały czas zapewniają bohaterom również wyparowania.

Uwaga: W kolumnach „Wkładanie” i „Zdejmowanie” podajemy orientacyjny czas ubrania się w pancerz oraz zrzucenia go (co szczególnie się przydaje, gdy śmialek znajdzie się pod wodą). „0” oznacza, iż odrzucenie tarczy wykonuje się od razu.

Jeśli chodzi o tarcze (w tym też o pawęż), to uniemożliwiają walkę bronią dwuręczną i niektórymi drzewcowymi (patrz „Broń a manewry”, str. 83). Zapewniają jednak wyparowania oraz obronę przed atakami z dystansu.



Przykłąd

Kacper walczący ze Svartem ma na sobie przesywanicę i hełm, a dodatkowo chroni się tarczą. Jego wyparowania wynoszą więc 3 na korpusie i części ciała chronionej tarczą, 4 na głowie, a 1 w pozostałych miejscach.

Umiejętności a zbroja

Oto lista umiejętności, na które mają wpływ zmniejszone przez zbroję cechy:

Zwinność:	Akrobatyka Gibkość Skradanie Wspinaczka Występy: taniec
Zręczność:	Charakteryzacja Fałszowanie Modlitwy Magia Rzemiosło (wszystkie zależne od Zr) Sztuka (wszystkie zależne od Zr) Włamywanie Występy: gra na instrumencie Znaki wiedźmińskie
Zmysły:	Czytanie z ruchu warg Nasłuchiwanie Przeszukiwanie Spostregawczość Sztuka: komponowanie Tropienie

Celowanie

Geralt zgarbił się w błyskawicznym zamachu, calowa żelazna kulka świsnęła ostro w powietrzu i z trzaskiem wyrznięła diabła prosto między rągi. Stwór runął na znak jak trafiony gromem.

„Kraniec świata”

Jeśli graczywo zależy na trafieniu w konkretną część ciała, a jego bohater nie wykonuje odpowiednich manewrów (jak na przykład *incartata* – patrz „Niektóre manewry podczas walki bronią”, str. 82), może celować w zwykły sposób. W takim przypadku stopień trudności ataku podnosi się o JEDEN (tak jakby przeciwnik miał większą obronę fizyczną), jeżeli śmialek celuje w rękę czy nogę. Trafianie w głowę, szyję czy dłoń powoduje modyfikator DWA. Celowanie w oko, palec lub stopy podlega modyfikatorowi TRZY. Zależnie od sytuacji i decyzji Bajarza, modyfikatory owe mogą wzrosnąć.

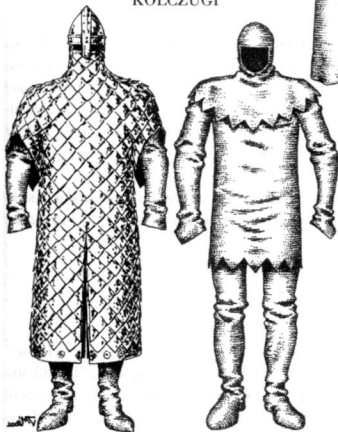
W przypadku strzelania i miotania, o JEDEN, DWA lub TRZY zwiększa się trudność, z jaką testuje się odpowiednią cechę (czyli *de facto* obronę fizyczną trafianego).



ZBROJE MIĘKKIE



KOLCZUGI



Jak nosić zbroję?

Łączenie zbroi to wśród wojowników sprawa częsta i zrozumiała, każdy wszak chce być jak najlepiej chroniony. Istnieją jednak pewne reguły tej operacji, po prostu wynikające z konstrukcji ochron. Tak jak na niewiele przydadzą się, na przykład, skarpety wciągane na buty, tak też nieodpowiednio połączona zbroja nie uchroni dobrze przed ciosem (o ile w ogóle da się ją nałożyć).

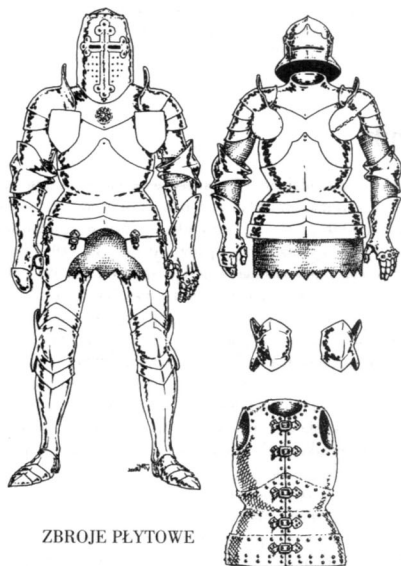
Łączeniem rodzajów zbroi rządzą takie oto reguły:

- **KOLCZUGA** jest zwykle coś warta, jeśli połączy się ją ze zbroją miękką, to znaczy włoży na przesywanicę, kolet, gruby skórzany lub sukieny kaftan. Tylko szaleńcy noszą ją bezpośrednio na ciele.
- **ZBROJA PŁYTOWA** albo **BRYGANTYNA** sama w sobie daje niezłą ochronę, ale ponieważ niemilosierdzie obciera, nosi się ją na zbroi miękkiej. Zazwyczaj jednak pod płyty wkłada się też kolczugę (oczywiście, włożoną już na zbroję miękką).
- **KAPTUR KOLCZY** założony na gołą głowę (jeśli jest jedyną osłoną) nie dość, że w ogóle nie chroni, to jeszcze wskutek ciosu może się wbić w głowę właściciela. Zakłada go się na co najmniej gruby wełniany kaptur, choć nierzadko szyje się pikowane czepki, będące odpowiednikami przesywanicy. Po prawdzie, nawet jeśli kaptur jest dodatkową osłoną głowy w hełmie (a takie połączenie jest dość częste), rzadko kto wciąga go na goły łeb.

77

Pancerze, herby i zdobienia

Powszechne jest wśród szlachty oraz rycerstwa wszystkich krajów noszenie herbów i znaków rodowych na broni czy zbroi. Jednak nigdy NIE maluje się blach pancerza. Malowany lub też tkany wzór wykonuje się na cienkim suknie bądź tkaninie nitowanej do zbroi lub wpuszczanej na krawędziach pod listwy mocujące. W przypadku zbroi miękkich powszechne są naciągane na wierzch tuniki i obcisłe kaftany. Tak dekorowane zbroje są barwne i zdobne, a w ferworze walki umożliwiają rozpoznanie „swoich”.



ZBROJE PŁYTOWE



78 Uwaga 1: Każde celowanie (a więc próba trafienia w konkretną część ciała) wymaga poświęcenia 1 PW.

Uwaga 2: Bohater mający na sobie zbroję chroniącą tułów (płytę lub kiryś i kolczugę) i kończyny (dolne lub górne) oraz hełm, chcąc celować, musi zapłacić dodatkowy 1 Punkt Walki (czyli w sumie 2 PW).

Uniki

Bohater posiadający umiejętność *unik* może po trafieniu przez przeciwnika zadeklarować, iż zamiast atakować, będzie starał się *uniknąć* ciosu przeciwnika – oczywiście, jeżeli ma jeszcze w danej turze akcję (patrz „Akcje”, str. 60). Udany *unik* wymaga powodzenia w teście spornym odpowiedniej umiejętności bojowej atakującego i *uniku* bohatera. Sukces w tym teście oznacza, że bohater uchylił się przed ciosem i nie został trafiony, a – co za tym idzie – nie otrzyma obrażeń.

Postać posiadająca *uniki* na poziomie *dobrym* (3) nie traci akcji w rundzie, w której próbuje uniknąć ciosu przeciwnika, jeżeli *unik* jej się powiedzie. Innymi słowy: może jednocześnie zaatakować, rzucić czar itp. oraz udanie *uniknąć* ciosu przeciwnika. Jeśli jednak *unik* się nie uda, bohater traci swą następną akcję.

Uwaga 1: *Unikać* może tylko raz w rundzie (starciu), bez względu na poziom umiejętności.

Uwaga 2: Za każdą próbę *uniku* trzeba zapłacić 1 PW.

Uwaga 3: Bohater noszący zbroję chroniącą tułów (płytę lub kiryś i kolczugę) i kończyny (dolne lub górne) oraz hełm,

chcąc wykonać *unik*, musi zapłacić za niego dodatkowy 1 Punkt Walki (czyli w sumie 2 PW).



Przykład

Walczyąc z Kacprem z Gór Svarte Funkerheall ma Zwinność i Zmysły *średnie* (2), *dobre* (3) *uniki* i *dobrą* (3) walkę bronią. Jego przeciwnik ma *dobrą* (3) Zwinność i *dobrą* (3) walkę bronią. Obrona Svartego wynosi $(1 + 3 = 4)$, ale decyduje się on unikać ciosu wroga. Atakując go Kacper musi pokonać trudność $(4 - 3 = 1)$. W teście 3k6 wypada „3”, „4” i „5” – dwa sukcesy, czyli jeden więcej niż wymagane. Tak więc trudność uniku wynosić będzie 4 (Bajarz decyduje, że sytuacja nie wymaga większego stopnia trudności niż *średni* – Svarte ma wystarczająco dużo miejsca do uskokowania) plus 1 za dodatkowy sukces Kacpra; w sumie 5. Tę trudność modyfikujemy o *uniki* Svartego: $5 - 3 = 2$. Aby uniknąć ciosu, gracz prowadzący Funkerhealla musi w teście 2k6 uzyskać dwa sukcesy. Ma on wiele szczęścia, gdyż na kościach wypadają dwie „5”! Svarte zdołał więc uchylić się przed strasliwym toporem Kacpra!

Zaskoczenie

Zawsze lepiej atakować przeciwnika, który nie spodziewa się ciosu. Zaskoczony osobnik nie może się bronić i nie zareaguje od razu (w pierwszej rundzie walki zaskoczony traci akcję). Jeśli więc bohaterowi udało się podkraść doń niezauważenie, to – po pierwsze – obrona wroga wynosi 1 (bez względu na Zwinność i umiejętności), a – po drugie – nie może on w pierwszym starciu oddać.

Uwaga: Bajarz może uznać, że obrona zaskoczonej istoty jest większa, biorąc pod uwagę jej wrodzone cechy lub magię.

Przewrócenie

Zapewne nienajmniej bohater zostanie w walce przewrócony. W takim przypadku łatwiej jest go trafić (patrz „Modyfikatory sytuacji”, str. 79), a jemu trudniej jest działać (trudność wykonywanych przez niego testów wzrasta o 2). Jeśli sytuacja nie zalicza się do niezwykłych, przewrócony śmiełek może się bez problemu podnieść, poświęca na to jednak swoją akcję i nie może w tej samej rundzie zaatakować, rzucić zaklęcia czy wykonać jakiegokolwiek innej czynności.

Pochwycenie

Nierzapewne zdarzy się, że wrogi śmiełkowi stwór pochwyci go lub że on sam zastosuje manewr (patrz „Niekłóre manewry podczas walki wręcz”, str. 80), który pozwoli mu złapać przeciwnika. W zależności od woli Bajarza pochwyciona ofiara może wykonywać niektóre inne czynności poza wyrzucaniem

się. Zwykle jednak jest zupełnie bezbronna i ma prawo liczyć jedynie na pomoc towarzyszy. Zadawane podczas pochwyceń obrażenia zaliczane są „na korpus”, a pancerze chronią przed nimi tylko z połową swej skuteczności (pod uwagę bierze się połowę wyparowań, gdzie minimum wynosi zawsze 1).

Modyfikatory sytuacji

W trakcie walki przeciwnicy nie stoją bez ruchu jeden przed drugim, a starcie nie toczy się w idealnych warunkach. Walczący poruszają się, stają, jeden wyżej, drugi niżej itp. Bywają też walki, które toczy się w strugach deszczu lub w mroku. Wszystko to ma wpływ na stopień trudności testu trafienia.

Uwaga: „+” oznacza, że stopień trudności zwiększamy (czyli trafić jest trudniej), a „-” – że ją zmniejszamy. Można ten modyfikator traktować jako bonus zwiększający obronę bądź też karę ją zmniejszającą.

Sytuacja	Walka wręcz/bronią	Strzelanie/ rzucanie
Atakowany		
biegnie	-	+1
niewidzialny*	+5	+5
ogłuszony, stracił równowagę osaczony przez 3 lub więcej przeciwników	-1	-1
przewrócony	-2	-
ucieka, wspina się itp.	-3	+2
ukryty	-2	-2
do 25% powierzchni ciała	+1	+1
25-50% powierzchni ciała	+2	+2
50-75% powierzchni ciała	+3	+3
75-100% powierzchni ciała	+4	+4
zaskoczony	obrona 1	obrona 1

Atakujący		
biegnie	+1	+1
na wierzchołku	+1	+2
niewidzialny	-2	-2
ślepy*	+5	+5
wyżej	-1	-

Warunki**		
Burza	+2	+3 (lub niemożliwe)
Całkowite ciemności*	+5	+5
Deszcz	+1	+2
Silny wiatr	+1	niemożliwe
Śliskie podłoże	+2	+2
Światło księżyca	+2	+3
Światło pochodni, półmrok	+1	+1

* Atakujący musi zgadywać, gdzie znajduje się przeciwnik.

** Dotyczy wszystkich biorących udział w walce.

Ofiara chcąc wyrwać się z pochwyceń, musi zwykle wykonać sporny test ataku (czyli *walki wręcz* chwytającej go istoty – tego, który doprowadził do pochwyceń) i swojej *akrobatyki, gibkości* lub *walki wręcz* o bazowej trudności 4 (lub więcej, jeśli tak zarządzi Bazar).

Uwaga: Wyrwanie się z pochwyceń – wykonanie wspomnianego powyżej testu – wymaga poświęcenia akcji.

Szarża

Każdy bohater – szczególnie ten dosiadający rumaka – może wykonać szarżę. W ten sposób zwiększy zadawane w udanym ataku obrażenia, lecz wystawia się wtedy na trafienie. Aby wykonać szarżę, śmiełek musi rozpedzić się – poświęcić na to akcję i przez przynajmniej 10 metrów biec w kierunku przeciwnika lub przez 30 galopować na rumaku. W następnej rundzie, w swojej akcji, szarżujący dopada przeciwnika, zadając cios i jednocześnie się zatrzymując. Impet takiego ataku sprawia, że modyfikator z Siły szarżującego (lub Si wierzchowca, która w przypadku konia wynosi 4) mnoży się przez CZTERE (a nie przez dwa, jak przy zwykłym trafieniu). Niestety, obrona szarżującego, od chwili rozpoczęcia szarży do jego następnej akcji, maleje o DWA.

Szarżujący pieszo śmiełek może użyć dowolnej broni. Jeżeli jednak atakuje on z wierzchowca, musi walczyć kopią, włócznią lub lancą (zwykle oręż ów po udanym trafieniu łamie się).

Uwaga 1: Wykonanie szarży wymaga poświęcenia 1 PW, gdy bohater używa broni drzewcowej lub dwuręcznej (w tym kopii, lanc i włóczni). W innym przypadku (broń lżejsza, cięższa itp.) koszt wzrasta do 2 PW. Oczywiście trudno sobie wyobrazić kogoś szarżującego ze sztyltem lub kamieniem...

Uwaga 2: Szarżując, nie można wykonywać uników, przechodzić do obrony i ataku.

Walka dwoma orężami

Po Kontynencie wędruje wielu wojowników, którzy potrafia walczyć, trzymając miecz w jednej, a sztylet w drugiej ręce. Również śmiełkowie mogą w taki sposób posługiwać się orężem. Jednakże walka dwoma orężami podlega pewnym ograniczeniom, wymienionym poniżej.

● Po pierwsze, w „podstawowej” ręce (zwykle prawej) można dzierżyć oręż z grupy: noże, lżejsza broń i cięższa broń. W drugiej dłoni (zapewne lewej) trzymać zaś trzeba broń lżejszą lub nóż.

● Po drugie, wykonywane testy ataku podlegają modyfikatorom zwiększającym stopień trudności. Modyfikator ataku orężem trzymanym w „podstawowej” ręce wynosi 1 (tak jakby obrona przeciwnika zwiększała się o 1), z kolei modyfikator ataku drugą bronią wynosi 2 (tak jakby obrona przeciwnika zwiększała się o 2).

● Po trzecie, walcząc w opisany powyżej sposób, nie można oczywiście używać tarczy.

Walka wręcz z uzbrojonym przeciwnikiem

Jeśli bohater walczy wręcz z przeciwnikiem walczącym bronią (ale nie tzw. bronią improwizowaną, tylko orężem przeznaczonym do walki – mieczem, toporem, maczugą itp.), to jego obrona wynikająca z wykorzystywanej umiejętności (wspomnianej *walki wręcz*) spada o JEDEN. Zasada ta odzwierciedla przewagę zasięgu broni i szybkość, z jaką określony oręż się wykorzystuje.

Uwaga: Jeżeli obrona śmiałka wynika tylko ze Zwinności, to się jej nie zmniejsza.

Manewry

Prawdziwi wirtuozi walki przypominają tancerzy wykonujących przeróżne figury. Atak, wypad, odskok – to najprostsze elementy starcia. Każdy kolejny poziom umiejętności *walka wręcz* lub *walka bronią* pozwala natomiast na zastosowanie w walce coraz to nowszych manewrów. To one są znanymi z książek Andrzeja Sapkowskiego mierzonymi kopniakami i ciosami oraz fechtunkiem wykorzystującym dźwięcznie nazywające się figury szermierze.

Oczywiście w danej rundzie (poświęcając akcje) bohater może wykonać tylko jeden manewr, chyba że w opisie podano inaczej.

Bohater nie posiada automatycznie wszystkich manewrów związanych z danym poziomem umiejętności. Musi je wykupić niezależnie. Jeśli kupuje się je w trakcie tworzenia postaci, ich koszt równy jest kosztowi w Punktach Walki, lecz wydać należy punkty przeznaczone na umiejętności. Jeżeli zaś gracz chce któryś z nich obdarzyć swego bohatera później, musi poświęcić tyle WPR, ile wynosi koszt w PW x 10 (patrz też „Punkty wprawy”, str. 55). Jak łatwo się domyślić, manewry kosztujące 0 PW zna każdy i każdy może je wykonywać.

W tabelkach opisujących manewry (patrz str. 81 i 82) podano wymagany poziom odpowiedniej umiejętności, nazwę manewru, koszt jego wykonania w Punktach Walki, wpływ na obronę oraz efekt wykonania manewru. Przy obronie podano dwie liczby, dotyczące atakującego i atakowanego. Plus („+”) oznacza, że obronę się zwiększa i trafić jest trudniej; minus („-”) – iż się ją zmniejsza. Zapis „-1/+2” to znak, że atakujący musi zmniejszyć swą obronę o 1, a atakowany zwiększa ją o 2 (po prostu, wykonując niektóre manewry, wojownik wystawia się na atak przeciwnika, a jednocześnie trudniej jest mu go trafić). Modyfikator ten odnosi się tylko do atakującego i atakowanego, należy zaś brać go pod uwagę do chwili, gdy w następnym starciu (rundzie) nadejdzie kolej bohatera wykonującego manewr.

Uwaga 1: Jeżeli wykonującego manewr bohatera atakuje więcej niż jeden przeciwnik, to śmiałek ma obniżoną obronę fizyczną w stosunku do wszystkich.

Uwaga 2: Śmiałek wykonujący manewr deklaruje tę czynność w swojej akcji. Następnie gracz wydaje wymagane PW



i próbuje trafić przeciwnika. Nieudany test trafienia oznacza, że manewr się nie powiódł. Mimo to obrona bohatera spada aż do jego następnej akcji, a poświęcone PW są tracone.

Uwaga 3: W danej rundzie można wykonać tylko jeden manewr.



Przykład

Prowadzący Svartego gracza podczas kreacji postaci zdecydował się wykupić manewr zwany *palestrą*. W tym celu musi posiadać walkę bronią na poziomie co najmniej *średnim*. Za manewr zapłaci zaś 2 punkty, bo taki jest jego koszt w PW. Gdyby chciał kupić ów manewr później, kosztowałby go 20 punktów wprawy. Wykonując zaś *palestrę*, gracz będzie musiał poświęcić 2 PW i zaryzykować (obrona bohatera spadnie o 1 aż do jego następnego ataku), za co to przeciwnikowi więcej obrażeń, jeśli oczywiście go trafi.

Niektóre manewry podczas walki wręcz

Gerał, wciąż nie zważając na kroki, błyskawicznie uderzył go, bez zamachu, tylko z ugięcia kolan, pięścią w kolczastej rękawicy. Uderzył w same usta, prosto w wykrzywione wargi. Wargi Cykały pełny, eksplodowały jak miążdżone winie. Wiedźmin zgarbił się i uderzył jeszcze raz, w to samo miejsce, tym razem biorąc krótki zamach, czując, jak wraz z siłą i impetem uderzenia uchodzi z niego ściekłość. Cykada, obracając się z jedną nogą w błocie, a drugą w górze, rzygnął krwią i plusnął w kabusze, na wznak.

„Okrunch lodu”

Tabela manewrów podczas walki wręcz

Poziom walki wręcz	Manewry	Koszt w PW	Obrona	Efekt dodatkowy
1	Blok	0	0/0	Brak.
	Cios pięścią	0	0/0	Brak.
	Kopniak	0	0/0	Brak.
2	Kombinacja ciosów	2	-1/0	+1 do liczby oczek wyrzuconej podczas ataku na jednej, dowolnej kostce, nie wyłączając Kości Przeznaczenia.
	Pochwycenie	4	-2/0	Pochwycenie przeciwnika (patrz str. 78) i uniemożliwienie mu ewentualnego działania. W pierwszej rundzie pochwycony nie otrzymuje żadnych obrażeń. W każdej następnej – 2k3+Si atakującego na korpus. Aby się wyrwać, złapany musi wykonać udany test sporny pochwyconia i swej akrobatyki, gibkości lub walki wręcz.
3	Blok obezwładniający	3	+1/0	Nie jest traktowany jak zwykły blok (patrz wyżej), lecz jako cios zadawany w walce. Jeśli przy jego zastosowaniu okaże się, że przeciwnik został trafiony, otrzymuje on połowę obrażeń, które zadane byłyby w przypadku zwykłego ciosu.
4	Bolesne uderzenie	5	-1/+2	+1 do zadawanych obrażeń. To trafienie w czuły punkt ciała powoduje wyłączenie z walki na okres k6 rund przeciwnika, który nie przeszedł testu wigoru o trudności równej obrażeniom zadany w bolesnym uderzeniu
	Rzut obezwładniający	3	-2/+1	Przeciwnik zostaje pochwycony (patrz str. 79) i obaj walczący leżą na ziemi. Aby się wyrwać, pochwycony musi wykonać test sporny rzutu obezwładniającego i akrobatyki, gibkości lub walki wręcz. W każdej rundzie pochwyconia atakujący może automatycznie zadać obrażenia równe 2k3+Si.
	Rzut niszczący	4	-2/+1	+3 do zadawanych obrażeń. Przeciwnik zostaje przewrócony.
	Uderzenie zabijające	10	-3/+2	Powoduje natychmiastowy zgon przeciwnika, który nie przeszedł testu wigoru o trudności równej obrażeniom zadany w zabijającym uderzeniu.
5	Unik ośmieszający	5	0/0	Wykonywany zamiast zwykłego uniku i działa jak on, jednak do tego, by się udał, potrzebny jest udany test walki wręcz. Zakończony powodzeniem test oznacza nie tylko uchylenie się przed ciosem, ale zrobienie tego w sposób ośmieszający przeciwnika i sprawienie wrażenia, że jest on niezgrabny, nie potrafiąc trafić adwersarza, przewracającą się przy tym i potykającą.
	Uderzenie w punkt vitalny	11	-2/+2	Uderzenie w punkt vitalny pozwala – w zależności od potrzeby – osłepić, sparaliżować itp., nie powodując przy tym zgonu.

- **Blok:** Zasłonięcie się i zablokowanie ciosu przeciwnika. Nie trzeba deklarować przed starciem wykonywania tego manewru – robi się go zawsze, usiłując się ochronić przed wrażliwym atakiem. Tak naprawdę jest to po prostu przyjęcie odpowiedniej pozycji.
- **Blok obezwładniający:** Blok pozwalający nie tylko na postrzymanie ciosu przeciwnika, ale także uczynienie mu niewielkiej krzywdy, na przykład przewrócenie albo wykręcenie ręki.
- **Bolesne uderzenie:** Mierzony cios, wyprowadzony tak, by zadać przeciwnikowi jak najdotkliwszy ból. Na przykład uderzenie w nasadę nosa, dołek, krocz.
- **Cios pięścią, kopniak:** Zwykły, niemierzony cios, jakich wiele w trakcie bijatyki.

- **Kombinacja ciosów:** Zadanie serii szybkich ciosów, traktowane jak jeden manewr. Na przykład, błyskawicznie następujące po sobie uderzenia: lewy, prawy prosty.
- **Pochwycenie:** Złapanie przeciwnika i założenie chwytu, który umożliwi zadawanie później większych obrażeń.
- **Rzut niszczący:** Takie chwycenie przeciwnika i wytrącenie go z równowagi, by upadek wyrządził mu jak największą krzywdę.
- **Rzut obezwładniający:** Odpowiednie uchwycenie ciała przeciwnika, pozwalające na wytrącenie go z równowagi i częściowe obezwładnienie.
- **Uderzenie w punkt vitalny:** Mierzone uderzenie w wybrany punkt ciała przeciwnika, mające za zadanie go osłepić, sparaliżować itp.

- **Uderzenie zabijające:** Mierzony cios zadany z intencją natychmiastowego zabicia przeciwnika – na przykład silny cios w dołek, cios w krtań, mocne uderzenie w głowę.
- **Unik ośmieszający:** Takie uchylanie się przed ciosem, aby atakujący przeciwnik sprawiał wrażenie niezręcznego i niedarnego.

Niektóre manewry podczas walki bronią

skoczyła, machnęła lewą ręką, spódnica fuknęła w powietrzu, w ślad za nią, przesłonięty, błysnął miecz w oszczędnym, krótkim cięciu. Geralt odskoczył, bronią nawet go nie musnęła, a klinga Renfri zesłiznęła się po ukośnej paradzie. Zripostował odruchowo środkiem brzeszczotu, związał obie klingi krótkim młynem, próbując wytrącić jej broni. (...) Odsłoniła jego ostrze i od razu, z ugiętych kolan i rozkołysanych bioder cięła, mierząc w twarz. Ledwie zdolał sparować to uderzenie (...). Zawrócił w prawo,

unikając migocącej w błyskawicznych cięciach klingi, znowu odskoczył. Wpadła na niego (...) cięła płasko, z bliska, z półobrotu. Umknął przed ciosem, obracając się tuż przy niej. (...) Obróciła się wraz z nim i z bliska, (...) przejechała mu ostrzem przez pierś. (...) Obrócił się jeszcze raz, (...) odbił klingę, lecącą ku jego skroni, zrobił szybką fintę i zaatakował. Renfri odskoczyła, złożyła się do uderzenia z góry. Geralt, przyklekając w wypadzie, błyskawicznie ciął ją z dołu, samym końcem miecza, przez odsłonięte udo i pachwinę.

„Mnijsze zło”

Te manewry oddają w mechanice gry przede wszystkim walkę przy użyciu klasycznej broni białej, takiej jak miecze, szpady, szable, pałasze itp. W przypadku broni takiej, jak topory, buzdycany czy maczugi, można mówić tylko o uderzeniach, które – na potrzeby systemu – traktujemy jak cięcia, choć oczywiście nimi nie są, oraz o czymś na kształt tempa, finty, riposty i priuetu. A także, oczywiście, o zasłonach

Cabela manewrów podczas walki bronią

Poziom walki bronią	Manewry	Koszt w PW	Obrona	Efekt dodatkowy
1	Cięcie/pchnięcie	0	0/0	Brak.
	Parada	0	0/0	Brak.
2	Finta	2	0/-1	Brak.
	Palestra	2	-1/0	+4 do obrażeń.
	Patinado	1	0/0	+2 do obrażeń.
	Powstrzymanie szarży*	2	-1/0	Udane powstrzymanie oznacza, że wykonujący manewr śmiałek zadaje szarżującemu obrażenia z modyfikatorem równym 4 x Si (a nie 2 x Si). Ponadto, szarżujący traci premię do obrażeń wynikającą z szarży (zadaje obrażenia ze zwykłym modyfikatorem Si x 2).
	Riposta	3	-1/-2	+1 do liczby oczek wyrzuconych podczas testu ataku na każdej kostce**.
3	Imbroccato	3	0/-1	+3 do obrażeń.
	Pchnięcie w odkryte***	7	0/0	Cios zadaje dwa razy więcej obrażeń (wynik rzutu kostką mnożymy przez 2, potem dodając modyfikatory z Si i inne). Atakujący może również zdecydować, w jaką część ciała mierzy (w zależności od sytuacji Bajarz powinien wyrazić na to zgodę lub nie).
	Piruet	2	-1/+1	+5 do obrażeń.
	Tempo	2	+2/0	Brak.
4	Incartata	4	-1/0	Automatyczne trafienie w nogi, +1 do obrażeń. Przeciwnik, który nie przejdzie testu akrobatyki o trudności równej połowie zadanych ciosom obrażeń, pada na ziemię.
5	Pchnięcie królewskie	10	-3/+2	Natychmiastowa śmierć przeciwnika, jeżeli nie przejdzie on testu wigoru o trudności równej połowie zadanych ciosom obrażeń.
	Pchnięcie/cięcie w zrybie	12	-2/+1	Śmierć przeciwnika w ciągu 6 rund, jeżeli nie przejdzie on testu wigoru o trudności równej połowie zadanych ciosom obrażeń lub nie zostanie wyleczony (magicznie lub z wykorzystaniem uzdrawiania – test o wspomnianej tu trudności).

* Powstrzymujący musi poświęcić akcję na przygotowanie się do odparcia szarży. Później, w chwili, gdy przeciwnik zbliży się do niego na odległość wystarczającą do wykonania ataku, powstrzymujący wykonuje test trafienia (nie musi poświęcać na to akcji, ale może tego dokonać tylko raz przy każdym powstrzymaniu). Udany oznacza, iż trafił szarżującego i go powstrzymał.

** Premia kumuluje się z ewentualnym modyfikatorem +1 uzyskanym dzięki poświęconym PW (dlatego wykonując ripostę, warto poświęcić dodatkowe PW).

*** Przeciwnik musi nie spodziewać się ataku, być zaskoczony, nieprzytomny, pogrążony we śnie itp.

Broń a manewry

Broń biała ma wiele odmian, czasem bardzo się od siebie różniących – miecze i szpady to coś zupełnie innego niż pięciometrowe piki czy potężne berdysze. Każdym rodzaje oręża operuje się w specyficzny sposób, jedne ciosy zadaje się nim łatwiej, inne trudniej, a jeszcze innych w ogóle nie da się wyprowadzić. Brak tu miejsca, aby szczegółowo omówić wszystkie niuanse fechtunku i tę szlachetną sztukę musieliśmy na potrzeby gry znacznie uprościć. Aby jednak realizmowi choć częściowo stało się zadość, prezentujemy krótkie zestawienie rodzajów broni wraz z manewrami, których raczej nie da się nimi wykonać.

Rodzaj broni	Niedostępne manewry	Inne ograniczenia
Broń krótka (noże, sztylety)	Palestra, patinado, pchnięcie królewskie, pchnięcie/cięcie w szyję, piruet, powstrzymanie szarży, riposta.	Brak.
Broń sieczno-kłująca, jednoręczna (np. miecze, szable, pałasze, rapiery)	Powstrzymanie szarży.	Brak.
Broń kłująca, jednoręczna (np. szpady)	Cięcie, piruet, powstrzymanie szarży.	Brak.
Broń sieczna dwuręczna (np. miecze dwuręczne)	Powstrzymanie szarży.	Nie można nią walczyć z siodła ani używać wraz z nią tarczy.
Broń obuchowa, jedno- i dwuręczna (np. topory, buzdygany, maczugi, korbacze)	Imbroccata, incartata, pchnięcie, pchnięcie w szyję, pchnięcie królew., powstrzymanie szarży, riposta.	Jednoręczna broń obuchowa nie nadaje się do parowania ciosów przeciwnika, mądry wojownik, walcząc nią, używa więc tarczy. Broń dwuręczna uniemożliwia stosowanie tarczy. Jeśli jest to zwykła broń obuchowa, najczęściej ciosy zadaje się zza pleców ubezpieczającego wojownika. Bronią dwuręczną nie można walczyć z siodła.
Broń drzewcowa sieczno-kłująca (np. halabardy, berdysze, giewie)	Brak.	Broń drzewcowa uniemożliwia używanie tarczy. Nie walczy się nią również z siodła.
Broń drzewcowa kłująca (np. piki, długie włócznie, szpontony, lance)	Cięcia, parada, piruet.	Brak (wyjątek stanowią długie, trzy- lub pięciometrowe piki piechoty, uniemożliwiające walkę z siodła i stosowanie tarczy).

Uwaga: Niektóre topory, a nawet maczugi, były wyposażane w gustowne kolce, umożliwiające wykonywanie manewrów opartych na pchnięciach. Za zgodą Bazarza bohaterowie graczy uzbrojeni w ów oręż będą mogli korzystać z imbroccaty, incartaty, pchnięcia, pchnięcia w szyję i pchnięcia królewskiego, jednak koszt manewru będzie o 2 PW większy.

działających tak jak parada. Krótszą bronią drzewcową, taką jak giewie, halabardy, runki, szpontony i partyzany, można wykonywać ciosy, będące odpowiednikami wszystkich podanych dalej manewrów, zwykłą bronią białą. Dłuższą bronią drzewcową, czyli trzy- i pięciometrowymi pikami, można tylko pchać (patrz też „Broń a manewry”, powyżej).

- **Cięcie/pchnięcie:** Zwykle cięcie lub pchnięcie.
- **Finta:** Inaczej zwód – markowany cios w jakąś część ciała, ostatecznie skierowany gdzie indziej.
- **Imbroccato:** Pchnięcie ponad ostrzem lub ręką broni przeciwnika.
- **Incartata:** Okrężny, krok do tyłu i pchnięcie.
- **Palestra:** Skok do przodu i wypad.
- **Parada:** Zastona przed ciosem. Każdy, kto usiłuje ochronić się przed ciosem przeciwnika, nie wykonując w tym celu uniku, składa paradę, czyli prostymi słowy – blokuje swym ostrzem wraży brzeszczot. Robi się to zawsze, w każdej rundzie, gdyż jest to rodzaj przyjmowanej postawy bojowej.

- **Patinado:** Wypad – gwałtowny wykrok, połączony z jednocześnie zadaniem ciosu, najczęściej pchnięcia.
- **Pchnięcie królewskie:** Pchnięcie prosto w serce przeciwnika.
- **Pchnięcie w odkryte:** Atak z zaskoczenia w vitalny punkt przeciwnika. Choć nazwa na to nie wskazuje, ten manewr można wykonywać również orężem siecznym i obuchowym.
- **Pchnięcie/cięcie w szyję:** Mierzony cios prosto w gardło.
- **Piruet:** Cios zadany z obrotu, silniejszy niż zwykły, jednak odsłaniający atakującego.

Manewry strzeleckie

Miłośnicy łuków i kusz zapewne zauważyli brak manewrów strzeleckich. Niestety, z braku miejsca nie mogliśmy ich tu opisać. Pojawiają się one jednak w pierwszym dodatku do gry „Wiedźmin”.

- **Powstrzymanie szarży:** Obrona przed szarżą, zwykle kawaleryjską. Broń zatyka się o ziemię, zwykle opierając oręż o prawą stopę. Drzewce trzyma się dwuręcznie lub lewą ręką, prawą zaś dobywa się siecznej broni w rodzaju miecza, szabli czy pałasza. Udane użycie broni drzewcowej w ten sposób zwykle powoduje jej złamanie.
- **Riposta:** Zasłonięcie się przed ciosem, po którym od razu następuje błyskawiczne wyprowadzenie cięcia.
- **Tempo:** Zadanie ciosu w trakcie, gdy przeciwnik wyprowadza cios, bez zasłaniania się.

Walka: skrót zasad

Przed starciem ustalamy inicjatywę ($k6 + Zm$). Gdy wynik jest identyczny, o kolejności decyduje wartość Zwinności – w pierw działa postać o wyższym Zw. Jeżeli wynik testu oraz Zwinność są równe, bohaterowie wykonują swe akcje równocześnie.

Starcie, czyli runda walki

Wszyscy wykonują każdy z kroków, jeden po drugim, zgodnie z inicjatywą.

- 1) Deklaracja akcji. Warto zaznaczyć, że każdy z biorących udział w walce decyduje, co zamierza zrobić, w chwili gdy przychodzi jego kolej. Dzięki temu może zareagować na wcześniejsze działania przeciwników i sprzymierzeńców.
- 2) Wykonanie akcji: testu trafienia, ewentualnego uniku, użycie magii lub wykonanie innej czynności.
- 3) Wykonanie testu obrażeń (jeśli trafienie się powiodło, czar zadziałał itp.).
- 4) Ustalenie otrzymanych obrażeń, biorąc pod uwagę pancerz.
- 5) Sprawdzenie stanu zdrowia trafionego.



COŚ WIĘCEJ



KSIĘGA MAGII I RELIGII

Magia (...) jest w opinii niektórych ucieleśnieniem Chaosu. Jest kluczem zdolnym otworzyć zakazane drzwi. Drzwi, za którymi czai się koszmarny, groza i niewyobrażalna okropność, za którymi czają wrogi, destrukcyjne siły, moce czystego Zła, mogące unicestwić nie tylko tego, kto drzwi uchylił, ale i cały świat. (...) Jest w opinii niektórych sztuką. Sztuką wielką, elitarną, zdolną tworzyć rzeczy piękne i niezwykłe. Magia to talent dany nielicznym wybrańcom. (...) Są również tacy, według których magia jest nauką. By ją opanować, nie wystarczy talent i wrodzone zdolności. Nieodwołalne są lata pilnych studiów i wytrwałej pracy, konieczna jest wytrwałość i wewnętrzna dyscyplina. Tak zdobyta magia to wiedza, to poznanie, którego granice poszerzane stale przez światło i żywe umysły, przez doświadczenie, eksperyment, praktykę. (...) Magia jest Chaosem, Sztuką i Nauką. Jest przekleństwem, błogosławieństwem i Postępem. Wszystko zależy, kto się magii posługuje, jak i w jakim celu. A magia jest wszędzie, wszędzie wokół nas, łatwo dostępna. Wystarczy wyciągnąć rękę. Spójrz. Wyciągam rękę.

„Krew elfów”

Magia to siła płynąca z przepełniającej świat energii, zwanej Mocą lub aurą. Ludzie nauczyli się nią posługiwać po Koniumcji Sfer – wielkim przeniknięciu się świata widzialnego i niewidzialnego, materii i ducha. Poznali ją dzięki elfom, swym starszym i niekochanym braciom. Szybko wypracowali własny sposób jej praktykowania, odmienny od czarów Aen Seidhe. Przede wszystkim o owej sile traktuje niniejsza księga.

Koniumcja Sfer

Według ludzkiej miary Koniumcja Sfer nastąpiła około 1500 lat temu. Miało miejsce wówczas wielkie przeniknięcie świata niewidzialnego z widzialnym, ducha z materią, przeszłości z przyszłością. Owo wielkie przenikanie sfer sprawiło, że na świecie pojawiły się dziwne krzyżówki zwierząt, takie jak graveiry, ghuły i inne stwory pozbawione niszy ekologicznej. Na skutek Koniumcji wyginęło również wiele gatunków i niezwykłych istot. Wówczas też przybyli pierwsi ludzie – jak uważają elfy – z innego świata, wyniszczonego przez nich zaledwie w pięć milionów lat od chwili pojawienia się na nim homo sapiens.

Ocena zjawiska nie jest jednoznaczna: elfy uważają Koniumcję za kataklizm, który spowodował zniknięcie dużej liczby gatunków i pojawienie się człowieka. Ludzie prawią o stworach, które pojawiły się w owym czasie i które ponoć są wytworem Chaosu, zagrażającego porządkowi świata. Jedynymi osobami zadowolonymi z Koniumcji wydają się być czarodzieje, gdyż to dzięki niej uzyskali możliwość korzystania z magii.



czyniącym je piękniejszymi, opóźniającym procesy starzenia – i, w większości przypadków, uniemożliwiającym posiadanie potomstwa. Czyni się to przede wszystkim ze względów prestiżowych: przedstawiciel czarodziejskiego fachu musi się godnie i należycie prezentować, wyglądać młodo, pięknie, oraz poświęcać magii, nie rodzinie.

Nieco inaczej ma się sprawa z KAPŁANAMI. Choć czarują, nie przechodząc żmudnego treningu, nie oznacza to, że obywają się bez długich przygotowań. Do użycia Mocy wystarczają im modlitwa i medytacja, podczas których zapadają w trans, pozwalając im czerpać energię podobnie do czarodziejów i formować ją w konkretne zaklęcia. Możliwość przetwarzania aury traktują jak cudowny dar i łaskę bóstwa.

Z kolei WIEDZMINI znają tylko kilka najprostszych zaklęć, nazywanych przez nich znakami. Są to czary tak łatwe, że do ich rzucenia wystarczy tylko odpowiedni gest i koncentracja energii; w ogóle nie trzeba wypowiadać słów zaklęcia. Wiedźmini nie czerpią Mocy z żywołów, tylko ze swoich medalionów, będących amuletami mieszczącymi zapas czarodziejskiej

Magia to zarówno sztuka, jak i nauka wymagająca talentu, wrodzonych zdolności, a także wielu lat pilnych studiów i wyrzeczeń. Aby stać się CZARODZIEJEM, trzeba przejść najróżniejsze próby i testy, a także odbyć długą i wyczerpującą edukację w jednej z magicznych akademii, poznając m.in. trudną sztukę czerpania Mocy z żywołów. W trakcie nauki ciała adeptów są poddawane magicznym zabiegom,

Spółeczeńością magów rządzą czarodziejska Kapituła i Rada – instytucje, którym każdy winien jest bezwarunkowe posłuszeństwo i lojalność. Można je przyrównać do dwuizbowego parlamentu, w którym Kapituła, składająca się ze starszych i bardziej zasłużonych czarodziejów, pełni funkcje izby wyższej.

energii – i spełniającymi kilka innych, pożytecznych funkcji. Chcąc uzyskać stan ducha konieczny do pobierania i użytkowania aury, łowcy potworów sztucznie wspomagają się specjalnymi eliksirami.

W naszej grze magią mogą się posługiwać tylko bohaterowie posiadający umiejętności *magia*, *modlitwy*, bądź *znaki wiedzy*. Umiejętności te determinują zawód czy też profesję bohatera. Ostatnia z nich umożliwia używanie tylko znaków i jest dostępna jedynie wiedźminom. Osoba parająca się *magią* jest w pełni upierzonym czarodziejem, zobowiązanym do lojalności wobec magicznej Rady i Kapituły. Znająca zaś *modlitwy* to kapłan jakiegoś bóstwa.

Wiedźmino-kapłano-czarodziej

Mechanika gry umożliwia stworzenie dziwacznej postaci, będącej jednocześnie czarodziejem, wiedźminem i kapłanem. Oczywiście tylko od Bazarza zależy, czy taka mieszanka ma prawo zaistnieć w jego grze. Odradzamy jednak takie „twory”, gdyż nie są one zgodne z realiami świata. O ile można sobie jeszcze wyobrazić czarodzieja lub wiedźmina, który w pewnym momencie swego życia doświadczył oświecenia i staje się kapłanem, o tyle inne mieszanki zdają się zupełnie nie pasować do opisanego przez Andrzeja Sapkowskiego Kontynentu.

Moc

– Przecież ja już umiem czerpać Moc! A sama uczylas mnie, że Moc jest wszędzie! Po co więc łazimy po krzakach? W świątyni jest przecież pełno energii!

– Owszem, jest tam jej немало. Dlatego właśnie wybudowano ją tam, a nie gdzieś indziej. I dlatego też na terenie świątyni wydaje się, że czerpanie jest takie łatwe.

„Krew elfów”

Moc (zwana też czasem aurą) to mistyczna energia, potrzebna do rżenia czaru. Wszystkie osoby posługujące się magią oraz istoty dzięki niej stworzone są w stanie dostrzec aurę otaczającą podobnych sobie. Co bardziej wrażliwi mogą nawet odczuć zawirowania aury towarzyszące rzucaniu zaklęć. Bez odpowiedniego przygotowania i wrodzonych zdolności operowanie Mocą jest bardzo niebezpieczne lub w ogóle niemożliwe.

Moc przenika cały świat, a znajduje się w żywiołach: wodzie, ziemi, powietrzu i ogniu. Najłatwiej wykorzystać tę zawartą w wodzie. Czarodziej może ją pobierać nawet daleko od mórz, rzek i jezior – wystarczy, że natrafi na jedną z licznych, podziemnych żył wodnych. Najtrudniejsza do opanowania, najbardziej niebezpieczna, ale i najpotężniejsza jest Moc niesiona przez ogień – z niej czerpać potrafią tylko mistrzowie magii. Niektóre proste zaklęcia rzucia się dzięki aurze zaczerpniętej z dowolnego żywiołu; czary bardziej zaawansowane a magia wyższa wymagają sięgnięcia po konkretne żywioły.

Istnieją osoby, które nie są magami, kapłanami, wiedźminami ani druidami, a potrafią samorodnie i w niekontrolowany sposób posługiwać się aurą. Przepływająca je Moc często prowadzi do szaleństwa – dlatego dobrze, aby w grze były tylko postaciami tła.

Kapłani, jak już wspomniano, uzyskują dostęp do Mocy poprzez medytację i modlitwy. Sukces zależy od pobożności i żarliwości duchownego. Z kolei Moc wiedźminów „uwiązana” jest w ich medalionach.

Niektóre zwierzęta są bardzo wrażliwe na aurę. Ponoć koty i smoki mogą ją nawet chłoniąć.

Moc i dziewice

– Dzisiejsza młodzież! Wcześniej zaczynają! Tylko jedno im w głowie.

– Że co!

– Cóż to, nie wiesz, wiedźminie, że dziewica, znaczy się nie tknięta, nie mogłaby używać Mocy?

„Kwestia ceny”

Z Mocy ponoć nie mogą korzystać dziewice – dopiero inicjacja seksualna wyzwala pokłady czarodziejskiej energii. Nie jest to fakt całkowicie potwierdzony i krąży na jego temat różne teorie.

Moc w grze

W „Wiedźminie: grze wyobraźni” każda osoba korzystająca z magii posiada pewną zdolność chłonięcia Mocy, oznaczającą maksymalną ilość energii magicznej, jaką jest w stanie pomieścić ciało neofity. Nazywamy ją PUNKTAMI MOCY (PM), których liczba jest równa podwojonej sumie Woli i Zręczności oraz jednej z umiejętności *magia*, *modlitwy* lub *znaki* – jeżeli bohater posiada więcej niż jedną z tych umiejętności (co może się zdarzyć wyłącznie za zgodą Bazarza) pod uwagę bierze się tę, która jest na najwyższym poziomie. Jak łatwo się domyślić PM liczy się bardzo podobnie do PW (patrz księga „Miecz przeznaczenia”, str. 67).

Zanim osoba używająca magii zdoła rzucić jakieś zaklęcie lub wypowiedzieć słowa modlitwy, musi wpiw zgromadzić potrzebną do tego ilość Mocy. Może to uczynić „na zapas” lub tuż przed użyciem czaru.

Uwaga: Zgromadzonej w ciele Mocy nie sposób „przechować” dłużej niż jeden dzień (do zaśnięcia).

Osoba, która zaczerpnie zbyt wiele energii i przekroczy swój limit, zapewne poniesie śmierć, gdyż nagromadzona weń Moc po prostu ją rozsądzi (dlatego też żadna postać nie może „przechowywać” w swym ciele więcej PM, niż to wynika

Pobieranie Mocy

Ilość pozyskiwanej Mocy, czyli PM, jest naturalnie ograniczona. W określeniu, co i jak, pomoże Bajarzowi poniższa tabela.

Rozmiar substancji	Bliskość żywiołu	Rodzaj żywiołu			Ilość aury*
		Woda	Ogień	Powietrze	Ziemia
Mały	Bezpośredni kontakt	Fiolka wody, żyła wodna głęboko pod ziemią"	Płomyk	Łyk powietrza	Garść ziemi, trawa
Średni	0,5 metra	Wiadro, żyła wodna tuż pod stopami"	Pochodnia, małe ognisko	Zefirek	Krzaki, głaz
Duży	2 metry	Staw, studnia, podziemna rzeka"	Duże ognisko	Bryza	Łas, skały
Ogromny	10 metrów	Ciek wodny"	Pożar	Silny wiatr	Puszcza, góry

* Można do jednorazowego ściągnięcia – podczas jednej tury, czyli 6 rund. Mag nie może w żaden sposób zmniejszyć ilości pobieranej Mocy, tzn. czerpiąc z pożaru zawsze będzie zyskiwał 3k6 PM. Może jednak uniknąć ewentualnych obrażeń, wykonując test *koncentracji* o ST zależnym od rozmiaru substancji (mały oznacza trudność 2; średni – 3; duży – 4; ogromny – 5).

** Czerpanie mocy z żył wodnych wymaga wcześniejszego ich wyczucia – testu *magii* o trudność zależnej od bliskości cieku (odpowiednio 3, 4, 5 lub 6).

Uwaga: Rzucenie czaru następuje w tej samej turze, w której zostaje pobrana konieczna do tego ilość energii – w ostatniej rundzie owej tury.

z podanego wcześniej wzoru). W skrajnych przypadkach, gdy limit PM ulegnie wyczerpaniu, czarodziej rzucając czar kosztom dodatkowych punktów obrażeń – jednego za każdy brakujący punkt aury. Tylko posiadacze amuletów mają do dyspozycji więcej energii, niż pomieściłoby ich ciało. Moc z talizmanów znajduje się wszak „poza organizmem” (patrz „Amulety”, str. 105).

Moc czarodziejów

Czarodziej pobiera aurę bezpośrednią z żywiołów lub/i amuletów. Liczba uzyskanej aury zależy od żywiołu, z jakiego mag czerpie Moc. Tura skupienia i koncentracji pozwoli magowi zyskać pewną liczbę Punktów Mocy (patrz ramka „Pobieranie Mocy”). Jeśli w wyniku testu mag zaczerpnie więcej energii, niż jest w stanie pomieścić jego ciało, to za każde 2 PM powyżej maksimum otrzymuje jedno obrażenie, a Moc zatrzyma się na maksymalnej liczbie. Udany test *koncentracji* o ST zależnym od rozmiaru substancji (mały oznacza trudność 2; średni – 3; duży – 4; ogromny – 5) pozwala uniknąć wspomnianych obrażeń.

Przy czerpaniu Punktów Mocy wystarczy zadeklarować, z jakiego żywiołu się korzysta, Bajarz zaś rzuci odpowiednią kością (kostkami). Warto pamiętać, z jakiego żywiołu czerpała postać, aby w ciągu dnia, gdy dojdzie do rzucania czarów, uwzględnić ewentualne modyfikatory wynikające z żywiołu (patrz „Modyfikatory trudności w zależności od żywiołu”, str. 96). Jeśli rano mag korzystał z powietrza, to gdy przyjdzie mu rzucić zaklęcie oparte na ziemi, będzie miał modyfikator trudności +2. Gdy zaś przyjdzie mu czerpać Moc tuż przed czarowaniem, może po prostu nie zdążyć rzucić zaklęcia albo dysponować za małą ilością Mocy. Obie metody mają więc, jak widać, swoje wady i zalety.

Gracz musi wybrać, który sposób czerpania Punktów Mocy bardziej mu odpowiada.

Uwaga: Bajarz może uznać, że danego dnia mag może czerpać moc tylko z jednego żywiołu. W innym przypadku gracz prowadzący postać czarodzieja powinien zapisywać, z jakiego żywiołu pobrał PM, gdyż od tego zależy modyfikator wpływający na rzucenie zaklęcia.

Moc kapłanów

Kapłan otrzymuje Moc od swego bóstwa, czasem wspomagając się świętymi symbolami i relikwiami. Ilość aury zależy od wypełniania nakazów wiary, nie przekracza jednak limitu określonego przez możliwości duchownego (czyli maksymalną liczbę PM, jaką jest w stanie „przyjąć” jego ciało, obliczaną wg podanego wcześniej wzoru). Aby zaczerpnąć Mocy, kapłan musi zmówić modlitwę codzienną i oddać się medytacjom. W ten sposób nawiązuje łączność ze swym bóstwem i, jeśli jest jego prawym wyznawcą, otrzymuje k6 punktów energii na turę rozmyślań. Nie ryzykuje natomiast żadnych obrażeń.

Moc wiedźminów

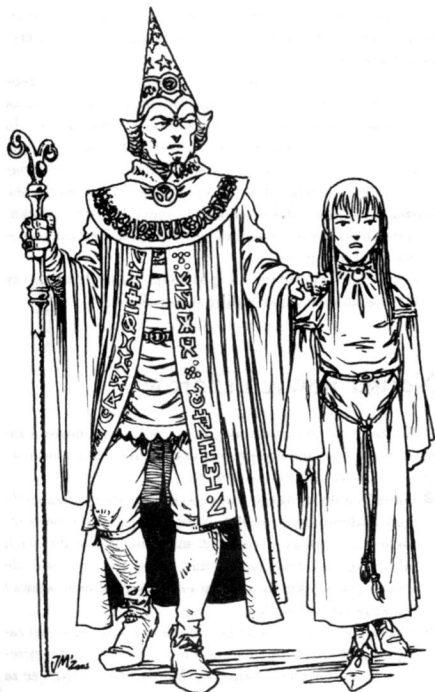
Wiedźmin czerpie Moc z amuletu, wspomagając się eliksirami (patrz „Wiedźmińskie medaliony”, str. 123, i „Wiedźmińskie eliksiry”, str. 124). Ich słynne medaliony to nie innego jak amulety. Zawierają one określoną ilość Mocy i są jedynym źródłem dla wiedźminów. Wykorzystane PM odnawiają się automatycznie same, po sześciu godzinach od całkowitego wyczerpania. Niemniej liczba PM „zmagazynowanych” w medalionie zależy od możliwości wiedźmina, ustalonych w oparciu o podany wcześniej wzór.

Przykład 1

Mag Perignon przed wyruszeniem w dalszą drogę postanawia zacerpnąć Mocy już teraz, aby w razie problemów nie musieć robić tego na lapu-capu. Jego Wola i Zręczność mają wartość 3, magia zaś jest **świątna** (4). Perignon może więc zacerpnąć maksimum 20 Punktów Mocy ($3 + 3 + 4$) x 2. Gdyby tego dnia przyszło mu rzucać zaklęcia kosztujące więcej niż 20 PM, może brakujące punkty pobrać albo z amuletu, albo ryzykować zdrowie i skorzystać ze swojej żywotności. Na szczęście dzień był wyjątkowo spokojny i mag wykorzystał tylko kilka Punktów Mocy na opędzanie się od komarów. Pozostała Moc opuszcza jego ciało w czasie snu, więc rano będzie musiał ponownie zacerpnąć jej z otoczenia.

Przykład 2

Kapłan Groam (Wola i Zręczność **świątne** (4), modlitwy **dobre** (3) – może zatem uzyskać do $[4 + 4 + 3] \times 2 = 22$ PM) odwołuje się w krytycznej chwili do swojego bóstwa. Odmawia Modlitwę codzienną i oddaje się trwającej cztery tury medytacji. Jako prawy sługa i wyznawca otrzyma od bóstwa tyle Punktów Mocy, ile wyniesie rzut 4k6. Gdyby wynik rzutu przekroczył wartość 22, Groam dysponowałby dalej 22 PM.



Przykład 3

Młody wiedźmin Cornac, który niedawno opuścił Kaer Morhen, posiada **świątną** (4) Zręczność, a Wolę i znaki **dobre** (3). Choć wiedźmini czerpią PM ze swoich medalionów, może posiadać ich maksymalnie $(4 + 3 + 3) \times 2 = 20$. Musi więc uważać, aby nie nadużywać znaków. Gdy jednak skorzysta ze wzmacniających właściwości jednego ze swoich eliksirów, będzie miał do dyspozycji więcej punktów.

Źródła

– To czysta, pierwotna Moc! (...) Ona nad tym nie panuje!
„Kwestia ceny”

Niektóre dzieci, choć mają trudności z rzucaniem czarów, stanowią żywe rezerwuary Mocy, nazywane przez magów Źródłami. We wczesnych dniach, gdy ludzie dopiero uczyli się magii, były one starannie wyszukiwane jako cenni „pomocnicy” magów. Obecnie są bardzo rzadkie; czerpanie Mocy ze Źródeł jest uważane za czyn bardzo wątpliwy moralnie, gdyż osłabia on siły życiowe Źródła i prowadzi (niezależnie od dobrego traktowania) do szybkiej śmierci. Z drugiej strony, Źródła nie są zwykle w stanie opanować swojej Mocy, przez co stanowią zagrożenie dla otoczenia.

Źródła w mechanice gry

Źródło należy traktować jak żywy amulet zawierający zwykle liczbę PM równą potrójnej sumie wartości jego Woli i Zręczności. Każdorazowe pobranie z niego więcej niż połowy maksymalnej ilości posiadanej energii zadaje mu k6 ran. Źródło potrzebuje ośmiogodzinnego snu, by zregenerować aurę.

Nie poleca się gry magami-Źródłami, gdyż zdarzają się oni bardzo rzadko. Lepiej, by byli postaciami tła.

Zaklęcia, modlitwy i znaki

Czarodzieje korzystają z zaklęć, zwanych też czarami (patrz „Z księgi czarów”, str. 96), kapłani odmawiają modlitwy (patrz „Kapłański modlitewnik”, str. 110), a wiedźmini używają znaków (patrz „Znaki wiedźmińskie”, str. 121). Wszystkich tych mocy uczą się już na początku swej drogi (czyli podczas tworzenia postaci), a duchowni i magowie również w późniejszym życiu – w wyniku doświadczeń i zdobytej wiedzy (czyli już wtedy, gdy gracz prowadzi swego bohatera).

Liczba zaklęć lub modlitw znanych przez postać na początku gry jest równa poziomowi jej umiejętności – odpowiednio **magia** lub **modlitwy**. Magowie i kapłani zwykle nie wybierają zaklęć, których się uczą. Dlatego sugerujemy, aby

o tym, jakie będą pierwsze posiadane przez nich moce, zacydował Bajarz (jesli jest inaczej, koszt w WPR wybranych zaklęć i modlitw nie powinien przekroczyć 50 punktów). Wiedźmini z kolei opuszczają szkoły, znając komplet znaków.

Uwaga: *Modlitwy codziennej* nie zalicza się do liczby modlitw, które zna kapłan na początku. Uczą się jej wszyscy akolici na początku swej drogi.

Późniejsze zdobywanie czarów oraz modlitw zależy tylko i wyłącznie od oszczędności gracza i hojności Bajarza w przyznawaniu punktów wprawy.



Przykład 1

Mag Perignon, opuszczając akademię w Ban Ard, miał magię na poziomie **dobrym** (3). Znał wtedy następujące zaklęcia: Ochrona, Grot, Leczenie. Następnie przez jakiś czas pracował jako asystent u pewnego czarodzieja-rezydenta, dzięki czemu nie tylko poprawił swoją umiejętność magia (zna ją obecnie **świetnie** (4)), ale i nauczył się kilku nowych zaklęć, takich jak Teleprojekcja czy Skanowanie.



Przykład 2

Kiedy świeżo wyświęcony kapłan Krepp opuszczał świątynną szkołę, posiadał modlitwy na poziomie **kiepskim** (2) i znał następujące inkantacje: *Codzienną* (jako wyznawca danego bóstwa zna ją automatycznie i nie wchodzi ona do puli znanych modlitw), *O uzdrowienie* i *Ofiarną*.



Przykład 3

W najlepszej sytuacji jest wiedźmin Cormac, który wyjeżdżając za Kaer Morhen zna wszystkie sześć znaków!



na działanie czasu i nie blaknie tak szybko jak zwykły. Informacje, jakoby do zapisywania zaklęć potrzeba było dziecięcej skóry czy też krwi dziewie są li tylko plotkami wywołanymi przez zadrósć lub niewiedzę pospólstwa. Należy jednak pamiętać, że księgi magiczne (o ile nie zostaną odpowiednio zabezpieczone) są tak samo wrażliwe na wodę, ogień i zęby gryzoni, jak zwykle tomszcza.

Nieco inaczej ma się sprawa z kapłanami. Większość religii Nordlingów nie posiada swojej świętej księgi; istnieją za to spisane kanony modlitw i kalendarze liturgiczne. To w nich zapisane są inkantacje, których potem uczy się wyznawców na nabożeństwach, w szkołkach czy na przysięgawczych uczelniach. Niektóre co bardziej zakonspirowane wyznania czy sekty (takie jak kult Corama Agh Tera) przekazują modlitwy ustnie, a akolici – mimo wyraźnych zakazów – często sami je zapisują.

Oczywiście wiedźmini nie posiadają żadnych ksiąg czy zwójów, w których zapisywaliby swe znaki.

Przechowywanie magii

Zaklęcia czy modlitwy bohaterowie graczy i postacie tła opanowują na pamięć, w stopniu wystarczającym, by mogli je wyrecytować obudzeni z głębokiego snu. Oczywiście, pamięć jest zawodna i w trakcie przygód może się zdarzyć, że ktoś zapomni danego czaru lub będzie miał okazję nauczyć się jakiegoś nowego (patrz dalej). Wtedy przydają się księgi czarów lub zwoje, na których zapisana jest formuła zaklęcia. Niemal każdy mag posiada w swojej bibliotece księgę lub kilka kart, na których przechowuje poznane czary. Zapisane są one Starszymi Runami – najstarszym alfabetem, znanym przede wszystkim magom, kapłanom i wiedźminom (wymaga to posiadania odpowiedniej umiejętności *czytanie* i *pisanie*). Nawet gdyby znalazł się uczony zdolny odczytać tekst zaklęcia i poznał odpowiednie gesty, jako osoba „magicznie nieaktywna” nie mógłby rzucić czaru.

Magiczne tomy wyglądają, są zapisywane w taki sam sposób jak inne księgi. Czasami, aby nie dotykały ich ręce profanów, magowie zabezpieczają je różnymi pułapkami. Bywa i tak, że zapisują oni czary specjalnym, wzbogaconym o kilka składników atramentem, który przez to jest bardziej odporny

Nauka nowych czarów

W czasie swojego życia mag wciąż styka się z nowymi zaklęciami, które zapewne prędkiej czy później zechce poznać. Może to zrobić na kilka sposobów:

- Pobrać nauki u innego maga (o ile wcześniej zdoła go do tego nakłonić, rzecz jasna). Niestety, czarodziej może zażądać za to opłaty w gotówce, magicznych przedmiotach lub innym zaklęciu. Czas takiej nauki trwa tyle dni, ile wynosi połowa kosztu danego czaru w punktach wprawy (zaokrąglając w górę).
- Nauczyć się zaklęcia z księgi. Problem w tym, że księgi zaklęć nie leżą na każdym straganie i zwykle są pilnie strzeżone przez innych czarodziejów. Można być pewnym, że za

ich udostępnienie właściciel słono sobie policzy. Czas szkolenia wynosi tyle samo dni co w przypadku nauki u maga.

- Podejrzec innego maga przy pracy. Forma często stosowana przez młodych czarodziejów – niestety, bardzo zawodna, gdyż można nie dostrzec wszystkich szczegółów (Bajazar może zarządzić kilka bardzo trudnych testów *spostrzegawczości*, połączonych z umiejętnościami: *magia* lub *wiedza o magii*). Aby opanować zaklęcie w ten sposób, trzeba poświęcić na to tyle dni, ile wynosi jego koszt w punktach wprawy. Rzucając taki czar po raz pierwszy, mag otrzymuje modyfikator +3 do trudności testu. Dobrze jest, aby w trosce o bezpieczeństwo innych dokonywał doświadczeń w jakimś ustronnym miejscu. Jeśli rzucenie czaru się nie powiedzie, przy następnej próbie wspomniany modyfikator spada z +3 do +2. Kiedy i tym razem mag nie zdoła rzucić zaklęcia, modyfikator spadnie do +1 i takim pozostanie, dopóki czaru nie uda się utkać. Dopiero pierwsze udane rzucenie zaklęcia sprawi, że wspomniany modyfikator spadnie do 0. Uwaga: Między kolejnymi próbami musi upłynąć co najmniej tydzień, który mag poświęca na rozmyślania nad popełnionymi błędami.

Gdy nauka danego zaklęcia dobiegnie już końca, mag musi wydać tyle punktów wprawy, ile podano w opisie danego czaru. Ponadto wykonuje test *magii* o trudności 2 plus 1/10 kosztu w WPR (zaokrąglając w górę), aby sprawdzić, czy czarodziej dobrze je opanował. Niezwykły pech oznacza, że magowi wszystko się poplątało i musi rozpocząć całą naukę od początku. W takim przypadku wydane punkty wprawy są tracone. Jeżeli zaś test zakończy się zwykłym niepowodzeniem, mag musi poświęcić kolejne dni na naukę (połowę wcześniejszej liczby, zaokrąglając w górę) oraz wydać dodatkowe WPR (koszt nauki czaru będzie w tym przypadku wyniósł 150% podanej w jego opisie wartości, zaokrąglając w górę). Bazaową trudność drugiego testu *magii* należy zmniejszyć o poziom koncentracji uczącego się czarodzieja, gdyż również od tej ostatniej umiejętności zależy, czy skupi się on na tyle, by opanować formułę.



Przykład

Jak pamiętamy, mag Perignon zna się *świećnie* (4) na magii. Niestety, straciwszy stanowisko asystenta, utracił również dostęp do nowych czarów. Szczęśliwie w starym antykwarjacie znalazł tubę z pergaminami. Okazało się, że zapisana jest na nich formuła czaru Latanie. Perignon posiada 40 WPR, może się więc nauczyć tego zaklęcia, co najmniej mu 20 dni.

Naszemu magowi jest tego jednak za mało. Rozpoczął poszukiwania następnych zaklęć i udało mu się dostrzec, jak jakiś czarodziej rzucał Telekinezę. Przez kilka dni (10) Perignon analizował formułę czaru i zastanawiał się „na sucho”, jak go rzucić (w tym czasie prowadzący go gracz wykonał udany test wiedzy o magii o trudności 5). Przez kolejne dni (15) mag próbował różnych gestów i intonacji, by wreszcie uznać, że już chyba wie, jak rzucić upragnione zaklęcie (test magii o trudności 4). Przez następne dni (10) szkolił się w wykonywaniu tych gestów. Wreszcie, po 35

dniach, spróbował rzucić Telekinezę. W tym celu gracz wykonuje test magii o trudności równej $4 + (1/10 \times 35) = 7,5$ – zaokrąglając do 7. Niestety, test się nie powiódł. Perignon musi teraz poświęcić kolejne dni na naukę. Cała operacja zaś będzie go kosztować $35 + 18 = 53$ WPR.

Nauka nowych modlitw

W przypadku kapłanów istnieje tylko jeden sposób na poznanie nowych modlitw. Duchowny musi pomodlić się do swojego boga i poprosić go o łaskę – oraz dar: nową modlitwę. Jeśli Bajazar uzna, że kapłan dobrze wykonywał się ze swych obowiązków i żył zgodnie z zasadami wiary, może obdarzyć go nową modlitwą. W takim przypadku gracz po prostu wydaje odpowiednią liczbę punktów WPR.

Nowe znaki

Niewykluczone, że na Kontynencie żyją wiedźmini, korzystający ze znanych tylko nielicznym, tajemnych znaków. Czy pojawiają się one w opowieściach Bajazara? Kto wie... niemniej takich znaków wiedźmin będzie się musiał oczywiście nauczyć. Kiedy i w jaki sposób? Ile WPR będzie go to kosztowało? Wszystko zależy od Was.

91

Korzystanie ze znaków, czarów i modlitw

Czarodziej sknął różdżką, krzyknął zaklęcie. Sosna rosnąca na nadrzecznej skarpie eksplodowała ogniem, całą, w jednym momencie, od ziemi aż po wierzchołek pokryła się szalejącymi płomieniami.

„Granica możliwości”

Wykorzystanie magicznych mocy wymaga przede wszystkim trzech rzeczy: koncentracji, wypowiedzenia słów zaklęcia lub modlitwy i wykonania odpowiednich gestów. W przypadku znaku wystarcza sama koncentracja i gest. Zaklęcia nie muszą posiadać jakiegokolwiek skomplikowanej formuły: czasem wystarczy kombinacja kilku słów. Modlitwy mogą posiadać z góry ustaloną formułę lub być w zupełności improwizowane. Należy jednak pamiętać, że powinny one być pełne czci i szacunku dla bóstwa.

Skupienie pozwala czerpnąć Mocy z któregoś żywiołów (albo z amuletu) bądź kontakt z bóstwem. Czasem jednak koncentrującą się osobą musi być dodatkowo wspomagana czymś, co pozwoli jej ukierunkować myśli i pobierać energię w pożądanym sposób. Owym czymś mogą być rozmaite komponenty – tak egzotyczne i nieapetyczne, jak krew smoka albo łajno trolla, lub przyjemnie drażniące zmysły – jak wiedźmińskie eliksiry.

Uwaga: Rzucenie zaklęcia i złożenie znaku zajmuje rundę (do chwili nadejścia akcji czarującego/składającego, w której następuje „odpalenie”), chyba że podano inaczej. W przypadku modlitw czas ich odprawiania podano w opisie.

Testowanie umiejętności *magia/modlitwy/znaki*

Magia, modlitwy i znaki wiedźmińskie są umiejętnościami wyjątkowymi. Po pierwsze, pozwalają bohaterom korzystać z potężnych mocy opisanych w tym rozdziale. Po drugie, związane są tak naprawdę z dwiema cechami (patrz „Opisy umiejętności”, str. 19). W przypadku, gdy postać chce rzucić zaklęcie bądź odprawić rytuał lub układa swe dłonie w znak, gracz korzysta ze Zręczności swego śmiłka. Jeśli jednak bohater wykonuje jakąkolwiek inną czynność związaną z którąś z tych trzech umiejętności (przestraja amulet, próbuje dowiedzieć się czegoś o mocy danego miejsca, uczy się zaklęcia, itp.), test należy wykonywać w oparciu o Intelpekt.

Rzucanie zaklęć, odmawianie modlitw, składanie znaków

Nie wstając, Yennefer nieobale machnęła ręką i wypowiedziała zaklęcie. Woda z szafliki wraz z tą rozlaną na podłogę i tą oczekującą z Geraltu szumiąc skupiła się w półprzezroczystą kule i ze świstem wypieląca przez okno. Usłyszał głosy płuski.

„Okruki lodu”

Aby bohater rzucił czar, skutecznie się pomodlił lub wykonał znak, gracz/postać musi:

- Zadeklarować tę czynność.
- Zaczepnąć (lub wydać ze zgromadzonej wcześniej puli) odpowiednią liczbę PM. Mag powinien zadeklarować, z jakiego żywiołu korzysta (Patrz ramka „Pobieranie Mocy”, str. 88). Powinien znajdować się niedaleko źródła aury lub wykorzystać energię amuletu. Liczba Punktów Mocy zaczerpnięta z natury zależy od tego, jaką ilość substancji żywiołu ma się do dyspozycji (więcej PM „wyciągnie się” z jeziora niż kropli wody). Dla kapłana źródłem Mocy jest bóstwo, z którym nawiązuje kontakt poprzez medytację. Wiedźmin wykorzystuje Moc medalionu.
- Ułożyć ręce bądź palce w odpowiedni sposób i zademonstrować to Bajarzowi. Jeśli w opisie brak jakichś konkretnych wskazań, pozostawiamy graczom pełną dowolność.
- Wypowiedzieć formułę zaklęcia lub odmówić stosowną modlitwę. Konkretną treść pozostawiamy do wymyślenia graczom, pospołu z Bajarzem. Używający znaku wiedźmin nie wypowiada oczywiście żadnej formuły.
- Wykonać udany test stosownej umiejętności – dla magów jest to test *magii*, dla wiedźminów *znaków*, dla kapłanów *modlitwy*. Podczas testu uwzględniamy dodatkowe modyfikatory, na przykład, związane z trudnymi warunkami (patrz „Przykładowe modyfikatory trudności korzystania z Mocy”, obok), w jakich działa postać, lub korzystaniem z Mocy konkretnego żywiołu (patrz „Modyfikatory trudności w zależności od żywiołu”, str. 96).

Zasada opcjonalna

Bajarz może wyrazić zgodę, by przed rzuceniem zaklęcia, odmówieniem modlitwy czy złożeniem znaku gracz wykonał test *koncentracji* swojego bohatera (oczywiście poświęcając na to dodatkową rundę). Jeżeli będzie on udany, gracz może wykorzystać zasadę opisaną w ramce „Mechanika koncentracji”, str. 26.

Uwaga 1: Rzucanie zaklęcia/odmawianie modlitwy/składanie znaku można przerwać. Jeśli bohater zostanie w trakcie wspomnianej czynności zraniony, gracz musi wykonać test *koncentracji* o trudności równej połowie otrzymanych ran plus modyfikator trudności czaru/modlitwy/znaku. Udały test oznacza, że śmiłkowi udało się rzucić czar, odmówić modlitwę lub złożyć znak. Nieudany, że rany przerwały skupienie bohatera, a przeznaczone na czar/modlitwę/znak PM ulegają utracie. W celu przerwania zaklęcia, trzeba więc trafić czarującego śmiłka przed jego akcją i zadać mu odpowiednio dużo obrażeń.

Uwaga 2: Liczbę wydanych PM należy podać w chwili rzucania czaru. Dotyczy to zarówno PM potrzebnych do aktywacji, jak i dodatkowych, zwiększających czas działania lub potęgę zaklęcia.

Przykładowe modyfikatory trudności korzystania z Mocy

W zależności od zaleceń Bajarza modyfikatory te mogą dotyczyć każdego śmiłka korzystającego z Mocy magicznych – magii, modlitwy czy znaków.

Czarujący/odmawiający/składający	Modyfikator
Pokaleczony	+2
Poobijany	+1
Rozkojarzony	+1
Senny	+1
Szarżuje na niego wściekły tłum	+1
Umierający	+3
W płomieniach	+2 lub wcale
W wodzie	+2 lub wcale
Wisi na linie	+1
Wykorzystuje nogi, nie ręce	+3
Zmęczony	+1
Związany	+3 lub wcale

Stopień trudności *magii/modlitw/znaków*

Na trudność testu umiejętności *magia/modlitwy/znaki* mają wpływ dwa czynniki. Pierwszym jest odporność magiczna istoty, która ma być ofiarą Mocy. Wyraża ją OBRONA MAGICZNA, liczona bardzo podobnie do obrony fizycznej w walce. Jest ona sumą odpowiedniej umiejętności (gdy bohater opiera się czarem, jest to jego *magia*, gdy modłom –

modlitwy, a gdy znakiem – *znaki*) plus modyfikator wynikający z Woli (patrz ramka „Modyfikator obrony magicznej”, poniżej). Obrona magiczna martwych przedmiotów wynosi 0, więc trudność rzucania na nie czaru zależy od pozostałych czynników.

Uwaga: Bohater może obniżyć swą obronę magiczną do zera, jeśli tego chce. Ułatwi w ten sposób rzucanie, na przykład, zaklęć leczących. Czynność ta kosztuje akcję. Ponadto dotyczy ona wszystkich czarów/modlitw/znaków, rzucanych na śmiatka do jego następnej akcji. Może się więc zdarzyć, że przeciwnik niecznie wykorzysta taką okazję...

Modyfikator obrony magicznej

Poziom Woli	Modyfikator obrony
1-2	1
3-4	2
5	3

Drugim czynnikiem są podane w opisie modyfikatory wynikające ze skomplikowania czaru/modlitwy/znaku oraz związane z warunkami, w jakich znajduje się postać. Do tych drugich zalicza się żywioł, z jakiego bohater korzysta (patrz ramka „Modyfikatory trudności w zależności od żywiołu”, str. 96) oraz różne inne elementy (patrz ramka „Przykładowe modyfikatory trudności korzystania z Mocy”, str. 92).

Określając stopień trudności modlitwy, Bajarz powinien wziąć jeszcze pod uwagę następujące czynniki: czy bohater postępuje zgodnie z etosem swojego bóstwa oraz jaki jest cel modlitwy. Kapłan może (a nawet powinien) mieć problemy z przenoszeniem gór czy przejściem suchą nogą z wysp Skellige na kontynent, szczególnie gdy chce to uczynić dla własnej wygody, a nie dla wypełnienia szlachetnej misji lub przypiszenia chwały bóstwu (patrz „Modyfikatory modlitewne”, str. 109).



Przykład

Jak wiemy, *Perignon ma dobrą (3) Wolę i świetnie (4) zna się na magii*. Jego obrona magiczna przeciwko czarom wynosi więc 2 (z Woli) plus 4 (z umiejętności). Jednak z modlitwami i znakami sprawa ma się zupełnie inaczej, gdyż obrona *Perignona* wynosi jedynie 2 wynikającą z Woli.

Krytyczna magia

Jeżeli w teście *magii*, *modlitw* lub *znaków* uzyska się więcej sukcesów, niż tego wymagano, to za każdy taki sukces:

- Liczbę zadanych obrażeń zwiększa się o +3 (liczbę tę dodaje się na końcu i nigdy nie mnoży).
- Liczbę uzdrowionych ran zwiększa się o 3.
- Czas działania zaklęcia wzrasta o 150% (np. z minuty na półtorej).
- Liczba wydanych PM zmniejsza się o 5 (minimum zawsze 1).

Zasada opcjonalna

Nadzwyczajne powodzenie

Test *magii*, *modlitw* czy *znaków* może zakończyć się nadzwyczajnym powodzeniem. Oznacza to, iż moc zadziałała lepiej, niż używający jej bohater się spodziewał. Czar może, na przykład, zadać dwa razy więcej obrażeń (jak w przypadku trafienia krytycznego), inkantacja – objąć więcej wiernych, a znak – potężniej wpłynąć na potwora. Wszystko zależy od pomysłowości Bajarza. Jedno jest jednak pewne: w przypadku nadzwyczajnego powodzenia mocy nie można przełamywać.

Niezwykły pech

Jeśli w teście okaże się, że maga spotkał niezwykle pech, skutki czaru, choć spektakularne, mogą okazać się zupełnie inne od oczekiwanych. Zapewne będą one odwrotne do pożądaných i prawie na pewno bardzo nieprzyjemne – tak dla rzucającego, jak i jego towarzyszy. Choć od pokoleń czarodzieje usiłują opisać i sklasyfikować owe niepożądane efekty, Moc ciągle ich zaskakuje. Dlatego też sprawę tę na razie pozostawiamy w gestii Bajarza.

Uwaga: Gracz w porozumieniu z Bajarzem decyduje, które z powyższych ma miejsce.

93

Miejsce trafienia a czary

W przypadku czarów zadających obrażenia, takich jak *Grot* (str. 99), *Ognista sieć* (str. 99) czy *Piorun kulisty* (str. 99) należy stosować analogiczne zasady miejsca trafienia, jak w przypadku *walki wręcz*. Oczywiście Bajarz może również zarządzić (szczególnie w przypadku dwóch ostatnich wymienionych tu czarów), że obrażenia są zadawane na korpus.

Uwaga: Podobna zasada dotyczy znaków i modlitw.

Przełamywanie czarów/modlitw/znaków

Niektóre zaklęcia/modlitwy/znaki (oznaczone w opisie gwiazdką [*] przy nazwie) można przełamywać. Wymaga to spornego testu odpowiedniej umiejętności (podanej, oczywiście, w opisie – na przykład *koncentracji*) z wykorzystywaną przez czarującego umiejętnością – *magia*, *modlitwy* lub *znaki*. Najpierw mag/kapłan/wiedźmin wykonuje odpowiedni test, od którego zależy samo powodzenie mocy. Jeśli jest on udany, będzie miał wpływ na modyfikator w teście osoby przełamującej magię (patrz „Testy sporne”, str. 64). Bazowa trudność przełamывania zawsze wynosi 4.

Uwaga: Zaklęcie można przełamać tylko raz, chyba że w jego opisie podano inaczej. Dokonuje się tego w rundzie

następującej natychmiast po rzuceniu czaru, w chwili gdy następuje kolej ofiary zaklęcia. Oczywiście wymaga to poświęcenia akcji.



Przykład

Perignon postanowił rzucić zaklęcie Knebel na męczącego go od dłuższego czasu młodzieńca, próbującego dowiedzieć się czegoś o magii. Ofiara nie zna się na czarach, a jej Wola wynosi 2. Młodzieniec posiada więc obronę magiczną 1. Perignon wcześniej zacerpnął PM z ziemi, czyli modyfikator trudności równa się 3, gdyż Knebel to czar oparty na powietrzu. Nasz mag natomiast jest całkowicie zdrowy i nie nie utrudnia mu czarowania. Knebel sam z siebie posiada modyfikator 0. Czyli trudność rzucenia zaklęcia wynosi 1 (obrona magiczna) + 2 (modyfikator użycia żywiołu) + 0 (modyfikator sytuacyjny) + 0 (modyfikator czaru) = 3. Perignon świetnie (4) zna się na magii, więc rzucenie czaru na pewno mu się powiedzie $[(3 - 4) = -1]$. Ponieważ jednak Knebel można przełamać, wykonuje test Zręczności (jak pamiętamy dobrej (3)). Wypada „2”, „4” i „5” – dwa sukcesy!

Nieszczęsny młodzieniec w następnej rundzie może spróbować przełamać zamykający mu usta Knebel. Trudność testu wigoru wynosić będzie w tym przypadku 4 (bazowe) + 2 (uzyskane ponad minimum sukcesy) = 6. Jak widać Perignon będzie miał spokój przez najbliższe 10 minut.

94

Zwiększanie mocy zaklęcia/modlitwy /znaku

Jeżeli magowi, kapłanowi czy też wiedźminowi pozostało jeszcze nieco Punktów Mocy, może wykorzystać je do zwiększenia siły i skuteczności zaklęcia, modlitwy lub znaku. Wydając jeden punkt, można dodać 1 do wyniku na dowolnej kości. Zasada ta dotyczy wszystkich zaklęć bez wyjątku i działa niezależnie od opisanych przy niektórych czarach opcji. Jest analogiczna do tej związanej z Punktami Walki (patrz str. 67).



Przykład

Mag Perignon postanawia rzucić czar Uspienie na rozwrzeszczanego bachora, który przeszkadza mu w spożyciu wierzery w karczmie. Postanawia zacerpnąć Mocy z ziemi i poświęca na to całą turę; ponieważ ma do dyspozycji duży obszar, może pobrać 2k6 PM. Rzuci kośćmi, uzyskując 10 punktów. Czarodziej decyduje, że wyda prawie całą posiadaną Moc na zaklęcie (jego koszt wynosi 5), może więc na czterech kostkach zwiększyć wyniki o 1. Wykonuje test magii. Bazowa trudność czaru zależy od obrony magicznej dziecka, wynoszącej 1. Ponieważ zaś Perignon jest **świetnym** (4) magiem, nie powinno mu to sprawić większych problemów. Chłopiec ma jednak prawo oprzeć się zruconemu zaklęciu: wystarczy, żeby wykonał sporny test wigoru. Jednak Perignon jest potężnym magiem, a chłopiec zwykłym dzieckiem, więc Bazarz uznaje, że nie ma sensu wykonywać testu przełamania. Dzieciak zapada

w sen, a Perignon może spokojnie dojeść polewkę. Gdyby chciał rzucić owo zaklęcie na innego maga, sprawa na pewno przedstawiałaby się inaczej.

Magia i zbroje

Co bardziej lubujący się w zbrojach gracze mogą sądzić, że przy odpowiednio dużej ilości blachy ich postaci nie ruszy nawet magia. Jest to nieprawda, o czym boleśnie przekonał się już niejeden wojownik. Aby obronić się przed zaklęciami, w większości wypadków trzeba polegać na swoich przyrodzonych cechach. Nieco inaczej ma się sprawa z zaklęciami z grupy magii pirokinetycznej. Przed skutkami ich działania zbroja chroni słabiej, niżby się to wydawało: liczbę powstrzymywanych przez nie obrażeń należy podzielić przez dwa. Pancerze redukujące zadawane obrażenia o 1 w ogóle nie chronią przed magią. „Działają” jednak normalnie, jeśli w wyniku działania czaru jej właściciel otrzyma uderzenie przedmiotem materialnym – kiedy na przykład na głowę wojownika wali się poruszona *Telekinezą* (patrz str. 98) półka z garnkami lub musi walczyć z „kijami-samobjamami”. Waga zbroi doliczana jest również do całkowitego obciążenia podczas działania zaklęcia *Lewitacja* (patrz str. 97) czy *Latanie* (patrz str. 97). Niewykluczone więc, że nim czarodziej zanieśnie rannego wojownika w bezpieczne miejsce, będzie go musiał wpiwer rozebrać z ukochanej kolczugi.

Uwaga: Wbrew temu, co myśli wielu gwardzistów i żołnierzy fortuny, hełmy NIE chronią przed zaklęciami działającymi na umysł.



Zbroje i czarodziej

O ile kapłani i wiedźmini mogą bez problemu korzystać ze swych mocy (czyli modlitw i znaków), opancerzając się na różne sposoby, o tyle magom rzucanie zaklęć w zbrojach nie przychodzi tak łatwo. Po pierwsze, dlatego że podczas nauki czarodziej nie dotyka pancerzy, przez co po prostu nie umieją ich używać. Po drugie, zbroje w oczywisty sposób ograniczają ruchy, utrudniając wykonywanie złożonych gestów, potrzebnych przy czarowaniu. Nie oznacza to, iż mag nie może założyć pancerza. Zapewne zdarzy się to nieraz. Jeśli jednak będzie on chciał rzucić zaklęcie, będąc w zbroi, istnieje duża szansa, że czar się nie powiedzie (patrz ramka „Wpływ zbroi na czarowanie”).

Wpływ zbroi na czarowanie

Kiedy czarodziej chce rzucić zaklęcie wymagające gestów lub komponentów (patrz „Z księgi czarów”, str. 96), a jest w zbroi, należy przed całą operacją wykonać test 2k6. Jeśli wypadnie rezultat podany w „Szansie spalenia”, znaczy to, że rzucenie zaklęcia się nie powiodło – mag stracił akcję i połowę bazowych PM podanych w koscie czaru.

Uwaga: Jeżeli mag ma na sobie kilka warstw różnych zbroi, pod uwagę bierze się tę, która daje największe szanse spalenia zaklęcia. Tak więc czarodziej mający na głowie hełm i ubrany w miękką zbroję spali zaklęcie, gdy na 2k6 wypadnie w sumie „2”, „3”, „4”, „5” lub „6”.

Nazwa zbroi	Szansa spalenia
Hełm	2
Kolczuga	2-8
Miękka	2-6
Pawęż	2-7
Płytowa	2-10
Tarcza	2-4

Grupowe czarowanie
i odmawianie modlitw

Zaklęcie teleprojekcyjne było skomplikowane, musieli je rzucić wspólnie, złączynszy dłonie i myśli. Nawet wówczas okazało się, że to diabelnie duży wysiłek. Bo też i odległość była niemała. Zaciśnięte poniekąd Filippy Elhart zadrżały, Triss Merigold dyshała, na wysokości czoła Keiry Metz pot wystąpił kroplami. Tylko na twarzy Margarity Laux-Antille nie znać było zmęczenia.

„Chrzest ognia”

Możliwe jest także grupowe rzucanie zaklęć bądź odmawianie modlitw. W takich przypadkach, testuje się średnią magii lub modlitw. Aby obliczyć koszt PM wykorzystywanej podczas podobnego rytuału, należy podzielić ilość wydanej aury przez liczbę rzucających czar osób i od każdej z nich odjąć stosowną ilość energii.

Nauki przyszłego maga

Jako zupełnie szczeniaki, kiedy moi rówieśnicy biegali po polach z łuskami, łowili ryby albo grali w ceto i licho, ja śleczalem nad manuskryptami. Od kamiennej podłogi w wieży łamało mnie w kosciały i rwało w stawach, oczywiście latem, bo zimą trząskalo szklino na zębach. Od kurzu ze starych zwojów i ksiąg kaszałem, aż oczy wyłaziły mi na łeb, a mój mistrz, stary Roedskilde, nigdy nie przepuścił okazji, by ściskać mnie po plecach nabajaniem, sądząc widocznie, że bez tego nie osiągnę zadowolających postępów w nauce. Nie użyłem ani wojaczki, ani dziwieczat, ani piva za najlepszych lat, kiedy wszystkie te rozrywki najlepiej smakują.

„Określić lodu”

W dawnych czasach uzdolnione magicznie dzieci były pilnie wyszukiwane i oddawane na naukę. Obecnie sprawdzanie, czy dziecko posiada zdolności magiczne, należy do obowiązków każdego czarodzieja-rezydenta danej miejscowości. Zgodnie z nakazami Rady magicznej dziecko odsyła się do jednej z Akademii Magii. Czasem wiąże się to z oderwaniem od rodziny, czyni się tak jednak również dla dobra młodego człowieka. Niekontrolowana Moc jest rzeczą bardzo niebezpieczną i uczynić może wiele złego – w tym doprowadzić do zafałszowania.

Istnieją dwie szkoły magii, zwane Akademiami: dla dziewcząt w ARETUZIE, na wyspie Thanedd, u wybrzeży Redanii i dla chłopców w BAN ARD, w królestwie Kaedwen.

Pierwsza z nich została założona wieki temu przez słynną czarodziejkę Klarę Larissę Winter, a jej obecną rektorką jest Margarita Laux-Antille. Płaci się tam wysokie czesne – 1100 novigradzkich koron – nauka jest trudna, a dyscyplina surowa. Jednak studentkom szkoły nie brakuje niczego, w tym i zbytków, albowiem Akademia zaopatrywana jest przez najlepszych rzemieślników mieszkających w pobliskim porcie Gors Velen.

Adeptki nie mogą opuszczać wyspy i wchodzić do miasta, a na sam teren szkoły nie ma wstępu żadna osoba postronna. Nawet przedstawicielom miejscowych władz wolno udawać się tylko do Loxii. W trakcie studiów dziewczęta uczą się nie tylko magii, ale również zasad przygotowywania eliksirów i tworzenia magicznych przedmiotów, które nie zagrażają niczyjemu bezpieczeństwu. Panny zgłębiają również etykiety, zasady samobrony, botanikę, medycynę, historię oraz inne nauki wyzwolone. Oczywiście, czarodziejski sądzą, że adeptki osiągają znacznie lepsze wyniki niż ich koledzy z Ban Ard.

Szkółą w Ban Ard powstała mniej więcej w tym samym czasie, co akademia w Aretuzie. Za jej założyciela uważa się Gerharta z Aelle, który nauczył się magii od elfich czarodziejów znad Pontaru. Jest on jej rektorem do dzisiaj – to najstarszy żyjący czarodziej! Rodzaj pobieranych tam nauk, jak również ich koszt, jest podobny do obowiązujących na Thanedd. Zdarza się często, że przyszli czarodzieje nie chcą podporządkować się surowemu regulaminowi uczelni i opuszczają ją bez zgody mistrzów bądź też czynią przy użyciu Mocy rozmaite żakowskie figle, czasem prowadząc do niemałego spustoszenia. Za najcięższe wykroczenia grozi usunięcie z uczelni. Niespodziany czarodziej nie musi jednak

Wyspa Thanedd

Wyspa Thanedd przypomina wbitą w morskie dno gigantyczny kamienny słup, wielki ziggurat obwieszony wijącą się spiralnie drogą, zygzakami schodów i tarasami, które zielenią się od gajów i ogrodów. Z budynków sterzą białe strzeliste wieże i ozdobne kopuły, zwieńczające kompleksy otoczonych krążankami budynków. Budynki te sprawiają wrażenie jakby zostały wykute w stokach tej morskiej góry, ponoć za sprawą elfiej magii. W pobliżu szczytu wznosi się pałac Garnstag, siedziba Kapituły. Na samym wierzchołku mieści się Tor Lara – Wieża Mewy z uszkodzonym portalem, miejsce omijane przez adeptów i uważane za dosyć niebezpieczne. Można się tu dostać tylko przez most łączący brzeg zatoki z wyspą. Dochodzi on do krytego czerwoną dachówką pałacu Loxia, z którego można dostać się do drogi pnącej na górne tarysy. Dalej znajduje się ozdobiona krążankami i ogrodami Aretuza – siedziba szkoły czarodziejek. Wnętrze wyspy jest puste w środku; znajduje się tam olbrzymia jaskinia, do której można wpłynąć statkiem.

Z księgi czarów

Chlew ponownie wypełnił się blaskiem, tym razem złotym, bijącym ze świetlistego owalu, który nagle pojawił się w powietrzu. Jaskier zobaczył, jak Rience zrywa się z klepiska i skacze w owal, nienac momentalnie. Owal stracił blask, ale nim zgasł całkowicie, kobieta zdążyła dobiec i krzyknąć niezrozumiale, wyciągając rękę. Coś zatrzęszało i zaszumiało, a gasnący owal zajął się na moment huczącym ogniem. Z oddali, z bardzo daleka, do uszu Jaskiera dobiegł niewyraźny dźwięk, głos bardzo przypominający wrzask bólu.

„Krew elfów”

Zdolność do manipulowania Mocą i wpływania na rzeczywistość to podstawa czarodziejstwa. Za pomocą odpowiednich słów, stosownych gestów i rekwizytów, czarodzieje mogą czerpać magię bezpośrednio z natury. Sekwencje gestów i słów określa się powszechnie mianem czarów lub zaklęć. Adept nie musi jednak wypowiadać głośno słów zaklęcia, czasem może zrobić to ledwie otwierając usta przy formule.

Aby czar się powiódł, gracz musi wykonać test magii swej postaci o trudności równej obronie magicznej ofiary plus podany w opisie modyfikator trudności (plus ewentualne modyfikatory sytuacyjne, zależne od Bazarza – patrz „Modyfikatory trudności w zależności od żywiołu”, poniżej, i „Przykładowe modyfikatory trudności korzystania z Mocy”, str. 92).

Modyfikatory trudności
w zależności od żywiołu

Niektóre żywioły kontroluje się łatwiej, inne trudniej. Odzwierciedla to poniższa tabela:

Żywioł	Modyfikator trudności
Woda	+1
Powietrze	+2
Ziemia	+2
Ogień	+3

Uwaga: Istnieją czary przypisane określonym żywiołom; najlepiej jest tu ciągnąć energię z jednej, konkretnej substancji. Kiedy się to robi, stopień trudności nie wzrasta (należy zignorować odpowiedni wiersz powyższej tabeli). Podczas rzucania czarów nie powiązanych z jakimś konkretnym żywiołem mają oczywiście zastosowanie wszelkie „karne” modyfikatory. Kiedy więc, na przykład, rzuca się zaklęcie związane z wodą, używając Mocy powietrza, modyfikator trudności wynosi +2.

Zasięg, na jaki czarodziej może rzucić zaklęcie, zwykle zależy od jego pola widzenia. Nie uda się rzucić czaru na osobę, której się nie widzi, chyba że przy zaklęciu napisano inaczej.

Jeśli nie napisano inaczej, czary nie wymagają skupienia przez całą rundę (w opisie pojawia się uwaga „wymaga skupienia”). Oznacza to, iż lewitujący mag może jednocześnie rzucić *Knebel* itp. Jednakże już *Telekineza* zmusza czarodzieja do skupiania się w każdej rundzie działania zaklęcia.

martwić się o swoją przyszłość – wokół szkoły, niczym sępy, czyhają nań werbownicy różnych wywiadów. Pozyskanych tak magów zwykle szkoli się na królewskich i książęcych skrytobójców.

Jak już wspominaliśmy, w trakcie nauki magii ciała adeptów i adeptek poddawane są rozmaitym modyfikacjom, dokonywanym za pomocą czarów i medycyny. Poprawia się wygląd przyszłych magów, nierzadko zmieniając szpetotę w piękno i powab. Hamuje się też proces starzenia. Nie od dziś bowiem wiadomo, że uroda bardzo ułatwia kontakty międzyludzkie. Ponadto osoba obeznana ze sztuką tajemną musi dobrze wyglądać – tego wymaga prestiż zawodu. Z kolei na Zjeździe czarodziejów w Cidaris, Tissaia de Vries wprowadziła obowiązek sterylizacji adeptek czarodziejstwa, aby zapobiec tworzeniu się „magicznych dynastii”, mogących w przyszłości sięgnąć po władzę absolutną.

Edukacja w każdej ze szkół trwa prawie dwanaście lat, toteż ich absolwenci wychodzą stamtąd jako w pełni ukształtowani adpecy. Kulminacją nauki jest egzamin końcowy, po którym następuje uroczyste przyjęcie w szeregi Bractwa. Podczas owej ceremonii magowie otrzymują różdżki (a czasem również amulety) i składają uroczyste ślubowanie, w którym zobowiązują się przestrzegać czarodziejskiego Prawa (które w skrócie można określić jako nakaz bezwarunkowej lojalności Radzie i Kapitułce).

Każda postać, która jest absolwentem magicznej akademii, winna posiadać Intelpekt, Zręczność i umiejętność *magia* na poziomie przynajmniej *dobrym* (3). Na pewno też będzie miała umiejętności: *alchemy*, *czytanie i pisanie* (co najmniej wspólny i Starsza Mowa), *uzdrowienie*, *wiedza: rośliny i zioła*.

przez co mag nie może wykonywać żadnych innych akcji. Czary wymagające skupienia można przerwać, tak jak to opisano w „Rzucaniu zaklęć, odmawianiu modlitw, składaniu znaków”, str. 92.

Uwaga: Nie wszystkie czary są wykorzystywane przeciw żywym istotom, więc czasem ich trudność równa jest tylko podanemu w opisie modyfikatorowi trudności, plus ewentualne modyfikatory sytuacyjne, zależne od Bajarza.

Poniżej przedstawiliśmy czary wybrane spośród bardzo wielu znanych magom zaklęć. Zachowaliśmy oryginalny, przejęty w dawnych czasach od elfów podział zaklęć na grupy.

Zaklęcia psychokinetyczne

Dzięki tego rodzaju zaklęciom czarodziej może wpływać na otoczenie siłą swego umysłu. Niektóre z nich są bardzo efektowne i wywołują podziw współczesnych.

Knebel*

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 0

Żywiol: powietrze

Koszt w WPR: 30

Czas trwania: 10 min. (plus 5 min. za 2 dodatkowe PM)

Sposób rzucania: G, F

Obrona magiczna: tak

Działanie: Mag poraża na odległość mięśnie języka i ust ofiary. Skutek jest podobny do wciśnięcia knebla. Osoba poddana działaniu tego zaklęcia nie może wydawać żadnych artykułowanych dźwięków.

Uwaga: Przy szybkim rzuceniu może dojść do uszkodzenia zębów lub języka kneblowanego (inaczej mówiąc, ofiara będzie się czuła tak, jakby dostała w zęby niewidzialną pięść).

Przełamanie: Wigor

Latanie

Koszt w PM: 10 (plus 2 za każde dodatkowe 5 kg)

Modyfikator trudności: 3 (plus 1 za każde 10 kg powyżej wagi maga)

Żywiol: powietrze

Koszt w WPR: 45

Czas trwania: 15 min. (lub więcej – 2 PM za każde dodatkowe 5 min. działania)

Sposób rzucania: G, F (mag wypowiada słowa zaklęcia i jednocześnie, powoli poruszając ramionami, udaje machanie skrzydłami)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Zaawansowana wersja *Lewitacji*, umożliwiająca ruch w dowolnym kierunku. Szybkość lotu odpowiada szybkości marszu.

Uwaga: Ten czar mag może rzucić tylko na siebie.

Lewitacja

Koszt w PM: 10 (plus 2 za każde dodatkowe 10 kg powyżej wagi maga)

Modyfikator trudności: 2 (plus 1 za każde 20 kg powyżej wagi maga)

Opis czarów

Nazwa [* jeśli czar można przełamać]

Koszt w PM: Ilość aury (czyli liczba PM) koniecznej do użycia czaru.

Modyfikator trudności: Liczba zwiększająca stopień trudności testu *magii*. Dodaje się ją do obrony magicznej ofiary i innych modyfikatorów.

Żywiol: Żywiol, do którego przypisany jest dany czar (czerpanie z niego Mocy nie zwiększa stopnia trudności – patrz „Modyfikatory trudności w zależności od żywiolu”, str. 96). Określenie „Brak” znaczy, że czar nie jest powiązany z żadnym konkretnym żywiolom i że nie stosuje się ewentualnych modyfikatorów bez względu na żywiol.

Koszt w WPR: Określa, ile wprawy należy wydać, aby nauczyć się danego zaklęcia.

Czas trwania: Określa, jak długo utrzymuje się działanie zaklęcia. Podany w minutach, tygodniach oraz dniach lub określony jako – jednorazowy (po użyciu czar przestaje działać; niewykorzystane zaklęcie utrzymuje się tylko przez rundę, w której zostało rzucone), natychmiastowy (zaklęcie działa w chwilę po jego rzuceniu) i stały (czar działa „na zawsze”).

Sposób rzucania: Określa, czy do rzucania zaklęcia potrzebny jest gest (G), formuła (F) czy komponenty (K).

Obrona magiczna: Informuje, czy na użycie tego czaru ma wpływ obrona magiczna ewentualnej ofiary. „Tak” oznacza, że ma. „Nie” że nie ma.

Działanie: Efekt końcowy i opis.

Przełamanie: Ewentualna informacja, podająca umiejętność jaką wykorzystuje się podczas przełamania znaku w spornym teście (patrz str. 93, „Przełamywanie czarów/modyfikatorów/znaków”) plus dodatkowe zasady przełamywania.

Żywiol: powietrze

Koszt w WPR: 30

Czas trwania: 15 min. (lub więcej – 3 PM za każde dodatkowe 5 min. działania)

Sposób rzucania: G, F (mag wypowiada zaklęcie, powoli unosząc dłonie)

Obrona magiczna: nie

Działanie: To zaklęcie rozciąga wokół maga specjalne pole, zwane „polem lewitacyjnym”. Umożliwia mu ono uniesienie się w powietrze wraz z ekwipunkiem. Teoretycznie można zabrać również kogoś ze sobą, wymaga to jednak wydania większej ilości Mocy. Zużywając więcej energii, można też przedłużyć czas lotu.

Uwaga: Ten czar mag może rzucić tylko na siebie.

Paraliż*

Koszt w PM: 20

Modyfikator trudności: 2

Żywiol: powietrze

Koszt w WPR: 50

Czas trwania: 1. min. (plus 1 min. za 5 dodatkowych PM)

Sposób rzucania: G, F
 Obrona magiczna: tak
 Działanie: Zaklęcie to stanowi trudniejszą wersję *Knebla* – dzięki niemu następuje porażenie wszystkich mięśni ofiary. Może ona jednak swobodnie mówić.
 Przełamanie: *Wigor*.

Telekineza (Psychokineza)

Koszt w PM: 5 (plus patrz opis)
 Modyfikator trudności: patrz niżej
 Żywiol: powietrze
 Koszt w WPR: 35
 Czas trwania: 5 min. (plus 1 PM za każdą minutę więcej)
 Sposób rzucania: G (czarodziej porusza przez chwilę palcami nad celem czaru lub wyciąga rękę w jego kierunku)
 Obrona magiczna: tak, jeśli atakujemy żywą istotę
 Działanie: Telekineza polega na pchnięciu energii w określonym kierunku, co pozwala poruszyć dany przedmiot, względnie go przyciągnąć. Odległość od celu nie jest ważna – mag musi go jednak widzieć.
 Modyfikator trudności i PM zależy od rozmiaru przedmiotu:



W przypadkach krytycznych mag może otworzyć tzw. portal losowy, przenoszący nie wiadomo gdzie i na jaki dystans. Tworzy się go łatwiej niż normalny (modyfikator trudności wynosi 2). Niestety, jeśli zdarzy się niezwykle pech, czarodzieja czeka najpewniej śmierć.

W namierzaniu punktu docelowego może pomóc jakiś przedmiot pochodzący z miejsca przeznaczenia, tzw. „przyciągacz”. Dzięki niemu stopień trudności rzucenia zaklęcia spada o 1.

Uwaga: Posługując się fragmentem czyjegoś ubrania, nie można znaleźć się obok danej osoby, tylko w miejscu, gdzie szata powstała. Podobnie fragment czyjegoś ciała (włos, paznokieć, rzęsa itd.) doprowadzi nas do miejsca narodzin danej osoby.

Zaklęcia pirokinetyczne

Czary z tej grupy są dosyć trudne do opanowania, gdyż wymagają kontaktu z najtrudniejszym z żywiołów – ogniem. Są to zaklęcia ofensywne, których głównym celem jest zniszczenie przeciwnika. Nie należy oczekiwać, że za pomocą któregoś z nich mag wyzaruje fajerwerki na urodziny jednemu z bohaterów.

Grot

Koszt w PM: 5 (lub więcej)
 Modyfikator trudności: 1
 Żywiol: ogień
 Koszt w WPR: 20
 Czas trwania: natychmiastowy
 Sposób rzucania: G, F
 Obrona magiczna: tak

Działanie: Jest to prosty czar ofensywny – jeden z pierwszych, jakich uczyć się magowie. Z palca czarodzieja wylatuje niewielki pocisk w kształcie rozpalonego do czerwoności grotu. Zmierza do celu po linii prostej i eksploduje na pierwszej przeszkodzie, łatwo więc zastawić się przed nim tarczą czy

Teleportacja

Koszt w PM: 10 + 2 za każde dodatkowe 5 km
 Modyfikator trudności: 3 (lub więcej – patrz opis)
 Żywiol: brak
 Koszt w WPR: 70
 Sposób rzucania: G, F, K (komponenty są elementem opcjonalnym, ułatwiającym znalezienie się w danym miejscu)
 Czas trwania: jednorazowy
 Obrona magiczna: nie
 Działanie: Czarodziej otwiera portal, umożliwiający przeniesienie się w dowolne miejsce (zasięg podstawowy wynosi 5 kilometrów, a można go zwiększać do maksimum 100, jeżeli ma się, oczywiście, wystarczająco dużo PM; modyfikator trudności wzrasta o 1 za każde 20 km powyżej pierwszych 5). Jest to jednak dość niebezpieczny sposób podróżowania, gdyż zdarza się, że nie wszyscy wychodzą z takiego portalu w jednym kawałku... Albo w ogóle nie wychodzą.
 Sam portal ma postać świetlistego obrysu o kształcie drzwi, pojawiającego się na najbliższej pionowej powierzchni. Wewnątrz obrysu znajduje się fosforyzująca, mleczna nicota. Procesowi teleportacji towarzyszy uczucie wszechogarniającego zimna i zaburzenia innych zmysłów. W punkcie docelowym pojawia się również podobny świetlisty obrys, który znikną, gdy przejdzie przezeń teleportująca się osoba. Jednak nawet wtedy pozostaje ślad w aurze, który doświadczony czarodziej potrafi ustabilizować i otworzyć ponownie.

stołem. Trafiona osoba otrzymuje 3k6 obrażeń, które można zwiększyć o k6 za dodatkowe 5 PM (maksymalnie o 3k6, wydając dodatkowo 15 PM).

Ognista sieć*

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 2

Zywiol: ogień

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: 15 min. (10 PM za każde dodatkowe 5 min.)

Sposób rzucania: G, F

Obrona magiczna: tak

Działanie: Pozwala spętać i unieruchomić ofiarę. Zostaje ona skrępowana kilkoma rzędami płonących „sznurów”. Sieć owa boleśnie parzy przy gwałtowniejszym ruchu. Każda runda szamotania się oznacza otrzymanie k3 obrażeń.

Istnieje również złożona wersja tego zaklęcia, pozwalająca na spętanie rąk lub nóg większej grupy ludzi. Koszt wzrasta wówczas o 10 PM, a trudność o 1 za każdą dodatkową osobę. Pod uwagę bierze się największą obronę magiczną w grupie.

Przelamanie: *Gibkość*. Udane oznacza otrzymanie przez ofiarę 2k6 obrażeń.

Piorun kulisty

Koszt w PM: 10 (lub więcej)

Modyfikator trudności: 3

Zywiol: Ogień

Koszt w WPR: 50

Czas trwania: natychmiastowy

Sposób rzucania: G, F, K (czarodziej musi dysponować bryłką węgla; wypowiadając zaklęcie, gwałtownie wypycha ręce do przodu – tak, aby stykały się wewnętrzną stroną nadgarstków)

Obrona magiczna: tak, jeśli mag celuje w żywą istotę (czego czynić nie musi)

Działanie: Ten czar znają zwykle magowie działający przy dworach królewskich i wspierający swego władcę w czasie wojen. Umożliwia on stworzenie niewielkiego pioruna kulistego, który leci po linii prostej i eksploduje na pierwszej napotkanej przeszkodzie (np. ścianie domu, pniu drzewa, tarczy wroga), zadając 4k6 obrażeń plus 1k6 za każde 5 dodatkowych PM (promień 5 metrów). Wydając więc w sumie 20 PM (10 bazowych plus 10 dodatkowych), mag zada 6k6 obrażeń wszystkim istotom w promieniu 7,5 metra od centrum wybuchu, którego promień zależy od sumy wydanych PM (patrz niżej).

PM	Promień (m)	Trudność uniku
10	5	2
15	5	3
20	7,5	4
25	7,5	5
30	10	6

Udany *unik* o podanej powyżej trudności pozwala ofierze o połowę zmniejszyć liczbę zadanych jej obrażeń – pod

warunkiem, że czarodziej nie rzuca na nią *Pioruna kulistego*, a tylko znajduje się ona w promieniu wybuchu; w takim przypadku nie bierze pod uwagę obrony magicznej ofiary. Jeśli zaś mag rzuci zaklęcie na żywą istotę, nie ma ona prawa do wykonania *uniku*. Czar musi oczywiście wyjść, a w tym wypadku pod uwagę bierze się obronę magiczną ofiary.

Obiekty palne, jak pergamin, drewno, olej itp. również mogą się zająć płonieniem.

Uwaga: Nie można wydać więcej PM niż 30.

Pirokineza

Koszt w PM: różny

Modyfikator trudności: różny

Zywiol: ogień

Koszt w WPR: 15

Czas trwania: natychmiastowy

Sposób rzucania: G, F.

Obrona magiczna: tak, jeśli ofiarą jest żywa istota

Działanie: Czar ten umożliwia rozniecenie ognia – zarówno zapalenie jednego płomyczka, jak i podpalenie sosny. Nie można nim podpalić przedmiotów z natury ognioodpornych, np. nawilżonej wody szmaty. Modyfikator trudności oraz liczba PM zależy od wielkości celu.

Wielkość przedmiotu	Modyfikator trudności	PM
Zagiew, kij	1	2
Ognisko, stos drewna, stóg siana	1	5
Drzewo, brama	2	5
Chałupa	3	10
Dom	3	15

Zaklęcie można również rzucić na żywą istotę. Modyfikator trudności wynosi wtedy 2, a ofiara otrzymuje k6 obrażeń za każde 5 poświęconych PM (do maksimum 4k6 i 20 PM). Bierze się pod uwagę jej obronę magiczną.

Uwaga: Mag musi dotknąć podpalanego przedmiotu lub ofiary *Pirokinezy*. Może również, poświęcając dodatkowe 10 PM (modyfikator trudności wzrasta wtedy o +1), podpalić przedmiot znajdujący się w odległości do 10 metrów od niego.

Zaklęcia lecznicze

Opisane dalej czary służą regeneracji i odzyskiwaniu zdrowia. Dzięki nim magowie służą ludziom, niosąc ulgę w cierpieniach. Rzadko zdarza się, aby któryś z czarodziejów obrócił takie zaklęcie na czystą szkodę.

Uwaga: Leczone osoby obniżają zwykle swą obronę magiczną, by trudność zaklęcia zależała tylko od modyfikatorów (patrz „Stopień trudności czarów/modlitw/znaków”, str. 92).

Leczenie

Koszt w PM: 20 (plus 5 za każde dodatkowe k3 żywotności; patrz też opis)

Modyfikator trudności: 2

Zywiol: ziemia

Koszt w WPR: 30

Czas trwania: stały

Sposób rzucania: G, F

Obrona magiczna: tak

Działanie: Leczy rany i choroby, także te wywołane magią. Przywraca k6 punktów żywotności, a nawet więcej, jeśli wyda się 5 PM za każde dodatkowe k3 żywotności (liczbę poświęcanych PM mag, tradycyjnie, deklaruje w chwili rzucenia zaklęcia). Oczywiście nie można w ten sposób podnieść żywotności ponad poziom początkowy.

Należy jednak pamiętać, że leczenie za pomocą tego zaklęcia kataru czy porannego kaca jest, delikatnie mówiąc, nadużyciem. Nie wiadomo, czy poproszony o to mag nie poczuje się wręcz obrażony i nie poczęstuje natręta jakimś wrednym przekleństwem.

W przypadku chorób koszt rzucenia zaklęcia w PM wynosi bazowe 20 plus trudności testu *wigoru*. Modyfikator trudności zaś równy jest połowie trudności *uzdrowiania*, zaokrąglając w górę (patrz „Choroby”, str. 165).

Uwaga: Zaklęcie to nie umożliwia zmiany stanu zdrowia (patrz „Leczenie obrażeń”, str. 70, oraz „Żywotność i stadia żywotności”, str. 68). Do tego potrzeba *Przywrócenia zdrowia*.

Oczyszczenie krwi

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 2

Żywiol: ziemia

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: stały

Sposób rzucania: G, F, K (efekt zaklęcia wspomaga się uprzednim podaniem mikstury, zależnej od rodzaju zaaplikowanej trucizny)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Dzięki temu zaklęciu możliwa jest neutralizacja znajdującej się w organizmie trucizny. Całkowite usunięcie jadu z organizmu następuje po godzinie. W przypadku szybko działających, śmiertelnych trucizn (takich jak cyjank) podanie mikstury i rzucenie zaklęcia musi nastąpić natychmiast po połknięciu jadu, inaczej nawet najpotężniejsze zaklęcia nie pomogą ofierze.

Przekleństwo*

Koszt w PM: 15

Modyfikator trudności: 1

Żywiol: brak

Koszt w WPR: 30

Czas trwania: dzień (plus dzień za dodatkowe 5 PM)

Sposób rzucania: G, F, K (mag, trzymając w ręku przedmiot należący do ofiary, przeklina ją, życząc jej jakiejś dolegliwości)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Jest to lżejsza forma zaklęcia *Paraliz*. Ofiara może zostać dotknięta na określony czas jakąś niemłą dolegliwością, np. swędzącą wysypką, wrzodami na tyłku, nieustannym kaczem itp. Forma dolegliwości jest zależna tylko od fantazji rzucającego zaklęcie czarodzieja.

Przełamanie: *Wigor*. Może się zdarzyć, że organizm przekłętogo będzie na tyle oporny, iż czar nie zadziała.

Przykładowe przekleństwa

Przekleństwo	Efekt
Ból mięśni rąk/nóg	-1 do Si. Podniesienie i przesunięcie czegoś ciężkiego lub wykonanie jakiegokolwiek innej czynności wymagającej siły fizycznej wymaga testu <i>wigoru</i> o trudności 4.
Nieustający ból głowy	-1 do In. Skupienie się wymaga testu <i>koncentracji</i> o trudności 4.
Nieustający kac	-1 do Wo. Wykonanie jakiegokolwiek skomplikowanej czynności wymaga testu <i>koncentracji</i> o trudności 4.
Obżarstwo	-1 do Og i Wo podczas jedzenia. Przekłety musi raz na godzinę coś zjeść. Oparcie się tej „pokusie” wymaga testu <i>zimnej krwi</i> o trudności 4, rosnącej o 1 na każdą następną godzinę.
Swędząca wysypka	-1 do Og. Nie drapanie się co najmniej raz na 5 minut wymaga testu <i>zimnej krwi</i> o trudności 4, rosnącej o 1 na każde następne 5 minut.

Przywrócenie zdrowia

Koszt w PM: 20

Modyfikator trudności: 4

Żywiol: ziemia

Koszt w WPR: 60

Czas trwania: stały

Sposób rzucania: G, F

Obrona magiczna: tak

Działanie: Jest to bardziej złożona wersja zaklęcia *Leczenie*. Za jego pomocą można zmienić stan zdrowia o jeden poziom – na przykład z pokaleczonego na poobijanego lub z umierającego na pokaleczonego itp. Patrz „Leczenie obrażeń”, str. 70, oraz „Żywotność i stadia żywotności”, str. 68.

Zaklęcia ochronne

Magia jest trudną sztuką. Nierzadko zdarza się (zwłaszcza w przypadku mniej doświadczonych czarodziejów), że Moc wymyka się spod kontroli i powoduje zniszczenia. Takie wypadki bardzo często kończą się śmiercią dla niefortunnego maga. Aby się przed tym uchronić, opracowano zestaw bardzo skutecznych zaklęć, mających zapewnić czarodziejom jak największe bezpieczeństwo w pracy. Nie bez przyczyny naukę magii rozpoczyna się właśnie od czarów z tej grupy.

Blokada

Koszt w PM: 1,5 x koszt blokowanego zaklęcia

Modyfikator trudności: patrz opis

Żywiol: brak

Koszt w WPR: 30

Czas trwania: miesiąc

Sposób rzucania: F, K (modyfikowany przedmiot)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Pozwala na ograniczenie i ukierunkowanie działania przedmiotu. Dzięki niemu można osłabić efekt zaklęcia umieszczonego w magicznym przedmiocie lub ukierunkować go w jeden, konkretny sposób (np. zaklęcie *Urok* działające tylko na blondynki).

Modyfikator trudności i koszt w PM zależy od tego, na jak skomplikowane zaklęcie próbuje się oddziaływać. Liczba PM wynosi 1,5 użytej do rzucenia blokowanego zaklęcia. Modyfikator trudności zaś równa się 3 plus jeden za każdy sukces powyżej wymaganego, uzyskany w teście rzucenia blokowanego czaru.

Efekt zwierciadła

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 2

Żywiol: brak

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: tyle, ile wynosi odbijane zaklęcie

Sposób rzucania: G, F (mag wypowiada zaklęcie, rozpościerając ręce przed sobą)

Obrona magiczna: tak, jeśli odbijamy czar atakujący żywe istoty

Działanie: Wyjątkowo niestabilny czar, odbijający wraz z zaklęciem. W jego efekcie można odesłać czar na rzucającą go osobę (wymaga to przełamania jej obrony magicznej w standardowy sposób).

Po rzuceniu tego czaru należy raz jeszcze rzucić dwiema kostkami – „1” na obu oznacza, że czar wymknął się spod kontroli i nastąpiła eksplozja, zadająca magowi korzystającemu z *Efektu zwierciadła* 2k6 obrażeń.

Uwaga: Rzucenie tego zaklęcia nie wymaga akcji. Można jednak rzucić je tylko raz w rundzie.

Ochrona (protekcja magiczna)

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 2

Żywiol: brak

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: 5 min. (1 min. za każde dodatkowe 5 PM)

Sposób rzucania: G, F

Obrona magiczna: nie

Działanie: To zaklęcie ma zabezpieczyć czarodzieja przed skutkami ataku fizycznego, np. wybuchu czy uderzenia. Tworzy wokół jego ciała barierę, niewrażliwą na wszelkie ataki fizyczne typu cios mieczem czy płomieniem. Przy użyciu tego czaru można ochronić się przed liczbą obrażeń równą 3k6; liczbę kostek można jednak zwiększyć, wydając dodatkowe 5 Punktów Mocy za każdą kolejną kostkę (do maksimum 5k6 za – w sumie – 15 PM). Czar ten nie zabezpiecza jednak dobrze przed uderzeniami fal dźwiękowych ani przed zaklęciami.

Zaklęcia mentalne

Zebrane w tej grupie czary wpływają przede wszystkim na umysły osób postronnych. Często oskarża się magów o manipulowanie za ich pomocą ludźmi (jednostkami bądź tłumami). Na szczęście przed większością z tych czarów można się obronić.

Hipnoza*

Koszt w PM: 15

Modyfikator trudności: 2

Żywiol: powietrze

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: 10 min. (plus 1 min. za dodatkowe 2 PM)

Sposób rzucania: G, K (mag wykonuje niewielkie, koliste ruchy palcami na wysokości oczu ofiary; można też posłużyć się wahadełkiem)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Dzięki temu zaklęciu mag może wprowadzić ofiarę w głęboki trans; w tym czasie jest mu ona całkowicie posłuszna i spełnia wszystkie jego polecenia. Gdy ich nie otrzymuje, stoi bez ruchu z opuszczonymi rękami. Nawet jeśli zostanie zaatakowana, nie podejmie żadnych działań obronnych. Trans można przerwać przed czasem wyznaczonym działaniem zaklęcia. Może to sprawić sam czarodziej lub warunki zewnętrzne, np. huk, uderzenie, polanie zimną wodą.

Czar można rzucić na kilka osób (maksymalnie 10). Pod uwagę bierze się wtedy najwyższą obronę magiczną w grupie. Każda dodatkowa osoba poza pierwszą zmusza do wydania dodatkowych 5 PM i zwiększa trudność o +1. W tym wypadku mag wydaje jeden rozkaz wszystkim zahipnotyzowanym.

Hipnoza nie działa na wiedźminów.

Przełamanie: *Zimna krew.*



Iluzja*

Koszt w PM: 6 (iluzja prosta), 7 (iluzja średnio trudna), 8 (iluzja skomplikowana)

Modyfikator trudności: 1 (iluzja prosta), 2 (iluzja średnio trudna), 3 (iluzja skomplikowana)

Żywiół: powietrze

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: godzina (plus godzina za każde dodatkowe 5 PM, do maksimum 8 godzin)

Sposób rzucania: G (czarodziej „zamazuje” różdżką oryginalny wygląd przedmiotu/osoby); przy rozpraszaniu wykonuje różdżką gest, jakby rozsuwał zasłony

Obrońca magiczna: tak

Działanie: To zaklęcie pozwala ukryć siebie lub niektóre rzeczy przed niepowołanymi oczami. Można w ten sposób zamaskować swój (lub czyjś) wygląd, a nawet zbudować skomplikowaną iluzję wewnątrz wieży. Zaklęcie ma trzy stopnie komplikacji: na pierwszym tworzy się proste, niewielkie miraż, mogące omamić wyglądem czy dźwiękiem, lecz rozmywające się pod dotykiem. Drugi umożliwia oszukanie dotyku czy smaku oraz tworzenie konstrukcji średnich rozmiarów (duże woluminy, skrzynie, konie). Trzeci zaś kreuje iluzje skomplikowane lub dużego formatu (np. iluzja smoka naturalnej wielkości).

Przełamanie: Iluzje są łatwe do wykrycia przez czarodziejów – wystarczy sporny test *magii* osoby wątpiącej w miraż i tworzącego je maga, o poziomie trudności odpowiednio 3, 4 lub 5. „Zwykle” osoby mogą wykonać sporny test *sposptrzegawczości* o trudności jak wyżej, jednak dopiero gdy zaczynają coś podejrzewać.

Niewidzialność

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 3

Żywiół: powietrze

Koszt w WPR: 50

Czas trwania: 10 min. (1 min. za każde dodatkowe 5 PM)

Sposób rzucania: G, F

Obrońca magiczna: tak, jeśli ofiara jest niechętna zaklęciu

Działanie: To zaklęcie pozwala uczynić ofiarę zaklęcia niewidzialną – zarówno dla wzroku „normalnego”, jak i magicznego, operującego w podczewerni. Niestety, niewidzialnego maga można zobaczyć, jeśli zostanie np. obłany wodą lub posypany mąką. Niewidzialności podlega ubranie i ekwipunek osoby, na którą rzucono czar. Każdy atak lub agresywne zachowanie postaci niewidzialnej kończy działanie czaru.

Psychowizja

Koszt w PM: 20

Modyfikator trudności: 2

Żywiół: brak

Koszt w WPR: 60

Czas trwania: 5 min.

Sposób rzucania: F, K (mag trzyma w ręku przedmiot należący do poszukiwanej osoby i odmawia stosowną formułę)

Obrońca magiczna: tak

Działanie: Zaklęcie pozwala magowi odnaleźć wybraną osobę, niezależnie od odległości, w jakiej się ona znajduje.

Adept musi jednak posiadać jakiś należący do niej kryształ, ozdóbę z kruszcu (wisiorek, kolczyk itp.) lub kamień szlachetny. Zamknąwszy oczy, mag widzi miejsce, w którym znajduje się poszukiwana osoba. Pole widzenia „okiem wewnętrznym” to kula o promieniu zaledwie 5 metrów.

Aby uniknąć odkrycia za pomocą tego zaklęcia, wystarczy nie nosić ozdób z wymienionych wyżej materiałów. Właśnie dlatego Yennefer stroiła się głównie w perły, korale oraz bursztyny.

Uwaga: Czar wymaga skupienia.

Sondowanie myśli*

Koszt w PM: 15

Modyfikator trudności: 3

Żywiół: brak

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: 5 min. (z zegarkiem Bajarza w ręku)

Sposób rzucania: G, F (mag przykładą szeroko rozstawione palce do głowy ofiary i wypowiada słowa zaklęcia)

Obrońca magiczna: tak

Działanie: Dzięki temu wrednemu zaklęciu można dowiedzieć się właściwie dowolnej rzeczy, znanej przez sondowaną osobę. Jednak myśli nie są czymś konkretnym – przypominają gigantyczny galimatias, a odnalezienie informacji jest bardzo trudne. Im bardziej mag zdoła skonkretyzować obiekt swoich poszukiwań (np. szukając wszystkich myśli związanych z osobą lub rzeczą, którą zna zarówno mag, jak i ofiara zaklęcia), tym łatwiej mu będzie znaleźć odpowiedź. Osoba poddawana sondowaniu odczuwa lekki ucisk na skroniach.

Uwaga: Czar wymaga skupienia.

Przełamanie: *Koncentracja*.

Telepatia*

Koszt w PM: 15

Modyfikator trudności: 2

Żywiół: powietrze

Koszt w WPR: 50

Czas trwania: tyle minut, ile wynosi poziom *koncentracji* maga

Sposób rzucania: G, F (mag wypowiada krótką formułę i koncentruje się; młodzi magowie uważają, że pomaga w tym przyskianie palców do skroni, ale to nieprawda)

Obrońca magiczna: tak

Działanie: Zaklęcie to jest dość męczące, zwłaszcza dla młodych magów, wymaga bowiem wręcz absolutnej koncentracji. Posiada za to kilka ciekawych zastosowań. Mag może odbierać myśli innych istot rozumnych, znajdujących się w promieniu co najmniej dwudziestu metrów (żadne ściany czy helmy nie ograniczają odbioru) oraz wysyłać sformułowane w umyśle zdania czy polecenia do konkretnych osób. Jeżeli osoba, do której wysyłana jest myśl, to inny czarodziej, czujny lub elf, możliwe jest rozpoczęcie telepatycznego dialogu. Obie strony muszą go jednak podtrzymywać (ale rzadko kiedy udaje się prowadzić go dłużej niż przez liczbę minut równą sumie poziomów *koncentracji* rozmówców).

Uwaga: Czar wymaga skupienia.

Przełamanie: *Koncentracja*.



Teleprojekcja

Koszt w PM: 15/20

Modyfikator trudności: 4/5

Żywiol: powietrze

Koszt w WPR: 60

Czas trwania: 5 min. (1 min. za każdy dodatkowy PM)

Sposób rzucania: G, F

Obrona magiczna: nie

Działanie: To dość skomplikowane i wyczerpujące zaklęcie umożliwia czarodziejom bezpośrednie komunikowanie się, dzięki czemu nie muszą już polegać na zawodnej pamięci gońców. Można w ten sposób przesyłać zarówno „nagrane” wcześniej wiadomości, jak i prowadzić normalną rozmowę. Oczywiście konieczne jest, aby porozumiewający się w ten sposób magowie przynajmniej raz spotkali się osobiście.

Zaklęcie zwykle rzuca się i podtrzymywane przez maga wysyłającego wiadomość, dlatego nigdy nie wiadomo, kiedy obok czarodzieja pojawi się dawno nie widziany znajomy, aby zapytać „Co słychać?”. W przypadku dłuższej rozmowy (lub kiedy nadawca jest bardzo wyczerpany bądź ranny) odbiorca może zdecydować się na wydanie części swoich Punktów Mocy w celu podtrzymania kontaktu. Oczywiście może tego nie robić – wówczas kontakt zostanie szybko przerwany z powodu wyczerpania „nadawcy”.

Dodatkową pomocą przy rzucaniu *Teleprojekcji* mogą okazać się (podobnie jak w przypadku portali) „przyciągacze”. Dzięki nim trudność rzucenia zaklęcia spada o 1.

Istnieją dwie wersje tego zaklęcia.

W prostszej (koszt 15 PM; modyfikator trudności 4) przed twarzą maga, do którego wysyłana jest wiadomość, pojawia się kula rozciągająca mleczny blask. W jej wnętrzu można dostrzec twarz rozmówcy. Słowa przezeń wypowiedziane słyszy

tylko odbiorca wiadomości. Za to odpowiedzi mówione do kuli mogą dotrzeć do niepowołanych uszu.

Bardziej skomplikowana i energochłonna wersja tego zaklęcia (20 PM; modyfikator trudności 5) pozwala na stworzenie całej iluzorycznej postaci. Wymaga to jednak od rzucającego zaklęcie czarodzieja absolutnej *koncentracji* (test umiejętności o trudności 5), gdyż na czas rozmowy ten fantom stanowi jego oczy i uszy. Mag może wówczas porozumiewać się nie tylko z osobą, do której adresowana jest wiadomość, ale z całym otoczeniem, tak jakby przeniósł się w dane miejsce.

Uwaga: Czar wymaga skupienia. Jeżeli odbiorca decyduje się wydać PM, on również musi się skoncentrować.

Urok (Szarm)*

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 2

Żywiol: Brak

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: 5 min. (plus minuta za 1 PM)

Sposób rzucania: G, F (wypowiadając zaklęcie, mag kreśli prawą ręką krótki, zamaszty gest)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Ofiara staje się posłuszna woli maga i uważa go za swego przyjaciela. Posiada jednak pewną dozę samokontroli i np. zaatakowana, odpowie atakiem lub ucieknie; podobnie się stanie, gdy zostanie zmuszona do samobójstwa. Podobnie jak w przypadku *Hipnozy*, ofiarę może zbudzić gwałtowny dźwięk czy ruch.

Urokiem można objąć grupę osób, lecz wtedy trudność wzrasta o 1, a koszt o 5 PM za każdą dodatkową osobę. Pod uwagę bierze się najwyższą obronę magiczną w grupie.

Uwaga: Zaklęcia tego nie można rzucać w trakcie walki.

Przełamanie: *Zimna krew.*

Usypienie*

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 2

Żywiol: ziemia

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: 10 min. (plus 2 min. za każdy PM)

Sposób rzucania: G, F

Obrona magiczna: tak

Działanie: To zaklęcie sprowadza na ofiarę głęboki, pozabawiony marzeń sen. Łatwiej jest uspić osoby, które mają osłabioną wolę, np. są pijane lub wyczerpane długotrwałym wysiłkiem (należy traktować je tak, jakby nie posiadały obrony magicznej). Z kolei osoby pobudzone, np. w stresie lub znajdujące się pod wpływem fisztechu, trudniej poddają się zaklęciu – stopień trudności testu w takich wypadkach wzrasta o 1.

Przełamanie: *Wigor.*

Zaklęcia identyfikacyjne

Grupa bardzo pożytecznych zaklęć, wykorzystywanych przez czarodziejów w celu szybkiego odnalezienia poszukiwanej osoby lub lepszego poznania natury napotkanych fenomenów.

Matryca

Do niektórych bardziej skomplikowanych zaklęć potrzebna jest tzw. matryca – wzorec zawierający fizyczne i psychiczne cechy osoby, która ma stać się obiektem zaklęcia. Im matryca jest dokładniejsza, tym skuteczniejsze będą rzucane na osobę zaklęcia. Aby stworzyć taki wzorec, potrzebny jest wcześniejszy, długotrwały kontakt psychiczny z ofiarą (trwający około miesiąca) i jak najlepsze jej poznanie, wręcz zespolenie się z nią. Matryca taka – ukształtowana ze wspomnień i obserwacji danej osoby – pozwala np. odnaleźć miejsce jej pobytu lub dokonywać transformacji. Gdy mag uzna, że posiada już dość informacji do stworzenia matrycy, powinien wykonać łączony test *magii i docieklivosti* o bazowej trudności równej 5. Wynik tego testu powinien znać tylko Bajarz – to, czy matryca jest dobra, okaże się dopiero w chwili rzucania czaru. W zależności od tego, jak bardzo magowi udał się test matrycy, może zastosować modyfikatory ułatwiające rzucenie zaklęcia.

Identyfikacja

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 2 + 1 za każdy dzień od chwili rzucenia „rozpoznawanego” czaru

Żywiół: brak

Koszt w WPR: 30

Czas trwania: natychmiastowy

Sposób rzucania: F

Obrona magiczna: nie

Działanie: Ten czar pozwala określić, jakiego rodzaju magii użyto w danym miejscu, wobec jakiego przedmiotu i jakiej osoby. Jeśli wykryte zaklęcie rzucono niedawno, Bajarz z czystym sumieniem może powiedzieć graczowi, jakiego dokładnie czaru użyto. Im więcej jednak czasu upłynie od użycia magii, tym bardziej informacje Bajarza powinny być ogólne, na przykład, wyjaśniające tylko, do jakiej grupy zaklęć należał czar, jak silna aura emanuje z przedmiotu, jak wiele PM wykorzystano do rzucenia zaklęcia.

Uwaga: Rzucenie czaru zajmuje turę.

Skanowanie (Wykrycie)

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 1 (istoty niemagiczne), 3 (magiczne)

Żywiół: powietrze

Koszt w WPR: 50

Czas trwania: 5 min.

Sposób rzucania: G (mag wykonuje serię skomplikowanych gestów, mających pomóc mu w przywołaniu wzorca-matrycy, niezbędnego do rzucenia czaru)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Zaklęcie pomaga w odszukiwaniu zaginionych osób. Umożliwia magiczne naprowadzenie na „cel” na podstawie jego czarodziejskiej matrycy (patrz ramka „Matryca”, powyżej). Zaklęcie to pozwala również wykryć istoty magiczne, powstałe lub pozostałe w wyniku Koniunkcji Sfer – jednak

tylko z odległości najwyższej stu metrów. W przypadku innych istot odległość jest praktycznie nieograniczona.

Uwaga: Czar wymaga skupienia. Jego rzucenie zaś zajmuje turę.

Zaklęcia transformacji

Zaklęcia z tej grupy należą do najtrudniejszych i najbardziej skomplikowanych. Stanowią zarazem szczytowe osiągnięcie ludzkich czarodziejów i są dla nich powodem do dumy.

Kompresja artefaktowa*

Koszt w PM: 20

Modyfikator trudności: 3

Żywiół: brak

Koszt w WPR: 60

Czas trwania: tydzień (plus dzień za dodatkowe 10 PM)

Sposób rzucania: G, F, K (do przeprowadzenia kompresji niezbędna jest osoba, która ma zostać zaklęta, i przedmiot, stanowiący jej „miejsce przechowania”)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Ponoć jest to jedno z najtrudniejszych znanych zaklęć. Pozwala dosłownie zapakować kogoś w dowolny przedmiot – gwałtownie go zmniejszyć, nawet do miniaturowych rozmiarów, i wtłoczyć do „miejsca przechowania”. Kompresowana osoba traci zwykle przytomność. Jest to niebezpieczny czar, który może poważnie uszkodzić ciało pakowanej osoby. Po rzepakowaniu ofiara jest odwodniona i wycieńczona.

Aby rzucić czar, należy posiadać matrycę kompresowanej osoby (pozwala ona na powrót ofiary do właściwych kształtów).

Przełamanie: *Gibkość*.



Transformacja

Koszt w PM: 25

Modyfikator trudności: 5

Zywiol: brak

Koszt w WPR: 100

Czas trwania: dzień (plus dzień za 10 PM)

Sposób rzucania: G, F (czarodziej wypowiada zaklęcie, wykonując jednocześnie dłońmi taki gest, jakby kształtował w palcach bryłkę gliny)

Obrona magiczna: tak

Działanie: To wyjątkowo trudne zaklęcie umożliwia przemianę osoby lub zwierzęcia w inną żywą istotę o masie podobnej lub mniejszej. Wbrew powszechnemu przekonaniu niemożliwa jest przemiana osoby żywej w przedmiot nieożywiony, np. stół czy krzesło. Do tego nadaje się tylko i wyłącznie *Kompresja artefaktowa*.

Trójkąt w trójkącie

Koszt w PM: 65

Modyfikator trudności: 3

Zywiol: brak

Koszt w WPR: 100

Czas trwania: stały

Obrona magiczna: tak

Sposób rzucania: G, F, K (Mag kreśli na ziemi figury geometryczne, pośrodku których stawia klatkę z obiektem zaklęcia; niezbędne są również duże ilości mięsa i krwi zwierzęcej, umieszczone na wierzchołkach trójkątów. Rzucanie czaru trwa około tygodnia – przez ten czas mag musi stale kontrolować przebieg rytuału. Każdego dnia czarodziej wykonuje test *koncentracji* o trudności 2 + 1 za każdy kolejny dzień. Pech oznacza, że rytuał doprowadził ofiarę zaklęcia do śmierci).

Działanie: Zaklęcie wywołuje w ofierze serię gwałtownych mutacji i ogromny przyrost masy. Dokonuje się to jednak kosztem bardzo znacznego osłabienia jej sił vitalnych (wymagany jest test *wigoru* ofiary o trudności 4 – niepowodzenie testu oznacza śmierć). Zmieniona istota staje się w pełni sprawna dopiero po upływie co najmniej dwóch tygodni od rytuału. Istota, która przeżyje rytuał, zyskuje po jednym poziomie Siły i Kondycji, przy jednoczesnym zmniejszeniu Zwinności i Intelaktu – również po jednym poziomie (wartości te nie mogą jednak spaść poniżej 1).

Tworzenie posiłku

Koszt w PM: 30

Modyfikator trudności: 3

Zywiol: powietrze, ogień

Koszt w WPR: 60

Czas trwania: stały

Sposób rzucania: G, F, K

Obrona magiczna: nie

Działanie: Zaklęcie to stanowi szczytowe osiągnięcie czarodziejów w dziedzinie magii transformacyjnej. Umożliwia stworzenie jednego pełnowartościowego posiłku z niewielkiej ilości jakiegokolwiek pożywienia, na przykład kromki chleba albo kurzego udka. Rodzaj uzyskanej potrawy jest dowolny i ograniczony tylko fantazją maga.

Magiczne przedmioty, amulety i eliksiry

Triss wolno przesunęła dłoń po wyszarpanej dziurze na rękawie kurteczki, wymruczała zaklęcie, aktywizując jednocześnie amulet. Po dziurze nie zostało ani śladu.

„Krew elfów”

Na Kontynencie istnieje wcale niemało magicznych przedmiotów – eliksirów czy amuletów, ale również butów, płaszczy, oręża, a nawet zamków.

Magia na sprzedaż

Produkcja amuletów i eliksirów stanowi atrakcyjne źródło dochodu dla magów, którzy chętnie wykonują je na zamówienie. Robią również przedmioty bardzo drogie, choćby magiczną broń, oraz tańsze, wykonywane masowo – na przykład zaklęte zamki w drzwiach czy amulety chroniące przed podagrá. Te drugie wykonują zwykle młodzi absolwenci Akademii, starając się w ten sposób zarabiać na życie. Niektórzy z nich kończą nawet swoją karierę na tym etapie. Oczywiście zdarzają się też szarlatani, sprzedający masowo „znakomite” i „sprawdzone” amulety, eliksiry oraz wywary, zdzierając ze swoich klientów ile wlezie.

105

Amulety

– Musiałeś nieźle przypościć Myhrmana, by ci powiedział o amulecie, by pokazać, gdzie jest ukryty. I w jaki sposób go uaktywnić, by wysłał wiadomość. Ale tego, że ten amulet zawiadania i ostrzega zarazem, Myhrman nie wiedział i nie mógł powiedzieć, nawet przypiekaną na czerwonych węglach.

„Krew elfów”

Amuletami (bądź talizmanami) zwykło się nazywać rozmaite przedmioty, służące do magazynowania Mocy – niejako poza organizmem – lub/i wykonujące rozmaite magiczne czynności (w tym rzucenie czaru) automatycznie: po wyrażeniu przez czarodzieja takiej woli, bez konieczności koncentracji, gestu, wypowiedzenia formuły, a często także bez ubytku Mocy.

Amulety są pojemnikami już ściągniętej magicznej energii, pozwalają na rzucenie czaru bez konieczności sięgania do żywiolów, gdy mag nie chce lub nie jest już w stanie czerpać aury z natury. Pozwalają też dysponować większą ilością Mocy niż ta, którą może pomieścić ciało czarodzieja. Zawarta w talizmanie liczba PM zmniejsza się o zużytkowaną ilość; gdy spadnie do zera, to – w zależności od rodzaju amuletu – można go albo „naładować” ponownie, albo nosić w charakterze gustownej, acz niepraktycznej ozdoby. Zawsze też można wyrzucić niepotrzebny talizman na śmietnik lub wcisnąć naiwnemu knioktowi.

Amulety i talizmany

Zwykle w amuletach (lub relikwiach) magazynowanych jest od 10 do 25 Punktów Mocy (ponoć istnieją amulety zawierające i 50 PM!) związanej z konkretnym żywiołem (np. ogniem lub wodą). Talizmany takie oczywiście są niezwykle drogie, a kupić mogą je w zasadzie tylko magowie (koszt to zwykle liczba zawartych w amulecie PM x 20 denarów).

Z zawartych w amulecie PM mag może korzystać bez konieczności poświęcania akcji. Oznacza to, iż rzucając czar może czerpać Moc z talizmanu.

Talizmany przybierają najróżniejsze kształty: muszelek, pęków piór, broni, medalionów, naszyjników, kolczyków czy wręcz takie popularnych wśród magików różdżek i kosturów. Wiedźmini mogą używać tylko Mocy zmagazynowanej w swoich amuletach – nie potrafią czerpać jej z natury. Natomiast dla kapłanów odpowiednikiem amuletów są święte symbole i relikwie.

Należy pamiętać, że zbytńie nagromadzenie rozmaitych amuletów jest niebezpieczne, gdyż zebrana w nich Moc może się skumulować i znaleźć ujście w potężnym i efektywnym wybuchu. W praktyce dzieje się tak, gdy suma PM zgromadzonych w rozmaitych przypisanych do maga amuletach przekroczy 50 punktów. Z tej przyczyny adepci nie noszą zwykle przy sobie więcej niż trzy talizmany naraz.

Relikwie

Nieco inaczej wygląda sprawa z relikwiami. Ich moc to dar bóstwa, która jest niewyczerpywalna; z tego też powodu nie muszą być one ponownie „ładowane”. Moc nie ujawnia się jednak na każdorazowe życzenie gracza, lecz po odpowiednich modlitwach, odprawieniu długich rytuałów czy w chwilach zagrożenia (jednostki bądź zbiorowości wiernych). Relikwie powinny być zawsze przygotowywane przez Bazarę, nigdy przez graczy. Przy każdej relikwii należy określić, jak bardzo jest ona potężna i na czym polega jej moc. Należy pamiętać, aby była ona ściśle związana z etosem danego bóstwa i nie zakłócała równowagi gry. Przykładowe relikwie opisano w części poświęconej kapłanom (patrz „Relikwiarz”, str. 113).

Zaklinanie talizmanów

Zakęcie czaru w talizman wymaga znajomości *magii* na poziomie co najmniej **świątynny** (4). Potrzeba do tego amuletu zawierającego już aurę – rzuca się nań zaklęcia, które ma zawierać. Łączny koszt PM wymagany do ich rzucenia nie może przekroczyć zawartej w talizmanie ilości aury.

Po udanym rzuceniu czaru zawarte w amulecie zaklęcie uaktywnia się automatycznie na życzenie dostrojonego doń posiadacza, nie wymagając dodatkowego wydatku aury. Raz przypisanych zaklęć najczęściej nie można już wymienić ani usunąć.

Wiele z amuletów (zwłaszcza tych bardziej potężnych) jest dostrojonych do swego właściciela. Aby móc ich swobodnie

używać, należy dokonać jego „przeestrojenia”, co nie jest zadaniem łatwym – trzeba posiadać *magię/modlitwy* co najmniej na **świątynny** (4) poziomie i umieścić talizman na intersekcji. W przypadku amuletów stanowiących zbiorniki Mocy bazowy stopień trudności wynosi 4. Modyfikuje się go o liczbę równą 1/10 maksymalnych PM, jakie można przechowywać w talizmanie. W przypadku amuletów uruchamiających zaklęcia trudność „przeestrojenia” zwiększa się dodatkowo o liczbę zawartych w nich czarów.



Przykład

Mag Perignon zamierza „przeстроить” należący do innego czarodzieja amulet, zapewniający mu swobodny dostęp do większej liczby Punktów Mocy. Talizman może przechowywać do 30 PM. W tym celu kładzie go na intersekcji i rozpoczyna obrzęd. Gracz wykonuje test *magii* Perignona (poziom 4 – w innym wypadku nie zabierałby się za tak niebezpieczne zadanie). Musi uzyskać w teście (4 + 3) - 4 = 3 sukcesy. Gracz rzuca czterema kośćmi (**świątynny** Intelpekt Perignona coś znaczy!), uzyskując następujące wyniki: „4”, „6”, „5”, „2”. Udało się! Mag oddycha z ulgą i chowa nowy amulet do kieszeni. Gdyby Perignon chciał dostroić do siebie talizman z zaklęciem Lewitacja, stopień trudności wynosiłby 5. A gdyby chciał zrobić to samo z zawierającym dwa czary, trudność wzrosłaby do 6. Wtedy najlepiej byłoby poprosić o pomoc jakiegoś kolegę po fachu.

Ładowanie talizmanów

„Naładowanie” Mocą talizmanu również nie jest czynnością prostą: dokonać tego może ktoś, kto dysponuje znajomością *magii/modlitw* przynajmniej na poziomie **dobrym** (3). „Ładowanie” odbywa się w sposób następujący:

- Trzeba odnaleźć najbliższą intersekcję i położyć tam talizman.
- Potem wykonuje się test *magii/modlitw* o trudności 5. W wypadku sukcesu Moc wypełni talizman w tempie punktu na godzinę. Jeśli amulet ma uruchamiać jakieś zaklęcie, trudność testu podnosi się o 1 za każdy czar w nim zawarty.

Eliksiry

Gerałt wyszeptał formułę, wyrył po kolei zawartość dwóch flakoników, po każdym tyłku kładąc lewą dłoń na głowni miecza. Potem, owijając się szczerlnie w swój szary płaszcz, usiadł.

„Wiedźmin”

Produkcja eliksirów jest równie trudna jak amuletów. Należy dokładnie przygotować wszystkie niezbędne składniki oraz przyrzadzić je w odpowiedni sposób, umiennie posługując się *magią*. Spożycie źle przygotowanej mikstury może nie tylko nie przynieść pożądanego skutku, ale i skończyć się poważnym zatruciem lub nawet śmiercią. Przyrzadzanie

eliksirów trwa długo, przede wszystkim ze względu na potrzebę zgromadzenia wszystkich niezbędnych składników, często dosyć dziwnych i trudno dostępnych. Dlatego nie powinni się tym zajmować magowie o *alchemii* i *magii* gorszej niż *dobra* (3). Zalecane jest też, by produkcją zajmowało się kilka osób, wówczas alchemicy mogą połączyć swoje umiejętności *alchemia* i *magia*. Warto też zauważyć, że istnieją osoby (nawet czarodzieje, tak jak znana z sagi Triss Merigold), które są uczulone na eliksiry i w ogóle nie mogą ich stosować.

Uwaga: Więcej informacji o eliksirach znajdzie się w jednym z pierwszych dodatków do gry „Wiedźmin”.

Feenglanc (glamarye)

Cena: 5000 denarów

Opis: Elixsyr ten został wynaleziony przez elfy i do tej pory stosowany jest przez nie jako środek upiększający. Gdy zaczęły go używać ludzkie kobiety, okazało się, że niemal trzykrotnie opóźnia on efekty starzenia, dzięki czemu osiemdziesięcioletnie damy wyglądają jak kobiety ledwie po trzydziestce. Niestety, trzeba stosować go regularnie, gdyż przetrwanie odmładzającej kuracji często powoduje szybki powrót skóry do stanu naturalnego.

Feenglanc jest bardzo drogi i trudny do wyprodukowania; z jego dobrodziejstw korzystają więc prawie wyłącznie czarodzieje (Bractwo dba, by jego członkowie prezentowali się godnie, a młody wygląd mimo zaawansowanego wieku budzi należyty respekt). Glamarye ma postać maści. Jego główny składnik to mandragora; o pozostałych niewiele wiadomo. Bohaterowie (o ile nie są czarodziejami) właściwie nie powinni mieć styczności z tym eliksirem – choć wyprawa po słoićki glamarye może okazać się wstępem do długiej i karłkowej przygody.

Fisstech

Cena: 500 denarów

Opis: Fisstech to przede wszystkim narkotyk, wynaleziony i używany głównie przez elfy. Do organizmu wprowadza się go przez błony śluzowe, wciągając do nosa lub wciągając w dziąsła. Fisstech stosunkowo łatwo uzyskać, jednak w warunkach chałupniczych otrzymuje się go w postaci mocno zanieczyszczonej, co przyspiesza zatrucie organizmu.

Fisstech dzieli się na niewielkie porcje. Każda wystarcza, by zapewnić zażywającemu poczucie nadzwyczajnej siły oraz wytrzymałości. Wszystkie bodźce zewnętrzne odbierane są znacznie mocniej niż normalnie, wzrasta też ocena własnych możliwości. Stan ten trwa zwykle przez 6 godzin; w tym czasie wszystkie współczynniki postaci są powiększone o poziom. Nie dziwne, że fisstech był i jest chętnie używany przez wojowników. Jednak zażycie większej porcji narkotyku lub zmieszanie jej z alkoholem wywołuje halucynacje, trwające przez 3 godziny. Gdy kończy się jego działanie, pozostaje wrażenie ogólnego osłabienia, bóle oraz zawroty głowy, mogące u osób słabszych prowadzić także do nudności i wymiotów.

Fisstech jest narkotykiem silnie uzależniającym. Po każdorazowym zażyciu go przez bohatera Bazarz powinien w tajemnicy wykonać test *zimnej krwi* o trudności 1, po czym podwyższać stopień trudności o jeden po zażyciu kolejnej dawki, jeżeli od ostatniej nie minęło pół roku. (Uwaga: Już osiągnięty

stopień trudności nie może w żaden sposób zmaleć, bez względu na to, ile czasu minęło między zażyciem dawek). Niepowodzenie oznacza, że postać popadła w uzależnienie. Pierwsze jego objawy to (poza opisywanymi powyżej) nadmierna potliwość, drżenie dłoni, nienaturalne błyszczenie oczu i tiki nerwowe. Dalszymi etapami uzależnienia są: brak kontroli nad uczuciami (huśtawka emocjonalna – Bazarz powinien zasugerować graczowi, w jaki sposób należy ją odgrywać), brak kontroli nad własnym ciałem (zwłaszcza zwieraczami), słabsza kondycja (wszystkie współczynniki obniżają się o 1) oraz rosnące zapotrzebowanie na fisstech. W końcowej fazie uzależnienia narkotyk zaczyna zastępować pożywienie, narkoman zaś to ledwo żywy wrak, żyjący tylko od halucynacji do halucynacji. W związku z wyczerpaniem organizmu współczynniki obniżają się o 2. Wycieńczenie organizmu jest tak duże, że po każdym zażyciu narkotyku należy wykonać test *wigoru* o trudności 4. Nieudany test oznacza utratę przytomności na 24 godziny. Niezwykły pech równoznaczny jest ze śmiercią postaci.

Z uzależnienia od fisstechu można się wyleczyć, jest to jednak proces bardzo powolny, kosztowny i – co najważniejsze – nie gwarantujący trwałego zerwania z nałogiem. W leczeniu takich przypadków najlepiej wyszkolone są kapłanki Melitele, które dzięki umiejętności podawanych wywarom oszukują „głód” narkotyku, co umożliwia oczyszczenie organizmu i jego wzmocnienie. Drugim etapem kuracji jest podawanie stopniowo zmniejszanych dawek owych wywarów oraz terapia, mającą na celu sprawienie, że pacjent już nigdy nie poczuje potrzeby sięgnięcia po fisstech. Niestety, postać już do końca życia będzie bardziej podatna na wszelkie używki, z alkoholem na czele (trudność wszelkich testów *zimnej krwi* spada o 1).

Narkomanów często zatrudnia się przy klasztorach do wykonywania rozmaitych prac pomocniczych, odciągając ich myśli od fisstechu. Leczenie trwa bardzo długo – może ciągnąć się nawet ponad rok. Odbywa się pod okiem biegłej w leczeniu kapłanki, która pozostaje w stałym kontakcie ze swoim podopiecznym, służąc mu radą i pomocą.



Przedmioty

Znalezione okazał się obłuteczony kamionkowy dzban, coś w rodzaju dwunastu anfor, zapłatany w sieć, czarny od zgnitych glonów, kolonii chrzączków i ślimaków, oczekujący śmierdzącym mulem. [...]

– Czy ty wiesz, co to jest?

– Owszem. To jest stary garnek.

– Mylisz się [...]. To jest ni mniej, ni więcej, tylko zaczarowany dzban. W środku zaś siedzi dżin, który spełni moje trzy życzenia.

„Ostatnie życzenie”

Oto przykłady magicznych przedmiotów. Sposób ich zastosowania jest ograniczony tylko przez fantazję Bajarza i graczy.

O tym, jak odkryć moc przedmiotu, nie posiadając informacji od poprzedniego jego właściciela, dowiecie się z jednego z przygotowywanych dodatków do gry „Wiedźmin”.

Amulet ochronny

Cena: 100-3000 denarów (zależnie od mocy zaklęcia)

Opis: Drugi pod względem popularności przedmiot magiczny, niestety – także najczęściej podrabiany. Zwykle ma postać małego krążka z miedzi, na którym wygrawerowana jest jedna z Pierwszych Run. Jeśli ma chronić przed chorobami, związane jest z nim zaklęcie *Leczenie* (patrz str. 99), nastrojone na uśmierzanie konkretnej choroby. Jeśli amulet ma zabezpieczać od uroku czy złego oka, efekty jego działania są podobne do modlitwy *Egorczyń* (patrz str. 111).



Bransoletka dla wierzchowca

Cena: 10 000 denarów

Opis: Niewielka bransoletka z dowolnego metalu, którą koń nosi od źrebaka. Kiedy dorośnie (to jest po ok. 3 latach), koń nosi ową bransoletkę i założyć na nadgarstek. Każde jej potarcie przyzywa wierzchowca, praktycznie niezależnie od odległości. Czas przybycia konia warunkowany jest tylko jego szybkością i odległością, jaką ma do pokonania.

Brzytwa

Cena: 10 000 denarów

Opis: Na taki miecz (lub inną broń) mogą sobie pozwolić tylko najbogatzi. Zwykle przekazywana jest on z pokolenia na pokolenie i wyciągana z dworskich zbiorowni tylko na wyjątkowe okazje. W czasie wykuvania miecz zostaje nasączony magią czerpaną z ziemi, ognia i wody przez specjalnie wyszkolonego czarodzieja. W efekcie jego ostrze praktycznie nigdy się nie tępi i zadaje o jedno obrażenie więcej niż zwykły miecz. Orężem takim również łatwiej się walczy, co oznacza, iż trudność trafienia spada o 1 (innymi słowy: obrona trafianego maleje o 1). Istnieją również ponoć miecze, którymi łatwiej wykonuje się manewry (koszt PW maleje o 1, lecz minimum zawsze będzie 1 PW).

Brzytewka

Cena: 5000 denarów

Opis: Brzytwa w postaci sztyletu.

Lina elfów

Cena: 4000 denarów za 10 metrów

Opis: Jest to wyjątkowo wytrzymała lina, przy splataniu której wykorzystano kilka składników znanych tylko elfim rzemieślnikom. Ich tajemnica jest zazdrośnie strzeżona i do tej pory nikomu nie udało się jej zgłębić. Wiadomo za to na pewno, że wytrzymuje ona pięciokrotnie większe obciążenie niż zwykła lina, jest też znacznie lżejsza i cieńsza od zwykłych sznurów.

Magiczny zamek

Cena: 2000-5000 denarów

Opis: W krajach Nordlingów jest to chyba najbardziej popularny przedmiot magiczny. Stanowi niezbędny element wyposażenia wielu kupieckich kantorków czy rzemieślniczych warsztatów. Magiczne zamki zakłada się w drzwiach domów, warsztatów, przy skrzyniach lub pasach cnoty. Różny jest sposób ich otwierania – może być to hasło, podawane zamawiającemu przy odbiorze (wersja tańsza i bardziej popularna), lub dotyk (wersja droższa, gdyż wymaga dostrzeżenia zamka do aury zamawiającego). Istnieją również bardzo rzadkie zamki mówiące, posiadające zwykle ozdobny kształt maskarona. Z ich ust padają rozmaite wypowiedzi, wcześniej magicznie zapisane przez właściciela. Mogą być to zarówno słowa „Mistrz Irion nie przyjmuje. Odejdźcie, dobrzy ludzie”, jak i „Wynocha żebracy, nim wam kości porachuję”. Zamek może również zareagować na próbę sforsowania, wrzeszcząc lub nawet uaktywniając jakieś wredne zaklęcie.

Na szczęście dla złodziei aż takie zabezpieczenia posiadają głównie rezydencje magów.

Nieprzemakalny płaszcz

Cena: 1500-3500 denarów

Opis: Jest to zwykły płaszcz podróżny z kapturem. Jego niezwykłość polega na tym, że nieco lepiej niż inne chroni przed deszczem. Prawdę mówiąc, jest całkowicie nieprzemakalny, a po zdjęciu wystarczy go strzepnąć, aby opadła zeń większość wody. Stanowi szczyt marzeń wszystkich osób znajdujących się stale w podróży – kupców, traperów, żołnierzy czy kapłanów Kreve (choć ci ostatni się do tego nie przyznają). Wiele osób jest wciąż przekonanych, że nie tak dobrze nie zabezpiecza przed deszczem jak płaszcz impregnowany długim wciernianym zwierzyńcem tłuszczem lub pszczelim woskiem.

Skalna zbroja

Cena: 30 000 denarów

Opis: Należyta odpowiedź na wynalazki podobne do opisanej wyżej brzytwy. Zbroja taka ma zwykle postać kompletnej osłony tułowia i rąk; może to być kołczuga lub kirys, bądź też zbroja płytowa. Wyparowuje ona o 3 punkty zadanych obrażeń więcej niż zwykły pancerz. Noszącemu ją wojownikowi zapewnia również osłonę przed zaklęciami z grupy czarów pirokineetycznych; niestety, przy okazji również się nieco rozgrzewa, zadając przez całą turę k3 ran od poparzeń. Istnieją ponoć również zbroje chroniące przed trafieniami krytycznymi.

Kaptani – niosący wiarę

Religia to mandragora dla mas.

„Coś się kończy, coś się zaczyna”

Tak jak w każdej rzeczywistości (nie tylko *fantasy*), także na Kontynencie istnieją religie oraz kapłani, oddający cześć swoim bogom. Bogowie ci są zwykle bardzo odlegli i rzadko ingerują w sprawy śmiertelników (choć kapłani twierdzą inaczej). Trudno zgadnąć, jak liczny jest nordliński panteon. W wiedzmińskiej sadze i opowiadaniach pojawiają się imiona zaledwie kilku bogów, takich jak Melitele, Kreve czy Coram Agh Ter. Źródła praktycznie milczą o bóstwach wyznawanych przez elfy, krasnoludy albo niziołki.

Niemniej pierwsi osadnicy wyznawali bóstwa pochodzące z rodzinnych ziem. Przez stulecia w pierwotnych religiach dokonywały się pewne zmiany. Jedne bóstwa popadły w otchłań zapomnienia, gdyż ich wyznawcy umarli lub przestali je czcić, inne – rozciągające opiekę nad podobnymi sferami życia – stopiły się w jeden byt (tak powstał kult Melitele). Ostateczne uformowanie się poszczególnych wyznań z jasnymi zasadami wiary i hierarchią nastąpiło tuż przed Unią Novigradzką – zawartą przez magów Bekkera, Giambattistę i Moncka z władkami, kapłanami oraz druidami. Unia stanowiła rodzaj paktu o nieagresji i rozdziale magii od państwa.

Wkrótce rozpoczęto nawracanie nieludzi na wiarę w ludzkich bogów. Najaktywniejszymi misjonarzami okazali się kapłani Kreve. Niestety, krzewienie nowej religii wiązało się z pogardą wobec wszystkiego, czego nie stworzył człowiek. W raju rządzonego przez wyznawców Kreve krasnoludy, elfy i rajski zarządciele innych ras mieli być istotami drugiej kategorii. Rzecz jasna liczba nawróconych była znikoma. Co gorsza, niezbyt przemyślane nauki misjonarzy skutecznie odstraszały nieludzi od jakichkolwiek prób koegzystencji z człowiekiem. Ostatecznie zaniechano wysyłania misjonarzy w roku 1217. Bezpośrednią przyczyną osłabienia aktywności kultów były poczynania dziada króla Foltesta z Temerii. Zaniepokojony rosnącym wpływem duchowieństwa na sprawy państwowe postanowił pokazać kapłanom, gdzie znajduje się ich miejsce. Bezpośrednią przyczyną represji była kategoryczna odmowa kleru na rozmów władcy z pięcią żoną. Niewygodną małżonkę utopiono w pałacowym stawie, a w całym kraju wprowadzono ścisłe ograniczenia kultu, nakazując m.in. odprawianie nabożeństw tylko w świątyniach oraz ograniczając wpływ kapłanów na życie gospodarcze i politykę wewnętrzną. Po czterech latach sporów z kapłanami udało się uzyskać ciche porozumienie, na mocy którego w radzie królewskiej mógł zasiadać tylko jeden duchowny, pozostałe zaś miejsca przeznaczono dla starych doradców i przyszłych absolwentów świeżo założonej Szkoły Królewskiej, mającej wytworzyć cywilną kadry urzędniczą. Działania króla wywołały oburzenie kleru w innych krajach i zaciekawienie panujących. Pozostali monarchowie również zaczęli dbać o wykształcenie świeckich urzędników, którzy mogliby zastąpić kapłanów na stanowisku doradców.

Ustanowiony wówczas stan rzeczy utrzymuje się bez większych zmian aż do dziś. Jedyne wstrząsy, jakie się od czasu do czasu zdarzają, to odkrycie jakiegoś przywiezionego z dalekiego południa kultu (którego wyznawcy kończą zwykle na stosie) czy ogłoszenie schizmy (której zwolennicy albo się nawracają, albo również kończą na stosie).

Nauki przyszłego kapłana

Dziewczęta przychodzą i odchodzą – jako wieści do innych świątyń, jako położne i wyspecjalizowane w chorobach kobiecych i dziecięcych uzdrowicielki, jako wędrownie druidki, nauczycielki lub gubernantki. Ale nigdy nie brakowało nowych, przybywających zewsząd, nawet z najdalejzych okolic.

„Głos rozsłucha 2”

Aby zostać kapłanem, trzeba przede wszystkim czuć ku temu powołanie. Dzięki głębokiej wierze człowiek jest w stanie znosić liczne wyrzeczenia i ze wszystkich sił służyć wybranemu bóstwu. W społeczeństwie Nordlingów, gdzie większość religii jest wysoce zinstytucjonalizowana, posiadająca sieć świątyń, ściśle określone zasady wiary oraz hierarchię godności, droga do stanu kapłańskiego jest podobna, niezależnie od wyznawanego bóstwa. Zasadniczo można podzielić ją na trzy rodzaje.

Pierwszy to edukacja. Styczność z kultem zaczyna się od uczęszczania wraz z rodzicami na jarmarki organizowane przy okazji świąt kościelnych. W szóstym roku życia niektóre dzieci rozpoczynają naukę w przyszłych świątyniach szkółkach. Uczą się czytać, pisać, poznają podstawy wiary i kilka religijnych pieśni. Edukacja trwa zwykle pięć lat, może jednak skończyć się wcześniej, jeśli rodzice ucznia będą potrzebowali go w gospodarstwie – albo on sam po prostu ucieknie.

109

Modyfikatory modlitewne

Określając stopień trudności modlitwy, Bajarz winien wziąć pod uwagę następujące sprawy:

Kapłan	Modyfikator
Postępuje zgodnie z etosem swojego bóstwa	0
Postępuje niezgodnie z etosem swojego bóstwa	+1
Pragnie czegoś, bo „tak” (życzy sobie przeniesienia góry lub przejścia suchą nogą z wysp Skellige na Kontynent tylko dlatego, że „tak jest szybciej”)	od +4 do +6
Złożył jakieś ofiary (niekoniecznie natychmiast: może ślubować dokonanie takiego lub innego czynu w przyszłości)	od -1 do -2
Modli się o rzecz ważną dla bóstwa lub wiernych	-2

Uwaga: Wspomniane czynniki mają wpływ na trudność i sumują się ze sobą, z modyfikatorem trudności modlitwy oraz – ewentualnie – z obroną magiczną ofiary.

Szerszy zakres wykształcenia oferują szkoły istniejące przy większych świątyniach. Jest ono zwykle ściśle związane z bóstwem i stanowi rodzaj przygotowania dla przyszłych kapłanów. Niektóre przedmioty mogą być wykładane na poziomie uniwersyteckim: na pewno można do nich zaliczyć biologię, botanikę i medycynę, których uczy się adepci w ellenderskiej świątyni Melitele.

Do takich szkół trafiają wszyscy ci, którzy wytrzymali trud edukacji wstępnej, wykazali się głodem wiedzy, zdolnościami oraz pobożnością. Kształcenie trwa do dziesięciu lat, których zwieńczeniem jest uroczyste wyświęcenie na kapłana najniższego stopnia oraz skierowanie do konkretnej świątyni czy klasztoru. Funkcja, jaką kleryk ma tam spełniać, jest w dużej mierze zależna od zdolności przejawianych w trakcie pobierania nauk. Trzeba zaznaczyć, że nie wszyscy wytrzymują surowe reguły klasztornej życia i opuszczają szkołę wcześniej. Zwykle przyłączają się do band rabusiów lub miejskich rzeźmieszków. Przy odrobinie szczęścia znajdując zatrudnienie jako pisarczykowie w banku czy kupiec-kim kantorze.

Drugi rodzaj to wychowanie przez duchownych. Wiele świątyń i klasztorów prowadzi sierociniec oraz przytułki, w których uczy się wychowanków tego, co w zwykłej świątynnej szkole, oraz rozmaitych „zajęć pożytecznych”, takich jak garncarstwo, wikliniarstwo czy ciesielstwo. Niektórzy z nich (zwłaszcza ci podrzuceni na progu jakiejś mniejszej świątyni czy klasztoru) osiadają przy sanktuarium na stałe, wykonując rozmaite prace jako kuchenni, stajenni lub ogrodnicy.

Trzecim rodzajem jest ofiarowanie bogu. Niekiedy rodzice przynoszą swoje (zazwyczaj ciężko chore) dziecko do świątyni, składając uroczystą obietnicę, że jeśli wyzdrowieje, przez jakiś czas (niekiedy nawet przez całe życie) pozostanie w służbie bóstwa. Jeśli owa obietnica obejmuje kilka lat, taki „półkapłan” zamieszkuje przy świątyni, a traktuje się go jak duchownego najniższego stopnia. W przypadku obietnicy ofiarowania bóstwu dziecka na dożywotnią służbę przechodzi ono takie same nauki, jak inni kandydaci na kapłanów.

Przedstawione wyżej sytuacje nie są oczywiście jedynymi sposobami stania się kapłanem. Czasem trafiają się osoby, które przeżyły nawrócenie, chcą wstąpić do klasztoru, by znaleźć ukojenie w nieszczęściu, albo pragną odpokutować swoje winy. Zdarzają się również kultы, gdzie kapłaństwo jest godnością dziedziczną, przekazywaną z ojca na syna, lub połączoną z funkcją wodza albo naczelnika wsi. Wśród Nordlingów działają też liczne sekty, stanowiące albo odprysk któregoś ze znaczących kultów, albo próbę zaszczepienia religii z innej krainy.

Kapłański modlitewnik

— *Moja siła płynie z wiary i modlitwy!*

„Ostatnie życzenie”

Oto przykłady modlitw, jakie może odmówić kapłan, aby zyskać łaskę boga — i rzucić kapłański odpowiednik czaru.

Opis modlitw

Nazwa [* jeśli modlitwę można przełamać]

Koszt w PM: Ilość aury (czyli liczba PM) koniecznej do użycia modlitwy.

Modyfikator trudności: Liczba zwiększająca stopień trudności testu *modlitw*. Dodaje się ją do obrony magicznej ofiary i innych modyfikatorów.

Koszt w WPR: Określa, ile wprawy należy wydać, aby nauczyć się danej modlitwy.

Czas trwania: Określa, jak długo utrzymuje się działanie modlitwy. Podany jest w minutach, tygodniach oraz dniach lub określony jako: jednorazowy (po użyciu modlitwa przestaje działać), natychmiastowy (inkantacja działa w chwilę po jej odprawieniu), stały (modlitwa działa „na zawsze”).

Czas zrucania: Określa, jak wiele czasu potrzebuje kapłan, by skutecznie odmówić modlitwę.

Sposób zrucania: Określa, czy do odmówienia modlitwy potrzebny jest gest (G), formuła (F) czy komponenty (K).

Obrona magiczna: Informuje, czy do użycia tej modlitwy ma wpływ obrona magiczna ewentualnej ofiary. „Tak” oznacza, że ma. „Nie” że nie ma.

Działanie: Efekt końcowy i opis.

Przełamanie: Ewentualna informacja, jaką umiejętność wykorzystuje się podczas przełamania modlitwy w spor-nym teście (patrz str. 93, „Przeławianie czarów/modlitw/znaków”), plus dodatkowe zasady przeławiania.

Celowo nie wprowadzamy tutaj dokładnej systematyki: niech sam gracz określi, o co będzie się modlić jego postać. Zazwyczaj gracz, jak i Bazar, mogą się w tu wzorować na czarach magów. W takim wypadku czas odprawiania takiego „zaklęcia” będzie wynosił jego modyfikator trudności razy 5 minut.

W trakcie modlitwy kapłan medytuje, uzyskując w ten sposób Moc wprost od swojego bóstwa. Większość modlitw nie wymaga jakichś specjalnych gestów, wystarczy trwać w pozie oracyjnej (zależnej od wymagań kultu). Czasem trzeba też złożyć bóstwu ofiarę.

Zanosząc prośby do dowolnego bóstwa, należy pamiętać, że nie powinny one służyć wygodzie błagalnika czy chętnie-niu się mocą. Główny cel przyswiecający kapłanowi to szerzenie wiary w dane bóstwo oraz utwierdzenie wiary wśród tych, którzy są już jego wyznawcami.

Większość modlitw można odmawiać gdziekolwiek; wyjąt-kiem są tylko przekleństwa oraz niektóre bardziej skompli-kowane rytuały. Oczywiście, najodpowiedniejszym miejscem do rozmowy z bogiem jest świątynia. Stopień trudności odmó-wionej tam modlitwy obniża się o 1.

Opisane dalej przykładowe modlitwy mają pomóc Baza-rzowi w ustalaniu poziomu trudności innych zanoszonych modlitw oraz w przekładaniu ich skutków na reguły gry. Gdy upragniony efekt modlitwy jest podobny do działania jakie-gos zaklęcia, Bazarz może posłużyć się opisem odpowiednie-go czaru.

Egzorcyzm

Koszt w PM: 10 (plus liczba PM poświęconych na przekleństwo)

Modyfikator trudności: modyfikator trudności usuwanego przekleństwa +2

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: stały

Czas rzucania: 15 min.

Sposób odmawiania: F, G, K (ofiary prześlągalne lub tak zwane „obiekty zastępcze”, na które będzie można zrzucić przekleństwo zdjęte z osoby)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Niezależnie od wyznania egzorcysty modlitwa ta ma jeden cel: zdjęcie przekleństwa czy uroku ciążącego na osobie, zwierzęciu lub przedmiocie. Jak mówi stare przysłowie, „naprawić jest trudniej niż zniszczyć”, dlatego usunięcie przekleństwa wymaga od kapłana większego wysiłku niż jego nałożenie. Ułatwieniem są tutaj składane przez petenta lub jego rodzinę ofiary na rzecz bóstwa (Bajarz może wtedy zmniejszyć trudność testu o 1 lub 2). Dobrze jest również wiedzieć, jakiej wiary kapłan rzucił owo przekleństwo – można się wtedy odpowiednio przygotować; działanie „w ciemno” podnosi stopień trudności o 1.

Niektóre przekleństwa „krążą” po świecie i nie da się ich pozbyć ot, tak sobie. Trzeba przenieść je na innego człowieka lub zwierzę (w przeciwnym wypadku przekleństwo może dotknąć odprawiającego obrzęd kapłana). Do tej kategorii klątw należą choroby lub powolna śmierć.

Egzorcyzmowanie wymaga nieustannego kontaktu z bóstwem, dlatego musi odbywać się w świątyni, przy udziale jednego lub kilku kapłanów, łączących siły we wspólnej modlitwie.

Kłątwa*

Koszt w PM: patrz tabela

Modyfikator trudności: patrz tabela

Koszt w WPR: 30

Przykładowe klątwy

Rodzaj klątwy	Koszt PM*	Modyfikator trudności*
Zwykła choroba (tęzec)	15/10	2/1
Plugawy wygląd	20/15	3/2
Dolegliwość fizyczna (szywna noga/ręka)	25/20	3/2
Dolegliwość psychiczna (fobia)	25/20	4/3
Śmiertelna choroba (trąd)	30/25	4/3
Mówienie tylko prawdy	30/25	5/4
Posłuszeństwo duchownym danej wiary	40/35	6/5

* Przed znakiem „/” podano koszt i modyfikator dla klątw długotrwałych, a po – dla warunkowych.

Uwaga: Konkretnie efekty *Klątwy* ustala Bajarz, posługując się zasadami podanymi w innych częściach podręcznika (w przypadku chorób itp.) lub zdrowym rozsądkiem (nakaz mówienia tylko prawdy).

Czas trwania: różny, ale maksimum 30 dni (patrz opis)

Czas rzucania: 20 min.

Sposób odmawiania: F (kapłan uroczyście przeklina konkretną osobę, wzywając pomocy swego bóstwa; potrzebuje do tego jakiejś części ciała ofiary – np. włosów, paznokci – lub przedmiotu, który jest dla niej ważny, a który posiadała ona co najmniej rok)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Kapłan rzuca przekleństwo na konkretną osobę. Sposób, w jaki tego dokonuje, zależy od zwyczajów jego kultu. Również efekt przekleństwa może być różny – od swędzącej wysypki po śmierć w męczarniach. Każda klątwa trwa albo do 30 dni, albo jest warunkowa (np. gdy w potworze dobroć i szczerze zakocha się kobieta, klątwa przestanie działać). Istnieją również klątwy permanentne, jednak ich rzucenie wymaga wielkiej potęgi.

Przełamanie: *Modlitwy*.

Modlitwa codzienna

Koszt w PM: żaden

Modyfikator trudności: 1

Koszt w WPR: modlitwę tę zna każdy wyznawca danego kultu

Czas trwania: stały

Czas rzucania: tura

Sposób odmawiania: F (modlitwa słaWi dane bóstwo i jego zasługi; w zależności od kultu jest odmawiana raz bądź kilka razy dziennie)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Systematyczne i pełne oddania odmawianie jej przez tydzień sprawia, że bóstwo może spojrzeć na swego



kapłana przychylniejszym okiem, co pozwala mu raz w ciągu tygodnia dokonać jakiegoś niewielkiego, acz spektakularnego czynu. Może to być np. przejście przez środek zasadzki bez zwracania na siebie uwagi albo rozminięcie się o włos z nadlatującą strzałą.

Modlitwa codzienna jest też niezbędna do czerpania Mocy.

Modlitwa o spokój umarłych*

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: zwykle 2

Koszt w WPR: 10

Czas trwania: stały

Czas rzucania: 10 min.

Sposób odmawiania: F (kapłan prosi bóstwo o przyjęcie duszy zmarłego i zapewnienie mu wiecznej szczęśliwości)

Obrona magiczna: patrz opis

Działanie: Modlitwa ta jest dopełnieniem każdego obrządku pogrzebowego. Ma też swój wymiar praktyczny – zabezpiecza ciało przed działaniem złej magii.

Uwaga: Jeśli dusza zmarłego nie chce odejść z tego świata, ustalając stopień trudności, należy wziąć jego obronę magiczną. Ponadto dusze nieszczęślików, którzy są w taki czy inny sposób przywiązani do świata żywych, trudniej odesłać (modyfikator wynosi 3). W przypadku dusz istot złych lub nieumarłych, modyfikator trudności może wynosić nawet 4.

Przełamywanie: Wyjątkowo niechętnie odejściu ze świata żywych dusze mogą próbować przełamać zaklęcie, wykonując sporny z modlitwami test koncentracji.



czaru kosztuje 5 PM, a modyfikator wynosi 3; w przypadku osoby poobijananej – odpowiednio 7 i 4; pokaleczonej – 9 i 5; umierającej – 11 i 6.

W przypadku chorób koszt rzucenia zaklęcia w PM wynosi 15 plus trudność testu *wigoru*. Modyfikator trudności zaś równy jest jednej trzeciej trudności *uzdrawiania*, zaokrąglając w górę (patrz „Choroby”, str. 165).

Uwaga: Udana modlitwa sprawia, że bohater zdrowieje i nie ma nawet najmniejszych obrażeń oraz nie cierpi żadnych modyfikatorów wynikłych ze zmiany stadium żywności.

Modlitwa ochronna

Koszt w PM: 10 (plus 5 za każdą dodatkową osobę)

Modyfikator trudności: 3

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: dzień (od wschodu do zachodu słońca)

Czas rzucania: 20 min.

Sposób odmawiania: F (kapłan prosi o boską protekcję dla siebie i osób wymienionych w modlitwie)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Modlitwa będzie chronić przez jeden dzień wymienione przez kapłana osoby (maksymalnie jedna na poziom *modlitw*) przed złym losem. Śmiałkowie, którzy mają zostać objęci ochroną, muszą w trakcie dwudziestominutowej inkantacji dotykać duchownego. Stopień trudności przeklinania, rzucania czarów i atakowania chronionych osób wzrasta o 1.

Uwaga: Trudność *Modlitwy ochronnej* wzrasta o 1 za każdą osobą poza samym kapłanem.

Modlitwa ofiarna

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 4

Czas trwania: dzień (od wschodu do zachodu słońca)

Czas rzucania: 10 min.

Modlitwa o uleczenie

Koszt w PM: 5 (plus 1 za każde k3 żywotności)

Modyfikator trudności: 2

Koszt w WPR: 25

Czas trwania: stały

Czas rzucania: runda

Sposób odmawiania: F (kapłan w krótkiej, cichej modlitwie prosi bóstwo o zesłanie łaski niezbędnej do uleczenia)

Obrona magiczna: tak (choć zwykle ofiara ją obniża do 0)

Działanie: Modlitwa ta działa analogicznie do czaru *Leczenie* (patrz str. 99).

Modlitwa o uzdrowienie

Koszt w PM: 5 w przypadku osoby zdrowej, 7 – poobijanę, 9 – pokaleczoną, 11 – umierającą; choroby – patrz opis

Modyfikator trudności: 3 w przypadku osoby zdrowej, 4 – poobijanę, 5 – pokaleczoną, 6 – umierającą; choroby – patrz opis.

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: stały

Czas rzucania: 1 min.

Sposób odmawiania: F (kapłan w krótkiej, cichej modlitwie prosi bóstwo o zesłanie łaski niezbędnej do uleczenia chorego)

Obrona magiczna: tak (choć zwykle ofiara ją obniża do 0)

Działanie: W zależności od intencji modlitwa ta może zarówno zmienić stan zdrowia rannego, jak i uleczyć chorobę. Modyfikator trudności oraz koszt w PM zależy od tego, jak poważna jest dolegliwość. W przypadku osoby zdrowej rzucenie

Koszt w WPR: 10

Sposób odmawiania: K (ofiary przyniesione przez wyznawcę/wyznawców), F, G (modlitwa ma na celu zwrócenie uwagi bóstwa i prośbę o przyjęcie ofiary)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Kapłan odprawia modły w intencji zgromadzenia wiernych lub konkretnych osób. Jeżeli test się powiedzie, dalszy rozwój sytuacji powinien zależeć od okoliczności złożenia ofiary. W przypadku, gdy zostaje ona ofiarowana w czasie święta obchodzonego przez daną religię, traktuje się ją jako część obowiązków duchownego i, jako taka, będzie ona miała wpływ na bieg wypadków tylko w wyjątkowych sytuacjach. W przypadku, gdy jest ona dodatkiem do składanej przez postać prośby, Bajarz powinien spojrzeć na ofiarnika łaskawym okiem i ułatwić mu spełnienie życzenia (oczywiście w granicach rozsądku).

Jeśli podczas testu zdarzy się nadzwyczajne powodzenie, oznacza to, że bóstwo jest wyjątkowo przychylnie wobec ofiarodawców. Bajarz może wówczas urozmaicić tę scenę o znaki wskazujące na przychylność sił nadprzyrodzonych (grzmoty, błyskawice, buchający ogień, promień słońca oświetlający bohatera itd.).

Gdy przydarzy się niezwykle pech – cóż... „Bo ja cię tak jakoś, Jezkier, nie lubię”.

Poświęcenie

Koszt w PM: 20 (wersja krótkotrwała), 100 (wersja stała)

Modyfikator trudności: 5 (wersja krótkotrwała), 22 (wersja stała)

Koszt w WPR: 50

Czas trwania: dzień, tydzień lub stały

Czas rzucania: 30 min.

Sposób odmawiania: F, K (kapłan odmawia modlitwę, kropiąc błogosławioną obiekt wodą święconą, obmywając świętymi olejami itp.; do skutecznego odmówienia modlitwy potrzebny jest też jakiś cenny komponent, wiążący się z danym bóstwem – co to ma być, pozostawiamy decyzji Bajarza)

Obrona magiczna: tak, jeśli kapłan chce poświęcić niechętną temu istotę

Działanie: Osoba, miejsce lub rzecz, będące obiektem tej modlitwy, zostają oczyszczone w oczach wyznawców danego bóstwa z wszelakiego ziemskiego brudu. *Poświęconą* osobę traktuje się przez dzień, jakby znajdowała się pod wpływem *Modlitwy ochronnej*. Na *Poświęconym* miejscu można przez najbliższy tydzień odprawiać wszelkie rytuały jak w świątyni. *Poświęcona rzecz* jest przez ten czas „święta” i, jako taka, jest lepsza od „zwykłego” przedmiotu. Broń zadaje o 1 obrażenie więcej, a broje są bardziej wytrzymałe na ciosy – ich wyparowania również wzrastają o 1.

Modlitwa ta ma swoją dłuższą i bardziej skomplikowaną wersję, uświęcającą na stałe. Odmawia się ją podczas uroczystości konsekracji świątyni i przedmiotów kultu; rytuał odprawia wtedy kilku kapłanów.

Przyjęcie do wspólnoty

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 2

Koszt w WPR: 5

Czas trwania: stały

Czas rzucania: 30 min.

Sposób odmawiania: F, G (kapłan – w obecności nowego członka kultu, jego rodziny oraz wiernych – wzywa bóstwo, aby przyjął neofitę w poczet swoich „dzieci”)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Dzięki tej modlitwie wybraniec staje się oficjalnym wyznawcą danego bóstwa i jest zobowiązany do przestrzegania zasad wiary. Do czasu pierwszego sprzeniewierzenia się nakazom religii traktuje się go, jakby znajdował się pod wpływem *Modlitwy ochronnej*.

Relikwiarz

– *Czarodziejka nigdy nie dogada się z kapłanami. Zbyt ostre są pewne podziały... światopoglądowe. A w kwestii, by pozwolić czarodziejce żyć „świętego” reliktu czy artefaktu... Nie, zapomnieć trzeba o tym. Nie ma szans...*

„Wieża jaskółki”

Poniżej przedstawiamy cztery przykładowe relikwie. Ponieważ tworzeniem tych przedmiotów zajmuje się Bajarz, a nie gracje, ich moc nie jest dokładnie określona cyframi, lecz zapisana jako słaba/średnia/potężna. Dzięki temu zostawiamy Bajarzowi dużą dowolność w określaniu skutków ich działania.

Uwaga: Istnieją również relikwie o bardzo potężnej mocy, zwykle najświętsze przedmioty kultu danej religii, przechowywane w głównej świątyni i niezwykle pilnie strzeżone.

113

Ziarno Melitele

Moc: słaba

Opis: Woreczek wypełniony zwykłym ziarnem zboża, które wysiane daje trzykrotnie większe plony. Ponadto nie imają się go choroby zbóż, susze bądź nadmiar wilgoci. Niestety, ziarna uzyskane z takiego plonu tracą ową moc. Woreczek Ziarna Melitele można uzyskać tylko w ellanderskiej świątyni bogini, w uznaniu zasług dla świątyni bądź kultu.

Palec nieboszczyka

Moc: średnia

Opis: Niewielka kostka, pochodząca z palca osoby zmarłej gwałtowną śmiercią. Kapłani Corama Agh Tera podzrucają ją do ubrania lub bagażu osoby, której pragną zaszkodzić. Niekiedy macza się ją dyskretnie w napój, który ofiara ma wypić. Od tego momentu osoba ta zaczyna mieć strasliwego pecha. Nawet jeśli wydaje się, że wszystko jest już na dobrej drodze, to tylko dlatego, że wkrótce będzie jeszcze gorzej. Należy pamiętać, że skutki tego pecha zwykle uderzają również w osoby znajdujące się w najbliższym otoczeniu nieszczęśnika. Działanie palca nie może zostać przerwane modlitwą *Egzorcyzm* (patrz str. 111). Aby pozbyć się pecha, trzeba go odnaleźć i wyrzucić (może to nastąpić przypadkiem lub po dokładnym przeszukaniu ubrania i bagażu). W przypadku wypicia napoju, w którym zanurzono kostkę, niefart opuszcza ofiarę po ok. 24 godzinach.

Święte orzechy

Moc: potężna

Opis: Garść najwykniejszych orzechów laskowych, które po rzuceniu na głębę zaczynają natychmiast rosnąć i w ciągu jednej tury wydają luszczynowy krzak o rozmiarach 10 x 10 x 15 metrów. Użyte w odpowiednim miejscu mogą niemal kompletnie porosnąć ścieżkę czy spowolnić pośpiech. Święte orzechy pochodzą z krzaka rosnącego w druidzkim kręgu i są zbierane raz na cztery lata podczas pierwszej wiosennej pełni księżyca, dlatego są dość rzadko spotykane.

Brisingamen

Moc: potężna

Opis: Jest to duży kamień, spojony na trwałe z wielkim posągami bogini, stojącym w świątyni na Hindarsfjall. Zwany jest również Klejnotem Jasnowiedzenia. Dzięki jego mocy służki Freyji (zwykle pod przewodnictwem arcykapłanki) po długim, trwającym nawet 8 godzin, czuwaniu na modlitwie są w stanie uzyskać wizję. Jej wyrazistość oraz długość zależy od dobrej woli bogini. Zwykle takie czuwanie organizuje się rzadko, zwracając do bogini z prośbą o pomoc tylko w bardzo poważnych sprawach. Niekiedy sama bogini ostrzega lub informuje o mających nadejść ważnych wydarzeniach, zsyłając śpiącym w świątyni kapłankom wieszce sny. Bajarz robi test średniej modlitw zgromadzonych kapłanek; trudność podstawowa testu wynosi 8. Jeśli pośród kapłanek znajdzie się wieszczka, trudność testu spada do 6. Ilość informacji zawartych w wizji i stopień jej komplikacji zależy od tego, co chce przekazać graczom Bajarz. Jeśli w teście uzyskanych zostanie więcej sukcesów niż potrzeba, bohaterowie zdobędą dodatkowe informacje.

Wybrane religie Nordlingów

— Oto i świątynia [...] Gaj, który ją otacza, zwie się Hindar i też jest miejscem kultu. To stąd bierze się święta jeniółka, a na skellig, jak wiesz, jeniółka przybiera się i dekoruje wszystko, od kołyski noworodka po mogilę... Uważaj, schody są śliskie... Religia, he, he, mocno obrasta mchem...
„Wieża jaskółki”

Melitele

Rzec można, iż kult Melitele przybył na Kontynent wraz z pierwszymi osadnikami. Początkowo każde lądujące na brzegach plemię czciło inną boginię natury, płodności i urodzaju. Podobne bóstwo miały też elfy i niziołki. Z biegiem czasu okazało się, że między tymi potęgami jest więcej podobieństw niż różnic, co doprowadziło do złączenia ich w kult jednej bogini imieniem Melitele.

Melitele, jako bogini wiecznie przemijającej natury, przedstawiana jest pod trzema postaciami: młodej i pięknej dziewczyny, dojrzałej kobiety, o szerokich biodrach i dużych piersiach, oraz starej, pomarszczonej i bezzębnej staruchy. Pod tą drugą postacią wyobraża się również Melitele jako boginię płodności, opiekunkę kobiet w ciąży i położu. Trudno jednak znaleźć jej wizerunki w postaci posazków, obrazów czy

Świątynia Melitele
w Ellander

Od bramy pątnicy udają się wysadzaną topolami aleją do głównego kompleksu, przytulonego do skalnego zbocza. Można go podzielić na dwie części: świątynię właściwą i klasztor. Znajduje się w nim dormitorium dla kapłanek i adeptek, refektarz, sale szkolne, kuchnia, pomieszczenia dla chorych oraz przejście do szklanej grot, w której – dzięki zamontowanemu w suficie precyzyjnie oszklifowanemu kryształowi – możliwa jest hodowla rozmaitych, nierzadko ginących już gatunków roślin. W boczny, nieużywany skrzydło znajdują się dalsze sale dla chorych, pokoje gościnne oraz biblioteka i schody wiodące na wieżę, z której można obserwować gwiazdy. Podobna wieża, a raczej przypominająca jaskółcze gniazdo do budówka, znajduje się w głównym budynku.

świętych symboli – kapłanki uważają, że obraz bogini jest zaklęty w otaczającej człowieka przyrodzie.

Bogini czczona jest we wszystkich krainach Nordlingów, głównie przez osoby ściśle związane z naturą i przyrodą: rolników, leśniczych, drwali. Wielką czcąją otaczają ją wszystkie kobiety, niezależnie od tego, czy mieszkają na wsi, czy w mieście.

Przysięż służebnice bogini oddawane są do nowicjatu w wieku czternastu, piętnastu lat, a pełnoprawnymi kapłankami stają się, gdy kończą dwadzieścia. Zazwyczaj młode adeptki mają już za sobą przygotowanie w którejś ze szkółek przyświątynnych. Podczas nowicjatu uczą się rachunków, biologii, botaniki i medycyny, zdobywają również ogólną wiedzę o świecie. Uroczyste zakończenie nowicjatu, połączone z przyjęciem do grona kapłanek Melitele, odbywa się w czasie święta Birke, 23 marca. Młode kapłanki otrzymują nowe szaty oraz zadania od przełożonej świątyni. Zwykle jest to opieka nad jakąś wiejską społecznością lub służba w jednej ze świątyń. Cechujący wyznawców Melitele kult natury sprawia, że utrzymują one dobre stosunki z druidami.

Kapłanki Melitele (niezależnie od ich pozycji) łatwo rozpoznać po białej szacie, przepasanej sznurem lub rzemieniem, i włosach splecionych w warkocz.



Kapłanki Melitele najczęściej modlą się o uzdrowienie swoich pacjentów z rozmaitych chorób oraz o błogosławieństwo dla rozwijającego się życia (pod każdą postacią). W przypadku, gdy któraś z nich odmawia taką modlitwę, jej trudność spada o 1. Często zanoszą modły o przywrócenie równowagi na obszarze dotkniętym klęską żywiołową (np. zesłanie deszczu podczas suszy bądź powstrzymanie go w czasie powodzi) lub proszą o boską ochronę w razie zagrożenia – zarówno dla siebie, jak i dla ludzi, nad którymi rozciągają opiekę (skutki tych modlitw podobne są do skutków działania zaklęć ochronnych – patrz „Z księgi czarów”, str. 96). Przekleństwa rzucane są przez kapłanki Melitele bardzo rzadko i tylko na osoby, które w sposób bezzwrotny dokonują olbrzymich spustoszeń. To bardzo potężne klątwy: mogą nawet całkowicie unicestwić grzesznika. Modlitwy można odmawiać niemalże wszędzie; tylko klątwy muszą być rzucane przy ołtarzu.

Wyznawcy Melitele obchodzą w ciągu roku osiem świąt, ściśle związanych z cyklem przyrody. Są to IMBAELK (koniec zimy, 7 lutego), BIRKE (równonoc wiosenna, 23 marca), BELLETEYN (1 maja), MIDAËTE (przesilenie letnie, 19 czerwca), LAMMAS (święto Sierpa, 3 sierpnia), VELEN (równonoc jesienna, 23 września), SAOVINE (dzień przed listopadową pełnią), MIDINVAERNE albo MIDINVAERNE (przesilenie zimowe, 24 grudnia). Prawie każdemu z tych świąt towarzyszą rozmaite wierzenia i obrzędy. I tak w noc przed Belleteyn rozpala się ogniska z jodłowych pni, przy których tańczą się, pije i hula przez całą noc. Następuje również wybór Majowego Króla i Majowej Królowej, którzy – przystrojeni w wieńce – zostają uroczystie wprowadzeni na rusztowanie z brzoźowych pni przez zesłoroczną „parę królewską” – i z tej wysokości patronują zabawie. W Lammas na polach ukazują się Żyvia, zwana u elfów Dana Meadhb („Odwieczna”). Z kolei w wigilię Saovine unika się wychodzenia z domu, gdyż grozi to napaścią złych duchów, które szaleją po świecie przed zejściem do Ochlani na zimę. Należy wówczas siedzieć z rodziną przy kominku, wystawivszy za drzwi miseczki z poczęstunkiem dla umarłych, oraz wbić dla pewności żelazny nóż w próg. W tę noc wszystkie ognie rozpala się jedną smolną szczapką, którą trzeba potem przechować aż do Belleteyn i zapalić nią majowy ogień. Dzieci w Temerri i Redanii palą w Saovine kukły Falki. Na Velen przygotowuje się uroczystą wieczerzę, podczas której na stole muszą znaleźć się potrawy ze wszystkich tegorocznych plonów. Po wieczerzy gospodarze wspólnie składają bogini uroczyste podziękowanie za urodzaj.

Kult Melitele posiada całą sieć mniejszych i większych sanktuariów rozrzuconych po całym Kontynencie. Choć mniejsze kaplice chętnie korzystają ze wsparcia większych ośrodków, to jednak nie istnieje jedna świątynia, uważana za najważniejszą, w której rezydowałyby arcykapłanka. Gdy zachodzi potrzeba uregulowania spraw na skalę ogólnokrajową, przełożone większych ośrodków spotykają się w wybranej świątyni i omawiają poszczególne zagadnienia. Zdarza się to jednak bardzo rzadko i każdy duży ośrodek pozostaje właściwie autonomiczny.

Największą sławą cieszy się świątynia w Ellander, zarządzana przez energiczną Nenneke. Do niej oddawane są na naukę na poziomie podstawowym dziewczęta z domów zamieszkałych w mieszczańskich, tutaj pukają ludzie, których choroby wygrały z medykami.

Melitele czczą nie tylko ludzie. Świeta ku jej czci obchodzą również niziołki, elfy zaś wielbią Dana Meadhb, będącą dla nich symbolem wciąż odradzającej się przyrody.

Freyja

Modron Freyja (zwana też Wielką Matką) to bogini miłości, urody, płodności i urodzaju. Czci się ją na wyspach Skellige, a głównym sanktuarium bogini jest świątynia i położony obok gaj Hindar na wyspie Hindarsfjall.

Wielki posąg w świątyni przedstawia Freyję jako kobietę w przydługiej szacie, chustce na głowie i zaawansowanej ciąży, ze świętym kamieniem Brisingamen na szyi. Wierzy się, że podróżuje ona po świecie w postaci sokoła, który spogląda z wysoka, lub kota, który wiele wie i widzi rzeczy ukryte. Są to jej święte zwierzęta – nikt ze Skellige nie odważy się na nie podnieść ręki, aby przypadkiem nie spowodzić nieszczęścia na siebie i swą rodzinę. Kapłanki mówią, że Freyja, podobnie jak Melitele, ma trzy postacie: dziewczicy, kobiety i staruchy.

Uważa się, że potomkami Freyji byli wszyscy ważniejsi herosi z wyspiarskich legend. Z jej osobą wiąże się również postać Hemdalla, głównego bohatera legend i sag ze Skellige. Według jednego mitu ma on być synem bogini, według drugiego jej obłudnikiem i kochankiem. Ścisły związek bogini ze światem przyrody sprawia, że – podobnie jak wyznawcy Melitele – kapłanki Freyji utrzymują dobre stosunki z druidami.

Strój kapłanek jest biały, podobny w kroju do szat bogini. Na głowach noszą czasem białe chusty, wiązane podobnie jak u mężatek. Włosy zaplatają w warkocz lub upinają tak, aby nie wystawały spod chustki.



Na skałach i rafach wyspy Hindarsfjall gnieździ się wiele ptaków: ostrzogojady, skrzeczały, głuptaki i kormorany. Aby dostać się do świątyni, trzeba wpłynąć do małej zatoki, której wejście flankują dwie skały: zawieszona nad wodą Kaern Hemdall (Czatownia Hemdalla) i mniejsza od niej Kambi. Od brzegu zatoczki biegańdy wykute w skale, porośnięte mchem schody, wiodące na szczyt góry, gdzie znajduje się świątynia. Podobnie jak schody, budynek świątyni porośnięty jest mchem, a także bluszczem, krzakami i młodymi drzewkami, które rosną nawet na dachu. Otaczający świątynię gaj Hindar również należy do sanktuarium – stąd bierze się poświęconą jemińpół, uważaną na Skelligie za roślinę świętą, bez której nie może się obejść żadna uroczystość.

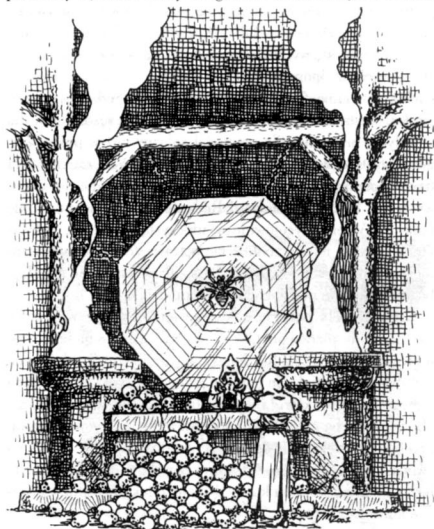
Wnętrze świątyni rozjaśniają słupy światła, padające z wysokich witrażowych okien. Jeden z takich słupów oświetla prosty, marmurowy ołtarz i stojący przy nim posąg bogini. Na ołtarzu stoją figurki świętych zwierząt – sokołów i kotów oraz wielka kamienna miska przeznaczona na wota od wiernych. Sam posąg bogini jest bardzo wysoki – zdaje się, że sięga głową spowitej w mroku powały. Bogini stoi z pochyloną głową i rękoma złożonymi na piersi, odziana w luźne szaty, podkreślające jej zaawansowaną ciążę. Oslaniająca głowę chusta zakrywa też rysy twarzy. Jedyną ozdobą jest złoty naszyjnik zwieńczony olbrzymim, błękitnym kamieniem szlachetnym – Brisingamen, Klejnotem Jasnowidzenia. Po każdej stronie hali znajdują się drzwi, prowadzące do kwatery kapłanek (lewe skrzydło) i pomieszczeń gościnnych oraz gospodarczych (prawe skrzydło).

ostatniej zwłaszcza podczas Midinvaerne, kiedy siada na przypieku i przypatruje się ludziom). Mężczyzna, który spędzi z Freyją upojną noc w wigilię Birke lub Midaëte, bądź kobieta, której dom zostanie w Midinvaerne nawiedzony przez tajemniczego kota, mogą być pewni, że szczęście będzie im sprzyjać cały rok.

Bogini najbardziej ceni sobie przywiązanie do ziemi i rodziny oraz troskę o własny inwentarz – a także zgodne pożycie małżeńskie i płodność. Hołdowanie tym wartościom uważa się za jedną z cenniejszych ofiar dla bogini. Wypiarze składają jej też w ofierze płody natury w postaci zbóż, owoców, mleka, wełny, czasem kwiatów. Niekiedy udają się na wyspę, aby złożyć bogini w darze figurkę kota lub sokoła i prosić o wsparcie (np. o łaskę urodzenia męskiego potomka). Wyjąwszy zabudowania na Hindarsfjall, Freyja nie ma świątyni.

Coram Agh Ter

Kult tego bóstwa, zwanego też „Lwiogłowym Pajakiem”, stanowi typowy przykład rozszerzania się plugawej religii pochodzącej z dalekich, południowych krain. Jego początki sięgają roku 1161, kiedy to kupiec imieniem Ambrosio założył pierwszą, liczącą ośmiu wyznawców wspólnotę w Loredzie w Geso. Owa ósemka przyciągnęła dalszych wiernych, głównie spośród członków miejskiego patrycjatu i okolicznej szlachty. Dla znudzonych i zbłązanych mieszczan nowa religia była czymś tajemniczym i egzotycznym. Wspólnota rychło rozrosła się do czterdziestu osób. Mimo przedsięwziętych środków ostrożności informacje o działalności kultu dotarły do kapłanów Kreve i królewskich urzędników. Natychmiast rozpoczęto śledztwo, aresztując niektórych czcicieli Corama i poddając ich torturom. Rezultaty dochodzenia postawiły sędziom włosy na głowie: okazało się, że niemal



Do stanu kapłańskiego oddaje się dziewczęta w wieku lat czternastu lub piętnastu. Ważne jest, aby były ładne, wysokie i nie miały żadnych ułomności fizycznych. Podczas pięcioletniej nauki poznają nie tylko modlitwy i pogłębiają zasady wiary, ale także podstawowe zagadnienia z zakresu medycyny, higieny, zielarstwa oraz rolnictwa. Wszystko po to, aby mogły nieść pomoc mężczyznom w uprawie ziemi i hodowli, a kobietom w prowadzeniu domu, leczeniu i uczynieniu męża szczęśliwszym. Po uroczystości wyświęcenia, odbywającej się w święto Birke, przez cały rok przebywają one wśród ludzi, służąc im radą i przewodząc obrzędom w dni świąteczne. Na wyspę powracają jedynie na Midaëte, aby odprawiać misteria w Hindar oraz radzić i być obecnym przy wyborze przewodzącej całemu zgromadzeniu arcykapłanki, zwanej Modron. Stanowisko to jest dożywotnie; co ciekawe, arcykapłanka odpowiada przed jarlem Skelligie. Obecna arcykapłanką jest Modron Sigdrifa.

Najważniejsze święta pokrywają się ze świętami obchodzonymi przez wyznawców Melite. Wierzy się, że w tym czasie bogini pokazuje się między swoimi wyznawcami w postaci pięknej, hożej dziewczyny lub pełnego gracji kota (w tej

Kapłanki Freyji podlegają tym samym zasadom, co kapłanki Melite.

Kapłani Lwiogłowego Pajaka są specjalistami od rzucania przekleństw. To ich ulubiony sposób pozbywania się osób wskazanych przez bóstwo. Kłątwy ciska się zwykle w sposób niezwykle uroczysty, przy ołtarzu. Wiszące nad głową ofiary zaklęcie stopniowo prowadzi do odwrócenia fortuny, załamania nerwowego i w konsekwencji śmierci samobójczej. Kapłani są też mistrzami w ukrywaniu się przed ewentualnymi prześladowcami. Dlatego też wszelkie testy związane z rzucaniem przekleństw, używaniem czarów iluzyjnych oraz odmawianiem modlitw wykonują z trudnością zmniejszoną o 2. Przekleństwa są również bardzo trudne do usunięcia: podstawowa trudność ich zdejmowania wzrasta o 2.

cała rada miejska i przywódcy większości cechów należeli do grona czcicieli plugawego bóstwa. Ambrosio oraz wszyscy pojmani wyznawcy Pajaka spłoneli na stosach. Z satysfakcją przyglądali się temu mniej zamożni mistrzowie i kupcy, którzy zajęli ich miejsca we władzach miasta.

Mimo intensywnych poszukiwań wielu czcicieli zbiegło. To im zawdzięczamy rozpowszechnienie się kultu we wszystkich krajach Nordlingów. Tym razem osiedlali się poza murami miast, chramy budowali głównie w leśnych ostępach, na bagnach albo w górskich dolinach. Jednocześnie starali się pozyskiwać nowych wyznawców. Wzgłędy bezpieczeństwa sprawiły, że wyznawcy Corama wypracowali szereg sekretnych znaków, po których rozpoznają się współwyznawcy; poza nabożeństwami kapłani nie noszą żadnych wyróżniających szat. Z tych samych przyczyn kontakt między poszczególnymi świątyniami jest utrzymywany bardzo rzadko. Nie istnieje też, jak sądzą kapłani innych religii, jedna zorganizowana hierarchia.

Dziś kapłani Lwiogłowego Pajaka nie są już ścigani tak zjadale jak przed laty, zdignieniedzie mogą nawet głosić swoją wiarę zupełnie otwarcie. Zapewne już wkrótce pokuszą się o zacieśnienie wzajemnych kontaktów.

Czciele Corama Agh Ter uważają go za Wielkiego Tkacza, snującego nici ludzkich losów i splatającego je w wielką pajęczynę. Pajęczyna ta jest wciąż poprawiana i rozszerzana. Czasem niektóre nici zostają zerwane – oznacza to czyjąś śmierć, nagłą i niespodziewaną. Gdy ktoś decyduje się na popełnienie samobójstwa, nie pęka sama, a dusza nie-szczęśnika wpada w sieć Corama i zostaje przezeń pożarta. Agh Tera czci się więc jako boga śmierci – nagłej, gwałtownej i trudnej do przewidzenia.

W chramach nie ma wizerunków bóstwa, jednak przydomek chyba wystarczająco opisuje jego wygląd. Typowym wystrój świątyni są za to spoczywające na ołtarzu czaszki i kości (zazwyczaj szczątki osób zmarłych gwałtowną śmiercią). Ku chwale Pajaka w świątyni często pali się zielony ogień. Dziwaczna barwę płomieni uzyskuje się, posypując żar specjalnym zieleniem, dającym też ostry, nieprzyjemny zapach.

Wyznawcy Corama doświadczyli wielu prześladowań, które uczynili ich skrytymi i ponurymi. Nauczyli się również wykorzystywać moc swojego boga do obrony przed prześladowcami oraz pomagać bóstwu w utrzymaniu Pajęczyny w należytym porządku.

Czcicielami zostają zwykłe ludzie, którzy przeżyli jakąś tragedię (najczęściej śmierć bliskiej osoby). Inny rodzaj wyznawców to osoby na co dzień związane ze śmiercią (choćby kaci, żołnierze, zbójce), rozmiłowane w zadawaniu bólu i cierpienia. Wszystkie je pociągają propagowana przez kult nowa wizja świata, w której śmierć jest stałym, wręcz pożądanym elementem rzeczywistości.

Kapłani (oboja płci) wybierani są spośród najbardziej zasłużonych wyznawców. Podczas ceremonii inicjacyjnej przechodzą na wyższy stopień wtajemniczenia, dowiadując się, że ich głównym zadaniem jest utrzymanie Pajęczyny w należytym porządku. Powinni więc pomagać w „zrywaniu nici” niektórych osób. Jest to bardzo szerokie pojęcie – może oznaczać zarówno dobijanie rannych na pobojowisku, jak i uśmiercanie tych, którzy zostali im wskazani w zesłanej przez boga wizji.

Kreve

Kreve jest bóstwem ekspansywnym. Wiąże się go z takimi atrybutami jak zdecydowanie w działaniu, żywiołowość, energia, pomysłowość, ekspansja (na dowolnym polu), ale i obrona stanu posiadania. Jego symbol to ogień – zmienny, przychodzący z nieba pod postacią błyskawicy, niszczący, ale i dający ciepło. Kapłani noszą wykuty z metalu symbol błyskawicy lub stylizowanego płomienia.

Kult Kreve wzrósł w potęgę w czasach ludzkiego podboju Kontynentu. Nauki jego kapłanów zyskały wtedy wielu zwolenników wśród osadników ruszających na nowe tereny. Do dziś większość wyznawców tego bóstwa to żołnierze, rycerze, kupcy oraz ludzie lubiący ryzyko.

Podobnie jak Melitele, Kreve uważa się za bóstwo powstałe przez połączenie idoli o podobnych atrybutach. Oczywiście, według jego kapłanów, Kreve zastąpił między ludzi obojętne, pod postacią błyskawicy. Przebywał wśród nich przez siedem dni, zdradzając im sekrety nowego ładu oraz zasady wiary. Zebrano je w „Świętej Księdze”, stanowiącej nie tylko spis zasad religii, ale zapowiadającej też Dzień Sądu, w którym Kreve i jego wyznawcy zetną w ostatecznej walce z siłami Zła.

Podstawowym przykazaniem wyznawców Kreve jest walka ze złem, które występuje przeciw ludziom. Za zło uznaje się wszystko, co zagraża życiu, zdrowiu, duszy i majątkowi. Jeżeli sprawcą tego zagrożenia jest człowiek, należy go za wszelką cenę przywrócić na właściwą ścieżkę. Gdyby jednak uparcie tkwił w grzechu, należy go przykładnie ukarać – ze śmiercią na stosie włącznie. Taka kara ma zresztą wielokrotne znaczenie, będąc jednocześnie oczyszczeniem duszy zbrodniarza oraz swoistą ofiarą przebłagalną dla Kreve. Owe surowe zasady przez jakiś czas stanowiły podstawę systemu prawnego młodych ludzkich królestw.

Kapłani Kreve wyruszają wraz z osadnikami na nowe tereny: byli to inicjatorami akcji krzewienia wiary wśród niedoświadczonych, krasnoludów, gnomów i niziołków. Niestety, ich fanatyzm oraz sposób, w jaki traktują przedstawicieli innych ras, spowodowały, że jedynym skutkiem misjonarstwa były liczne rzezie, dokonywane przez obie strony konfliktu.

Pamięć o tamtych dniach przez długi czas uniemożliwiała wszelkie próby porozumienia się zwaśnionych ras. Kapłani Kreve byli też liczącymi się doradcami na dworach królów, mającymi znaczny wpływ na politykę. Sytuacja ta ulegała zmianie za panowania dziada króla Foltesta, o czym wspominaliśmy już wcześniej. Kapłani wciąż jednak pozostają cennymi, choć już nie jedynymi doradcami.

Kapłani Kreve noszą zwykle brązowe lub szare szaty. Zostają nimi głównie mężczyźni, przygotowywani do misji w klasztorach i świątyniach. Okres nowicjatu trwa pięć lat, po upływie których kleryka wyświęca się na kapłana i wysyła w świat, aby głosić wiarę w Kreve i bronić ludzi przed wszelkimi zagrożeniami. Jednym z elementów nauki przygotowujących do tego zadania jest dwumiesięczny „staż” w świątyni na obszarze danego królestwa, pod okiem doświadczanego kapłana. Wystawiona przez niego ocena zawarta w specjalnym raporcie ma duży wpływ na dalszą karierę kleryka i to, czy zostanie skierowany na przykład do służby wojskowej (jako kapelan), dyplomatycznej (przy dworze jakiegoś władcy), czy misjonarskiej (wśród zwykłych ludzi). Osoby nie przejawiające jakichkolwiek zdolności zatrzymuje się w klasztorze jako posługaczy. Wbrew plotkom, kapłanów Kreve nie szkoli się we władaniu bronią. Nieprawdziwe są też pogłoski, że istnieje jakaś tajna rada kleryków, rządząca wszystkimi świątyniami i klasztorami. W rzeczywistości każda świątynia i klasztor są samorządne, kierowane przez najstarszego i najbardziej doświadczanego kapłana. Za to w każdym większym klasztorze przebywa przynajmniej jeden inkwizytor, wzywany przez lokalne władze do przeciwstawiania się heretykom i czcicielom podejrzanych kultów.

W świecie Kreve nie ma miejsca dla magów, którzy uczyli się swojej magii od elfów i próbują grać z mocami wykraczającymi poza granice pojmowania. Wszak używanie czarów

Modlitwy kapłanów Kreve zwykle mają na celu zarówno ochronę wiernych, jak i pokonanie złych mocy atakujących ludzi. Testy *modlitwy* odmawianej w takiej intencji są wykonywane z trudnością zmniejszoną o 1. Czcciele Kreve są też mistrzami przekleństw, które często i chętnie zysują na głowy niepoprawnych grzeszników. Repertuar klątw jest zaiste bogaty, ograniczony tylko wyobraźnią rzucającego je kapłana. W sprawach dotyczących egzorcyzmów najbardziej kompetentni są inkwizytorzy. Gdy zdejmują przekleństwa, trudność całej operacji malaje o 2.

powoduje nadmierną pychę oraz częste wypadki, przez które cierpią niewinni ludzie. Kapłani Kreve, popierający karczowanie lasów, nie lubią się też z druidami oraz kapłankami Melitele. Te ostatnie narzekają czasem, że muszą latać i leczyć to, co w swoim zaślepieniu zepsuli kleryce Kreve. Oba kultury różnią się też poglądami na dopuszczalny stopień niezaleźności kobiety. Jedyny kościół, z którym wyznawcy Kreve utrzymują poprawne stosunki, to czcciele Wiecznego Ognia z Novigradu, uważanego przez większość ludzi za prawie identyczny z kultem Kreve. Pomocą kapłanom służy również zakon Białej Róży, założony z inicjatywy kilku rycerzy, pragnących ofiarować Kreve swoje wojenne umiejętności.

W trakcie roku wyznawcy Kreve obchodzą tylko jedno święto, za to trwające siedem dni i zwane Świętym Tygodniem. Ustanowiono je na pamiątkę pobytu bóstwa pośród ludzi. Zwykle przypada ono na okres od 16 do 23 czerwca. W owym czasie czcciele Kreve tłumnie schodzą się do świątyni i klasztorów, aby podsycać święty ogień i opowiadać o wspaniałych czynach bóstwa. Jako że wiele osób przybywa z daleka, wokół przybytków wyrastają prawdziwe miasteczka namiotowe, gdzie przed i po nabożeństwach kwitnie ożywiony handel. Udział w obrzędach brać mogą tylko wyznawcy. Kapłani Kreve uczestniczą też w uroczystościach obchodzonych w poszczególnych królestwach dla upamiętnienia zwycięskich bitew.

Druidyzm

Druidyzm to właściwie coś pośredniego między kapłaństwem a magią. Choć jego główne zasady oraz organizacja są ściśle religijne, druidzi używają magii podobnie jak reszta czarodziejów. Poddani są jednak ściślejszym ograniczeniom, wyznaczonym przez specjalną regułę. Jałowe spory dotyczące jej interpretacji stanowią stały punkt programu spotkań druidów i przynoszą tyle pożytku co dyskusje o tym, ile diad zmieści się na czubku sosnowej igły.

Według druidów wszyscy jesteśmy dziećmi Matki Natury lub Matki Ziemi. Jej twór to zarówno ziarenko piasku, jak i niebiesiżna góra, mrówka i złoty smok. W świecie panuje idealna równowaga. Każdy gatunek ma swoich naturalnych wrogów, każdy też jest naturalnym wrogiem dla innych gatunków – włącznie z ludźmi. Najmniejsze nawet zachwianie równowagi może spowodować zagładę. Takim zachwianiem



może być na przykład beznamiętne mordowanie zwierząt lub wycinanie drzew. Choć wielu wydaje się to szokujące, druidzi sądzą, że wyniszczenie naturalnych wrogów człowieka prowadzi obecnie do degeneracji rasy. Argument, że naturalnym i najwskazywanym wrogiem człowieka jest on sam, nie doczekał się jeszcze powszechnego uznania, choć chwila ta jest już ponoć bliska.

Zatroskani o przyszłość świata druidzi często posługują do różnych władców, radząc im w rozmaitych sprawach dotyczących gospodarki, chociażby proponując ograniczenie wycięcia puszczy, spuszczenia gnojówki do rzeki lub nadmiernego oddławiania ryb. Nie zawsze jednak władcy wykazują zrozumienie dla tych postulatów, dlatego druidzi zwykli popierać je groźbami zesłania jakiejś plagi. Należy jednak pamiętać, że rzucanie czarów traktują druidzi jako operowanie siłami Natury, a zatem mogące również zagrozić równowadze. Uważają, że snując jakieś zaklęcia, należy okazywać Naturze szacunek i nie czerpać z niej zbyt często i tak bezrozumnie, jak czynią to czarodzieje.

Poglądy druidów przysparzają im czasem sporo niechęci, szczególnie wśród drwali i myśliwych oraz władców nie mogących zasylić kiesy zyskami z wywozu drewna. Mało kto waży się jednak podnieść na nich rękę. Niemniej w powszechnej opinii druid to dziwny i nieobliczalny zbieracz jemiół, kłaniający się świętym dębom i palący w wiklinowej babie wszystkich, którzy wejdą na teren sanktuarium lub spróbują wykraść jego sekrety.

Symbolem Matki Natury jest dla druidów dąb. Według nich pierwszym drzewem Kontynentu, które wyrosło z wyrzucanych przez fale nasion, był właśnie dąb, zwany Bloebhersem. Po dziś dzień rośnie on w Temerii. Wierzy się, że jest słupem podpierającym nieboskłon, a z jego żółdli wyrosły wszystkie inne dęby. Pod rozłożystymi konarami tego dębu druidzi odprawiają swe najświętsze rytuały.

Większość druidów rekrutuje się spośród uzdolnionych magicznie dzieci. Rzadko zdarzają się druidzi nie potrafiący rzucać czarów. Jeśli jednak w którymś z druidzkich zgromadzeń (zwanych Kregami) znajdują się takowi, pełnią rolę sług. O tym, czy dziecko ma zostać druidem, decydują rodzice. Podczas trwającego dzieciństwa i młodość szkolenia wpaja się im przede wszystkim reguły druidów i szacunek dla przyrody oraz praw nią rządzących. Adepci poznają też skomplikowane zasady współżycia rozmaitych organizmów, medycynę, zielarstwo, sztukę wróżenia oraz posługiwanie się magią. Niektóre gałęzie wiedzy (np. zakazana sztuka nekromancji, o której szerzej napiszemy w dodatkach), druidzi poznają dopiero po ukończeniu szkolenia. Interesujące jest, że nauka odbywa się w grupach koedukacyjnych.

Przyjęcie do Kręgu i wprowadzenie pomiędzy druidów ma miejsce zawsze w święto Birke. Wtedy przyszli adepci składają śluby czystości. Od tego momentu zaczyna się ich służba w Kręgu, najczęściej tym samym, w którym się wychowywali. Nie oznacza to jednak, że druidzi zamykają się we własnym gronie. Przeciwnie, utrzymują bardzo ożywione kontakty tak z innymi Kregami, jak i kapłankami Melitele czy Freyji oraz driadami i elfami. Dzięki temu przepływ wiadomości jest bardzo płynny, druidzi zaś należą do jednych z najlepiej poinformowanych osób na Kontynencie.

Druidzi są bardzo dobrymi magami i uzdrowicielami. Ich zaklęcia służą przede wszystkim obronie przed zagrożeniami oraz niesieniu pomocy naturze i ludziom. Czary ofensywne stosują rzadko, przede wszystkim w obronie własnej oraz wobec osób zasługujących – zdaniem druidów – na ukaranie. W tym celu najchętniej posługują się opisanym poniżej zaklęciem.

Sprowadzenie plagi

Koszt w PM: patrz tabela

Modyfikator trudności: patrz tabela

Koszt w WPR: 20

Sposób rzucania: F, K (druid lub druidzi proszą w specjalnym rytuale Matkę Ziemię o udzielenie Mocy niezbędnej do zesłania plagi; wymaganym jego elementem jest stworzenie lub żywioł, który ma nawiedzić ofiarę)

Czas rzucania: 30 min.

Obrona magiczna: tak, jeśli ofiarą jest osoba

Działanie: Dzięki temu zaklęciu druid jest w stanie sprowadzić na konkretny rejon lub osobę jakąś dokuczliwą plagę. Może to być zarówno susza, gwałtowne ulewę, plaga szczurów czy węży, jak i dokuczliwa wysypka. Wydatek Mocy kumuluje się, w zależności od tego, jak rozległy jest obszar, który druid chce objąć plagą, oraz jak ciężkie przekleństwo pragnie zesłać. Stopień trudności stanowi wtedy średnią zaokrągloną w dół.

Koszt	ST	Rozmiar przeklętego obszaru i stopień plagi
5	2	Niewielki obszar (pokój), słaba dolegliwość
10	4	Obszar domu, średnio słaba dolegliwość
20	8	Obszar wsi, poważna dolegliwość
30	16	Obszar miasta, spowodowanie śmierci
50	32	Obszar dużej połaci kraju

Chcąc sprowadzić większą plagę, druidzi muszą połączyć swe siły. Aby rzucenie czaru się powiodło, wykorzystuje się połączone umiejętności *magia* wszystkich osób biorących udział w obrzędzie. Zużycie Mocy rozkłada się wtedy równomiernie pomiędzy nich (wydatek Mocy dzieli się przez liczbę druidów biorących udział w obrzędzie).

Uwaga: Najpoważniejsze plagi druidzi mogą rzucać tylko i wyłącznie zgodnie z etosem Matki Ziemi.

Przykład

Druid zamierza sprowadzić plagę pajaków na dom, którego gospodarz właśnie poszczuł go psem. Koszt zesłania takiej plagi wyniesie 15 (słaba dolegliwość na obszarze domu), trudność zaś 5 (3 za słabą dolegliwość + 5 za obszar domu daje 8, średnia wynosi 4). Gdyby chciał sprowadzić suszę na dużą połać kraju, wydatek Mocy wyniosłby 70, a jego trudność równałaby się 9 (poważna dolegliwość na dużej połaci kraju).

Na czele każdego zgromadzenia stoi najstarszy i najbardziej doświadczony druid, zwany hierofantem (w przypadku



oddają cześć przyrodzie w procesjach ze śpiewem, modlitwami, inkantacjami oraz ofiarowaniem owoców lub (rzadko) zwierzęcej krwi. W czasie święta Midaëte odprawia się wróżby, mające sprowadzić pomyślność w przyszłym roku. Zwykle wróżę się z dymu palonych ziół, snów wysyłanych przez bóstwo oraz z układu rzuconych na ziemię patyków.

Bóstwa nieludzi

GNOMY żyją etosem nauki i pomysłowości. Dokonały wielu wspaniałych wynalazków, które trwają w ich pamięci przez długi czas. Wynalazki zgłębia się i modyfikuje, a dzieła te zna każdy gnom. Uważa się, że za natchnienie i oświecenie, dzięki któremu wynalazcy wpadają na nowe pomysły, odpowiedzialny jest Wielki Gnom, mieszkający w nieokreślonym miejscu. Często wzywa się go w chwilach kłopotów technicznych lub dziękuje za natchnienie.

KRASNOLUDY nie wyznają jakiegos konkretnego bóstwa, choć niektórzy z nich, żyjący pośród ludzi, przejmują kult Melitele bądź (bardzo rzadko) Kreve. Za pewną formę religii można za to uznać głęboko zakorzeniony kult przodków. Pogrzeby to zazwyczaj bardzo wystawne ceremonie. Zmarłym wkłada się do sarkofagów ulubione przedmioty, groby zaś są starannie pielęgnowane. Przodkom często składa się ofiary z owoców czy tytoniu, wzywa się, aby udzielili potomkom części swej wiedzy czy zdolności. Marzeniem każdego krasnoluda jest, aby jego czyny były tak chwalebne, jak przodków, a nawet je przewyższyły. Pamięć o niektórych szczególnie zasłużonych krasnoludach staje się głośna pośród wszystkich członków tej rasy.

NIZIOŁKI obecnie czczą Melitele. Z dawnych źródeł elfów wynika jednak, że przed przybyciem ludzi oddawały cześć innemu bóstwu, którego imię – Zeldra – przetrwało jeszcze w rdzeniu niektórych słów Wspólnej Mowy. Nie pozostał już po nim żaden ślad; prawdopodobnie jej kult stał się jedną z religii pochłoniętych przez wiarę w Wielką Matkę.

ELFY – oprócz wiary w Dana Meadhb, jak elfy nazywają Melitele – duże znaczenie przywiązują do kultu duszy przyrody. Dobrym zwyczajem myśliwych jest modlitwa do duszy upolowanego zwierzęcia, aby przebaczył myśliwemu zabójstwo i się nie mścił. Rytuały te znane są obecnie niewielu wolnym elfom, które starannie je pielęgnują jako część swego dziedzictwa.

mężczyzn) lub flaminiką (w przypadku kobiet). Zwykle druidzi noszą białe szaty; mężczyźni zdobią głowy wieniecami z liści dębowych bądź jemioli, kobiety zaś – z kwiatów. Mężczyźni obowiązkowo zapuszczają brody, a kobiety (podobnie jak czarodziejki) włosy naturalnej długości, które w ich przypadku stanowią dodatkowy wyznacznik statusu jako osób niezależnych. W podróży druidzi wkładają czasami zwykłe, pod różne szaty, zawsze jednak noszą wtedy na łańcuszku małeńki złoty sierp.

W krajach Nordlingów najbardziej znane są cztery kręgi. Dwa z nich to Caed Dhu (Czarny Las) w Angrenie nad środkową Jarugą, Kovirze, temerskiej fortecy Mayenie, oraz Caed Myrkvid (Lesie Myrkvid) w Toussaint. Ten ostatni jest położony w puszczy, w kotlinie wypełnionej magiczną mgłą, która zapewnia – obok rozsiewanych tu i ówdzie kości – skuteczną ochronę przed intruzami.

Druidzi obchodzą te same święta, co wyznawcy Melitele czy Freyji. W tych obrzędach biorą udział tylko i wyłącznie oni. Zaproszenie do uczestnictwa w takiej uroczystości jest bardzo rzadkie i stanowi niezwykle zaszczyt. W ich trakcie druidzi



Znaki wiedźmińskie

Geralt zareagował odruchowo, składając obie dłonie w Znak Heliotropu, wychylił czar tuż przed twarzą, ale wyładowanie było tak silne, że cisnęło go w tył, na ścianę.

„Ostatnie życzenie”

Złożenie znaku wymaga specjalnego układu rąk. Aby się udał, gracz musi wykonać test *znaków wiedźmińskich* swej postaci o trudności równej obronie magicznej ofiary plus modyfikator trudności, podany w opisie (plus ewentualne modyfikatory sytuacyjne, zależne od Bajarza – patrz „Przykładowe modyfikatory trudności korzystania z Mocy”, str. 92).

Jeżeli nie napisano inaczej, znak działa tylko przez rundę lub poki wiedźmin go utrzymuje, a jego efekt dotyczy jedynie tego, kto go złożył. W przypadku, gdy ofiarą znaku ma być inna istota, wiedźmin musi ją widzieć.

Uwaga: Nie wszystkie znaki są wykorzystywane przeciw żywym istotom, czasem więc ich trudność jest równa tylko poddanemu w opisie modyfikatorowi trudności, plus ewentualne modyfikatory sytuacyjne, zależne od Bajarza.

Znak Aard

Koszt w PM: 3/5

Modyfikator trudności: 1

Obrona magiczna: tak, jeśli wiedźmin atakuje żywą istotę.
Działanie: Prosta Moc z grupy czarów psychokinetycznych, polegająca na pchnięciu energii w żądanym kierunku. Niekiedy bywa używana, aby ściąć przeciwnika z nóg (PM 5) lub odepchnąć nadlatujący pocisk (PM 3). Znak zakreśla się

palcami prawej ręki. Zwykle uderzenie energii wystarczy, aby przewrócić osobę o przeciętnej posturze, jednak po zużyciu większej liczby PM można dokonać nawet większych szkód (wydanie każdego kolejnych 10 punktów aury powoduje 6 obrażeń).

Uwaga: Złożenie znaku nie wymaga akcji, jeśli jest on używany do zmieniania toru lotu pocisku. Można go jednak wykorzystać tylko raz w rundzie.



121

Znak Aksji*

Koszt w PM: 5 (plus 5 za każdą dodatkową turę)

Modyfikator trudności: 1

Obrona magiczna: tak



Opis znaków

Nazwa [* jeśli znak można przełamać]

Koszt w PM: Liczba Punktów Mocy potrzebnych do złożenia znaku.

Modyfikator trudności: Liczba zwiększająca stopień trudności testu *znaków wiedźmińskich*. Dodaje się ją do obrony magicznej ofiary i innych modyfikatorów.

Obrona magiczna: Informuje, czy na użycie tego znaku ma wpływ obrona magiczna ewentualnej ofiary. „Tak” oznacza, że ma. „Nie” że nie ma.

Działanie: Opis działania znaku.

Przełamanie: Ewentualna informacja, jaką umiejętność wykorzystuje się podczas przełamania znaku w spornym teście (patrz str. 93, „Przełamywanie czarów/modlitw/znaków”) plus dodatkowe zasady przełamywania.

Działanie: Znak ten daje efekty podobne do czaru *Urok* (patrz str. 103). Istota poddana jego działaniu staje się posłuszna woli wiedźmina, choć na przykład zwierzęta wykonują narzucone im polecenia nadzwyczaj niechętnie i z ociąganiem. Działanie znaku można rozciągnąć na grupę istot, jednak wtedy stopień trudności jest równy najwyższej obronie magicznej ofiar plus 1 za każdą dodatkową. Koszt w PM również wzrasta o 5 za każdą dodatkową istotą poza pierwszą.

Znak Aksji działa przez turę. Czas ten można zwiększyć wydając dodatkowe 5 PM za każdą następną turę. Wiedźmin musi go podtrzymywać, co pewien czas (runda w każdej następnej turze) odpowiednio składając palce i poświęcając akcję.

Samym wiedźminom **Znak Aksji** ułatwia oczyszczenie umysłu ze zbędnych myśli i skoncentrowanie się na jednym zadaniu. W tym celu muszą go złożyć „przeciwko sobie”. Będąc pod jego wpływem, potrzebują do wykonania jakiejś czynności (jednej wybranej przez gracza) o jeden sukces mniej, niż by to było konieczne.

Przełamanie: Koncentracja.

Znak Heliotropu

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 1

Obrona magiczna: nie

Działanie: Ten znak składa się, krzyżując przeguby rąk. Pozwala on rozproszyć skierowaną w wiedźmina energię, pochodzącą z zaklęć ofensywnych (choćby pirokinetycznych), jak i fal dźwiękowych wysyłanych przez niektóre istoty, na przykład bruxy. Nie chroni przed pociskami fizycznymi w rodzaju kamieni czy strzał. Odbijając czar, trzeba odrzucić go

wystarczająco daleko, gdyż podczas kontaktu zaklęcia z energią znaku ma miejsce niebezpieczna eksplozja.

Uwaga 1: Bazowa trudność złożenia **Znaku Heliotropu** zależy od potęgi zaklęcia oraz od tego, jak przeciwnikowi udało się rzucić czar. Liczy się ją w następujący sposób. Do 1/10 PM wydanych na rzucenie zaklęcia (zaokrąglając w górę) dodaje się 1 za każdy sukces w teście *magii* przeciwnika powyżej wymaganego.

Uwaga 2: Złożenie znaku nie wymaga akcji. Można go jednak wykorzystać tylko raz w rundzie.



Przykład

Wiedźmin *Cormac* próbuje oprzeć się rzucenemu przez *Perignona Kneblowi*. *Mag poświęcił* na zaklęcie 5 PM, więc bazowa trudność wynosi *póki co* 1. W teście *magii* *Perignon* uzyskał dwa sukcesy więcej, niż tego wymagała sytuacja. Trudność wynosi więc $1 + 2 = 3$. Modyfikujemy ją o 1, gdyż wynika to z trudności złożenia **Znaku Heliotropu**. *Cormac* musi więc w teście znaków wiedźmińskich pokonać trudność $3 + 1 = 4$.



Znak Igni

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 1

Obrona magiczna: tak, jeśli atakujemy żywą istotę

Działanie: Uproszczona wersja czaru *Pirokineza* (patrz str. 99). Z palców wiedźmina promieniuje ciepło, mogące oparzyć, wzniecić ogień lub załutować kociołek. Jeśli wiedźmin nie przyjmował wcześniej eliksiru, znak zadaje k3 obrażeń; jeżeli zaś zastosował białą lub czarną mewę, zadaje k6 obrażeń.

Uwaga: Wiedźmin musi dotknąć osoby lub przedmiotu, na które **Znak Igni** ma zadziać.

Znak Quen*

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 2



Przełamanie: Przełamywać Znak Yrden mogą tylko istoty magiczne lub parające się magią; jest to możliwe po udanym teście spornym ze znakami magii, modlitw lub znaków.



Wiedźmińskie medaliony

Słynne wiedźmińskie medaliony są specjalnymi srebrnymi amuletami, ściśle zestrojonymi z noszącymi je osobami – a przy okazji pełniącymi rolę gustownego znaku cechowego. W zależności od tego, w której ze szkół wiedźmin pobierał nauki, mogą one wyobrażać wilka, kota lub gryfa. Medaliony mają również związek ze zdolnościami do składania przez wiedźmina znaków. Zawierają w sobie określoną ilość Mocy i są dla wiedźminów jej jedynym dostępnym źródłem. Moc zawarta w tych medalionach odnawia się całkowicie sama, po sześciu godzinach od całkowitego wyczerpania (niekoniecznie spędzonych na odpoczynku). Jej początkową ilość oblicza się tak, jak w przypadku magów (patrz str. 87), i podlega ona takim samym ograniczeniom.

Wiedźmińskie medaliony mają też silną zdolność wykrywania magii, uaktywniając się automatycznie zawsze wtedy, gdy zestrojony z medalionem wiedźmin znajduje się w pobliżu czarodziejskiej aury – nie wyłączając tej, rozciąganej przez większość potworów. Medalion oznajmia o bliskości źródła aury drganiami – tym częstszymi i mocniejszymi, im bliższe i silniejsze jest źródło. W podobny sposób może on również ostrzec wiedźmina przed grożącym mu bezpośrednim niebezpieczeństwem.

123

Obrona magiczna: nie

Działanie: Ten znak tworzy przed wiedźminem magiczne pole, odpychające przedmioty weń rzucone (kamienie, strzały itp.). Może on powstrzymać nawet mniejsze istoty. Gest wykonuje się obiema dłońmi.

Znak nie chroni przed magicznymi strzałami czy bełtami.

Uwaga: Wiedźmin może podtrzymać znak przez czas dłuższy niż runda, wydając w każdej następnej 1 PM. Musi w tym czasie trzymać złożone palce tylko jednej ręki (lewej bądź prawej – decyzja gracza) i może wykonywać wszystkie akcje wymagające użycia drugiej, a także poruszać się w tempie równym szybkości w walce.

Przełamanie: Większe istoty mogą przełamać znak pod warunkiem, że uda im się sporny test znaków wiedźmina i wigoru przełamującego.

Znak Yrden*

Koszt w PM: 5 na trzy godziny

Modyfikator trudności: 4

Obrona magiczna: nie

Działanie: Tego znaku nie składa się palcami, lecz powoli i w spokoju ryje lub rysuje na dowolnym materiale. Zmienia on najbliższe otoczenie (promień 0,5 metra) nieruchomego wiedźmina w barierę nieprzekraczalną dla jakiegokolwiek istoty.

Złożenie tego znaku zajmuje turę. Raz narysowanego symbolu nie można w żaden sposób przesunąć, tzn. po narysowaniu chroni zawsze ten sam obszar. Jeśli wiedźmin rysuje Znak Yrden na przykład na desce, to musi ją położyć i jej nie ruszać. Jeżeli przedmiot, na którym narysowano symbol, zostanie poruszony, znak przestaje działać. Podobnie dzieje się, gdy wiedźmin opuści chroniony obszar.



Wiedźmińskie eliksiry

Wiedźmini znają wiele magicznych eliksirów – leczących, polepszających refleks, pozwalających znakomicie widzieć w ciemnościach i uodparniających na ból. I tak eliksir składający się z czworolistu i jaskółczego zielela umożliwia zapadnięcie w trans, odcinając wiedźminia od wszystkich bodźców zewnętrznych. Mikstura działa przez około godzinę – jednak każdy ruch czy odgłos w promieniu dwóch metrów budzi wiedźminia, od razu gotowego do działania. Mieszanka pokrzyku, tojadu i świetlika powoduje błądzenie i powiększenie źrenic, pozwalając widzieć w ciemności. Ubocznym skutkiem eliksiru jest nienaturalna błądność twarzy. Inna mikstura, składająca się z ciemniźnicy, bieluniu, głogu i wilczomlecza, umożliwia poddanie prawie całkowitej kontroli większości organów ciała, w tym regulowanie szybkości tętna i oddechu. Elixir zwany wilgą ma silne zdolności odkażające: przeciwdziała nawet tak silnym truciznom, jak trupi jad.

Mewy: biała i czarna

Chcąc efektywniej używać znaków, wiedźmin musi przyjąć dawkę specjalnego eliksiru: Białej lub Czarnej Mewy. Mikstury te pozwalają zachować jasność myśli i zdolność szybkiej koncentracji, nawet w ekstremalnych warunkach. Należy jednak pamiętać, że sporo mikstur stanowi śmiertelną truciznę dla osób, które nie są do nich przyzwyczajone od dziecka. Ich produkcja oraz receptura stanowią ściśle tajemnicę.

W zależności od potrzeb i chęci wiedźmin może spóźnić eliksir niedługo przed spodziewaną walką lub na początku dnia, niejako na wszelki wypadek.

Porcja BIAŁEJ MEWY pozwala być aktywnym przez 6 godzin i dodaje na ten czas 2k3 Punkty Mocy.

Porcja CZARNEJ MEWY pozwala na aktywność dwudziestoczworgodzinną, bez snu i jedzenia – jednakowoż później należy ową aktywność odespać. Dodaje na ten czas również 2k6 PM.

Mechanika wiedźmińskich eliksirów

Nazwa	Czas działania	Efekt
Czworolist	1 godzina	Każdy odgłos i ruch w promieniu 2 m od wiedźmina budzi go. Jeśli nic nie rozproszy transu, wiedźmin po godzinie będzie wyczępiony jak po ośmiogodzinym śnie.
i jaskółcze ziele		Wiedźmin widzi w ciemności na poziomie legendarnym (5).
Pokrzyk, tojad i świetlik	3 godziny	Kontrola działania wszystkich organów. Wiedźmin może wprawić się w stan podobny katatonii i udawać umarłego. Może też dwa razy dłużej obyć się bez powietrza.
Ciemniźnica, bielun, głóg i wilczomlecza	1 godzina	Zwolnienie tętna sprawia, że trucizny i jady mają połowę skuteczności (zaczynają działać po dwa razy dłuższym czasie, zadają dwa razy mniej obrażeń lub działają dwa razy krócej).
Wilga	3 godziny	Wiedźmin uzyskuje modyfikator -3 do trudności testów wigoru , kiedy opiera się działaniu trucizn, obniżając w ten sposób siłę ich działania.



PRZYKŁAD ROZGRYWKI

Ten przykład czytaliście już na początku podręcznika. Tym razem uzupełniliśmy go o mechanikę (czyli informacje o testach, jakie powinni wykonać gracze i prowadzący). Informacje w nawiasach kwadratowych to słowa, których używają gracze, by opisać, co czynią ich postaci. W nawiasach zwykłych podaliśmy informacje dotyczące mechaniki.

Wasze ognisko powoli dogasa. Robi się cicho. Macie wrażenie, że nawet cykady zajęły się czymś ciekawszym niż zagłuszanie spokoju nocy. Jedynie koń Kramusa chyba nie jest w ogóle śpiący – od jakiegoś czasu wierci się w miejscu.

Kramus: Zawszany głodomór, przecież dosypałem mu owsa...
[Gramolę się z posłania, cicho wstaję i podchodzę do konia].

Ostrożnie przemijas między zasypiającymi towarzyszami, mijasz ognisko. Jest już chłodno, lekko szczękasz zębami. Podchodzisz do konia, gdy nagle cykady rozpoczynają swoją grę na nowo – tym razem ogłuszająco i wariacko! Koń parska, cofa się i staje dęba, głośno rzy.

Kramus: [Odskakuję od konia. Krzyczę]. Wstawać, coś tu jest nie tak!

Mirabel: [Zrywam się i jednocześnie chwytam za miecz].

Bratek: [Siadam i bacznie się rozglądam].

Cykady dalej odmierzają szaleńczy rytm. Ognisko przygasa, koń szarpnął się, głośno rży i wierzgają. Rozglądacie się, skraj lasu wydaje się falować, księżycowe cienie biegają po konarach drzew. Nagle... wszystko milknie. Zapada całkowita cisza, koń się chyba nie mniej zdezorientowane, niż wy... Słyszycie trzask łamanej gałązki dobiegający od strony lasu.

Mirabel: [Wstaję i czekam, stojąc twarzą do lasu].

Bratek: [Rzucam czar, rozpalam ognisko].

(Bajarz decyduje, że nie jest potrzebny test. Zaklęcie Pi-rokinezy działa automatycznie. W innym przypadku gracz wycielający się w Bratka musiałby wykonać test magii o trudności 1. Niemniej czarodziej poświęca 5 PM z wcześniej zebranej Mocy).

Kramus: [Staję obok Mirabel, wyciągam miecz].

Jest wam zimno. Ogień – magicznie rozpalony przez Bratka – daje światło, ale ciepła wcale. Wpatrujecie się w drzewa, skąd dochodzą wyraźne kroki.

(Prowadzący zarządza testy spostrzegawczości o trudności 6, jest bowiem dość ciemno; niestety, rzuty nie powiodły się nikomu).

Kramus: [Krzyczę]. Kogo szlag niesie?!

Z mroku wylania się szczupła postać. Widzicie starszego człowieka, niechętnie brudnego. Ubrany jest w podarte szaty, w dłoni trzyma długi kij. Uśmiecha się przyjaźnie.

Obcy: Nie lękajcie się, jestem wędrowcem szukającym dobrych ludzi i ciepła ogniska. I nie szlag mnie niesie, panie rycerzu, jeno tęsknota za towarzystwem.

Jego głos jest czysty i dostojny. Dziad zatrzymał się i patrzy to nas was, to na ognisko i wasze rożno z resztkami kolacji.

Mirabel: [Szepczę]. Niech sobie idzie swoją drogą, po co nam...

Kramus: Nie szlag, dziadku, jeno szlak na myśl miałem. Zapraszamy na posiłek. [To mówiąc, chowam miecz].

Bratek: Ech, Kramus, ty i ghula byś do chałupy zaprosił.

Nieznamy uśmiecha się jeszcze szerzej i siada przy ognisku. Teraz widzicie, że jego szaty musiały niegdyś mieć swój urok i swoją cenę. Zmarszczki na twarzy gościa są wypłnione brudem.

Mirabel: Nie podoba mi się to...

Kramus: Spokojnie, dziewczyno, dziad się naje, zaśnie, a my wyruszymy przed wschodem. Nie zaszkodzi nam towarzystwo.

Mirabel: Dobra, już dobra. [Do nieznanego]. Macie tu, dziadku, resztki zająca, co go dzisiaj Bratek upolował. Smacznego.

Dziad łapczywie obgryza kosteczki, raz za razem zerkając na was radośnie.

Kramus: [Podchodzę do koni; co z nimi?].

Wasze konie są już spokojne, śpią. Dookoła panuje cisza i spokój. Wieje lekki, chłodny wiatr ze wschodu.

Bratek: [Siadam obok dziada]. Skąd jesteście, waci... Jak mamy się do ciebie zwracać?

Obcy: Jestem Vieanne. Pochodzę z Doliny.

Bratek: Doliny? Jakiej doliny?

Obcy: Doliny Kwiatów.

Mirabel: Jesteś elfem? Nie wyglądasz na elfa...

Obcy: W moich żyłach płynie więcej elfiej krwi niż ludzkiej.

Vieanne skończył jeść, przygląda się wam bacznie.

Obcy: Długo już podróżujecie. Dokąd zmierzacie?

Kramus: Na południe. Lyria.

Obcy: Zatem... [Wstaje]. Zatem jesteście tymi, których szukam.

W tym samym momencie nieznajomy podskakuje, wyszarpuje zza pazuchy sztylet i atakuje nim Bratka.

(Prowadzący Bratka gracz wykonuje test *spostrzegawczości* o trudności 7 – czegoś takiego w ogóle się nie spodziewał! Jak łatwo się domyslić, rzut kończy się niepowodzeniem. Obcy z łatwością trafia zaskoczonego Bratka, wykonując standardowy test ataku. Test obrażeń nie był konieczny, ponieważ sztylet zadaje zawsze rany równe 1 plus Siła atakującego razy 2. To jednak wystarczyło, by przebić przeszywanicę Bratka i zadać mu obrażenia).

Kramus: [Podcinam go!].

Mirabel: [Odskakuję i wyciągam miecz].

Bratek: [Rzucam się w ty!].

Bratek przewraca się do tyłu, lekko draśnięty. Kramus podcina elfa i przygiata do ziemi.

(Gracz prowadzący Kramusa wykonał test trafienia, który powiódł się bez problemu. Bazarz uznał, że kopnięcie mogło przewrócić Obcego i zdecydował się na to, by dodać scenie dynamiki).

Mirabel: [Podbiegam i przykładam mu miecz do szyi].

Nieznajomy szarpie się i dyszy, nagle bełkocze jakieś zdanie i wybucha płomieniami. Pali się!

Mirabel: [Odskakuję].

Kramus: [Biorę pled i zarzucam na elfa].

Bratek: [Wstaję i pomagam Kramusowi].

Przykrywacie go pledem, dusząc płomienie. Czujecie potworny swąd; elf stara się wam wyrwać. Po chwili daje sobie spokój – czujecie, jak jego ciało nieruchomieje.

Bratek: [Odkrywamy pled].

Mirabel: [Asekuruję go z mieczem w dłoni].

Odslaniacie zwęglone ciało. Wszystko się spaliło, włącznie z szatami. Resztki twarzy są wykrzywione w potwornym grymasie. Pod pachą trupa widzicie mały flakonik, pęknięty.

Kramus: Co to jest, u licha?

Mirabel: [Podnoszę sztylet elfa].

Podnosisz z ziemi sztylet i oglądasz go uważnie. Typowa elfia robota, przypomina zdobieniami bardziej królewski nóż do papieru niż broń. Całe ostrze błyszczy, jakby było posmarowane tłuszczem. Końcówka jest ochlapana krwią.

Bratek: Droga Melitele! Trucizna!

(Bazarz już wcześniej wiedział, że konieczny będzie test *wigoru* – jad miał moc 5 – który zresztą wykonał w tajemnicy. Niestety, trucizna zadziałała).

Bratek pada na ziemię.

GEOS ROZSĄDKU



KSIĘGA BAJARZA

Później mówiono, że człowiek ten nadszedł od północy od bramy Powroźniczkiej. Szedł pieszo, a objuczonego konia prowadził za uzdę. Było późno popołudnie i krany powroźników i rymarzy były już zamknięte, a uliczka pusta. Było ciepło, a człowiek ten miał na sobie czarny płaszcz narzucony na ramiona. Zwracał uwagę.

„Wiedźmin”

Dla tych co pierwszy raz

Bajarz – nazywany w innych systemach Mistrzem Gry – to osoba prowadząca rozgrywkę. Scenarzysta, reżyser i opowiadacz, człowiek będący oczami i uszami graczy. To on opisuje świat, który widzą bohaterowie. On też odpowiada na pytania dotyczące wszelkich konsekwencji ich poczynań. Jest jakby księżką, w której pojawiają się obrazy, głosy, postacie spotykane przez bohaterów. Przez moment musi odgrywać wszystkie osoby i zwierzęta.

Na stronie 149 znajduje się przykład bajania.



Czy warto czytać ten rozdział?

„Ha! Znam wiedźmina. Czytałem książki, opowiadania Andrzeja Sapkowskiego, znam ten świat! Mogę spokojnie, bez niczych rad prowadzić ten system”. Czy aby na pewno? Zakładam, drogi Czytelniku, iż rzeczywiście zapoznałeś się już z sagą AS-a. Jeśli tak się do tej pory nie stało, odłóż ten podręcznik i sięgnij po „Miecz przeznaczenia”. Będziesz miał kupę radochy z czytania, a na dodatek przygotujesz się dobrze do tego, co tutaj znajdziesz. Skąd jednak takie podejrzenia? Na pewno nie raz przewertowałeś już wszystkie strony powieści. Wróćmy do tajemniczy rozdziału....

Na początku zadaj sobie pytanie, jakim chcesz być Bajarem. Czy takim, u którego po jednej sesji nikt już nie chce grać? Czy też chcesz, by na kolejne części Twojej opowieści wszyscy czekali z wielką niecierpliwością? Być człowiekiem, który w pojedynkę potrafi dostarczyć niesamowitych przeżyć trzem czterem osobom? Tak, to rzeczywiście fascynująca, ale zarazem bardzo trudna rzecz. Nie wystarczy tu tylko chęć i lektura wszystkich dostępnych książek AS-a. Trzeba czegoś więcej. Dużo więcej. Trzeba się po prostu nauczyć bająć. Sztuka prowadzenia bohaterów graczy własną opowieścią, poprzez krainy wyobraźni, to coś zupełnie innego niż zwykłe ogniskowe historie czy barwne przekazywanie wrażeń książkowych. Informacji tu zawartych nie znajdziesz u AS-a, nie zastąpią ich też Twoje dotychczasowe doświadczenia – nawet jeśli prowadziłeś już inne systemy. One pozwolą Ci na dosyć szybkie przygotowanie się do bajania – i to takiego, o którym pisałem wcześniej. Bajarz to bardzo specjalny ktoś. Zostać nim nie jest łatwo. Można przez długie lata dochodzić samotnie do owego mistrzowskiego tytułu, można też rozpocząć termin u innego Bajarza. I to właśnie proponuje on teraz Tobie. Przyjmijmy Cię na czeladnika.

Zgadzasz się? Rozpocznijmy zatem naukę.

Musisz poznać podstawową tajemnic naszego fachu. Gra wyobraźni to rozrywka. Ma ona zapewnić dobrą zabawę

przed wszystkim graczom, ale i Tobie. Jednak tu czyha pułapka. Będąc jedynym władcą opowiadanej historii, stajesz w obliczu ogromnej pokusy, jaką jest nieograniczona wszechmoc. Możesz przywołać huragany, przenosić góry, zatrzymać czas, zniszczyć słońce. To Twoja opowieść. Masz w niej władzę większą niż bogowie, ale wraz z nią spada na Ciebie ciężar odpowiedzialności i wszystkie związane z tym konsekwencje. Jeśli Ty, bawiąc się władzą, stawiasz historię ponad graczy, starasz się, by Twoja wola wygrała, zamiast zadbać, by trzech malutkich awanturników pozostało przy życiu – otrzymasz to, czego oczekiwałeś. Chwilową satysfakcję. Satysfakcję z tego, iż wszystko poszło po Twojej myśli – przecież jesteś tu bogiem! Ale jak mizerny to wynik. Oni prawdopodobnie już nigdy nie poproszą Cię, byś dla nich bajął. Opowiedzą innym o Twojej żądzy władzy. Będziesz mógł grać... ale jako Bajarz będziesz skokoczony.

Cóż zatem? Czy nie istnieje szansa na osiągnięcie przyjemności z bajania? Oczywiście, istnieje, ale tu właśnie tkwi tajemnica. Czerpać ją winieś z chwili, kiedy gracze roztrzęsionymi głosami poproszą Cię o następną część Twojej historii. Gdy na Twe słowa zaczną reagować z uwagą i ufnością, wiedząc, że władzy używasz tylko po to, by historia stała się ciekawsza. Aby mali awanturnicy mogli dokonywać wielkich czynów. Tu jednak przestroga i nauka: wielkie czyny

– No, wiedźminie – powiedziała. – Dookoła jest już dostatecznie głośno, abyśmy mogli zamienić dyskretnie kilka słów. Zaczniemy od grzeczności. Cieszę się z poznania ciebie.

– To odważajmiona radość, krolowo.

– Po grzecznościach, konkrety. Mam dla ciebie pracę do wykonania.

„Kwestia ceny”

nie oznaczają bynajmniej ratowania świata i zabijania smoków. Nic podobnego. Przyjrzyj się uważnie kartom powieści. Chodzi tu o czyny „wielkie” w małej skali. Podjęcie decyzji o czyjejś śmierci, pomoc przyjacielowi, dramatyczna ucieczka, miłość czy nawet zawrócenie z obranej drogi. To są dla nich wielkie sprawy. Spójrz, jak robił to sam Andrzej Sapkowski, odnajdując wielkie emocje tam, gdzie spodziewać się mogliśmy jedynie prozy życia. To daje nam z jednej strony realizm, a z drugiej możliwość dokonania czegoś niesamowitego. Pamiętaj jednak, by pozwolić swoim bohaterom przeżyć. Jeśli oni wybiorą inaczej, ich sprawa, muszą jednak być świadomi konsekwencji swych poczynań. W zamian stawiaj graczy przed ciężkimi wyborami, w sytuacjach dramatycznych, wesołych i smutnych. Niech liczą się z konsekwencjami podjętych decyzji. Niech widzą śmierć, do której doprowadzili, lub radość uratowanych.

Jak widzisz, trudne to zadanie: zachować realizm, dostarczyć zabawy, a jednocześnie pięknie opisywać. Krok po kroku poznasz się i przeciwicysz wszystko, co powinieneś wiedzieć i umieć. Kiedy skończymy, otrzymasz tytuł Bajarza. To tytuł mistrzowski. To zaszczyt.

Nam koniec każdego dnia nauki, a jest ich przed nami ze dwadzieścia, przypomnę Ci w skrócie, czego się do tej pory nauczyłeś. Podam przykłady i zadania, jakie powinieneś wykonać jeszcze wieczorem, bym rankiem nie musiał Ci różgą wbić historii o losie tych Bajarzy, co obdarci ze skóry przez swoich słuchaczy przeklinał dni, w których nie przykladałi się do nauki.

Przykłady

1. Znałem Bajarza, co chełpił się wszem wobec, iż graćże są po to, by odgrywać rolę w jego historii – i tylko po to. Nie interesowało go, czy te role im się podobają, czy nie. Był twórcą. Nadal nim jest – tylko że ról już nie ma kto grać.

2. Inny, mistrz Kangerot, w początkach swego bajania – myśląc, iż realizm historii najważniejszą jest rzeczą – uśmiękał bohatera zawsze wtedy, kiedy tego chciały kości. Szybko nauczył się jednak wynajdywać takie wyjście z sytuacji, by bohater przeżył, choć ciężko ranny. Parę osób grających takimi postaciami zwróciło się do niego o to z prośbą. Po to grali. Nie po to, by umierać, lecz by przeżyć.

2. Liczę do trzech. Mów, tylko szybko, i się nie jękać. Jaka jest największa tajemnica Bajarza?

3. Zastanów się, kiedy – mimo wszystko – możliwa jest śmierć postaci. Przypomnij sobie, jak zginął Geralt i jak na to zareagowałaś. Czy to był początek sagi?

Czym różni się „Wiedźmin” od innych systemów?

129

Informacji, które tu znajdziesz, nie powinieneś przekazywać graczom. Muszą oni żyć z przeświadczeniem, że ich bohaterowie mogą w każdym momencie zginąć. Ty wiesz, że jest inaczej – oni nie muszą. Kiedy opowiesz im o swoich trikach, te przestaną działać. Tak więc sekrety zatrzymaj dla siebie.

Podsumowanie

1. Najstarszym sekretem Bajarza jest to, że o wiele większą przyjemność czerpiemy w naszym fachu z zadowolenia graczy niż z chwilowej satysfakcji bycia panem losu.
2. To gracze mają się dobrze bawić; nie po to przychodzą do Ciebie, byś Ty zabijał ich postacie. To ich wybór – zginąć. Pamiętaj o tym.
3. Wielkie czyny to nie zabijanie smoków. To decyzje codziennego życia. Równie jednak – a często nawet bardziej – emocjonujące od ratowania księżniczek.
4. Tytuł Bajarza budzi szacunek. Postaraj się, by tak było w istocie.

Zadania

(Spraw się dobrze, a rano dwie miski kaszy dostaniesz!).

1. Zapytaj swych graczy lub też tych, o których wiesz, że grają, czego oczekują po powieści. Jakich wrażeń, przeżyć? Zastanów się, jak je wywołać. Pamiętaj, że, spełniając takie życzenia, odniesiesz sekretny sukces. Gracze będą zadowoleni.

Wstawaj śpiochu! Już słońce wzeszło wysoko, a tu jeszcze w piecu nie napalone. Ech, dobrze już. Widzę, że sprawnie się uwiasz, siadaj przeto przy stole. Dziś Ci opowiem, czym różni się bajanie od mistrzowania w innych systemach RPG. A różni się – i to bardzo. Z dawien dawna uważano, iż na sesjach najważniejsze są kostki i mechanika. I w „Wiedźminie” mamy mechanikę, problem w tym, czy rzeczywiście jest najważniejsza. Otóż – jak wiesz od wczoraj – sprawą podstawową jest zadowolenie graczy. Jeśli do tego celu będą potrzebne kości i zajrzenie do tabel, rób to tak często, jak będzie potrzebne. W innych systemach mechanikę trzeba stosować, w jeszcze innych czasami można z niej zrezygnować. W „Wiedźminie” czasami można jej używać. Dyktuje to jedno wyrażenie – gra wyobraźni. Masz wraz ze swoimi graczami przenieść się do świata przez Ciebie kreowanego. Tak, by najważniejsze stały się postacie, ich słowa i czyny; by wszyscy razem widzieli otaczające ich krajobrazy.

W tym celu trzeba spełnić kilka warunków. Nie możesz bająć więcej niż czterem osobom naraz. Najlepiej, byś prowadził trzech graczy. Jeden człowiek ma ograniczone możliwości. Pomimo Twych ambicji spróbuj zawierzyć doświadczeniu starego Bajarza. Żeby wszyscy mogli się wspólnie znaleźć w opisywanym przez Ciebie świecie, musisz każdemu z graczy poświęcić odrobinę swojej uwagi. A to stanie się bardzo trudne, jeśli będzie ich zbyt wielu. Pamiętaj, że trzech to i tak dużo. Dwie osoby wydawałyby się jeszcze lepszym rozwiązaniem. Niestety,

— Geralt — powiedziała Calanthe, trącając palcami naszyjnik ze szmaragdów, z których najmniejszy był wielkości majowego chrabąszcza — jak myślisz, jakie zadanie można wieść dla wiedźmiana? Co? Wykopanie studni? Zalatanie dziur w dachu? Utkanie gobelinu, przedstawiającego wszystkie pozycje, jakie król Vridank i piękna Cerra wyprobowali podczas nocy posłubnej? Sam chyba wiesz najlepiej, na czym polega twoja profesja.

„Kwestia ceny”

części postawionych przez Ciebie zadań mogą nie sprostać. Mniej osób to mniej ciekawych pomysłów, ocen sytuacji, to zawsze nieco uboższy świat. I w tę stronę źle, i w tamtą nienajlepiej. Złoty środek jednak zarysowałem Ci wyraźnie.

W wielu systemach sesja trwa od sześciu do nawet dziesięciu godzin. Dla gry wyobraźni to stanowczo zbyt wiele. Po pięciu Ty i Twój gracz będziecie najczęściej na tyle zmęczeni, iż Ty a powieść, współkreowana przeciw przez nich, stanie się niewarta kontynuacji. Staraj się bając od dwóch do pięciu godzin. Pomijam tu oczywiście czas potrzebny na stworzenie postaci. Jednak i to można zrobić na parę dni wcześniej. Przez te kilka godzin musisz dać z siebie wszystko. Licz się z tym, iż szybko ogarnie Cię zmęczenie. Zapobiegiesz temu, robiąc przerwy — co jedną dwie godziny na jakieś 15 minut. To pozwoli Ci chwilę odpocząć, przejrzeć notatki, a Twój graczom przemyśleć sytuację, zaparzyć świeżej herbaty. W innych grach takich przerw się raczej nie stosuje. Mistrz Gry szuka rzysozawodcy w samym snućcu opowieści, a gracze wychodzą w jej trakcie, nie zważając na to, co się właśnie dzieje. Nie dziwne — oni nie oszukają natury, a Ty nie oszukasz zmęczenia.

To jednak nie wszystko. Aby lepiej wyobrazić sobie wygląd poszczególnych bohaterów, namów swych graczy do przebrania się na sesje. Nie mam tu na myśli pełnych, pięknych strojów — zbyt drogie do nabycia i zbyt trudnych do zrobienia. Mówię raczej o małych akcentach podkreślających charakter danej postaci. Niech bard na czas sesji zakłada jakąś czapkę z wetkniętym piórkiem. Niech czarodziejka powiesi starą broszę mamy na sznurze koralu, imitując w ten sposób magiczny klejnot. Przykładowo można by przytaczać setki. Nie wolno ganić kogokolwiek za to, iż nie posiada stroju, jakiego od niego wymagaliśmy. Ważne, by gracz po prostu jakoś zaznaczył swoją postać w świecie rzeczywistym. Liczy się chęć. Po pewnym czasie wasze stroje staną się pełniejsze, ciekawsze. Pomoże Ci to bardzo w samej rozgrywce. Kiedy tylko ich wzrok spocznie na towarzyszu, od razu przypomną sobie kto zech i powrócą do świata wyobraźni.

Najwięcej uwagi powinienś przykładać do sposobu gry. Postać to nie kartka papieru leżącą przed graczem. Na te parę godzin gracz zamienia się w swego bohatera. Wszystkie jego zdania powinny być wypowiadane w pierwszej osobie: „Podchodzę bliżej do karczyni”. Wszystkie dialogi podobnie. Nie możesz pozwolić graczom na używanie mowy zależnej: „To ja mu mówię, by on się poddał”. Właściwie jest: „Poddał się, niecnym nieponiui!”.

Gra wyobraźni odróżnia się od innych systemów jeszcze jednym elementem. Podczas rozgrywki — Ty, Bajarzu, jak i pozostali — powinniście zwracać się do konkretnego gracza tylko i wyłącznie imieniem jego postaci. Nawet, gdy chodzi o jego dalsze działania czy o podanie filiżanki herbaty. Pozwoli to wszystkim na czas sesji silnie utożsamiać się z odgrywanymi postaciami. O to właśnie chodzi w grze wyobraźni. Aby tak się jednak stało, Ty, Bajarzu, musisz powiedzieć im o tym przed sesją i przypominać w przerwach. Nie wolno Ci ich winić za to, że nie robią czegoś, o czym wcześniej nie wiedzili. W rzeczywistości nie wolno Ci ich winić za cokolwiek. Możesz im przypominać, radzić, ale nie ganić. Przecież to ich satysfakcja ma być podstawą Twojej.

Jak więc ma wyglądać taka sesja? Cztery osoby poprzebierane w dziwne stroje w małym pokoiku przy niewielkiej świeczce palącej się na środku. Nie będzie między nimi stołu, a jedynie niewielka podstawka na świecznik. Bazarz przechadzający się wśród nich, przysiadający to tu, to tam. Szepczący co chwila na ucho któremuś niezbędne tylko jemu informacje. Karty postaci leżące na kanapie, półce, podłodze. Gracze wymachujący rękami, z czerwonymi policzkami opowiadający o swoich poczynaniach. Wykrzykujący słowa kompletnie nie pasujące do tego świata. Bazarz stanie pomiędzy nimi, obróci się szybko, zapatrzy gdzieś w dal i opowie o zamku wylaniającym się zza wzgórz. Reszta wraz z nim, zapatrzona, będzie rozważać sens dalszej wędrówki. Po chwili usiądą, wymienią parę słów przy niewielkim ognisku, które tak trudno było rozpałcić tego deszczowego wieczoru. Ogniska nie będzie. Jest tylko mała żółta świeczka. Ale w ich wyobraźni igrać będą prawdziwe płomienie. Imiona różnią się teraz od tych nadanych w tym świecie. Charaktery, gesty, spojrzenia, fragmenty ubrań będą pasować lepiej do tego, co dzieje się właśnie w ich głowach. Do białowłosego mężczyzny o oczach niczym kot, do ślicznej łuczniczki twardej jak stal, do niskiego, ale silnego krasnoloda o pięściach przypominających głązy. W tle usłyszysz muzykę, jakby żywcem wyjętą z lutni wędrownego grajaka. Bazarz co jakiś czas zbliży się do jednej ze ścian, majstrując przy dziwnej maszynie, wydobędzie z niej inną muzykę, lepiej pasującą do właśnie mającej się rozegrać sceny. Ich cechy fizyczne będą określone liczbami, ale inteligencja, zaradność i charakter będą rysowane tylko i wyłącznie grą.

Podsumowanie

1. W systemie „Wiedźmin” mechaniki czasami można używać.
2. Najlepiej jest bając trzem osobom.
3. Sesja powinna trwać od dwóch do pięciu godzin.
4. Przerwy należy robić co godzina lub dwie. (Niektóre sytuacje mogą wymagać tego częściej).
5. Gracze powinni się utożsamiać z odgrywanymi postaciami. Źle: „Mówię do niego, aby mi to oddał”. Dobrze: „Oddaj mi to!”. Czyli zwracamy się tylko w pierwszej osobie. Ty, Bajarzu, powinienś powiedzieć im to przed sesją.
6. Do gracza w trakcie rozgrywki, niezależnie od tego, co mówisz, zawsze zwracaj się imieniem postaci. Podobnie powinna robić reszta grających. (Przypominaj im o tym).

7. Namów graczy, by na czas sesji przebiali się za swoje postacie.
8. Na sesji nie ogranicza Cię w ruchu stół, a tylko pomieszczenie, w którym gracie. Tańcz, chodź, siedź, a nawet się połóż – zależnie od opisywanej sytuacji. Do tego samego namawiaj graczy (przed sesją).

Zadania

1. Przyjrzyj się uważnie swemu pokojowi. Jak urządzać w nim sesję? Gdzie posadzić graczy? Czy znajdziesz miejsce na świeczkę? Zastanów się nad tym.
2. Spróbuj opisać cztery rysunki z tego podręcznika, jakbyś opowiadał o świecie gry. Gestykułuj, chodź po pokoju, staraj się budować opis nie tylko głosem, ale całym swoim ciałem.

Deklaracje

Jak pewnie zdążyłeś się domyślić, drogi Czelnadniku, bardzo ważnym elementem opisu są deklaracje graczy. Przecież to, o czym im mówimy, zależy wyłącznie od tego, co ich bohaterowie aktualnie robią. Tak – gracz może zadeklarować Tobie dokładnie wszystko. Nie powinienś ograniczać go słowami „Nie, tego nie możesz zrobić... tamtego też nie”. Deklaracja to chęć wykonania jakiejś czynności. Jej konsekwencje oceniasz i wprowadzasz w życie Ty, Bazarzu. Możliwe jest, by gracz powiedział „To ja teraz unoszę się w powietrze”. W rzeczywistości tego nie potrafi, jeżeli jednak deklaruje, to znaczy, że chce tego dokonać. Odpowiedz mu: „Tak, próbujesz. Twoje mięśnie naprężają się z wysiłku. Policzki czerwienieją. Masz wrażenie, że nawet leciutko, jakby o milimetr się uniosłeś. Nie... to tylko złudzenie. Dobry trening przez następne dwadzieścia lat na pewno przyniesie lepsze efekty. Na razie, niestety, jesteś związany z matką ziemią. Próbujesz jeszcze raz?”. W ten sposób pozwolisz postaci na próbę. Gracz może mieć w takiej sytuacji żal tylko do siebie, iż zaproponował coś niemożliwego do realizacji. Nie będzie natomiast winił Ciebie za to, że czegoś mu zabroniłeś. Pamiętaj: bohaterowie należą do graczy, oni mogą z nimi zrobić wszystko. Zabić ważną postać w Hołopolu lub cichcem zarażać karczmarza – oczywiście, jeśli fizycznie są w stanie tego dokonać. Nie możesz im jednak tego zabraniać na zasadzie „Tego nie powinniście robić”. Twoi gracze to inteligentni ludzie. Na pewno sami zdają sobie z tego sprawę. Natomiast Twoją powinnością jest z całą surowością przedstawić im – poprzez

fabułę – konsekwencje ich czynów. Pamiętaj, jeśli owe konsekwencje dotyczą śmierci bohaterów, przypomnij sobie nauki dnia pierwszego.

Składanie deklaracji

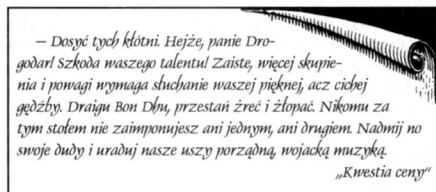
Porozmawiajmy teraz trochę o samej metodzie składania deklaracji. Wydaje Ci się to niepotrzebne, Bazarzu? To Ty musisz przed sesją przypomnieć graczom, jak to robić. Bo przecież będziesz z tego korzystał. Gracze mają często manierę, by deklaracje wypowiadać cichutko, do kolegi z boku, z nadzieją że – a nóż widelce – Bazarz nie usłyszy i w razie czego będą mogli się ich wyprzeć. Nie możesz na to pozwolić. Przed sesją musisz powiedzieć jasno, że deklaracje mogą być składane wyłącznie Tobie, głośno, i będą brane pod uwagę tylko wtedy, kiedy je zaakceptujesz. Chodzi o to, że nie zawsze musisz słyszeć, co do Ciebie mówią. Jeśli jesteś właśnie skoncentrowany na opisywaniu osobnej sceny jednemu z graczy, możesz po prostu nie zwrócić uwagi nawet na głośną deklarację drugiego. Dlatego też tak ważna jest Twoja akceptacja. Najczęściej będzie to po prostu skinienie głową lub przymknięcie oczu. Wtedy gracz wie, że jego postulat został wzięty pod uwagę i nie musi już martwić się o to, czy go dosłyszysz, czy nie. Jeśli natomiast takiej akceptacji z Twojej strony nie było, możesz czuć się całkowicie w porządku, nie uwzględniając jego późniejszych pretensji. Musisz, oczywiście, objaśnić wszystkim, co i jak, przed sesją, by uniknąć podobnych sytuacji.

No dobrze. Cóż jednak zrobić z kimś, kto nic nie zadeklarował? Otóż powinienś wtedy przyjąć, że jego postać postępuje jak dotychczas. To bardzo ważne. Nie możesz zakładać, że zareagowałaby tak, bądź inaczej. Reakcje to właśnie wynik deklaracji graczy. Gdybyś Ty, w przypadku braku deklaracji, chciał za postać zareagować, np. na nagły huk, zabawa ta nie miałaby nic wspólnego z odgrywaniem ról. Zamieniałaby się wtedy w jednostronną opowieść, nie mającą już nic wspólnego z tym, o czym tutaj się uczysz. Tak więc, jeżeli gracz nie zadeklaruje, że od drzewa skradął się pochylony przy ziemi, Ty powinienś przyjąć, że idzie wyprostowany. Chyba że cały czas kucał lub też wcześniej mówił o tym, iż zawsze będzie się wychylał pochylony. Czemu poświęcamy na te sprawy tak dużo czasu, zapytasz. Bo cała rozgrywka w rzeczywistości opiera się właśnie na tym – deklaracjach i Twoich, związanych z nimi, opisach.

Bywa, że gracz powie Ci, iż ma przy sobie konkretną rzecz – np. miecz przy stole w karczmie – nie deklaruując tego wcześniej. Cóż, nie da się wszystkiego zadeklarować.

Niektóre rzeczy są na tyle rutynowe, iż trudno by było wszystkim za każdym razem wymienić. Wtedy musisz się, Bajarzu, oprzeć na dotychczasowym zachowaniu postaci. Jeśli gracz kiedyś mówił Ci, że nigdy nie zostaje się ze swoim mieczem, możesz spokojnie przyjąć, że ma go w tej chwili przy sobie. Jeżeli czasami wspominał, że go ze sobą zabiera, jednocześnie nie informując Cię, że będzie robił tak zawsze, masz pełne prawo przypuszczać, przy aktualnym braku takiej deklaracji, że postać gracza zostawiła swój oręż w izbie mieszkalnej karczmy. W ostateczności, kiedy zaistnieje możliwość, iż bohater ma przy sobie jakiś przedmiot, a Ty nie bardzo wiesz, czy mu na to pozwolić, czy nie – rzuć kością k6. Jeśli wynik będzie mniejszy bądź równy „3”, wtedy posiada daną rzecz przy sobie; jeśli większy, niestety nie.

Oczywiście nie musisz takich rzutów stosować do rzeczy tak normalnych jak wyjście z karczmy w ubraniu. Na deklaracje w takich przypadkach zwracaj uwagę wtedy, kiedy gracz znajduje się w specyficznych (nie rutynowych) warunkach. Kiedy np. w jego pokoju wybuchł pożar, a on, chroniąc swoją osobę, wyskakuje przez okno, nie jest wcale takie pewne, czy zdąży, lub w ogóle pomyśli o tym, aby się ubrać.



Stopklatki

Rozważmy teraz sytuację deklaracji w walce, gdzie najważniejsze jest kiedy i jak szybko gracz powie Ci o czynności wykonywanej przez postać.

Na bohatera pędzi ogromny wojownik, wymachujący na wszystkich strony wielgachnym mieczem.

Kiedy przedstawisz taki opis, musisz wiedzieć, iż powinieś go nieco spowolnić. Czemu? Gdyż w jego trakcie gracz powinien mieć możliwość zadeklarowania jakiegoś działania. Jeśli tego nie zrobi, zostanie prawdopodobnie zmieciony przez owo pędzące monstrum. Ty natomiast nie powinieś przerywać opisu pytaniem „Co teraz robisz?”, dając tym samym czas, na zastanowienie się czy nie rzucić się w bok, nie bronić się lub cokolwiek innego. To gra wyobraźni. Realizm tej sytuacji polega na tym, iż reakcja gracza musi być natychmiastowa, w innym bowiem przypadku może to się dla niego źle skończyć. Może on zrobić coś głupiego, czego – po zastanowieniu – na pewno by nie uczynił. Ale to właśnie jest walka – szybkość i ruch.

Oczywiście to, o czym tutaj mówimy, nie powinno dotyczyć wyłącznie walki. Chodzi o każdą sytuację, kiedy gracz musi się szybko na coś zdecydować. Możesz pozwolić sobie na krótką przerwę. Musisz jednak pamiętać, że jej długość powinna być adekwatna do czasu trwania całej sceny. Na przykład, kiedy mowa o owym pędzącym wojowniku, przewij,

spójrz na gracza, wskaż go ręką. Zawieś na chwilę głos, palcami przed jego twarzą odliczając pędzące sekundy. Nic nie zadeklarował?

Kiedy wojownik z ogniem w oczach był już coraz bliżej, elf wciąż stał w miejscu i z zamyśloną miną przyglądał się nadbiegającemu wrogowi.

W tym momencie, Bajarzu, powinieś szybko przerwzić swą uwagę na pozostałych graczy i wskazywać ich ręką, osoba po osobie, w podobny jak wcześniej sposób. Jakby dając do zrozumienia, iż teraz wszystko zależy wyłącznie od szybkich decyzji.

Powtórz raz jeszcze: to, o czym teraz mówimy, powinieś jasno przekazać graczom przed sesją. W ten sposób unikniesz sytuacji, w której gracz po prostu dlatego nie zadeklaruje, gdyż będzie czekał na koniec Twojego opisu. To jest już nieporozumienie i Twoja wina.

Podsumowanie

1. Gracz na sesji może zadeklarować kompletnie wszystko. Nie powinieś mu tego zabraniać. Do Ciebie zaś należy opisanie wszystkich konsekwencji.
2. Deklaracje mogą być składane wyłącznie Tobie, głośno, i będą brane pod uwagę tylko po Twojej akceptacji.
3. Deklaracja niezaakceptowana nie jest brana pod uwagę. Postać gracza zachowuje się wtedy tak, jak zostało to wcześniej zadeklarowane.
4. W przypadku braku deklaracji dotyczącej czynności rutynowej (lub posiadania jakiegoś przedmiotu) rozważ, czy sytuacja jest normalna, czy gracz deklarował kiedyś coś, co mogłoby wskazywać na to, iż zawsze tak się zachowuje. W ostateczności wykonaj rzut k6.

Przykłady

1. W sytuacji, w której na postać gracza rzuca się wielki wojownik z siekierą, a ten nic nie zadeklaruje, nie musisz go od razu zabijać. To główny aktor Twojej opowieści. Postać mogła zostać ciężko ranna. Przez następne kilka miesięcy będzie musiała dochodzić do zdrowia w łóżu. Jest to wystarczająca kara za niezdecydowanie w trakcie walki. Śmierć to naprawdę ostateczne rozwiązanie i, jak już wspominałem, w grze wyobraźni niepotrzebne. Co jednak, gdy bohater leży ranny, a przeciwnik chce go dobić? Zastanów się, może będzie miał większą korzyść z zachowania go przy życiu? Może zaprzagnie okupu lub informacji o ukrytym skarbie? W ostateczności przecież mógł w ogóle nie zauważyć, że tamten jeszcze dyszy.

2. Kiedy postać może zginąć? Kiedy sama tego chce. Na przykład, gdy osłania ucieczkę reszty bohaterów przed bardzo groźnym przeciwnikiem. Ta decyzja będzie równa poświęceniu własnego życia. Bajarz powinien zwrócić wtedy uwagę graczowi, że jeśli tak uczyni, jego postać prawdopodobnie zginie. Jeśli ten mimo wszystko nie zmieni zdania, do Ciebie, Bajarzu, należy pięknie opisać całą sytuację, kończąc ją śmiercią bohatera.

5. W trakcie walki lub sytuacji wymagających szybkich decyzji, nie wolno Ci stosować stop-klatek, czyli zatrzymywania akcji. W ten sposób tracisz realizm chwili. Gracz powinien Ci przerwać opis swoją decyzją – jeśli tego nie zrobi, czekają go niemiłe konsekwencje.

Opisy

Dziś, mój drogi Czeladniku, będziemy się uczyć opisywania. To chyba jedna z najważniejszych umiejętności, jakie musisz osiągnąć. Wydawałoby się, iż w większości przypadków wystarczy tylko opowiedzieć o tym, co znajduje się w Twojej wyobraźni. Przecież to takie proste. Postać gracza widzi pokój, więc opisuję mu go w najdrobniejszych szczegółach.

Ech, niestety, nie tędy droga. Wielu Twych poprzedników wpadło właśnie w tę ślepą uliczkę. Jak mało wtedy widzieli. Zapomnieli, jak w rzeczywistości postrzegamy świat. Nasze oczy, a dokładniej mózg, rejestrują tylko niektóre elementy otaczającego nas przestrzeni. I tu podstawowa zależność. To, ile zdążył zaobserwować gracz, jest wprost proporcjonalne do przeznaczonego na czynność czasu. Znaczy to tyle, że jeśli bohater gracza rzucił krótkie spojrzenie do wnętrza owego pokoju, jego spostrzeżenia będą bardzo ogólne. Bazarz nie powinien więc wymieniać listy znajdujących się tam przedmiotów, tylko dostosować ich liczbę i ilość do czasu obserwacji. Nasze umysły nie rejestrują za pomocą listy, a za pomocą piramidy.

Na początku dociera do nas informacja o tym, czy w pomieszczeniu zauważamy ruch. To bardzo ważne dla ludzkiego instynktu. Może on bowiem stanowić zagrożenie. Stąd też takie sytuacje jak ta, w której bohater po otwarciu drzwi zauważa ruch, po czym natychmiast je zamyka, nie zwracając uwagi na nic innego. Po prostu, po zaobserwowaniu szczytu piramidy, przerwał całą czynność. No dobrze, ale co by się stało, gdyby nie zamknął od razu drzwi? Co zaprzętałoby jego uwagę w następnej kolejności? Poruszający się obiekt, czyli źródło ruchu. Jeśli nie stanowi ono potencjalnego zagrożenia, nasz bohater dopiero wtedy zwróci uwagę na inne szczegóły. Jakież? Kolor, zapach, dźwięk, czucie. Oczywiście w momencie, kiedy otwierał drzwi, jego zmysły zaobserwowały owe bodźce, jeśli jednak nie stanowiły one zagrożenia, odrzucił je na drugi plan.

Teraz jednak, po ruchu i jego źródle, nadszedł czas właśnie na nie. Każde miejsce czy pomieszczenie posiada swój uśredniony kolor. Owe uśrednienie oczywiście dokonuje się w naszej głowie. Jednakże Ty, Bazarzu, bez trudu sam powinienes takiego dokonać. Załóżmy, że w pomieszczeniu znajdują się stare dębowe meble, czarno-brązowy gobelin na ścianach z grubych czarnych bali. Łatwo to sobie wyobrazić, od razu też nasuwa się wniosek, iż takim uśrednionym kolorem będzie w tym przypadku ciemno brązowy. Podobnemu uśrednieniu ulegają oczywiście smak, dźwięk i dotyk (w tym przypadku np. czucie zimna, ciepła czy wilgoci). Cóż dalej? Po prostu schodzimy w dół piramidy, od uogólnień do szczegółów. Pamiętając oczywiście o tym, ile uwagi poświęcił bohater.

Trzeba pamiętać o tym, iż gracz przed wejściem do danego pomieszczenia lub chwilę po może przerwać Ci opis,

Co obserwujemy najpierw – piramida opisu kolejności

1. Ruch (kolor albo zapach, dźwięk lub dotyk, jeśli niosą ze sobą oczywiste zagrożenie).
2. Źródło ruchu.
3. Kolor, zapach, dźwięk i dotyk.
4. Meble (elementy, których w pomieszczeniu jest najwięcej).
5. Umieścienie okna (źródła światła).
6. Poszczególne elementy umeblowania: stół, krzesła, szafy.
7. Elementy słabiej widoczne: ściany z bali, gobelin.
8. Elementy małości: waderko na wodę, kwiatek w oknie, karafka na stole.

deklarując, że poszukuje czegoś konkretnego. Może np. określić wielkość poszukiwanego przedmiotu, kolor lub kształt. Wtedy Twój opis, po wprowadzeniu pierwszych trzech punktów piramidy, powinien się skoncentrować wyłącznie na kryteriach postawionych przez gracza. Dzięki temu być może zauważy on niewielki biały list na stole (np. taką postawił deklarację: szukam małej kartki papieru), ale nie zwróci uwagi na rysunek na wielkim brązowym gobelinie na ścianie, chyba że po znalezieniu listu zadeklaruje chęć rozejrzenia się. Musisz pamiętać, że jeśli nie będzie takiej deklaracji, a postać pozostanie dłużej w owym pokoju, w końcu wszystkie punkty piramidy dotrą do umysłu postaci. Nie wahaj się wtedy opisywać każdego elementu. Z drugiej strony taki opis gracz może przerwać prostymi słowami „wychodzę stamtąd” albo też skoncentrowaniem całej uwagi na jakiejś pochłaniającej czynności (np. czytanie listu, rozsuptywanie węzła itp.).

Wiesz już mniej więcej, jak konstruować opis miejsca. Wiedź też, że podobny schemat dotyczy opisów ludzi czy otwartych przestrzeni. Nadal działa zasada piramidy. Zaczynamy od ogólników, kończymy na szczegółach.

Podsumowanie

1. Opisując miejsce, nie wliczamy listy znajdujących się tam przedmiotów.
2. Nasze umysły rejestrują otoczenie na zasadzie piramidy. Najpierw ogólniki, potem szczegóły.
3. Jeśli opis zostanie przerwany deklaracją gracza, jego postać nie dotrze reszty elementów znajdujących się na dolnych stopniach piramidy.
4. Jeżeli bohater dłużej pozostaje w danym miejscu, powinien dotrzeć wszystkie elementy opisu, niezależnie od jego deklaracji.
5. Deklaracja koncentracji na szczególnym rodzaju przedmiotu uciną piramidę prawie przy samym szczycie, przedstawiając opis tylko na zadane kryteria.

Zadania

1. Wejdz do własnego pokoju i postaraj się zwrócić uwagę, na jakie, w kolejności, bodźce zareagowałeś.

2. Spróbuj opisać na zasadzie piramidy widok ze swojego okna, wygląd kuchni, pobliski park.

Przykłady

Piramida opisu człowieka

1. Przed tobą stoi postać ludzka.
2. Mężczyzna, postawny, ubrany na czarno.
3. Wielka broda, czarny kaftan, szare spodnie, miecz przy boku.
4. Amulet na szyi, ciemnozielony pas, kudłata czupryna, przepaska na oku.
5. Pierścień na palcu, blizna na czole, złote guziki.

Piramida opisu lasu

1. Ciemna ściana drzew. Wysoka na co najmniej dwa-
dzieścia metrów.
2. Zapach igliwia, żywicy, wilgoci.
3. Zielone korony jasno odcinają się od pasa pni poniżej.
4. Las jest stary, poznajesz po szerokich pniach i rozło-
żystych gałęziach.
5. Korzenie przeplatają się z niewielkimi krzaczkami.
6. Gdzieś tam małe, kolorowe ptaszki pogwizdują
cichutko.

Przykład z wykorzystaniem innych zmysłów niż wzrok

Nie zapominaj, Bajarzu, iż bohaterowie posiadają prócz oczu kilka innych zmysłów. Staraj się, by zawsze przemawiać do nich także smakiem, zapachem, dotykiem czy dźwiękiem.

Wszedłeś do groty. Plum, plum – cichutko kąpiąca woda zakłóca spokój tego miejsca. W powietrzu unosi się zapach wilgoci i glonów porastających ściany. W ustach czujesz słodki smak wydzielanych przez nie pyłków. Twoje palce oplata jakby cienka pajęczyna mgły wydobywającej się z niewielkich szczelin w ścianach jaskini.

Nie powiedziałeś wiele oczom, a jak dużo zostało przekazane!

Zapytujesz, co dalej? W trakcie rozgrywki bierz się za opisy wtedy, gdy postacie graczy przejdą do nowego miejsca, nawet jeśli już raz tam byli. Tu uważaj. Nie narzucaj się ze swoim opisem. Staraj się robić to zawsze wtedy, kiedy wśród graczy zapadnie cisza, tak aby nie było momentu sesji, w którym nikt nic nie mówi. Jeśli natomiast gracze zechcą nagle zadeklarować swoje poczynania, natychmiast przerywaj opis. Oznacza to, że przestali przyglądać się otoczeniu. Nie do pomysłenia jest sytuacja, w której kazalbyś graczom do końca wysłuchiwać swojego opisu, kiedy oni tego nie chcą. Jeżeli natomiast cichną, albo przyspieszają akcję, przenosząc ją do następnego ciekawego według Ciebie fragmentu historii, albo też (jeśli np. mocno nad czymś rozmyślają) opowiadaj im o szczegółach, które do tej pory umknęły ich uwadze. One potrafią w takim momencie bardzo wzbogacić sesję.

Podsumowanie

1. Początek sesji to czas na skrupulatny opis miejsca, w którym znajdują się gracze. Przygotuj się do niego przed rozgrywką.
2. Opisuj wtedy, gdy na sesji zapada cisza.
3. Nigdy nie narzucaj się z opisem.

Zawsze, gdy zaczynasz nową sesję – jeszcze nim rozpoczniesz bajanie – poproś graczy, by dokładnie opisali wygląd swych bohaterów. Nie chodzi tu o krótkie sformułowania w stylu: „wyglądam schludnie”, bądź „no wiesz, przeciętnie”. Gracz powinien opisać swoją postać Tobie, a przede wszystkim reszcie tak, aby wszyscy mogli dobrze sobie ją wyobrazić. Ważna będzie zatem długość włosów, ich kolor, kształt twarzy, zarost, ubranie jakie bohater nosi w momencie rozpoczęcia rozgrywki, widoczna broń. Nie tyle powinien interesować Cię krój odzieży (choć to też istotne), co kolory. To one pozwalają wyobrazić sobie postać. Zwracaj uwagę, czy takiego opisu słucha reszta drużyny. Gdy wszyscy skończą, zapytaj każdego z osobna, jak widzi resztę, czy potrafili by ich opisać. Teraz jesteś pewien, że w umysłach graczy, miast twarzy kolegów, znajdziesz bohaterów gry wyobraźni.

Kiedy opisywać

Pozostaje jeszcze jedno pytanie: kiedy opisywać? W których momentach sesji? Przede wszystkim na początku. Ta chwila należy wyłącznie do Ciebie. Gdy już wszyscy usiądą, skoncentrują się na tym, co za chwilę ma się zdarzyć, pomilcz przez chwilę, a później zacznij. Powiedz, jaka jest pora roku; czy jest ciepło, czy zimno. A może właśnie zapada zmrok albo jest środek dnia? Przekaż wszystkie te elementy opisu, które pozwolą im bardzo dokładnie umiejscowić się w tej właśnie chwili. Zaznacz, gdzie stoją, przypomnij, jak wyglądają. Może są zmęczeni po całodziennej wędrówce, może smutni, wesośli? Ten jeden moment sesji to bardzo ważny jej punkt. Podobnie powinienes czynić po każdej przerwie. Pozwoli to graczom na ponowne zespolenie się ze światem wyobraźni, do którego chcesz ich wciągnąć.

Jak dzielić swój czas na poszczególnych graczy

Tak, młody Bajarzu, to wcale nie jest takie proste, jakby się wydawało. Podstawowym błędem popełnianym przez większość prowadzących grę jest zbytne skupianie się na jednym gracz. Częstokroć powoduje to, że reszta siedzi zapomniana, nawet pół godziny. Nie do pomysłenia. Klimat, który udało Ci się do tej pory stworzyć, dawno się ulotni, a gracze po prostu się znudzą. I gdzie tu spełnienie zasady „wszyscy dobrze się bawią”?

Postacie graczy nie zawsze przebywają razem – zdarza się często, że któraś z nich opuści drużynę, by załatwić własne sprawy. Najgorzej, gdy wszyscy bohaterowie rozejdą Ci się

np. po bazarze i każdy będzie chciał od Ciebie chwili uwagi. Cóż zatem robić? Nasze działanie powinno wtedy przypominać schemat pracy dużego komputera. Dzielimy czas swojej uwagi na dwuminutowe okresy. Oczywiście to dużo za mało dla ukończenia którejkolwiek ze scen. My jednak nie mamy takiego zamiaru. Te dwie minuty przeznaczamy jednemu z graczy, następnie tak jakby zawieszamy jego scenę. Zwracamy naszą uwagę ku następnemu i znowu tylko na dwie minuty. W ten sposób dochodzimy do końca i zaczynamy kółeczko od początku. Pozwoli to każdemu graczowi w miarę jednocześnie kontynuować scenę, a czas oczekiwania na uwagę Bazarza to cztery minuty (przy 3 graczach). Takie rozwiązanie jest dużo lepsze dla graczy, ale trudniejsze dla Ciebie. Cóż, pamiętasz chyba, że to ich satysfakcja ma być podstawą Twojej? Jeśli tak, rozumiesz już, czemu takie rozwiązanie jest lepsze.

Podobnie czyni, gdy dochodzi do sceny walki. Oczywiście, tu czas przeznaczony na poszczególnego gracza powinien być dużo krótszy. Niby wszyscy znajdują się obok siebie, ważne jest jednak, by każdy mógł mniej więcej w tym samym czasie coś uczynić. Musisz w takim wypadku pamiętać, że konsekwencje zadeklarowanych tu czynności możesz opisać dopiero po przepytaniu wszystkich graczy. Ich działania w takiej chwili (rundzie) zacząć się jednocześnie. Nawet jeśli jeden skończy szybciej niż drugi. Ty – by wyobrazić sobie dobrze całą scenę – musisz wcześniej wiedzieć, co będzie w niej robiła każda z postaci. Tu też panuje reguła dokładnego trzymania się przedziału czasu. Jeśli zakładasz, że walka będzie szybka (a najczęściej tak właśnie jest), deklaracje graczy powinny być błyskawiczne. Jeżeli ktoś zastanawia się, miast opowiedzieć o tym, co robi jego postać, natychmiast przejdź dalej. To wprowadzi potrzebny w takiej chwili nastrój pośpiechu i paniki. W takim przypadku postać zachowa się tak samo jak gracz, czyli będzie z rozdziawionymi ustami zastanawiać się nad tym, co uczynić.

Specjalny przypadek podzielnego uwagi to sytuacja, w której na sesji znajduje się osoba nieśmiała. Na przykład, grająca pierwszy raz w RPG, albo pierwszy raz w takim składzie, lub z natury nieśmiała. Na takiego gracza warto zwrócić szczególną uwagę. To właśnie Ty, Bazarzu, powinienes się postarać, by bawił się on tak samo dobrze jak inni.

Jak tego dokonać? Reszta graczy często się odzywa, sama deklaruje swoje działania, czasami nawet się przekrzykując. Ten jeden nie. Zapytaj go, co robi jego postać. Podaj przykłady możliwego działania. „Widzisz, jak reszta drużyny rzuciła się do ataku, a ty? Co robisz? Możesz schować się za drzewem, ale równie dobrze wyciągnąć miecz i biec razem z innymi”.

Tu odchodzimy od podanej wcześniej reguły nie zadawania pytań „co robisz?”. W tym przypadku jest ono całkowicie usprawiedliwione. Najważniejsze jednak w podanym przykładzie było przedstawienie różnych możliwości, bez naigrzania się z bezzadności gracza. Musisz być, Bazarzu, dla takiej osoby pomocnikiem, dobrym radcą. Ona często nie będzie potrafiła poradzić sobie z częścią przedstawianych przez Ciebie sytuacji. Dając jej wybór możliwych zachowań, pokazujesz, jak można coś zrobić. Takiemu graczowi wystarczy wtedy wybrać jedno z podanych rozwiązań.

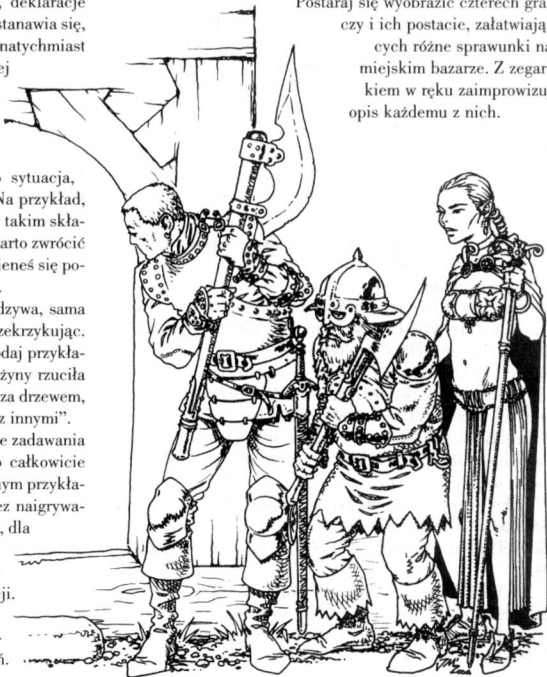
Uczy się w ten sposób, jak może zachowywać się jego postać, a zarazem nie zostaje w tyle lub nie stoi bezczynnie. Odróżnić tu trzeba osoby nieśmiałe od tych z natury cichych. Dla drugich odzywianie się z rzadka na sesji jest właśnie tym, co lubią robić. Jeśli jednak nie wiesz, do jakiej kategorii osób zalicza się Twój gracz, przyjmij, że jest nieśmiały. Po paru sesjach – szczególnie w sytuacji, kiedy dałeś mu możliwość rozegrania się – zaobserwujesz, jaki styl gry najbardziej mu odpowiada. Jeśli okaże się, że woli słuchać, pozwól mu na to. Nie wszyscy muszą od razu szaleć

Podsumowanie

1. Podziel swoją uwagę na krótkie – np. dwuminutowe okresy – i w takich porcjach poświęcaj ją kolejnym graczom. W końcu wszystkie odosobnione sceny dobiegną końca, ale żaden z uczestników nie pozostanie samopas dłużej niż cztery minuty.
2. W scenach walki czyni podobnie, ale okresy winny być parasekundowe.
3. Po skończeniu rundy przenoś swoją uwagę z jednego na następnego gracza (w walce lub innej scenie wymagającej szybkości w podejmowaniu decyzji). Wprowadzi to odrobinę potrzebnej w takim momencie paniki.
4. Kiedy masz w drużynie nieśmiałego gracza, zwracaj na niego szczególną uwagę.

Zadanie

Postaraj się wyobrazić czterech graczy i ich postacie, załatwiających różne sprawunki na miejskim bazarze. Z zegarkiem w ręku zaimprovizuj opis każdemu z nich.



Metafory

Ha, drogi Uczniu, to czego dowiedziałeś się wcześniej, pozwoli Ci budować dobry, realny opis, ale czy nie chcesz czegoś więcej? Kiedy opowiadasz o czymś dokładnie tak, jak to wygląda, uzyskujesz jedynie wierną kopię rzeczywistości. Jednak my tu mamy bajkę! Podawać wyobraźni takie kaski, by potrafiła na ich podstawie zbudować wspaniałą wizję. Do tego za mało realistycznego obrazu potrzebujesz metafor, przenośni. Można rzecz o pięknym wielkim drzewie na środku polany:

Przed wami wielkie drzewo. 120 stóp wysokości. 200 stóp w rozpiętości korony.

Ale możesz też spróbować inaczej:

Przed wami drzewo niczym góra, o konarach wielkich jak morskie węże, gałęziach grubości pojedynczych drzew, koronie niczym dach świata.

Spójrz, Bajazarzu, jaka ogromna różnica tkwi w obu przykładach. W pierwszym opowiedzieliśmy o rzeczywistości niczym w podręczniku do biologii. W drugim roztoczyliśmy przed słuchaczami obrazy zaczerpnięte z ich odległych wspomnień i nałożyliśmy je na to, co widzą w danej chwili. Dzięki temu budzisz w nich emocje. Oddajesz elementy świata w taki sposób, aby dotarły nie tylko do tej części mózgu, gdzie króluje sucha logika, ale i tam, gdzie szaleją huragany uczuć.

Nie jest łatwo stworzyć na poczekaniu, w trakcie sesji, podobne opisy. Jednak, przygotowując się parę dni wcześniej, zakładając, że do jakiegoś konkretnego miejsca bohaterowie trafią na pewno. Zwróć zatem szczególną uwagę na takie miejsca. Postaraj się właśnie do nich ułożyć wcześniej takie metaforyczne opisy. A co z resztą sesji? Nie musisz cały czas w ten sposób opowiadać. Naprawdę wystarczy, że zrobisz to 2, 3 razy w trakcie spotkania.

Pamiętaj jednak, iż nadal ogranicza Cię tu zasada przerwania opisu, kiedy gracze zaczynają zajmować się czymś innym. Możesz być jednak pewien, że w momencie, w którym zacznieś zwrócić dużo łagodniej niż w innych chwilach sesji, gracze zwrócą na to uwagę i w ciszy pozwolą Ci skończyć opis.

To, jakich metafor będziesz używał, wpłynie na typ wywołanych uczuć. Kiedy przyrównasz spotkanie chłopca do stracha na wroble, wywołasz uśmiechy. Gdy znów dom w oddali nazwiesz koszmarem z sennych marzeń, nie zdziwi się, że gracze trzy razy się zastanowią, nim tam wejdą. Nie porównuj jednak czegoś bezpośrednio do efektu, jaki chcesz osiągnąć. Na przykład: Chcesz przedstawić łąkę jako magiczną polanę. Błędem byłoby wtedy nazywanie jej „magiczna polana”. Lepiej użyć paru metafor, nie wskazujących bezpośrednio na ową niesamowitość.

Przed wami łąka. Porastająca ją trawa lekko iskrzy, jak promienie słońca na jeziorze. W powietrzu unosi się dziwna błękitnawa mgiełka, jakbyście wstąpili tutaj w jakimś śnie.

W efekcie w umysłach graczy pojawi się właśnie słowo „magiczna”, „zaczarowana” itp., ale będą to ich własne wrażenia. Przez to dużo silniej odczuwane i bardziej dla nich wiarygodne.

Podsumowanie

1. Chcąc mieć suchego opisu otrzymać piękne bajanie, warto korzystać z metafor.
2. Opisy metaforyczne niektórych miejsc możesz przygotować przed sesją, co znacznie ją ubarwi.

Zadanie

Przygotuj opisy metaforyczne trzech różnych miejsc: leśnej chatki wędzmy, wielkiego wodospadu, statku morskiego itp.

Jak korzystać z mechaniki

W „Wiedźminie” z mechaniki można czasami korzystać. To jedno z najważniejszych praw, jakie musisz zapamiętać, Bajazarzu. Została wymyślona jako narzędzie do w miarę realnego i obiektywnego rozsądnego porządku w fabule. Nie oznacza to jednak, iż każdą scenę musisz owej mechanice podporządkowywać. Odwrotnie. Zdarzy się niekiedy, iż użycie jej będzie wskazane, ale tylko tyle.

Odróżnij także, drogi Czeladniku, kwestie samego rzucania kośćmi od karty postaci. Kiedy mówię o nie korzystaniu z mechaniki, chodzi o nie używanie kości. Nie oznacza to jednak, że mamy zapomnieć o karcie. Bez niej nie istnieje bohater. Oczywiście powiesz: gracz opowiedział mi ciekawą historię swojej postaci, opisał jej wygląd – to jednak za mało. Taki bohater posiada konkretne umiejętności na odpowiednim poziomie. Jest tak a tak zwinny, ale tak i tak silny.

Te cyferki na karcie powinny być dla Ciebie bardzo ważne, Bajazarzu. One w sposób dokładny opisują bohatera, którego właśnie Ty musisz umieścić w świecie wyobraźni. Nie tworzą go, oczywiście, w całości, ale są jego ważnym fragmentem. Mówią, o ile jest lepszy w mieczu od napotkanego awanturnika. Pokazują, czym różni się jego postać od postaci innego współgracza. Nie musi to być tylko kwestia odmienności charakteru. Po prostu jeden umie żyć, a drugi polować.

W większości przypadków problemy z określeniem tego, czy coś się bohaterowi udało, wystarczy oprzeć na jego karcie postaci. Nie używanie mechaniki będzie w tym momencie oznaczalo, iż nie testujesz za pomocą kości, a jedynie opierasz się na wartości umiejętności. Na przykład, bohater posiada umiejętność **przetrawianie** na poziomie **średnim** (2). Jeśli uznasz, że rozpalenie ognia jest w tym lesie zadaniem dla dzieciaków lub banalnie łatwym, a nawet średnio trudnym, pozwól mu go wznieść bez żadnych rzutów kośćmi. Oczywiście nadal powinienś opisać mu jego zmagania z naturą tak, aby odczuł, że wykonuje nie tylko test, ale konkretne zadanie. Gdyby poziom owej trudności miał być wyższy, należałoby się być może zastanowić czy wykonać rzut. Jeśli jednak nie jest to jakoś szczególnie ważne dla przygody, po prostu powiedz graczowi, iż jego bohater strasznie się nabiedził nad ognikiem i po szczególnie długim czasie udało mu się go rozpałcić.

Sprawy mają się podobnie w walce. Jeśli z porównania współczynników przeciwnika i naszego bohatera wynika, że

ten pierwszy jest dużo słabszy, skup się bardziej na ciekawym opisie ich starcia zamiast na rzucaniu kośćmi. Załóż, że postać gracza wygra taką potyczkę.

Zwracanie dużej uwagi na wartości konkretnych cech i umiejętności na karcie postaci ma jeszcze inną sporą zaletę. Pamiętaj, Bajarzu, o czym uczyłeś się na początku? Najważniejsi są gracze. Dla nich bardzo istotna jest indywidualność ich postaci. Każdy poziom wyżej w jakiegokolwiek umiejętności to dla nich mały sukces, który powinienś docenić. Czy zrobisz to poprzez testowanie porównawcze, czy też przez rzut kośćmi, staje się w tym momencie mniej istotne. Dla gracza najważniejsze będzie to, że jego pieczołowicie wypracowane poziomy umiejętności będą miały znaczenie w grze. Często to właśnie tylko dzięki nim postać gracza może być kimś bardziej niesamowitym, lepiej uzdolnionym w świecie wyobraźni. Ty, Bajarzu, musisz to dostrzec i podkreślić. Taka jest właśnie Twoja rola. Aby jednak nie spowalniać opisu sytuacji czy nagłych, wymagających błyskawicznych decyzji scen ciągłymi rzutami kośćmi, staraj się używać częściej metody porównawczej.

Korzystaj z mechaniki kiedy:

1. Postać gracza chce podjąć walkę z bohaterem prowadzonym przez innego gracza. W takiej sytuacji musisz, Bajarzu, wykazać się absolutną obiektywnością. Ogólnie lepiej tak bąjać, by nie dopuszczać do podobnych sytuacji.
2. Bohaterowie graczy walczą z postacią pierwszoplanową (patrz „Postacie pierwszoplanowe”, str. 144). Jest to często bardzo ważna scena przygody. To, jak rozstrzygnie się taka rozgrywka, może mieć daleko posunięte skutki. Poza tym gracz musi zdawać sobie sprawę, że to dzięki konkretnym umiejętnościom postaci pokonał kogoś ważnego i co najmniej równego sobie.
3. Gracz prosi Cię, by daną scenę rozstrzygnąć za pomocą kości. Pamiętaj, Bajarzu: gracz zawsze ma prawo skorzystać z mechaniki. Jeśli tylko będzie taka jego wola, powinienś sięgnąć do zasad, uprzedzając go jednak, że ucierpi na tym element fabularny rozgrywki.

Nie korzystaj z mechaniki kiedy:

1. Bohaterowie walczą z postaciami drugoplanowymi. Skup się wtedy raczej na ciekawym opisie, zwróć uwagę na wirujące miecze, pot na twarzach przeciwników, przedstaw interesujący obraz walki. Kiedy postać drugoplanowa jest silniejsza od bohatera, spytaj gracza, czy chce użyć mechaniki. Jeśli nie chce i przeciwnik wygrywa, nie pozwól zabić postaci gracza. Jeżeli bohater jest silniejszy, zwycięży.
2. Akcja toczy się zbyt szybko, by spowalniać ją kostkami. Nawet metodę porównawczą można wtedy odłożyć na dalszy plan.
3. Gracze nie chcą z niej korzystać. Pamiętaj, to gra wyobraźni, tu ważniejsze są opisy i decyzje graczy niż turlanie czy cyferki.

Kiedyś jeden wielki Bajarz, Bucikiem zwany, zdradził mi pewien sekret, a teraz ja przekażę go Tobie. Przed rozpoczęciem przygody zbierz karty postaci od graczy i przyjrzyj się uważnie na jaką umiejętność bądź cechę przeznaczyli największej punktów. Możesz być pewien, że w tej właśnie chęć okazać się najlepsi. Niech to będzie dla Ciebie ważnym sygnałem. Gracze chcą dzięki przeniesieniu się do świata wyobraźni okazać się lepszymi od innych w tej konkretnej dziedzinie. Twoim zadaniem, Bajarzu, jest stworzenie odpowiedniej okazji ku temu.

Zobacz, jeszcze raz przydała nam się mechanika. Dzięki niej wiesz na co zwracać uwagę w swoich sesjach, by podobają się graczom, a przecież o to chodzi. Nie bagatelizuj jej zatem, ale pamiętaj, że w świecie, o którym opowiadasz, do Ciebie należy ostatnie słowo – i to w każdej sytuacji.

Podsumowanie

1. W „Wiedźminie” z mechaniki można czasami korzystać.
2. Nie korzystanie z mechaniki wcale nie oznacza nie liczenia się z kartą postaci. Bynajmniej, jest ona bardzo ważnym elementem gry, i to właśnie dla Ciebie, Bajarzu.
3. Metoda porównawcza polega na porównaniu poziomu trudności jakiegoś działania z odpowiadającym poziomem umiejętności bohatera. Jeśli ten drugi jest niższy, postaci udało się wykonać zamierzoną czynność. O wyniku testu gracz może się dowiedzieć tylko i wyłącznie z Twojego opisu, Bajarzu (czy to w przypadku metody porównawczej, czy kiedy rzucasz kośćmi).
4. Testowanie umiejętności, a zarazem ich realny wpływ na przebieg akcji, ma ogromne znaczenie dla graczy. Zwracaj szczególną uwagę na posiadane przez nich poziomy umiejętności i ich cech.
5. Umiejętność, na którą gracz wydał najwięcej punktów, to sygnał dla Ciebie, byś umożliwił mu bycie w niej najlepszym w grze, nawet jeśli uda mu się przewyższyć tylko bandę wiejskich dzieciaków

137

Tworzenie nastroju

Dziś, mój Uczniu, porozmawiamy o nastroju. Zapytasz, co to jest? To ulotne wrażenie doznawane przez Ciebie i Twoich graczy – zarówno w trakcie, jak i we wspomnieniu sesji. Może to być przynębanie, radość, groza – naprawdę wszystko. To emocje, jakich doświadczają Twoi słuchacze. Nie możesz im powiedzieć przed spotkaniem: macie się czuć tak bądź inaczej. Taki stan musi być wynikiem Twojego sposobu bajania, a także starań samych graczy w odebraniu tego, co chcesz im przekazać.

Tu dochodzimy do małej tajemnicy bajaranstwa. W jaki sposób rozbudzić emocje w słuchaczach, już przed wiekami wiedzieli gawędziarze. Aby drugi człowiek mógł odczuć np. radość, nie mając ku temu pobudek w świecie rzeczywistym, musi tak jakby wziąć ją od innej osoby. To właśnie w Twojej opowieści powinna być wtedy radość, a co najważniejsze – w Tobie. Przez parę godzin tych kilka osób będzie skupionych wyłącznie na Twoich słowach. To one narysują im świat.

— Ach, Geralt — powiedziała Calanthe, gestem zabraniając pachołkowi dolewać do swojego pucharu. — Ja mówię, a ty milczysz. Jesteśmy na uczcie, uszczęśliwmyśmy celnych uwag i domyslnych komentarzy. Zdałby się też jeden z drugim komplement, bo, czy też zapewnienie o posłuszeństwie. Kolejność dowolna.

„Kwestia ceny“

Walka

Wstawaj. Dziś wyjdziemy na dwór. Chwyć jeden z mieczy stojących pod ścianą. Porozmawiamy o walce. Myślisz, że to takie proste? Wielu tak myślało i dziś ich gracze tylko się modlą, by przypadkiem nie zafundowali im sceny walki. Ty jednak ćwiczysz się na Bajarza i nauczysz się, jak nie popełniać ich błędów. Boisz się moich ataków? Krzyczysz, nerwowo się rozglądasz? Tak, tak właśnie wygląda scena walki. Tylko że w opowieści nie zawsze świeci słońce i nie zawsze ten, kto stanie naprzeciwko bohaterów, nie zamierza ich zranić. Uczyłeś się już jak opisywać. Przypomnij sobie teraz tę lekcję. Aby oddać nastroj walki, musisz odczuwać to, co chcesz, aby poczuł Twój gracz. A co powinienes im przekazać? Podenerowanie, nagłe zawirowania akcji, zamieszanie. Jak tego dokonać? Nie mów pełnymi zdaniami. Wykrzykuj pojedyncze wyrazy.

Tam!... Biegnie!... To człowiek... Nie, krasnolud! Zamachuje się na ciebie toporem!!!

Taką scenę powinienes prawie wykrzyzczyć jednym tchem. Pod jej koniec spojrz na gracza, wskaż na niego ręką, palcami odlicz do pięciu.

Bajazar: Zastanawiasz się?

Tę frazę powinienes wypowiedzieć złośliwo i z niedowierzaniem. Nie bój się, Twój gracz zareaguje niemal natychmiast. Przecież jego bohater może stracić życie! Jeśli poprosi Cię o szczegółowy opis otoczenia, chcąc wykorzystać jakiś szczegół scenerii, zignoruj go. Jeżeli wcześniej nie przyjrzał się temu miejscu, teraz nie ma już na to czasu. Pamiętaj, podajesz mu tylko sam szczyt piramidy opisu.

Gracz: Rzuć się w lewo!

Bajazar: Z lewej krzaki... wpadasz w nie. Ostre małe gałązki wbijają ci się w skórę. Za sobą słyszysz rozwścieczony ryk twojego przeciwnika. Jest tuż za tobą! Zaraz ci dostanie!!!

Oczywiście przebieg tej sceny nie musiałby tak wyglądać, gdyby gracz zdecydował się przyjąć walkę. Jeśli jednak był zbyt zaskoczony, by to zrobić – świetnie! Udało Ci się oddać atmosferę starcia. Częstokroć pierwszym właśnie odruchem jest chęć ucieczki, a nie stawienie pola. Kiedy jednak możesz sobie pozwolić na dokładniejszy opis? Gdy bohater i przeciwnik przygotowują się do walki.

Bajazar: Jeden stoi za drzewem. Widzisz skrawek zielonej szaty wystającą zza pnia. Nie, nie na tyle, by go ustrzelić. On pewnie też jest gotów do strzału.

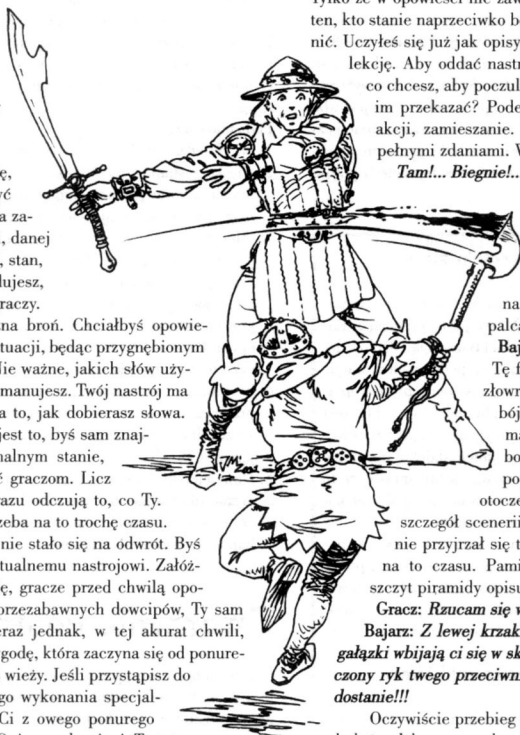
W takich momentach postać gracza będzie chciała dokładnie przyrzeć się okolicy. Za chwilę ma rozgorzeć walka, a bohater pragnie jak najlepiej się do niej przygotować. Sporządź rysunek, plan sytuacyjny. Ot, parę kresek na białej kartce papieru. Albo dokładniejszy plan, dostosowany do

Jeśli zatem sam będziesz radosny, oni po pewnym czasie odczują to samo. Nie tyle musisz wtedy zastanawiać się, jak konstruować opis, by przekazać daną emocję, ile sam powinienes być pod jej działaniem. Na zasadzie prostej empatii, danej każdemu człowiekowi, stan, w jakim sam się znajdujesz, przejdzie na Twoich graczy.

To też niebezpieczna broń. Chciałbyś opowiedzieć im o radosnej sytuacji, będąc przygnębionym – liczy się porażka. Nie ważne, jakich słów użyjesz, oni odczują, co emanujesz. Twój nastrój ma bardzo duży wpływ na to, jak dobierasz słowa. Najważniejsze zatem jest to, byś sam znajdował się w emocjonalnym stanie, jaki chcesz przekazać graczom. Liczy się z tym, iż nie od razu odczują to, co Ty. Prawdopodobnie potrzeba na to trochę czasu.

Pamiętaj także, by nie stało się na odwrót. Byś to Ty nie uległ ich aktualnemu nastrojowi. Załóżmy, że zaczynasz sesję, gracz przed chwilą opowiedział sobie parę prze zabawnych dowcipów, Ty sam jesteś rozbawiony. Teraz jednak, w tej akurat chwili, chcesz rozpocząć przygodę, która zaczyna się od ponurego spotkania w jakiejś wieży. Jeśli przystąpisz do rzeczy bez uprzedniego wykonania specjalnych czynności, nie Ci z owego ponurego nastroju nie wyjdzie. Oni są rozbawieni, Ty też – nie ma szans.

Jeżeli jednak na moment przed rozpoczęciem poprosisz ich o chwilę ciszy, samemu w tym czasie szybko przypominając sobie scenę, w jakiej za chwilę się znajduj, oddając się nastrojowi tego miejsca – jesteś już w połowie drogi do sukcesu. Dobrze w tym czasie zamknąć oczy, rozluźnić się, jak najmocniej odczuć stan przygnębienia – może zima, może smutku? Nie kryj w sobie owych uczuć. Oddaj je całym ciałem, głosem, gestami. Kiedy po chwili zaczniesz mówić do graczy, Twoje słowa będą dokładnie takie, jakie powinny być, by wywołać w nich to, co chciałeś. Oni dzięki owemu momentowi ciszy sami lepiej się przygotowują na to, co nastąpi. Nie minie parę minut, a nastrój udzieli się także im.



używania figurek. To bardzo pomoże Twoim graczom znaleźć się w sytuacji i wyeliminuje późniejsze spory związane z nieodmówieniami co do odległości czy przeszkód. Pozwól sobie wtedy na dosyć wyczerpujący opis. Oni tego właśnie od Ciebie wymagają i jest na to czas. Co innego w sytuacji nagłego ataku na niezbadanym wcześniej terenie.

Mechanika „Wiedźmina” została specjalnie tak pomyślana, by ułatwić Ci opis samej potyczki. Oprócz zwykłych uderzeń i cięć bronią białą niemal każda z postaci dysponuje dodatkowymi rodzajami ataku i obrony. Wykorzystaj to, nawet jeśli nie rzucasz kośćmi. Twoje opisy nie mogą się ograniczać do:

Gracz: *To ja go tnę.*

Bajarz: *Dobra... tniesz... zadałeś tyle a tyle obrażeń.*

To musi być fajny, w miarę szczegółowy opis.

Bajarz: *Podszedł cię z boku, zamachnął toporem, celując w głowę!*

Gracz: *Unikam, kucając, turlam się w bok, starając wrzucić mu wyjęty wcześniej sztylet pod zebro.*

Bajarz: *Chyba zauważył, próbuje się cofnąć, niestety dla niego, ty jesteś szybszy. Nóż dosięga go... Ale jego topór nadal opada na twoją głowę, teraz już siłą bezwładności.*

Gracz: *Odskakuję.*

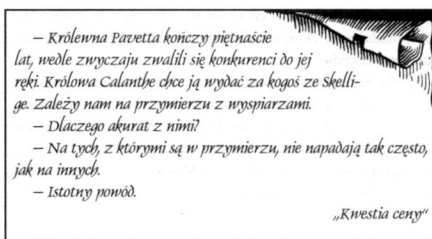
Bajarz: *Obciął ci piórko z kapelusza, na szczęście wciąż żyjesz.*

W powyższym dialogu Bajarz wypowiada wszystkie słowa bardzo szybko, a kiedy przerywa, nie daje więcej niż parę sekund na zastanowienie. Jeśli byłoby więcej graczy, Bajarz powinien błyskawicznie „przerzucać” się pomiędzy nimi, wywołując tym atmosferę paniki i potrzebę szybkiego podejmowania decyzji.

Co do samej mechaniki, wystrzegaj się sformułowań w stylu „nie trafieś”. Kiedy walczysz mieczem, trudno mówić o nietrafieniu. Rozumiem, że kostki pokazały porażkę (jeśli akurat z nich korzystasz), ale nie oznacza to wcale „pułda” albo „rąbnienia w drzewo obok”. Spróbuj w takich sytuacjach odwołać się do rzeczywistych powodów niezadania rany (bo porażka w kościach właśnie to oznacza). Może miecz postaci zsunął się po zbroi przeciwnika? Może tamten w porę uskończył, albo – jak bywa w większości przypadków – po prostu sparował.

Mikula ryknął wściekle, w dwóch skokach dopadł potwora, zamachnął się i rąbnął berdysem po chrzynowym karapaksie. Korin, porzucając Viseme, bez zastanowienia przyskoczył z drugiej strony, trzymany oburącz miecz z rozmachem upakował w szczelinę pomiędzy pancerzem a łapą. Napierając piersią na rękosię, wpełnęła wbite ostrze aż po jelec. Mikula stęknął i uderzył jeszcze raz, pancerz pękł, trysnęła zielona, cuchnąca ciecz. Kściej, szycząc, pusił Bobolaka, uniósł kleszcze.

„Droga, z której się nie wraca”



– Królowna Pavetta kończy piętnaście lat, wedle zwyczaju zwalnia się konkurenci do jej ręki. Królowa Calanthe chce ją wydać za kogoś ze Skelligi. Zależy nam na przymierzu z wyspiarzami.

– Dlaczego akurat z nimi?

– Na tych, z którymi są w przymierzu, nie napadają tak często, jak na innych.

– Istotny powód.

„Kwestia ceny”

podwórko. No dobrze, Ty pracuj, a ja się poraduję i opowiem Ci o tym, jak wywoływać nastroj radości. Krzywisz się? Przecież przy ciężkiej pracy człek raduje się bardziej niż przy siedzeniu w bujanym fotelu. Ale do rzeczy, do rzeczy.

Jeśli chciałbyś uzyskać wesołą atmosferę na sesji, nie myśl, że sposobem na to jest opowiadanie dowcipów. Nic podobnego. Przed Tobą leży sporo narzędzi, które nadadzą się do tego dużo lepiej. Nastroj wywołasz bajaniem, a nie tanimi żarcikami. Najlepiej, gdy odwołasz się tu do naturalnych czynników wywołujących w ludziach wesoły nastrój. A są nimi: pogoda, pora roku, temperatura powietrza, wypa- nie itp. Spróbujmy zatem w ten sposób:

Jest wiosna. Idziecie piaszczystą drogą wśród zielonych drzew. Dokoła radośnie ćwierkają małe ptaszki, co i raz jakiś przeleci, robiąc popisowe saltos z podwójną szrubą w powietrzu. Jesteście wypłani i syty, wokół was cisza i las, tylko zwierzątka spokojnie parzą się po krzaczkach.

Jeśli zaczniesz w ten sposób, jednocześnie samemu emanując radość i spokój tej sielankowej chwili, możesz być pewny, iż Twoi gracze poczują się podobnie. Warto od czasu do czasu w taki miły, ciepły opis wrzucić – nie zmieniając nawet o nutkę tonu głosu – jakąś niestworzoną rzecz. Zauważyłeś te „parzące się zwierzątka”? To właśnie taki element. Ważne, by gracze dopiero po chwili zorientowali się, że coś jest nie tak. To taki bajarski trik. Stosuj go z rozwagą. Inny, ale podobny sposób polega na mówieniu z powagą o rzeczach z natury śmiesznych. Spokojnym i jakby tajemniczym tonem spróbuj powiedzieć coś takiego:

Widzicie zbliżającą się powoli postać. Nie idzie, lecz płynie. Pod długim płaszczem szybkoitko drepczą małe nóżki, by uzyskać właśnie taki wspaniały efekt płynięcia. Na głowie ma wielki, czarny, szpiczasty kapelusz, cały w gwiazdki. Zresztą – płaszcz też jest obsyty gwiazdkami.

Gdy zdradzisz, jakby mimochodem, tajemnicę „płynięcia” bohatera niezaleźnego, na twarzach Twoich graczy wykitną uśmiechy. Pamiętaj, żeby takie sceny opisywać lekko przesadnym, tajemniczym tonem głosu. Dzięki temu uzyskujemy efekt parodii. Uważaj, by raczej nigdy nie dworować sobie w ten sposób z postaci graczy. Może reszta będzie się wtedy dobrze bawiła, ale człek prowadzący obśmianego bohatera raczej nie, a to już łamie podstawowej zasady bajarstwa. Tak więc, jeżeli stosujesz żarty sytuacyjne, nie rób tego kosztem graczy. Naprawdę dużo łatwiej będzie im pośmiać się z bohatera niezaleźnego. Tym bardziej, jeśli on sam będzie „ciekawym”.

Witajcie, moi mili. Jestem wydrwnym magiem, poszukującym swego przeznaczenia. Tu gdzieś niedaleko rozbili się

Radość i humor

Uczniui, radujmy się. Tylko najpierw przynieś wodę ze studni, posprzątaj w kominku, nakarm zwierzęta, oprzątnij

mój rydwan. Jeśli pożyczycie mi parę groszy, na pewno tego nie pożalujecie! Słyszeliście zapewne o sławnej wdzięczności czarodziejów?

Kiedy gracze się zorientują, że gość chce ich naciągnąć na parę sztuk złota, raczej nie będą w ponurych nastrojach. Gdy jeszcze zaproponuje im kupno przenośnych zestawów do łamania kołem oraz „bardzo” taniego elfiego pudru po okazym cenie, nie ma szans, by ktoś na sesji siedział z nosem spuszczonej na kwintę.

Rozpacz

Teraz opowiem Ci o bardzo trudnym do zbudowania nastroju – o rozpacz. Jednym z najlepiej znanych w tym przypadku narzędzi jest muzyka. Oczywiście, we wszystkich poprzednich rodzajach klimatu też się przydaje. Ale w tym i w następnych jest szczególnie ważna. Kiedy puszczasz na sesji koncert skrzypcowy lub „Jesień” Vivaldiego i ucichniesz na chwilę, dając graczom możliwość oddania się takiej muzyce, połowę sukcesu masz w kieszeni. To jednak tylko połowa.

Mówiąc o rozpacz, mamy na myśli jakąś tragedię, a to bardzo delikatna sprawa. Założmy, że bohaterowie trafili do wsi, w której właśnie umarła jakaś ogólnie lubiana osoba. Nie możesz, Bajarzu, opisywać przy każdej chacie płaczących bab z dziećmi. Nie tędy droga. Lepiej opowiedz im o karczmie, w której nikt nie zwraca na nich uwagi. Opisz wpatrzone w okna oczy wieśniaków siedzących bez słowa przy karczemych ławach. Opowiedz o pijanym łachmycu, śpiewającym zdartym, pijackim głosem pogrzebową pieśń.

Tak jak w przypadku radości, tak i tu możesz podzielać przyrodą. Niech będzie jesień. Niech liście powolutku opadają z drzew. Niech północny wiatr osadza je na czarnych ze starości dachach wiejskich chałup. Tu ważnym elementem jest danie graczom możliwości odczucia owego nastroju. Zapytasz, cóż też plecie stary Bajarz? Ha, to wcale nie jest takie dziwne, jak się temu bliżej przyjrzeć. Jeśli bohaterowie będą głodni, zziębnięci, albo też zbyt mocno przeciśniesz ich ścigającą pogonią, stanie się rzecz naturalna dla ludzi. Ważniejsze będą dla nich ich własne troski niżli cudze. Musisz im więc dać okazję bycia filantropami uczuć. To tak jak z setkami szarych Polaków uzalających się nad losami Marii czy innej Izaury. Trzeba mieć do tego ciepły fotel i nie tak znów dużo własnych trosk.

Mikula podrył się nad Khelem. Bobolak miał otwarte oczy. Gruby kubrak z koniskiej skóry pościęty był na strzepy, pod którymi widać było to, co zostało z ramienia i barku. Kowal chciał coś powiedzieć, ale nie zdążył. Podszedł Korin, podtrzymując Visenę. Bobolak odwrócił głowę w ich stronę. Korin pokręcił na jego ramie i z trudem przekleknął ślinę.

– To ty, krolowiczu – rzekł Kehl cicho, ale spokojnie i wyrażnie. – Miałeś rację... Bez bronii jestem śmieć.

„Droga, z której się nie wraca”

Nie powiedziałem Ci jednak o najważniejszym. Przed chwilą mówiłem tylko o rozpacz innych. Co, jeśli ma ona dotknąć samych postaci graczy? Najlepiej uzyskać to poprzez odpowiednią konstrukcję sytuacji.

Na przykład: Przyjacieli bohaterów (postać tła) umiera. Wydawałoby się – banal. Jesteśmy tak do tego przyzwyczajeni przez telewizję, iż nie ma szans osiągnąć właściwej atmosfery.

Tak, to prawda, jeśli źle do tego podeszdziesz. Nie możesz tylko pozwolić patrzeć na czyjąś śmierć. To tak jak z tymi wieśniakami. Ktoś tam sobie umarł, a my możemy przejść dalej. Nie, postacie graczy, a przez to i oni sami, muszą uczestniczyć w owej śmierci.

Kontynuujemy zatem nasz przykład. W jakiś zaiste głupi sposób ów wspomniany bohater wpada do głębokiej jamy-pułapki, zastawionej przez czarodzieja na intruzów zagładających bez pozwolenia do jego wiewy. Krzyczy, że leży na dole, że jest ciemno i nic nie widzi. Prosi o pomoc, bo nie bardzo może się ruszyć. Postacie graczy zejdą, by zobaczyć, co się stało. Po pewnym czasie powinni się zorientować, iż leżący na dnie jamy człek ma uszkodzony kręgosłup. Gracze wiedzą, że jeśli spróbują ruszyć leżącego, on prawdopodobnie umrze. Zostawić go tu jednak też nie można. Niby postacie wiedzy o uszkodzeniach kręgosłupa nie posiadają, nie liczą jednak, Bajarzu, na to, że będą o tym pamiętali, a Ty zresztą nie musisz im o tym przypominać. Może któryś z bohaterów wybierze się do pobliskiej wsi po pomoc? Tam miejscowy znachor będzie mógł zaproponować jedynie woreczek z silną trucizną. W ten sposób zamykasz bohaterów w kleszczach czyjejś śmierci. Ważne, by leżący na dnie jamy człek nie prosił o pomoc. Raczej niech powie im, by odeszli, nie przejmowali się nim. Daj im do zrozumienia, że mu na nich zależy.

To tylko jeden z przykładów, jednak za pomocą takich kleszczy jesteś w stanie nie tylko wprowadzić nastrój rozpacz na sesji. Możliwe, że silnie ich wzruszysz. Możliwe, że za największymi Bajarzami naszego świata będziesz potrafił wywołać u graczy parę łez.

Uniesienie

I tu – jak w poprzednich przypadkach, przyszedł Bajarzu – nie możesz po prostu opowiedzieć graczom, w jakim są stanie. Powinien to być wynik ich przemyśleń, odczuć. Innymi słowy, zadziałaj na nich pośrednio: sytuacją, glosem, własnym stanem, muzyką. Trzeba tu uważać na przekazywanie odczuć. Lepiej nie przesadzać. Uniesienie to bardzo delikatny i z założenia spontaniczny nastrój. Twoje emocje mogłyby tu więcej zaszkodzić niż pomóc. Nie oznacza to, że masz nie odczuwać nastroju, jaki chcesz wytworzyć. Po prostu postaraj się, by twój głos brzmiał poważnie i spokojnie. Spróbuj utrzymać taki ton do końca sceny, w której chcesz oddać atmosferę. Warto zaopatrzyć się wcześniej w muzykę oddającą taką właśnie klimat. Najlepsze będą „marsze” oraz ścieżki dźwiękowe z filmów typu „Braveheart: Waleczne serce” czy „Patriota”.

Nie jednak nie zastąpi działania scenami fabularnymi. I tu uwaga. Postacie nie powinny być zmuszane do takiego

Groza

nastroju. Masz w taki sposób manipulować oglądanymi przez bohaterów sytuacjami, by wywołać w nich spontaniczny stan uniesienia. Jakie będą najlepsze sceny? Sceny poświęcenia. Kiedy bohaterowie zobaczą, jak ktoś, kogo wcześniej szanowali i uważali za człowieka godnego zaufania, poświęca własne życie (lub – w mniejszej skali – zdrowie czy majątek) dla sprawy z natury godnej takiego czynu, ale ignorowanej do tej pory przez graczy – tak możesz wywołać w nich oczekiwany stan.

Wyobraź sobie wojownika, który do tej pory walczył u ich boku i nie wykazywał się wcześniej nadmierną rycerskością. Poświęca on swe życie dla małego chłopca, który – porwany przez prąd – zbliżał się do pobliskiego wodospadu. Gracze powinni sobie zdawać sprawę, tak samo jak ów wojownik, że wskoczenie w tym miejscu do rzeki raczej na pewno skończy się śmiercią. Cudem jednak, przy pomocy wojownika, mały chłopiec przeżył, lecz wybawca nie. Możesz być pewien wrażenia, jakie zrobi to na Twoich graczach.

Przejdźmy teraz do innej sceny, tak często występującej w filmach o podobnym nastroju. Przed bohaterami wielka bitwa, wokół setki innych wojów i wódz na wspaniałym koniu. Jednak naprzeciwko stoi trzy razy większa armia Nilfgaardczyków. Bohaterowie widzą, jak jeden po drugim ich szeregi topnieją. Nie, nie zaczęła się jeszcze bitwa. Po prostu ludzie uciekają ze strachu. Coraz większe grupy rozpoczynają odwrót. Prawdopodobnie postacie graczy ruszą za nimi. Tu otwiera się pole do popisu przed Tobą, Bajarzu. Za ich plecami rozpoczyna się bitwa. Niech idąca obok grupa ludzi zatrzyma się nagle i zawróci. Po nich zrobiać to kolejni i z zaciśniętymi ustami powrócą na pole walki. Nie nie sugeruj graczom, niech bohaterowie idą dalej. Na koniec powinni spotkać pierwszy oddział, który się odłączył – ten najbardziej awanturniczy i niesubordynowany. Daj posłuchać graczom ich przekleństwa, miotania się. Niech widzą, że ci dużo gorsi od nich też zastanawiają się nad powrotem. Stało się – i oni zawracają. Spróbuj jednak tak uczynić, Bajarzu, by nie zrobili tego wcześniej niż w momencie załamania decyzyjnego Twoich graczy. Dobrze by było, gdyby wszyscy razem wrócili na pole bitwy.

Przyjrzyj się, Bajarzu, jak w powyższym przykładzie oddziaływałam na graczy. Przede wszystkim pokazałam, że tak samo, jak oni, czynią inni. Ważne, by przedstawić ludzi zachowujących się jeszcze mniej honorowo, niż oni sami. Potem staramy się stopniowo zobrazować „nawracanie” na ścieżkę prawości tych równych bohaterom, a na koniec tych gorszych. Gdybyś w takiej scenie pokazał rycerza zawracającego na pole bitwy, nie byłby tym nie wskołał u graczy. Nie zrobiłoby na nich wrażenia zachowanie czełka, który „wiadomo” jak jest honorowy. Dopiero przykład awanturników, gorszych od naszych bohaterów, wyrwie na nich odpowiednio wrażenie. Uważaj na jeszcze jedną rzecz. Nie wolno w takich sytuacjach wygłaszać wielkich mów. Masz dużo większą szansę, że zabrzmiały one banalnie, acz motywująco i poważnie. Kiedy bohaterowie dotrą do własnych oddziałów, wódz odwróci na chwilę głowę. Niech dojrza na jego twarzy leciutki uśmiech. Miał coś powiedzieć, zaciśnię mocniej szczęki, szybko odwrócić wzrok w stronę przeciwnika i cichym, acz donośnym głosem powie: „Naprzód”.

Groza, mój wspaniały Uczniu, to najtrudniejszy do uzyskania nastrój na sesji. W samym jednak „Wiedźminie” rzadko stosuję taką atmosferę. Czego będziesz potrzebował do jej osiągnięcia? Zaczynaj od wystroju miejsca, w którym będziesz prowadził. Tutaj już świeczka jest niedozowna, warto też zaciemnić pokój, w którym bazarz. Nie mówię o prowadzeniu w nocy – gracze wtedy są zmęczeni i senni. Łatwo jednak zasnąć zaślony, spuścić żaluzje. Zrób to dopiero w takim momencie sesji, w którym przechodzisz do nastroju grozy. Lepiej, by gracze nie orientowali się od początku do czego zmierzasz.

W samej scenarii przygody znów postaraj się używać elementów, których człowiek naturalnie się obawia, a są to m.in.: ciemność, wiatr, kolory czarne i szary, zima, opuszczone miejsca. Te ostatnie, a więc miejsca, powinny być podstawą nastroju. Dobrymi przykładami mogą być tutaj: stary opuszczony las lub dziwna, zrujnowana czarna wieża.

Teraz, drogi Bajarzu, zwróć szczególną uwagę na to, co powiem. Groza to lek przed nieznannym. Jeśli więc chcesz wywołać właśnie taką atmosferę, musisz zapewnić owo „nieznane”. Co to oznacza? Nie możesz przed graczami postawić wielkiej mantikory i czekać, kiedy się jej przestraszą. Racja, będą z nią walczyć albo uciekną, ale na pewno się jej nie zleknią. Źródło zagrożenia, jakim jest w tym momencie potwór, musi być nieznane. To znaczy, że tak samo gracze, jak i ich postacie, nie mogą do ostatniej chwili zdawać sobie sprawy, co im zagraża.

Założmy, że bohaterowie wchodzi w nocy do starej opuszczonej wieży. Ty, Bajarzu, wiesz, że na jej szczycie czeka potwór. Śmiałkowicie natomiast mogą krok po kroku odkrywać jego ślady. Jakże? Nie mówię tu o tropach, chociaż i te możesz im pod koniec wędrówki po wieży pokazać. Chodzi o na wpół obgryzione zwłoki zaraz za drzwiami wejściowymi. Mogą to być też jakieś dziwne, złowieszcze znaki, wyrysowane na ścianach wieży. Na koniec niech usłyszą w nocy chrapliwe odgłosy gdzieś z góry. Nie atakuj ich mantikorą od razu. Niech się ułożą do snu, niech zastawią drzwi i okna starymi meblami. W nocy jednak obudzą ich owe dziwne odgłosy; Ty w tym czasie powinienś pusić w le ścieżkę dźwiękową z jakiegoś horroru. Kiedy wszyscy zerwą się na równe nogi, daj im odczuć jakiś śmierdzący fetor zza drzwi prowadzących na szczyt wieży. Zasugeruj, że coś rozrywa ich barykadę, przebijając się, jakby była masłem. Niech wyobrażają sobie, co może się stać z nimi samymi, kiedy dotrą w końcu do ich pomieszczenia.

Tu spróbuj zastosować jeden z wielu trików grozy. Zadawaj im pytania w stylu „Otwierasz te drzwi?”, „W której ręce trzymasz pochodnię?”, „Kto z was stoi najbliższy tych drzwi?” itp. Takiego rodzaju pytania same w sobie dodają duży klimat takiej scenie. Innym ciekawym trikiem będzie po chwili ciszy nagle podniesienie głosu, krzyk: „OBOK CIEBIE!!!”.

Nagle ściana, przy której stałeś, runęła z łoskotem; co wielkiego i skrzydatego rzuca się na ciebie z szybkością wypuszczonej strzały.

Te słowa powinienś wypowiedzieć bardzo prędko i takim tonem, jakbyś to Ty sam, Bajarzu, stał przed ową ścianą. Twoje

a nie od widzimisię Bazarza. Ty opisujesz świat, tworzysz historie, ale nie możesz decydować o tym, co odczuwa dany bohater, bo wtedy, miast gry wyobraźni, otrzymasz monolog.

Erotyka

Miałem kiedyś dziewczkę. Mieszkaliśmy razem lat parę, tu – w tej chacie. Porządna kobita była. Niestety, rzuciła mnie w diabły, gdy na zjazd bajarskie poczęłam zbyt często jeździć. A tam, sam zobaczysz, młódki pstrokatę, miód i wino. Kiedyś przyjechała mnie odwiedzić cna żonka i stało się. Znalazła mnie razem z trzema blond włosymi gołąbkami na sianku. Trudno było tłumaczyć, że to tak, dla ochrony owych przed wilkiem wszelakim. Pytasz, czemu trzy? Wracaj do nauki, Nicponiu. Może kiedyś zrozumiesz.

W książkach Andrzeja Sapkowskiego znajdziesz bez liku scen erotycznych, tudzież rozmów na temat seksu. Jak jednak przedstawić erotykę na sesji, by nie zniesmaczyć słuchaczy? Co do samych gadek, problemu większego nie ma.

W powieści są one nakrapiane wszelaką pikanterią. Nie trzeba więc szczególnie zważać na to, jak postacie o erotyce będą mówiły.

Co innego same wątki. Musisz pamiętać, drogi Bazarzu, iż erotyka nie ogranicza się jedynie do seksu. Powiem więcej: częstokroć obywa się dobrze bez niego. W imię miłości Twoje postacie tła będą chodzić za bohaterami, pisać się, płakać po kontaktach, wdychać do księżycza. Niech gracze sami domyślają się afektów czynionych ich postaciom.

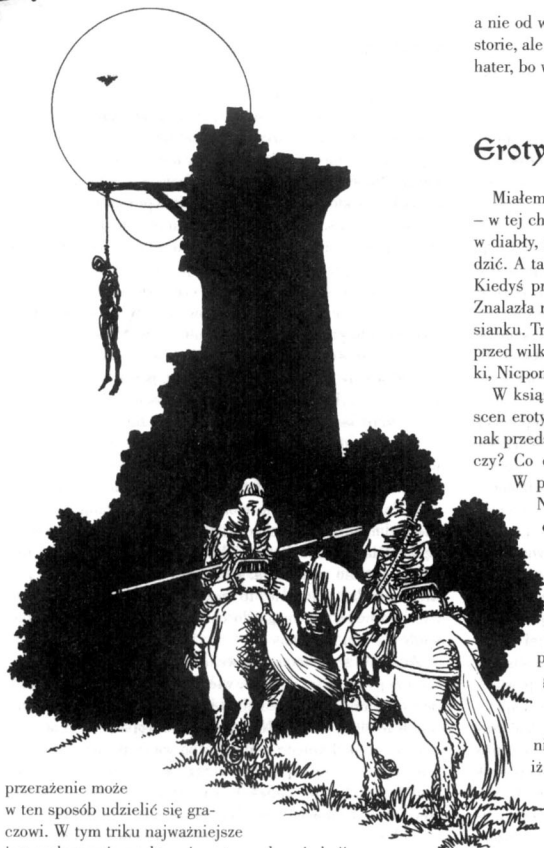
Większość zakochanych to ludzie nieśmiali, nieskorzy do nagłych wynurzeń. Zdarzyć się może, iż minie sporo czasu, zanim bohaterowie w tym się potapiają. Jednak może zaistnieć też taka sytuacja, w której ktoś prosty, po paru dniach spędzonych w towarzystwie bohaterów, nagle stanie przed jednym z nich i powie: „Kocham cię”.

Opowiedz wtedy o szczerzej twarzy mówiącego, o jasnym, szeroko otwartych oczach, ale i niepewności w lekko drżących wargach. Dobrym sposobem jest przyjrzenie się kolegom w szkole, na studiach czy w pracy. Jak oni do tego podchodzą? Spróbuj przełożyć ich miłosne podchody na postaci tła.

W jaki sposób mówić o erotyce? Nie bezpośrednio. Lepiej opisywać emocje towarzyszące konkretnym zajęciom i wrażenia wywarłe na obserwatorach. Opowiedz o szczegółach, które – jako całość – będą mogły stworzyć odpowiednie wrażenie.

Ma na sobie mokrą bluzkę, opinającą dokładnie jej gietkie, pełne ciało. Masz wrażenie, że cały świat skupił się w tym momencie tylko na niej. Lekko mruży oczy. Ta drażniąca kotka wskazuje cię palcem.

Świat jest pełen erotyzmu. Tak samo jak w naszej rzeczywistości prokreacja to bardzo ważny czynnik, często dominujący w stosunkach międzyludzkich. Duża część decyzji postaci tła będzie właśnie na tym oparta. Tak samo jednak, jak



przerażenia może

w ten sposób udzielić się graczowi. W tym triku najważniejsze jest zaskoczenie nagłą zmianą tonu głosu i akcji.

Kiedy już dochodzi do samej walki, groza mija. Oczywiście pozostaje strach o życie, ale to normalne emocje walczącego wojownika. To, co nazywamy grozą, miało miejsce do momentu spotkania z potworem oko w oko.

Możliwe, że postacie graczy w ogóle stwora nie zobaczą, gdyż wcześniej uciekną z wiesi, bądź też postanowi on ich nie atakować. Jeśli gracze podejmą decyzję o ucieczce, pozwól im na to – efekt będzie wtedy jeszcze lepszy niż przymusowa konfrontacja. Jak zauważyłeś, lęk ma powstawać w umysłach bohaterów, a nie wchodzić im z pazurami na klaty. To, co mogą sobie wyobrazić na podstawie skrawków wiedzy, jakie im rzucasz, jest często dużo bardziej przerażające niż rzeczywiste zagrożenie. Nigdy jednak nie popełnij błędu, jakim jest powiedzenie komuś: „No dobra, to teraz się boicie” lub też: „Tak się boisz, że nie możesz tam wejść”. Takie wrażenia i związane z nimi decyzje mogą być tylko i wyłącznie wynikiem przemyśleń graczy. Dzięki temu będą dla nich dużo realniejsze. Co najważniejsze, gracze muszą czuć, że to, co zrobili ich postaci, zależy tylko i wyłącznie od nich samych,

i w naszym świecie, tak i tam znajdziesz pełno zawodów i złamanych serc. W zależności od tego, jak został wychowany konkretny osobnik, będzie delikatny lub prosty w swoich poczynaniach i słowach. Pamiętaj, że o osobach, które się kochało, ludzie mówią albo bardzo dobrze, albo z nienawiścią. Kiedy jakaś postać wspomni o swoim ukochanym, zwróć szczególną uwagę na targające nią emocje. To one, bardziej niż same słowa, podziałają na Twoich bohaterów. Możliwe, że dzięki temu gracie sami nauczą się z szacunkiem podchodzić do tych spraw.

W większości przypadków nie wybieramy samodzielnie obiektu naszych afektów. Często zdarza się, iż nagle zostajemy trafieni strzałą Amora. Tak samo i Ty, Bajarzu, możesz np. rzutem kostki lub według własnego uznania określić, czy któryś z bohaterów nagle nie wpadł w sidła miłości. Powinieneś wtedy odprowadzić go na stronę, opowiedzieć mu o targających nim uczuciach i zapytać się, jak to przyjmuję. Wcale nie musi przecieć na to przystawać. Może z tym walczyć, szarpać się lub też pójść za głosem Amora. To wybór rozsądku, do tego gracz ma pełne prawo.

Nie możesz mu powiedzieć: „Ponieważ ja kochasz, zrobisz, o co cię proszę” itp. Do gracza nadal należą wszelkie decyzje dotyczące podejmowanych wyborów. Jednak Twoją domeną jest odegranie „serca” bohatera. Drugiej, zmagającej się z nim siły. Podseptuj mu różne rozwiązania czy emocje. Takie, które wypłynęłyby z serca. Co gracz z nimi zrobi, jego sprawa. Zawsze możesz spojrzeć na cechę Wola bohatera, by określić, jak trudno sprostać mu emocjom.

O samym seksie nie opowiadaj. Po chwili wstępu – upojnych spojrzeniach, pierwszych dotknięciach – przerwij. Przez jakiś czas nie mów nic. Potem opowiedz, jak było. W paru słowach wspomnij o czułości dotyku, emocjach bez granic, krzykach pośród nocy. Kiedy chcesz dodać trochę humoru, opowiedz o trzęsącej się chałupie, podglądających dzieciakiach, kopulujących we wspólnym unięsieniu pobliskich zwierzętach. Nie wspominaj o szczegółach. One raczej wszystko popusują. Kiedy mowa o brutalnym seksie, raczej rzeknij o przykrym wrazeniu, jakie robi to na bohaterach. Nadal ani słowa o konkretach. Nawet w takim momencie bardziej obrzydź całą rozgrywkę, niż dodasz pikanterii.

Na koniec jeszcze jedna sprawa. Spójrz, jak to było u AS-a. Prawie wszystkie postaci – te pierwszoplanowe – miały swoje życie emocjonalne. Mówię tu o miłości, zawiedzionych uczuciach, obiektach westchnień. Zwróć dużą uwagę przy tworzeniu nowych bohaterów na tę sferę. Dotyczy ona każdego człowieka. Zapytaj, jakie jest podejście do tych spraw każdego z bohaterów. Później sumiennie korzystaj z uzyskanych informacji w trakcie rozgrywki. Przypomnij swoim graczom, jak ważnym motywem była erotyka w powieściach Andrzeja Sapkowskiego.

Podsumowanie

1. Nastrojów to ulotne wrażenie. Nigdy nie zmuszaj graczy do jego odczuwania. Powinno być to wynikiem ich spontanicznej reakcji.
2. Podstawą konkretnego typu nastroju jest muzyka i naturalne czynniki wplecione w scenariusz fabuły.
3. To Ty – przede wszystkim Ty – musisz odczuwać to, co chcesz, aby nastroiło twoich Traczy.

Zadanie

Przygotuj po dwa ciekawe opisy do każdego z omówionych wyżej typów nastroju. Pamiętaj, że w „Wiedźminie” możesz osiągnąć wszystko i nie ogranicza Cię tu żaden narzucony styl.

Postacie tła

143

Spójrz tam, Uczniu! Jakaś gromadka ludzi zbliża się do mojej chaty. Mówisz, że wszyscy mają moją siwą brodę, wasy i takie same twarze? Uważaj, by nigdy nie spotkało Cię to podczas Twojego bajania. Opowiem Ci teraz o bohaterach niezależnych – postaciach tła. To osoby, które Ty odgrywasz przed swoimi graczami. Każdy napotkany przez nich człek będzie dla Ciebie aktorskim wyzwaniem. W tym jednak czyha wielka pułapka. Gracze zorientują się, że każda z napotkanych postaci – może prócz ubrania – będzie taka sama. Tak się na pewno stanie, jeśli przed sesją, wymyślając postaci tła, skupisz się tylko na tym, jak mają wyglądać i jakie funkcje będą pełnić. A Twoi bohaterowie niezależni muszą być różnymi osobami.

Na co zatem zwrócić uwagę podczas ich tworzenia, by naprawdę byli odmienni? Spróbujmy zacząć od powierzchownych spraw. Każda z takich granych przez Ciebie osób może mówić innym tonem głosu: wyżej, niżej, szybciej, wolniej, głośniej, ciszej. Możliwość jest naprawdę sporo i Ty, kombinując trochę własnym głosem przed sesją, możesz przypisać owe „różne” sposoby mówienia konkretnym osobom.

To jednak nie wszystko; każda z nich będzie miała inne gesty, powiedzonka. Wymyśl parę wcześniej i zanotuj przy postaci. Postaraj się później, w trakcie sesji, odgrywać całym ciałem owych osobników. Przecież w grze wyobraźni nie ogranicza Cię żaden stół ni krzesło. Jeśli jakaś postać jest spięta i dumna, wypreż pierś, napnij mięśnie, unieś lekko podbródek, stań na baczność. Kiedy będzie to trzęsący się staruszek, usiądź w kąciku, zgarb się mocno, niech głos Ci

– Wiesz, Visenna. Minął już ładny kawałek czasu, odkąd wróciłem się samotnie...

– Po lasach i góscinicach – dokończyła czarodziejka, zarzucając mu ramiona na szyję.

Pstokoty Ptak wysoko, na gałęzi drzewa machnął skrzydełkami, rozpostarł je, zadart głowę.

– Trrrk twwit twwit – powiedział.

Visenna odwróciła usta od ust Korina, spojrzała na Ptaka, mrugnęła.

– Miałeś rację – odpowiedziała. – To rzeczywiście droga, z której się nie wraca. Leć, powiedz im...

Zawahała się, machnęła ręką.

– Nic im nie mów...

„Droga, z której się nie wraca”

zadrzy. To nadal powierzchowne różnice, ale jak wspaniale mogą ubarwić Twoją sesję. Przejdźmy teraz do głębszych różnic. Powinny to być:

1. Cele.
2. Motywacje.
3. Charakter.
4. Poziom inteligencji.
5. Sympatie i antypatie.

Dużo tego, jeśli jednak dobrze sobie zorganizujesz pracę nad przygodą, nie zabierze Ci to wiele czasu. Wypisz sobie na kartce wszystkie pociągające wyżej cechy i przy każdej napisz jedno zdanie lub słowo. Później, kiedy będziesz odgrywał taką postać, wypowiadać się za nią, zwróć uwagę na cechy takie jak: charakter – łagodny, skryty, burkliwy; poziom inteligencji – głupek, przeciętniak, filozof, geniusz. Przede wszystkim te dwie rzeczy będą odpowiadały za każde słowo, które wypowie.

Co jakiś jednak czas taka postać, jak każdy normalny człowiek, będzie musiała podjąć jakąś decyzję. Zwróć wtedy uwagę na cele: zdobycie kupy pieniędzy; motywacje: jak ktoś mi pochlebia, zrobię wszystko; sympatie i antypatie: temu wysokiemu pomogę, bo to mój przyjaciel, ale dla tamtej gnidy nie zrobię nic. Na podstawie tych danych podejmij decyzję, co uczyni dany osobnik. Jeśli idzie o pomysłowość, spójrz na poziom inteligencji. Niektórych rzeczy po prostu nie będzie w stanie wymyślić. W ten sposób Twoje postacie tła będą jak prawdziwi ludzie.

Pamiętaj jednak, by postać tła w większości były słabsze od bohaterów Twoich graczy. Nie mówię tu o słabości psychicznej, a o fizycznej. Spójrz, jak pisał Andrzej Sapkowski. Przecież trudno było znaleźć tam kogoś szybszego od wiedźmiana Geralta czy lepszego w mieczu od Ciri. Powiesz: ale postacie moich graczy to początkujący bohaterowie, wszyscy około będą od nich lepsi. Zapytaj jednak sam siebie: czy to, że wiedźmin był lepszy od przytłaczającej większości przeciwników, podobało Ci się? Z kim utożsamiałeś się, czytając książkę – z wiedźminem czy z tymi, którzy z nim przegrywali?

Twoi gracze tak samo chcieliby być tymi najlepszymi. Oni też zapewne czytali powieści Andrzeja Sapkowskiego. Ty powinienieś im to umożliwić. No dobrze, ale mechanika powoduje, że początkujące postacie są gorsze od takiej np. Ciri. To prawda, ale Ty, jako Bazar, możesz tak dobierać przeciwników na początku ich historii, by byli od bohaterów graczy gorsi. Rzadko kiedy wprowadzają postać tła, która jest od nich potężniejsza. Gracze nie będą lubić takich osobników. Aby temu zaradzić, warto z tych „lepszych” też zrobić ludzi. Dać im parę przywar, jakieś kłopoty emocjonalne. Staną się wtedy

dużo bliżsi graczom. Poza tym, kiedy typowy napotkany przez bohaterów osobnik jest od nich słabszy, łatwo, bez naginania mechaniki i reguł zdrowego rozsądku, przestrzegać zasady nie zabijania postaci graczy. Wyobraź sobie, co byś musiał wyprawiać, kiedy co drugi przeciwnik kładłby ich jedną ręką, a Ty za każdym razem chciałbyś, żeby przeżyli.

Zwróć Ci uwagę na jeszcze jedną kwestię. Kiedy przygotowujesz przygodę, wypisz dokładnie wartości współczynników postaci tła. To pozwoli Ci później być bardziej obiektywnym w bajaniu. Gdybyś tego nie zrobił, postać, o której powiedziałabyś „potężna”, w zależności od potrzeby sytuacji byłaby potężniejsza lub mniej potężna. A to bzdura. Gracze od razu to zauważą, Twój świat zaś straci na realności.

Zaproponuj Ci jeszcze jeden ciekawy pomysł. Prawdziwi ludzie nie są zawsze weseli lub nie w humorze. Bywają i tacy, i tacy – niezależnie od posiadanego charakteru. Aby wprowadzić na sesji taki element humoru, proponuję użycie kostek. Bohaterowie spotykają strażnika przy bramie. Nie musiałeś przecież wcześniej wymyślać całej jego historii, by od tego ustalić, w jakim jest humorze. Rzuć szóstką. Jeśli wypadło powyżej 3, facet jest zadowolony; jeśli poniżej, wściekły. Można tu oczywiście stopniować w zależności od tego, jak bardzo wynik odbiega od 3.

Postacie pierwszoplanowe

W przygodzie będziesz miał nie więcej niż dwie trzdy. To ci, z którymi gracze będą rozmawiali. Są one ważne dla opowieści, a możliwe, że dla całej kampanii. Postać taką musisz przygotować, Bazarzu, bardzo dokładnie. Stwórz jej kartę, wymyśl ciekawą historię. Dość dokładnie określ punkty charakteru, o których mówiliśmy wcześniej. Zastanów się, jak taki bohater niezależny będzie reagował na bohaterów graczy. To ułatwi Ci późniejszą rozgrywkę. W przypadku tych postaci staraj się stosować wszystkie zasady dotyczące walki, magii itp.

Postaci drugoplanowe

Ich w przygodzie będzie multum. Może dwadzieścia, może trzydzieści. Wiesz, na przykład, że na szlaku do Redanii bohaterów graczy zaatakują banda złodziei. Taki typowy robójnik to postać drugoplanowa. Oprócz paru współczynników i powierzchownego wyglądu nie musisz nie więcej przygotowywać. Oczywiście nie potrzeba, byś w ten sposób wymyślał sobie wszystkie osoby, jakie bohaterowie graczy mogą napotkać w mieście, do którego idą. Jeśli jednak mają oni odegrać w ich życiu jakiś niewielki epizodzik i Ty wiesz o tym wcześniej, warto pomyśleć o krótkim opisanu punktów charakteru, zanotowaniu kilku współczynników. Zdarzy się jednak, że wiele postaci tła będziesz musiał po prostu improwizować. Im więcej jednak wcześniej przygotujesz różnych typów, tym łatwiej będzie Ci później wyciągnąć któregoś z pamięci... lub z teczek. Pamiętaj też, że w przypadku

Humor postaci tła

1. Wściekły.
2. Zły.
3. Nie w humorze.
4. Czuję się niezły.
5. Radosny, wesóły.
6. Każdemu uchyli rąbek nieba; szczęśliwy.

starcia z takimi osobami nie warto stosować wszystkich zasad. Takie postacie nie powinny stanowić przeszkody dla bohaterów graczy i nie powinny opóźniać fabuły czy akcji.

Zważ, drogi Bajarzu, iż Twoi gracze nie powinni mieć pojęcia, która z Twoich postaci jest pierwszo-, a która drugoplanowa. Gdyby to wiedzieli, zachowywaliby się w stosunku do niej zupełnie inaczej. Może się jednak zdarzyć, że postać drugoplanowa zmieni się w tę ważniejszą – i na odwrót. Zależy to, po prostu, od Twoich graczy. Jeśli jakąś z pozoru nieważną osobę przysparzą do drużyny, bądź też stanie się ona nagle dla nich istotna z innych względów, powinienes zastosować reguły postaci pierwszoplanowej, a w przerwie między sesjami przygotować jej przeszłość, cele, charakter itp. To samo może się zdarzyć na odwrót. Dopieszczoną przez Ciebie, pierwszoplanową postać tła gracze ominą. Cóż, trzeba wtedy odłożyć ją do teczki – może kiedyś jeszcze się przyda...

Podsumowanie

1. Każdy bohater niezależny musi być odmienną osobą. Z własnym charakterem, celami, sympatiami i antypatiami.
2. Postacie tła powinny być w większości słabsze od naszych bohaterów. Spójrz, jak to było w książkach Andrzeja Sapkowskiego.
3. Bohaterowie niezależni nie zawsze są w tym samym humorze utrwalonym na wieki. Rzuć kością, by określić, co dzisiaj ich „boli”.
4. Szczegółowo przygotuj tylko postacie pierwszoplanowe.

Zadanie

Wymyśl i spisz trzy różne postacie pierwszoplanowe i pięć drugoplanowych.

Postacie graczy

Gracze są często bardzo różni od prowadzonych przez siebie bohaterów. Nie zawsze udaje im się odegrać tak postać, jak Ty byś tego chciał, Bajarzu. To jednak gra wyobraźni. Nie Tobie oceniać umiejętności aktorskie. Nie Tobie też decydować, jaka postać bardziej pasuje do gracza. To przecież w końcu zabawa, a nie teatr. To, co Ty możesz ocenić i później zamienić na punkty wrawy, to jedynie ilość starań, jakie gracz włożył w odgrywanie swojej postaci. Są osoby, którym przychodzi to naturalnie lub też grany bohater jest tak podobny do nich, że nie muszą się zbytnio wytęczać, by go dobrze zobrazować. Bywa też, że osoba o niewielkich umiejętnościach aktorskich próbuje zagrać postać zupełnie obcą jej charakterowi. Błędem byłoby odradzanie jej tego. To wyłącznie decyzja gracza i Ty nie powinienes nie sugerować.

Oceniając graczy na podstawie ilości starań, a nie naturalnych zdolności aktorskich, nikogo nie zniechęcisz do gry. Osobom nie dopieszczonym, „wielkim aktorom”, wytłumacz na stronie, w jaki sposób rozdajesz punkty wrawy. Widziałem

takich Bajarzy, którzy, ufni w swą nieomyślność, zwracali uwagę graczom na to, jak słabo grają, jak ich postacie do nich nie pasują i że ich zdaniem powinni wcielić się w kogoś innego. Wiesz, co się stało? Ci, których pochwalili, nadal u nich grają, ale większość przestała.

Gra wyobraźni – RPG – to nie egzamin do szkoły teatralnej, to przede wszystkim dobra zabawa. Jeśli natomiast któryś z graczy zwraca uwagę innym na ich „gorszą” grę, upomnij go na stronie, by tak nie czynił.

Spróbuj przed sesją porozmawiać ze swoimi graczami. Miast pytać ich, kim chcą grać, dowiedz się, jaka postać najbardziej podobala im się w książkach Andrzeja Sapkowskiego. Dzięki temu zdasz sobie sprawę, kim naprawdę chcieliby być w świecie wyobraźni. Porozmawiaj chwilę z taką osobą o bohaterze książkowym. Na koniec zapytaj, czy nie miałby ochoty taką właśnie postacią zagrać. Pomóż graczowi w jej stworzeniu; niech najważniejszy dla Ciebie będzie charakter bohatera i jego stosunek do innych osób, a nie historia. Przyjdź na takie spotkanie z notesem i wypisz sobie w punktach uwagi na temat omawianej postaci.

W innych grach promowane jest tworzenie wielostronowych historii. Gracze dostają za to nawet dodatkowe punkty. Pamiętać jednak trzeba, że jedni mają swoisty dar do przelewania słów na papier, a inni wolą umieścić wszystko w wyobraźni. Karanie zatem takich ludzi brakiem dodatkowych punktów byłoby nieporozumieniem. Często bywa, że prowadzący grę nawet nie zapozna się z taką historią. Znowuż nie do pomyślenia. Nie jest ważne, ile kto napisze o swojej postaci. Ważne, byś Ty wiedział tyle, ile Ci potrzeba. W tym właśnie celu musisz się spotkać z każdym z graczy przed sesją sam na sam i wynotować sobie wszystkie niezbędne Ci informacje. Przecież to Ty będziesz z tego później korzystał. Zwróć uwagę na tajemnice postaci. Gracze lubią, by o ich bohaterach inni dowiedzieli się z ich ust i poczynali. Nie zdradzaj zatem pozostałym ani skrawka z tego, o czym rozmawiałeś z tym jednym, chyba że prosił Cię, by jakaś konkretna informacja była ogólnie dostępna.

Przed sesją namów graczy, by wczuwali się w swoją postać. Aby na czas gry stali się dokładnie tą jedną osobą. Niech używają jej gestów, wyrazu twarzy, postarają się upodobnić do niej strojem. Na sesji pozwalaj graczom chodzić, stać, siadać. Cokolwiek zechcą, byleby to przypominało ich czyn z wyobraźni. Nie zmuszaj ich jednak do tego. Przecież oni też mogą się zmęczyć. Zwróć pilną uwagę, by każdy zwracał się do siebie imieniem postaci. Nie pozwól na rozmowy o sprawach nie związanych z sesją. Te parę godzin należy wyłącznie do świata wyobraźni.

– *Nigdy więcej tego nie rób, Geralt. Nie odzywaj się w taki sposób do tych, którzy mają władzę. Nie jeden nie zapomni ci takich słów, a znasz królów, wiesz, że mają różne środki. Sztylet. Trucizna. Łoch. Rozpalone kleszcze. Są setki tysięcy sposobów, po które sięgają królowie, zrywali mściwie się za swoją urażoną dumę. Nie uwierzysz, Geralt, jak łatwo jest urazić dumę niektórych władców.*

„Kwestia ceny”

Problem wiedźmina

Możesz, drogi Bajarzu, natknąć się na problem wielowiedźminowości. Po prostu każdy będzie chciał grać wiedźminem – i co tu zrobić? Niestety, realia świata na to nie pozwalają. W drużynie nie powinno być więcej jak dwóch wiedźminów. Najlepiej jednak, by znalazł się w niej tylko jeden. Jeśli reszta grupy nadal nie potrafi pogodzić się z tą myślą, pozwól im przygotować karty wiedźminów. Po jakimś czasie niech nastąpi wymiana. Lepiej jednak byłoby dać większe możliwości zwykłym postaciom graczy. Chodzi o to, aby różnica między nimi a wiedźminami nie była tak duża. To powinno załagodzić spór. Pamiętaj, że niezły mag może być równie potężny (a nawet bardziej) jak słynny pogromca potworów. Powinieneś to uświadomić graczom.

Natomiast wspomniana wymiana polegać ma na tym, iż dotychczasowy wiedźmin zagra wcześniej przygotowaną, nową postacią, a do drużyny dołączy inny łowca potworów. Z drugiej strony, istnieje też inne niebezpieczeństwo. Drużyna nie może na swej drodze ciągle spotykać wiedźminów. Jest ich naprawdę tylko kilku w tym świecie. Jeśli już chcesz doprowadzić do konfrontacji z takim przeciwnikiem, zrób to dopiero po kilku przygodach. Powiesz, że przez to postacie graczy nie będą miały równych im przeciwników? Po pierwsze, taki przeciwnik byłby równy tylko innemu wiedźminowi, a od reszty bohaterów byłby lepszy. Po drugie, już mówiłem Ci o tym, że przeciwnicy postaci graczy powinni być od nich słabsi. Mniej więcej tak, jak to wyglądało w książkach AS-a.

Podsumowanie

1. Nie oceniaj gry aktorskiej graczy. Zastanów się, ile wysiłku włożyli w kreację postaci – i za to rozdawaj punkty wprawy.
2. To Ty musisz mieć zapisane potrzebne Ci informacje o postaciach. Nie każ im pisać wielostronicowych historii, chyba że sami zechcą.
3. W trakcie sesji gracze zamieniają się wyłącznie w swoich bohaterów za pomocą mowy, gestów, gry ciała i przebrania.
4. W drużynie nie może być więcej niż dwóch wiedźminów.

Zadanie

Zastanów się, w jaki sposób można zaakcentować elementami ubioru odgrywaną postać. Takimi elementami, które łatwo zdobyć lub wykonać.

Tworzenie scenariuszy

Powoli, drogi przyszedłszy Bajarzu, zbliżamy się do końca naszej nauki. Czas zatem opowiedzieć Ci, jak tworzyć scenariusze. Pamiętaj, że wiele pewnie ich znajdziesz choćby w „Magii i Mieczu”, w planowanych dodatkach do gry „Wiedźmin” i w Internecie. Nie jest niczym haniebnym korzystanie z czyichś przygód – po to oteż dołączono do podręcznika jedną z nich. Często się zdarzy, że po prostu nie będziesz miał czasu

na wymyślenie nowej historii lub też akurat zabraknie Ci pomysłów. Wtedy nie ma nic lepszego jak gotowy scenariusz. Oczywiście do takiego też trzeba się dobrze przygotować. Przeczytaj kilka razy, wynotować najważniejsze punkty. Warto czasami zmieniać go tak, by pasował do Twojego stylu. No i co z tego, że to nie Ty go stworzyłeś? Zawsze masz prawo przerobić go po swojemu i zmieniać na potrzeby sesji wszystko, czego potrzebujesz.

Co jednak, gdy przyjdzie Ci ochota samemu wymyślić historię? Wydawałoby się, że to prosta sprawa. Oglądasz jakiś film *fantasy*, a potem według niego prowadzisz sesję. Jest bardziej żłudnego – to wcale nie jest takie łatwe. Przede wszystkim uważaj, by nie przygotowywać scenariuszy liniowych. Co to takiego? Jeśli wymyślasz jedynie to, co zrobili Twoi gracze, i według tego układasz dalszą historię (tak jest w filmowych scenariuszach), to właśnie jest liniowość. Bohaterowie mogą poruszać się tylko od punktu do punktu, który im przygotowałeś, według jednej wymyślonej wcześniej recepty. Nie możesz do tego dopuścić. W takim wypadku równie dobrze mógłbyś im od razu opowiedzieć całość bez potrzeby jakiegokolwiek grania.

Gracze muszą mieć możliwość swobodnego poruszania się w Twojej przygodzie. Powinni poczuć, iż mają wolność wyboru. W scenariuszu liniowym nie istnieje nic poza drogą graczy, którą wymyśliłeś sobie wcześniej. Aby zmusić ich do podążania utartym przez Ciebie szlakiem, będziesz musiał strasznie nagiąć rzeczywistość.

Cóż zatem robić? Początkowo scenariusz „problemowy”, czyli taki, w którym na początku wymyślania całkowicie zapominasz o postaciach graczy. Przygotowujesz tytułowy problem. Założony, że chciałbyś, aby przygoda rozebrała się na wsi. Zastanów się, co będzie jądrem problemu. Powiedzmy, że zły sołtys, który na zlecenie straszliwego czarodzieja porwuje córki innych wieśniaków. Teraz ważne jest rozpisanie wszystkich postaci tła: sołtysa, rodzin ofiar itp. Nadal w ogóle nie interesujesz się graczami.

Do podstawowego problemu dołącz wątki poboczne. Na przykład, młynarz nigdy nie cierpił starego Barkesa, dlatego będzie go oskarżał o porwania. Dalej, pan na pobliskim zamku ma za trzy dni przyjechać po dziesięćcinę, chłopcy więc czym prędzej kryją żonyś dobytku. Stara Hermanowa knuje, jak tu się pozbyć zły karczmarza itp. Po przygotowaniu paru

– Błąd i niewolność! – zawołał. – Nie należało tak czynić! Ty, na skrzyżło trzeba było skierować konnicę i uderzyć z flanki!

– Ha! – ryknął Crach an Craite, waląc kosią do stołu, znacząc twarz i twinki sąsiadów kropelkami sosu. – I osłabić srodek! Kluczącą pozycję! Nieobrzeczność!

– Tylko ślepiec lub chory na umyśle nie korzysta z manewru w takiej sytuacji!

– Tak jest! Ślusznik! – krzyknął Winibalm z Attre.

– Kto cię pyta, gówniarzu!

– Sam jesteś gówniarzu!

– Zamknij pysk, bo cię zdzieli tę kosią!

„Kwestia ceny”

Przypieszcianie

Jakkolwiek wymyśliłeś sobie wcześniej problem – przycię, posiadającą schemat przyszłych wydarzeń – musisz pozostać elastyczny. Nie wszystko to, co sobie przycię, musi podobać się graczom. Często coś, co Tobie wydawało się interesujące, w trakcie rozgrywki okaże się nudne, i na odwrót, element, któremu nie poświęciłeś wcześniej uwagi, bardzo ich zaciekawi. Powinieneś wtedy na bieżąco takie wątki przypieszczać, bądź przedłużać, w zależności od tego, jak reagują na nie gracze. Bywa też, że z niektórych rzeczy po prostu warto zrezygnować. Okazuje się to, niestety, dopiero w trakcie bawiania. Cóż, to nic, że wsadziłeś w to dużo wysiłku – gracze przyszli się dobrze bawić, a nie na przymusowy przegląd „niesamowitych” pomysłów Bazarza. Tu też uwaga. Czasami, kiedy będziesz miał do czynienia z dobrymi graczami, trudno jest odróżnić, czy dobrze się bawią, czy też nudzą. Potrafią oni – nawet w momentach, w których nich ciekawego się nie dzieje – swoją grą tak ubarwić chwilę, iż wydawać by się mogło, że ten właśnie fragment należy przeciągnąć. Często bywa to zgubą Bazarza. Uważnie przyglądaj się swoim graczom. Jeśli to tacy ludzie, którzy potrafią się bawić niezależnie od tego, czy wątek fabularny jest nudny, czy nie, staraj się być dużo czujniejszy. Zawsze możesz przed sesją poprosić ich, by powiedzieli Ci w trakcie bawiania, kiedy „przewiną” fabułę lub też ją spowolnić. To nie haniebne, a może bardzo wzbogacić Twoje bawianie. Po paru takich sesjach sam nauczysz się szybko, co lubią Twoi gracze

przed sesją zwrócić uwagę graczom na to, że problem, z którym mają się zmierzyć, wcale nie musi być rozwiązywalny czy dostosowany do ich sił. Dzięki temu uzyskasz dużo większy realizm świata. Natomiast sami gracze (i ich bohaterowie) będą mieli ogromną swobodę ruchu. Najlepsze, że po to, by im się udało, nie będziesz musiał naginać fabuły. To, co zrobisz, jest wyłącznie ich sprawą. Jeśli pomimo tych haczyków zapragną jak najszybciej wyjechać ze wsi, zakończ przycię po paru minutach. Sami zorientują się, że stracili fajną zabawę, a tak muszą już wracać do domów.

Przyjrzyjmy się książkom samego twórcy wiedźmina. Spójrz, Bazarzu – tam poszczególne historyjki łączą w większą całość bohaterowie i niektóre wątki. To właśnie jest kampania. Nie oznacza to przycię ciągnąć się przez setkę sesji. Raczej mowa tu o malutkich jedno-, dwusesyjnych historiach połączonych samą drużyną i może jakąś większą intrygą, którą wymyślisz na początku. W przypadku książek Sapkowskiego był to motyw odnalezienia Ciri przez Geralta – coż to będzie u Ciebie? Pomyśl.

Bajki źródłem pomysłów

W tym miejscu chciałbym Ci zwrócić uwagę, Bazarzu, na szczególną specyfikę twórczości Andrzeja Sapkowskiego, a przecież na niej oprócz masz swój styl. Twórcą wiedźmina bardzo często korzysta z bajek i baśni. Pokazuje je jakby od podszewki, znajdując realne i często tragiczne wytłumaczenie zawartych w nich historii. Przypomnij sobie bajkę o królowie śnieżce, która znalazła swoją podszewkę u Sapkowskiego. Leśniczy wypuścił główną bohaterkę, lecz wcześniej ją zgwałcił. Natomiast ona sama, co prawda trafiła do krasnali (a raczej gnomów), tylko że nie gotowała im zupy, bo trudno mieć na to czas, kiedy grasuje się na gościńcach. Jednak na początku owej historii widzimy tylko szablon, znaną bajkę. Dopiero po przyjrzeniu się bliżej dowiadujemy się strasznego i przez to naprawdę śmiesznej prawdy. To taki typ czarnego humoru, jaki powinieneś stosować w swoich scenariuszach. Bierzesz na warsztat jakąś bajkę i wymyślasz dla niej drugą prawdziwszą wersję. Kiedy postacie graczy „wchodzą” w postawiony przed nimi problem, na początku orientują się, że mają do czynienia z fabułą żywcem wyciągniętą z bajki. Po bliższym przyjrzeniu okazuje się, że za tym wszystkim stoją pieniądze, brudne żądze itp.

To nie zawsze musi być baśń; często wystarczy oprzeć się na znanym szablonie. Pamiętajś przykład wdręjącego czarodzieja z gwiazdkami na kapeluszu? To właśnie taki bajkowy szablon maga, w rzeczywistości będącego akwizytorem „elfiego pudru po okazjnej cenie”. Widzisz już schemat?

Na szczęście historia ludzkości obfituje w tak dużą liczbę baśni oraz bajek i takich śmiesznych szablonów, że na długi czas wystarczy ich Tobie i innym Bazarzom. Czasami jednak warto, by nie przyzwyczajając graczy do szukania we wszystkim drugiego dna, pozwolić zaistnieć w naszej historii prawdziwej bajce. Uyskamy w ten sposób to, co tak łatwo znaleźć u autora sagi o wiedźminie – ciągle zaskoczenie. Zastanów się sami. Większość przeobrażeń scen w książkach

takich wątków Twój „problem” jest gotowy. Ale jest to obraz statyczny. Musisz nadać mu teraz ramy czasowe. Hermanowa na dzień następny zaplanowała nocną wycieczkę do karczmy, by dosypać trucizny do piwa żony karczmarza. Zdobyła ją poprzedniego dnia u baby znachory zza rzeki. Pan tej lub następnej nocy wysłał do wsi szpiega – Icka – co by zorientował się, gdzie chłopci kryją dobrą. Czatujaący na straży w oknie stołowy jeden z wieśniaków (ojciec jednej z zaginionych dziewcząt) dostrzeże Icką i rozpocznie za nim pogoni.

Takich „przyszłościowych” zdarzeń – łącznie z zakończeniem problemu np. ucieczką sołtysa ze wsi na latających dywanach czarodzieja – możesz nawymyślać bez liku. Cała historia potoczyłaby się właśnie tak, gdyby nie postacie graczy. Teraz nadszedł moment, by wprowadzić bohaterów w tę opowieść. Na przykład, młynarz jest dawnym przyjacielem jednej z postaci. Poprosi on o pomoc w rozwiązaniu tajemnicy porwanych dziewcząt, jednocześnie sugerując sprawę. Drugim lepikiem na bohaterów będzie sołtys, który – by zachować twarz – zaproponuje im pieniądze za rozwikłanie sprawy, w ten sposób odwracając od siebie podejrzania.

Nie więcej zakładać nie możesz. Nie zastanawiaj się, co zrobisz gracie. Możliwe, że wcale nie rozwiążesz zagadki. Może wycofają się w połowie, twierdząc, że to za trudne. Może rozpętają taką awanturę, w której spłonie wieś, zginie pan zamku lub stanie się jeszcze coś dziwniejszego. Powinieneś

— Zeszłej zimy książę Hrobarik, nie będąc tak łaskawy, próbował wynająć mnie do szkolenia ślicznotki, która, mając dość jego ordynarnych zalotów, uciekła z balu, gubiąc pantofelek. Trudno mi było go przekonać, że do tego potrzebny jest wielki łowczy, a nie wiedźmin.

„Kwestia ceny”

Nagradzanie

O tym, co nagradzać, dowiedziałeś się, mój Uczniu, już wcześniej. Wiemy zatem, iż punkty wprawdy należy dawać za starania włożone w odgrywanie postaci. Pozostaje pytanie — ile?

Wpierw jednak warto wiedzieć, co ile kosztuje. Za 10 punktów kupisz **kiepski** (1) poziom umiejętności, za 20 **średni** (2) itd. Tak samo jak przy tworzeniu postaci, tylko razy dziesięć. Oczywiście, aby podnieść umiejętność na poziom wyższy niż aktualny, trzeba mieć wykupione wszystkie poprzednie. Tak więc, jeśli gracz zapyta Cię (powinien to wiedzieć, ale zapytać może zawsze), ile potrzebuje punktów na przejście z poziomu **dobrego** (3) na **świetny** (4) w danej umiejętności, Ty odpowiadasz: „Chciany poziom razy 10” i po sprawie. Potrzebuje (4 x 10 =) 40 punktów wprawdy.

W przypadku cech kwestia jest trudniejsza. To wartości w większości przypadków wrodzone i dosyć trudno je rozwinąć. Dlatego też mnożnik, tu miał 10, wynosi 50. Jeżeli chcesz podnieść cechę z poziomu **średniego** (2) na **dobry** (3), potrzebujeś (3 x 50 =) 150 punktów wprawdy.

Za jedną sesję nie przyznawaj więcej jak 20-30 punktów. Różnice w staraniach akcentuj w granicach od 1 do 15 punktów. Oznacza to, że gracz słabo starający się dostanie np. 20 WPR, a ten który włożył dużo wysiłku 27 WPR. W ten sposób dajesz możliwość w miarę równego rozwoju wszystkim (bo przecież każdy machał mieczem lub rozmawiał z postaciami tła itp. — dlaczego więc tylko ten starający się miałby się rozwijać?), a mimo to zaznaczasz różnicę w odgrywaniu postaci.

Pamiętaj, by nie pozwalać graczom rozwijać tych umiejętności bohaterów, z których nie korzystali w trakcie rozgrywki lub w fabularnej przerwie pomiędzy sesjami (np. roczna nauka szermierki między jedną sesją a drugą). Nie może zaistnieć sytuacja, w której postać nagle zyskuje umiejętność szermierki z kuszy, kiedy wcześniej całą sesję walczyła mieczem.

Kodeks Bajarza

Tak, drogi Czelniku, to już ostatni dzień Twojej nauki. Jutro otrzymasz upragniony tytuł mistrza bajarstwa — Bajarza. Dlatego też dziś muszę opowiedzieć Ci o Twoich obowiązkach i przywilejach. Od jutra będziesz mógł samemu nadawać ten zaszczytny tytuł. Jednak, tak samo jak my, też powinieneś wpierw przyjąć kandydata na staż terminator-ski. Twój Czelnik ma uczyć się u Ciebie tej trudnej sztuki przez minimum dwa miesiące. Po tym czasie zrób mu egzamin. Zagraj u niego i sprawdź, ile się nauczył. Przed samą grą odpytaj go jednak dokładnie z kodeksu, z którego ja będę Cię dziś odpytywał. Nie musisz znać go na pamięć, słowo w słowo. Ważne jednak, byś punkt po punkcie potrafił wymienić powinności Bajarza. Tak samo zresztą i Ty możesz iść w termin do innego mistrza tej sztuki. Zawsze bowiem warto poszczycić się, iż terminowała się u wielkich tego świata. Będziesz mógł

Andrzeja Sapkowskiego to właśnie wynik zaskoczenia. Okazywania się czymś innym tego, co do tej pory uznawaliśmy za jednoznaczne.

Musisz jednak nadal pamiętać, Bajarzu, że „**Wiedźmin: gra wyobraźni**” to przede wszystkim „przyziemne” *fantasy*. Tutaj powinieneś zwracać uwagę na to, ile postać ma grosiwa w kabzie i czy jutro będzie miała co zjeść. Konstruuji tak swoje scenariusze, by dotyczyły zwykłego szarego życia. „Szarego” dla mieszkanka owego świata, ale także interesującego dla nas. Wiele przygód może dotyczyć takich spraw, jak: przeprawa przez rzekę, ucieczka przed maszerującymi armiami, walka ze zbójcami czy chociażby uspokojenie zbuntowanych chłopów. W tym rodzaju *fantasy* bohaterowie nie muszą pokonywać smoków, zdobywać gór złota czy ratować księżniczki. To nawet byłoby niewskazane.

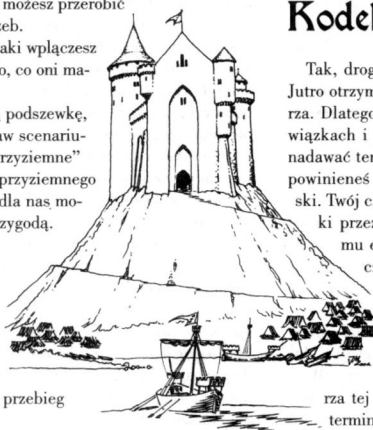
W razie czego wróć do źródła. Spójrz na przygody Geralta, Milvy i Ciri. To prawda, od czasu do czasu trafiali w różne ciekawe miejsca, to do Brokilonu, to na wyspę Thanhedd, a znowu kiedyś indziej do małego bajkowego państewka. Jednak nigdzie nie było „cukierkowo”, a czyny bohaterskie nie oznaczały pokonania tysięcy armii przeciwnika, zdobywania ton diamentów czy wrzucania pierścienia do wulkanu. W odróżnieniu też od zwykłego *fantasy* Twoje przygody winny być nacechowane dużą ilością humoru. Nie zamieniaj tego jednak w sielankę. Pamiętaj, że każda bajka ma swoją tragiczną podszewkę. Dotyczy to także Twoich bohaterów.

Podsumowanie

1. Nie jest niczym złym korzystanie z cudzych przygód.
2. Każdą cudzą przygodę możesz przerobić według własnych potrzeb.
3. Wymyślaj problem, w jaki wplączesz postacie graczy, a nie to, co oni mają uczyć.
4. Każda bajka ma swoją podszewkę, używaj ich jako podstaw scenariuszy. „**Wiedźmin**” to „przyziemne” *fantasy*. Jednak to, co przyziemne dla świata wyobraźni, dla nas może być niesamowitą przygodą.

Zadanie

Znajdź w domu książkę z bajkami. Na podstawie trzech z nich skonstruuji przygody problemowe. Zastanów się, jaki mógł być realny przebieg wydarzeń.



później powiedzieć: „Terminowałem u samego Gilgonda” czy innego wielkiego Bajarza, który sam baja wspaniale i wykształcił paru innych szeroko znanych.

Jeśli natomiast Ty wykształciłeś świetnych mistrzów w naszej sztuce, sam zyskasz ogromną sławę. Oni bowiem będą Cię wychwalać jako swego mistrza, a więc lepszego nawet od nich samych. Pamiętaj jeszcze o jednej rzeczy. Prawdziwy mistrz bajarstwa zawsze się uczy. Nie można poprzestać na wiedzy przekazanej przez nauczyciela. Sam musisz wciąż kształcić się w tej dziedzinie. Spisuj zatem po sesjach spostrzeżenia i uwagi o przebiegu spotkania. Zastanawiaj się, co było złe, a co dobre. Co warto zmienić, a co rozwinąć. Podobnie, parę dni po zakończeniu przygody, spotkaj się osobno z każdym z graczy i zapytaj ich, co też odczuli podczas Twego bajania. Jeśli się okaże, że czegoś nie, co chciałeś osiągnąć – brawo. Jeśli jednak nie, zastanów się, gdzie popełniłeś błąd. Nie myśl, że z samym upływem czasu Twój kunszt będzie lepszy. Nic podobnego. Tylko chęć nauki może spowodować, iż w bardzo krótkim czasie osiągniesz wysoki stopień mistrzostwa.

Oto i sam kodeks

1. Wiele większą przyjemność czerpiemy w naszym fachu z zadowolenia graczy niż z chwilowej satysfakcji bycia panem losu.
2. To gracze mają się dobrze bawić, i nie po to przychodz do Ciebie, byś Ty zabijał ich postacie. To ich wybór – zginąć.
3. Mechaniki czasami można używać.
4. Najlepiej jest bająć trzem osobom, a sesja powinna trwać od dwóch do pięciu godzin.
5. Nigdy nie narzucaj się z opisem.
6. Gracz na sesji może zadeklarować kompletnie wszystko. Nie możesz mu tego zabraniać. Do Ciebie zaś należy opisanie wszystkich konsekwencji.
7. Kiedy masz w drużynie nieśmiałego gracza, zwracaj na niego specjalną uwagę.
8. Nie korzystanie z mechaniki wcale nie oznacza nie liczenia się z kartą postaci. Bynajmniej, jest ona bardzo ważnym elementem gry, i to właśnie dla Ciebie, Bajarzu.
9. Umiejętność, na którą gracz wydał najwięcej punktów, to sygnał dla Ciebie, byś umożliwił mu w grze bycie w niej najlepszym.
10. Nieważne, jakich słów użyjesz, gracze i tak odczuwają emocje, jakie emanujesz.
11. Twoi bohaterowie niezależni muszą być różnymi ludźmi.
12. Nie Tobie oceniać umiejętności aktorskie, nie Tobie też decydować, jaka postać bardziej pasuje do gracza. To w kofcu zabawa, a nie komercyjny teatr. Nagradzaj starania.
13. Wymyślaj problem, w jaki wplączesz postacie graczy, a nie to, co oni mają zwinąć.
14. Każda bajka ma swoją tragiczną podszewkę.
15. Bajarz zawsze się uczy.

Teraz opowiedz mi o tym, czego nauczyłeś Cię kodeks. Wiesz, że pamiętałeś o każdej sprawie. Zdałeś. Nadaje Ci zatem tytuł Bajarza. Noś go dumnie i z odpowiedzialnością. Nie zapominaj, że to wszystko jest tylko zabawa.

Zadanie i przykład

Najpierw postaraj się cały tekst uważnie przeczytać, zastanawiając się, jak oddać poszczególne sytuacje. Następnie, już na głos, przeczytaj i odegraj całość, jakby siedzieli przed Tobą gracze. Wszelkie uwagi dla Ciebie opatrzyłem napisem „Informacje dla Bajarza” lub skrótem „IdB”.

[Informacja dla Bajarza: Odpręż się. Masz zacząć od sceny, w której obóz na leśnej polanie pogrążony jest we śnie. Chcąc uzyskać odpowiedni nastrój, Twój głos musi brzmieć spokojnie i cicho. Ty usiądź wygodnie w fotelu, zapatrzyć się gdzieś w dal, jakbyś wpatrywał się w dogasające ognisko].

Bajarz: *Wasze ognisko powoli dogasa. Robi się cicho. Macie wrażenie, że nawet cykady zajęły się czymś ciekawszym niż zagłuszanie spokoju nocy. Jedyne koń Kramusa chyba nie jest w ogóle śpiący* [IdB: W tonie głosu uchwytana niecierpliwość, jakby Tobie, Bajarzu, ten koń przeszkadzał] – *od jakiegoś czasu wierci się w miejscu.*

Kramus: *Zawszany głodomór, przecież dosypałem mu owsa...* [Gramolę się z posłania, cicho wstaje i podchodzi do konia].

[IdB: Nadal tym samym tonem co na początku, ale już trochę mniej spokojnie. Jakbyś z obrzydzeniem podchodził do tej sytuacji. Spróbuj przekazać graczowi to zimno].

Bajarz: *Ostrożnie przemyskasz między zasypiającymi towarzyszami, mijasz ognisko. Jest już chłodno, lekko szczykasz zębami. Podchodzisz do konia* [IdB: Teraz zacznij mówić z napięciem. Przymruż nieco oczy. Sylabizuj. Twoje ciało powinno się sprężyć, a mięśnie napiąć. Pochyl się w kierunku gracza. Spójrz mu w oczy. Zrób to w jednym momencie], *gdy nagle cykady rozpoczynają swoją grę na nowo – tym razem ogłuszająco i wariacko!* [IdB: Jeszcze szybciej i głośniej] *Koń parska, cofa się i staje dęba, głośno rzy.*

Kramus: [Odskakując od konia. Krzyczę]. *Wstawać, coś tu jest nie tak!*

Mirabel: [Zrywam się i jednocześnie chwytam za miecz].

Bratek: [Siadam i bacznie się rozglądam].

[IdB: Teraz wstań. Zacznij nerwowo chodzić po pokoju. Słowa wypowiadaj szybko, z krótkimi przerwami na wdech].

Bajarz: *Cykady dalej odmierzają szeleńczy rytm. Ognisko przygasa, konie szarpają się, głośno rżą i wierzgają.* [IdB: Jakby z niedowierzaniem. Nadal nerwowo. Pochyl się nad stołem lub świeczką]. *Rozglądacie się, skraj lasu wydaje się falować, księżycowe cienie biegną po konarach drzew.* [IdB: Przerwij słowotok w jednym momencie. Po „nagle” wstrzymaj oddech. Szybko spójrz w bok, jakbyś za plecami jednego z graczy coś dojrzał]. *Nagle...* [IdB: Reszta na szybkim wydechu. Jakby te dwa słowa miały wszystko wyjaśnić.] *wszystko milknie. Zapada całkowita cisza, konie są chyba nie mniej zdeorientowane, niż wy...* [IdB: Szybko i głośno. Zerwij się z fotela]. *Słyszycie trzask łamanej gałązki dobiegający od strony lasu.* [IdB: Kiwnij głową, jakbyś wskazywał kierunek].

Mirabel: [Wstaje i czekam, stojąc twarzą do lasu].

Bratek: [Rzucam czar, rozpalam ognisko].

Kramus: [Staję obok Mirabel, wyciągam miecz].

Bajarz: *Jest wam zimno. Ogień – magicznie rozpalamy przez Bratka – daje światło, ale ciepła wcale. Wpatrujcie się w drzewa, skąd dochodzą wyraźne kroki.* [IdB: Wypowiadając to zdanie, mów coraz głośniejsze. Po kropce zawiesz głos i oddech. Spójrz znacząco na graczy].

Kramus: [Krzyczę]. Kogo szlag niesie?!

[IdB: Teraz powoli i niskim głosem. Kończąc wypowiedź jakby znużonym tonem].

Bajarz: *Z mroku wylania się szczupła postać. Widzicie starszego człowieka, niemilosierne brudnego. Ubrany jest w podarte szaty, w dłoni trzyma długi kij. Uśmiecha się przyjaźnie.*

[IdB: Wstań, zrób minę zdziwionego filozofa. Spraw wrażenie, iż opierasz się na łasce. Drugie zdanie wypowiedź z uniżeniem. Na koniec się uśmiechnij].

Bajarz jako Obcy, postać tła: Nie lękajcie się, jestem wędrownicem szukającym dobrych ludzi i ciepła ogniska. I nie szlag mnie niesie, panie rycerzu, jeno tęsknota za towarzystwem.

[IdB: Teraz głosem dziadka opowiadającego dzieciom bajkę. Spokojnie i miarowo].

Bajarz: *Jego głos jest czysty i dostojny. Dziad zatrzymał się i patrzy to nas was, to na ognisko* [IdB: Tu z przekąsem. Spójrz gdzieś w dół, jakbyś wpatrywał się w owe resztki.] *i wasze różno z resztkami kolacji.*

Mirabel: [Szepczę]. Niech sobie idzie swoją drogą, po co nam...

Kramus: Nie szlag, dziadku, jeno szlak na myśli miałem. Zapraszamy na posiłek. [To mówiąc, chowam miecz].

Bratek: Ech, Kramus, ty i ghula byś do chałupy zaprosił.

[IdB: Nadal spokojnym tonem, ale już nie opowiadasz bajki. Dwa ostatnie zdania z nutką litości].

Bajarz: *Nieznamy uśmiecha się jeszcze szerzej i siada przy ognisku. Teraz widzicie, że jego szaty musiały niegdyś mieć swój urok i swoją cenę. Zmarszczki na twarzy gościa są wypełnione brudem.*

Mirabel: Nie podoba mi się to...

Kramus: Spokojnie, dziewczyno, dziad się naje, zaśnie, a my wyruszymy przed wschodem. Nie zaszkodzi nam towarzystwo.

Mirabel: Dobra, już dobra. [Do nieznanego]. Macie tu, dziadku, resztki zajęcia, co go dzisiaj Bratek upolował. Smacznego.

[IdB: Kucnij, zbliż ręce do twarzy, jakbyś to Ty obgryzał owe resztki. Niby z pełnymi ustami. Rzucaj spojrzenia w stronę każdego gracza po kolei].

Bajarz: *Dziad łapczywie obgryza kosteczki, raz za razem zerkając na was radośnie.*

Kramus: [Podchodzę do koni; co z nimi?].

Bajarz: *Wasze konie są już spokojne, spój. Dookoła panuje cisza i spokój. Wieje lekki, chłodny wiatr ze wschodu.*

Bratek: [Siadam obok dziada]. Skąd jesteście, waści... Jak mamy się do ciebie zwracać?

[IdB: Znowu kucnij. Po chwili usiądź wygodnie. Spójrz uważnie na gracza, który o to zapytał. Mów onem nauczyciela].

Obcy: Jestem Vianne. Pochodzę z Doliny.

Bratek: Doliny? Jakiej doliny?

Obcy: [IdB: Prosto i cierpko]. Doliny Kwiatów.

Mirabel: Jesteś elfem? Nie wyglądasz na elfa.

Obcy: [IdB: Z uśmiechem w kąciu ust]. W moich żyłach płynie więcej elfiej krwi niż ludzkiej.

Bajarz: *Vianne skończył jeść.* [IdB: Teraz z napięciem i zmrużeniem oczu.] *przygląda się wam bacznie.*

Obcy: *Długo już podróżujecie. Dokąd zmierzacie?*

Kramus: Na południe. Lyrna.

Obcy: [IdB: Z zimną nienawiścią w głosie]. *Zatem...* [Wstaje]. *Zatem jesteście tymi, których szukam.*

Bajarz: *W tym samym momencie nieznamy podskakuje, wyszarpuje za pazuchy sztylet i atakuje nim Bratka.*

[IdB: Po słowie „Bartka” zwróć natychmiast twarz do tego gracza. Wskaż na niego ręką. Palcami odliczaj do pięciu. Następnie po kolei zwracaj twarz w stronę każdego z graczy. Nie dawaj im więcej jak trzy cztery sekundy].

Kramus: [Podcinam go!].

Mirabel: [Odskakuję i wyciągam miecz].

Bratek: [Rzucam się w tył!].

Bajarz: [IdB: Nadal tym samym gorączkowym tonem. Twoje słowa powinny wystrzeliwać jak z pistoletu]. *Bratek przewraca się do tyłu, lekko draśnięty. Kramus podcina elfa i przyniata do ziemi.*

Mirabel: [Podbiegam i przykładam mu miecz do szyi].

Bajarz: *Nieznamy szarpie się i dyszy, nagle bełkocze jakieś zdanie i wybuch płomieniami. Pali się!* [IdB: Przewróć się na ziemię. Rób to samo, co opisywana postać tła].

[IdB: Znowu szybko skieruj twarz i rękę w stronę kolejnych graczy. Po krótkiej wypowiedzi – następny].

Mirabel: [Odskakuję].

Kramus: [Biorę pled i rzucam na elfa].

Bratek: [Wstaje i pomagam Kramusowi].

[IdB: Teraz już wolniej. Nadal jednak gorączkowo].

Bajarz: *Przykrywacie go pledem, dusząc płomień. Czujecie potworny swąd; elf stara się wam wyrwać. Po chwili daje sobie spokój – czujecie, jak jego ciało nieruchomieje.*

Bratek: [Odkrywamy pled].

Mirabel: [Asekuruję go z mieczem w dłoni].

Bajarz: [IdB: Powoli i z obrzydzeniem]. *Odstaniacie zwęglone ciało. Wszystko się spaliło, włącznie z szatami. Resztki twarzy są wyrzucone w potwornym grymasie. Pod pachą trupa widzicie mały flakonik, pęknięty.* [IdB: Ostatnie słowa, jakby ze znakiem zapytania. Spójrz uważnie na graczy].

Kramus: Co to jest, u licha?

Mirabel: [Podnoszę sztylet elfa].

Bajarz: [IdB: Miarowym, mechanicznym głosem]. *Podnosisz z ziemi sztylet i oglądasz go uważnie. Typowa elfia robota, przypominająca zdobieniami bardziej królewski nożyk do papieru niż broń. Całe ostrze błyszczące, jakby było posmarowane tłuszczem. Kończąca jest ochlapana krwią.*

Bratek: Droga Melitele! Trucizna!

Bajarz: [IdB: Jakbyś odczytywał nekrolog. Spięte mięśnie policzków. Oczy szeroko otwarte]. *Bratek pada na ziemię.*

KRANIEC ŚWIATA



KSIĘGA KONTYNENTU

Był w drodze od dwóch dni. Rozkaz królewski i poczta dopadły go w Hagge, gdzie wypoczywał po powrocie z Tretagorn. Opuścił twierdzę nocą, galopując gościncem wzdłuż lewego brzegu Pontaru, przekroczył granicę z Temerią przed świtem, a teraz, w południe następnego dnia, był już nad brzegiem Ismerwy. Gdyby król Foltest był w Wyzimie, Aplegatt doreczyłby mu pisanie jeszcze tej nocy. Niestety, króla nie było w stolicy – przebywał na południu kraju, w Mariborze, oddalonym od Wyziminy o blisko dwieście mil. Aplegatt wiedział o tym, dlatego w okolicach Białego Mostu porzucił wiozący na zachód gościnnie i pojechał lasami, w kierunku Ellander.

„Czas pogardy”

Czym jest Kontynent?

Najłatwiej powiedzieć – Waszym domem, nowym domem. Miejscem, w którym, przenosząc się w świat „Wiedźmina”, będziecie przeżywać większość swoich przygód, doznacie chwil triumfu i rozpacz, zdobędziecie sławę, bogactwa – albo znajdziecie szybką śmierć.

Kontynent to zdobyty przez ludzi ląd, na którym niedobitki starych ras próbują przeżyć, układając sobie jakoś życie z człowiekiem, albo też rozpaczliwie walczą o przetrwanie, a przede wszystkim o godność swego ludu. To krainy pełne niebezpieczeństw, które choć znajdują się we władaniu cywilizowanych istot, wciąż pełne są potworów, z których tylko część jest dziełem natury.

A dokładniej?

Kontynent w istocie nie jest osobną krainą, lecz fragmentem lądu znacznie większego, rozciągającego się na wschód od Wielkiego Morza. Jednak naturalne, górskie granice na tyle izolują go od reszty świata, iż zaistniała tam oryginalna kultura, niepodobna do tego, co powstało w innych częściach globu.

Kontynent to przede wszystkim rejon ograniczony od zachodu brzegami Wielkiego Morza, od północy Smoczymi Górami, od wschodu pasmami Ognistych Gór, Gór Sinych oraz gór Tir Tochair, od południa zaś południową granicą Gemmery. Zwykle się też doń zalicza państwo Toussaint u zbiegu Gór Sinych oraz Tir Tochair. Niektórzy geografowie granice Kontynentu rozciągają także na Nilfgaard, jako powody wskazując silne związki kulturalne i gospodarcze imperium z północą – jednak mnóstwo różnic między tamtejszą cywilizacją a kulturą Nordlingów nie pozwala większości uczonych zgodzić się z ową opinią.

Krainy Kontynentu

– Spójrz na mapę. Zobacz, ile tu twierdz. Zauważ, tu jest Verden, tu Brugge, tutaj Wyspy Skellige...

– A to, co to jest? Ta wielka biała plama? (...)

– Las Brokilon – powiedział. – To teren zakazany.

„Krew elfów”

Poniżej znajdziecie opisy najważniejszych państw Kontynentu, dosyć szczegółowe, ale mimo to dające szerokie pole do popisu Waszej wyobraźni. Krainy, które pewnie przemierzycie



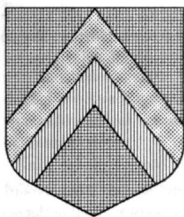
wzdłuż i w szerz, za każdym razem odkrywając je na nowo. Ludne miasta, niezbadane puszcze, dzikie i odludne pustkowia... Wszystko to czeka na spragnionych przygód śmiarków.

Nim zaczniecie o nich czytać, zapoznajcie się jeszcze ze sposobem na jaki mieszkańcy Kontynentu dzielą swój kraj. Ponad państwami wyróżniają oni bowiem szerszy podział, do którego wielokrotnie odwołujemy się w tekście tego podręcznika. Widzą oni przede wszystkim centralne i najsilniejsze Cztery Królestwa: Kaedwen, Aedim, Redanię i Temerię. Do ich granic sięga cywilizowana, choć o surowym klimacie, Północ i dzikie Południe, kojarzone z prymitywnym stylem życia, pełne potworów i niebezpieczeństw.

W poniższym tekście pominięto opis Nilfgaardu i podbitych przezeń krain, jako że w czasach, w których dzieć się będą przygody bohaterów naszej gry, nie utrzymywano z nim częstych stosunków, prawie tam nie podróżowano, a nawet – w co wręcz trudno uwierzyć, właściwie nie zdawano sobie w ogóle sprawy z istnienia cesarstwa. Jego opis zaś pojawi się w pierwszym z przygotowywanych dodatków do gry „Wiedźmin”.

Aedim

Aedim to królestwo rozciągające się między Mahakadem na zachodzie a Górami Sinyimi na wschodzie. Na północy toczy



odwieczny spór z Kaedwen o kraj między Likselą a rzeczką Dyfne, który Kaedwańczycy uważają za swe pradawne ziemie, zwane Dolną Marchią. Aedim, przylegające do Gór Sinych, stanowiących zachodnią granicę Kontyentu, było jednym z najpóźniej skolonizowanych przez ludzi terenów. Żywa jest tam niechęć do

innych ras, szczególnie elfów, których niedobitki wciąż jeszcze zamieszkują najbardziej niedostępne knieje i górskie doliny.

Aedim jest rolniczym krajem pełnym wzgórz i pagórków. Prawie jedną trzecią porastają bezludne puszcze – źródło skór, miodu i wosku. Niezmienny, kontynentalny klimat sprawia, że ziemia daje tam bogate plony, szczególnie na wschodzie, w rejonie zwanym Doliną Kwiatów (po elfiemu Dol Blathanna) – prawdziwym spichlerzu królestwa. Na pograniczu z Mahakamem i w Górach Sinych wydobywa się niewielkie ilości kopalni, głównie węgla i mniej szlachetnych metali.

W Górach Sinych znalazły schronienie elfy, przepędzone przez osadników ze swego dawnego królestwa, Dol Blathanna. Mało kto samotnie zapuszcza się w te rejony, bowiem Starszy Lud pała gorącą żądzą odwetu. Tamtejsze Wolne Elfy (jak się nazywają) są zbyt dumne, aby koegzystować z ludźmi. Utrzymują niezależność, choć cierpią głód i choroby, nie potrafią bowiem uprawiać ziemi ani hodować zwierząt. Czasem tylko zapuszczają się w tajemniczy do Doliny Kwiatów, aby podpatrzeć pracujących tam rolników i kraść im ziarno oraz sadzonki. Górskie kopalnie są więc dzień i noc strzeżone przez wojsko, które eskortuje też karawany z urobkiem. Mimo to niejeden górnik padł od strzały, niejedna gwarecka osada poszła z dymem.

Dzisiejsza Dolina Kwiatów to najzamożniejsza i najbardziej urodzajna część królestwa. Pod elfach zostały piękne miasta i pałace, zaadaptowane na ludzkie siedziby. Nigdzie indziej w całym Aedim nie ma tylu wiosek, wioseczek, pól uprawnych. Żyje tam ludek pracowity, utrzymujący pradawne, na

wpół elfie tradycje, chociażby czcący wiedzące – mądre kobiety, wspierające potrzebujących swymi radami. Chowa ją jednak przed władzami, bowiem wiedzące nierzadko nakazują uczynić co innego, niż życzyliby sobie okoliczni feudałowie.

Stolicą i największym miastem Aedim jest Vengerberg, słynący z młynów słodowych, gorzelni, farbarni i tkalni. W związku ze względną bliskością Mahakamu, mimo panującej w kraju niechęci do niełudzi, w stolicy znajdują się liczne filie krasnoludzkich banków, w tym słynnej rodziny Vivaldich. Vengerberg, otoczony pysznymi murami, jest domem i schronieniem dla prawie sześciu tysięcy dusz – zarówno mieszczan, jak i wojskowej załogi, strzegącej siedziby królewskiej oraz spokoju na ulicach.

Drugim co do wielkości miastem jest Aldersberg, wyrosły wokół twierdzy, które przed zdobyciem Dol Blathanna chroniła granice Aedim. Dzięki wojskowemu zamówieniom powstały tam liczne konwiarnie i manufaktury wełniane.

Spora jest też Guleta, na pograniczu z Mahakamem, słynna z huty i kowalskich warsztatów. To tu przetwarza się rudę z Gór Sinych.

Bremervoord

Księstwo na przylądku o tej samej nazwie, najdalej na wschód wysunięty skrawek Kontyentu. Od północy, na rzecce Dol Analette, graniczy z Cidaris, na zachodzie z Verden. Władą nim książę Agloval, rezydujący w mieście u szczytu cypla, także noszącym nazwę Bremervoord.

Bremervoord to skalista, niegościinna kraina smagana morskimi wiatrami. Większość wybrzeża jest stroma i urwista, bielejąca wapiennymi klifami. Na krańcu przylądka znajdują się dwie duże, wulkaniczne rafy, a brzeg jest pocięty zatokami i fiordami. Mieszkańcy księstwa żyją głównie w wioskach i miasteczkach na wybrzeżach, utrzymując się z handlu i rybołówstwa.

Podobno na samym czubku przylądka, za parą skał noszących nazwę Smoczych Kłów, tam gdzie kończy się kontynentalny szelf, znajdują się wykute w skałę schody do zatopionego miasta Ys, zamieszkanego ponoć przez podobne gadom, inteligentne isoty. Kilka rybackich załóg, które zapuściły się w tamte okolice, przepadło bez wieści. Rybacy łękają się tu łowić, choć władze oficjalnie zaprzeczają istnieniu jakiegokolwiek zatopionego miasta, a zniknięcia załóg tłumaczy się atakami „zwykłych” potworów.

Brokilon

Pradawna puszcza, królestwo i sanktuarium driad, pilnie strzeżone przed obcymi, szczególnie ludźmi, których czekać może tu tylko śmierć od strzały. Znajduje się mniej więcej między górnym biegiem rzeki Adalatte, która tam ma swoje źródła, a rzeką Wstążką, wciśnięte między Soden, Brugge, Kerack i Verden. Ponoć tamtejsze driady są

Cista krain kontyentu

Aedim – str. 152	Malleore – zob. Kovir
Angren – zob. Cintra	Narok – zob. Kovir
Bremervoord – str. 153	Novigrad – str. 156
Brokilon – str. 153	Poviss – zob. Kovir
Brugge – zob. Cintra	Redania – str. 157
Caingorm – str. 154	Rivia – zob. Lyria
Cidaris – str. 154	Skellige – str. 157
Cintra – str. 154	Sodden – zob. Cintra
Creyden – str. 155	Talgar – zob. Kovir
Kaedwen – str. 155	Temeria – str. 158
Kerack – str. 155	Toussaint – str. 158
Kovir i poviss – str. 156	Velhad – zob. Kovir
Lyria i rivia – str. 156	Verden – str. 158
Mahakam – zob. Temeria	Zarzece – zob. Cintra

na tyle miłosierne, że strzelają do intruzów dwa razy: raz – by ostrzec, drugi – by zabić. Często jednak przerażony wędrowiec nie rozumie przestrogi i ginie naszpikowany szypami. Powiadają jednak, że ostatnio dziwożony strzelają bez ostrzeżenia.

Dodatkową ochronę Brokilonu stanowią porozmieszczone na obrzeżach puszczy rozmaite wyszukane i okrutne pułapki. Przeszkodę dla intruzów i najeźdźców stanowi też sam las – prawdziwy macek, pełen skłębionych konarów, gęstych zarośli, wartkich strumieni, bagien i trzęsawisk. Wśród drzew mieszkają też przeróżne potwory, w tym straszliwe skolopendromorfy. W razie potrzeby Brokilon skrywają również gęste, magiczne opary, pozwalające driadom ukryć się przed oczyma niepożądanych gości.

Okolice puszczy też nie są dla ludzi bezpieczne. Lewy brzeg rzeki Wstążki oraz obrzeża lasu znane jako Ośma Miła, Wypalanki i Sowie Wzgórze, choć dawno wykaraczowane i obsiane, driady wciąż uznają za część Brokilonu i często organizują krwawe rejsy na tamtejszych osadników. Ci zaś nie pozostają im dłużni – i tak od lat trwa tam okrutna i bezwzględna wojna podjazdowa.

W głębi puszczy leży Duén Canell, zwane też Miejscem Dębu, magiczne serce Brokilonu i stolica driad. To skąpana we mgle kotlina, gdzie dziwożony mieszkają wśród konarów pradawnych drzew, w okrągłych domach splecionych z żywych gałęzi. Niewielu śmiertelników zawitało tam i wróciło, by móc o tym opowiedzieć.

W brokilońskiej puszczy znajduje się też słynne Craag An, pradawna, przypuszczalnie elfia nekropolia. O jej skarbach – górach złota i klejnotów leżących w katakumbach i pod marmurowymi płytami – krążą legendy, jednak nikt jakoś nie kwapi się po nie wyruszyć.

Caingorm



Ubogie królestwo między górnym biegiem rzeki Buiny a Górami Pustulskimi. Jego mieszkańcy żyją głównie z pasterstwa, bowiem urodzajnej ziemi jest tam niewiele – przez co kolejni władcy Caingorm łakomie spoglądają na sąsiednie księstwa. Kraj ten słynie ze znakomitych huczników, głównej siły miejscowej armii. Neutralność i tolerancja panujące ostatnimi czasy w Caingorm sprawiają, iż kraj zaczyna się powoli i systematycznie rozwijać, wzbogacany przez szukających tu azylu rozmaitych uciekinierów.

Caingorm słynie z Gór Pustulskich, niewysokich wapiennych szczytów, pełnych wydrążonych przez wodę jam i grot, podobno schronienia smoków. Stolicą księstwa jest Hengfors – niewielkie drewniane miasto z wąskimi ulicami, głównie odwiedzane przez traperów wędrujących po południowych puszczech i Górach Pustulskich. Prowadzona przez władców Caingorm polityka neutralności sprawia jednak, że

do Hengfors z każdym rokiem przybywa wiele osób uciekających przed prześladowaniami, a także czarodzieje. Miasto więc powoli, ale systematycznie, się rozbudowuje.

Cidaris

Nadmorskie królestwo, północny sąsiad Bremervoord. Małe, ale całkiem silne i zamożne państwo. Wielkie dochody przynoszą mu plantacje winogron (rzadkich w tych stronach, a dobrej jakości), z których tłoczy się czerwone i białe wino. Mimo to większość mieszkańców utrzymuje się z rybołówstwa. Pieniądże uzyskane z handlu winem idą głównie na flotę wojenną, jedną z silniejszych na Kontynencie. Władcy Cidaris pozostają w przymierzu z Czeremą Królestwami, chroniąc swymi okrętami ich zachodnie skrzydło.

Stolicą Cidaris jest portowe miasto o tej samej nazwie, zbudowane na elfich fundamentach. Choć niewielkie, jest całkiem ładne, z urokliwymi uliczkami oraz misternymi krążankami na białych domach. Słynie z Morskiego Bazaru – targowiska, na którym można kupić najbardziej niezwykle towary, przywiezione przez marynarzy chyba ze wszystkich stron świata. W mieście rezyduje też jedynowładca kraju, król Ethain, wielki znawca i koneser sztuki, zwłaszcza poezji.

Cintra



Silne królestwo u podnóża Gór Amell, najmocniejsze państwo Południa. Kraj odważnych, twardych i pełnych temperamentu ludzi, zbudowany na elfich fundamentach – czego dowodem jest wygląd wielu budynków stolicy, też Cintry. Nawet nazwa państwa pochodzi zresztą od elfiego słowa – *Xin'trea*. Cintryjski

krajobraz to przede wszystkim rozległe niziny, z licznymi polami oraz pastwiskami, pośród nich szmerzące strumyczki, młyny i wiatraki. Hodowane tu konie to jedne z lepszych rumaków Kontynentu. Cintryjczycy to śmiały żeglarze i świetni wojownicy, którzy jako jedni z nielicznych potrafili dać nauczkę piratom ze Skellige. Zaprawiają się w potyczkach z sąsiadami, królestwo bowiem prowadzi liczne spory graniczne. Na północy przyjmuje hołd od księżstwa Attre i królestwa Brugge, które to Temeria chciałaby włączyć do swojej sfery wpływów. Prowadzi też spór o Sodden i Zarzecze, których pragną również Lyria oraz Temeria. Spór ów wydaje się dosyć zagadkowy, bowiem owe puszczańskie tereny, leżące w widłach Iny i Jarugi, oraz na północ od nich (u podnóża Mahakamu) i na południe (u podnóża Amellu) należą do najdzikszych i najbardziej niebezpiecznych na całym Kontynencie. Znajdują się tam (w pobliżu Zarzecza) chociażby osławione Miechunowe

Uroczyiska, miejsce tak nawiedzane przez potwory, że nawet wiedźmini obawiają się tamtędy przejeżdżać. Nie zachęcają też ponure bagniska Angrenu u samych podnóży Mahakamu, chociażby wielkie Ysgith, w meandrze Jarugi – trzydzieści mil kwadratowych zamglonych mokradeł, porośniętych pokracznymi drzewami i zamieszkanymi przez równie pokraczne istoty.

Jako że swą dzikość przynajmniej część tego obszaru zawdzięcza dawnym najazdom ze Skellige, wśród puszczy można spotkać zarośnięte krzakami, zrujnowane zamki i świątynie, albo i nawet całe osady. Bogowie tylko wiedzą, jakie szkaradziństwa mogą się w nich teraz gnieźdź – ale też i jakie skarby mogli pozostawić dawni mieszkańcy.

Drugim dzikim obszarem, tym razem jak najbardziej centryjskim, są lasy Erlenwaldu na południu, u podnóża Amellu. Ludzkie osiedla są tam tylko w na rubieżach, dalej zaczyna się królestwo leśnych, zjadarek, wilkołaków i innych leśnych demonów. Nie toczy się tam jednak zacięta wojna z potworami, jak to bywa w innych regionach Kontyentu, dosyć jest bowiem kłopotów z Soddem i Zarzeczem.

Paradoksalnie, owe groźne rejony to ulubione miejsce polowań centryjskiej arystokracji, bo oprócz potworów pełno tam dorodnego zwierza. Największym grodem kraju jest rzecz jasna stołeczna Cintra, miasto portowe, i choć nie leży nad morzem, łączy je z nim system rzek i kanałów oraz rzeka Marnadal, której dolina należy do najgęściej zaludnionych okolic królestwa. Cintra to wielki, tętniący życiem ośrodek handlowy, duży port odwiedzany przez tysiące marynarzy, na których czeka tam wiele uciech: liczne tawerny, burdele, domy hazardu.

Na terenach Soddem i Zarzecza nie ma wielu miast, są tam przede wszystkim otoczone palisadami wioski oraz wojskowe forty, na przemian obsadzone przez wojska spierających się o tę krainę państw. Taką jednak odludną okolicę upodobał sobie druizdi, zakładając w Angrenie, w lesie Caed Dhu prawdopodobnie największy, a na pewno najsłynniejszy krag Kontyentu. Na uwagę zasługuje tylko Riedbrune, niewielkie, otoczone ostrokołem miasteczko, za to rojne – leży bowiem tuż nad przełęczą Kłamat, jedyną drogą prowadzącą na południe, za góry Amell.

Cintra nie jest tyranią. Rządzi nią dziedziczny król, zasięgający opinii Rady złożonej z najpotężniejszych baronów. Tron dziedziczy się tylko po mieczu, jednak nieraz już się zdarzało, iż realną władzę, zamiast nieudolnych monarchów, sprawowały ich małżonki.

gdziekolwiek wyglądającym na powierzchnię w postaci malowniczych skałek. Z takiego białego kamienia zbudowane jest też brudne i prowincjonalne miasto Creyden, otoczone ziemnymi wałami.

Kaedwen



Wielkie, puszczańskie królestwo na wschodzie Kontyentu, rozciągające się wzdłuż Gór Sinych, Ognistych i Smoczyc. Lasy zajmują prawie dwie trzecie kraju i są jego głównym bogactwem; typowy Kaedwańczyk to jasnowłosa, twardy i uparty drwal. Mieszkańców tego miejsca zahartowały częste walki z kryjącymi się po lasach oddziałami dzikich elfów, niesłuchanie licznymi w tym regionie. Swego czasu królowie Kaedwen regularnie wysyłali w bory karne ekspedycje, które bezlitośnie wycinały niespokojnych Aen Seidhe. Nic zresztą dziwnego, iż elfy są tu gniewne – wszak w kaedweńskich lasach, przy granicy z Aedirn, znajdują się ruiny Shaerawedd, pięknego miasta Starszego Ludu i ostatniego bastionu najtragiczniejszego elfiego powstania.

Najgęściej zamieszkane okolice Kaedwen to jednak miejscowości wolne od puszczy i drzew – na nich znajduje się miasto Ard Carraigh, stolica królestwa. W większości jest zbudowane z drewna, poza królewskim pałacem stanowiącym zaadaptowaną elfią budowlę. Otaczają ją jednak piękne, ceglane mury – ewenement w tym regionie. Równinne tereny w okolicy Ban Glean, nad graniczną rzeką Likselą, są ojczyzną znakomitych jeźdźców, chluby kaedweńskiej armii.

Do ciekawszych miejsc Kaedwen należą też dwie słynne szkoły: czarodziejów w Ban Ard przy granicy z Aedirn (a teoretycznie to nawet już na jego terenie) oraz wiedźminów w Kaer Morhen, leżąca u podnóża środkowej części Gór Ognistych.

W Kaedwen znajduje się też jedyna droga wodna ku tajemniczemu krainom dalekiej północy i wschodu, między innymi ku Zerrikanii – osławiona przełęcz Elskerdeg. Miejsce to odludne, rzadko uczęszczane, za to wręcz rojące się od upiórów i najróżniejszych straszylów. Do najbliższej cywilizacji jest stamtąd przeszło dwieście mil.

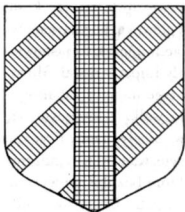
Kerack

Małe rolnicze królestwo graniczące z Brokilonem, teoretycznie niezawisłe, w praktyce podległe Temerii. Mieszkańcy żyją przede wszystkim z uprawy roli; nie ma tu wiejskich miast. Nawet królewski zamek to tylko drewniana forteczka na sztucznym wzgórzu, otoczona chałupami. Stąd wywodzi się wielu najemników – w tym sporo temerskich lancneckich – uciekających przed biedą i beznadzieją.

Creyden

Małe księstwo na Północy, ze stolicą o tej samej nazwie, będące w zależności lennej od Koviru, jednak ostatnio rzadko egzekwowanej. Raczej ubogie, pozbawione bogactw naturalnych. Zamieszkują je pasterze owiec, które na tujejszych wielkich łąkach (dominującej cześć krajobrazu) znajdują wiele soczystej trawy. Więcej z ziemiami Creyden nie da się zrobić, bowiem większość z nich, szczególnie na zachodzie, leży płytko na kamienistym wapiennym podłożu,

Kovir i Poviss



Neutralne królestwa na Północy, połączone unią realną.

W skład Koviru wchodzi też lenne księstwa Narok, Velhad i Talgar u podnóża Smoczych Gór oraz Malleore w górnym biegu rzeki Toipy.

W Kovirze i Poviss panuje bardzo surowy i mroźny klimat; typowe dla owych krain są długie śnieżne zimy oraz krótkie deszczowe lata. Na skalistej i baginistej ziemi niewiele rośnie, lasy dalekiej północy są zbyt rzadkie, by opłacało się je eksploatować. Przez wiele wieków regiony te uchodziły więc za siedlisko biedy i prymitywizmu. Tymczasem, od wielu już lat, Kovir i Poviss to najbogatsze,

a kto wie, czy nie jedne z najsilniejszych królestw Kontynentu. Sekretom owej potęgi są: przebogate złoża wszelkich dóbr naturalnych – rud i szlachetnych kruszców w Smoczych Górach (osiemdziesiąt procent złota na świecie wydobywa się właśnie tam), liczne saliny warzące cenną sól z morza oraz huty szkła topiące je z płazowego piasku. Kovirskie szkło znane jest szeroko, większość szklanych wyrobów używanych przez mieszkańców Kontynentu nosi znak tamtejszych hut. Poviss to także potęgą rybołówstwa, głównie dzięki dzielnym rybakom z Łukomorza. Kovirskie rzemiosło stoi z kolei na bardzo wysokim poziomie, nie bez zasługi cywilizowanych elfów, dosyć licznie zamieszkujących pogranicze z Poviss. Tamtejszych wytwórców do pracy mobilizuje też pewnie fakt, iż zarabiają prawie czterokrotnie więcej niż gdzie indziej.

Kovir i Poviss starają się też powiększać swoją potęgę, chętnie przyjmując emigrantów, ściągając z innych krajów najbardziej wartościowe jednostki, oferując im znakomite warunki bytowe. Oba królestwa stanowią też wymarzony azyl dla wszelkiego rodzaju buntowników i rebeliantów, którzy chcieliby na obczyźnie wypróbować swoje pomysły.

Bezpieczeństwa królestw i jego licznej handlowej floty pilnują: potężna, świetnie wyszkolona, wyposażona i bitna armia oraz marynarka składające się ze znakomicie opłacanych kaprów oraz najemników z całego Kontynentu. Kovirczyki oraz mieszkańcy Poviss w miarę możliwości wolą prowadzić wojny rękoma najemników.

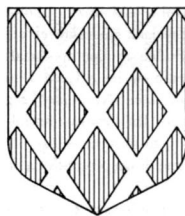
Królowie uni Koviru-Poviss mają dwie stolice: letnią – w povisskim Pont Vanis, i zimową – w kovirskim Lan Exeter. Paradoksalnie, zimowa stolica leży bardziej na północ – obmywa ją jednak ciepły prąd, który siarczyste mrozy zmienia w mżawkę i mgły. Zresztą nie tylko z tego powodu Lan Exter jest niezwykłym miastem. Zbudowano je na wysepkach u ujścia dużej rzek Tango, płynącej aż z Gór Smoczyc. Jest prawdziwym grodem na wodzie, poprzecinanym niezliczonymi

kanalami. Charakterystyczną cechą budowli Lan Exeter są waziatkie frontowe ściany budynków – im ściana szersza, tym większy płaci się od niej podatek. Komunikację umożliwiają liczne, wielowiosłowe łodzie o charakterystycznym zadartym dziobie i rufie. Ich właściciele zgromadzeni są w specjalnym cechu przewoźników. Główną arterią miasta jest Wielki Kanał, przecinający je na dwie połowy. Przy nim znajdują się główne gmachy: siedziba Admiralicji, Gildii Kupieckiej, mały, acz gustowny Pałac Kultury i Sztuki (najsłynniejsza galeria obrazów na Północy!) oraz przede wszystkim królewski pałac Ensenada, do którego prowadzą imponujące i bardzo długie schody z białego marmuru.

Lan Exeter to nie tylko wspaniałe budowle. Ten wielki port odwiedzają każdego roku tłumy marynarzy, na których czeka olbrzymia dzielnica rozpusty i armia ulicznych ladaczników, a także mrowie tawern i oberży. Tutaj też – najłatwiej i najtaniej na Kontynencie – można zakupić rozmaite dziwaczne używki, takie jak opium i haszysz. Oczywiście, wszystkie burdele, kurtyzany, knajpy i sklepiki płacą miastu podatek, stanowiący niemалą część jego dochodów.

Stolica Koviru – leżąca w pobliżu ujścia rzeki Toipy Pont Vanis – to miasto bardziej typowe, wielkie, ludne i barwne, otoczone podwójnym pierścieniem kamiennych murów. U samego ujścia rzeki, na wysepce, stoi potężna forteca, skutecznie odstraszaająca wszystkich ewentualnych najeźdźców, a także stanowiąca główną bazę marynarki wojennej.

Lyria i Rivia



Konfederacja dwóch krain, zwana na przemian Lyrią i Rivią, leży między Sodden a Górą Sinymi. Słynie z niezwykle bitnej, ale kiepsko wyposażonej armii, posiada mocno szwankującą gospodarkę. Mieszkańcy Rivii mają opinię nierobów, złodziei i cwaniaków, mało kto za nimi przepada. Złośliwi mówią,

że cały dochód państwa wytwarzają liczne osiadłe w nim krasnoludy, zamieszkujące getta w największych miastach.

Kraj ma dwie stolice: letnią – Lyrię i zimową – Rivię, na południowych brzegach jeziora Loc Eskalott. Nad tą drugą góruje bardzo okazała, królewska siedziba: pękaty zamek na cyplu.

Novigrad

Wolne miasto na redańskim wybrzeżu, największe i najbogatsze na Kontynencie, najważniejsze centrum handlu. Kupcy się tu dosłownie wszystkim: zbożem, kołmi, przyprawami, wyrobami rzemiosła... Wiele towarów pojawia się też dzięki posiadanemu przez Novigrad prawu składu – kupiec, który zatrzyma się w mieście, musi w nim pozostać,

dopóki nie sprzeda wiezionych towarów. Novigrad to także stolica mody – tam wyrabia się słynne skórzane kurtki nabijane ćwiekami, stanowiące zresztą charakterystyczny ubiór mieszczan.

Miasto powstało na elfich fundamentach. Tutejsze domy są murowane, a główne ulice pokrywa bruk. Jest w nim morski port, składy, cztery młyny wodne, rzeźnie, tartaki, wielka manufaktura produkująca ciżmy, wszelkie wyobrażalne cechy i rzemiosła, mennica, osiem banków, dziewiętnaście lombardów, zamek i kordegarda, szafot, szubienica z zapadnią, trzydzieści pięć oberży, teatrum, zwierzyńiec, bazar, dwadzieścia zamtuzów, dużo świątyń. Stanowi dom trzydziestu tysięcy osób, w tym licznych nie ludzi. Ponoć stale przebywa w nim drugie tyle przyjeźdźnych. Z tego wszystkiego płyną niewyobrażalne wręcz pieniądze, wystarczające na zbudowanie wokół olbrzymiego miasta równie olbrzymiego pasa murów, pełnego baszt i barbakanów. Niestety, wysokie dochody oznaczają też wysokie ceny, wręcz przysłówowe.

Niezwykle jest to, iż owo kupieckie miasto – siłą rzeczy stolica pieniądza i spraw jak najbardziej doczesnych – jest państwem teokratycznym. Rządzi nim hierarcha, najwyższy kapłan obowiązuje w Novigradzie kultu Wiecznego Ognia. Duchowieństwo nie wtrąca się jednak w poczynania swoich owieczek, pilnując jedynie, aby regularnie płacili podatki i oddawali część Wiecznemu Ognowi. Knąbymi zajmuje się osławiona straż świątynna, banda bezwzględnych morderców i okrutników w czarnych strojach i charakterystycznych, okrągłych czapkach ze skóry. Uzbrojona jest w bity z lamii, kołczasty pnąca, straszliwie kaleczącego uderzoną osobę. Wypada dodać, że w większości krain Kontynentu używanie lamii jest zabronione.

Militarnego bezpieczeństwa Novigradu strzeże Redania, dla której wolne miasto jest najcenniejszym partnerem handlowym. Oczywiście sprzymierzeńcy każą sobie za tę ochronę słono płacić.

Redania

Silne i bardzo bogate królestwo na północ od Temerii, ze stolicą w Tretogorze. Krociove zyski czerpie z handlu z Novigradem i eksportu zboża – rzecz można, iż stanowi spichlerz całego Kontynentu, a może nawet innych części świata. Dlatego też dominującym elementem redańskiego krajobrazu są ogromne, falujące łąny zboża.

Estymy i dochodów królestwu dodaje też fakt, iż na jego terenie znajduje się słynna Akademia Magii w Aretuzie (na wyspie Thanedd, w pobliżu portowego miasta Gors Velen) oraz miasteczko Oxenfurt ze znakomitym uniwersytetem (u ujścia Pantaru).

Dosyć specyficzna jest struktura społeczna tego kraju – posiada ono najliczniejszą ze wszystkich Czterech Królestw szlachtę, uważającą się za jedynych właścicieli i prawdziwych Redańczyków. Stanowi ona też większość redańskiej armii. Choć mocno zróżnicowana pod względem finansowym, szlachta prawnie jest równa. Tymi samymi przywilejami cieszą się zarówno biedacy własnoręcznie uprawiający ziemię,

jak i bajejnie bogaci magnaci, mieszkający w pysznych pałacach i utrzymujący prywatne armie.

Redańska szlachta żyje głównie w wsi, w rozrzuconych po całym kraju dworach i folwarkach. Zajmuje się głównie rozywkami, wojaczką, handlem zbożem i hodowlą koni. Rumaki z Redanii nie mają zresztą sobie ponoć równych, a tamtejsza szlachecka jazda należy do najlepszych na świecie. Od kupczenia większość nobilitacji raczej się powstrzymuje, bowiem za zajęcie się nim lub osiedlenie w mieście grozi utrata szlachectwa: co prawda, w praktyce kara to rzadko egzekwowana, ale lepiej uważać...

Na szlachtę pracują pańszczyźniani chłopci, traktowani w Redanii chyba najgorzej na całym Kontynencie. To w praktyce niewolnicy, którzy większość czasu spędzają na pańskich polach i którzy na ożenek albo zmianę miejsca zamieszkania muszą uzyskiwać specjalne pozwolenia. Można nimi swobodnie dysponować, sądzić ich, poniewierać, dawać w prezencie, sprzedawać, a nawet przegrywać w kości. Wyjątek stanowią farmerzy niziolki z Hirundum, tworzący autonomiczną społeczność, cieszącą się sporymi przywilejami.

Redania jest dziedzicznym królestwem, jednak władca musi dzielić się rządami z sejmem i senatem, radami złożonymi odpowiednio z delegatów szlachty poszczególnych krain państwa oraz z wyższych urzędników. Ostateczne decyzje cały czas należą do monarchy, ale uczeni z Oxenfurtu prorokują, iż nie potrwa to długo.

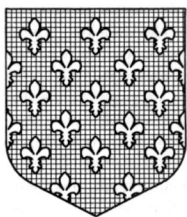
Stolica Redanii to postawiony na elfich fundamentach Tretogor, leżący na szlaku do Novigradu. Paradoksalnie, miasto to jest stosunkowo niewielkim grodem, poza okazałym pałacem królewskim i gmachami rządowymi nie mającym nic ciekawego do pokazania – w każdym razie w porównaniu z największym miastem państwa, portowym Gors Velen. Gród ten jest duży i rojny, otoczony murami najeżonymi wieżami o szpiczastych wierzchołkach. Miasto zbudowały elfy wieki temu, mur jest jednak nowy, mierzy aż kilkanaście metrów wysokości. Serce Gors Velen bije przy przecinającej je ulicy Głównej, łączącej bramę Główną i Morską. Znajdują się tam liczne kramy, warsztaty złotników, oberże.

Poza handlem morskim znaczącym źródłem dochodów Gors Velen jest zaopatrywanie wymagających czarodziejek z Thanedd – stąd liczne warsztaty rzemieślników i luksusowe gospody, w tym słynna na cały kraj „Srebrna Czapla”.

Skellige

Wyspiarskie królestwo rozciąga się naprzeciw brzegów Cintry i jest z nią sprzymierzone. Leży na górzystym archipelagu, który składa się z wielkiej wyspy Ard Skellig, dużo mniejszej Faroe, Hindarsfjall (na której znajduje się święty gaj), Spikerog, Undvik. Największym grodem jest warownia Kaer Trolde na Ard Skellig. Wyspiarze to głównie rybacy, pastersze i piraci – więcej informacji na ich temat znajdziecie w książce „Ziarno prawdy”, str. 225.

Temeria

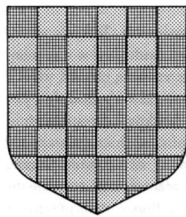


Najpotężniejsze z Czterech Królestw, silne, bogate i sprawnie zarządzane. Środkiem nurtu Pontaru graniczy z Redanią, z którą często prowadzi wojny celne. Czerpie wielkie dochody z kupiectwa, bowiem przebiegają tu ważne szlaki handlowe z Aedirn i Cintry. Stolicą jest Wyzima, położona w centrum kraju, nad

Jeziorem Wyzimskim. Dziwne to miasto, bo choć w większości murowane (kamień jest tu tani ze względu na bliskość Mahakamu) otoczone jest wałem ziemnym najeżonym drewnianym ostrokołem.

W krajobrazie Temerii dominują pola uprawne, jednak nie brak tam i lasów (porastają leżące na zachodzie państwa księstwo Ellander, z drewnianą stolicą o tej samej nazwie – spokojne i zaciszne miejsce, centrum kultu Melitele), nie brak także gór i wzgórz, na południu i wchodzie: przede wszystkim w masywie Mahakamu, oczywiście krasnoludów, pozostającym pod (raczej teoretyczną) władzą królów Temerii. Mahakam to kraina ośnieżonych szczytów, pod którymi znajdują się wielkie podziemne krasnoludzkie i gnomie miasta, otoczone hutami, fabrykami i kuźniami produkującymi olbrzymie ilości oparów i dymów (przez które niejedna góra wygląda niczym wulkan). W Mahakamie nie brakuje też urokliwych dolin, zamieszkałych przez niziołki. Niestety, produkuje się tam zbyt mało żywności, by wykarcić wszystkich głodnych, co jest głównym powodem związku z Temerią. Jedzenie w zamian za wspaniałą broń i wyroby rzemieślnicze.

Verden



Niewielkie królestwo między Bremevord i Brokilonem, teoretycznie niepodległe, w praktyce coraz bardziej zależne od Temerii. Dostyc ubogie. Główne zyski czerpie z opłat pobieranych od przejeżdżających kupców. Stołeczny Nastrog to w rzeczy samej ponura forteca otoczona kilkoma kamienicami i mrowiem chałupin. Poza

nim spokoju w państwie strzeże ponura twierdza Bodrog i na wpół rozwalony, ale nadal obronny Rozrog. Verdeńcy często szukają chleba w Temerii, jako najemni żołnierze.

Klimat

Nazajutrz spał pierwszy śnieg, z początku drobny, ale wkrótce przeszedł w zamieć. Padł całą noc, a ranniemu Kaer Morhen utnęło w zaspach.

„Krew elfów”

Klimat Kontynentu jest zblizony do tego, który znamy z Europy – panuje jednak na znacznie większym terenie. Tam, gdzie po przyłożeniu miar naszego świata, powinny rozciągać już prążone słońcem piaski pustyni, leżą żyzne tereny Cesarstwa Nilfgaardu, na których panują warunki zblizone do obszaru śródziemnomorskiego.

Przyczyn owego stanu rzeczy są dwojakie. Po pierwsze, Kontynent to stosunkowo wąski pas lądu między górami a morzem. Masy wody swym chłodem osłabiają spiekotę, a pasma górskie, zależnie od pory roku, powstrzymują nadiągające z głębi lądu masy mroźnego, suchego powietrza lub zatrzymują wewnątrz Kontynentu powietrze wilgotne i ogrzane. Po drugie, czapy lodowe na biegunach są większe niż w naszym świecie i z tego powodu, w rejonach bliższych zwrotnikom, jest nieco chłodniej niż na Ziemi.

Dzięki temu wszystkiemu, na przestrzeni wielu mil, od Naroku i Velhadu aż po Nilfgaard, panuje klimat raczej umiarkowany, odpowiedni do zakładania stałych osiedli i uprawy roli. Jednak już za górami Tir Tochar rozciąga się olbrzymia Pustynia Korath, zwana także Patelnią – choć po drugiej stronie masywu, w Ebbling, zimą pada śnieg i zamarzają rzeki.

Warunki panujące na północy, u podnóża Gór Smoczych, są zblizone do tych, które znamy z Norwegii i Szwecji. Krótkie, chłodne lato, długa i ostra zima. A im dalej na południe, tym oczywiście robi się cieplej, choć klimat znany nam z Polski odnajdziemy dopiero w Redanii. Mniej więcej od linii Jarugi rozpoczynają się warunki przypominające Bałkany – gorące lata, ciepłe wiosny, ale też ostre, mroźne zimy. Jeszcze bardziej na południe klimat staje się wręcz „śródziemnomorski”, choć nadal śnieg i lód nie należą do rzadkości. Jeśli szukać analogii w naszym świecie, wskazać należałoby region północnych i środkowych Włoch.

Coussaint

Małeńkie i bajecznie bogate księstwo u zbiegu maszyw Amellu, Tir Tochari oraz Gór Sinych. Dzięki swemu ustronnemu położeniu zawsze było mijane przez dziejowe zawieruchy. Góry z nielicznymi przełęczami tak skutecznie powstrzymują łupieżcze zapędy, iż do ochrony granic wystarcza gromada błędnych rycerzy. Mieszkańcy Tousaint żyją więc w niczym nie zmaconym spokoju i dobrobycie, zajmując się właściwie tylko napychaniem kiesi dzięki handlowi, głównie miejscowym winem (najlepszym na Kontynencie), miłostkami i ozdobianiem swoich wspaniałych posiadłości. Nad tą krainą unosi się niesamowita wręcz aura zmysłowości i zadowolenia, zapewne wzmacniana spożywanym winem, pochłanianym w niesamowitych ilościach.

Stolicą Tousaint jest uroczne Beaulclair, istne miasto z baśni, nad którym góruje przepiękny pałac książęcy, wybudowany jeszcze przez elfy – nie brak tam i przepięknych krążanków, i romantycznych uliczek, i kutych latarenek, i przepięknych ogrodów... Wszystko czyste, miłe, pobielo-

Roślinność

Debry i graby skończyły się nagle, wjechali w mrok buków, wystających ponad ciemnym lasem, pachnących plesnią, pajęczyną i grzybami.

„Wieża jaskółki”

Kontynent porasta roślinność charakterystyczna dla obszaru klimatu umiarkowanego – iglaste, liściaste i mieszane lasy, trawy, zboża. Im bardziej na północ, tym więcej jest lasów iglastych. Na południu roślinność staje się podobna do tej, która na Ziemi występuje w strefie śródziemnomorskiej – pojawiają się laury, cyprysy, cedry, a nawet nieliczne palmy – szczególnie u południowych wybrzeży Nilfgaardu.

Wybrane rośliny Kontyentu

Belladonna – Znana jest też jako pokrzyk lub wilcza jagoda. Zawiera alkaloidy i skopolaminę; zażyta w dużej ilości staje się śmiertelną trucizną. Mała ilość jednak jest halucynogennym i euforycznym narkotykiem, znakomicie podnoszącym jakość bimbru. Belladonna działa rozkurczowo, dlatego niektóre eleganci wyciąg z niej zakraplają sobie do oczu: poszerzone źrenice sprawiają, że ciemne oczy wyglądają na smoliste czarne.

Bieluń – Znany też jako datura. To pospolity chwast, zawierający jednak duże ilości alkaloidów, w tym atropinę, skopolaminę i hioscyaminę. Stanowi ważny składnik wiedeńskich eliksirów. Bieluń jest rośliną dosyć wysoką (do 1 metra), ma też duże kwiaty w kształcie lejków. Jego owoce przypominają kolczaste kasztany.

Ciemier – Trująca roślina, występująca u południowych wybrzeży Kontyentu i na stokach gór Amell. Z jej kłączy, po odpowiedniej obróbce, można wytworzyć środki moczopędne i pomagające przy chorobach serca.

Ciemnocyza – Trująca roślina podobna nieco do lilii, której kłącze zawiera alkaloidy. Używa jej się jako składnika wiedeńskich eliksirów.

Cynynhaela – Zwana też żywkostem. Purpurowe pnące występuje tylko w lasach Brokilonu, sprowadza sen i halucynacje. Używane w lecznictwie, choć kuracja nim jest bardzo ryzykowna, i przeprowadzać ją potrafią tylko drzydzy, korzonki rośliny wnioskują bowiem do ciała pacjenta, bezpośrednio przekazując mu lecznicze substancje.

Czworolist – Roślina podobna do lilii. Kwitnie w maju, po jedynym, żółtawym kwiatem, który później przekształca się w czarną jagodę. Kłącze i owoc są trujące. Używany do wyrobu magicznych eliksirów.

Dwugrot – Wodna roślina o pokręconych kłęczach. Jej owocami są niewielkie orzeszki. Zarówno one, jak i kłącza działają halucynogennie.

Jaskółcze ziele – Roślina podobna do dzikiego maku, o białoszarych, żółtych kwiatach. Rośnie głównie na rumowiskach i w szczelinach skał. Pachnie mocno i ostro. Sok ziela, o kolorze żółtopomarańczowym, zawiera alkaloidy. Ziele używane jest jako składnik magicznych eliksirów.

Mandragera – Zwana także dziwostretem. Magiczny korzeń, wedle powszechnej opinii wyrastający z nasienia wisielców. Wyglądem przypomina figurkę w kształcie człowieka. Należy wykopywać ją bardzo ostrożnie, bowiem nieodpowiednio potraktowana wydamy ponoć niesamowity wrzask, mogący zabić lub pomieszać zmysły. Jest silnie odurzająca. Stanowi ważny składnik wielu magicznych eliksirów oraz maści, także odmładzających.

Ranog – Roślina o silnych, wręcz uniwersalnych właściwościach leczniczych. Nad powierzchnię ziemi wyrastają tylko niepozorne, żółtoszare mioteki. Użyteczny jest tylko korzeń.

Stężygon – Niezwykłe ziele, zdolne zneutralizować każdą znaną toksynę czy jad, oczyszczając zakażoną krew.

Tojad – Dzikie rosnące ziele, będące składnikiem magicznych eliksirów. Łagodzi objawy likantropii, a zasuszone w pęczkach odstrasza wilkołaki.

Bestie Kontyentu

– Co z tego, co o nas mówią, jest prawdą?

– Prawie nic.

– A co jest kłamstwem?

– To, że potworów jest coraz mniej.

„Ziarno prawdy”

W tym rozdziale znajdziesz, Bajarzu, opisy wielu niezwykłych stworzeń zamieszkujących Kontynent. Zazwyczaj będą to groźne potwory, z którymi hanza zapewne spotka się tylko w boju. Nie zalewaj jednak swych śmiałków masami niesamowitych monstrów. Powinny one stanowić raczej swego rodzaju wyzwanie, walka z nimi zaś ma być ukoronowaniem długiej przygody, pełnej dramatycznych zdarzeń.

Pojawienie się każdego potwora czy innej niezwykłej kreatury powinno być logicznie umotywowane – źle by było, gdyby pojawiały się one ot tak, z niczego. Przypomnij sobie opowiadania takie jak „Wiedźmin”, „Kraniec świata” czy „Ziarno prawdy” – to porywające historie osnute wokół spotkania i walki z jedną, dwiema niezwykłymi istotami... Zauważ także, że w wiedeńskich sadze głównymi i najgroźniejszymi przeciwnikami są przedstawiciele głównych ras rozumnych: ludzie, elfy albo krasnoludy.

Opis każdej istoty składa się z krótkiego przedstawienia jej wyglądu, najważniejszych cech oraz części związanej z mechaniką gry – zaprezentowania jej wybranych i uśrednionych współczynników, użytecznych w walce i zwyczajnych interakcjach. Oczywiście od Bajarza tego zależy, czy zechce owe bestie „wypożyczyć” w inne cechy i moce.

Potwór czy inna niezwykła istota to postać tła, a nie bohater, w którego musi wcielić się gracz, nie ma więc sensu ani potrzeby podawania jego pełnych charakterystyk. Jako „postać” prowadzona przez Bajarza stwór ten raczej powinien dopasowywać się do potrzeb opowieści, a nie opowieść do niego.

Uwaga: Jeśli w opisie potwora podano, iż jest on odporny na żelazo, znaczy to, że zranić można go tylko bronią srebrną, magiczną/błogosławioną, ogniem albo czarami (chyba że w opisie stoi inaczej).

Miejsca trafień w przypadku stworów

Walczący z potworami śmiałkowie mają szansę trafić stwory w różne miejsca ich plugawych ciał. Tu jednak wiele zależy od sytuacji. Trudno wszak, aby bohater stojący twarzą w pysk ze smokiem trafił bestię w ogon. Dlatego też – ustalając miejsca trafienia – Bajarz powinien znacznie bardziej uważać na pozycję walczących względem siebie.

Kiedy walczą dwie humanoidalne istoty, sprawa jest prosta i wystarczy wykorzystać tabelkę z księgi „Miecz przeznaczenia”, str. 70. Gdy jednak śmiałkowie stawiają czoło potworom wyposażonym w cztery odnóża i na dodek skrzydła, Bajarz musi przede wszystkim sięgnąć po logikę. W pobliskiej ramce podajemy kilka wskazówek, które ułatwią mu rozstrząsanie spornych sytuacji.

Uwaga: Zasady dotyczące ran zadawanych konkretnej części ciała dotyczą również potworów, patrz „Miejsce trafienia”, str. 70.

Z kolei stwory mogą trafić przeciwnika-humanoida w każdą część ciała, zgodnie z zasadami opisanymi w księdze „Miecz przeznaczenia”, str. 70. Te inteligentniejsze potrafią nawet celować w konkretne miejsca.

Miejsce trafienia stworów

- Śmiałek stojący blisko głowy stwora ma szansę trafić go w (1) głowę/szyję, (2-3) cielsko, (4) lewą łapę przednią, (5) prawą łapę przednią lub (6) inną część ciała bestii (np. skrzydło).
- Bohater znajdujący się z boku bestii ma szansę trafić w (1) głowę/szyję, (2) cielsko, (3) lewą/prawą łapę przednią, (4) lewą/prawą łapę tylną, (5) ogon lub (6) inną część ciała (np. skrzydło).
- Postać atakująca stwora od tyłu może trafić go w (1) ogon, (2-3) cielsko, (4) lewą łapę tylną, (5) prawą łapę tylną lub (6) inną część ciała.

Uwaga 1: W nawiasie podajemy liczbę odpowiadającą wynikowi rzutu k6, który ułatwi losowe ustalenie miejsca trafienia.

Uwaga 2: Oczywiście monstrum może nie posiadać jakiejś części ciała – na przykład, mając do czynienia ze skolopendromorfem (patrz str. 179), można trafić albo w głowę, albo w ciało.

Stwory a magia

Niektóre stwory są odporne na pewien typ czarów. W takim przypadku używanie ich przeciwko bestiom mija się z celem, choć Bajarz nie powinien tego zdradzać za szybko. Takie zaklęcia automatycznie są nieudane. Bywają też zaklęcia, które działają silniej na pewne stwory, co podajemy w części opisu bestii pod hasłem „Moce”.

Stwory, które posiadają Intelpekt równy 1, są odporne na zaklęcia mentalne (patrz księga „Coś więcej”, str. 101).

Wszystkie stwory mogą przełamywać zaklęcia w sposób opisany w księdze „Coś więcej” (patrz str. 93).

Manewry w walce ze stworami

I było coś, żelży zabijacz. Z głodu, dla przyjemności, powodowane czyjąś chorobliwą wolą, z innych przyczyn. Mantikora, wyvern, myłak, żagnica, żyrtywa, przeraża, leszy, wampir, ghul, graveir, wilkolak, gjaskornion, strzygą, zjadarka, kikimora, wipper. I był taniec w ciemnościach i cięcie miecza.

„Głos rozsądku 4”

W walce ze stworami większość manewrów do niczego się nie przydaje. Zarówno pchnięcie królewskie, jak i pchnięcie w odkryte wymagają znajomości witalnych miejsc bestii. Z kolei parada nie zatrzyma smoczej łapy. Jednakże piruet może się do czegoś nadać. Bajarz musi więc elastycznie podchodzić do propozycji graczy i – jeśli podadzą mu sensowny powód – zgadzać się na zastosowanie niektórych manewrów. W tym przypadku przydatna może okazać się odpowiednia wiedza.

Tylko od Bajarza zależy, czy walka wręcz z jakąś bestią ma szansę powodzenia.

Uwaga: Powyższe zasady nie dotyczą wiedźmów. Są oni wszak szkoleni do walki z potworami, znają ich słabe oraz silne strony i wiedzą, jak to wykorzystać. Wiedzę swą mogą, oczywiście, przekazać innym.

Akcje potworów

Każdy potwór – podobnie jak bohaterowie – ma prawo do wykonania w rundzie walki (starcu) jednej akcji. Jednak niektóre z bestii posiadają zdolność atakowania więcej niż raz w rundzie. W takim przypadku działają one w momencie, w którym przypada ich kolej, i od razu wykonują wszystkie swe ataki (chyba że w opisie podano inaczej).

Uwaga: Przewrócony lub pochwycony stwór może podnosić się czy wyrwać tylko raz w rundzie, nawet jeśli potrafi atakować więcej niż raz. Liczba ataków to nie liczba posiadanych przez bestię akcji!

PW i PM stworów

Większość stworów posiada Punkty Walki, a niektóre również Punkty Mocy. Pierwsze z nich pozwalają im wykonywać specjalne, opisane w „Mocach” manewry (podano tam również koszt), a także *unikać* ataków śmiałków (jeśli stwór potrafi tego dokonywać) oraz zmieniać wyniki na kostkach (patrz „Punkty Walki”, str. 67). Drugie pozwalają niektórym bestiom korzystać z magii. Im inteligentniejszy stwór, tym lepiej będzie wykorzystywał PW, np. przechodząc do obrony lub ataku.

Wybrane stwory Kontyentu

Amfisbena

— Nasze ostatnie spotkanie — rzekł Geralt — miało miejsce na dworze króla Ióiego w Kovirze. Przyszedłem po zapłatę za zabicie amfisbeny, która terroryzowała okolice.

„Mniejście zło”

Długi, kilkumetrowy wąż o dwóch głowach na końcach ciała. Jedna z tych głów posiada zęby jadowe. Amfisbeny żyją zwykle w wodach śródlądowych.



Cechy
Ko: 3 Po: 4 Si: 3 Zm: 4 Zr: 0/3 Zw: 4
In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Brak kończyn.

Żywotność: 40 (10/20/30/40)

Walka wręcz: 4

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Brak

Broń: Zęby (k3+2xSi) plus jad

Moc:

● Dwa ataki w rundzie (każda głowa po razie); może atakować różne cele.

● Każde zranienie jadowitymi kłami oznacza 50% szans na wpuszczenie do organizmu jadu (moc 4). Trucizna paraliżuje na k6 godzin.

PW: 11

PM: 0

Opis potwora

Stwory opisano w następujący sposób:

Nazwa

Krótki opis

Mechanika gry

Cechy – podzielone na ciała i ducha; wartość 0 oznacza, iż stwór jest, na przykład, nieinteligentny’.

Żywotność (zdrowy/poobijany/pokaleczony/umierający)’’. Rzucanie, strzelanie, walka wręcz, walka bronią – poziom odpowiedniej umiejętności.

Uniki – poziom umiejętności; 0 oznacza, że potwór nie potrafi unikać; warto pamiętać, że poziom 3 pozwala stworowi zaatakować (tylko raz, bez względu na zwykłą liczbę ataków) i uniknąć ataku.

Obrona fizyczna – wartość obrony danego stwora, podzielona zależnie od rodzaju ataku: dystans i walka wręcz (a czasem także bronią, jeśli istota korzysta z takowej).

Obrona magiczna – jak fizyczna, lecz dotyczy magii, modlitw i znaków.

Zbroja – wartość posiadanego przez stwora pancerza naturalnego lub noszonego.

Broń – informacja, czym stwór walczy i jakie zadaje obrażenia; do ran należy dodać Siłę (zgodnie z zasadami opisanymi w książce „Miecz przeznaczenia”, str. 72), o czym informujemy przy każdym opisie. Warto przy okazji zauważyć, że pazury, kły i członki wielu stworów uznaje się za broń naturalną, przez co do ran dodaje się Si x 2, a nie, jak w przypadku zwykłych ludzi (i choćby dopplerów), samo Si.

Moc – dodatkowe moce posiadane przez stwora; również jego słabości.

PW – posiadane przez potwora Punkty Walki.

PM – posiadane przez stwora Punkty Moc.

* Wartość podana przy Zr po „/” dotyczy tylko i wyłącznie bojowych możliwości stwora, a więc jego trafienia w walce wręcz. Jest ona różna od zwykłej Zręczności (dotyczącej koordynacji kończyn), gdyż potwory inaczej wykorzystują członki. Czasem również nie posiadają kończyn (np. wężopodobna amfisbena), lecz atakują „korzystając” z Zr. Warto też pamiętać, że często Zręczność nie dotyczy palców itp., gdyż stworzenie ich po prostu nie posiada; oczywiście wtedy chodzi o Zr nóg, szyi albo szczypic.

** Niektóre stwory nie posiadają stadiów żywotności – albo są zdrowe, albo umierają. W takim wypadku nie podajemy w nawiasie podziału obrażeń na stadia.

Uwaga: PM, PW, żywotność stwora itp. nie zawsze są wypadkową innych jego cech, mogą więc być większe lub mniejsze niż wynikałoby to z obliczeń dotyczących bohaterów. Wszak bestie te mają inną naturę niż bohaterowie.

Bazyliżek (zwany także regulusem)

Białowłosy (...) wytaszczył z dziury dziwny kształt, cudaczne cielsko, uitylane w pyłe przesiąkniętym krwią. Dzierżąc stwora za długi, jaszczurczy ogon, rzucił go bez słowa pod nogi grubego woja. Wojt odskoczył, potknął się o zwałony fragment muru, patrząc na zakrzywiony, ptasi dziób, błoniaste skrzydła i sierpowate szpony na pokrytych łuskami łapach. Na wyducie podgardle, kiedyś karminowe, obecnie brudnorođe. Na szkliste, wpadnięte oczy.

„Granica możliwości”

Niewielki, ale groźny i odporny na żelazo stwór, który niedługo już zabrał z tego świata. Bazyliżek wielkością równa się mniej więcej indykowi, ale jest od niego znacznie szybszy. Dietę też ma nieco inną, obfitującą w mięso, nierzadko ludzkie. Z wyglądu przypomina skrzyżowanie jaszczurki z kogutem, stojącej na tylnych łapach. Całości dopełniają: długi, zakończony kołcem ogon, żółte ropusze oczy, zakrzywiony, ptasi dziób, błoniaste skrzydła, sierpowate szpony na pokrytych łuskami łapach oraz wyducie podgardle – u żywego karminowe, u martwego brudnorođe. Ciekawostka: skóra bazyliżki to jeden z najdroższych materiałów szwelskich.

Wszelkie opowieści o zabójczym działaniu wzroku bazyliżki są mocno przesadzone, choć niektóre okazy posiadają zdolność hipnotyzowania. Wbrew ludowym opowieściom lustro działa przeciw bazyliżkom tylko wtedy, gdy walnie go się nim mocno w łeb. Bazyliżek atakuje z zaskoczenia, często od tyłu, dźgając dziobem i kłując ogonem. Najgroźniejszą bronią bazyliżki jest jego jad – jedna z najsilniejszych znanych neurotoksyn. Potrafi zabić w ciągu kilku sekund, a znajduje się na dziobie i w kolcu ogonowym.

Bazyliżki lubią miejsca suche, dlatego często mieszkają na pustyniach i w dobrze zabezpieczonych przed wilgocią loszkach.



Barbagazi

Najbliższe barbagazi przyturlały mu się do samych nóg. Poczul, jak ich sękatę i twarde jak kamienie łapska chwytają go i unieruchamiają. „Wieża jaskółki”

Potwór kopalniany, wyglądający jak okrągły głaz, obrosnięty zbity masą szaroburych, pokrytych kurzem kudłów. Ma wielkie jarzące się ślepia, a także ogromne paszczki i stożkowate zęby. Choć posiada sękatę i twarde łapska, porusza się, tocząc. Bardzo cuchnie, ma ostry i kwaśny zapach. Umie naśladować ludzką mowę.

Barbagazi żyją na niższych chodnikach kopalni oraz w górskich jaskiniach.

Cechy

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

In: 1 Og: 0 Wo: 1

Żywotność: 30 (8/16/23/30)

Walka wręcz: 3

Unik: 0

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 1/4

Obrona magiczna: 1

Zbroja: 1

Broń: Łapy (k6+2xSi)

Moce:

- Dwa ataki w rundzie, po jednym każdą łapą.
- Jeśli oba ataki dojdą celu, potwór chwyt przeciwnika (1 PW) i zaczyna go dusić, zadając w każdej następnej rundzie automatycznie 3k6 obrażeń. Wyrwanie się z uchwytu barbagazi wymaga udanego spornego testu pochwylenia (czyli walki wręcz barbagazi) i akrobatyki, gibkości lub walki wręcz złapanej ofiary.

PW: 5

PM: 0

Cechy

Ko: 2 Po: 5 Si: 2 Zm: 4 Zr: 1/4 Zw: 5

In: 1 Og: 0 Wo: 4

Żywotność: 34 (9/18/26/34)

Walka wręcz: 5

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 3/8

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Łuski (1)

Broń: Dziel (2k6+2xSi) i kolec na ognie (k6+2xSi)

Moc:

- Atakuje dziobem i kolcem jednocześnie.
- Każde zranienie dziobem to 50% szans na działanie zabijającego jadu (moc 6). Zranienie ogniem oznacza szansę 1-5 na k6 na wstrzyknięcie trucizny.
- Odporny na żelazo.
- Niektóre potrafią hipnotyzować – moc analogiczna do czaru *Hipnoza* (str. 101).

PW: 11

PM: 0

Działanie jadów i trucizn

Wiele stworzeń na Kontynencie jest jadowitych. Zraniona przez nie ofiara może zostać zatruta (w opisie zaznaczono to informacją „50% szans na...” lub podobną – Bazarz powinien wykonać odpowiedni test). Jeśli tak się stanie, wykonuje ona test *wigoru* o trudności równej mocy jadu, którą podano w nawiasie. Udany rzut oznacza, iż ofiara oparła się truciznie. Nieudany... Chyba nie trzeba tłumaczyć.

W podobny sposób działają wszelkie trucizny, z jakimi mogą mieć do czynienia bohaterowie.

Uwaga: Jeśli nie napisano inaczej, jad zaczyna działać w rundę po dostaniu się do organizmu ofiary.

Bobolak

Bobolak błysnął szpiczastymi zębami, prostując w siodło swą malenką postać.

„Droga, z której się nie wraca”

Rasa istot inteligentnych, które stworzyły swoją własną, oryginalną cywilizację. Obecnie prawie wyteplone, kiedyś zamieszkiwały wioski wśród gór, głównie masywu Amell. Starały się zasymilować z ludźmi – niestety, bez rezultatów. Zazdrośnie strzegły swych górskich krain, przeszkadzając w budowie kopalni i szybów. Regularnie masakrowały je więc karne ekspedycje okolicznych władców.

Bobolak przypomina humanoidalnego bobra. Jest wzrostu krasnoluda, cały porośnięty futrem, ma małe oczka i szpiczaste zęby. Używa ubrań, zbroi, broni, zna język wspólny.

Cechy

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

In: 2 Og: 1 Wo: 2



Żywotność: 30 (8/16/23/30)

Rzucanie: 2

Strzelanie: 1

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 4

Unik: 4

Obrona fizyczna (dystans/broń/wręcz): 1/4/5

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Brak naturalnej, choć ubierają różne.

Broń: Łapy z pazurami (k3+2xSi) lub niemal dowolny oręż.

Moc: Wśród bobolaków zdarzają się wojownicy (walka wręcz +2, walka bronią +1, Si +1, Zr +1).

PW: 12

PM: 0

Dębstwór

Było już za późno. Dębstwór już był przy nich, spalizowani grozą patrzyli, widzieli teraz dokładnie jego łapy, czterech zbójców, wiszących w oplocie gałęzi. Dwóch żyło, bo wydawali z siebie odrypty skrzeki i wierzgli nogami. Trzeci, chyba zemdlony, zwisał beztłumnie. Potwór w oczywisty sposób starał się chwycić żywcem.

„Wieża jaskółki”

Niezwykle rzadka i raczej pokojowo usposobiona istota, przypominająca gigantyczne drzewo, zwykle rosochaty, wiekowy dąb. W przeciwieństwie do zwyczajnego drzewa potrafi się przemieszczać, choć robi to niezmiernie rzadko. Jako odnoży używa konarów i korzeni. W pękatym tułowiu-pniu znajduje się kłapiąca dziupla przypominająca paszczę, nie służy ona jednak do przyjmowania pokarmu. Dębstwory żywią się, tak jak drzewa – poprzez fotosyntezę i pobierając związki mineralne wprost z gleby.

Cechy

Ko: 5 Po: 1 Si: 6 Zm: 2 Zr: 0/3* Zw: 1

In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Nie posiada kończyn. Zr 3 dotyczy gałęzi.



164

Żywotność: 50

Walka wręcz: 4

Unik: 0

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 1/5

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Twarda kora (5)

Broń: Konary, które duszą lub miażdżą

Moce:

- W rundzie może atakować k3 konarami.
- W pierwszej rundzie konar chwyta ofiarę (nie zadaje ran; 1 PW), a w każdej następnej zadaje automatycznie 4k6 obrażeń. Wyrwanie się z uścisku wymaga wygrania sporadycznego testu walki wręcz, gibkości lub akrobatyki o trudności 5, gdzie pod uwagę bierze się wcześniejszy test trafienia dębstwora.
- Nieodporny na ogień – otrzymuje zawsze maksimum ran od czarów opartych na tym żywiole. Nie może się również przed nimi bronić i nie działa na niego obrona magiczna.

PW: 30

PM: 0

Doppler

(zwany też: bedak, mieniak, mimik, podwójniak, vexling)

– Dopplerowi wystarczy bliżej przyjrzeć się ofierze, by błyskawicznie i bezbłędnie zaadaptować się do potrzebnej struktury materii.

Zwracam uwagę, że to nie iluzja, ale pełna, dokładna zmiana. W najmniejszych szczegółach. W jaki sposób mimiki to robią, nie wiadomo. Człodożycie podejrzewają, że działo tu ten sam składnik krwi, co przy lykantorpii, ale ja myślę, że to albo coś zupełnie innego, albo tysiącokrotnie silniejszego. W koncu wilkołak ma dwie, góra trzy postacie, a doppler może się zmienić we wszystko, co zechce, byle tylko mniej więcej zgadzała się masa ciała.

– Masa ciała?

– No, w mastodonta to on się nie zamieni. Ani w mysz.

– Rozumiem. A lańchów, którym go związałeś, po co?

– Srebro. Dla lykantropa zabójcze, dla mimika, jak widać, wypłacznie powstrzymujące przemiany.

„Wieczny ogień”

Jedna z najniezwykłych istot Kontynentu. Inteligentny stwór o perfekcyjnie opanowanej sztuce mimikry. Potrafi zamienić się w każdą istotę, jaką zna i która nie odbiega w drastyczny sposób od jego rozmiarów. Kopiuje je tak dokładnie, że oprócz wyglądu przejmie też cechy fizyczne (w tym głos), umiejętności, sposób myślenia, charakterystyczne zachowania. Do tego wszystkiego nie potrzebuje wcześniejszych wnikliwych obserwacji – robi to instynktownie. Fragmenty swojego ciała potrafi też transformować w ubranie i sprzęty należące do udawanej istoty, na przykład miecz albo lutnię. Przemiany powstrzymuje u niego srebro – choćby związane srebrnym łańcuszkiem.

W naturalnej postaci wygląda dośpy obrzydliwie – jak łysy, długonosy i żółtoki karzeł; przypomina nieco figurkę ulepioną z ciasta. Tylko w niej może zostać wykryty magicznie.

Niezwykłe umiejętności vexlingów od zawsze wzbudzały wśród ludzi niepokój, wręcz przerażenie. Bezlitośnie tępią mieniaki, obawiając się, że swe zdolności wykorzystają w niecznych celach, do manipulacji ludzkim społeczeństwem. Obawy były w większości przypadków niezasadne, bo dopplerzy to nadzwyczaj poczciwe i łagodne istoty, którym zdolność do metamorfoz rekompensuje brak agresji, kłów i pazurów.

Doppler zwykle przyjmuje współczynniki kopiowanej istoty (z wyjątkiem In), a w naturalnej postaci występuje bardzo rzadko. Jego cechy w tej formie podajemy poniżej.

Cechy

Ko: 2 Po: 2 Si: 1

Zm: 2 Zr: 2 Zw: 2

In: 4 Og: 1 Wo: 2

Żywotność: 26 (7/14/20/26)

Walka bronią: 1

Walka wręcz: 1

Unik: 3

Obrona fizyczna

(dystans/broń/wręcz): 1/2/2

Obrona magiczna: 4

Zbroja: Brak

Broń: Kuksańce i kopniaki (k3+Si)

Moce: Przyjmowanie dowolnej postaci (koszt: 1 PM; zajmuje rundę i wymaga poświęcenia akcji).

PW: 5

PM: 15



Echinops

Zagryzł wargi i ostrożnie przeszedł obok echinopsa. Kolce potwora załapały jak macki ukwiały. Ale tylko na moment, potem echinops znieruchomiał i znów zaczął przypominać wielką kępę bagiennej trawy.

„Wieża jaskółki”

Niewielki stwór zamieszkujący podziemia i kopalnie. Najeżony jest masą długich kolców. Znieruchomiał przypomina wielką kępę bagiennej trawy. Potrafi strzelać kolcami na odległość trzech metrów. Kolce białe w ciału łamią się, a ostre końcówki przemieszczają w głąb ciała.

Cechy

Ko: 1 Po: 1 Si: 1
Zm: 4 Zr: 1 Zw: 1
In: 1 Og: 0 Wo: 1

Żywotność: 25 (7/13/19/25)

Strzelanie: 2

Unik: 0

Obrona fizyczna

(dystans/wręcz): 1/1

Obrona magiczna: 0

Zbroja: Gęstwa
kolców (1)

Broń: K6 kolców

w rundzie; każdy
zadaje k6+1 obrażeń

w chwili wbicia się w ciało, a potem k3+1 za każdą turę pozostawiania kolca w ciele (można się go pozbyć dzięki operacji – trudność uzdrawiania 5 – bądź dzięki magii leczniczej: Przywrócenie zdrowia, str. 100, lub Modlitwa o uzdrowienie, str. 112).

Moce: Brak

PW: 4

PM: 0



Gbul

Geralt spojrzal na ostatniego wisielca, który, choć dyndał wysoko, zamiast stóp miał poorane pazurami, skrwawione kikuty ze sterzącychmi kośćmi.

– Spójrzcie. To robota gbuli.

„Chrząst ognia”

Szpetny rabuś grobów – magiczna istota, która pojawiła się na świecie wskutek Koniunkcji Sfer. Z wyglądu przypomina wysokiego, łysęgo, niezmiernie chudego człowieka. Ma czarną lub szarą skórę i ogniste czerwony jęzor. Palce stóp i dłoni gbuli kończą nieliche pazury, a jego gęba pełna jest szpiczastych zębów.

Potwór ten żywi się trupami, ale nie gardzi też świeżym mięsem, najlepiej ludzkim. Żeruje nocą. W związku z częstym kontaktem z psującymi się zwłokami, zazwyczaj przenosi groźne choroby. Zwykle mieszka w dawnych nekropolach, opuszczonych grobowcach albo na cmentarzach.

Cechy

Ko: 3 Po: 2 Si: 4
Zm: 3 Zr: 3 Zw: 3
In: 1 Og: 0 Wo: 1

Żywotność: 34

Walka wręcz: 4

Unik: 1

Obrona fizyczna

(dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Brak

Broń: Pazuraste łapy
(k6+2xSi)

Moce:

● Każdy atak, kończący się zadaniem obrażeń, to 50% szans na zarażenie się jakąś chorobą (np. tężcem).

● Odporny na czary mentalne.

● Odporny na żelazo.

PW: 10

PM: 0



Choroby

Kontynent roi się od różnych chorób – tych natury magicznej i tych zwykłych. W mechanice gry najplagawsze zarazy (nie katar czy kaszel) zmniejszają cechy postaci. Zarażony, któremu nie powiedzie się test *wigoru* o trudności zależnej od rodzaju choroby (im ohydniejsza, tym większa trudność), każdego dnia traci poziom losowo wybranej cechy ciała (jeżeli zaraza jest plagawej natury, spadać mogą również cechy ducha). Kiedy jakaś spadnie do 0, nie może obniżyć się bardziej. Oznacza to, iż bohater jest przykuty do łóżka i słabo mu idzie mówienie czy myślenie.

Wyleczenie choroby wymaga albo użycia odpowiednich czarów, albo udanego wykorzystania odpowiednich środków leczniczych oraz umiejętności *uzdrowiania* o trudności zależnej od choroby. Czasem organizm sam upora się z chorobą, o czym decyduje Bazarz.

Stracone poziomy wracają po wyleczeniu, w tempie jednego na 24 godziny odpoczynku. Bohater, któremu podczas choroby poziomy wszystkich cech spadły do 0, umiera.

Przykładowe choroby

Nazwa	Trudność testu <i>wigoru</i>	Trudność <i>uzdrowiania</i>
Czarna ospa	5	7
Gangrena	5	6
Magiczna zaraza	7	7
Tężec	4	4
Trąd	6	7
Trupi jad	5	5
Zapalenie płuc	4	5

Gigaskorpion

– Wytrzymaj noskę i posłuchaj uważnie. Żaden mocarz tego świata, żaden walijski ani osiek nie zdoła sparować cięsi zadanego ogniem oszlizgą, kleszczami gigaskorpiona lub pazurami gryfja.

„Krew elfów”



Zamieszkująca pustynie, gigantyczna odmiana skorpiona, nierzadko tak wielka jak wół. Od mniejszego krewniaka różni się tym, iż kolcem jadowym nie tylko zatruwa (potężna dawka jadu powoduje natychmiastowy zgon), ale i przebijają kleszczem. Atakuje też ostrymi, wielkimi szczypcami.

Cechy

Ko: 4 Po: 3 Si: 3 Zm: 1 Zr: 1/3 Zw: 2

In: 1 Og: 0 Wo: 1

Żywotność: 44 (11/22/33/44)

Walka wręcz: 4

Unik: 0

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 1/5

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Chitynowy pancerz (5)

Broń: Szczypce i ogon (po 2k6+2xSi)

Moc:

- Atakuje jednocześnie – jednymi szczypcami i ogonem.
- Jad w ognie jest zabijający i działa zawsze, chyba że ofiara się mu oprze (moc 5).

PW: 12

PM: 0

Goblin

(zwany także koboldem i skrzatcem)

– A tu była taka spokojna okolica. Nawet skrzaty z rzadka jeno szczytły tu babom do mleka.

„Mniejsze zło”

Złosiwy, czelkoksztatny stwór wielkości gнома, żyjący pod ziemią, w pieczarach, jaskiniach i opuszczonych kopalniach. Nie znosi światła dziennego, które go razi; jest aktywny tylko nocą. Nie bywa specjalnie niebezpieczny, za to potrafi być niezwykle uciążliwy: szcza do mleka, demoluje dobytek,

rozbija kurze jaja lub podkrada kokoszki. Nieprzyjemny wielce, ale wiedźmina na niego nie trzeba – wystarczy kłonicą.

Cechy

Ko: 1 Po: 4 Si: 1

Zm: 4 Zr: 4 Zw: 5

In: 2 Og: 1 Wo: 1

Żywotność: 16 (4/8/12/16)

Walka wręcz: 1

Unik: 5

Obrona fizyczna

(dystans/bronia/wręcz):

3/3/4

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Brak

Broń: Ręce (2+2xSi)

i zęby (1+2xSi)

Moc: Może atakować rękami lub zębami, ale tylko raz w rundzie.

PW: 7

PM: 0



Graveir

– Graveiry, tak jak i ghule i jak inne potwory z tej grupy, nie mają własnej niszy ekologicznej. Są relikami okresu przenikania sfer. Zabijając go, nie narusza się układów i powiązań, jakie panują w przyrodzie, w naszej obecnej sferze. W naszej obecnej tu sferze te potwory są obecne i nie ma tu dla nich miejsca.

„Krew elfów”



Bliski krewniak ghula, także powstały wskutek Koniumcji Sfer. Odporny na żelazo. Od kuzyna różni się trzema kościstymi grzebieniami na czaszce, jest też znacznie większy. Pazury ma krótkie, grube, przystosowane do rycia w ziemi. Mocne zęby pozwalają mu druzgotać kości, a długi jak u ghula, cienki ożór pomaga w wylizywaniu szpiku – zwłaszcza zgniłego, za którym przepada. Choć preferuje trupy, głodny nie pogardzi też świeżym mięsem. Ofiary zawsze rozszarpuje. Skaleczenie w walce z graveirem prowadzi do zakażenia trupim jadem.

Cechy

Ko: 4 Po: 3 Si: 4

Zm: 2 Zr: 4 Zw: 3

In: 2 Og: 0 Wo: 1

Żywotność: 40

Walka wręcz: 4

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Gruba skóra (3); czasem nosi kawałki różnych pancerzy (1)

Broń: Zęby ($k3+2xSi$) i pazuraste łapy ($k6+1+2xSi$)

Moce:

● Może atakować w jednej rundzie zębami i jedną z łap lub dwiema łapami.

● Każdy atak kończący się zadaniem obrażeń to 50% szans na zarażenie się jakąś chorobą (np. tężcem).

● Odporny na czary mentalne.

● Odporny na żelazo.

PW: 11

PM: 0

Gryf

— Bo my, ludzie, byliśmy tu intruzami. Tą ziemią rządały smoki, mantikory, gryfy.

„Głos rozsądku 5”



Latający stwór o łbie i szponach orla oraz lwim tułowi. Jest jednak większy oraz silniejszy od ośmiu lwów i stu orków; także znacznie szybszy. Zamieszkuje wśród szczytów gór (najwięcej gryfów mieszka wśród skał Amellu), rozmnaża się jak ptaki, składając jaja. Poluje i odżywia się w sposób zbliżony do ptasich drapieżników, tyle że od drobnych gryzoni woli koźlice, bydło, a także ludzi.

Cechy

Ko: 5 Po: 4/2' Si: 5 Zm: 4 Zr: 3 Zw: 2

In: 1 Og: 0 Wo: 3

* Latanie/marsz.

Żywotność: 60 (15/30/45/60)

Walka wręcz: 4

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 1/5

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Brak

Broń: Dziób ($k6+1+2xSi$), szpony ($k6+2xSi$)

Moce:

● W jednej rundzie może atakować dziobem i szponami – trzy razy w rundzie, maksimum dwa różne cele.

● Potrafi pikować (3 PW) – spada z dużej wysokości, lecz atakuje wtedy tylko dziobem, zadając jednak aż $3k6+3+2xSi$ obrażeń (w rundzie pikowania ma 3 obrony fizycznej). Może to zrobić tylko raz – potem albo walczy na ziemi, albo musi wznieść się w powietrze i przez co najmniej dwie rundy zyskiwać wysokość.

PW: 12

PM: 0

Harpia

— Polowa ofiar przypisywanych chaotycznym potworom idzie w rzeczywistości na konto stad zdziczałych podwórzowych burków.

— Wykluczasz więc potwory?

— Bynajmniej. Mogła to być strzygą, harpia, graveir, gnuł.

„Chrząst ognia”

Magiczne, latające potwory wielkości ludzi, o kobiecych głowach i tułowi, a skrzydłach i nogach sępa. Choć humanoidalne, nie mają więcej rozumu niż złośliwe ptaszyska. Straszliwie cuchną, mogą też przenosić choroby. Atakują stadami ($2k6+3$ sztuki), obalając ofiary uderzeniami skrzydeł i rozszarpując mocnymi szponami. Zamieszkują krainy Południa.

167

Cechy

Ko: 3 Po: 3/1' Si: 2 Zm: 2 Zr: 3 Zw: 4

In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Latanie/marsz.

Żywotność: 29 (6/12/18/21)

Walka wręcz: 4

Unik: 2

Obrona fizyczna

(dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Brak

Broń: Skrzydła ($k3+2xSi$)

i pazury ($k6+2xSi$)

Moce:

● W rundzie mogą atakować jednocześnie raz skrzydłami i raz pazurami.

● W przypadku zranienia, wynik 1-2 na $k6$ oznacza zarażenie się tężcem albo gangreną.

PW: 12

PM: 0



Hydra

— Sto marek to kupa pieniędzy. Nie wiem, czy dałbym tyle za dziewięciogłową hydę. Osiemdziesiąt pięć.

— Sto, panie Herbolth. Zważcie, że chociaż nie była to dziewięciogłowa hydra, nikt z tutejszych, nie wyłączając słynnego Cykady, nie potrafił jakoś poradzić sobie z zenglem.

— Bo nikt tutejszy nie zwykł bać się w łajnie i odpadkach. Moje ostatnie słowo: dziewięćdziesiąt.

„Okraść łódź”

Odporny na żelazo potwór zamieszkujący słodkie wody Południa. Posiada dziewięć węzowych głów, osadzonych na łuskowatym, brązowzielonym cielsku podobnym do psiego, wielkim jak u dużego krokodyla.

Ma pewną niesamowitą właściwość — jeśli zetnie się jej głowę narzędziem innym niż magiczna lub srebrna broń (lub natychmiast po jej ścięciu nie przypali się szczy), na miejsce zrąbanego łba prawie natychmiast wyrastają dwa następne.

Cechy

Ko: 5 Po: 2 Si: 4 Zm: 2 Zr: 3' Zw: 2

In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Dotyczy tylko głów. Inaczej 1.

Zywotność: 25 każda głowa, 76 (19/38/57/76) korpus

Walka wręcz: 3

Unik: 0

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 1/4

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Łuska (4)

Broń: Zęby (k6+2xSi)

Moce:

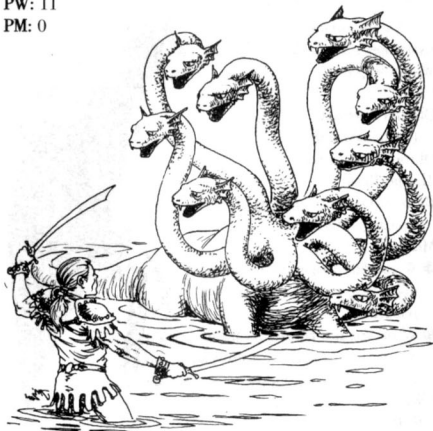
● Może atakować jednocześnie trzema głowami (każda inny cel).

● Na miejsce każdej odciętej głowy w k3 rundy wyrastają dwie nowe.

● Odporny na żelazo.

PW: 11

PM: 0



Jednorożec

— Dawniej, gdy były jeszcze jednorożce, istniała całkiem liczna grupa dziewczyn, które pielegnowały cnotę, by móc je łowić. Pamiętasz? (...)

— Korzystaj więc z cudzych doświadczeń. Prawiczki od jednorożców, gdy straciły pracę, natychmiast się rozprawiczyły. Niektóre, pragnąc odbić sobie lata wyrzeczeń, szeroko zaślęły potem z techniki i zapachu.

„Ostatnie życzenie”

Piękne, magiczne i rozumne stworzenie, które przybyło na świat w wyniku Koniunkcji Sfer. Wygląda jak smukły koń, zwykle białej maści, jednak z czoła wyrasta mu róg — ostry i odrobinę skrzywiony niczym wydłużona muszla.

Jednorożce żyją w stadach, a porozumiewają się ze sobą telepatycznie. Oszczone, potrafią być śmiertelnie niebezpieczne, bodąc rogami, gryząc i kopiąc. Nie przepadają za elfami, gdyż drażni ich wyniosły stosunek Aen Seidhe do innych stworzeń — w tym i do samych jednorożców, uważanych przez ową rasę jedynie za lepszy gatunek koni. Tymczasem jednorożce to pradawny lud, o wspaniałej tradycji i kulturze, zorganizowany w specyficzne społeczeństwo rządzone przez radę starszych. Posiadają one wrodzoną zdolność do używania magii, a przede wszystkim niewiarygodną umiejętność przekraczania bram światów i wędrowania między nimi w sposób tak łatwy, jak skakanie z kamienia na kamień. O tej cesze jednorożców wie jednak niewielu.

Niemal każdy zna z kolei cudowne właściwości rogów tych istot — przez co jednorożców jest coraz mniej i stają się coraz bardziej płochliwe i nieufne. Róg ów to cudowne antidotum na trucizny, potrafi też je wykrywać. A stworzeniom tym rogi nie odrastają — po ich odjęciu zwykle umierają z żalu albo popełniają samobójstwo.

Nieliczne, bajecznie bogate osoby piją tylko z naczyń wykonanych z rogu jednorożca; mniej bogate, ale i tak zamożne, sypią sproszkowany róg do napojów i jadła, wierząc, że wskaże i zniszczy ewentualny jad. Wielu oszustów stara się wcisnąć nainym rozmaite „rogi”, wymyślono więc sposób na ich sprawdzanie. Rogiem należy zakreślić okrag wokół pajaka, jaszczurki albo skorpiona. Jeśli stworzenie nie będzie mogło zeń wyjść, róg niechybnie jest prawdziwy. Jeśli dzieje się inaczej, jest to podróbka wykonana z fiszbinu.

Z martwego jednorożca też jest pożytek. W czasce niektórych osobników – zwykle bardzo starych – u podstawy rogu znajduje się rubin, zwany karbunkulem. To ponoć skryształizowana krew jednorożca. Sproszkowany leczy wszelkie choroby. Niestety, jeden karbunkul wystarcza zwykle tylko dla jednego chorego. Łowcy rogatych koni głęboko wierzą, że jego wątroba i skóra leczą trąd, dżumę i bóle stawów, są jednak w błędzie – choć wątroba z jednorożca smakuje całkiem niezłe.

Pogłoski o tym, jakoby jednorożce dawały się oblaskawić wyłącznie dziewczom, są bardzo przesadzone, choć nie do końca fałszywe. Wzięły się stąd, iż istoty te większym zaufaniem darzą kobiety, uznając je za mniej groźne i bardziej rozsądne.

Cechy

Ko: 5 Po: 5 Si: 4 Zm: 6 Zr: 3 Zw: 4

In: 4 Og: 3 Wo: 5

Żywołność: 40 (10/20/30/40)

Walka wręcz: 5

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/7

Obrona magiczna: 8

Zbroja: Brak

Broń: Kopyta ($k6+2xSi$), róg ($2k6+2xSi$), ugryzienie ($k3+2xSi$)

Moce:

- Atakuje w rundzie albo rogiem, albo kopytami. Raz na dwie rundy może jednocześnie ze wspomnianym atakiem ugryźć (pod koniec rundy).
- Każdy zna $k3+3$ czary (*światna magia*), zwykle z grupy mentalnych.
- Ich moc telepatyczna działa zawsze i jest analogiczna do czaru *Telepatia* (str. 102), dotyczy jednak tylko innych jednorożców. Nie kosztuje PM, nie wymaga koncentracji. Mogą dzięki tej mocy porozumiewać się też z innymi istotami, wydając jednak PM, jak podano w opisie czaru.
- Może szarżować zgodnie z zasadami opisanymi w księdze „Miecz przeznaczenia”, str. 79.
- Potrafią przechodzić między światami. Każde przejście kosztuje je 1 PM, a wymaga rundy skupienia.

PW: 20

PM: 35

Kelpie

(zwana także morszczyńcem)

Wyniosła z oborki swą karą Kelpie – Vysogota wiedział, że na Północy nazwę kelpie nosił morszczynek, groźny potwór morski, wedle przesądu mogący przybrać postać pięknego rumaka, delfina a nawet

urodzinę kobietę, w rzeczywistości zaś zawsze wyglądający jak kupa zielska.

„Wieża jaskółki”

Drapieżna, morska roślina, zerująca u wybrzeży. Morszczyńce wyglądem przypominają kupy zgnilozielonego zieliska wielkości prosiaka. Mogą się poruszać, wykorzystując zarówno naturalne pływy wodne, jak i wiosłując licznymi odnogami. Owymi kończynami łapia także ofiary, którymi są zazwyczaj ryby lub nieostrożni pływacy. Większe sztuki potrafią ściągać rybaków z łodzi! Potem morszczyńiec nurkuje wraz z ofiarą w głębie, gdzie przez kilka dni spokojnie ją trawi.

Morszczyńce występują u wybrzeży krajów Południa. Tamtejsi rybacy przypisują im wiele magicznych zdolności, w tym umiejętność przemiany w młodą kobietę albo pięknego konia. Plotki te są niezbyt prawdziwe, a związane pewnie z tym, iż towarzyszyo morszczyńców lubią syreny i wodne nimfy, którym – o dziw – stwoży te nie czynią krzywdy.



169

Cechy

Ko: 2 Po: 1 Si: 2 Zm: 1 Zr: 4* Zw: 4

In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Bardzo zręczne odnóża.

Żywołność: 24 (6/12/18/24)

Walka wręcz: 3

Unik: 0

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/5

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Brak

Broń: Brak

Moce: Po udanym pochwyeniu (jeden test to atak kilkunastu odnóży; 3 PW) wciągają ofiarę pod wodę, gdzie mogą ją utopić (patrz „Toniecie”, str. 28) lub udusić (w każdej rundzie pochwyenia zadają automatycznie $k3$ obrażenia). Pochwycona ofiara może się wyrwać po udanym teście spornym *walki wręcz morszczyńca* (tego, który doprowadził do pochwyenia) i swojej akrobatyki, *gibkości* lub *walki wręcz*.

PW: 15

PM: 0

Kikimora

Calademym przestał z nogi na nogę, patrząc na pająkowaty, obciągnięty zeschłą czarną skórą kształt, na szkliste oko z pionową źrenicą, na igłowate kły w zakrwawionej paszczy.

„Mniejsze zło”

Odporny na żelazo potwór, żyjący na bagnach i mokradłach – o dziwo, najchętniej tych w pobliżu ludzkich osiedli. Przepada za ludzkim mięsem, a kiedy takowego nie może znaleźć, zagryza plectwo. Jest wielkości dużego psa, budową ciała przypomina nieco pajaka, ma jednak dłuższy tułów, tylko dwie pary odnóży (kościstych i szponiastych) i zdecydowanie nie owadzi wygląd. Czarna skóra ułatwia kikimorze ukrywanie się pośród błota, a pełna igłowatych zębów paszcza rozszarpuje zdobycz. Oczy z pionowymi źrenicami umożliwiają stworowi widzenie pod słońce i w nocy. Bestia preferuje nocny tryb życia.

Cechy

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

In: 1 Og: 0 Wo: 1

Żywotność: 44 (11/22/33/44)

Walka wręcz: 4

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Brak

Broń: Pazury (k6+2xSi) i zęby (k3+2xSi)

Moce:

- Atakuje w rundzie jednocześnie pazurami i zębami.
- Czasem próbuje pochwycić ofiarę (2 PW) – udane oba testy ataku – i ją topić. Wyrwanie się wymaga udanego spornego testu walki wręcz kikimory (tego, który doprowadził do pochwycenia) i akrobatyki, gibkości lub walki wręcz ofiary.

- Dobrze (3) się skradzie.

- Odporna na żelazo.

PW: 15

PM: 0



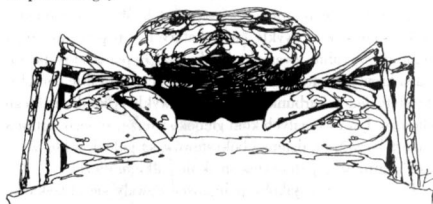
Krabopająk

– Bo na Ysgithy nawet orchidea czasami tylko wygląda na kwiat, w rzeczywistości jest jadowitym krabopająkiem. Trzeba będzie trzymać Jaskra krótko, pilnować, by czegoś nie dotknął.

„Chrzest ognia”

Bliski krewniak skorpiona, choć wielokrotnie od niego większy (czasem osiąga rozmiary średniego psa). Zamieszkuje pustynie. Wygląda jak olbrzymi krab odarty ze skorupy, osłizły i na wpół przezroczysty. By przywabić ofiary, niektóre odmiany potrafią udawać rośliny, na przykład orchidee.

Walcząc, krabopająk atakuje przeciwnika krabimi szczypcami i pajęczymi nogogłaszczkami. Nogogłaszczki krabopająka wydzielają silną truciznę, neutralizowaną właściwie tylko przez magię.



Cechy

Ko: 3 Po: 3 Si: 2 Zm: 1 Zr: 1/3 Zw: 3

In: 1 Og: 0 Wo: 1

Żywotność: 40 (10/20/30/40)

Walka wręcz: 3

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/5

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Przezroczysty, chitynowy pancerz (2)

Broń: Szczypce (k6+2xSi) i nogogłaszczki (k3+2xSi)

Moce:

- Atakuje jednocześnie szczypcami i nogogłaszczkami (dwa ataki w rundzie), ale tylko jeden cel.
- Zadanie ran przez nogogłaszczki równa się zatruciu jadem (moc 4). Jeżeli ofiara nie oprze się jego działaniu w pierwszej rundzie (standardowy test odporności), trucizna będzie zadawać k6 obrażeń na turę – aż do magicznego uleczenia.

PW: 10

PM: 0

Kuroliszek

(zwany także hokatryksą i skoffinem)

– Lekki, kuroliszku. – Gerał potrzęsnał bestią, która faktycznie nie ważyła wiele więcej niż dobrze utuczony indyk. – Lekkiś. Na szczęście płacę mi od sztuki, nie od funta.

„Pani jeziora”

Bestia niezwykle podobna do bazylijska i często z nim mylona. Wedle uczonych jest to jednakże jedyny znany przedstawiciel innego rzędu stworzeń, tak zwanych omio-reptyli – ni to ptaków, ni gadów. Mówiąc zaś po ludzku: jest to niewielki stwór o rozmiarach mniej więcej indyka, w większości pokryty pierzem. Ma nietoperzowate skrzydła, sępi dziób, karminowy grzebień i podgardle dwukrotnie większe niż u wspomnianego indyka. Gnieździ się w lochach i piwnicach. Porusza się skokami – częściowo podlatując i macha-

jąc skrzydłami. Jego skóra ma podobną wartość, jak skóra bazyliuszka, cenne są też pióra z okolic ogona, stanowiące jeden z najlepszych materiałów piśmienniczych.

Atakuje zwykle od tyłu, mierząc w kręgosłup, albo pod lewą nerkę, w aortę. Do zabicia ofiary wystarcza mu czasem tylko jedno uderzenie dzioba.



Cechy

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

Żywność: 40 (10/20/30/40)

Walka wręcz: 4

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Brak

Broń: Dziób (k6+2xSi)

Moce:

- Pierwszy atak zwykle wykonuje z zaskoczenia, podkradając się do ofiary (**światne skradanie**).
- Zawsze wykonuje ataki w tułów. Jeśli trafi i uzyska jeden sukces więcej, niż wymagano, dosięgnie vitalnego narządu, zadając dodatkowe 3k6 obrażeń. Taka nieopatrzona rana powoduje utratę k3 obrażeń w turze.

PW: 11

PM: 0

Lamia

— Wiem, że uwrę w jakiejś smierdzącej padlinie jamie. Rozszarpam przez gryfa, lamie lub mantikore.

„Krew elfów”

Odporny na żelazo potwór, przez niektórych brany za odmianę wampira, niebezpieczny ze względu na zdolność polimorfii. Wabi ofiary pod postacią pięknej kobiety, a gdy skuszony kochanek zaczyna przechodzić do rzeczy, lamia – ku jego zdumieniu – przemienia się w wielkiego, obrzydliwego węża o kobiecej głowie, i wysysa z niego krew.

Lamie żerują nocą, żyją głównie na południu Kontyentu, zazwyczaj na pustyniach. Zanim spragniony miłości wędrowiec da się w tych okolicach ponieść zmysłom z jakąś nieznaną, powinien wpięrować sprawdzić jej zęby i spróbować zamienić z nią kilka słów. Wszak nawet w ludzkiej postaci lamia ma szpiczaste kły i wężowy język, pozwalający jej tylko na syczenie.

Poniżej podajemy współczynniki w postaci potwora.

Cechy

Ko: 3 Po: 4 Si: 2 Zm: 4 Zr: 0/3 Zw: 4
In: 3 Og: 1 Wo: 3

* Brak kończyn.

Żywność: 40 (10/20/30/40)

Walka wręcz: 4

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 4

Zbroja: Łuska (2)

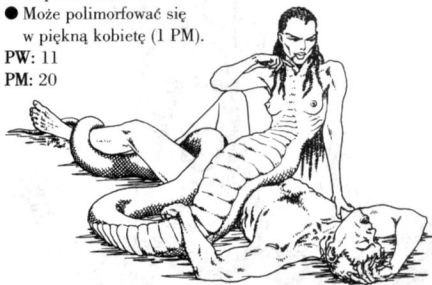
Broń: Wężowe sploty, którymi dusi pochwyconą ofiarę (k3+1 obrażeń na każdą rundę po pochwyconiu), kły (w walce k3+2xSi; pijąc krew wysysa k3+1 żywotności na rundę).

Moce:

- Aby pochwytać (1 PW) wężowymi splotami ofiarę, potwór musi wykonać udany test **walki wręcz**, który nie powoduje obrażeń. Chcąc zaś wyrwać się ze splotów, pochwycony musi przejść sporny test ataku (czyli **walki wręcz** w ataku, który doprowadził do pochwyconia) oraz **akrobatyki**, **gibkości** lub **walki wręcz** pochwyconego.
- Odporna na żelazo.
- Może polimorfować się w piękną kobietę (1 PM).

PW: 11

PM: 20



Leprekaun

— Jeśli zaś chodzi o to dziecko, to ono też ocalało przypadkiem. Moje dziewczęta nie strzelały, bo myślały, że to **pmk** albo leprekaun.

„Miecz przeznaczenia”

Niewielki acz inteligentny stwór, z wyglądu podobny do małego gнома, o pomarszczonej, brązowej skórze. Jest złośliwy,

sprytny i bardzo szybki. Obecnie leprakauny żyją tylko w Brokilonie.

Cechy

Ko: 2 Po: 4 Si: 1
Zm: 4 Zr: 3 Zw: 5
In: 3 Og: 1 Wo: 3
Żywotność: 16 (4/8/12/16)

Walka wręcz: 1

Unik: 6

Obrona fizyczna

(dystans/wręcz): 3/4

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Brak

Broń: Ręce (2+Si) i zęby (1+Si)

Moce:

- Może atakować rękami lub zębami, ale tylko raz w rundzie.
- Posiadają zakłęcia mentalne, najczęściej *Niewidzialność*.

PW: 8

PM: 15



Łeszy

— Toż ledwo dwie niedziele temu całął Łeszy zięcia mego, a tak, że zięć ino zacharzczeć zdołał i już było po nim. Dziwota wany, że strach nam tamtędy z babami a dziećmi? Hej!

„Wieża jaskółki”



Łesny, odporny na żelazo potwór o sporej inteligencji. Nie wiezieć czemu, przez wielu chłopów uznawany jest za opiekuńczego ducha lasu. A w rzeczywistości to bardzo niebezpieczna istota, polująca na borowe stworzenia i samotnych wędrowców. Posiada zdolność do polimorfii. W naturalnej postaci jest stworem wielkości zbaka, przypominającym skrzyżowanie tegoż kota z niedźwiedziem, o brunatnej lub czarnej sierści. Potężne kły i ostre pazury robią spore wrażenie, stwór jest też bardzo szybki. Czatuje głównie wśród gałęzi drzew, z których zeskakuje na karki ofiar. Zdobyć zazwyczaj pożera na miejscu, w całości.

Najgroźniejszą jego bronią jest zdolność przemiany. Może, na przykład, przekształcić się w humanoidalną istotę, przypominającą starego mężczyznę, z pozoru całkiem niegroźnego. Innym podstępem leszego jest zmiana w pień drzewa, praktycznie nieodróżnialny od prawdziwej rośliny. Biada temu, kto o taki pieniek się oprie!

Poniżej podajemy współczynniki w postaci potwora.

Cechy

Ko: 3 Po: 3 Si: 3 Zm: 4 Zr: 3 Zw: 3
In: 4 Og: 0 Wo: 3

Żywotność: 60 (15/30/45/60)

Walka wręcz: 4

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 4

Zbroja: Brak

Broń: Zęby (k6+2xSi) i szpony (k6+2+2xSi)

Moce:

- Atakuje jednocześnie zębami i szponami (2 ataki w rundzie).
- Odporny na żelazo.
- Potrafi się polimorfować (1 PM).

PW: 13

PM: 25

Łykantrop

Bartnik był niski, kępny, czarny i potwornie zarosnięty, nie dziwota więc, że wylaniając się niespodzianie z kniei napędził drużynę stracha — został wzięty za łykantropa. Żeby było śmieszniej, tym, który pierwszy zawrzasnął: Wilkołak, wilkołaki, był wampir Regis.

„Wieża jaskółki”

Taką oto nazwą określa się zbiorczo grupę odpornych na żelazo, lunarnych potworów o kształtach pół zwierząt, pół ludzi. Istoty te to dzikie, krwiożercze bestie, polujące na ludzi oraz inne rasy rozumne.

Łykantropem można zostać na wiele sposobów, ale najczęściej staje się nim wbrew własnej woli, w wyniku czyjejś klątwy. Powoduje ona pojawienie się we krwi swojego mikroorganizmu, pełni samostannie przekształcającego organizm w ciało monstrum podczas trzech nocy. Gdy nastaje świt, nieszczęśnik raptownie wraca do pierwotnych kształtów. Przemiany te wiążą się z potwornym bólem. Szczęśliwie, nosiciel wirusa nie nie pamięta z okresu swojej przemiany

i zazwyczaj budzi się nagi w miejscu, w którym zastał go świt. Nierzadko długo w ogóle nie jest świadom ciąży nad nim klątwy.

Lykantropia może być dziedziczna, a to z racji istnienia we krwi lykantropicznego zarazka – jednak zmiennokształtne potomstwo ginie zwykle zatluczone już w kołysce, po pierwszej przemianie. Osoba zraniona przez przemienionego lykantropa ma też szansę (niewielką – wybór Bazarza) „zarażenia” się tą klątwą

Lykantropy pożerają swoje ofiary. Poza czarami, srebrną lub magiczną bronią potwora mogą zranić kły i pazury innego magicznego monstrum. Szczególnie nie lubią się z wampirami. Odstrasza je też zapach ziół tojadu.

Nazwa lykantrop dosłownie oznacza „człowiek-wilk”, jednak zwyczajowo określa się nią zbiorezo różne odmiany tych potworów, także te z wilkiem nie mające nic wspólnego. Oto kilka z nich.

Uwaga: Podajemy współczynniki w postaci zwierzęcej.

KOTOŁAKI

W czasie pełni przybierają postać wielkich hybryd kota i człowieka. Od danych przyjaciół znajdują wśród kotów, nienawidzą się z wilkołakami i szczurołakami.

Cechy

Ko: 4 Po: 4 Si: 4

Zm: 5 Zr: 4 Zw: 5

In: 2 Og: 0 Wo: 2

Żywotność: 36 (9/18/27/36)

Walka wręcz: 3

Unik: 4

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 3/6

Obrona magiczna: 4

Zbroja: Brak

Broń: Kły ($k3+1+2xSi$) i pazury ($k6+2xSi$)

Moce:

● Odporny na żelazo.

● W rundzie może atakować albo pazurami, albo gryźć.

PW: 14

PM: 0



WILKOŁAKI

W czasie pełni zmieniają się w wielkie hybrydy wilka i człowieka. Czasem zdarzają się potwory przybierające też postać wielkiego – choć z pozoru zwyczajnego – wilka. Bardzo dobrze czują się w towarzystwie prawdziwych wilków, a nienawidzą się z kotołakami.

Cechy

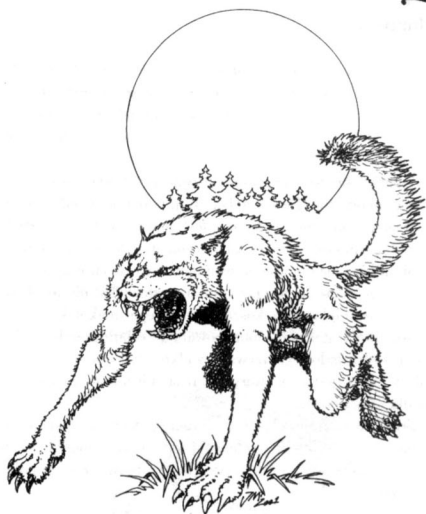
Ko: 5 Po: 4 Si: 5 Zm: 5 Zr: 3 Zw: 4

In: 2 Og: 0 Wo: 2

Żywotność: 40 (10/20/30/40)

Walka wręcz: 4

Unik: 3



Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 4

Zbroja: Brak

Broń: Kły ($k6+2xSi$) i pazury ($2k6+2xSi$)

Moce:

● Odporny na żelazo.

● W rundzie może atakować albo pazurami, albo gryźć.

PW: 13

PM: 0

SZCZUROŁAKI

W czasie pełni zmieniają się w hybrydy szczura i człowieka. Jako jedyny rodzaj lykantropów atakują stadnie, w grupach po 2-4 sztuki. Dobrze czują się w towarzystwie szczurów, choć psuedoszczurów nie cierpią. Nienawidzą kotołaków, czują też niechęć do wilkołaków.

Cechy

Ko: 3 Po: 3 Si: 2

Zm: 4 Zr: 4 Zw: 5

In: 2 Og: 0 Wo: 1

Żywotność: 32 (8/16/24/32)

Walka wręcz: 3

Unik: 4

Obrona fizyczna

(dystans/wręcz): 3/6

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Brak

Broń: Zęby ($k3+2xSi$)

i pazurki ($k3+1+2xSi$)

Moce:

● Odporny na żelazo.

● W rundzie może atakować albo pazurami, albo gryźć.

PW: 13

PM: 0



Mantikora

Pomimo zapadających ciemności i tłoczących się ciekawskich dostrzegł podnoszone przez żołnierzy ogromne płowe cielsko. Nietoperze skrzydła i skorpionii ogon potwora wlokły się bezwładnie po ziemi.

„Czas pogardy”

Latający potwór, stanowiący dziwną hybrydę lwa, nietoperza i skorpionia. Płowe cielsko lwa, podobnej wielkości jak u swego pierwowzoru, opatrzone jest nietoperzowatymi skrzydłami i skorpionim ogonem, zakończonym jadowym kolcem.

Mantikora ma nie więcej rozumu niż zwykłe zwierzę. Uwielbia świeże mięso, a gdy raz spróbuje człowieka, nie może się powstrzymać od stałego kosztowania owego smakołyku.

Mantikory atakują z lotu, powalając ofiarę przednimi łapami. Kolca jadowego używają rzadko – tylko wtedy, gdy nie zależy im na zjedzeniu ofiary, trucizna ta jest bowiem też groźna dla samej bestii.

Stwory te są dwupłciowe i żyworodne, często łączą się w parę na całe życie. Młode wychowują w gniazdach mieszczących się wśród górskich szczytów. Szczęśliwie, prawie zawsze polują samotnie.

Cechy

Ko: 4 Po: 4/2 Si: 4 Zm: 3 Zr: 3 Zw: 3
In: 1 Og: 0 Wo: 2

* Latanie/marsz.

Żywotność: 55 (14/28/42/55)

Walka wręcz: 4

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Brak

Broń: Kły (k6+3+2xSi), pazury (k6+1+2xSi) i ogon (k6+2xSi)

Moce:

- W pierwszej rundzie może, lecąc, obalić przeciwnika (2 PW). W tym celu wykonuje się zwykły test trafienia mantikory. Ofiara może spróbować *uniknąć* ataku, jeśli zdaje sobie z niego sprawę. Obalony nieszczęśnik wyraca się, a stwór przyciska go do ziemi i może od razu wykonać test trafienia kłami, zadając maksymalne obrażenia (czyli 17). Ofiara może próbować się w każdej rundzie wyrwać, wykonując test *gibkości* o trudności 5.

- W jednej rundzie atakuje dwa razy – paszczą i pazurami – jednak tylko jeden cel.
- Jeśli atakuje ogonem, nie może trafiać kłami ani pazurami. Udane zranienie oznacza wpuszczenie jadu (moc 5) do organizmu ofiary. Trucizna ta – kiedy zadziała – zadaje 2k6 obrażeń w rundzie przez okres 3k6+5 rund.

PW: 20

PM: 0



Nimfa

(zwana także nereidą)

– Rozpamiętuję o pracy, owszem, jest, ale jaką? Temu złap rusalkę, temu nimfę, owemu dziwożone. Pogłupieli doszczętnie, po wsiach pełno dziewczek jak rzępy, a im się chce nleudek.

„Ostatnie życie”

Morska odmiana rusalki; różni się od kuzynki niebieskawym odcieniem skóry, często ma też niebieskie włosy i także brodawki piersi.

Patrz też rusalki (str. 178).

Cechy

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

* Pływanie/marsz.

Żywotność: 29 (6/12/18/21)

Walka wręcz: 2

Unik: 4

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/4

Obrona magiczna: 4



Zbroja: Brak
Broń: Ręce (k3+Si)
Moc: Brak
PW: 9
PM: 0

Okołógów

Zdawało się, że poruszyła się któraś z kłód. (...) Cztery pary cienkich nóg o gruzłowatych stawach wznoszących się nad pobrużdżonym, nakrapianym i podzielonym na racze segmenty pancerzem.

— Niech was nie zwiedzie jego pozorna nieruchawość. Nie jest agresywny, ale potrafi poruszać się błyskawicznie. Jeśli poczuje się zagrożony, może zaatakować, a na jego jad nie ma odtrutki. (...)

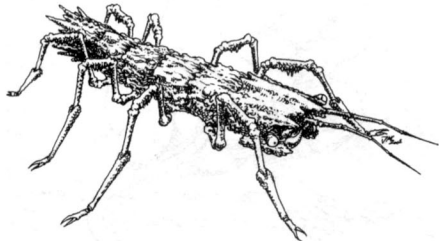
Przeglądał się ludziom i krasnoludom, wolno obracając osadzonymi na słupkach oczami. Czyścił konce odnóży, po kolei unosząc je i starannie poszczynując imponującymi, ostrymi żuwaczkami.

„Chrzest ognia”

Potwór powstały wskutek magicznych mutacji związanych z Koniunkcją Sfer, choć rani go żelazo. Z wyglądu przypomina wielką, brunatnozieloną kłodę, chodzącą na czterech parach cienkich nóg o gruzłowatych stawach, które jak u pająka wznoszą się nad cielskiem. Samo cielsko jest pobrużdżone, nakrapiane i pokryte pancerzem, podzielonym na segmenty jak u raka.

Okołógów należy do wymierającego gatunku, a występuje przede wszystkim w lasach Południa. Żywi się drobnymi gryzoniami; ludzi atakuje tylko przypadkowo. Nie jest agresywny; na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie nieźmiernie słomazarnego. W razie potrzeby potrafi jednak reagować błyskawicznie. Zagrożony, gryzie parą wielkich żuwaczek, wprowadzając do organizmu zabójczy jad. Właściwie nie ma nań odtrutki, a śmierć następuje w ciągu kilku sekund.

Nazwa stwora wzięła się od pary ruchomych oczu, osadzonych na szypułkach umieszczonych z boków przedniej części tułowia. Nie ma bystrego wzroku, ale za to charakteryzuje go niezwykle czuły słuch; choć nie posiada uszu, słyszy całym ciałem. Dlatego najłatwiej odpędzić go, czyniąc hałas, najlepiej ostry, metaliczny.



Cechy

Ko: 2 Po: 1 Si: 2 Zm: 6/4⁺ Zr: 2/3 Zw: 4
In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Słuch/inne zmysły

Żywotność: 32 (8/16/24/32)

Walka wręcz: 4

Unik: 0

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Chitynowy pancerz (3)

Broń: Żuwaczki (k3+2xSi)

Moc: Zranienie oznacza duże szanse (1-5 na k6) na wprowadzenie do organizmu zabójczej trucizny o mocy 3.

PW: 11

PM: 0

Ornitodrakon

To mogło zaatakować z powietrza. To mógł być ornitodrakon (...).

„Trochę poświęcenia”



175

Potwór latający, częstokroć mylnie brany za smoka. Nic w tym zresztą dziwnego, bowiem bardzo przypomina go kształtem ciała, może tylko nieco bardziej węzowatym. Jest jednak odeń mniejszy (miewa do 5 metrów długości), a całe jego ciało porasta pierze. Ornitodrakon nie potrafi również zionąć ogniem, płuć kwasem itp. Jest zwykłym zwierzęciem, nie zaś stworem inteligentnym, jak typowy smok.

Ornitodrakony najłatwiej spotkać w okolicach nadmorskich, na miejscach legowe chętnie bowiem wybierają przybrzeżne, skaliste wysepki. Atakują z powietrza, pazurami i zębata paszcza; zwykle porywają ofiary. Ich łupem często padają rybacy.

Cechy

Ko: 4 Po: 4/1⁺ Si: 5 Zm: 4 Zr: 3 Zw: 3
In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Latanie/marsz

Żywotność: 44 (11/22/33/44)

Walka wręcz: 2

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/4

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Gruba skóra i pierze (3)

Broń: Kły (2k6+2xSi) i pazury (k6+2xSi)

Moc:

● W rundzie może zaatakować kłami lub pazurami.

- Potrafi porywać ofiary z ziemi (3 PW), lecąc nad nimi, szybko się zniżając, a potem uciekając do góry. W tym celu musi wykonać test *walki wręcz* (obrona fizyczna ofiary wzrasta wtedy o +1). Jeśli zakończy się on powodzeniem, a chwytany nieszczęśnik nie zdoła *uniknąć* ataku (test sporny z powyższym sprawdzianem *walki wręcz*), zostanie pochwycony. Może się wyrwać (choć wtedy zapewne spadnie na ziemię), wykonując test sporny wspomnianego ataku i *akrobatyki, gibkości* lub *walki wręcz*.

PW: 15

PM: 0



Oszluzg

— Eeee — rzekł wiedźmin. — Coś mi się to nie widzi prawdopodobnym. Od lat nikt nie widział smoka w tych okolicach. Nie był to aby zwykły oszluzg? Zdarzają się oszluzgi prawie tak duże...

„Granica możliwości”

Kolejny przedstawiciel smokowatych. Istota najczęściej mylona ze smokiem, bowiem też jest wielkim, latającym gadem. Wielkością też nierazko dorównuje smokowi. Jeśli jednak spojrzeć na oszluzga oczami mieszkańca naszej ziemi, okaże się, iż przypomina on wielkiego pterodaktyla o szarawym kolorze. Obrazu dopełnia paszczęka z drobnymi, szpiczastymi ząbkami i mocny ogon zakończony kołcem. Oszluzg atakuje z powietrza. Choć nie potrafi niczym zionąć i brak mu rozumu, to ciosy jego paszczy, tylnych łap i ogona uważane są za nie do sparowania.

Kryjówki oszluzgów można znaleźć w każdym terenie i niemal pod każdą szerokością geograficzną. Zwykle są nimi jaskinie albo zagłębienie terenu. Oszluzgi nie budują gniazd, ale moszczą przytulne legowiska, w których mogą składać jaja.

Cechy

Ko: 5 Po: 3/1 Si: 5 Zm: 3 Zr: 3 Zw: 2
In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Latanie/marsz

Żywotność: 44 (11/22/33/44)

Walka wręcz: 4

Unik: 1

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 1/5

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Łuski (8), z wyjątkiem brzucha.

Broń: Przednie łapy (k6+2xSi), paszcza (2k6+2xSi), ogon z kołcem (2k6+4+2xSi)

Moc:

● Na ziemi atakuje trzy razy w rundzie: przednie łapy i paszcza lub raz w rundzie: ogonem.

● Atakując z powietrza, może przelecieć nad ofiarą i zahaczyć ją jedną z łap lub ogonem (1 PW). Trudniej mu jednak wtedy trafić ofiarę (+1 do jej obrony fizycznej).

PW: 10

PM: 0

Pseudoszczur

— Istreded ma rację — ciągnęła Yenifer [..] — Popatrz sam, pseudoszczury w kanałach i piwnicach. (...) To nieledwie symbioza, nie są dzisz!

„Okrucy lodu”



Duża, podobna do szczura istota – co najmniej wielkości kurczaka – żyjąca stadnie w miejskich kanałach i piwnicach. Od prawdziwego szczura różni się bezwłosym ciałem, krótkim ogonem i bardzo wystającymi, przednimi zębami. Żywi się mięsem myszy i szczurów, żeruje na odpadkach; nie waha się też atakować ludzi.

Cechy

Ko: 2 Po: 3 Si: 1 Zm: 2 Zr: 3 Zw: 5

In: 1 Og: 0 Wo: 1

Żywotność: 18 (5/10/14/18)

Walka wręcz: 3

Unik: 5

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 3/6

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Brak

Broń: Zęby ($k6+2xSi$) i pazurki ($k3+2xSi$)

Moce: W rundzie atakuje albo zębami, albo pazurkami.

PW: 8

PM: 0

Pukacz

(zwany także: coblyneau, knaker, polterduk, pusteczki, rubezahl i skarbnik)

Ale przekupić go można, by nie psocił nad miarę, położyszysy godzie w chodniku ciemnym lubo w szachcie chleb z masłem, oscypek, poleć wędzonej szolory – aleć najlepiej gąsiorek okowity, na tę bowiem pukacz okrutnie jest łakomy.

„Wieża jaskółki”

Potwór kopalniany; tak naprawdę – odmiana kobolda wyjątkowo dużych rozmiarów. Od zwykłych goblinów odróżnia go też wielka, spleciona broda oraz gęste kudły. Mieszka w sztolniach, tunelach, przepaściach, ciemnych jamach, grotach, jaskiniach; zazwyczaj w pobliżu złóż węgla i metali.

Pukacz to istota humanoidalna, krępa, nieco pękata i porośnięta kłakami. Chodzi lekko zgarbiony, mocno stąpając krzywymi nogami o zrogowaciałych stopach, długich na prawie pół metra. Często bywa pijany.

Szkodnik i psotnik jakich mało,

zmienawidzony przez górników.

Zawala chodniki, niszczy i kradnie górnicze narzędzia oraz zwierzęta, pukaniem mami oraz straszy gwardów. Czasem nawet ich atakuje, ale zazwyczaj poprzestaje na nabiciu kilku sińców. Od złośliwości knakera ustrzec się można, przekupując go jedzeniem albo gorzałką, za którą przepada.



Cechy

Ko: 3 Po: 4 Si: 3

Zm: 4 Zr: 3 Zw: 3

In: 2 Og: 1 Wo: 2

Żywotność: 32 (8/16/24/32)

Walka wręcz: 3

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/5

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Brak

Broń: Łapska ($k3+1+2xSi$) i nogi ($k3+1+2xSi$)

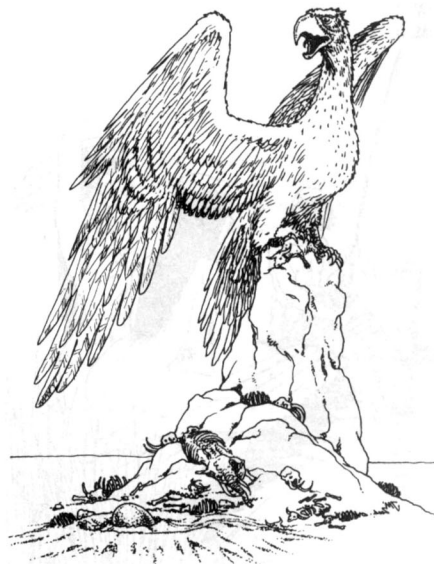
Moce:

● Atakuje albo łapami, albo nogami.

● Posiada jeden czar mentalny (zależnie od Bazarza).

PW: 10

PM: 15



Rok

To mógł być (...) gryf, wyvern, latawiec albo widłogon. Może nawet rok...

„Trochę poświęcenia”

Olbrzymi ptak, wielkością dorównujący smokowi. Zazwyczaj nie atakuje ludzi, a zwykle żywi się wielkimi wężami, noroszczami i innymi drobnymi kaskami. Bardzo dba o jaja i młode – jeśli poczuje, że są one zagrożone, osobników uznanych za owo zagrożenie bombarduje wielkimi kawałami skał, a celny jest niebawale.

Roki mieszkają na południowych wybrzeżach Kontyentu; jest ich niewiele – zaledwie kilkanaście sztuk.

Cechy

Ko: 5 Po: 5/1 Si: 6 Zm: 3 Zr: 3 Zw: 3

In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Latanie/marsz

Żywotność: 60 (15/30/45/60)

Rzucanie: 5

Walka wręcz: 4

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Gruba warstwa piór (4)

Broń: Dziób (2k6+1+2xSi) i szpony (2k6+2xSi)

Moce:

● W rundzie może atakować raz szponami i raz dziobem – na początku i na końcu starcia.

● Miotane przez niego kamienie zadają różne obrażenia, zależnośc od wielkości – od k6 do 5k6.

PW: 10

PM: 0



Rusalka

– Twoja Vereena (...) to prawdopodobnie rusalka. Wiesz o tym?
– Podejrzanam. Szczupłą. Czarną. Mówi rzadko, w języku, którego nie znam. Nie je ludzkiego jada. Na całe dni znikła w lesie, potem wraca. To typowe?

„Ziarno prawdy”

Istoty rozumne, blisko spokrewnione z driadami, jednak uznawane przez nie za głupie i niewarte uwagi. Z wyglądu przypominają szczupłe kobiety, zwykle o zielonych włosach i takich brodawkach piersi, czasem też o lekko zielonkawej skórze. Miewają również błonę między palcami.

Choć z natury płoche, do ludzi podchodzą przyjaźnie – szczególnie do mężczyzn, z którymi uwielbiają figlować. Amatorzy tego rodzaju wróżby powinni jednak uważać, bo czasem zdarza się, iż zapamiętała w rozkoszy rusalka przypadkiem wciąga kochanka pod wodę. Bywają też rusalki złośliwe, które, wabiąc śmiertelników swoimi wdziękami, łapią ich i topią.

Rusalki mieszkają zwykle w wodach stojących, jeziorach i stawach. Na suchym lądzie przebywać mogą krótko, wysychanie sprawia im bowiem nieznośny ból, a całkiem suche umierają, dusząc się.

Patrz też nimfy (str. 174).

Cechy

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

In: 3 Og: 4 Wo: 2

* Woda/łód

Żywotność: 29 (6/12/18/21)

Walka wręcz: 2

Unik: 4

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/4

Obrona magiczna: 5

Zbroja: Brak

Broń: Ręce (k3+Si)

Moce:

● Czar Urok.

● Odporne na czary mentalne.

PW: 9

PM: 15

Scarletia

Przed oczyma stanęły jej ryciny z ksiąg, które oglądała w Kaer Morphen. (...) Scarletia (...) Potwory żyjące na pustyni.

„Czas pogardy”

Niewielki, szary wąż, charakteryzujący się szkarłatną pręgą na grzbiecie. Żyje głównie na pustyniach. Jest niezwykle jadowity – czasem przeciw jego truciznie nie skutkuje nawet magia lecznicza. Ukąszonego w ciągu kilkunastu minut czeka śmierć w drgawkach i męczarniach.

Cechy

Ko: 1 Po: 3 Si: 1 Zm: 4 Zr: 0/4 Zw: 4

In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Brak kończyn

Żywotność: 16 (4/8/12/16)

Walka wręcz: 3

Unik: 5

Obrona fizyczna

(dystans/wręcz):

2/5

Obrona

magiczna: 1

Zbroja: Brak

Broń: Kły jadowe (k3+2xSi)

Moce: Zranienie oznacza za-

trucie jadem (moc

5). Jeśli ofiara

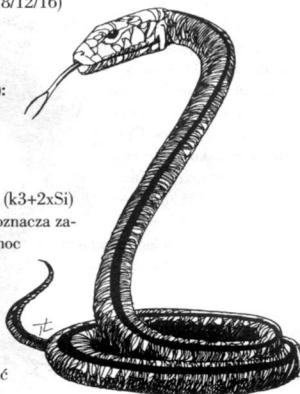
nie oprze się

działaniu

trucizny, bę-

dzie przez 2k3

tury otrzymywać



3k6 obrażeń w turze. Działanie jadu może powstrzymać tylko magia lub antidotum (decyzja Bajarza).

PW: 10
PM: 0



Silvan
(zwany także diabłem i rokitą)

Stworzenie miało nieco powyżej sążnia wzrostu, wystąpiaste oczy, kozie nogi i brodę. Również usta, ruchliwe, podzielone i miękkie, przywodziły na myśl żującą kozę. Dolna część ciała stwora pokryta była długim, gęstym ciemnoniebieskim włosiem aż po rozwidlone racice. Dziwolak wyposażony był też w długi, zakończony pędozłym kutasem ogon, którym energicznie zamiatął.

„Kraniec Świata”

Psotna i wesola istota, występująca pod postacią niewysokiego kozłoluda (tylko męskiej płci) – z rogami i raciczkami, rozdwojoną wargą, wielkimi końskimi zębiskami oraz ogonem zakończonym chwostem. Aż trudno uwierzyć, że w jego żyłach płynie Starsza Krew i jest dosyć bliskim kuzynem dumnych elfów.

Diabeł uwielbia płać figle – a to zaplecie warkoczyki na końskich grzywach, a to powyraca kadzie z mlekiem, a to zagrozi, że dupczyć będzie. Powstrzymuje się od żartów tylko gdy chłopci okupują mu się jedzeniem. Co ciekawe, wieśniacy rzadko postanawiają samodzielnie zatłuc szkodnika, choć niewątpliwie leży to w ich możliwościach. Być może powstrzymuje ich pradawny zabobonny strach przed Starszą Krwią – a może po prostu są na tyle wyrozumiali, że złośliwych kawałów nie chcą karać śmiercią? Wszak diabeł to nie tylko psotnik, ale też wesołek i birbant. Uwielbia śpiew, tańce przy ogniskach, potrafi też pięknie grać na fujarce.

Silvan stanowi cennego partnera erotycznego dla driad i nimf, gwarantującego wytrzymałość i silną córkę. Parzyć mógłby się też z elfami i ludźmi, jednak wśród owych ludów jakoś dotąd nie znalazły się żadne amatorki jego wdzięków.

Cechy

Ko: 2 Po: 4 Si: 4 Zm: 3 Zr: 3 Zw: 4
In: 4 Og: 1 Wo: 2

Zywotność: 24 (6/12/18/24)

Rzucanie: 4

Walka wręcz: 3

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/5

Obrona magiczna: 5

Zbroja: Brak

Broń: Łapska (k3+1+2xSi), nogi z kopytkami (k3+2+2xSi), rogi (k3+2xSi)

Moce:

● Atakuje raz w rundzie – łapami, nogami lub rogami. Woli jednak motać kamykami itp.

● Niektóre z silvanów posiadają czary mentalne.

PW: 11

PM: 0 (20)

Skolopendromorf

Coś poruszało się powoli, rozgarniając trawę. To coś miało około dwóch sążni długości i było ciemnobrazowe. W pierwszej chwili Geralt pomyślał, że to wąż. Ale spostrzegł żółte, ruchliwe, haczykowate odnóża, płaskie segmenty długiego tułowia i zorientował się, że to nie wąż. Że to coś znacznie gorszego.

„Miecz przeznaczenia”

Olbryzi wij, długi często na parę metrów, barwy ciemnobrazowej. Chitynowa skorupa potwora podzielona jest na płaskie segmenty. Odnóża ma żółte, ruchliwe i haczykowate. Świat poznaje za pomocą długich i drgających czułków.

179

Skolopendromorf żyje w dzikich lasach – szczególnie dużo jest ich w Cintrze i Brokilonie – pod ziemią, drążąc długie tunele i wychylając się znienacka z ziemi, by zaatakować. Ofiary gryzie paszczą z ociekającymi jadem kleszczami. Trucizna jest bardzo silna – nawet gdy tylko skąpnie na skórę, pali żywym ogniem. Wprowadzona do organizmu, natychmiast paraliżuje zdobycz i zaczyna trawić ją od wewnątrz. W ciągu kilku godzin nieszczęśliwiek umiera w potwornych mękach, żywcem się rozpuszczając. Tak przygotowany „posiłek” skolopendromorf wysysa ze skóry. Na jad tego potwora nie ma odtrutki.

Cechy

Ko: 4 Po: 3 Si: 4 Zm: 6/2 Zr: 1/3 Zw: 3
In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Pod ziemią/nad ziemią

** Odnóża/trafienie paszczą



Zywotność: 46 (12/24/35/46)

Walka wręcz: 4

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Chitynowy pancerz (3)

Broń: Kleszcze (k6+2xSi)

Moc:

- Każde zranienie kleszczami to szansa 1-5 na k6 na zadzianie jadu (moc 6). Ofiara, która nie oprze się jego działaniu, zostaje sparaliżowana na k3 godziny. W tym czasie w każdej godzinie otrzymuje 5k6 obrażeń. Jeśli w wyniku tak otrzymanych ran umrze, należy uznać, iż została stracona. Działanie jadu można powstrzymać jedynie magią.
- Walcząca ze skolopendromorfem postać ma szansę zostać „opryskana” jadem. Jeśli w rzucie 2k6 wypadną dwie „6”, należy uznać, iż kropla trucizny spadła na ofiarę. Jad będzie się przeżerał przez pancerze czy ubranie i w efekcie zada k3 obrażenia. Rzut ten wykonuje się raz w walce dla każdego walczącego, w chwili gdy wij go atakuje.

PW: 9

PM: 0

Smok właściwy

Smok uniknął półmicia w delikatnym, zwinnym, pełnym gracji obrocie i zwiąując się jak żywa, złota wstęga, błyskawicznie, ale miękko, iście po kociemu, sięgnął łapą pod brzuch konia. Koni kwiknął, wysoko wyrzucając zad, rycząc zakolebał się w siodło, ale nie wypuścił konia. W momencie, gdy koni prawie zarywał się drapaniami w ziemię, smok ostrym pociągnięciem łapy zmiażdżył Eyka z siodła. Wszyscy widzieli lecące w górę, wirujące błachy pancerza (...). Smok przysiadając przyciągnął konia łapą, zniżył zębatą paszczę. Koni kwiknął przeraźliwie, zaszamotał się i ścisł (...).

– Mężnego Eyka z Denesle można zabrać z pola walki. Następnym proszę.

„Granica możliwości”

Przedstawiciel wymierającej rasy inteligentnych gadów, bezlitośnie wybijany przez ludzi i krasnoludy. Przryke to, albowiem wedle legend właśnie smoki były pierwszymi stworzeniami obdarzonymi rozumem i przez wieki właday światem.

Istotę ową często myli się z osłuzgiem i widłogonem, wyglądem przypomina zaś olbrzymiego (zwykle kilkunastometrowej długości), smukłego jaszczura. Jako że smok – choć powoli – rośnie ponoć przez całe, trwające tysiąclecia życie, starożytne okazy bywały wielkie jak wierzga. (W opisach podajemy wielkość przeciętnych przedstawicieli smoczego rodzaju. Bardziej szczegółowe charakterystyki zostaną zamieszczone później, w dodatkach do „Wiedźmina: gry wyobraźni”).

Stwór ma smukłą szyję, długi ogon, trójkątną głowę z zębatą paszczą, ciało pokryte twardą łuską (prócz podbrzusza), wsparte na czterech szponiastych łapach i zdobne parą wielkich, nietoperzowatych skrzydeł. Smocze zęby bywają długie i ostre, a szyja jest porośnięta rzędem trójkątnych wyrostków. Oczy istoty są gadzie, z pionową źrenicą i rogową powieką.

Smocze zionięcie

Zionięcie smoków to jedna z ich najpotężniejszych mocy. Zwykle działa ono na obszarze stożka o długości 15 metrów, u podstawy mającego promień 3 metrów; wierzchołek owego stożka znajduje się oczywiście „w paszczy” smoka. Wszystkie osoby, które znajdują się na obszarze działania zionięcia, są narażone na poważne obrażenia. Bazarz wykonuje test strzelania dla każdej z ofiar, zgodnie z zasadami opisanymi w „Strzelaniu i rzucaniu”, str. 74. Udany test oznacza, iż nieszczęśnika objęło pełne działanie zionięcia. Nieudany, iż otrzymuje on tylko połowę wylosowanych obrażeń – szczęśliwiec zdołał rzucić się na ziemię lub ukryć za jakimś kamieniem.

Ofiara nie tylko otrzymuje obrażenia – może również stracić swój ekwipunek. Udanie „trafienie” zionięciem oznacza, iż bohater musi wykonać test uniku (nie wymagający akcji, bez względu na poziom wyszkolenia umiejętności) o trudności 4. Jeżeli się on nie powiedzie, śmiełek traci wszelaki sprzęt, jaki był wystawiony na działanie zionięcia.

Zwykle smoki mogą zionąć raz na k3 rundy. Kiedy zaś to czynią, nie atakują w żaden inny sposób.

Słabym punktem smoka jest odsłonięty brzuch. Nie jest to jednak regułą, gdyż gady często wylegają się na swych skarbach, przez co klejnoty i monety „wtapiają się” w ich ciało, tworząc sztuczny, bardzo trudny do przebicia, ale niewątpliwie barwny pancerz. Zazwyczaj stanowi on połowę właściwego pancerza smoka, podanego w znajdujących się dalej opisach.

Smoki nie stworzyły własnego społeczeństwa; żyją samotnie albo ze swym życiowym partnerem. Rozmnażają się, wyklukając z jaj. Nie są naturalnymi wrogami człowieka ani innych rozumnych stworów; nieprzyjaźni narobiły sobie swoim obłąkańczym umiłowaniem skarbów. Aby zdobyć złoto, srebro albo klejnoty, smok potrafi dopuścić się każdej rzeczy – niszczyć miasta, napadać na wioski, mordować kupieckie karawany... Co gorsza, smoki nie czynią tego wszystkiego z pobudek finansowych, lecz wyłącznie z czystej, pierwotnej żądzy posiadania. W smoczych leżach często zalegają całe stopy niewykorzystanych kosztowności. Paradoksalnie, owe skarby są też głównym powodem polowań na smoki. Także nie bez znaczenia pozostaje fakt, iż smoczych zębów oraz łez używa się do wyrobu czarodziejskich leków i eliksirów, krew wchodzi zaś w skład magicznych kosmetyków, a pieczony ogon to wielki przysmak.

Smoki są mięsożercami, żywią się upolowaną zwierzyną, zwykle bydłem, jako że najłatwiej im je zdobyć. Na ludzi napadają tylko w ostateczności, czując wobec nich spory respekt. Poza tym dla smoka człowiek jest czymś obrzydliwym, wzbudzającym instynktowny lęk (podobny do wstrętu, jaki czujemy od pajków albo ropuchy).

Atakują najczęściej z powietrza, wbijając pazury w ofiarę i unosząc ją w jakieś zaciszne miejsce. Zmuszone do walki na ziemi, uderzają przede wszystkim giętym i gibkim ogonem. Wbrew legendom smok w naturalnej postaci nie jest

zdolny do mówienia, a porozumiewa się tylko za pomocą telepatii – stąd zresztą mit, że zna wszystkie języki świata.

Smoki dzielą się na kilka rodzajów. Opisane tu „okazy” to przeciętni przedstawiciele gatunku.

SMOKI BIAŁE

Jedne z najrzadszych; żyją tylko na dalekiej północy. Ich nazwa wzięła się od jasnoszarego umaszczenia. Potrafią zionąć falą przerażającego chłodu, mrozącego wszystko w zasięgu kilkumetrowych metrów. Przeciętnie osiągają długość 10 metrów.

Cechy

Ko: 6 Po: 5/2 Si: 6 Zm: 5 Zr: 5 Zw: 3
In: 4 Og: 2 Wo: 5

* Latanie/marsz

Żywność: 80 (20/40/60/80)

Strzelanie (zionienie): 6

Walka wręcz: 5

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/7

Obrona magiczna: 5

Zbroja: Łuska (10), z wyjątkiem podbrzusza

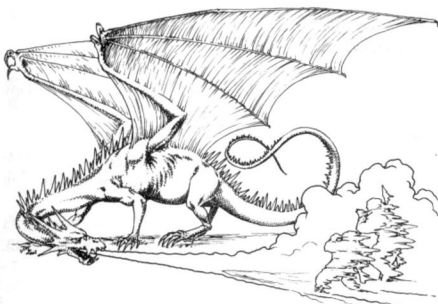
Broń: Ogon (2k6+2xSi), paszcza (3k6+2xSi), przednie łapy (2k6+2xSi), skrzydła (k6+2xSi)

Moce:

- Atakuje trzy razy w rundzie – zazwyczaj paszczą i przednimi łapami, ale również dobrze paszczą i skrzydłami lub też samym ogonem.
- Jego zionienie zadaje 4k6 obrażeń (3 PW).
- Posiada kilka czarów (zależnie od woli Bazarza). Zwykle są to zaklęcia mentalne. Niemal każdy posiada też lodowy odpowiednik *Grotu* (str. 98) i *Ognistej sieci* (str. 99), działających analogicznie, jak pirokinetyczne zaklęcia maga o tej samej nazwie.
- W locie może próbować pochwytać (3 PW) przeciwnika, wykonując trafienie łapami. Jeżeli oba testy *walki wręcz* się powiedzą, nieszczęśnik zostanie pochwycony i uniesiony w powietrze. Ofiara może się wyrwać, wykonując standardowy test sporny w takiej sytuacji (pod uwagę bierze się lepszy wynik trafienia łapami), ale ryzykuje upadek z dużej wysokości.

PW: 35

PM: 25



181

SMOKI CZARNE

Zwane tak z powodu ciemnobrunatnego zabarwienia. Mieszkają głównie na bagnach i mokradłach, całymi dniami pławiąc się w błocie. Zioną strumieniem kwasu, który zniszczył niejedną zbroję. Średnio osiągają długość 10 metrów.

Cechy

Ko: 6 Po: 5/2 Si: 6 Zm: 4 Zr: 5 Zw: 3
In: 4 Og: 2 Wo: 4

* Latanie/marsz

Żywność: 76 (19/38/57/76)

Strzelanie (zionienie): 6

Walka wręcz: 5

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/7

Obrona magiczna: 5

Zbroja: Łuska (10), z wyjątkiem podbrzusza

Broń: Ogon (2k6+2xSi), paszcza (2k6+2xSi), przednie łapy (2k6+2xSi), skrzydła (k6+2xSi)

Moce:

- Atakuje trzy razy w rundzie – zazwyczaj paszczą i przednimi łapami, ale również dobrze paszczą i skrzydłami lub też samym ogonem.
- Jego zionienie zadaje 3k6+4 obrażenia (3 PW).
- Posiada kilka czarów (zależnie od woli Bazarza). Zwykle są to zaklęcia mentalne. Niemal każdy posiada też kwasowy

odpowiednik *Pioruna kulistego* (str. 99), działający analogicznie jak pirokinetyczne zaklęcie maga o tej samej nazwie.

- W locie może próbować pochwyć (3 PW) przeciwnika, wykonując trafienie łapami. Jeżeli oba testy *walki wręcz* się powiedą, nieszczęśnik zostanie pochwycony i uniesiony w powietrze. Ofiara może się wyrwać, wykonując standardowy test sporny w takiej sytuacji (pod uwagę bierze się lepszy wynik trafienia łapami), ale ryzykuje upadek z dużej wysokości.

PW: 40

PM: 25

SMOKI CZERWONE

Zabarwione czerwono lub ceglasto, mieszkają w górskich jaskiniach, a zioną smugą płomienia, zdolną stopić każdy metal. Przeciętnie osiągają wielkość do 15 metrów.

Cechy

Ko: 6 Po: 5/2' Si: 7 Zm: 5 Zr: 4 Zw: 2

In: 4 Og: 2 Wo: 4

* Latanie/marsz

Żywotność: 84 (21/42/63/84)

Strzelanie (zioniecie): 6

Walka wręcz: 5

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 1/6

Obrona magiczna: 5

Zbroja: Łuska (12), z wyjątkiem podbrzusza

Broń: Ogon (2k6+2xSi), paszcza (3k6+3+2xSi), przednie łapy (2k6+2xSi), skrzydła (k6+2xSi)

Moce:

- Atakuje trzy razy w rundzie – zazwyczaj paszczą i przednimi łapami, ale również dobrze paszczą i skrzydłami, lub też samym ogonem.
- Jego zioniecie zadaje 5k6 obrażeń (3 PW).
- Posiada kilka czarów (zależnie od woli Bajarza). Zwykle są to zaklęcia mentalne i pirokinetyczne.



- W locie może próbować pochwyć (3 PW) przeciwnika, wykonując trafienie łapami. Jeżeli oba testy *walki wręcz* się powiedą, nieszczęśnik zostanie pochwycony i uniesiony w powietrze. Ofiara może się wyrwać, wykonując standardowy test sporny w takiej sytuacji (pod uwagę bierze się lepszy wynik trafienia łapami), ale ryzykuje upadek z dużej wysokości.

PW: 35

PM: 30

SMOKI SKALNE

Rzadko spotykana odmiana smoka, zamieszkująca suche skały i kamieniste równiny, ubarwieniem ciała przypominająca smoki czarne, mająca jednak drobniejszą budowę ciała. Stwór ten, co dziwniejšie, nie zionie niczym, walczy wyłącznie w sposób, który można by nazwać „konwencjonalnym”. Przeciętnie osiąga wielkość do 5 metrów.



Cechy

Ko: 5 Po: 4/2' Si: 5 Zm: 5 Zr: 4 Zw: 4

In: 3 Og: 2 Wo: 4

* Latanie/marsz

Żywotność: 70 (18/36/53/70)

Walka wręcz: 5

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/7

Obrona magiczna: 5

Zbroja: Łuska (8), z wyjątkiem podbrzusza

Broń: Ogon (k6+2xSi), paszcza (k6+2+2xSi), przednie łapy (k6+2xSi), skrzydła (k3+2xSi)

Moce:

- Atakuje trzy razy w rundzie – zazwyczaj paszczą i przednimi łapami, ale również dobrze paszczą i skrzydłami lub też samym ogonem.
- Posiada kilka czarów (zależnie od woli Bajarza). Zwykle są to zaklęcia mentalne i maskujące (*Niewidzialność*, str. 102).

PW: 20

PM: 15



SMOKI ZIELONE

Najpopularniejsza odmiana smoka. Ma barwę zielonoszarą, a zamieszkuje tereny leśne, zwykle mateczniki wielkich borów. Zionie strumieniem trującego chloru, który szczęśliwie nie niszczy ekwipunku. Przeciętnie osiąga wielkość do 5 metrów.

Cechy

Ko: 5 Po: 5/2' Si: 4 Zm: 4 Zr: 5 Zw: 5

In: 4 Og: 2 Wo: 4

* Latanie/marsz

Żywotność: 70 (18/36/53/70)

Strzelanie (zionięcie): 4

Walka wręcz: 5

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 3/8

Obrona magiczna: 5

Zbroja: Łuska (8), z wyjątkiem podbrzusza

Broń: Ogon ($k6+2xSi$), paszcza ($k6+2+2xSi$), przednie łapy ($k6+2xSi$), skrzydła ($k3+2xSi$)

Moce:

- Atakuje trzy razy w rundzie – zazwyczaj paszczą i przednimi łapami, ale równie dobrze paszczą i skrzydłami lub też samym ogonem.
- Jego zionięcie zadaje 4k6 obrażeń (3 PW).
- Posiada kilka czarów (zależnie od woli Bazarza). Zwykle są to zaklęcia mentalne i maskujące (*Niewidzialność*, str. 102).

PW: 25

PM: 25

SMOKI ŻŁOTE

Najrzadsze ze smoków, przez większość znawców uważane za legendę, jednakowoż to jak najbardziej realne stworzenia, choć na całym globie żyje zaledwie kilku przedstawicieli tej

odmiany. Podania przypisują im wiele cudownych właściwości, z których niewątpliwie prawdziwe jest to, iż potrafią używać magii oraz dowolnie zmieniać postać. Zioną ogniem, niszczącym niemal wszystko, i gorącą parą. Przeciętnie osiągają wielkość do 20 metrów.

Cechy

Ko: 5 Po: 5/2' Si: 6 Zm: 4 Zr: 5 Zw: 2

In: 5 Og: 3 Wo: 5

* Latanie/marsz

Żywotność: 90 (23/46/68/90)

Strzelanie (zionięcie): 5

Walka wręcz: 6

Unik: 5

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 1/7

Obrona magiczna: 6

Zbroja: Łuska (14), z wyjątkiem podbrzusza

Broń: Ogon ($3k6+2xSi$), paszcza ($3k6+2xSi$), przednie łapy ($3k6+2xSi$), skrzydła ($2k6+2xSi$)

Moce:

- Atakuje trzy razy w rundzie – zazwyczaj paszczą i przednimi łapami, ale równie dobrze paszczą i skrzydłami lub też samym ogonem.
- Może zionąć co dwie rundy – raz parą (4k6; 2 PW) i raz ogniem (4k6; 3 PW).
- Posiada kilka, a czasem nawet kilkanaście czarów – zależnie od woli Bazarza. Zwykle są to zaklęcia mentalne i pirokinetyczne.
- Potrafi dowolnie się polimorfować (1 PM).
- W locie może próbować pochwycić (3 PW) przeciwnika, wykonując trafienia łapami. Jeżeli oba testy *walki wręcz* się powiedą, nieszczęśnik zostanie pochwycony i uniesiony w powietrze. Ofiara może się wyrwać, wykonując standardowy test sporny w takiej sytuacji (pod uwagę bierze się lepszy wynik trafienia łapami), ale ryzykuje upadek z dużej wysokości.

PW: 40

PM: 50



Smokoźółw

– To nie kałamarnica, Geralt, nie orka, nie smokoźółw, bo to coś nie rozbiło, nie wynurciło łodzi.

„Trochę pośmienia”

Potwór wodny, żyjący zarówno w wodach słodkich, jak i morskich. Z wyglądu przypomina wielkiego łuskowatego zółwia (rozmiarów wołu) z długą szyją i zębata paszczą. Często atakuje statki i rybackie łodzie.

Cechy

Ko: 5 Po: 3 Si: 4 Zm: 3 Zr: 3 Zw: 2

In: 1 Og: 0 Wo: 2

Żywność: 60 (15/30/45/60)

Walka wręcz: 3

Unik: 0

Obrona fizyczna

(dystans/wręcz): 1/4

Obrona magiczna: 1

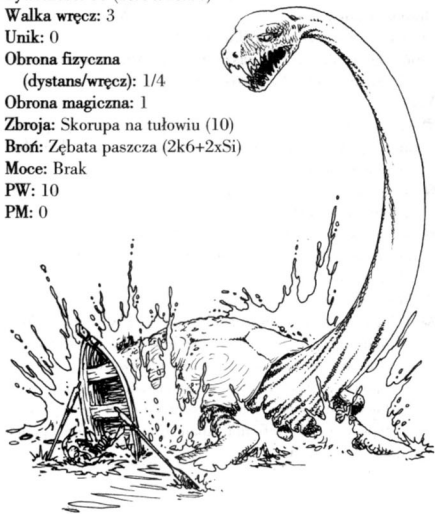
Zbroja: Skorupa na tułowi (10)

Broń: Zębata paszcza (2k6+2xSi)

Moce: Brak

PW: 10

PM: 0



Strzyga

Nieproporcjonalnie duża głowa osadzona na krótkiej szyi okolona była spletaną, wijącą się aureolą czerwonych włosów. Oczy świeciły w mroku jak dwa karbunkuly. Strzyga stała nieruchomo [...]. Nagle otworzyła paszczę – jak gdyby chwałac się rzędami białych, spiczastych zębów, po czym kłamała żuchwą z trzaskiem przypominającym zamykanie skrzyni.

„Wiedźmin”

Odporny na żelazo, nieumarły potwór. Dowód na to, jak wielką siłą potrafi być nienawiść i rozpacz. Właśnie to z nich się rodzi – wtedy, gdy ktoś powodowany owymi uczuciami przeknie żyjącą osobę, nawet dziecko w łonie matki. Dotknięta klątwą osoba (gdy jest nią mężczyzna, monstrum nosi miano strzygonia) pochłania wysłane ku niej zło, które wypacza ją i przekształca, zwykle nieodwracalnie. Ofiara zapada w letarg, do złudzenia przypominający śmierć. Złożona do

grobu przez siedem lat przebywa w uśpieniu, powoli przeobrażając się w straszliwą kreaturę.

Strzyga zachowuje zwykłe wzrost i, z grubsza, sylwetkę, jaką miała za życia, otrzymuje jednak wiele nowych cech. Ciało pokrywa się gądzia łuską, z wyjątkiem głowy, na której rosną bujne kudły. Usta przekształcają się w wielką paszczę pełną ostrych zębów, z bardzo długimi górnymi kłami, czterema z każdej strony. Oczy stają się wielkie i czerwone, świecące w ciemnościach. Ręce zmieniają się w chwytne łapy, zbrojne w długie, zakrzywione szpony. Właśnie w te łapska chwytają łup polująca strzyga, a potem szybko zagryza go zębiskami. Potwór żywi się tylko ludzkim mięsem – jej najulubieńsze kąski to serce oraz wątroba.

Strzyga nie atakuje za dnia, przesypiając go w kryjówce, zazwyczaj swoim grobie. Nie oznacza to, że jest wówczas zupełnie bezbronna. Nie szkodzi jej światło słońca, zagrożona może się bez trudu przebudzić i walczyć. Na polowania wychodzi tylko podczas pełni, kiedy czuje głód. Bywają jednak strzygi, które tak lubią łowy, że schronienie opuszczają każdej nocy. Jednak, gdy nie świeci księżyc, starają się odejść zbytnio nie oddalać.

Bardzo rzadko klątwę przemieniającą człowieka w strzygę można zdjąć, a jest to zadanie o wiele trudniejsze od zabicia potwora. Aby tego dokonać, trzeba spędzić razem ze strzygą od jednej do trzech kolejnych nocy, nie dając się zamordować i za każdym razem sprawiając, aby trzecie pianie kurów zastawało monstrum poza schronieniem.

Odczarowana strzyga powraca do swych pierwotnych ludzkich kształtów, jest jednak starsza o czas spędzony w ciele potwora. Psychicznie pozostaje taką, jaką była w chwili rzucenia



klątwy. Na przykład osoba przeklęta jeszcze w łonie matki i odczarowana po czternastu latach cieleśnie będzie już nastolatką, jednak umysłowo – niemowlęciem.

Po odczarowaniu może się zdarzyć nawrót klątwy, chroni przed nim stale noszony przy sobie szafir na srebrnym łańcuszku, najlepiej z zatopionym wewnątrz pęcherzykiem (taki kamień nazywa się inkluz). W komnacie, gdzie śpi odczarowany, trzeba też co pewien czas palić gałązki jałowca, zarowca i leszczyny. Jeśli mimo tych środków zapobiegawczych była strzyga popadnie w długotrwałe omdlenie i umrze, ciało trzeba jak najszybciej spalić.

Cechy

Ko: 4 Po: 5 Si: 4 Zm: 4 Zr: 4 Zw: 5
In: 2 Og: 0 Wo: 2

Żywołność: 42 (11/22/32/42)

Walka wręcz: 5

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 3/8

Obrona magiczna: 5

Zbroja: Brak

Broń: Łapska (2k6+2xSi) i zębiska (k6+2xSi)

Moce:

- W rundzie może atakować jedną łapą i zębami.
- Odporna na żelazo.
- Odporna na czary mentalne.
- Jeżeli w trafieniu łapą uzyska co najmniej jeden test więcej, niż wymagano, automatycznie trafia zębami, zadając nimi standardowe obrażenia.

PW: 13

PM: 0

Syrena

Syrenka wynurzyła się z wody do połowy ciała i gwałtownie, ostro zachlapała dłońmi po powierzchni. Geralt stwierdził, że ma piękne, wręcz doskonałe piersi. Efekt psuł jedynie kolor – brodawki były ciemnozielone, a aureole wokół nich tylko nieco jaśniejsze. Zwinnie dopasowując się do nadbiegającej fali, syrenka wygięła się wódciecznie, strzepnęła mokrymi, seledynowymi włosami i zaśmiała.

„Trochę poświęcenia”

Żeńska odmiana pięknego, morskiego stworzenia – pół człowieka, pół ryby. Ludzki tułów zakończony jest u niego ogonem ryby o pletwie rozwidłonej niczym u barweny. Męska odmiana owej istoty to tryton, różniący się jedynie płcią.

Syrena potrafi oddychać zarówno pod wodą, jak i na powierzchni. Ma seledynowe włosy i zielone brodawki piersi. Stworzenia te są zazwyczaj przyjazne ludziom, choć bywają i osobniki złośliwe, płaczące rybackie łezki albo wręcz próbujące utopić ich właścicieli. Często zaprzyjaźniają się z delfinami, rekinami, a nawet potworami, które traktują niczym domowe zwierzątka.

Syreny to istoty inteligentne, choć nie stworzyły kultury. Posługują się za to własnym językiem będącym śpiewną wersją Starszej Mowy. Zamieszkują przede wszystkim wody szelfu kontynentalnego, czasem wpływają też do rzek. Lubią

skalistę wybrzeża, na których czasem się wylegają i śpiewają – pogłoski o specjalnym zwodzeniu statku na skały są jednak fałszywe.

Syreny, gdyby chciały, mogłyby żyć na stałym lądzie, choć ze względu na ogon ciężko byłoby im się poruszać.

Męski odpowiednik syreny zwany jest trytonem. Jego cechy podajemy poniżej, w nawiasach (te, które odróżniają go od syreny).

Cechy

Ko: 2 (3) Po: 4/1* Si: 2 (3)
Zm: 3 Zr: 3 Zw: 4 (3)
In: 4 Og: 4 (2) Wo: 2

* Pływanie/marsz

Żywołność:

26 (7/14/21/26)

[32 (8/16/24/32)]

Walka bronią: 2 (3)

Walka wręcz: 1 (2)

Unik: 3 (tylko w wodzie)

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2(2)/4(5)/3(4)

Obrona magiczna: 2

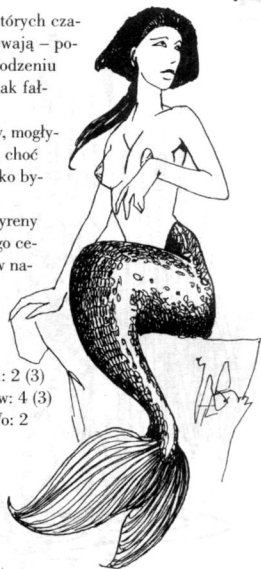
Zbroja: Brak

Broń (trytony): Trójząb (2k6+2xSi)

Moce: Brak

PW: 8

PM: 0



Topiec

(zwany także topielcem i utopcem)

– Ale zaraz wszyscy w krzyk, że to utopiec albo kifikmora i że trzeba wiedzmina wezwać...

„Czas pogardy”

Odporny na żelazo, nieumarły potwór powstały z topielca, zazwyczaj takiego, który utonął po burzy. Topcem zostaje czasem poroniony płód, ciśnięty w szuwaru albo morze.

Topce mieszkają zarówno w rzekach, jak i jeziorach, stawach oraz morzach. Mają wygląd chudych, wysokich ludzi o zielonym i oślizgłym ciele, dużej głowie oraz ciemnych włosach. Są to złośliwe i groźne potwory – co gorsza, inteligentne. Wciągają w głębinę nieostrożnych pływaków, rybaków, a nawet tych, którzy podejść za blisko wody. Szczególnie, atakują przeważnie nocą. Najgroźniejsze są w trakcie nowiu, kiedy wychodzą na brzeg.

Cechy

Ko: 4 Po: 3/2* Si: 4 Zm: 3 Zr: 3 Zw: 4
In: 3 Og: 0 Wo: 2

* Pływanie/marsz

- Brawo [...] Nie pominął ani jednego rodzaju wampira. I nie wymienił żadnego z mitycznych, istniejących tylko w bajkach.

„Chrzest ognia”



186

Żywność: 40 (10/20/30/40)

Walka wręcz: 4

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Brak

Broń: Łapska (k3+1+2xSi)

Moce:

● W wodzie może przeciwnika pochwytać (2 PW) i ściągnąć ku dnu. W tym celu wykonuje test *walki wręcz* o trudności równej obronie ofiary +1. Jeśli mu się uda, nieszczęśnik zostanie pochwycony. Aby wyrwać się z łap topca, trzeba zwyciężyć w spornym teście jego trafienia (opisanym powyżej) i swojej *akrobatyki*, *gibkości* lub *walki wręcz*.

● Odporny na żelazo.

● Odporny na czary działające na umysł.

PW: 15

PM: 0

Wampir

– Zetknął się kiedyś z przypadkiem, by wampir rozszarpał ofiarę na strzępy?

– Nie. To się nie zdarza.

– W przypadku wampirów wyższych nigdy [...] Z tego, co mi wiadomo nie kaleczą też w tak straszny sposób alfy, katan, mula, bruxa ani nosferat. Dość brutalnie ze zwłokami ofiar obchodzą się natomiast fleder i ekimna.

Wampiry to magiczne istoty, uwięzione na tym świecie wskutek Koniumcji Sfer. Przyjęło się nazywać je potworami, jednak w rzeczy samej stanowią odrębną, rozsądną rasę. Nie są żywymi trupami, lecz śmiertelnie niebezpiecznymi drapieżcami o wysokiej inteligencji, wspaniałych zdolnościach magicznych i fenomenalnej sprawności. Nawet najlepsi spośród wiedźminów częstokroć odmawiają walki z wampirem, uznając ją za zbyt niebezpieczną.

Istoty te rozmnażają się w dwupciowo, w sposób zbliżony do zwykłych ssaków. Ich niebywała zdolność regeneracji oraz umiejętność świadomego spowalniania procesów życiowych (zapadania w letarg) czyni wiele wampirów praktycznie nieśmiertelnymi.

Wbrew potocznym opiniom do życia wampirami nie jest konieczna krew. Nie są one też z natury złe. To po prostu zaprzątnięci mięsożercy, jako łowcy rozsmakowani w soczystym, dopiero co upolowanym mięsie. Świeża – głównie ludzka krew – działa na nie w sposób podobny do alkoholu: pobudza, wprowadza w euforię, powoduje utratę samokontroli i silnie uzależnia, choć jej zażywanie nie powoduje u wampirów wyniszczenia organizmu.

Wampiry przyjęło się dzielić na dwie główne grupy – wampiry niższe i wyższe. Oba rodzaje łączą upodobanie do krwi, rozum i nocny tryb życia, jednakowoż także sporo dzieli.

Wampiry niższe

Są bardzo wrażliwe na słońce – jego ciepło spala je na popiół. W przeciwieństwie do swych bardziej rozwiniętych kuzynów nie starają się upodabniać do ludzi i z nimi asymilować. Żerują zwykle na uroczyskach i w odludnych regionach. Nawet gdy tylko wyruszają po krew, zazwyczaj rozszarpują i pożerają swoje ofiary.

Zdolności regeneracyjne istot tego typu – choć nieporównywalnie większe od ludzkich – jak na możliwości wampirów raczej nie zdumiewają. Ot, nie umierają od ran zadanych zwykłym żurkiem, odcięte zaś kończyny odrastają im jak ogony jaszczurkom. Zabić można te wampiry, szatkując je na kałki, pałec, przebijając serce magicznym lub srebrnym orężem, tudzież odrąbując głowę.

Choć rozumne, wampiry niższe nie tworzą własnej kultury, nie szukają też kontaktu z podobnymi im istotami, woląc pozostawać samotnymi myśliwymi.

Wampiry wyższe

Te stwory – dla odmiany – do perfekcji opanowały zdolność mimikry, co pozwala im bez problemu wtopić się w ludzkie społeczeństwo. Wyglądają jak ludzie i zachowują się jak oni. Wykształciły w sobie także odporność na słońce, odczuwają jednak pewien dyskomfort, jeśli muszą przebywać w jego pełnym blasku. Oprócz sprawności fizycznej posiadają też sporo umiejętności nadprzyrodzonych, takich jak choćby zauraczanie, zmiana postaci albo niewiedzialność. Częstokroć jednak używają ich mogą tylko w określonych warunkach, na przykład podczas pełni księżyca.

Prawie nieograniczone są też ich zdolności regeneracyjne. Nawet porażane na kawałki potrafią odtworzyć zniszczone tkanki (co prawda w ciągu co najmniej dziesięcioleci), pod warunkiem jednak, iż nie poszatkowano ich magiczną lub srebrną bronią. Spalone zwykłym ogniem regenerują się z najmniejszego, zachowanego strzępka ciała. Tak naprawdę zaskodzić można im tylko odcinając głowę lub dziurawiąc serce srebrną albo magiczną bronią, bądź też atakując czarami.

Cechy wspólne

Wampiry – zarówno niższe, jak i wyższe – cechuje brak odbicia w lustrze oraz strach wzbudzany wśród zwierząt. Odporne nań są tylko muły. Jednak niektóre wampiry wyższe, żyjące od wielu lat wśród ludzi, zdołały się do nich tak upodobnić, że nie wzbudzają lęku wśród zwierząt.

Każdy wampir jest też nieuchwytny dla magicznej sondy wizyjnej i skanowania. Można wysledzić go z bliska, czarem analitycznym, nie da się jednak wykryć na odległość.

Wszystkie wampiry, wbrew ludowym wierzeniom, są odporne na święte symbole, święconą wodę i prawie każdą modlitwę. Na większości także nie robi wrażenia czosnek.

Dalej opisujemy niektóre odmiany wampirów.

ALP

Wampir wyższy, nazywany też zmorą. Zazwyczaj występuje pod postacią ludzkiej kobiety – szczupłej i bladej. Żeruje w okolicach wiejskich. Aktywny jest tylko nocą, a atakuje podczas pełni księżyca. Wówczas to – pod postacią kota albo psa – porwya z obejść kury i mniejsze zwierzęta, takie jak jagniątko, albo prosięta. Zakrada się też do chałup, wysysając ze śpiących ludzi krew. Aby za wcześniej się nie obudzili, gryzie ich, jednocześnie wstrzykując usypiającą substancję, której ubocznym skutkiem są koszarne sny i uczucie duszności.

Nieależnie od postaci zachowuje te same współczynniki

Cechy

Ko: 4 Po: 4 Si: 4

Zm: 3 Zr: 4 Zw: 3

In: 3 Og: 2 Wo: 2

Żywotność: 40 (10/20/30/40)

Walka wręcz: 4

Unik: 4

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 4

Zbroja: Brak

Broń: Kły (k6+2xSi) i pazury (k6+2xSi)

Moce:

● W rundzie atakuje albo kłami, albo pazurami.

● Wysysając, krew zadaje w rundzie k3 obrażenia. Każde 10 wysanych obrażeń oznacza utratę poziomu Kondycji.

Ko wraca w tempie jednego punktu na 24 godziny odpoczynku. Kiedy Ko spadnie do 0, nieszczęśnik umiera.

- Zawarta w kłach trucizna ma moc 5 i działa 2k3 godziny, powodując głęboki sen pełen koszarów.
- Odporny na sondy i skanowanie.
- Odporny na żelazo.
- Regeneruje k6 obrażeń w rundzie. Nawet pocięty na kawałki prędzej czy później wróci do normalnej postaci.
- W słońcu trudność wszystkich jego testów wzrasta o +2.
- Może się polimorfować w dowolne zwierzę, ale tylko podczas pełni (2 PM).
- Światne (4) skradanie.

PW: 15

PM: 16



187

BRUXA

Szalenie niebezpieczny wampir wyższy, aktywny zarówno w dzień, jak i w nocy. Zwykle występuje pod postacią drobnej, szczupłej kobiety o bladym obliczu. Bywa przez to mylony z rusalką albo diadą. Ci, którzy się tak pomyli, srodze płacą za swój błąd.

Bruxa potrafi zauraczać, jednak do ostatecznego potwierdzenia swojej władzy nad jakąś istotą niezbędne jest dla niej regularne picie krwi ofiary. Czyni to zwykle nocą, w sposób podobny, jak alp, też zsyłając koszarne sny.

Potwór umie zmieniać postać, niezależnie od pory dnia i nocy (zamienia się wówczas w bezokiego, olbrzymiego czarnego ptaka albo nietoperza). Walcząc, unika kontaktu fizycznego, atakując przezręcznym, obezwładniającym pisikiem.

Nieależnie od postaci zachowuje te same współczynniki, a pod postacią nietoperza potrafi latać. Porozumiewa się telepatycznie.

Cechy

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

* Latanie/marsz

Żywotność: 48 (12/24/36/48)

Walka wręcz: 5

Unik: 5

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 3/8

Obrona magiczna: 4

Zbroja: Brak

Broń: Kły (k6+2xSi) i pazury (k6+2xSi)

Moce:

- Wysysając krew, zadaje k3 obrażenia w rundzie. Każde 10 wysysanych obrażeń oznacza utratę poziomu Kondycji. Ko wraca w tempie jednego punktu na 24 godziny odpoczynku. Kiedy spadnie do 0, nieszczęśnik umiera.
- Zawarta w jego kłach trucizna ma moc 6 i działa 3k3 godziny, powodując głęboki sen pełen koszmarów.
- Odporny na sondy i skanowanie.
- Odporny na żelazo.
- Regeneruje k6+2 obrażenia w rundzie. Nawet pocięty na kawałki przedzej czy później wróci do normalnej postaci (patrz opis, wcześniej).
- Może się polimorfować w postać bezokiego nietoperza lub czarnego ptaka (2 PM).
- Potrafi rzucać *Urok* (str. 103; koszt: 10 PM; czar działa, dopóki bruxa pije co noc krew ofiary), nawet w trakcie walki (*świecna magia*). Ofiary nie przebudzi żaden gwałtowny ruch czy dźwięk.
- Raz na trzy rundy może wrzeszczeć (test *świecnej magii*), tworząc dźwięk, zadający k6 ran i powalający przeciwnika, który nie wykona spornego testu *magii* bruxy i swego *wigoru* o bazowej trudności 3. Wrzask kosztuje 5 PM i działa na obszarze stożka o wysokości 10 metrów, promieniu u podstawy 3 metrów, a wierzchołku „w ustach” bruxy.
- Posiada zawsze działające zaklęcie *Telepatia* (str. 102). Nie musi na nie wydawać PM.
- Raz w ciągu nocy może rzucić na siebie zaklęcie *Niewidzialność* (str. 102), działające godzinę i nie kosztujące PM.

PW: 15

PM: 60

FLEDER

Wampir niższy, przez lud zwany latawcem.

Dzika, okrutna istota, żerująca zarówno na trupach, jak żywych istotach. Humanoidalna, jednak wyglądająca odrażająco: ma łysą głowę, szpiczaste uszy, pomarszczoną skórę pokrytą brodawkami i wielkie, ostre zębiska. Chodzi zgarbiona, ze zwisającymi długimi łapami, zakończonymi ostrymi szponami. Nie występuje w łagodnym klimacie Południa – woli krainy dzikie i chłodniejsze.

Fleder rzadko używa ubrań, czasem tylko odziewa się w brudne, poszarpane szmaty. Okrutnie śmierdzi, zwykle trupem. Przed promieniami słońca chroni się, zagrzebując w ziemi, albo – częściej – chowając się w kryptach i cmentarnych mogiłach. To właśnie fleder dał początek mitom przedstawiającym wampiry jako żywe trupy. Szczęśliwie, ów obrzydliwy stwór nie znosi zapachu niektórych ziół, w tym

czosnku, którym czasem daje się odpędzić. Podczas pełni, nocą, potrafi zmieniać się w olbrzymiego nietoperza.

Oto współczynniki w normalnej postaci i w postaci nietoperza (atakuję tylko pod postacią humanoidalną).

Cechy

Ko: 3 Po: 3/2 Si: 3 Zm: 4 Zr: 4 Zw: 3
In: 2 Og: 1 Wo: 2

* Latanie/marsz

Żywotność: 30 (8/16/23/30)

Walka wręcz: 4

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Brak

Broń: Kły (k6+2xSi) i pazury (k6+2xSi)

Moce:

- Wysysając krew, zadaje k3 obrażenia w rundzie.
- Zranienie jego kłami oznacza 50% szans na infekcję tęczem lub trupim jadem.
- Odporny na sondy i skanowanie.
- Odporny na żelazo.
- Regeneruje k2-1 (czyli 0 lub 1) obrażenia w rundzie.
- Podczas pełni może się polimorfować w postać nietoperza (3 PM).
- Poddany działaniu zapachu czosnku i innych ziół musi przejść test *zimnej krwi* (poziom *średni*) o trudności 4 lub ucieknąć.
- Słońce zabija go w ciągu k6 tur.

PW: 10

PM: 15



NOSFERAT

Najgroźniejszy i najbar dziej utalentowany z wampirów wyższych.

Z pozoru niczym nie różni się od człowieka – zależnie od płci przybiera swobodnie postać kobiety albo mężczyzny. Poznać można go tylko po bledszej cerze i ostrych kłach, dających się jednak ukryć pod wargami.

Jest nieludzko szybki, inteligentny i przebiegły, a jego nadnaturalne zdolności potrafią zaniepokić nawet wiedźmina. Odnacza się wielką odpornością na wysokie temperatury, tak że spalić można go jedynie magicznym ogniem. Umie przybierać postać nietoperza, stawać się niewidzialny, zauważać oraz usypiać hipnotyzującym spojrzeniem; niektóre nosferaty są też zdolne przybierać postać mgły i przeciskać się przez najmniejsze szczeliny – szczególnie, zazwyczaj tylko nocą, podczas pełni.



- Może się polimorfować w postać nietoperza (1 PM).
- Potrafi rzucać *Urok* (str. 103), *Hipnozę* (str. 101) i *Uśpienie* (str. 103) – koszt i działanie standardowe – nawet w trakcie walki (*świetna magia*). Potrzebuje do tego kontaktu wzrokowego z ofiarą. Poddanego działaniu *Uśpienia* nie przebudzi żaden gwałtowny ruch czy dźwięk.
- Niektóre (1-2 na k6) potrafią podczas pełni na k6 tur przyjąć postać mgły (5 PM).
- Posiadają wiele różnorodnych umiejętności (*strzelanie, fałszowanie, przemawianie...*) leżących w gestii Bazarza.

PW: 15

PM: 70

Wespertyl

Z góry, spod sklepienia, dobiegł łopot błoniastych skrzydeł i szyczący chichot, nieomylnie sygnalizujący obecność lisicinosów i wespertyłów.
„Wieża Jaskółki”

Potwór jaskiniowy w kształcie wielkiego nietoperza, o rozpiętości skrzydeł dorównującej wzrostowi dorosłego mężczyzny. Mięsożerny. Aktywny głównie nocą. Jego odmianą, różniącą się właściwie tylko miejscem zamieszkania (lasy), jest lisicinos.

Cechy

Ko: 2 Po: 3/1* Si: 3 Zm: 4 Zr: 3 Zw: 4
In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Latanie/marsz

Żywotność: 32 (8/16/24/62)

Walka wręcz: 3

Unik: 2

Cechy

Ko: 5 Po: 4/5* Si: 5 Zm: 5 Zr: 6 Zw: 6
In: 5 Og: 5 Wo: 5

* Latanie/marsz

Żywotność: 60 (15/30/45/60)

Walka bronią: 5

Walka wręcz: 5

Unik: 5

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 3/8

Obrona magiczna: 7

Zbroja: Brak naturalnej.

Broń: Kły (k3+2xSi) i pazury (k6+2xSi)

Moce:

- Może jednocześnie atakować i kłami, i pazurami.
- Wysysając krew, zadaje k6 obrażenia w rundzie.
- Podczas pełni może raz w nocy rzucić *Hipnozę* (str. 101), *Lewitację* (str. 97) i *Niewidzialność* (str. 102), nie płacąc za to PM i mając trudność zmniejszoną o 2 (min. 0). Czary te może również rzucać większą liczbę razy, jednak bez wspomnianego modyfikatora i płacąc standardowy koszt.
- Odporny na sondy i skanowanie.
- Odporny na żelazo.
- Odporny na ogień.
- Regeneruje 2k6 obrażeń w rundzie. Nawet pocięty na kawałki, prędzej czy później wróci do normalnej postaci (patrz opis, wcześniej).



Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/5

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Brak

Broń: Pazury (k6+2xSi) i kły (k3+2xSi)

Moc: Atakuje w jednej rundzie raz pazurami i raz kłami.

PW: 9

PM: 0

Walka wręcz: 3

Unik: 1

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/5

Obrona magiczna: 4

Zbroja: Brak

Broń: Pazury (k6+2xSi) i kły (k3+2xSi)

Moc:

● Atakuje łapami dwa razy w rundzie. Jeśli oba ataki dojdą celu, może od razu spróbować wpić się kłami (1 PW), a wtedy zadaje nimi rany i zaczyna wysysać energię życiową ofiary. W każdej rundzie wysysania ofiara traci poziom losowej cechy ciała. Jeżeli któraś z cech spadnie do 0, nieszczęśnik może przemienić się w wichta – wykonuje test *magii/modlitw/znaków* o trudności 3; nieudany oznacza przemianę.

● W słońcu i jasnym świetle wykonuje wszystkie testy trudnością zwiększoną o +1.

PW: 9

PM: 0

Widłogon

— Jąde wręcz dalej, patrząc, widłogon. Nieduży będzie z pięć arszynów od czubka nosa do czubka ogona. Leci, niesie w szponach owcę.

„Głos rozsądku 5”

Latający, nieduży drakonid, liczący zwykle od 2 do 5 metrów – od czubka głowy do końca ogona. Pokryty jest łuską, a budową ciała bardzo przypomina smoka – różni go ogon, wyraźnie rozdwojony na końcu. Stwór ten pozbawiony jest jednak wszystkich specjalnych zdolności smoków, w tym możliwości zionięcia. Nie jest też inteligentny, a żywi się pożywieniami zwierzętami; nie gardzi również ludzkim mięsem.



Wicht

— Jeśli w ciepły czas, weźmy dla przykładu, przy wichtowym kurbanie gmerać, jak dwa a dwa cztery zbudzi się wicht, wyskoczy rozczłonny i gmeracza zji. A od Saorine do Imbaelk gmeraj a grzeb, ile sił starczy: wicht jak stary niedźwiedź mocno spi.

„Wieża jaskółki”

Nieumarły, odporny na żelazo potwór, występujący na pustyniach i cmentarzyskach. Z grubsza wygląda jak człowiek, ma jednak suche, odpadające od kości ciało oraz szpiczaste zęby i ostre pazury. Przypomina, rzecz można, mumię bez bandaży. Ale któraż mumia potrafi chodzić i ma oczy żarzące się czerwonym blaskiem?

Atakując, wicht wpija się w ofiarę niczym wampir, jednak miast krwi, wysysa energię życiową. Zamordowane przezeń rozumne istoty nierzadko zmieniają się w nowe wichte, jednak pozostające pod kontrolą zabójcy.

Potwory nie mogą znieść jasnego światła ani blasku słońca. Choć mu ono nie szkodzi, stara się przed nim jak najprędzej schować.

Cechy

Ko: 4 Po: 2 Si: 6 Zm: 2 Zr: 3 Zw: 3

In: 2 Og: 0 Wo: 4

Żywność: 40

Cechy

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

In: 1 Og: 0 Wo: 1

Żywotność: 44 (11/22/33/44)

Walka wręcz: 4

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Łuski (6), z wyjątkiem brzucha.

Broń: Przednie łapy (k6+2xSi), paszcza (2k6+2+2xSi), ogon (2k6+2xSi)

Moce:

- Atakuje trzy razy w rundzie – paszczą i przednimi łapami – lub raz w rundzie, samym ogonem.
- W locie może próbować pochwycić (4 PW) przeciwnika, wykonując trafienie łapami. Jeżeli oba testy *walki wręcz* się powiodą, nieszczęśnik zostanie pochwycony i uniesiony w powietrze. Ofiara może się wyrwać, wykonując standardowy test sporny w takiej sytuacji (pod uwagę bierze się lepszy wynik trafienia łapami), ale ryzykuje upadek z dużej wysokości.

PW: 15

PM: 0



Wipper

– Gdyby tu było bagno, powiedzielibyśmy, że to *kikimora* albo *wipper*. Ale tu nie ma bagien.

„Ziarno prawdy”

Żyjąca na bagnach odmiana jadowitego jaszczura. Rozmianami dorównuje aligatorowi, a przypomina olbrzymią, zygzakowatą żmiję wspartą na czterech masywnych łapach. Posiada nawet zęby jadowe, znajdujące się w szerokiej paszczy.

Kły, jako takie, nie są specjalnie groźne. Wystarczy sam jad, podobny do jadu żmii, lecz o wiele silniejszy.

Cechy

Ko: 3 Po: 4 Si: 4 Zm: 3 Zr: 1/3 Zw: 4

In: 1 Og: 0 Wo: 1

Żywotność: 44 (11/22/33/44)

Walka wręcz: 3

Unik: 1

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/5

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Gruba skóra (1)

Broń: Kły (k3+2xSi)

Moce: Zranienie oznacza wstrzyknięcie jadu (moc 4) do organizmu ofiary. Trucizna zadaje 2k6 obrażeń w rundzie przez 3k6 rund lub do chwili wyleczenia.

PW: 11

PM: 0

Wiwerna

(zwana także *wyvernem*)

W klatce (...) leżał zwinęty w kłębek jaszczur, pokryty ciemną łuską o dziwnym rysunku. (...) Gad zaszczałot się, zazgrzytał łuskami o przęty, wyciągnął długą szyję i zaszczał przesywając, demonstrując ostre, białe, stożkowe zęby, silnie kontrastujące z niemal czarną łuską dookoła paszczy.

„Czas pogardy”

191

Potworny, wielki jak krokodyl skrzydlaty jaszczur, pokryty ciemną łuską o dziwnym zdobieniu. Na długiej szyi osadzony ma wąski, trójkątny łeb z paszczą pełną ostrych, stożkowych zębów, otoczoną czarną łuską. Długi ogon – wijący się niczym wąż – zakończony jest jadowitym kolcem.

Wiwerna atakuje zazwyczaj z powietrza, podlatując bezszelestnie do ofiary, unosząc ją w górę i w powietrzu klując kolcem. Martwą, zabiera do swojej jaskini, gdzie przez cały dzień pożera.

Wywerny zamieszkują okolice góryste i skaliste.

Cechy

Ko: 5 Po: 3/1 Si: 5 Zm: 3 Zr: 3 Zw: 3

In: 1 Og: 0 Wo: 1

* Latanie/marsz

Żywotność: 56 (14/28/42/56)

Walka wręcz: 4

Unik: 1

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 2

Zbroja: Łuska (8), poza podbrzuszem

Broń: Przednie łapy (k6+2xSi), kły (2k6+2xSi) i kolczasty ogon (2k6+2+2xSi)

Moce:

● W rundzie atakuje dwiema łapami lub kłami i ogonem.

● Udany atak ogonem oznacza wstrzyknięcie jadu (moc 3), powodującego u ofiary k6 obrażeń w rundzie przez okres 3k6 rund.

Patrz rusalka (str. 178).

Cechy

Ko: 4 Po: 4/2 Si: 3 Zm: 4 Zr: 3 Zw: 3
In: 3 Og: 1 Wo: 2

* Woda/ląd.

Żywotność: 32 (8/16/24/32)

Walka wręcz: 3

Unik: 3 (tylko w wodzie)

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/5

Obrona magiczna: 4

Zbroja: Brak

Broń: Ręce (k3+Si)

Moce:

● Wyskakujący z wody wodnik zwykle zaskakuje przeciwnika (test *spostrzegawczości* o trudności 6). Jeśli mu się to uda, od razu próbuje go pochwycić (1 PW), wykonując test *walki wręcz*; w tym przypadku obrona ofiary wzrasta o +1. Jeżeli test ów się powiedzie, w następnej rundzie wodnik wciąga nieszczęśnika pod wodę. Aby wyrwać się z jego łap, należy wykonać standardowy sporny test dla tej sytuacji.

● Odporny na czary mentalne.

PW: 10

PM: 0



192

● W locie ma **światne** (4) **skradanie**. Nadlatuje bezszelestnie i zaskakuje przeciwnika, którego następnie próbuje pochwycić (3 PW) obiema łapami. Jeżeli oba testy *walki wręcz* się powiedą, nieszczęśnik zostanie pochwycony i uniesiony w powietrze, a wtedy wywem – w kolejnej rundzie – zaatakuje kolczastym ogonem, wykonując standardowy test (na obronę ofiary w tym przypadku ma wpływ tylko magia i inne niezależne modyfikatory). Ofiara może się wyrwać, wykonując standardowy test sporny w takiej sytuacji (pod uwagę bierze się lepszy wynik trafienia łapami), ale ryzykuje upadek z dużej wysokości.

PW: 20

PM: 0

Wodnik

– Podobno są tu wodniki, wijuny, przeraży, latawce, uszelkie moż-
liwe świnstwo. Powinieneś mieć roboty po uszy.

„Głos rozsądku 4”

Męski odpowiednik rusalki, podobny do niej zewnętrznie.

Wodniki są stworami złośliwymi, częstokroć zabawiają się porywaniem ludzi z brzegów, pomostów oraz łodzi i wciąganiem ich pod wodę. Często myli się je z topcami. Żyją w wodach słodkich i słonych, w pobliżu wybrzeża.

Wodnik nie parzy się z rusalkami – ba, nie widziano nawet, aby mieszał z którąś z nich w jednym zbiorniku wodnym.



Zeugl

Zakończona obłym, wrzecionowatym, najeżonym kolcami zgrubieniem macką, wystylającą nagle spod śnieci, pomknęła ntu na spotkanie z niesamowitą prędkością. (...) Śmietnik eksplodował, buchnęła w górę gęsta, smrodliwa maza, skorupy garnków, przegnite szmaty i blade niteczki kiszanej kapusty, a spod nich wyrysnął ogromny, bulwaty korpus, bezkształtny jak groteskowy kartofel, smagający powietrze trzema mackami i kikltem czwartej.

„Okruć lodu”

Moce:

- W rundzie może zaatakować wszystkimi mackami cztery różne cele.
- Udane trafienie oznacza możliwość oplątania (2 PW). Jeśli ofiara nie wykona uników lub nie przejdzie spomego testu akrobatyki lub gibkości (spiera się z testem walki wręcz, w wyniku którego nastąpiło trafienie), zostaje spleta. W takim przypadku w każdej następnej rundzie zeugl może jej zadać automatycznie 2k6 obrażeń.
- Każde zadane rany oznaczają szansę na zarażenie się chorobą. Wynik 1-2 na k6 oznacza złapanie jakiegos paskudztwa.

PW: 10

PM: 0



193

Obrydlivi, mieszkający na śmietniskach potwór. Żywi się odpadkami, gryzoniami i pechowcami, którzy mają nie-szczęście znaleźć się w jego pobliżu. Składa się z ogromnego, bulwatego korpusu, bezkształtnego niczym kartofel; wyrastają z niego cztery grube jak konary macki, każda zakończona kolczastym zgrubieniem z maczugowatą przysawką. Tymi właśnie odnóżami chwyta ofiary. W przedniej części korpusu znajduje się wielka paszczyka, pełna klockowatych zębów, oraz rybnie ślepią, fosforyzujące w ciemnościach. Zeugl jest obojnakiem – by mieć młode, nie potrzebuje partnera. Zapłodniony, w głębokich partiach śmietniska składa jaja, z których w krótkim czasie wykluwają się małe potworki, około trzech, czterech w jednym miocie. W związku z miejscem życia, zeugl przenosi wiele groźnych chorób oraz trucizn, w tym tężec oraz jad trupi.

Cechy

Ko: 2 Po: 2 Si: 5 Zm: 2 Zr: 3 Zw: 3

In: 1 Og: 0 Wo: 1

Żywotność: 48 (12/24/36/48)

Walka wręcz: 3

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/5

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Brak

Broń: Maczugowate macki (k6+2xSi)

Zjadarka

— *Mówili mi o zjadarce, która gdzieś w tutejszych lasach ma swoją kryjówkę, domek na pazurzystym kurzym trójnogu.*

„Kwestia ceny”

Leśny, odporny na żelazo potwór płci żeńskiej; inteligentny oraz niebezpieczny, na szczęście rzadki – na polu legendarny. Mieszka w odludnych miejscach redafińskich i cintryjskich puszczy, często w chałupie na kurzej nóżce. Jego siedziszce otaczają ludzkie kości i resztki trupów. Wygląda jak odrzająca kobieta o obwisłych piersiach, haczykowatym nosie i szarej skórze pokrytej brodawkami. Potrafi też przybierać postać pięknej dziewczyny albo pocziwej babuleńki – tak zwabia przyszłe ofiary w okolice swej chatki, gdzie je zabije i pożera.

Jak na swoją posturę zjadarka jest bardzo silna i zwinna. Potrafi używać broni, czasem też tnie długimi paznokciami.

Cechy

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

In: 4 Og: 2/4 Wo: 1

* Niespolimorflowana/spolimorflowana.

Żywotność: 29 (6/12/18/21)

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 3

Unik: 3



Obrona fizyczna (dystans/bronia/wręcz): 2/5/5

Obrona magiczna: 4

Zbroja: Brak

Broń: Pazury ($k3+2xSi$) lub kostur ($k3+1+2xSi$)

Moce:

● Potrafi polimorfować się w piękne dziewczoje lub pocziwe babuleńki (1 PM).

● Odporny na żelazo.

PW: 11

PM: 15

Żagnica

– Żagnica to jakas ludowa nazwa. Wolalby, byście posługiwali się nazewnictwem naukowym. Hmm... Żagnica... Doprawdy nie wiem, który gatunek macie na myśli...

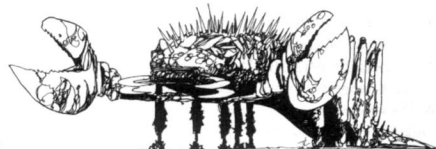
– Mam na myśli kostropate potworzysko, długie na dwa sążnie, przypominające obrośnięty glonami pniak, mające dziesięć łap i szczęk jak piły.

– (...) Czyżby szło o któregoś z gatunków z rodziny Hyphadriidae?

– Nie wykłucz tego (...). Żagnica (...) pochodzi z wyjątkowo parzywej rodziny.

„Krew elfów”

Wielki, kostropaty stawonóg, długi na dwa sążnie. Często bywa mylony z żyrtywą. Zamieszkuje deltę Pontaru.



Żagnica przypomina obrośnięty glonami pniak. Ma jednak dziesięć łap – każdą najeżoną kolcami niczym odnóża modliszki i przypominającą wielkie kleszcze – oraz cztery pary sierpowatych szczękonożek, zębatych jak piły. Najeżony kolcami pancerz jest bardzo twardy. Stwór posiada również płaski ogon, zakończony wachlarzem.

Żagnica często atakuje barki i statki, a potrafi ściągnąć z pokładu nawet krowę, o człowieku nie wspominając.

Cechy

Ko: 4 **Po:** 3/1' **Si:** 4 **Zm:** 2 **Zr:** 3 **Zw:** 2

In: 1 **Og:** 0 **Wo:** 1

* Pływanie/marsz

Żywotność: 48 (12/24/36/48)

Walka wręcz: 3

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 1/4

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Chitynowy pancerz (5)

Broń: Szczękonożki ($k6+2xSi$) i łapy-kleszcze ($2k6+2xSi$)

Moce: W rundzie może atakować 2k3 łapami-kleszczami oraz k3 szczękonożkami, maksymalnie trzy cele.

PW: 9

PM: 0



Żyrtywa (zwana także cincreq)

– W księgach znaleźć też można wzmianki o podgatunku *Pseudohyphadra*, żyjącym w bagnistych wodach Angrenu. (...) Żywi się wyłącznie rybami i małymi płazami. (...)

— Stwór, o którym mówicie, to Żyrytwa, w Starszej Mowie nosząca nazwę cinerea.

„Krew elfów”

Duży i opancerzony stawonóg, przypominający olbrzymiego raka, a wielkości żagnicy, często zresztą z nią mylony. Żyje w wodach mulistych, zarośniętych, najczęściej w bagnistych wodach Angrenu.

Atakuje ostrymi żuwaczkami i szczypcami; bardzo zajadły – prawie nigdy nie daje się odpędzić.

Cechy

Ko: 3 Po: 2/1 Si: 4 Zm: 2 Zr: 3 Zw: 2

In: 1 Og: 0 Wo: 2

* Plywanie/marsz

Żywotność: 40 (10/20/30/40)

Walka wręcz: 3

Unik: 2 (w wodzie)

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 1/4

Obrona magiczna: 1

Zbroja: Chitynowy pancerz (7)

Broń: Szczękonożki (k6+2xSi) i łapy-kleszcze (2k6+2xSi)

Moce: W rundzie może atakować k3 łapami-kleszczami oraz k2 szczękonożkami, maksymalnie dwa cele.

PW: 10

PM: 0

Zwierzęta Kontyentu

Z kotłiny wyszedł koziołek. Ładny, na oko ponad czterdziestoletni. Uniosł głowę, zastrzygął uszami, potem odwrócił się ku krzakom, skubnął listki.

„Chrząst ognia”

Kontyent zamieszkują nie tylko straszliwe i niebezpieczne bestie oraz przedstawiciele inteligentnych ras. Są tu też zwykłe zwierzęta, które również mogą się okazać niebezpieczne dla nieostrożnych wędrowców. Tylko od Bajarza zależy, czy wykorzysta je do ubarwienia wędrówki, polowania lub innych wydarzeń, czy też będą stanowiły wyzwanie dla mieczy i strzał bohaterów. Musi on jednak pamiętać, że zwierzęta te spotyka się jedynie w określonych strefach klimatycznych.

Współczynniki zwierząt przedstawiamy w pobliskiej tabeli. Ich Intelkt i Wola zawsze wynosi 1, a Ogląda 0. Nie posiadają ani PM, ani PW. Żywotność od razu dzielimy na stadia (tak jak w przypadku monstrów różni się ona od tej liczonej bohaterom). Ich obrona jest podzielona na fizyczną i magiczną. **Walka wręcz** zaś oczywiście dotyczy zarówno ciosów pazurami, jak i pyskiem. Liczba ataków to liczba ataków, jakie zwierzę może wykonać w rundzie. W uwagach podaliśmy dodatkowe informacje.

Uwaga: Miejsca trafienia itp. należy rozpatrywać tak jak w przypadku stworów, patrz str. 162.

Lista stworów

Alp – zob. wampir	Pseudoszczur – str. 176
Amfisbena – str. 161	Puk – zob. goblin
Barbegaży – str. 162	Pukacz – str. 177
Bazyliżek – str. 162	Pustecki – zob. pukacz
Bedak – zob. doppler	Polterduk – zob. pukacz
Bobolak – str. 163	Regulus – zob. bazyliżek
Bruxa – zob. wampir	Rok – str. 177
Cinerea – zob. żyrytwa	Rokita – zob. silvan
Coblyneau – zob. pukacz	Rubezahl – zob. pukacz
Dębostwór – str. 163	Rusalka – str. 178
Diabeł – zob. silvan	Scarletia – str. 178
Doppler – str. 164	Silvan – str. 179
Echinops – str. 165	Skarbnik – zob. pukacz
Fleder – zob. wampir	Skoffin – zob. kuroliższek
Ghul – str. 165	Skolopendromorf – str. 179
Gigaskorpion – str. 166	Smok właściwy – str. 180
Goblin – str. 166	Biały – str. 181
Graveir – str. 166	Czarny – str. 181
Gryf – str. 167	Czerwonny – str. 182
Harpia – str. 167	Skalny – str. 182
Hydra – str. 168	Zielony – str. 183
Jednorozec – str. 168	Złoty – str. 183
Karkonos – zob. pukacz	Smokożółw – str. 184
Kelpie – str. 169	Strzyga – str. 184
Kikimora – str. 170	Syrena – str. 185
Knaker – zob. pukacz	Szczurołak – zob. lykantrop
Kobold – zob. goblin	Topiec – str. 185
Kokatryksja – zob. kuroliższek	Topielec – zob. topiec
Kotołak – zob. lykantrop	Tryton – męska odmiana syreny, patrz str. 185
Krabopająk – str. 170	Utopiec – zob. topiec
Kuroliższek – str. 170	Vexling – zob. doppler
Lamia – str. 171	Wampir – str. 186
Leprekaun – str. 171	Alp – str. 187
Leszy – str. 172	Bruxa – str. 187
Liścionos – zob. wespertyl	Felder – str. 188
Lykantrop – str. 172	Nosferat – str. 189
Kotołak – str. 173	Wespertyl – str. 189
Szczurołak – str. 173	Wicht – str. 190
Wilkołak – str. 173	Widłogon – str. 190
Mantikora – str. 174	Wilkołak – zob. lykantrop
Mieniak – zob. doppler	Wipper – str. 191
Mimik – zob. doppler	Wierna – str. 191
Nereida – zob. nimfa	Wodnik – str. 192
Nimfa – str. 174	Wyvern – zob. wierna
Nosferat – zob. wampir	Zeugl – str. 193
Okogłów – str. 175	Zjadarka – str. 193
Omitodrakon – str. 175	Zagnica – str. 194
Ośluzg – str. 176	Żyrytwa – str. 195
Podwójniak – zob. doppler	

Nazwa	Ko	Po	Si	Zm	Zr*	Zw	Żyw	Walka wręcz	Unik	Obrona fizyczna**	Obrona magiczna	Zbroja	Broń	Liczba ataków	Uwagi
Aligator	3	4/1	4	3	1(3)	4	10/20/30/40	4	1	2/6	1	łuski (5)	paszcza (2k6+2xSi)	1	Po: pływanie/marsz
Gepard	4	6	4	4	2(3)	4	9/18/27/36	4	3	2/6	1	brak	zęby (k6+Si), łapa (k6+2+2xSi)	2	atakuje raz łapą i raz zębami; światne (4) skradanie
Goryl	4	3	5	2	3	5	9/18/27/36	3	3	3/6	1	brak	pała (k6+2xSi), kamienie (k3+2xSi)	1	tak naprawę to nie <i>walka wręcz</i> , a <i>walka bronią i rzucanie</i>
Jaguar	3	4	4	4	2(3)	4	10/20/30/40	4	3	2/6	1	brak	łapa (k6+2+2xSi)	2	światne (4) skradanie
Jaszczur	5	2	5	2	1(2)	2	12/24/36/48	3	2	1/4	2	łuski (1)	zęby (2k6+2xSi)	1	
Jeleń	2	4	3	3	1(2)	3	8/16/24/32	2	3	2/4	1	brak	kopyta (k6+2xSi), rogi (2k6+2xSi)	1	
Koń	4	4	4	3	1(2)	2	13/26/39/52	2	2	1/3	1	brak	kopyta (2k6+2xSi), zęby (k6+2xSi)	1	
Kot	1	3	1	4	3	5	4/8/12/16	2	5	3/5	2	brak	pazurki (k2+2xSi)	1	światne (4) skradanie
Krokodyl	3	4/1	3	3	1(3)	3	10/20/30/40	3	0	2/5	1	łuski (5)	paszcza (2k6+2xSi)	1	Po: pływanie/marsz
Lew	3	3	4	4	2(3)	4	10/20/30/40	4	3	2/6	2	brak	zęby (k6+Si), łapa (k6+2+2xSi)	2	atakuje raz łapą i raz zębami, dobre (3) skradanie
Łoś	2	3	3	3	1(2)	3	9/18/27/36	2	2	2/4	1	brak	kopyta (k6+2xSi)	1	
Małpa	2	3	3	3	4	5	9/18/27/36	3	4	3/6	1	brak	łapa (k3+2xSi)	1	światna (4) akrobatyka
Muł	3	2	5	2	1	1	9/18/27/36	2	2	1/3	1	brak	kopyta (k3+2xSi)	1	
Niedźwiedź	5	3	6	3	3	3	13/26/39/52	4	1	2/6	2	brak	pazury (2k6+2xSi), paszcza (3k6+2xSi)	3	atakuje dwa razy łapami i raz zębiskami
Nietoperz	1	4/1	1	4	1(2)	1(5)***	3/6/9/12	1	4	2/3(3/4)***	2	brak	zabki (k2+Si)	1	Po: latanie/marsz; Zm: sonar.
Nosorożec	5	3	5	2	1(3)	2	14/28/39/50	4	0	1/5	1	skóra (1)	róg (2k6+2xSi)	1	może zaszarżować, rozpędzając się przez rundę; obr. x 2
Orzeł	2	5/1	2	5	2(3)	2(4)***	6/12/17/22	3	4	1/4(2/5)***	2	brak	szpony (k3+2xSi), dziób (k6+2xSi)	2	latanie
Pantera	3	4	3	4	3(4)	4	10/20/30/40	4	3	2/6	1	brak	pazury (2k6+2xSi), zęby (k6+2xSi)	2	dwa razy łapami
Pies	2	3	2	3	3	3	6/12/17/22	2	2	2/4	1	brak	kły (k3+2xSi)	1	dobre (3) tropienie
Ryś	3	3	3	4	3	4	9/18/26/34	3	3	2/5	1	brak	ugryzienie (k3+1+2xSi)	1	
Skorpion	2	2	1	3	1(2)	1	3/6/8/10	3	3	1/4	2	brak	kolec (k2+2xSi)	1	jad (moc 5); zabójczy
Słoń	6	2	6	3	1(2)	1	14/28/41/56	2	0	1/3	2	brak	trąba (k6+2xSi), tratowanie (3k6+2xSi)	1	trąba może pochwyć; tratować może tylko leżących
Szczur	3	3	1	4	1(3)	5	4/8/11/14	2	2	3/5	2	brak	pazurki i zabki (1+Si)	1	dotyczy stada 2k3+2
Tygrys	4	4	5	4	3	4	10/20/30/40	4	3	2/6	1	brak	pazury (2k6+2xSi), zęby (k6+2xSi)	2	dwa razy łapami
Wąż	2	2	1	3	1(3)	5	5/10/14/18	4	4	3/7	2	brak	kły (k3+2xSi)	1	trucizna (moc 4); 4k6 obrażeń
Wilk	3	3	3	3	3	3	10/20/30/40	3	3	2/5	2	brak	kły (k6+2xSi)	1	światne (3) tropienie
Zółw	2	1	2	2	1(2)	1	6/12/18/24	1	0	1/2	1	skorupa (5)	zęby (2xSi)	1	

* Podana w nawiasie Zręczność dotyczy tylko i wyłącznie *walki wręcz*, czyli bojowych możliwości zwierzęcia. W przypadku na przykład aligatora Zr 1 to zręczność nóg, natomiast Zr 3 to zręczność paszczy w chwili ataku.

** Dystans/wręcz.

*** Lecąc (na ziemi).

Dzieje Kontynentu

— Czytasz Rodericka de Novembre? Są tam, o ile pamiętam, wzmianki o wiedzminach, o tych pierwszych, którzy zaczęli jeździć po kraju jakies trzysta lat temu. W czasach, kiedy chłopcy wychodzili ząc zbrojnymi kupami, wsie otaczano potrójnym ostrokołem, karawany kupieckie przypominały przemasze wojsk zaciejących, a na malach nieczystych grodów dzień i noc stały gotowe do strzału katapulty.

„Głos rozsądku 5”

Trudno uwierzyć, iż ludzkość, która opanowała cały Kontynent i zdołała go tak bardzo zmienić, przybyła nań zaledwie pięć wieków temu. W tak krótkim okresie ujarzmiła rasy, władając nim od tysiącleci, i twórców nieraz potężnych oraz wysublimowanych cywilizacji.

Ponizsze kalendarium obejmuje przede wszystkim lata rządów człowieka i na jego rachubie czasu zostało oparte. Zresztą większość innych ras albo przyjęła ją jako swoją, albo też używa jej do załatwiania większości codziennych spraw, prawnie kalendarze pozostawiając kapłanom i mędrcom.

Wiedza o spisanych niżej wydarzeniach pochodzi z prac i wypowiedzi ludzkich historyków, którzy zajmowali się przede wszystkim dziejami własnej rasy, częściowo kierowani charakterystyczną dla ludzi arogancją, a częściowo wychodząc ze słusznego, niestety, założenia, że skoro człowiek w praktyce rządzi całym Kontynentem, to wszystko, co dotyczy się nie ludzi, pozbawione jest większego znaczenia.

Nikt dokładnie nie wie, jakie niezwykle wydarzenie stało u zarania ludzkiej rachuby czasu. Złośliwi twierdzą, że takowe w ogóle nie było, a człowiek — chcąc ukryć młodość swej rasy — po prostu umieścił jej początek w dalekiej przeszłości, choć naprawdę jako istota rozumna pojawił się dużo później.

Podstawowy podręcznik do gry „Wiedzmin” został napisany z myślą o umożliwieniu przeniesienia się w czasie znane z opowiadań o Geralcie. W niedalekiej przyszłości pojawią się dodatki przedstawiające ponure i brutalne dzieje Wojen z Nilfgaardem. Póki to jednak nie nastąpi, najodpowiedniejszym okresem do przeniesienia się w świat Białego Wilka są lata CZTERDZIESTE I PIĘCDZIESIĄTE XIII wieku ERY CZŁOWIEKA — czasy, w których po Kontynencie wędrowali Geralt i Jaskier, a nad krajami Północy zbierały się dopiero czarne chmury, wieszczące straszliwe najazdy cesarza Emhrya.

Kalendarium

— Historia Lary i Cregennana to historia prawdziwa, obecnie jednak tak obrosła bajkowymi ornamentami, że mało rozpoznawalna. Istnieje też olbrzymie rozbieżności między ludzką a elfią wersją legendy, w obydwu pobrzmiewają szowinizm i nienawiść rasowa.

„Chrzest ognia”

Daleka przeszłość

Na Kontynencie osiedlają się gnomy i krasnoludy.

Na tysiąc lat przed ludźmi, na białych okrętach przybywają elfy i przez długi czas toczą wojny z krasnoludami.

Około 1000 lat przed przybyciem ludzi na Kontynent następuje Konjunkcja Sfer — wielki kataklizm, który powoduje przeniknięcie się świata fizycznego i magicznego. Sprawia on, iż na świecie pojawia się magia i zostają w nim uwięzione rozmaite magiczne potwory. Dzięki niej przybywają też ludzie — uciekinierzy z innego globu, który zniszczyli zaledwie pięć milionów lat po pojawieniu się na nim jako gatunek.

Ok. 764

Ma miejsce Pierwsze Lądowanie — u ujścia Jarugi i w delcie Pontaru na brzegach Kontynentu z okrętów schodzą na ląd pierwsi ludzie. Osadnikom przewodzi Jan Bekker, który podporządkowuje swej woli czarodziejską moc: uspokaja fale, udowadniając, że magia nie musi być zła i destruktywna. W miejscu założenia pierwszego osiedla zmusza wodę do wytrysnięcia ze skały, powstrzymuje też nawałnicę, ocalając pierwsze zbiory. Elfy ignorują przybyśzy, choć są przez nich powoli wypierane na wschód.

Jan Bekker i Giambattista poddają magicznym testom dzieci kolejnych przybywających osadników, szukając tych, którzy w przyszłości stać się mogą czarodziejami. Wydarzenie to przechodzi do historii jako Poznanie Wybrańców. Wyselekcjonowane dzieci jadą do Mirthe, pierwszej siedziby magów. Wśród Wybrańców jest Agnes z Glanville, pierwsza czarodziejka.

Bekker, Giambattista i Geoffrey Monck zawierają ugodę z władkami, kapłanami i druidami, ogłaszając rozdział magii od państwa. Pakt ten zostaje nazwany Unią Novigradzką.

Geoffrey Monck zabiera grupę uzdolnionych dzieci w górę Pontaru (noszącego wówczas nazwę Aevon y Pont ar Gwenellen) do miejsca zwanego Loc Muinne, gdzie pod okiem elfich magów kontynuują naukę.

197

Ok. 768

Wojska marszałka Raupennecka z Tretogoru dokonują rzezi elfich osiedli Loc Muinne i Est Haemlet. Początek walk ludzi z elfami. Wycofujący się Aen Seidhe opuszczają swoje miasta, pozostawiając je nietknięte — dają one początek między innymi współczesnemu Novigradovi, Oxenfurtowi, Eyzimie, Tretogorowi, Mariborowi, Cidarisi i Cintrze.

836

Powołanie pierwszej Kapituły Czarodziejów i ustanowienie magicznego Prawa. W Kapitułę zasiadają Herbert Stammelford, Aurora Henson, Ivo Richert, Agnes z Glanville, Geoffrey Monck i Radmir z Tor Carnedd.

Wkrótce potem rozpoczyna się brutalna wojna, podczas której giną wszyscy nie chcący uznać Kapituły i podporządkować się Prawu.

Klara Larissa Winter otwiera akademię magii w Aretuzie.

Ok. 964

Pojawiają się pierwsi wiedzmini.

Radowid I Wielki, władca Redanii, daruje Kovir bratu, księciu Trojdenowi. Wkrótce ucieka tam Aideen, buntownicza córka króla Kaedwen. W ciągu następnych dwudziestu pięciu lat Kovir i Poviss toczą zwycięskie wojny z sąsiadami i stają się potęgą gospodarczą.

Ok. 1064

Elfka Aelirenn, zwana Białą Różą z Shaerawedd, prowadzi Aen Seidhe do powstania przeciw ludziom. Starszy lud ponosi straszną klęskę; ginie niemal cała elfia młodzież. Wycofujący się Aen Seidhe burzą opuszczane przez siebie osiedla, w tym piękne Shaerawedd. Po tej rzezi po obu stronach barykady pojawia się przekonanie, że nie ludzie powinni spróbować pokojowo koegzystować z ludźmi.

Chcąc zdobyć środki na wojnę z Aedim o Dolinę Pontaru, król Redanii Radowid III Ryży postanawia opodatkować Kovir. Wchodzi w konflikt z Gedoviusem, królem Koviru, co kończy się wojną celną oraz karną ekspedycją czterotysięcznego korpusu redańskiego. Z Redańczykami współdziała król Benda z Kaedwen, wysyłając swoje wojska do Caingorn. Po tygodniu walk niedobitki agresorów wycofują się w popłochu, a Radowid i Benda podejmują rokowania w Lan Exeter, wskutek których zostaje zawarty Pierwszy Traktat Exeterski. Radowid zachowuje dożywotnio tytuł króla Koviru i i Poviss, Benda – króla Caingorn i Malleore; rzeczywistą władzę dzierży jednak Gedovius.

1143

Rodzi się Falka, córka króla Redanii, Vridanka, i szlacheńki półelfki z Koviru.

1144

Czarodziej Cregennan z Lod i elfia czarodziejka Lara Doren aep Shiadhal poznają się i zakochują w sobie. Początkowo uczucie to z radością witane jest przez obie rasy, później jednak zostaje uznane za zdradę.

Vridank odsyła Falkę z matką do rodzinnego Koviru, a sam poślubia piękną Cerro.

Niejasne zatargi o charakterze osobistym, zazdrość i zawiść wokół Cregennana i Lary Doren stają się przyczyną intrygi, wskutek której Cregennan zostaje zgładzony. Zimą Lara Doren – zaszczuta i ścigana – umiera na pustkowiu, rodząc córkę. Dziecko zostaje cudem uratowane, przygarnia je Cerro, królowa Redanii, i nadaje mu imię Riannon.

1163

Wybuch rebelii Falki. Powstanie początkowo popiera część temeskiej i kovirskiej szlachty, uznając to za walkę legalnej pierwotnej o należny jej tron. Wkrótce jednak bunt przestacza się w wojnę chłopską o wielkim zasięgu. Obie strony dopuszczają się niewiarygodnych okrucieństw. Falka pali Mirthe; z jej ręki giną też Vridank i Cerro.

Ciężarna Riannon, teraz już żona Goidemara, króla Temeirii, zostaje przypadkowo pojmana przez rebeliantów Falki i uwięziona na zamku Houtborg, gdzie traci zmysły. Tamże – jednocześnie – rodzą się córka Falki i bliźniaki Riannon.

Po stłumieniu rebelii i spaleniu Falki na stosie Goidemar zdobywa zamek Houtborg i uwalnia żonę. Nie wiadomo, które z przebywającej tam trójki dzieci jest potomkiem Falki, dlatego przygarnia wszystkie.

1164

Goidemar zleca wykrycie dziecka Falki czarodziejom – Tis-sai de Vries, Augustie Wagner, Leticii Charbonneau i Henowi

Gedymethowi. Później do opiekunów dołącza elfia czarodziejka, Enid an Gleanna. Goidemar początkowo pragnie dokonać egzekucji dziecka. Jest jednak z natury dobry i szlachetny, a jego gniew mija, gdy czarodzieje udają niewiedzę – wreszcie cała sprawa cichnie.

1165

Elfy zostają wyparte z Dol Blathanna, Doliny Kwiatów.

1166

Podczas święta Belleteyn rodzi się Yennefer.

Visenna i Korin spotykają się w widłach Iny i Jarugi, po czym uwalniają przełęcz Klamat od Kościeja, stworzonego przez Fregenala ze spawka.

1167

Rodzi się Geralt z Rivii.

1181

Adela, uważana za córkę Goidemara (w rzeczywistości dziecko Falki), umiera podczas wielkiej epidemii dżumy.

1182

Syn Goidemara, Amavet, wdaje się w romans z hrabiną Anną Kameny i ginie z rąk siepaczy jej męża.

Umiera Riannon, przybita śmiercią dzieci.

Goidemar wydaje córkę, Fionę, za Corama z Cintry.

1183

Na świat przychodzi owoc związku Anny Kameny z Amavetem – bliźniaki, chłopiec Crispin i dziewczynka Muriel, zwana później Piękną Łotrzycą.

Fiona rodzi Corbeta z Cintry.

1200

Muriel poślubia Roberta, hrabiego Garramone.

Corbet poślubia Elen z Kaedwen.

1202

Muriel rodzi hrabiemu Robertowi Adalię zwaną Wrózką, która zostaje później księżną Mariboru.

Elen rodzi Corbetowi Dagorada.

1208

Rodzi się Esterad Thyssen, przyszły król Koviru.

1214

Ysogota z Corvo musi uciekać z Akademii Oxenfurckiej po opublikowaniu bezbożnego dzieła, za które grozi mu kara śmierci.

1216

Rodzi się Dijkstra, przyszły szef redańskiego wywiadu.

1218

Rodzi się Calanthe z Cintry – córka Dagorada i Adalii.

Geralt przybywa do miasteczka Blaviken na Łukomorz. Spotyka tam swojego dawnego znajomego, czarodzieja

Stregeborą, uciekającego przed Renfri – prześladowaną przez maga dziewczyną, mającą być ponoć wcieleniem zła. Próbując zapobiec planowanej przez Renfri masakrze uczestników targu, Geralt zabija ją i całą jej bandę. W ten sposób zdobywa niechlubny przydomek „Rzeźnika z Blaviken”.

Esteril Thyssen, dziad Esterada Thyssena, podpisuje traktat z imperatorem Nilfgaardu, Fergusiem var Emreiem. Ugodą nie pozwala Kovirowi w jakikolwiek sposób wspomagać wrogów cesarstwa.

1224

Rodzi się Jaskier, zwany Niezrównanym.

Vysogota robi karierę w Nilfgaardzie i zostaje wykładowcą ekyi na Akademii Imperialnej w Castel Graupin.

Vifuril, ojciec Demawenda, w bitwie pod Hagge zwycięża Medellę, ojca Foltesta, umacniając swą władzę w dolinie Pontaru i ustalając ostatecznie granice między Aedim i Temerią.

1234

Calanthe poślubia Roegnara z Ebbling i rodzi Pavettę. Podczas polowania w Erlenwaldzie Roegnar ulega wypadkowi. Życie ratuje mu tajemniczy nieznajomy, żądając w zamian tego, czego Roegnar nie spodziewa się po powrocie do domu. Tym „czymś” okazuje się córka Pavetta.

Vysogota, po opublikowaniu pewnego traktatu, łąduje w lochu wraz z dysydentami. Cesarz Torres (poprzednik Emhyra) skazuje go na banicję. Vysogota emigruje do Ebbling.

Peter Evertsen, późniejszy twórca potęgi cesarstwa, zostaje zausznikiem nowego imperatora, Emhyra.

1238

Zaczyna się tępić mieszane małżeństwa, przede wszystkim z niełudzmi.

1239

Peter Evertsen zostaje wielkim komorzym cesarstwa.

Zajęcie Ebbling przez Nilfgaardczyków rozpoczyna Wielkie Wojny Północne.

Jaskier rozpoczyna studia w Oxenfurcie, zyskując opinię lenia, hulaki i idioty.

1242

Zmarła córka Foltesta z Temerii i jego siostry, Addy, staje się strzygą.

Wojna Temerii z Vizimirem Novigradzkim.

Jaskier uzyskuje dyplom siedmiu sztuk wyzwolonych *summa cum laude*. Potem przez rok wykłada w Katedrze Truwerstwa i Poezji. W wieku 19 lat, pod wpływem miłości do con-tesy de Stael, zostaje poetą.

1244

Jaskier wyrusza w świat jako minstrel i po kilku latach staje się sławny.

Geralt i Jaskier poznają się na festynie w Gulecie, stamtąd jadą do Doliny Kwiatów, gdzie omal nie giną z rąk tamtejszych elfów.

W Redanii, pod Rinde, Jaskier zostaje porażony przez dzina. Geralt poznaje Yenfefer i zakochuje się w niej. Ostatnim

zyczeniem „zmusza” ją do miłości. Mieszka z nią przez rok w Vengerbergu, potem odchodzi.

1245

Przewrót w Poviss – obalenie króla Rhyda, panowanie Thyssenidów.

Geralt i Jaskier odwiedzają Novigrad, gdzie spotykają doplera Tellico Lungrevinka Letorte.

1248

Niedamir zostaje małoletnim królem Caingorn, planuje zagarnięcie sąsiedniego królestwa Malleore.

Geralt i Yenfefer spotykają się ponownie podczas wyprawy Niedamira na smoka z Gór Pustulskich.

Geralt przybywa do Wyzimy. Odczarowuje strzygę, córkę Foltesta, i zostaje ciężko ranny w szyję. W Ellander leczy rany, następnie rusza do Bremervoord, gdzie spotyka poetkę, Essi Daven, i pomaga księciu Aglovalowi połączyć się z syrenką Sheenaz.

Pavetta poślubia Duny’ego, zwanego Jeżem z Erlenwaldu.

Calanthe poślubia Eista Tuiseach ze Skellige.

1249

W Belleteyn Pavetta rodzi Ciri.

1254

Katastrofa statku wiozącego Duny’ego i Pavettę. Po obojgu ginie wszelki śluch – zostają uznani za zmarłych.

1255

Geralt przybywa do Cintry po obiecanie mu dziecko Niespodziankę – potomka Pavetty. Calanthe nie chce mu wydać dziecka, więc wiedźmin odjeżdża, nie wiedząc, że Niespodzianką jest dziewczynka.

1256

Po śmierci Akerspaarka w drodze elekcji królem Maecht zostaje Hoët Sprawiedliwy.

1260

Geralt przybywa do Brokilonu z poselstwem od króla Venzlawa. Spotyka tam Ciri, która uciekła z dworu króla Evrylla w Nastrogu, gdzie miała poślubić królewicza Kistrina.

Wojna Cintry z Nilfgaardem wisi na włosku.

1261

Najazd cesarstwa na Cintrę rozpoczyna Pierwszą Wojnę z Nilfgaardem, zakończoną klęską imperium w drugiej bitwie pod Sodden.



Mieszkańcy Kontynentu

— słów kilka

Elfy kupyli się do elfów. Krasnoludczy rzemieślnicy grupowali się wraz ze swymi uzbrojonymi po zęby pobratymcami, wynajętymi jako ochrona karawan kupieckich i tolerowali obok siebie co najwyżej gnomów górników i farmerów niziołków. Wszyscy nieludzie zgodnie zachowywali rezerwę wobec ludzi. Ludzie odpowiadali nieludziom podobną monetą, ale wśród nich też bynajmniej nie obserwowano się integracji.

„Krew elfów”

Większość mieszkańców Kontynentu stanowią ludzie rasy białej. W krainach północnych mają zazwyczaj jasną karnację i włosy, im dalej na południe, tym bardziej są śniadzi – choć na przykład w Cintrze i na wyspach Skellige dominują blondyni. Nilgaardczycy są zwykle ciemnowłosi, o jasnej skórze, ostrych rysach i pociągłych twarzach – spadku po elfich przodkach. Mieszkańców krajów leżących na północ od cesarstwa nazywa się w imperium Nordlingami.

Przedstawiciele innych ras jest niewiele, zwykle zamieszkują małe enklawy w ludzkich krainach. Wyjątek stanowią Brokilon i Mahakam – dwie praktycznie wolne krainy nieludzi. Brokilon zamieszkują głównie driady (których wypukający opis znajdziecie w jednym z dodatków), ale stanowi on także schronienie dla innych przedstawicieli Starszych Ras, przede wszystkim elfów.

Mahakam to ojczyzna krasnoludów i gnomów, żyje tam też niewielka społeczność niziołków.

Języki

Uniaś obie ręce, bardzo powoli.

– *Ceádmill Vá an Eithné meáth e Duén Canelll Esseá Gwymbleidl*
„Miecz przeznaczenia”

Ludzie zamieszkujący Kontynent mówią przede wszystkim we wspólnym, dosyć prostym w konstrukcji języku, powstałym ze zmieszania Starszej Mowy, krasnoludzkiego i dialektu pierwszych osadników. Wspólny ma wiele lokalnych narzeczy, jednak nie różni się one tak bardzo, by uniemożliwiał to porozumiewanie. Jednakże po akcentcie i doborze słów bez trudu można poznać, z jakiej części świata pochodzi rozmówca.

Nilgaardczycy, których cywilizacja przez wieki rozwijała się w izolacji od krain Północy, przejęli mowę elfów, wzbogacając ją o nowe wyrazy. Elfy i driady zaś używają Starszej Mowy. Ci z Aen Seidhe, którzy mieszkają wśród ludzi, najczęściej posługują się wspólnym, choć Wolne Elfy przedkładają nafi ojczystą mowę, a często nawet nie znają ludzkiego języka.

Krasnoludy i gnomy mają też swój oddzielny język, którego jednak nie używają często, w codziennych kontaktach stawiając na łatwiejszy wspólny. Niziołki z kolei, jeśli kiedykolwiek miały swój język (a zapewne miały, na co wskazuje kilka używanych przez nie dziwacznych wyrazów), dawno go już zapomniały i powszechnie używają wspólnego.

Słowniczek starszej mowy

W nawiasach kwadratowych podano proponowaną wymowę.

a'baeth [aweth*]	– całować, pocałować
aard, ard [ard]	– góra, górny, najwyższy
aark, aark	– kra, kra
abb	– uścise
addan [adan]	– tańczący
aedd [ejd/ed]	– okruch
aedder	– późnie
aen [en]	– z, do, na
aenye [ejnje/enje]	– ogień
aesledd [esled]	– jeździć na sankach
aespar	– strzelać
aevon [ewon/ejwon]	– rzeka
aép [ep]	– w, potomek (tylko jako przedimek)
aine [ain]	– światło
an [an]	– mały, także rodzajnik nieokreślony
an'givar [angivr]	– donosić, szpieg
a'taeghane [atagan]	– dzisiaj
arse [aarse/ars]	– rzyć (zad)
cate	– lato
beanna [benna]	– kobieta
beann'shie [benszi]	– demon rodzaju żeńskiego, wieszczący czyjąś śmierć
Birke	– równoc wiosenna
blath [blath*]	– kwiat, kwiatuś
blathán	– girlanda, kwiat (dopełniacz: blathanna)
bleidd [blejd]	– wilk
bloed [blójw/bleuw**]	– krew
bloede [blójwe/bleuwe**]	– krwawy, cholerny
cáelm [kelm]	– spokój, spokojnie, wolno, powoli (także rzeczownik)
céemm [kem]	– iść, przybywać
caen [ken]	– móc
caer [ker]	– warownia, gród
cáerme [kerm]	– los, dola
Cáerme [kerm]	– Przeznaczenie
carn [karn]	– kurhan
ceádmil [kedmil]	– witaj
cerbin [kerbin]	– kruk
cinerea [kinere/kineracja]	– żyrtywa
dearme [derme]	– śpij, spać, dobranoc
deiradhd [dered]	– koniec, kończyć
deith [deth*]	– płomień
deithwen	– biały płomień
dh'oine [din/duan]	– człowiek
dhu	– czarny
dice [dike]	– mówić
d'yaehl [diehl]	– diabeł
dol [dol]	– dolina
elaíne [elein]	– piękny
en [en]	– rodzajnik nieokreślony (En Dh'oine – jakiś człowiek)
enid	– stokrotka
ess [es]	– jest; esse [esse] – będzie; essea [essea] – jestem; esseath [esseath] – jesteście
evall [ewal]	– koń
evelíenn [evelien]	– wszystko, wszyscy
feainne [fenne]	– słońce
en [fen]	– błonie

foilé [fouil/faul] – szalona
 folie [foli] – szaleństwo
 gar'ean [garen] – uwaga, uważaj
 geas [gesz] – przekleństwo, klątwa, zew
 gláeddyv [gladif***] – miecz
 glean – dolny, niski
 gleanna – dolina
 glosse – patrzeć, oglądać
 Glyswen – Biała Rzeczka
 gwen, gwyn – biały
 gvalch'ca [falkka] – sokolica, sokoliczka
 gynvael [ginvej]*** – lodu
 hanse – zbrojna drużyna przyjaciół
 hav'caeren [hafcaarn] – słowo kojarzące się z drapieżną chciwością
 hen [hen] – starszy, stary (np. muirhen – stare morze)
 ichaer [ikeer] – krew (np. Seidhe Ichaer – krew elfów)
 imbaelk – kiełkowanie
 inis [inis] – wyspa
 invacne – zima
 kelpie – groźny i złośliwy duch morza
 lacke – jezioro
 lara [lara] – mewa
 lionors [lijonors] – lwica
 llamas – dojrzewanie
 luned [luned] – córka
 me [me] – moja, mój, mnie
 meath – spotkać
 milva [milwa] – kania
 mire – patrzeć, oglądać
 mistle – jemioluszką
 minne [mine] – miłość
 Midaëte – przesilenie letnie
 Midinvaerne – przesilenie zimowe
 muire [mure] – morze
 modron – matka
 morvudd [morvud] – wrogowie
 naev'de [neuwde] – dziewięć
 neén [nen] – nie
 pest – zaraza, mór, dżuma
 que – co
 quirk, quirk – ćwir, ćwir
 raenn [ren/rein] – biec, biegać
 rhena [rena] – królowa
 scoia'tael [skoateel] – wiewiórki
 seidhe [szei] – elf
 sidh [szi lub szjidi] – elfem
 shaent [szent] – śpiewać
 sledd [sled] – sanki
 so'r'ca [sorka] – siostrzyczka
 spar [spar] – strzelać (n'aen aespar a me – nie strzelaj do mnie)
 spar'le – zastrzelić go
 strade [stred] – droga
 squaess [skess] – przeproszać (squaess'me – przepaszam), wybaczać
 tearth [terth] – lek, bać się
 taedh [teu] – bard
 tedd [ted] – dzień, czas, pora
 tirth [tirt] – dzik
 tor [tor] – wieża

tvedeane [tfeden] – dwanaście, tuzin
 va [wa] – iść
 va fail – do widzenia
 vara – towar
 vatt'ghern [watgern] – wiedźmin
 Velen – równonoc jesienna
 veloë [weleu**] – szybko
 vort [fort] – od siebie, precz, dalej, dłużej (shaente vort – śpiewaj dalej)
 wedd [wed] – dziecko
 weddin – dziecko, dziecię
 wen – biały (występuje głównie jako sufiks -wen)
 woed, woëd [ueud**] – las, lasu
 woedd [weud**] – lasu, leśny
 yeá [jea] – tak
 yghern [yighern***] – skolopendromorf
 yn [yin***] – na, jeden/przedimek określony
 ys [yis***] – w dół, z
 ziraael [cirej] – jaskółka
 zvacre [zweir] – przysięgać

Uwagi odnośnie wymowy

* – „th” jak w angielskim „moth”

** – „eu” jak we francuskim „peux”

*** – chodzi o dźwięk pomiędzy „y” a „i”

Wyrażenia i przykłady

A d'yaeb! aep arse – W diabła rzyć
 Aedd Gynvael – Okruch Lodu
 Aen N'og Mab Taedh'more – Ćwiczenia Dla Młodych Bardów
 Aenyell'hael – Chrząst ognia; „hael” jest też używane jako pełne szacunku pozdrowienie
 Aevon y Pont ar Gwennelen – Rzeka Alabastrowych Mostów
 Ceann Treise – kaskada w Brokilonie
 Duén Canell – Miejsce Dębu
 En'ca minne – Maleńko miłości
 En Dh'oine aen evall a straede – Jakis człowiek jedzie konno drogą
 Feainnewedd – Dziecko Słońca, prawdopodobnie słońceznik
 Gwennleth – Rzeka Białych Kamieni
 Gwynbleidd – Biały Wilk
 vessekheal – zerkaniński toast

Odrobina gramatyki

Przeczenia: Bardzo podobny system jak w języku francuskim, szczególnie dopełnień dalszych i bliższych, na przykład: N'he va to „Nie idź”. (Nev-en te va = N'te va).

-anna – kogo, czego? (blathanna – kwiatów) – końcówka dopełniacza
 -aep – dopełniacz w funkcji dzierzawczej, także „potomek”: Cahir aep Ceallach – Cahir (potomek) Ceallacha

-en – operator czasu przyszłego: N'aen aespar a me to „Nie strzelaj do mnie” („Nie zastrzel mnie”), a ell'ea – Va'en aeslede, ell'ea? oznacza „Pójdziemy na sanki, dobrze?”.

Uwaga: Kończówka pytająca ell'ea, normalna w dialekcie Skellige, jest niegrzeczną formą w klasycznej Starszej Mowie, w której pytanie tworzy się intonacją.

Forma przeczącą jest nell'ea. Pytania można też chyba zadać przez inwersję: zamiast Aeen esseath Sidh? można też powiedzieć Ess'ae'n Sidh?

Kultury Kontynentu

— Elfy, pani rzadko dają się żywności brać [...]. A jeśli nawet któregoś wojacy schwycą, to do miasta go wiozą, bo tam osiedle wielu ludzi bytują. Gdy oni każdy na rynku się przysłądzą, to wnet odbodzą im ochotę, by do Wieniorków przystać. Ale gdy w boju jakich elfów ubiją, to trupy na rozstaje się wozi i na słupach wieszca. Nieraz z daleka ich wożą, całym zasmańdłym dowożą.

„Czas pogardy”

Dumni i nieszczęśliwi:

Opowieść o elfach

Elfka podryła się nad Geraitem. Miała długie rzęsy, nienaturalnie białą cerę i spierzchnięte, splekane wargi. Nosiła długi naszyjnik z rzeźbionych kawałków złotej brzozy, nawleczonych na rzemysł kilkakrotnie owinięty wokół szyi.

„Kraniec świata”

Na całym Kontynencie nie ma chyba istot, które stworzyły więcej piękna niż szlachetne, dumne i wzniosłe elfy. Nie ma też chyba rasy, która wycierpiałaby więcej i okazywała swym dręczycielom większe okrucieństwo.

Nikt nie wie dokładnie, skąd Aen Seidhe przybyły. Jedni powiadają, iż są pierwszymi inteligentnymi mieszkańcami planety. Inni mniemają, że wkroczyli nań z innego wymiaru, wskutek zdarzenia podobnego do Konjunkcji Sfer. Jedno jest pewne – białe okręty elfów, wiozące (jesli wierzyć historykom Starszego Ludu) wygnańców z tajemniczego łądu na zachodzie, przybyły do brzegów Kontynentu na tysiąc lat przed ludźmi. Aen Seidhe napotkali krasnoludy, osiadłe w owej krainie od wieków. Karły wydały im się odrażającymi stworzeniami, wręcz potworami. Obrzydzenie wzbudzało ich pokraczny wygląd i prostackie manieri, przerażały skomplikowane maszyny, kopalnie raniące ziemię, dymiące kominy hut...

Elfy z miejsca uznały krasnoludy za plugastwo, którego wytipienie jest wręcz obowiązkiem wobec natury. Zajmując nowe ziemie, pasażerowie białych okrętów nawet nie próbowali się ugodzić z gospodarzami Kontynentu. Doszło do krwawej i długiej wojny, podczas której nikt nie dawał pardonu, ani nikt o niego nie prosił. Wśród krwi, zdrady i masakr elfy powoli spychały krasnoludy i ich krewniaków, gnomy, w nieodstępne góry i wzgórza. W walkach padło jednak tak wielu najeźdźców, że dalsze boje zagraziły istnieniu elfiej rasy. Rozpoczął się czas zimnej wrogości, zakończony dopiero wiele wieków później przybyciem nowego, wspólnego nieprzyjaciela – człowieka.

To zaskakujące, ale elfy długo ignorowały ludzi. Najpierw widziały w nich śmieszne, słabe istoty, równie groźne jak wszy z kozucha. Gdy człowiek stał się silny i pod jego naporem Aen Seidhe musieli wycofywać się ze swych siedzib, próbowano go zniszczyć – jednak wtedy, jak mawiają złośliwi, elfów powstrzymały ich kobiety, które spółkując z ludzкими mężczyznami, mogły zachodzić częściej w ciążę i rodzić potomstwo.

Elfy srodze zapłaciły za swoją bierność. Kiedy tylko ludzie poczuli się dość pewnie, zbrojnie i bezlitośnie wypierali je z ziem, zajmowali ich miasta. Dumnych Aen Seidhe zamykali w rezerwach, dziesiątkowano specjalnie wywołani zarazami, mordowano i gwałcono. Gdy padły ostatnie elfie królestwa, część członków Starszej Rasy szukała szansy na przetrwanie w asymilacji, inni zaś zaszyli się wśród gór i lasów. Jeszcze inni uciekli na południe, gdzie przedkowie późniejszych Nilfgaardczyków – jako chyba jedyni ludzie – próbowali pokojowo koegzystować z elfami i wedle ich nauk budować własną cywilizację.

Wspaniała kultura elfów została jednak zniszczona. Przepadło prawie wszystko. Legły w gruzach miasta i pałace z białego marmuru, o tak delikatnej budowie, iż przypominały pajęczę sieć; zburzono budynki podobne tworum z porannej mgły; zerwano mosty zwieszne jak płaczące wierzby. Uciechła delikatna muzyka lutni z nieznanych już gatunków drewna, tak wspaniałych, że niemal same grały. Zapomniano pieśni w trudnym, acz misternym języku, spalono iluminowane manuskrypty oraz obrazy, tak kunsztowne, iż dawały się zastęgać w ruchu rzeczywistością. Wszystko przepadło, zniszczone, opuszczone bądź po prostu zabrane przez ludzi. W ocalałych pałacach zamieszkałi gubernatorzy nowych krain, a ich budowniczym kazano ukorzyć się i zapomnieć o dawnej chwale.

Mimo wszystko ludzie wiele nauczyli się od swych ofiar – choć zazwyczaj wiedzę tę zdobywali w krótkich okresach pokoju. Wiele elementów ludzkiego kalendarza pochodzi z tradycji Starszego Ludu; wiele bajek i legend to przerobione elfie opowieści. Najstarszy ludzki alfabet, tak zwane Pierwsze Runy, wzorowany jest na elfich znakach i krasnoludzkich ideogramach. Nawet język mieszkańców Skellige i Nilfgaardu to nie innego, jak odmiana Starszej Mowy.

Współczesne elfy dzielą się na dwie grupy. Pierwsza z nich to „cywilizowane” elfy z miast, starające się ułożyć z ludźmi i żyć z nimi w miarę pokojowo. Może to dziwić, ale wtopiwszy się w ludzkie społeczeństwo, rzadko zostają artystami, choć



uprawianie sztuki jest dla Starszej Rasy równie naturalne jak oddychanie. Często są za to kupcami, właścicielami gospod, co ładniejsze elfki mają się nawet nierządu. Słowem – robią wszystko, aby przetrwać, z bólem serca rezygnując z tworzenia piękna, które wszak nie przyniesie im żadnego pożytku prócz wzruszenia. Nierzadko starają się przeniknąć do struktur władzy, zarówno politycznej, jak i finansowej (na przykład gildii kupieckich), chcą dzięki zdobytym tak wpływom chronić swoich współziomków. Oczywiście, ludzie odnoszą się do elfich sąsiadów z nieufnością, często zamykają ich lub zmuszają do zamknięcia się w gettach. Do rzadkości nie należą też brutalne pogromy.

Elfy, które nie zgodziły się na asymilację, nazywane są przez ludzi „dzikimi”, „leśnymi” albo „górkami”, same zaś określają się mianem „wolnych”. Tam, gdzie to tylko możliwe, starają się żyć według dawnych praw, podobnie jak ich przodkowie. Natura, ujarzmiona przez człowieka, odwraca się jednak od nich i nie obdarowuje już tak chętnie swoimi płodami. Elfy nie potrafią uprawiać ziemi – cierpią głód, kiedy nie uda im się zebrać w lesie korzonków i owoców albo nie zdołają niczego upolować.

Elfy to istoty długowieczne, które zanim zdąży w ogóle dorosnąć, oglądają świat dłużej niż większość rozumnych istot. Naiwności wyzywiają się jeszcze za młodu. Większość z nich zachowaniem przypomina nieco starców – niechętnie są zmianom, wolą spoglądać raczej w przeszłość niż przed siebie. Mało jest rzeczy, które są je w stanie zadziwić – wciąż pragną jednak nowych podnieć. W sztuce i zabawie przekraczają granice wyrafinowania, nierzadko tonąc w perwersji. Dzikie orgie, narkotyki, morze wina... Ów hedonizm wynika z nadziei, że nowe, coraz bardziej szalone doznania stłumią rozpacz za utraconą chwałą, pozwolą oddalić straszliwe przecucie rychłego końca całej rasy.

Elfy to nihilisci. Jeśli spod ich dłoni wychodzi jakieś dzieło sztuki (a dzieje się to teraz niezmiernie rzadko), choć z wierzchu piękne, często sprawia wrażenie jakby było tożsame chorobą, popsute w środku. Subtelne twarze posągów wyrażają cierpienie lub niezdrową ekscytację. Pejzaże, przedmioty i osoby przedstawiane na obrazach są namalowane tak, aby przede wszystkim uchwycić przemijanie.

Aen Seidhe nadal starają się żyć w harmonii z naturą. Lubią otaczać się zielenią, dbać, aby wznoszone przez nich budynki komponowały się z otaczającą je przyrodą. Z niej zresztą czerpają wzory swoich strzelistych wież, koronkowych konstrukcji i misteryjnych ozdób. Starszy Lud nie darzy jednak natury aż taką czcią, jak na przykład dryady. Elfom zdarza się wykorzystywać drewno na budulec lub opał albo polować na zwierzęta. Starają się jednak nie ścinać żywych drzew, a zwierzęta zabijają tylko tyle, ile potrzeba na mięso i skóry. Łowy to dla elfa sposób na przetrwanie, a nie rozrywkę. Zwyczajem myślowych jest zresztą krótki rytuał, w którym przeprasza ducha zabitego zwierzęcia, tłumacząc, dlaczego odebrał mu życie. Co ciekawe, elfy nie uważają za stosowne czynić tak względem zabitych istot rozumnych...

Warto w tym miejscu zaznaczyć, że elfy nie przepadają za mięsem i skórzanymi ubraniami. Najchętniej jadają owoce i warzywa, a odziewają się w stroje z drogich materiałów, takich jak jedwab, sukno albo aksamit.

Garść przydatnych informacji

Zajmowane tereny

Elfy są pozbawione państwa, obecnie brak też terenów, na których stanowiłyby większość populacji. Aen Seidhe, chcący koegzystować z ludźmi, mieszkają rozrąsani po wsiach i miastach, czasem przemieszani z innymi rasami, czasem zaś zamknięci w gettach. Wolne elfy wybrały żywot z dala od ludzi i innych ras, kryjąc się w puszczech lub wśród gór.

Stosunek do innych ras

Garżą ludźmi, ale się ich boją. Czują niechęć do krasnoludów, ale je szanują. Gnomy i nizioliki uznają za niegodne uwagi.

Język

Starsza Mowa, posiadająca kilka alfabetów i dialektów. Brzmieniem i słownictwem przypomina język irlandzki oraz walijski z naszego świata. W prostej linii wywodzą się z niej język nilfgaardzki oraz mowa mieszkańców Skellige. Wolne elfy używają jej na co dzień i często słabo mówią wspólnym. Odwrotnie rzecz ma się z ich zasympilowanymi krewniakami, dla których język ojców to raczej zabytek niż sposób porozumiewania.

Stroje

Luźne, wygodne szaty – koszule, kamizele, poncha. Zwykle jaskrawe bądź w kolorach naturalnych, wykonane z drogich materiałów. Elfy chętnie zakładają ozdoby z naturalnych materiałów – piór, bursztynów, kamyczków (szczególnie mieszkańcy lasów). Włosy noszą długie, nierzadko splecione w warkoczki.

Imiona i nazwiska

Przykładowe imiona męskie: Angus, Cairbre, Chireadan, Ciaran, Coinneach, Echrad, Erddil, Filavandel, Galarr, Riordain, Til, Vanadain, Yaevinn.

Przykładowe imiona żeńskie: Aelirenn, Aenyewedien, Enid, Ettariel, Ida, Ithlinne, Lara, Toruviel.

Elfy używają też rozmaitych nazwisk. Bardziej często nazwisko to po prostu imię ojca lub matki z dodanym przedrostkiem „aep” znaczącym mniej więcej „syn/córka”. Czasem też występuje przedrostek „de” lub „aen”, znaczący tyle co „pochodzący z”, „należący do”, na przykład Fionn de Eath to Fionn z Eath.

Zamiast – lub razem z nazwiskami – elfy używają też przydomków, znaczących we wspólnym na przykład „Srebrny Liść”, „Śpiewający Strumień”, „Czarna Chmura”.

Aen Seidhe żyją długo, za to niewiele jest młodzieży tej rasy. Wśród Starszego Ludu dzieci rodzą się bardzo rzadko, dłużej też trwa ich dorastanie – czyli czas, w którym bardziej niż inni narażeni są na szkodliwe przez świat niebezpieczeństwa. Ponadto elfia para ma zwykle tylko jednego potomka, choć często dzieje się tak, że mimo starań nigdy nie

doczekuje się dziecka. Nic w tym dziwnego, bowiem zazwyczaj elfka przechodzi owulację i staje się płodna tylko raz na dziesięć-dwadzieścia lat.

Nieustające zagrożenie zagładą (tak naprawdę: „naturalnym” wymarciem rasy) sprawiło, że u elfów nie rozwinęła się instytucja małżeństwa w ludzkim rozumieniu. Aen Seidhe podświadomie szukają okazji, by splodzić jak najwięcej potomstwa, co przejawia się w zainteresowaniu seksem z jak największą liczbą partnerów. Elfie pary łączy przede wszystkim wzajemna fascynacja i pożądanie. Przywiązanie oraz przyjaźń nie są dla nich najważniejsze. Gdy wygasa żar namiętności, kobieta i mężczyzna rozstają się bez żalu. Oczywiście zdarzają się pary, które trwają mimo zmieniających się uczuć, wzlotów i upadków. Elfie pozostają jednak w takich związkach wyłącznie z własnej, nieprzymuszonej woli, bez nakazów i słów. Sytuacja zmienia się nieco, gdy para doczeka się dziecka. Wówczas to wspólnie zajmują się jego wychowaniem, nie bacząc na wzajemne uczucia. Ewentualne rozstanie następuje dopiero wtedy, gdy potomek zdolny jest już do samodzielnego życia.

Narodziny dziecka to dla każdej elfiej społeczności wydarzenie ważne i niezwykłe. Zawsze uroczystość świętowana, a dziecko, w razie potrzeby, może znaleźć opiekuna i nauczyciela w każdym członku społeczności.

Z nieustanną potrzebą prokreacji wiążą się dwie ciekawostki. Po pierwsze, frywolne elfy całkowicie odrzucają homoseksualizm, jako że nie prowadzi on do płodzenia potomstwa. Po wtóre, szukają partnerów wśród innych, żywotniejszych ras, przede wszystkim ludzi. Mieszkańcy, jeśli rodzą się z matki elfki, są wychowywani tak jak zwykłe elfy. Potomkowie ludzkich kobiet, dzięki naukom matek, stają się bardziej ludźmi niż elfami. Starszy Lud przygarnia ich czasem pod swoje skrzydła; Aen Seidhe rzadko traktują ich jak odmienców. Ludzie z kolei widzą w półelfach dziwadła. I raczej nie odróżniają ich od zwykłych Aen Seidhe. Jeśli elfie cechy są wyraźne, dyskryminują mieszaińców tak jak innych niełudzi.

Elfry są pozbawione własnego państwa, trudno więc odpowiedzieć na pytanie, jaki styl rządów albo władzy preferują. Starszy Lud żyjący w miastach podporządkowuje się miejscowej administracji – albo bezpośrednio, albo za pośrednictwem samorządów gett. Dzikie elfy łączą się w niewielkie grupy, gdzie przywództwo obejmuje najbardziej charyzmatyczny osobnik. Kobiety nie są dyskryminowane.

Skryci i sprytni: Opowieść o gnomach

Percival Schuttentbach nie był krasnoludem. Spód mokrego kaptura, miał skotunionej brody, wyzierała długi i szpiczasty nos, niezawodnie określający przynależność posiadacza do starej i szlachetnej rasy gnomów.

„Człczost ognia”

Gnomy to spokojni, pracowiti i bardzo tajemniczy ludek. Krąży o nich wiele niesamowitych opowieści, począwszy od



sprośnych, a skończywszy na mrocznych i odrażających. Istoty te rzadko opuszczają swe podziemne osiedla, rzadko też odwiedzają je przedstawiciele innych ludów. Dlatego są chyba jedyną rasą, która nie ucierpiała przez człowieka.

To ludek bogaty, wesoly i przyjazny pozostałym rasom, w gościnności nie ustępujący niziołkom, a chciwością – krasnoludom. Ich słynna tajemniczość ma powód dosyć prozaiczny: wręcz boskim kultem otaczają naukę (szczególnie technikę, chemię i metalurgię), oddając jej się chętnie i z zapalem, znajdując w niej wszelkie podniety i emocje – nie czują więc potrzeby kontaktu z innymi ludami.

Gnomy są istotami praktycznymi i pomysłowymi, bardziej jeszcze niż krasnoludy. Potrafią znaleźć zastosowanie dla każdego niemal przedmiotu, a z pozornie nieprzydatnych rzeczy w mgnieniu oka zbudować skomplikowane maszyny. Nie utworzyły jednak państwa; ich społeczności zamieszkujące podziemne korytarze przypominają wielkie komuny, zarządzane przez więcej i szanowane osoby – zwykle najlepszych rzemieślników.

Dla gnomów sztuką i pięknem są ich wynalazki, czasem dosyć szalone. Wielką radość znajdują też w płataniu wszelkiego rodzaju psikusów – co przebywanie z nimi czyni dosyć uciążliwym. Często urządzają kawalerskie turnieje, a ich zwycięzców darzą wielkim szacunkiem. Złośliwi twierdzą, iż zwyciężstwo niesamowitych, gnomich wynalazków powstało jako rekwiizyty do figli...

Oto porównanie, które nie przystaje do baśniowego świata, jednak trafnie oddaje specyfikę gnomów – w sytuacjach stresowych, wymagających inwencji i pomysłów, typowy gnom zachowuje się tak, jak MacGyver albo Pomysłowy Dobromir.

Garść przydatnych informacji

Zajmowane tereny

Osiadła gnomów są rozsiane po wzgórzach i górach całego Kontyentu – jednak najwięcej żyje ich w górach Tir Tochair i masywie Mahakamu, gdzie (raczej teoretycznie) podlegają władzy krasnoludzkiego starosty.

Stosunek do innych ras

Gnomy darzą wielką sympatią swoich krewniaków krasnoludów. Do innych ras mają stosunek obojętny.

Język

Mowa gnomów przypomina język krasnoludzki, jest tylko bardziej od niego gardłowa – oba języki odróżni jednak tylko wprawny słuchacz. Gnomy nie czynią żadnego sekretu ze swej mowy, jednak w kontaktach z innymi rasami wolą używać wspólnego.

Stroje

Gnomy ubierają się podobnie do krasnoludów, z jedną różnicą – ich stroje mają zwykle mnóstwo kieszeni: dużych, małych, widocznych i sekretnych. Wykorzystują je do przenoszenia różnych przydatnych drobiazgów.

Imiona i nazwiska

Przykładowe imiona męskie: Humfrey, Percival, Teobald, Wilibald.

Przykładowe nazwiska: Kretschmar, Schuttenbach, Rumpelstelt, Stockinger.

dla samego piękna ani sztuka dla sztuki. W krasnoludzkim języku brak nawet pojęcia określającego przedmiot wyłącznie paradny. Inkrustowany złotem miecz nadal pozostaje znakomitą bronią, wysadzany kamieniami kielich pomieści zarówno wino, jak i gorzałkę. Piękno może być ewentualnie oznaką prestiżu – nigdy wartością samą w sobie. Złośliwi mawiają, że krasnoludzy zdołali swoje przedmioty tylko po to, by trudniej było je ukraść.

Krasnoludy kochają ziemię – nie zajmują się jednak rolnictwem, wolą badać jej głębinę i szukać ukrytych tam bogactw. Czują się bezpiecznie tylko w bezpośrednim pobliżu ziemi – dlatego zwykle czynią swymi domami odpowiednio dostosowane jaskinie i pieczary, wykuwają też własne tunele i hale. Z upodobaniem zajmują się doczesnymi pracami: rzemiosłem i handlem. Krasnoludy są też wynalazcami przemysłu – one zbudowały pierwsze manufaktury i huty, pierwsze nauczyły się wykorzystywać do napędzania mechanizmów siły drżące w rzekach, sprężynach i parze.

Krasnoludy pojmują świat w dość prosty sposób. Mają tendencję do dzielenia wszystkiego na białe i czarne. Uznają tylko wartości podstawowe, fundamentalne: honor, uczciwość, odwagę, miłość do bliskich. Dalekie są jednak od fanatyzmu, kierują się przede wszystkim swym przysłowiom, zdrowym rozsądkiem. Dla krasnoluda złamanie danego słowa to wielka hańba – ci, którym za życia nie było dane dotrzymać obietnicy, cedują jej spełnienie na swoich potomków.

Rzadko cofają się w boju, jednak głupia śmierć to dla nich żaden zaszczyt, więc gdy widzą przegraną, bez oporów salwują się ucieczką. Krasnoludy są uczciwe w stosunku do przyjaciół lub osób, które uznają za nieszkodliwe, wobec wrogów zaś stosują rozmaite fortele. Kochają bliskich – tym bardziej, że więzy rodzinne są u nich znacznie silniejsze niż u innych ras. Zazwyczaj mieszkają wspólnie, całymi wielopokoleniowymi rodami. Potrafią jednak zrozumieć, że niektórzy pragną się usamodzielniać i opuścić rodzinne siedlisko. Nie okładają takich osób anatemią – jednak wychodzą z założenia, że ten, kto zdecydował się na odejście, nie powinien prosić członków swego klanu o pomoc. Jedynym wyjątkiem są krasnoludy mieszkające w miastach, uważane przez większość pobratymców pozostałych w rodzinnych osiedlach za odszczepieńców.

Jedna krasnoludzka rodzina obejmuje zwykle kilka pokoleń oraz mrowie krewnych i spowinowaconych. Częstość w jej skład wchodzi osoby noszące różne nazwiska. Każdy klan ma swoją nazwę, ale raczej nie wymienia się jej podczas prezentacji – szczególnie członkom innych ras.

Wszystkie wspomniane zalety czynią z krasnoludów wiernych przyjaciół, świetnych żołnierzy, sumiennych pracowników oraz znakomych kupców i bankierów. Obecnie większość banków Kontyentu znajduje się w krasnoludzkich rękach, a nazwiska takich rodzin bankierskich jak Cianfanelli albo Vivaldi stanowią wręcz synonim uczciwości i bezpieczeństwa. Szukając analogii w naszym świecie, sławę interesów prowadzonych przez krasnoludy można przyrównać do dobrego imienia banków szwajcarskich.

Bitni i pracowici:

Opowieść o krasnoludach

– *Równy krok! Równy krok!* – ryczał Barclay Els. – *Dzierż sztyki! Pieśń, kurważ mać, pieśń! Nasz pieśń! Naprzód, Mahakam!*
Z kilku tysięcy krasnoludzkich gardel wydarła się słynna mahakamska pieśń bojowa.

Hooouuuul! Hooouuuul! Hou!
Czekajcie klienty!
Wnet nam pójdzie w pięty!
Rozleci się ten burdel!
Aż po fundamenty!
Hooouuuul! Hooouuuul! Hou!

„Pani Jeziora”

To prawdziwe dzieci ziemi. Są prości (lecz nie prostacy), szczerzy i dbający tylko o sprawy najważniejsze. Nie szukają wyrafinowanych podniet, obce im są wielkie, artystyczne uniesienia. Do życia podchodzą praktycznie: więcej zachwyty wzbudzi u nich solidnie wykonana łopata niżli cudowny posąg. Nie znaczy to jednak, iż nie lubią otaczać się pięknem – wręcz przeciwnie, wytwory krasnoludzkich rzemieślników słyną z misternego wykonania. Nigdy nie jest to jednak piękno

Język

Krasnoludy w obecności obcych porozumiewają się (także ze sobą) zwykle we wspólnym, który doskonale znają. Posiadają jednak własną mowę – o ostrym gardłowym brzmieniu, przypominającą nieco język staronormalski lub starogermański. Nie uznają jednak za stosowne dzielenia się nią z innymi rasami, sami uważając ją raczej za pamiątkę po dawnych czasach niż powszechny sposób porozumiewania.

Stroje

Krasnoludy preferują ubrania luźne i wygodne, w naturalnych kolorach: tuniki, spodnie, nogawice, płaszcze. Ich ulubionymi kolorami są brąz i czerń. Charakterystyczną cechą krasnoludźkiego ubioru jest kaptur, noszony razem z opończą albo jako część płaszcza.

Na specjalne okazje krasnoludy przywdziewają stroje bardziej wykwintne – podobne do tych, których używają ludzie, choć oczywiście mniejsze.

Imiona i nazwiska

Przykładowe imiona męskie: Barclay, Caleb, Dennis, Figgis, Golan, Hoog, Justin, Molnar, Munro, Paulie, Regan, Sheldon, Xavier, Yarpem, Yazon, Vimme, Zoltan.

Przykładowe nazwiska: Brouver, Bruys, Chivay, Cianfaneli, Cranmer, Dahlberg, Drozdeck, Els, Giancardi, Ingvar, Merluzzo, Miskun, Moran, Skaggs, Stratton, Varda, Vivaldi, Zigrin.

ujezdanie dzikich muflonów. Krasnoludy nie przebijają też w słownictwie, uznając wulgaryzmy za niezbędny element prawdziwej męskiej rozmowy. Za najlepszą metodę rozstrzygania drobnych sporów uważają pojedynek na pięści.

Krasnoludy nie są pozabawione wad. Ich największą przywarą jest chciwość. Choć praktyczne aż do bólu, dla bogactw robią wyjątek i często zbierają je dla samego posiadania. Gdy mówią i myślą o złocie, ogarnia je prawdziwe szaleństwo. Posuną się do wielu rzeczy, aby zdobyć skarby, i wiele uczynią, aby nie musieć ich nikomu oddawać.

Za wadę uważa wypada też prawie zupełny brak poszanowania dla *savoir-vivre'u*. Krasnoludy nie potrafią pojąć subtelnych zasad dobrego wychowania. Uważają je za jakieś szaleńcze wybryki. Same są bezpośrednie, szczere, a w wyrażaniu opinii dosadne. Nie kryją też specjalnie czynności naturalnych, uznawanych przez inne rasy za wstydlive. Nikogo nie dziwi ani nie szokuje publiczne bkanie, puszczanie wiatrów, drapanie się albo oddawanie moczu.

Wśród krasnoludów rodzi się niewiele kobiet. Dlatego dbają o nie i szanują jak mało kto. Zazdrośnie też ich strzegą, święcie przekonani, iż wszyscy wokół pożądają cennych bab. W związku z tym nieliczni przedstawiciele innych ras widzieli krasnoludzką kobietę: co owocuje wieloma, często dosyć niesmacznymi plotkami o sposobie rozmnażania się owego ludu.

Krasnoludy nie mają tak frywolnego podejścia do spraw seksu, jak choćby elfy – są monogamiczne i wierne partnerom. Kobiety innych ras nie pociągają ich, nie mogą też mieć z nimi dzieci. Łękając się biologicznej zagłady, wyznają zasadę, że każda kobieta musi posiadać męża, a każde małżeństwo jak najwięcej dzieci. Ożenek ma niewiele wspólnego z miłością; zasłużonemu krasnoludowi, po złożeniu specjalnego podania, stała żona jest „odgórmie” przydzielana. Dzięki temu sprytnemu zabiegowi rozmnażają się tylko



Rządy w klanie sprawuje niepodzielnie najstarszy mężczyzna, zwany starostą. Teoretycznie jego władza jest nieograniczona, może nawet decydować o życiu i śmierci krewnych. W praktyce jednak jego poczynania ogranicza zdrowy rozsądek – oraz obawa przed buntem młodszych członków rodziny. Gdy starosta jest już stary i schorowany, albo po prostu nieudolny, często rzeczywistą władzę przejmuje najbardziej charyzmatyczny członek rodziny.

Krasnoludy żyją na całym Kontynencie, lecz wiele klanów jest rozdrobnionych. W tej sytuacji wewnętrzne więzi ulegają znacznemu osłabieniu – przebywający gdzieś daleko starosta rodu nie ma większego wpływu na sprawy poszczególnych galezi klanu. Ich członkowie słuchają własnych „lokalnych” starostów i częstokroć dają początek nowym rodom.

Krasnoludy cenią posłuszeństwo – zarówno względem starszych, jak i przełożonych. Nie mieści im się w głowie bunt dla samego buntu. Ten, kto nie zgadza się na życie wewnątrz konkretnego układu, nie walczy z nim, lecz po prostu odchodzi. Krasnoludy nie są indywidualistami, cenią sobie współdziałanie i głęboko wierzą w istnienie wartości ważniejszych od życia jednostek.

Krasnoludy cechuje kult męskiej siły i jurności – w związku z niewielką liczbą krasnoludzkich kobiet nie oznacza on jednak bicia miłosnych rekordów. Mały lud kocha za to biatytki, walkę i wszelakie proste, męskie zawody (choćby siłowanie się na rękę albo próba szybkości opróżniania kolejnych kuflów), ceni sobie też niebezpieczne sporty: na przykład

najwartościowsze jednostki. Utrzymanie dużej liczby potomstwa nie jest czymś kłopotliwym, dzieckiem bowiem musi opiekować się cały klan. Wyjątkiem od zasady nagradzania żoną jest sytuacja, gdy jakaś niewiasta owdowieje: prawo nakazuje wówczas, aby posubiła brata albo ojca zmarłego – oczywiście, jeśli ten jest w stanie wolnym. Biedak zwykle nie ma nic do gadania... Krasnoludy wyznają też zasadę, że kobieta może rządzić tylko domowym gospodarstwem. Niewiast nie dopuszcza się do władzy, a w większości spraw podlegają kontroli swych ojców i mężów.

Garść przydatnych informacji

Zajmowane tereny

Ojczyzną krasnoludów i ich największym skupiskiem jest masyw Mahakam, na południowym wschodzie Temerii. Tam znajdują się ich wielkie grody, liczne osiedla, huty i manufaktury. Kraj ten teoretycznie stanowi część Temerii, w praktyce zaś jest niezależnym państwem, rządzonej twardą ręką naczelnego starosty. Poza Mahakamem krasnoludzi mieszkają w ludzkich miastach, tworząc tam zorganizowane i zwarte społeczności, zazwyczaj zamykające się w gettach.

Stosunek do innych ras

Krasnoludy czują niechęć do elfów, mając im za złe pogardliwy stosunek do innych ras – wciąż też pamiętają dawne wojny. Wobec innych ludów zachowują zycliwą neutralność, wyznając zasadę, iż nie należy wtrącać się w ich sprawy, jeśli i one do niczego się nie wtrącają. To właśnie krasnoludy jako pierwsze zrozumieli, że jedyną szansą na przetrwanie dla nieludzi jest ułożenie się z człowiekiem. Ci, którzy zostali w miastach, starają się więc zbytnio nie wychylać, ufając, iż wszelkie sprawy zdołają załatwić dzięki rasowej solidarności i wpływowi handlowo-finansowym.

Zaradne i wewnętrznie zwarte krasnoludy często wzbudzają niechęć wśród ludzi, szczególnie jeśli kłują w oczy swoim bogactwem. Od czasu do czasu znajduje się jakiś demagog, usiłujący wmówić kniotkom istnienie krasnoludzkiego spisku. Czasem udaje mu się ich przekonać – dochodzi wówczas do brutalnych i krwawych pogromów.

gorszych, poślednich. Są mniej subtelni od elfów, nie znają się tak na rzemiośle i handlu jak krasnoludy, zaradnością przewyższają ich niziołki. Żyją krótko, są podatni na choroby, długo wylizują się z ran... Jednak to właśnie oni rządzą Kontyentem. Inne rasy zmieniły w swoje sługi, zniszczyły, wyparli w niedostępne rejony albo zmusili do asymilacji. Na gruzach starszych cywilizacji zbudowali królestwa i potężne imperia. Co jest tego przyczyną?

Przed wszystkim wszechstronność. Człowiek to gorszy artysta niż elf czy lichy kowal w porównaniu z krasnoludem; w razie potrzeby potrafi jednak szybko stać się jednym albo drugim. Umie błyskawicznie się dostosowywać do warunków, w jakich przychodzi mu żyć – w ciągu jednego, krótkiego zresztą żywota, kilkakrotnie się „przekwalifikować”. Uczy się szybko, przedko przyswajają nowe doświadczenia. Jest przy tym praktyczny, bardziej niż na piękno swoich wytworów zwraca uwagę na ich funkcjonalność.

Co więcej, dzięki temu, że stale zwraca się ku nowemu i obcy jest mu ekstremalny konserwatyzm (charakteryzujący chociażby elfy), po pewnym czasie nabywa wiedzę pozwalającą dopasować warunki do potrzeb. Nie mogąc wyżywić się, zbierając owoce i korzonki, nauczył się uprawiać rośliny. Aby nie tracić czasu ani energii na polowania, ośwoił zwierzęta i tuż przy domostwie trzyma żywe zapasy mięsa, skór i wełny.

Ludzie, choć potrafili bardzo dobrze posługiwać się magią, nie są istotami przesiąkniętymi nią w takim stopniu jak na przykład Aen Seidhe. Nie umieją za pomocą czarów zaspokoić większości potrzeb. Podpatrzyli więc u krasnoludów przemysłowe metody wytwarzania dóbr. Nie wnieśli przemysłu na takie wyżyny jak mieszkańcy Mahakamu, jednak działało na wystarczająco sprawnie, by uniezależnić ich od niepewnej pomocy magii.

Kolejną przyczyną ludzkiej potęgi jest cechująca tę rasę wielka ciekawość. Jej członkowie stale są w ruchu, wciąż pragną poznawać nowe ziemie i nowe kultury. Oczywiście, nie byłiby sobą, gdyby owa ciekawość nie wiązała się z poszukiwaniem kolejnych rzeczy dających się wykorzystać praktycznie. Geografowie opisują nowe krainy, aby władcy wiedzieli, co opłaca się podbić albo którą przeprowadzić szlaki handlowe. Wiedza o siłach natury pomaga w jej ujarzmxianiu – dzięki zjawcom przyrody powstają tamy, młyny oraz lepsze okryty.

Ludzie to istoty bardzo płodne – w czym także dopatrywać się można źródeł ich potęgi. Ludzka kobieta może zaisć w ciąży prawie przy każdym stosunku, a rodzić co rok. Wiele dzieci umiera, zanim skończy kilka lat, jednak i tak przyrost naturalny jest bez porównania większy niż u innych ras (wyłączając może niziołków). Duża liczebność to duże zapotrzebowanie na tereny do zasiedlenia i uprawy. Stąd właśnie bierze się ludzka ekspansywność i zaborczość.

Wśród ludzi – jak w każdej dużej grupie mającej stosunkowo ograniczony dostęp do środków zapewniających przetrwanie – trwa zacięta walka o byt, wyrażająca się nieustającą rywalizacją o żywność, pieniądze i kobiety. Jej efekt to charakteryzująca człowieka brutalność i bezwzględność. Nie ceni zbytnio życia, także przesadnie nie krępuje się sprawami związanymi z honorem, wyznając zasadę „cel uświęca środki”. Wyraźnie to było widać podczas pierwszych starć z elfami.

207

Zaborczy i brutalni: Opowieść o ludziach

— *Tedy wojna, panie. Jak dawniej. Nie nowina nam, nie? Żyją w górach bobolaki, gdzie one teraz? Po lasach kołaczą się jeszcze dzięki elfy i dzwizony, ale i z tymi koniec będzie niebawem. Wywalczym co nasze. Jako działawie nasi...*

„Trochę poświęcenia”

Na pierwszy rzut oka ludzie nie wyróżniają się zbytnio na tle innych rozumnych ras. Sprawiają wręcz wrażenie istot

Gać przydatnych informacji

Zajmowane tereny

Ludzi można spotkać na terenie całego Kontynentu, na polach i w górach, puszczech i na wyspach. Nie zdołali zasiedlić tylko lodowych i paskowych pustyń, ale od pewnego czasu je penetrują.

Stosunek do innych ras

Nie ufają i lekają się elfów; boją się brutalności krasnoludów, których nieokrzestanie wzbudza w nich niechęć – jednakowoż ze wszystkich ras uważają je za najbliższe sobie charakterem. Niziołki traktują z pobłażaniem i rzadko kiedy poważnie. Kulturę gnomów znają słabo i niezbyt ją rozumieją.

Język

Większość ludzi mówi językiem wspólnym. Wyjątek stanowią Nilfgaardzycy oraz mieszkańcy Skellige, posługujący się lokalnymi odmianami Starszej Mowy.

Stroje

Przypominają ubrania z ziemskiego średniowiecza, głównie jego końca: dublety, kaptury, nogawice, spodnie.

Imiona i nazwiska

W Nilfgaardzie i na wyspach Skellige używa się zwykle imion i nazwisk pochodzących ze Starszej Mowy (choćby patronimiku „aep”). Podobne miana występują też w innych zakątkach świata, szczególnie tam gdzie związki i kontakty z elfami są silne i częste. W wielu zakątkach Kontynentu często używa się nazwisk określających miejsce, z którego pochodzi dana osoba (na przykład Geralt z Rivii) lub też jej przydomek. Obowiązuje zasada – im lepiej urodzony człowiek, tym wymyślniejsze nosi miano.

Przykładowe imiona męskie: Adam, Abergard, Abrad, Agloval, Almavera, Amavet, Anzelm, Axel, Beau, Boratek, Boreas, Cahir, Caldameyn, Connor, Czop, Dagobert, Dagorad, Duny, Ekkehard, Emhyr, Esterad, Everett, Foltest, Fredfalk, Freixenet, Fulko, Geoffrey, Geralt, Herbert, Immanuel, Ivo, Jan, Jarre, Julian, Kennet, Korin, Leo, Mikula, Nadbor, Niedamir, Nikodemus, Nivellen, Nosikamyk, Novosad, Odo, Olsen, Radowid, Roderick, Roegner, Sigismund, Silvester, Stefan, Valdo, Vattier, Velerad, Vilibert, Vizimir, Vratimir, Vysogota, Windsor, Yurga, Zelest, Zgarb.

Przykładowe imiona żeńskie: Adalia, Adda, Agnes, Akeretta, Alvina, Angoul[oj]ne Anna, Britta, Carthia, Cilla, Deczka, Eliza, Essi, Filippa, Joanna, Julia, Lydia, Maria, Marti, Mistle, Muriel, Nina, Renfri, Shani, Tissaia, Triss, Yennefer, Veveker, Visenna, Zolotlika, Zuleyka.

Przykładowe nazwiska: Abatemarco, Artevelde, Aubry, Barring, Bekker, Berrant, Blunden, de Boot, Bugiaro, Effenberg, Eilhart, Giambattista, Imbra, Marx, Michelet, Mirce, Mun, de Noailles, Novacus, Raby, de Rideaux, de Ruyter, Skellen, Talbot.

Przyzwyczajony do honorowych pojedynków i unikający zabijania Starszy Lud był dziesiątkowany przez walczących w grupie, bezlitosnych wojowników.

Obecnie, pod wpływem kontaktu ze starszymi rasami, niektórzy ludzie (choćby rycerze) uznają postępowanie prawe i szlachetne za absolutnie konieczne. Jednak, ku swojemu zdumieniu, w sytuacjach ekstremalnych zdarza im się odchodzić od wydawałoby się, świętych zasad, co dla, dajmy na to krasnoluda, byłoby niemożliwe.

Kolejną zaletą ludzi jest brak wybujałego indywidualizmu. Cenią prawa i swobody jednostki, jednak jest dla nich czymś zupełnie naturalnym, iż mogą istnieć rzeczy od niej ważniejsze. Potrafią bez żalu umierać za swoją ojczyznę lub dla swych władców. Gdy konieczne jest działanie wspólne, zwykle zapominają o prywatnych ambicjach i sprawiedliwie dzielą się zadaniami.

Starsze, podbite przez ludzi rasy częstokroć gardzą ciemiężcami. W przeciwieństwie do nich, zwycięscy ludzie pełnymi garściami czerpią z elfich i krasnoludzkich wzorców, na ich bieżąc budując własną, oryginalną cywilizację.

Sztuka, nauka i rzemiosło człowieka stoją na niewiele niższym poziomie niż u ich mistrzów – nieludzi. Organizacja i osiągnięciami ustrojowymi ludzie znacznie ich przewyższają: wszak tylko oni posiadają własne, suwerenne państwa.

Chwała Cesarstwa: Opowieść o Nilfgaardzie

— *Uwierz mi, Jaruga nie zatrzyma Nilfgaardczyków. Zimą, gdy rzeka zamrzanie, poroju dalej. Mówię ci, trzeba wiać aż na Północ, może tam nie dojdą. Ale nawet jeśli tam nie dojdą, nasz świat nie będzie już taki, jaki był.*

„Coś więcej”

Ci, którzy porównują Nilfgaard i północną część Kontynentu, nadszyci się nie mogą, jak przedstawiciele tej samej rasy zdołali zbudować dwie tak różne cywilizacje. Trudno im też uwierzyć, że tak długo rozwijały się, prawie nic o sobie nie wiedząc.

Ludzie, którzy osiedli na dalekim południu, zamiast walczyć z elfami, postanowili z nimi koegzystować, co po wiekach zaowocowało stopniem się obu ras w jedną, oryginalną kulturę. Każda z ras wniosła to, co miała najlepsze: człowiek żywotność i wszechstronność, elfy wiedzę, magię i umiowanie piękna. Ośrodkiem owej kultury było miasto Nilfgaard nad rzeką Alba. Jego przedsiębiorcy i bitni mieszkańcy szybko uzależnili od siebie okoliczne ludy, tworząc wielkie, wspaniałe zorganizowane cesarstwo. Jednak miano Nilfgaardczyków – o czym mało kto wie – przysługuje tylko mieszkańcom stolicy i jej najbliższych okolic.

Mieszkańcy cesarstwa, choć podczas wojen niezwykle brutalni i bezwzględni, okazali się bardzo tolerancyjni wobec już okiełznanych ludów. Każdą próbę oporu okrutnie dławili, jednak na co dzień starali się być dobrymi gospodarzami, a nie srogimi okupantami. Nierzadko też pozostawiali rządy

dotychczasowym władcom – pod warunkiem, iż uznali oni zwierzchność nilfgaardzkiego cesarza. Mieszkańcom uzależnionych krajów często żyło się lepiej niż w czasach niepodległości. Co miało oczywiście znaczenie dla integracji imperium.

Sekretem potęgi Nilfgaardczyków – oprócz wzorowej organizacji i mądrych rządów – była wielka otwartość na inne kultury. Znając wspaniałe owoce koegzystencji z elfami, rzadko odrzucał cywilizację podbitych ludów, nawet tych określanych mianem barbarzyńskich. Starali się przejąć z nich to co najlepsze. Świątynym tego przykładem jest wyposażenie typowego nilfgaardzkiego piechura, na które składają się najlepsze elementy uzbrojenia i wyposażenia kilku ludów.

U Nilfgaardczyków ludzkie geny przewyciężyły elfie – fizycznie są ludźmi, jednak ich kultura niezmiernie przypomina obyczaje Starszego Ludu. Wystarczy wspomnieć, iż codziennie posługują się własnym dialektem Starszej Mowy, niezmiernie cenią misterność sztuki, a nielicznych już elfów czystej krwi bardzo szanują. Choć żyją w kraju rządzonym twardą ręką, nie dyskryminują nikogo ze względu na jego rasę, narodowość albo wyznawaną religię. Z jednym wyjątkiem – w przeciwieństwie do krajów północy, gdzie kobiety są prawie równe mężczyznom, nilfgaardzkie niewiasty nie mają wiele do powiedzenia: życie spędzając jako ciche towarzyszki mężów, zamknięte w czterech ścianach domostw.

Stopień wewnętrznej organizacji imperium jest imponujący, choć momentami przeraża – można odnieść wrażenie, że państwo usiłuje ingerować w każdy aspekt życia. Nad koordynacją i wykonywaniem cesarskich zarządzeń czuwa biurokracja, a egzekwowaniem prawa i likwidacją wewnętrznych wrogów zajmują się liczne tajne i jawne służby. Nawet czarodzieje, którzy na północy posiadają władzę prawie równą królom, w Nilfgardzie poddani są ścisłej kontroli cesarza i swą wiedzę wykorzystują przede wszystkim w służbie imperium.

Funkcjonowanie państwa oparte jest na systemie niewolniczym. Niewolnicy pracują w hutach i kamieniołomach, uprawiają pola, pasą stada i usługują w domach. Każdy mieszkaniec nilfgaardzkiego miasta stara się mieć choć jednego niewolnika – brak takowego uchodzi za przejaw ubóstwa. Niewolnicy dostarczają też rozrywki – zarówno wyrafinowanej, grającej na instrumentach i występującej w teatralnych przedstawieniach (niewolnik potrafiący grać na fletni kosztuje znacznie więcej niż zdrowy, potężny mężczyzna), a także znacznie prostszej – „pracując” w zamkach i biorąc udział w walkach gladiatorów.

Osoby niechęćne Nilfgaardczykom (a jest takich немало) twierdzą, że cesarstwo tak wzrosło w siłę, bowiem jego mieszkańcy mogli zajmować się tylko nauką i wojaczką, cięższe prace spychając na niewolnicze barki. Niewolnicy są traktowani jak przedmioty, jednak prawo zakazuje kaleczyć ich lub zabijać bez powodu. Krzywdę czynić wolno tylko niewolnikom krnąbrnym i nieposłusznym. Wobec niewolnego, prawo bywa bezlitosne – gdy, na przykład, jeden z niewolników zamorduje swego pana, uśmierca się wszystkich niewolników zabitego.

System niewolniczy, wymagający stałego dopływu nowej siły roboczej, zmusza cesarstwo do prowadzenia bezustannych

Garść przydatnych informacji

Zajmowane tereny

Centrum Imperium znajduje się daleko na południu, często nie mieści się na nordlińskich mapach. W ostatnich latach, wskutek licznych podbojów, oparło się o góry Amell – i prawdopodobnie nie zamierza na tym poprzestać.

Stosunek do innych ras

Nilfgaardzcy szanują inne rasy i pełnymi garściami czerpią z ich dorobku. Szczególną atencją darzą elfy – choć już nie czcżą, jak to bywało przed wiekami. Do wolnych Nordlingów żywią dużą niechęć, uważając ich za godnych pogardy barbarzyńców. Głęboko wierzą, że podbijając kolejne krainy wypielniają szczytną misję szerzenia cywilizacji.

Język

Nilfgaardzki to lokalny dialekt Starszej Mowy, doskonale zrozumiały dla elfów. Jedynie nieliczni mieszkańcy cesarstwa znają język wspólny.

Stroje

Nilfgaardzcy zazwyczaj odziewają się skromnie, choć elegancko. Ulubionym kolorem jest czerń, zarówno w ubraniach cywilnych, jak i wojskowych. Ostatnio modne są wśród szlachty białe, szerokie kryzy.

Nilfgaard jako jeden z pierwszych krajów, wprowadził odrębne, wojskowe uniformy z ponaszywanymi symbolami stopni wojskowych i jednostek.

Imiona i nazwiska

Nilfgaardzcy z serca cesarstwa najczęściej noszą elfie imiona, choć używają też kilka nie stosowanych przez Starszy Lud.

Przykładowe imiona męskie: Ailill, Albrich, Anahid, Braibant, Caellach, Cahir, Congreve, Declan, Deithwen, Dermott, Dyffryn, Emhyr, Fergus, Gor, Maelchlad, Skellen, Sweers, Varnhagen.

Żeńskie: Aine, Assire, Dervla, Gwyndolyn, Mawr, Stefan, Stella, Ros.

Nilfgaardzkie nazwisko szlacheckie składa się z imienia matki, nazwiska rodowego (będącego imieniem założyciela rodziny) oraz imienia ojca, poprzedzonego elfim przedimkiem „aep” lub „var” – potomek, np: Cahir Mawr Dyffryn aep Caellach – Cahir z rodu Dyffrynów, syn Mawr i Caellacha. Inną, mniej popularną formą nazwiska, jest umieszczenie po „aep” imion obojga rodziców, na przykład: Clara aep Gwyndolyn Gor – Clara, córka Gwyndolyn i Gora.

W codziennych kontaktach, przedstawiając się, Nilfgaardzcy wymieniają tylko imię i nazwisko rodowe.

wojen, w wyniku których do imperium przybywają nowe zastępy robotników. Stracić wolność można za karę – zazwyczaj w ten sposób traktuje się niewypłacalnych dłużników. Po krainach imperium wędrują też grupy łowców niewolników,

czyhających na sieroty, włóczęgów – a czasem nawet samotnych wędrowców. Oczywiście, wszystko dla chwały cesarstwa.

Więcej informacji o Nilfgaardzie znajdzie się w powstającym właśnie dodatku.

Zaradni i weseli:

Opowieść o niziołkach

Cale zajście – od okrzyku Szczupaka po smarknięcie dziada Holofermesa – zajęło mniej więcej tyle czasu, co wypowiedzenie zdania: „Niziołki są niesamowicie szybkie i bezbłędnie miotają wszelkiego rodzaju pociski”.

„Pani Jeziora”

Niziołki to lud niezwykle. Starają się żyć dobrze z każdą rasą, kochają spokój i stabilizację. Nie przepadają za gwałtownymi zmianami, rzadko kiedy szukają przygód – pełnia szczęścia to dla nich stateczny los handlarzy oraz rolników. Bohaterami nie są dla nich słynni wojownicy czy wodzowie, ale pracownicy gospodarze i obrotni kupcy.

Wydawałoby się, że ten sympatyczny ludzek stanowi łatwy łup dla rozmaitych grabieżców, łowców niewolników albo po prostu zaborców. Nie bardziej mylnego! W sytuacjach ekstremalnych, gdy trzeba bronić życia i dobytku, owe pocziwe tushiochy stają się bitnymi i bardzo wytrzymałymi wojownikami.

Słyną z refleksu i zręczności, szczególnie gdy miotają pociski. Niejeden już rabuś skonał ugodzony sekaterem, nożem czy sierpem, ciśniętym przez pozornie niegroźnego farmera. Gdy przychodzą ciężkie czasy, weseli brzuchacze, na co dzień wypijający morze piwa i pochłaniający olbrzymie ilości jedzenia, potrafią miesiącami żywić się wodą i korzonkami – bez słowa skargi!

Kiedy jednak nie muszą zaciskać pasa, folgują sobie prawie bez umiaru. Trudno się zresztą dziwić ich zamięłowaniu do jadła i napitków, skoro hobbicka kuchnia, choć niewyszukana, nie ma sobie równej na całym kontynencie. Piwo i gorzalka robione przez niziołki to rarytas nawet na królewskich stołach!

Niziołki nie mają własnego państwa ni kraju. Niektóre wtapiają się w ludzkie społeczności, ale zazwyczaj łączą się w wiejskie, autonomiczne gminy, rządzone przez rady starszych. Nie przepadają za zbyt samodzielną władzą, dlatego o najistotniejszych sprawach dotyczących społeczności decydują zwykle na wiecach.

Garść przydatnych informacji

Zajmowane tereny

Najwięcej niziołków mieszka na od dawna skolonizowanym i bezpiecznym zachodzie Kontynentu. Swoje osiedla mały ludzek buduje zwykle w zacisznych i urokliwych miejscach: zielonych dolinach albo wśród łagodnych wzgórz, nad szumiącymi potokami. Sporo ich mieszka w redefaskiej krainie Hirundum, niedaleko od miasta Gors Velen.

Stosunek do innych ras

Są przyjazne wszelkim żywym istotom, choć elfy wzbudzają w nich lęk. Najbardziej lubią krasnoludy, z którymi łączą się zamięłowanie do jadła i trunków.

Język

Niziołki porozumiewają się wspólnym, choć pewne słowa wskazują na to, iż w odległych czasach posiadały własny język, zbliżony do Starszej Mowy.

Strój

Niziołki chętnie noszą lńiane koszule, wełniane kabaciki i kamizelki. Lubią ciepłe, naturalne kolory, takie jak żółty, zielony i brązowy. Podeszwy stóp mają twarde i porośnięte włosami, dlatego raczej nie używają obuwia.

Imiona i nazwiska

Przykładowe imiona męskie: Arno, Bernie, Cosmo, Dainty, Franklin, Holofernes, Hugo, Impatientia, Milo, Rocco, Sam, Sandy.

Przykładowe imiona żeńskie: Aloë, Begonia, Cinia, Gardenia, Impi, Incarvilla, Petunia, Tangerinka, Yasmin.

Przykładowe nazwiska: Ansbach, Baldenevveg, Biberfeldt, Frogmorton, Hardbottom, Hildebrandt, Hofmeier, Pennycuick, Vanderbeck.



ZIARNO PRAWDY



KSIĘGA O ŻYCIU NORDLINGÓW

Przekupnie, kramarze i wędrowni wydrwigrosze bałaslinie reklamowali towary i usługi, potęgując panujący dookoła rozgardiasz.

– Kalmary! Pieczone kalmary!

– Maś na krosty! Tylko u mnie! Niezawodna, cudowna maś!

– Koty, łowne, czarodziejskie koty! Posłuchajcie tylko, dobrzy ludzie, jak miauczą!

– Anulety! Elksiry! Miłosne filtry, łubczyki i gwarantowane afrodyzjaki! Od jednej szczypty nawet nieboszczyk wigoru nabierze! Komu, komu?

– Żeby wyrywać prawie bez bólu! Tanie, tanio!

„Krew elfów”

Niby oczywiście – grając w „Wiedźminą”, stajesz się mieszkańcem świata wykreowanego przez Andrzeja Sapkowskiego. Ale czy zastanawiałeś się, co naprawdę oznaczają te słowa? Na czym polega „wczucie się w postać”, przekonanie siebie samego, że żyje się w innym czasie i miejscu? „Wczucie się” to wyparcie się dwudziestowiecznego wychowania, przyzwyczajęń, często nawet sposobu myślenia. Byskawicznie wręcz przeniesienie się w skórę innej osoby, ukształtowanej przez całkiem inny świat. Zobaczenie tego świata jej oczyma, zapomnienie, iż naprawdę jest się tylko gościem z Ziemi.

To bardzo trudna sztuka, ale tylko jej opanowanie pozwala na pełne rozkoszowanie się grą fabularną. Chcąc osiągnąć tę umiejętność, konieczne trzeba zapoznać się z codziennością baśniowej krainy. Dowiedzieć się tego, co jej mieszkańiec wie od dziecka. Co widzi na każdym kroku i co uważa za naturalne. Trzeba zbudować sobie jak najbardziej pełny, plastyczny obraz innego świata. I natchnąć go wyobraźnią.

Wbrew tytułowi w świecie gry żyją nie tylko Nordlingowie. Podobny żywot wiodą też mieszkańcy północnych prowincji Nilfgaardu i zależnych odeń królestw – a także członkowie innych ras, chcący koegzystować z ludźmi.

Rządzący i rządzeni

– Mówili – belkotat wieśniak, zezując na gęs – że trzeba dać coś wielmożnemu, bo inaczej...

– Kto mówił – wrzasnął wojt. – Kto? Że ja niby co, łapówki biorę? Nie poznałam, powiadam! Woi, powiadam!

„Mniejsze zło”

Ludzie, nawet jeśli się do tego nie przyznają, uwielbiają wielostopniową hierarchię i wszelkie formalne regulacje życia. Osadnicy, którzy przed wiekami przybyli na Kontynent, tylko w legendach byli równi. Tak naprawdę bardzo szybko wprowadzili w krajach podział społeczeństwa jasno określający, kto jest rządzącym, a kto rządzonym.

Na szczyście społecznej drabiny stoi władca: król lub książę. Jest on SUZERENEM, czyli najwyższym rządcą wszystkich mieszkańców swego państwa i teoretycznym właścicielem wszystkich jego ziem. Te zaś oddaje w lenno najmłodszemu rycerzowi swego królestwa. Staje się w stosunku do nich starszym, czyli SENIOREM, a oni w stosunku do niego poddaniymi, czyli WASALAMI. Bezpośredni lennicy suzerena to BARONOWIE. Ci z lenników, którzy władają wielkimi obszarami, nazywają się HRABIAMI i KSIĄŻĘTAMI. Władca pozostawia pod swoim bezpośrednim zarządem część ziemi, tak zwaną DOMENĘ. Jeśli jest człowiekiem słabym, a co



gorsza ma silnych wasali, pod jego rzeczywistą władzę pozostaje tylko owa domeną, w reszcie państwa zaś każdy rządzi się jak chce. Z kolei baronowie wydzierżawiają znaczną część własnych posiadłości swym wasalom. Ci natomiast mają kolejnych wasali – i tak dalej...

Kiedyś podobne układy prowadziły do wielkiego rozdrobnienia kraju – tym bardziej, że każda rycerska posiadłość to zazwyczaj państwo w miniaturze. Nierzadko bywa samowystarczalną, a jego pan ma w praktyce absolutną władzę nad poddanymi. Co gorsza, całkiem niedawno w niektórych partiach Czerwch Królestw wyznawano zasadę „wasal mojego wasala nie jest moim wasalem”, przez co całe krainy rozpadały się dosłownie na kawałki.

Od pewnego czasu na Kontynencie panuje tendencja powiększania obszarów pozostających pod bezpośrednią władzą seniorów. Kraje stają się coraz bardziej zwarte, a pozabawieni ziemi rycerze przenoszą się do miast, zasilając szeregi zakonów rycerskich, stają się błędnymi rycerzami – albo, najczęściej, pozostają na utrzymaniu swego pana, tworząc jego dwór i zbrojną drużynę.

Jakie powinności ma wasal w stosunku do swego seniora? Przede wszystkim w zamian za dzierżawę ziemi musi stawieć

Rycerze i inna szlachta

Zdecydowana większość nordlińskiej szlachty to rycerstwo, jednak nie wszyscy dobrze urodzeni parają się wojaczką. O tych, którzy wybierają życie na gościńcach albo duchowne szaty, zapomnijmy. Choć nie tracą szlacheckich przywilejów, w praktyce stają się członkami zupełnie innej grupy społecznej. Co ciekawe, w szeregi rycerstwa i szlachty wejść mogą ci, którzy się wstawiają w walce, pasowani nierzadko od razu na polu bitwy.

Niektórzy szlachcice, miast wojować, wolą handlować – i nieźle im to wychodzi. Najczęściej sprzedają płony swych ziem, choć znane są nawet całe rody (szczególnie w Kovi-rze i Poviss), które zajęły się wyłącznie kupiectwem i bankierstwem, a nawet dzięki niemu w ogóle zyskały szlachecki tytuł. Ludzie ci również mogą otrzymać lenno.

W większości nordlińskich państw władcy krzywo patrzą na szlachciców, którzy nie zdobyli rycerskich ostróg i nie kwapią się z ruszaniem do boju. Szczególnie źle jest to widziane w Redanii, gdzie teoretycznie za zajmowanie się handlem grozi wręcz utrata szlachectwa. Z racji jednak bliskiego sąsiedztwa wolnego, kupieckiego miasta Novigradu, prawo to nie jest zbyt surowo przestrzegane.

się zbrojnie na każde wezwanie pana, i to razem z orężnymi pachokłami. W praktyce jednak bardzo trudno wymusić na nim wypełnienie owej powinności. Władce krępują rozmaite posiadane przez wasali przywileje, nadane nieopatrznie przez niego samego lub jego poprzedników. A to wojenna służba ograniczona jest tylko do jakiegoś określonego czasu lub obszaru, a to znowu trzeba za nią płacić i gwarantować odszkodowania za wojenne straty.

Przykładowy rycerz

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

In: 3 Og: 2 Wo: 2

Żywołność: 29 (6/12/18/21)

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 2

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/5/3

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

Zbroja: Brygantyna (3), przeszywanica (1), tarcza (2), hełm (2)

Broń: Miecz (k6+2xSi), buzdycan (k6+2xSi)

PW: 18

PM: 0

Manewry w walce wręcz: Blok, cios pięścią, kopnięcie.

Manewry w walce bronią: Cięcie/pchnięcie, finta, imbroccato, parada, riposta.

Wybrane umiejętności: Czytanie i pisanie 2, dowodzenie 1, dyplomacja 2, etykieta 3, jeździectwo 4, polowanie 1, taktyka 2, wiedza: heraldyka 2, wigor 3, zimna krew 1.

Często więc seniorzy wolą, aby ich poddani – miast wyruszać w bój – wykupywali się od służby brzęczącą monetą, którą można opłacić zawodowe wojsko. Nierzadko też senior nakłada na wasali osobną powinność składania daniny: pieniężnej lub w naturze. Oczywiście, wasal utrzymuje swego seniora, jeśli ten zawita w jego włości, dostarcza mu koni i wozów, a także zaopatruje wojsko, jeżeli ma nieszczęście posiadać ziemię na szlaku przemarszu. Szczególnym utrapieniem jest tak zwana hiberna, czyli obowiązek dawania owemu wojsku kwater zimowych. Wasale mają także obowiązek służenia panu radą oraz – przede wszystkim – być mu wierni i lojalni. On zaś zobowiązuje się do ochrony ich i opieki nad nimi.

Zdradę wobec seniora uważa się za jedną z najobrzydliwszych zbrodni – choć, jeśli pan nie wywija się z umowy, jest zły i okrutny, jego poddani mają prawo do wypowiedzenia mu posłuszeństwa. Wasale jednego seniora noszą nazwę PARÓW, czyli równych. Sąd parów rozpatruje sprawy dotyczące wiarołomstwa wobec pana.

Nadaniu lenna towarzyszy dosyć widowiskowy rytuał, pochodzący z czasów, gdy na Kontynencie nie było jeszcze tak rozwiniętej biurokracji i aby jakiś akt prawny zaistniał w świadomości ogółu, musiał mieć wielu świadków i dobrze wbić im się w pamięć. Podczas składania hołdu wasal klęka przed seniorem i wkłada swe dłonie w jego. Ten podnosi go z klęce, na znak przyjemna całuje w usta i wysłuchuje lennej przysięgi. Potem wręcza mu symbol darowanego lenna – zazwyczaj chorągiew. Teoretycznie lenno nadaje się dożywotnio i potomek wasala musi odnowić kontrakt. W praktyce jednak lenno jest się dziedziczne.

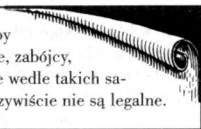
Rycerze to drugi (po królu) stopień społecznej drabiny. Niżej znajdują się chłopci i mieszczanie. Ci pierwsi stanowią zdecydowaną większość mieszkańców państwa. Są zależni od szlachty w ten sam sposób, co wasale od seniorów – tyle że

213

Panu zależy zwykle na zasiedleniu swej włości – wszak im więcej poddanych, tym więcej danin. Chętnie zakłada nowe wsie (a także miasta). Formalności z tym związane, w tym i sprowadzenie osadników, spycha na zaufaną osobę, zwaną SOŁTYSEM lub, w przypadku miast, WÓJTEM. Staje się zwykle bezpośrednim rządcą osiedla i reprezentantem pana ziemi – w tym choćby przewodniczącym lokalnego sądu, tak zwanej ławy. Sołtsem/wójtem często zostaje jakiś niezamożny rycerz – choć niekiedy także tak być musi. W okresie zagospodarowywania, osadnicy zwolnieni są od świadczeń wobec swojego pana – nazwa się to wolnizną i trwa od kilku do kilkunastu lat, w zależności od tego, ile pracy trzeba włożyć w założenie osiedla.

W niektórych, dzikszych rejonach – szczególnie na południu – istnieje starszy typ wsi, tak zwana OSADA SŁUŻEBNA. Osiedla takie są zwykle zakładane przez lokalnego władcy, który od jej mieszkańców wymaga różnorakich świadczeń, na przykład dostarczania określonych towarów albo zwierząt. Rodzaj powinności łatwo można poznać po nazwie wsi – istnieją Sokolniki, Grotniki, Korabie, Smolary...

Własne cechy mają też osoby z półwiatka: zębracy, złodzieje, zabójcy, nawet ładacznice. Działają one wedle takich samych zasad, jak inne, choć oczywiście nie są legalne.



i właścicieli rzemieślniczych warsztatów, czyli mistrzów/majstrów. Ich członków łączy wspólnota interesów – współpracują ze sobą, razem zwalczają konkurencję, dbają o to, aby nie wchodzić sobie wzajemnie w drogę, zabezpieczając zbyt produktów, starając się też dyktować najkorzystniejsze dla siebie ceny. Razem uczestniczą także w ucztach i zabawach oraz w obronie miasta, wystawiając cechowe oddziały milicji. Członkowie gildii oraz cechów pomagają sobie w trudnych chwilach, na przykład, wspierając wdowy i sieroty po zmarłych towarzyszach, a także udzielając wzajemnie pożyczek i zapomóg.

w zamian za dzierżawioną ziemię płacą daniny lub (z rzadka) odrabiają pańszczyznę. Często ceremonia nadania im ziemi wyglądała tak samo jak w przypadku lepiej urodzonych osób. Kmiecie są ludźmi obojętnie wolnymi, chronionymi przez prawo, choć uważanymi powszechnie za gorszych od szlachetnie urodzonych – a to przede wszystkim dlatego, że żyją z mozolnej pracy własnych rąk i zazwyczaj nie uczestniczą w wojnach. A, jak wiadomo, szacunku godzien jest przede wszystkim ten, kto ojczyznę pierśnią własną zasłania...

MIASTA początkowo nie różniły się statusem prawnym od wsi. Ich mieszkańcy byli zobowiązani do rozmaitych świadczeń względem panów ziemi, na której stało osiedle. Zazwyczaj płacono daniny w pieniądzu, z rzadka tylko odrabiając pańszczyznę. Sądy sprawowały ławy, w których zasiadali i możniejsi, i nieco ubożsi.

Mieszczan od chłopów zawsze odróżniało przede wszystkim główne źródło utrzymania – handel i rzemiosło (choć sporadycznie parali się też uprawą roli). Władzę nad miastem pełnił wprawdzie reprezentant właściciela ziemi, mianowany przez niego, czyli wójt.

Coraz bogatszym mieszczanom nie w smak była jednak taka zależność, dlatego starali się jakoś z niej wyzwolić, w mniej lub bardziej dramatycznych okolicznościach. Możliwe, że w miastach potrzebujący pieniędzy, chętnie sprzedawali stanowisko wójty. Zastępowano ów urząd radą, składającą się z RAJCÓW, na czele z BURMISTRZEM (a nawet kilkoma burmistrzami, aby zapobiec nagromadzeniu zbyt wielkiej władzy w jednym ręku). Sam wójt zostawał z reguły tylko przewodniczącym ławy. Początkowo wszyscy rajcy pochodzili z wyboru, jednak obecnie członkowie tychże instytucji wywodzą się z kręgu kilku najbogatszych i najbardziej wpływowych rodzin miasta, czyli PATRYCJATU. Nowych rajców rzadko się wybiera, częściej dokooptowuje. Demokracja pozostała tylko ława.

Pozostali kupcy i rzemieślnicy to tak zwane POSPÓLSTWO, najuboższe zaś są mieszczanie, w tym zębracy, przestępcy i ładacznice – PLEBS. Nie mają oni większego wpływu na rządzenie miastem, co gorsza, poczynania patrycjatu nierzadko stoją w sprzeczności z ich interesami.

Rzemieślnicy (choć nie tylko oni) zorganizowani są w CECHY, kupcy zaś w GILDIE. Obie organizacje skupiają kupców

Dura lex – sed lex

Na wsi stosunkowo rzadko stosuje się kary fizyczne, zastępując je rozmaitymi gryzniętami – nawet w przypadku morderstw. Oczywiście, niektórzy skazańcy są uśmierceni, najczęściej jednak najpoważniejszą z fizycznych kar jest chłosta. Właściciele tylko za kłusownictwo wypala się oko lub wieszka.

Całkiem inaczej jest w miastach. Tam karze się przede wszystkim cieleśnie, i to tak, aby widzom odechciało się jakichkolwiek przestępstw. Tylko sporadycznie wtrąca się winowajców do lochu – komu wszak chciałoby się żyć na utrzymaniu więźniów? Asortyment kar jest bogaty: najłagodniejsze to chłosta oraz wystawienie pod pręgierzem. Bardzo niepożądane osoby wyswęca się, czyli wygania z miasta. Za kradzież ucinia się dłoń lub piętnię, za przemyt odrubuje pale. Niewiernych małżonków przypala się żelazem. Osoby winne poważnych zbrodni, oraz nieoprawni recydywiści, są uśmierceni – ścinane toporem lub wieszane. Jeśli dopuścili się jakiegось wyjątkowo ohydne go czynu, karę śmierci wykonuje się w bardziej widowiskowy sposób – chociażby poprzez łamanie kołem, ćwiartowanie lub/i patroszenie żywcem.

Członkowie cechów bardzo dbają o jakość swych wyrobów i usług. Młodzi kupcy i rzemieślnicy, zanim staną się pełnoprawnymi towarzyszami cechowymi i uzyskają prawo do samodzielnego wykonywania zawodu, pobierają długie nauki u jednego z mistrzów. Nazywają się one TERMINEM, a owi uczniowie TERMINATORAMI bądź UCZNIAMI. Nauka kończy się złożeniem egzaminu (by go zdać, trzeba nierzadko wykonać specjalną „pracę dyplomową”, tak zwany MAJSTERSZTYK) i ceremonią wyzwolenia, kiedy podczas uroczystej na swój koszt uczył młody rzemieślnik zostaje wreszcie uznany za pełnoprawnego członka gildii, czyli CZELADNIKA. Nierzadko wyzwoleniu (lub egzamin) muszą być poprzedzone wędrówką czeladnika (zazwyczaj roczną), podczas której uczy się praktycznego wykorzystywania swoich umiejętności. Aby zostać mistrzem, należało zdać egzamin mistrzowski – choć kandydatowi często to uniemożliwiano, jeśli mistrzów w cechu było już dosyć.

Porządku w mieście strzegą zbrojni pachołkowie, opłacani z miejskiej kasy, lub gwardziści właściciela miasta, szczególnie, jeśli jest ono stolicą. Wykonywaniem wyroków miejskiego

Do cechów nie są dopuszczani nielegalni. Osoby, które uprawiają jakiś zawód, nie należąc do cechu, nazywa się PARTACZAMI i zazwyczaj surowo karze, nawet śmiercią – zajmując się przecież nielegalną działalnością. Na przykład medyków nie należących do miejscowych cechów można sądzić za usiłowanie morderstwa.

sądu (nie tylko śmierci) zajmuje się kat, wspomagany siłami swych czeladników.

W zgrabnym, trójsłupowym podziale społeczeństwa nie mieszczą się następujące, wcale nie małe grupy ludzi: KAPŁANI i MAGOWIE, ZAWODOWI ŻOŁNIERZE oraz tak zwani LUDZIE LUŻNI, czyli wszelkiej maści włóczędzy i awanturnicy.

Wśród Nordlingów magowie tworzą praktycznie odrębne społeczeństwo. Choć teoretycznie winni są posłuszeństwo panu ziemi, na której mieszkają, za jedynych prawdziwych przełożonych uznają tylko członków Rady i Kapituły. Grono czarodziejów zastępuje im ojczyznę, rodzinę i klasę społeczną. Podobnie dzieje się z kapłanami, którzy za swych seniorów uznają boga i jego przedstawicieli. Więcej o specyfice tychże ludzi dowiecie się z książki pod tytułem „Coś więcej”, str. 95.

Żołnierze to także społeczność wewnątrz społeczności, państwo w państwie – szczególnie, gdy pozostają w składzie regularnych oddziałów. Kiedy kończy się wojna, a nigdzie nie szkuje się nowa, zwykli poborowi wracają do domów, najemnicy zaś przemieniają się w bandytów i żebraków.

Ludzie luźni to ci, którzy nie są przypisani do żadnej klasy społecznej, miejsca ani pana. Chociażby bardowie, którzy nawet jeśli są niskiego pochodzenia, swoją poezją potrafią utorować sobie drogę na dwory. Luźnymi są również, między innymi, wędrowni kaznodzieje, zbiegli mnisi, leśni banici,

Czarodzieje wśród Nordlingów

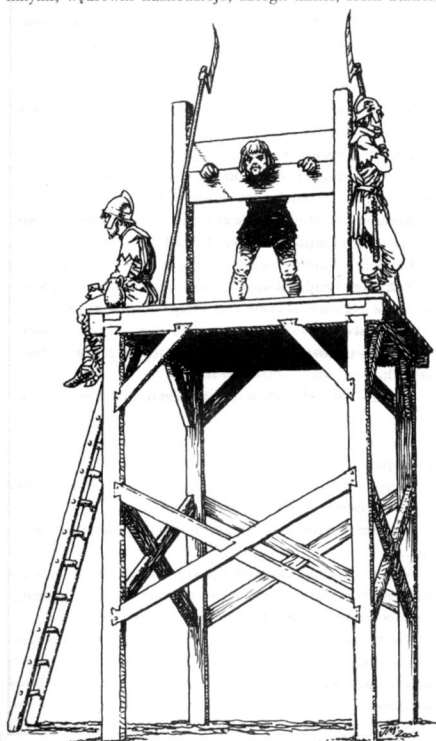
Istnienie czarów to dla każdego mieszkańca Kontynentu sprawa oczywista. Jednak nie aż tak oczywista, by magia dla przeciętnego zjadacza chleba była rzeczą całkiem zrozumiałą i pozbawioną tajemniczości. Czarodziej to jeden z wielu zawodów, choć cieszący się sporym szacunkiem. Cześć magom oddaje się jednak jako mędrcom, nie półbogom.

Magowie tworzą jakby własne społeczeństwo w społeczeństwie, lojalni są przede wszystkim sobie nawzajem i magicznej Radzie oraz Kapitułe, pozostając ponad granicami i różnicami narodowości. Można ich spotkać wszędzie – jako rezydentów w dużych wsiach i małych miastach, w zamian za utrzymanie i datki „poprawiających” pogodę, chroniących bydlę od zarazy, leczących rany, wyrabiających eliksiry; w miastach prowadzą zwykle sklepiki z magicznymi eliksirami, maściami i talizmanami, pomagają swoją magią w tropieniu przestępców; na dworach są zwykle zaufanymi doradcami władców, a także głównymi dostarczycielami magicznych specyfików i przedmiotów.

Niektórzy czarodzieje wędrują po traktach. Zazwyczaj czynią to, wykonując zadania zlecone przez Radę bądź Kapitułę – są jednak wśród nich i prawdziwi włóczędzy, kochający podróże i wolność.

Więcej o czarodziejach dowiesz się z poświęconej im części książki „Coś więcej”, str. 95.

215



wędrowni dziadowie, zwolnieni ze służby żołnierze, łowcy przygód, głów i posagów oraz wiedźmini. Na takich ludzi często patrzy się krzywo. Nie wiadomo wszak, kim dokładnie są, skąd pochodzą i gdzie ich szukać. Nie chcą wieść życia porządných ludzi, zakładać rodzin, przywiązywać się do miejsca i przedmiotów. Od wygodnych łóżek i stałego dopływu gotówki wolą nocleg pod gwiazdami oraz grosz z przypadkowych zleceń. I jest im to tym, zazwyczaj, całkiem dobrze.

To właśnie do tej grupy należeć będą bohaterowie graczy...

Przykładowy czarodziej

Ko: 2 Po: 2 Si: 1 Zm: 3 Zr: 4 Zw: 2

In: 4 Og: 2 Wo: 3

Żywołność: 26 (7/14/20/26)

Magia: 4

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

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

PM: 22

Czary: Blokada, Grot, Iluzja, Knebel, Leczenie, Pirokiniza, Uśpienie.

Wybrane umiejętności: Alchemia 3, astrologia 2, czytanie i pisanie (wspólny) 4, czytanie i pisanie (Starsza Mowa) 2, docieklność 2, języki (wspólny) 4, języki (Starsza Mowa) 2, koncentracja 2, przenikliwość 1, uzdrawianie 2, wiedza: historia 2, wiedza: legendy 2, wiedza: magia 3.

Wiedźmini

- Kim w takim razie jesteś?
- Wiedźminem.
- Aha (...). Jeżeli dobrze pamiętam, wiedźmini w ciekawy sposób zrabiają na życie. Zabijają za opłatą różne potwory.
- Dobrze pamiętasz.

„Ziarno prawdy”

Wiedźmini są ludźmi – tak bardzo zmienionymi przez szereg mutacji, iż właściwie ludźmi być przestali. Zabierani rodzicom we wczesnym dzieciństwie, latami poddawani bezlitosnemu treningowi w odludnych twierdzeniach, nie czują się emocjonalnie związani z żadną konkretną kulturą, państwem albo ludem. Ich ziomkami są inni wiedźmini, a kulturą wiedźmińską obcuje i nakazuje.

Wiedźmini są efektem nieudanej próby stworzenia zakonu czarodziejów-wojowników, którzy magią i mieczem bronić mieli ludzkości przed potworami. Eksperyment ten, niezwykle kosztowny i zabójczy dla większości poddanych mu osób, nie zakończył się fiaskiem. Okazało się, iż mutacyjne wzmocnienie organizmu zwykle pociąga za sobą drastyczne ograniczenie zdolności magicznych. Czarodzieje-wojownicy byli w stanie rzucić tylko kilka najprostszych zaklęć. Co gorsza, stwierdzono też u większości z nich poważne zaburzenia uczuć wyższych, wręcz sociopatię.

Do przewrta doświadczeń nie dopuścili ludscy władcy, którzy zdążyli już wyłożyć na nie olbrzymie sumy. Doszli oni zresztą do wniosku, że efekt badań, choć daleki od ideału, nie jest taki zły. Większość magów uważała jednak, iż stworzone potwory, i stanowczo sprzeciwiały się dalszym próbom. Wśród nich znalazł się jednak renegat, który w sekrecie poprowadził je dalej. Opracował on ostateczne receptury wiedźmińskich eliksirów, a także najefektywniejszy sposób przeprowadzania mutacji i zmian. W powstałych w ten sposób mutantów królowie stworzyli zakony rycerzy i zabójców potworów, posiadających własne zwyczaje i rytuały. Były to: Szkoła Wilka na północy (z siedzibą w Kaer Morhen), na południu zaś Szkoła Kota w cytadeli Stygga i Szkoła Gryfa w jaskiniach gór Amell.

Czarodzieje pogardliwie przezwali tych wojowników „wiedźminami” – męskim odpowiednikami prymitywnych wiedźm, plugawych sztuk magii. Traf chciał, że nazwa ta na stałe przylgnęła do mutantów, zatracając z czasem swe pejoratywne znaczenie.

Wiedźmini mieli stanowić elitarny zakon szlachetnych obrońców ludzkiej rasy. Prosty lud widział w nich jednak bezdusznych i odpychających zabójców. Powszechnie lękano się ich, opowiadano o nich straszliwe historie, które zachowanie wielu wiedźminów zdawało się potwierdzać. Nie brakło wśród nich rozmaitych łajdaków, którzy z rycerzy stawali się zwykłymi, najemnymi zbirami. Oczywiście, do podsywania ogólnej niechęci przyczynili się też czarodzieje, wielce nieprzychylni mutantom-wojownikom.

Członkowie zakonu wiedźminów mieli utrzymywać się z dobrowolnych datków, ofiarowywanych w podzięcie za pokonanie groźnych bestii. Jednak w praktyce szybko ustalono

odpowiedni „cennik usług”, a dotychczasowi rycerze przekształcili się w najemnych łowców potworów, swe zajęcie traktujących jak sposób zarabiania, a nie szlachetną misję.

Tak oto – powoli ale skutecznie – wiedźmini zaczęli być postrzegani jako odmiana wędrownych szczerolapów i hycli. Sami jednak zachowali przeświadczenie o wyjątkowości swego powołania – choć dawno stracili pierwotny idealizm, starając się nie mieszać do nie swoich spraw. Na północy niechęć do wiedźminów stała się tak wielka, że zaczęto urządzać ich pogromy. Kulminacją fali przemocy był atak podjudzanej przez magów tłuszczy na Kaer Morhen, kiedy to częściowo zburzono warownię i zabito wszystkich przebywających tam mutantów.

Do ataków na wiedźminów, choć nie tak gwałtownych, dochodziło też za górami Amell. Szkoła Kota została zmuszona do opuszczenia warowni Stygga, a jej członkowie rozproszyli się po całym południu, najczęściej znajdując zajęcie

Kto jest kim?

Bond – u mieszkańców Skellige bogaty gospodarz, głowa rodu.

Diuk – jedno z określeń księcia, nie pochodzącego z rodu królewskiego.

Baron i hrabia – zarządca ziem będących lennem nadanym bezpośrednio przez króla; hrabia zarządza większym obszarem niż baron, często całą prowincją.

Jarl – u mieszkańców Skellige możnowładca wywodzący się spośród bondów, najważniejszy bond na danym terytorium.

Książę – tytuł używany przez najmożniejszych panów, najczęściej drugich po królu lub wręcz udzielnych władców; książęta z rodu królewskiego to książęta krwi.

Konung – w Skellige tak zwie się czasem najpotężniejszego spośród jarłów, odpowiednika króla.

Parowie – lennicy jednego pana, równi wobec siebie.

Patrycjat – najbogatsza i najmożniejsza grupa miejskiego społeczeństwa, złożona z dzierżących władzę rodzin.

Pospólstwo – zwykli mieszczanie, rzemieślnicy i kupcy.

Plebs – ubodzy mieszczanie, przestępcy, żebracy i przystutki.

Rajca – członek rady miejskiej, czyli miejskiego samorządu.

Senior – pan, który nadaje lenno rycerzowi i bierze go pod opiekę.

Sołtys – przywódca wsi, jej reprezentant w kontaktach z panem ziemi, na której się znajduje.

Suzeren – najwyższy senior, nie będący niczym wasalem.

Wasal – osoba, która oddaje się pod opiekę panu feudalnemu i w zamian za ziemię świadczy rozmaite służby, przede wszystkim wojskowe.

Wójt – zazwyczaj reprezentant panu ziemi, na której leży miasto, jego rządcą; jeśli miasto zdobywa pewną samodzielność, urząd ten jest zachowywany, ale traci wiele prerogatyw.

w Nilfgaardzie. Tylko siedziby Gryfów pozostały nienaruszone – jednak tamtejsi wiedźmini prawie zaprzestali kształcenia nowych łowców, coraz rzadziej też wychodzili na szlak. Wiele z nich w ogóle zmieniło profesję.

Pierwsi wiedźmini walczyli w zbrojach – tak jak wszyscy inni wojownicy. Szybko jednak się okazało, że są na tyle szybcy i zwinni, by móc zrezygnować z dodatkowych osłon. Zbroja stała się strojem rytualnym, wkładanym zazwyczaj tylko na szczególne okazje. Składa się z kolczugi, misternie łączonych metalowych płyt oraz hełmu z maską i opadającym na kark okapem. Widziano jednak, że czasem (choć niezmiernie rzadko) podczas walki z potworami wiedźmini używają hełmu oraz elementów zbroi kolczej. Na co dzień łowcy bestii ubierają się w praktyczne luźne stroje, zazwyczaj w ciemnych kolorach. Cenią sobie ubrania wykonane ze skóry, ze względu na ich dużą wytrzymałość i nieprzemakalność.

Charakterystyczny jest dla wiedźmini sposób noszenia miecza – w pochwie ukośnie zawieszonej na plecach. Znajdująca się tam broń nie zawadza przy chodzeniu i podczas gwałtownych ruchów. Jednak tylko wiedźmini potrafią jej dobyć szybko i sprawnie.

Wiedźnińskiego fachu uczyć się przede wszystkim mężczyźni, choć dawnymi laty Szkoła Kota przyjmowała też kobiety. Naukę rozpoczyna się za młodo, najpóźniej w wieku dziesięciu lat. Prosta jest metoda pozyskiwania kandydatów – wiedźmini wędrują po wsiach i miastach, zbierając niechciane dzieci, podzutki i sieroty. Szukają przede wszystkim dzieciaków zdrowych i silnych. Istnieje także rytuał zwany Prawem Niespodzianki – dzięki niemu można poznać człowieka, dla którego łowienie potworów jest przeznaczeniem. Jeśli osoba potrzebująca pomocy wiedźmina nie ma czym mu zapłacić, w zamian za ratunek może on od niej zażądać tego, co nieszczęśnik zastanie w domu po powrocie – a czego się nie spodziewa. Zazwyczaj, niespodzianką jest dziecko: przyszły wiedźmin. Stare Prawo Niespodzianki stosują nie tylko pogromcy potworów, jednak kojarzone jest ono głównie z wiedźminami. Rzadko kiedy inni wazą się je zastosować – łączy ono bowiem „zapłatę” i żądającą jej osobę potężnymi więzami przeznaczenia, nierzadko silniejszymi od śmierci.

Zebrałe dzieci zawożone są do wiedźnińskiej warowni, gdzie poddaje się im niebezpiecznym, magicznym próbom, mającym ostatecznie stwierdzić przydatność do fachu. Nieudana próba równa się śmierci lub kalectwu... Najtrudniejsza ze wszystkich jest osławiona Próba Traw, kiedy ogarnięci narkotycznym transem kandydaci mierzą się z własnymi, najgłębiej ukrytymi lękami i słabościami. Wierzy się, że dziecko wybrane Prawem Niespodzianki nie potrzebuje prób.

Tych, którzy przetrwają, czekają jeszcze zmiany, czyli mutacje mające przekształcić ich w doskonałych zabójców. Zmiany przeprowadza się, podając magicznie zmodyfikowane hormony i eliksiry oraz zarażając organizm specjalnym wirusem. Większość osób ich nie przeżywa, ginąc w męczarniach. Ocalali poddawani są morderczemu treningowi – codziennie, przez wiele lat. Uczy się ich również prostych zaklęć – znaków – wpaja niezbędną wiedzę o potworach i otaczającym warownie świecie, tak aby w przyszłości młodzi wiedźmini mogli radzić sobie w nim sami. Rozwojem ciała adepta kieruje

się, podając mu rozmaite zioła i grzyby, stymulujące wzrost mięśni oraz poprawiające metabolizm.

Szkolenie kończy się zwykle po dziesięciu latach. Nowi wiedźmini składają uroczystą przysięgę, w której zobowiązują się walczyć w obronie człowieka i nigdy nie obracać przeciw niemu miecza. Potem otrzymują na własność medalion ze znakiem swojej szkoły oraz dwa miecze: srebrny na potwory i drugi do zwyczajnej walki.

Bywa, iż po przysiędze przeprowadza się jeszcze jedną, ostateczną Próbę Miecza – walkę na śmierć i życie w rytualnych zbrojach. Czyny się tak wtedy, kiedy któryś ze starszych wiedźminów – ale nie nauczyciel – w ostatniej chwili zwątpi, czy kandydat jest godzien zostać członkiem bractwa.

Wiedźmini mogą walczyć z ludźmi i zabijać ich tylko we własnej obronie. Przez wieki istnienia tego bractwa pojęcie obrony stało się jednak tak niejasne, iż w praktyce nic nie stoi na przeszkodzie w pozbawieniu życia każdego człowieka – tym bardziej, że za czyn taki nie grozi już, tak jak kiedyś, wykluczenie z cechu.

Wyszkolony wiedźmin wyrusza na szlak, aby za pieniądze bronić ludzi przed potworami. Do siedziby swej szkoły wraca dopiero na zimę – choć nie zawsze. Czasem w pogoni za zarobkiem zapędza się tak daleko, że musi przeczekać mrozy w jakiejś ciepłej gospodzie. Czasem zaś ginie. Cóż, choć wiedźmini zdrowiejają znacznie szybciej niż inni ludzie, żyją dłużej i starzej się wolniej, jednak są śmiertelni. Ponoć jeszcze nigdy żaden zabójca potworów nie umarł w łóżku...

O wiedźminach przeczytasz także w księdze „Coś więcej”, str. 92.

Przykładowy wiedźmin

Ko: 4 Po: 5 Si: 3 Zm: 5 Zr: 4 Zw: 5

In: 4 Og: 2 Wo: 3

Żywotność: 32 (8/16/24/32)

Rzucanie: 2

Strzelanie: 3

Walka bronią: 5

Walka wręcz: 3

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 3/8/6

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

Zbroja: Skórzana kurtka ćwiekowana (1).

Broń: Miecz (k6+2xSi), kusza ręczna (3k6).

PW: 28

PM: 20

Manewry w walce wręcz: Blok, blok obezwładniający, cios pięścią, kopniak.

Manewry w walce bronią: Cięcie/pchnięcie, palestra, parada, pchnięcie królewskie, piruet, riposta, tempo.

Wybrane umiejętności: Akrobatyka 2, czytanie i pisanie (wspólny) 3, czytanie i pisanie (Starsza Mowa) 1, gibkość 1, języki (wspólny) 3, języki (Starsza Mowa) 1, nasłuchiwanie 1, przetwarzanie 3, skradanie 2, spostregawczość 4, tropienie 3, widzenie w ciemności 2, wiedza: potwory 3, wigor 3, znaki wiedźnińskie 3.

Budyńki

Wieża, zbudowana z gładko ociosanych bloków granitu, zwieńczona złotymi blankami, przedstawiała się imponująco, górując nad potężnymi dachówkami domostw i nędżnymi dachami chałup.

„Mniejsze zło”

Stylów budowania domostw jest wśród Nordlingów tyle, ile ich państw – a nawet więcej. Spróbujmy jednak opisać te, które powtarzają się najczęściej.

SZLACHTA wbrew pozorom, nie mieszka wyłącznie w zamkach. Własne fortece posiadają tylko najmniejsi panowie, a na ich wybudowanie muszą otrzymać specjalne pozwolenie króla. Przeznaczeniem zamku jest przede wszystkim obrona. Zwykle stawia się je tam, gdzie wymaga tego interes państwa albo lokalnego władcy – i zasiedla zaufanymi sługami. Stawiając warownie, sprawom wygody jej mieszkańców poświęca się mniej uwagi niż wytrzymałości murów. Dlatego ci nieliczni żyjący w domach pod (lub) w okolicznych miastach, do warowni udając się tylko w razie zagrożenia. W spokojnych krajach rycerze budują też wielkie rezydencje (pałace): wygodne i piękne, choć trudne do obrony.

MIESZCZANIE – jak nazwa wskazuje – mieszkają w miastach. Jednak nie wszyscy. Kto tylko ma trochę pieniędzy, ucieka z dusznych i śmierdzących uliczek na podmiejskie błonia, do przestronnych rezydencji. Ci, którzy zostają w mieście, żyją w wąskich i niewysokich (często tylko piętrowych)

domach. Tam, gdzie są puszczce, buduje się z drewna; gdzie jest dużo skał, używa się kamieni. Często są domy o konstrukcji szachulcowej (my nazwalibyśmy je pruskim murem) – drewniany szkielet ścian, wypełniony jest gliną lub ceglami. Ściany, rzecz jasna, bieleją, aby wyglądały czysto i schludnie.

Ulice miast są zwykle wąskie i błotniste. Brukuje się tylko główne aleje w bogatych miastach. Gdzie indziej, gdy błoto jest już trudne do przebrnięcia, najwyżej kładzie się pośrodku ulicy kładkę z desek.

Centralnym punktem miasta jest rynek, na którym stoi ratusz (siedziba władzy, w pobliżu sątrynne oraz, w bogatszych ośrodkach, sukiennice – miejsce w którym kupcy (jak wskazuje nazwa, handlujący przede wszystkim sukniem) wystawiają i sprzedają swoje towary.

Tylko większe i bogatsze miasta otaczają się murami – choć każde osiedle stara się wzniesić choćby wał ziemny. Wbrew pozorom obwarowania służą nie tyle obronie, co regulowaniu napływu i odpływu ludności. Miasta pilnują strażnicy, pobierający myto od osób wchodzących do środka (a czasem nawet od wychodzących). Bramy są zawarte od zmierzchu do świtu. Po zmroku przekroczyć mogą je tylko szlachcice czystej (i ludzkiej) krwi. Inni muszą poczekać w strażnicy, aż wstanie słońce.

CHŁOPI mieszkają w chałupach, budowanych, zależnie od okolicy, z kamieni lub drewnianych bali. Domy kryje się zazwyczaj strzechą, w ich pobliżu znajdują się zabudowania gospodarcze, choć nierzadko zwierzęta mieszkają bezpośrednio w obejsiu. W spokojnych okolicach chałupy stoją rzędem wzdłuż gościńca, po obu stronach. Strach przed pożarem sprawia, iż kuźnia znajduje się w oddaleniu od reszty osiedla. Na dzikim południu budynki wiejskie skupione są wokół domu sołtysa i otoczone palisadą. Dopiero za nią rozciągają się pola.

W domostwach (głównie na zamkach) bywa zimno i niezbyt przytulnie. Wąskie okna przepuszczają mało światła, a od ścian idzie ziąb. Niewiele jest korytarzy, a większość pomieszczeń łączy się bezpośrednio z innymi – trudno więc o dyskrecję. Chłód murów łagodzi się, obwiszając je skórami oraz tkaninami, u bogaczy przepięknie zdobionymi. Chłód zabija też ogień z kominków i palenisk oraz duże ilości codzienne spożywanego alkoholu – wina, piwa, miodu. Bogacze mają w domostwach nawet centralne ogrzewanie: system rur rozprowadzający ciepło po komnatach i ogrzewający powietrze, ogrzane nad paleniskiem.

Podłogę zazwyczaj wysypuje się słomą (w zimie) lub kwiatami i ziołami (w lecie). Mebli jest niewiele, większość rzeczy przechowuje się w kufrach.

Potrzeby fizjologiczne załatwia się albo poza domem, w wychodku lub na świeżym powietrzu, albo też w odosobnionych ustępach (na przykład na baszcie). Gdy potrzeba przycisnąć nocą i nagle, zamożniejsze osoby używają nocników. Nieczystości wylewa się z nich wprost przez okno.

Jedzenie

– Węgorzyki z czosnkiem w oliwie i w occie albo marynowane strączki zielonej papryki...

– W porządku. I to, i to. A potem zupa, jaką kiedyś tu jadłem, pływały w niej różne muszle, ryby i inne smaczkowe smaki.

Jak wygląda taki zamek?

Na południu i wschodzie, tam gdzie jest dziko, gdzie rosną wielkie puszczce, a człowiek siedzi względnie od niedawna, fortece buduje z drewna – tak jak przed wiekami na całym Kontynencie. To, co zazwyczaj wyobrażamy sobie jako wielką, kamienną budowlę, jest tam prostu wysokim kopcem, otoczonym fosą, palisadą i zwierczonym obronną wieżą z grubych bali. W większości Kontynentu drewno zostało jednak wyparte przez kamień lub cegłę, a cała budowla stała się znacznie bardziej skomplikowana.

Drewniana wieża na szczycie kopca przekształciła się w stół, zwany też donżonem – forteczkę (czasem samotną wieżę), stanowiącą mieszkanie pana zamku oraz ostateczne schronienie załogi fortecy. Wejście do donżonu znajduje się wiele metrów nad ziemią, do środka można się dostać tylko po drabinie lub przysuwanych schodach. Między donżonem a murami wznoszą się szopy i warsztaty, przylegające do wewnętrznej strony obwarowań. Stół otoczony jest co najmniej jednym pasmem murów, wzmocnionych basztami. Mury okrąży zaś fosa, szeroka i głęboka czasem nawet na kilkanaście metrów. Wejścia do fortecy broni brama, znajdująca się w specjalnej wieży bramnej, chroniona okutymi wrotami, spuszczaną kratą i zwodzonym mostem. W pozostałych wieżach umieszcza się komnaty mieszkalne, lochy, spiżarnie oraz kuchnię (tę z daleka od innych zabudowań, w obawie przed pożarem).

— *Zupa flisacka?*

— *Właśnie. A potem pieczeni z jagnięcia z cebulą. A potem kopę raków. Kopra wrzucić do garnka, ile wlezie. A potem owczy ser i sałata. A potem się zobaczy.*

„Granica możliwości”

Dla ludzi prostych podstawą żywienia jest zboże, zwykle jęczmień, żyto albo proso. Spożywa się je pod wszelkimi możliwymi postaciami: jako kaszę, kleik z mąki i pieczywo. Potrawy z ziaren omaszczają się zwykle olejem albo masłem, a popija mlekiem lub piwem. Chłopi zarzynają zwierzęta na mięso tylko okazjonalnie. Wbrew pozorom nawet wieprzki bardziej przydają im się żywe, chociażby dostarczając nawozu. Jeśli już jakieś biedne zwierzę idzie pod nóż, to mięso zwykle zjada się albo też soli lub wędzi i przechowuje miesiącami. Chłopska dieta uzupełniana jest warzywami, przede wszystkim kapustą i ogórkami. Tę pierwszą najczęściej spożywa się ugotowaną. Słodczy dostarcza miód oraz owoco.

W niektórych rejonach, szczególnie górskich, zjada się mnóstwo sera. Zwykle jest to po prostu świeży twaróg, choć na przykład Holopoleanie słyną ze znakomych serów wędzonych. Z kolei dieta mieszkańców wybrzeża składa się głównie z ryb i owoców morza. Codzienne zaś jadło mieszczan i szlachty zbyt różni się od siebie nie różni. Rzecz jasna, to drugie jest przyrządzane ze znacznie lepszych składników. Na śniadanie podaje się ciepłą polewkę, na przykład piwną, lub żur z serem oraz kilka pądz pizennego chleba. Na obiad – jedzony rzadko – kaszę z mięsem, pieczony drób albo gulasz. Na wieczór podobnie.

Kulinarne szaleństwa mają zwykle miejsce dopiero podczas urocz. Wtedy na stół wjeżdżają pieczone w całosci bażanty i jarząbki, wielkie wołowe udźce, pieprzne i szafranowe flaki. Ciekawostka: nikt nie wzdraga się przed łączeniem różnych smaków, słonego ze słodkim, gorzkiego z kwaśnym. Wszystkie potrawy są bajecznie kolorowe, często mają inne barwy niż w naturze. Jaskrawe barwy uzyskuje się dzięki przyprawom (takim jak złoty szafran albo czerwona papryka). Na zamkniętych dworach panuje pewna dziwaczna moda – danie jest bardziej wyszukane, im mniej przypomina składniki, z których je zrobiono. Jada się więc kurczaka przyrządzonego jak ryba, czy wieprzowinę udającą dziczyznę z niedźwiedzia.

Jedzenie popijane jest zwykle piwem, miodem pitnym albo winem. Wody pije się niewiele, najczęściej zmieszana z jakimś alkoholem, który choć częściowo ją odkaża.

Tylko najdroższe i najlepsze piwo, warzone przez niziołki i krasnoludy, bywa złote i pienne. W większości gospodarstw robi się piwo ciemne i gęste, tak zawiesiste, że wręcz można się nim najęść (dłatego gotuje się z niego polewki). W dodatku jest ono diabło mocene.

Gorzałkę pije się z rzadka, bo sztuka destylacji jest jeszcze w powijkach. Na nasze miary wódka to nie wielkiej mocy (zadłogo przekracza 20 procent) – jednak odpowiednio zaprawiona, choćby mandragorą, zwali z nóg najtęższego chłopa.

Zazwyczaj jada się na zastawie wykonanej z drewna lub cyny. Tylko możni, chcąc pochwalić się bogactwem, okazjonalnie używają srebrnych i złotych naczyń. Jako sztuców używa się zwykle własnych rąk. Poza tym noży, łyżek, z rzadka widelców. Jeśli łyżek zabraknie, jadło nabiera się w wydrążone połówki chlebów (które, w potrzebie, mogą też zastąpić miski).

Higiena

W łaźni zdenerwowała go mina łaźnielnika, patrzącego na jego wiedzmiński medalion, na miecz położony na brzegu kadzi. Zdenerwował go fakt, że łaźnielnik nie zaproponował mu dziwki. Nie miał zamiaru korzystać z dziwki, ale w łaźniach wszystkich jest proponowane, złościł go więc uczyniony dla niego wyjątek.

„Określenie lodu”

Klienci publicznych łaźni otrzymują do pomocy dziewczki łaźienne – młode i dość ładne. Dziewczyny nierzadko świadczą też nieco inne usługi... Wiele takich przybytków to w praktyce zwykle burdele – tak jak w naszym świecie „salony masażu” albo „agencje towarzyskie”.

Wbrew pozorom Nordlingowie bardzo dbają o czystość. Nawet prości ludzie zawsze myją twarz i ręce (choć nierzadko kilka osób po kolei robi to w tej samej misie), a od czasu do czasu też włosy. Fakt, do rozpuszczania tłuszczu używa się czasem moczu... Ale – z drugiej strony – oxfordzcy uczeni już dawno dowiedli, że nie zawiera on zarasków.

Co najmniej raz w tygodniu Nordlingowie biorą kąpiel, często całymi rodzinami. W miastach istnieją łaźnie publiczne, gdzie za odpowiednią opłatą można skorzystać z balii, wody i mydła.

Kalendarz

Jak powszechnie wiadomo, Wszechświat – podobnie jak życie, toczy się kołem. Kołem, na którego obręczy zaznaczono osiem magicznych punktów, dających pełny obrót, czyli cykl roczny. Punktami tymi, leżącymi na obręczy koła w parach dokładnie naprzeciw siebie, są Imbaelk – czyli Kiełkowanie, Lammas – czyli Dojrzywanie, Belleteyn – Rozkwit oraz Saotzine – Zamieranie. Są także na tym kole zaznaczone dwa Solstycja, czyli Przesilenia – zimowe, zwane Midirvaerne oraz Midæte, letnie. Są także dwa Ekwinoce, czyli Równonocce – Birke, wiosenna i Velen, jesienna. Daty te dzielą okrąg na osiem części – i tak też w kalendarzu elfów dzieli się rok.

Ładując na plażach w okolicach ujścia Jarugi i Pontaru, ludzie przynieśli ze sobą własny kalendarz, oparty na księżycu, dzielący rok na dwanaście miesięcy, dających cykl rocznej pracy rolnika – od początku, od wykonywania w styczniu tyk aż do końca – do czasu, gdy mróz zamieni ziemię w twardą grudę. Ale choć ludzie inaczej dzielili rok i ličili daty, zaakceptowali elfie koło i osiem punktów na jego okręgu.

Przejęte z elfiego kalendarza Imbaelk i Lammas, Saorvine i Belleteyn, oba Przesilenia i obie Równoce również wśród ludzi stały się ważnymi świętami, dniami uroczystymi.

„Wieża jaskółki”

Właściwie, nic dodać, nic ująć... Może poza tym, że każdy z owych ośmiu fragmentów koła nosi elfią nazwę saaved, elfi rok jest nieco dłuższy od ludzkiego, mniej więcej w proporcji 12:8. Ludzki rok liczy sobie 375 dni, a ludzki miesiąc 34 dni.

Szczegóły dotyczące świąt znajdują się w księdze „Coś więcej”, na stronie 114.

Rozrywki

— Belleteyn! — krzyknęła prosto w ucho Gerałta młoda, niewysoka dziewczyna. Ciągnąc go za rękaw, zmusiła go do obrócenia się wśród atakującego ich korowodu. Zapląsała obok, furkocząc spódnica i powiewając włosami pełnymi kwiatów. Pozwolił, by zakreśliła nim w tańcu, zawrócił, zwinnie schodząc z drogi innym parom.

— Belleteyn! Noc Majowa!
„Coś więcej”



Każda grupa społeczna bawi się po swojemu i raczej nie miesza się do zabaw drugiej. CHŁOPI piją w karczmach i na weselach, świętują też podczas przesilen i równocy. Cieszą ich też takie proste rozrywki, jak zapasy albo siłowanie na rękę. Ciężka praca sprawia jednak, że rzadko mają czas nawet na nie.

Potrzeby MIESZCZAN są już większe, choć ci nie gardzą wspólnym piciem i jedzeniem. Chętnie oglądają też występy wędrownych trup komediantów — zazwyczaj są to dosyć prymitywne przedstawienia, pełne przemocy i sprośności. Wiele radości sprawia też mieszczanom przyjazd wędrownego panoptikum, gdzie za grube pieniądze obejrzeć mogą przeróżne bestie i dziwolągi. Osoby żądne naprawdę mocnych wrażeń chadzają oglądać publiczne egzekucje albo odwieżdżać zamtuzy. Tychże przybytków jest wiele w każdym mieście. Najdrożej kosztują tam figle z elfką — ponoć nie tyle z powodu urody, co egotyki.

Rozrywki SZLACHTY to przede wszystkim turnieje, uczt i polowania oraz wojna. Turniejów rozróżnia się dwa rodzaje: melee i gonitwy. Pierwsze jest pozorowaną bitwą dwóch grup rycerzy, odbywającą się nierzadko na sporym terenie, wyodrębnionym drewnianym ogrodzeniem. Zazwyczaj używa się prawdziwej broni, ale uczestnicy potyczki starają się nie zrobić sobie poważniejszych krzywdy. Zdarza się jednak, iż jacyś nieszczęśnicy giną lub zostają kalekami. Czasem walczą ze sobą dwie grupy pieszych, czasem zaś piesi występują przeciw konnym.

W trakcie gonitwy naprzeciw stoją dwaj rycerze na koniach i z kopiami. Pędzą ku sobie dwoma torami przedzielonymi zwykle drewnianym płotem i wzajemnie starają zrzucić się z rumaków uderzeniami kopii. Jeśli ten, który spadnie, jest jeszcze w stanie dalej walczyć, jego przeciwnik zsiada z konia i dalsza walka odbywa się pieszo — aż któryś z wojowników się podda. Zwycięzca ma prawo zabrać zbroję i broń pokonanego.

Rycerze często ściągają się w imię uchowanych dam, przed walką dają im fragment swego odzienia do zawiązania na zbroi. Zazwyczaj jest to chustka albo rękaw sukni. Turniejom zaś przypatruje się wielu gości, zasiadających na trybunach przy placu turniejowym, oraz tłum czeladzi i pospólstwa, kłębiący się wokół miejsca potyczek. Mieszczanie, szczególnie bogaci patrycjusze, także urządzają sobie własne turnieje, przepychem i wyglądem nie różniące się zbytnio od zabaw szlacheckich.

Uczty wydaje się zwykle z okazji niezwykle wydarzeń, choć — jak mawiają krasnoludy — „do chłania i żarcia okazja jest nawet brak okazji”.

Zresztą w świecie, gdzie nieznanne są wynalazki ułatwiające porozumiewanie się, wspólne jedzenie i picie to główny sposób zadzierzgnięcia albo utrzymania więzów towarzyskich, a także jedyna rozrywka podczas długich, jesienno-zimowych wieczorów.

Je i pije się przy stołach ustawionych w podkowie. Przy środkowym z nich, umieszczonym na podwyższeniu, zasiadają gospodarze i goście honorowi. Zazwyczaj siada się tylko z jednej strony stołu. Na początku biesiady podaje się przystawki, potem główne dania. Miejsce gospodarza długo pozostaje puste, często zjawia się on dopiero w kulminacyjnym momencie uczt, gdy na stół wjeżdżają najlepsze potrawy, a goście są już niezłe podochoceni wypitymi trunkami. Na szczególnie wystawnych przyjęciach czasem odbywa się niezwykle ceremonialne: ślubowanie na czaple, pawia lub bażanta, dokonywane przez podpitych rycerzy. Wierzy się, iż ptaki te to stworzenia magiczne, których ciało nie ulega rozkładowi — dlatego uznaje się je za symbol stałości i prawości. Przrzeczenia bywają rozmaite i dosyć dziwaczne. Można, na przykład, ślubować, iż nie otworzy się lewego oka, zanim nie

Na turnieje rycerze zwykle wkładają specjalne, ciężkie zbroje, nie nadające się do prawdziwej walki. Mają one zwiększyć masę wojownika i utrudnić jego obalenie, a także dokonać zastrącić całe ciało. Niektóre hełmy są tak skonstruowane, że zakrywają nawet oczy. Przez wizjer patrząc można tylko wtedy, gdy pochyli się głowę.

pokona się w pojedynku jakiegoś męznego wojownika. Ktoś inny może przysiąc, że nie tknie wina, mydła ani kobiety, póki nie spędzi roku na wojennej wyprawie. I tak dalej, co tylko podpowie rozgrzana winem wyobraźnia... Gdy wszyscy są już syści, pacholkiwie usuwają stoły i rozpoczynają się tańce. Znakiem do zakończenia uczty jest opuszczenie sali przez gospodarza.

Typowe atrakcje biesiad to występy kuglarzy i trubadurów. Władcy i bogacze chętnie goszczą wędrownych minstrelów, którzy nie tylko dostarczają rozrywkę, ale i niosą wieści z szerokiego świata. Bardowie często spędzają na zamkach możnowładców zimy, płacąc im swymi pieśniami.

Rozrywką, której oddają się wyłącznie szlachetni, są polowania. W większości krajów Kontynentu lasy należą do króla albo okolicznych możnych, kłusownicy narażają się więc na srogie kary.

Wielkie polowania odbywają się konno, z nagonką i stadami chładtów zapędzającymi biedne zwierzęta w miejsca, z których już nie mają ucieczki. W ogólnym ścisłu i harmidrze uczestnicy gonitwy bardziej uważają, by na siebie nie wpaść, niż zajmują się schwytniem zaszczernej ofiary. Ponoć nie ma jednak lepszej rozrywki dla rycerzy, niż gonitwa z zwierzem w towarzystwie przyjaciół i samotna walka z nim zakończona ciosem włócznią lub pugińalem w samo serce...

Na mniejsze zwierzęta, takie jak króliki i ptactwo, poluje się ze specjalnie szkolonym ptakiem: sokółem, jastrzębiem lub rorogiem. Sam chwytą on zdobycz i przynosi swemu panu. Wiele śmiałków przypłaciło udział w łowach śmiercią lub kalectwem – osaczony dzik bywa prawie tak samo groźny, jak atakujący wiedzmin... Upadek z konia w pełnym pędzie nie robi też dobrze kręgosłupowi i reszcie kości.

Stroje

Jako pierwsza pojawiła się Sabrina Glectrissig w turkusowej i wyozywającej wykołtowanej sukni z wielkim, ażurowym, stojącym kołnierzem, stanowiącym piękną oprawę dla ufryzowanych i ujętych w brylantowy diadem włosów. Obok niej wylonila (...) Sheala de Tancarville w czarnych, obszytych perłami aksamitach i sztygą określoną bożę ze srebrzystych lisów. (...) Francesca Findabair nie zrobiła zawodu. Ani przepyszną suknię barwną byczęj krwi, ani dumną fryzurę, ani rubinową koliań, ani sarnimi oczami otoczonymi ostrym elfim mukajążem.

„Człrztz ognia”

PROŚCI LUDZIE, jak na nich przystało, noszą się prosto i skromnie. Powszechnie przywdziewa się lniane i wełniane tuniki, ściągane pasem, krawką lub nawet sznurem. Portki szyje się z tego samego materiału, w pasie i przy kostkach obwiązując rzemieniami lub kawałkami sznurka. Kobiety chodzą w prostych giezlach, sukienkach lub płóciennych, przepasywanych kawałkiem krawki. Gdy doskwiera im chłód, wkładają na to fartuchy i proste tuniki z wełny. Nie noszą bielizny!

W ciepłych porach roku najczęściej chodzi się boso; gdy robi się chłodno, chłopcy wzuwają obuwie: łapcie z kory, lya-ka lub smołowanego płótna. Przed odparzeniami chroni się

Wielu minstrelów to osoby szlachetne – go pochodzenia, nierazko rycerze, potrafiący w razie potrzeby skutecznie się obronić. Nad wojskowe przedkładają jednak wędrowkę po zamkach i życie z datków ofiarowywanych jako zapłata za pieśni. Wielu bardów, skuszonych wizją stałego dochodu, zostaje szpiegami i dyplomatai.

Za specyficzną, plebejską odmianę „minstrelów” trzeba też uznać wędrownych dziadów-zebraków, grających ku ucieście gawiedzi na dudach lub gęslach i śpiewających prostackie piosenki.

stopy onucami lub słomą. Buty skórzane są na wsi czymś bardzo rzadkim, noszonym tylko przez naprawdę zamożnych gospodarzy.

Znacień lepiej odziewają się MIESZCZANIE, ŻOŁNIERZE i SZLACHTA. Ich ubrania z grubsza wyglądają podobnie, tylko stroje możnych i bogaczy wyróżniają się jakością materiału i kosztownymi wykończeniami (na przykład z futra) – często szyje im się przyodziewek z jedwabów, aksamitów i drogiego sukna. Stroje szlacheckie są też lepiej dopasowane.

Najpowszechniejszym odzieniem ludzi z tychże grup społecznych jest sukienki kubrak, podszywany płótnem, zapinany na guziki, haftki lub wiązany rzemieniami. Występuje on w dwóch głównych odmianach, nazywanych dubletem i wamsen (sprawę komplikuje fakt, iż często mianem dubletu określa się tylko luksusową odmianę tego stroju).

Dublet to prosty kaftan, najczęściej sięgający do pasa lub bioder. Czasem miewa poszerzone, bufiaste rękawy. Zwykle szyje się go z wełny – zdarzają się jednak ubiory w całości płóciennę oraz kubraki watowane. Publicznie rzadko noszony jest na wierzchu; wychodząc z domu, ukrywa się go zwykle pod nieco dłuższą szatą.

Wams jest kubrakiem z sukna lub aksamitu, usztywnionym i podwatowanym, z poszerzanymi ramionami i bufiastymi rękawami. Często bywa kunstownie poroczinany, tak aby ukazać barwną podszewkę. Do wamsu wkłada się zwykle szerokie płudry sięgające za kolana, uzupełnione grubymi, wełnianymi pończochami.

Nogi odziewa się w sukienne nogawice. Mogą to być dwie osobne nogawki, przywiązywane do gaci albo dubletu, lub jednolite, obcisłe spodnie, także przywiązywane do dubletu i opatrzone w kroku specjalną klapką, ułatwiającą... wiadomo co. Niektóre nogawice, te najbardziej zbytkowne, zaopatrzone są w grube podeszwy i służą od razu jako buty – nie chodzi się w nich jednak po błocie. Na stopy wkłada się skórzane trzewiki lub buty z cholewami, przed otarciami chroniąc się onucami lub słomą.

Przed chłodem chronią płaszcze i opończe (ubranie nieco przypominające poncho, tyle że skrojone na bazie koła, zakrywające ramiona i nieco krótsze). Na głowach nosi się kapelusze (latem słomkowe), kaptury (zarówno osobne, jak i dozywane do płaszczy) oraz rozmaite ekstrawaganckie zawoje.

Ostatnim krzykiem mody wśród bogatszych KOBIEĆ jest koszula noszona osobno ze spódnica. Obie części stroju są w kontrastowych kolorach, wykonane z drogiej, delikatnych

Po stroju można poznać zajęcie i status jego właściciela.

Chłopom i mieszczaanom zabrania się zwykle noszenia ubrań wykonanych z drogocennych materiałów, tak aby ktoś przez pomyłkę nie wziął ich za osoby szlachetne.

Czarodzieje i uczeni preferują stroje powłóczyste, szyte z ciemnych materii. Mają one podkreślić ich dostojność. Do niedawna modne było noszenie czarnych, szpiczastych kapeluszy, wyszywanego w gwieździste wzory.

Czarodziejki przede wszystkim starają się iść z modą i wyglądać pięknie, wręcz prowokacyjnie. Głębokie rozcięcia sukni lub dekolt to rzecz powszechna. Ulubionymi kolorami są szkarłat, czerń, biel i fiolet.

Ładacznice ubierają się jak zwykle mieszczeni, a o swym zawodzie oznajmniają rozpuszczonymi włosami, ostrym, elfim makijażem, obnażonymi ramionami, głębokim dekoltem i rozcięciami sukni. Władze niektórych miast nakazują im bardziej się wyróżniać – muszą nosić złote lub czerwone suknie, bądź przynajmniej zawiązane na ramionach szarfy tego koloru.

Minstrele i inni wędrowni poeci ubierają się modnie i pstrokato. To typ ludzi chcących wyróżniać się z tłumu, zawsze i wszędzie. Fantazyjne berety i kapelusiki z piórkami, rozcinane wamsy, kolorowe dublety, różnokolorowe nogawice – to rzecz u nich powszechna.

W **wojsku** nowinką jest mundur, czyli ubiór (często zwykłego kroju) w barwach pana lub państwa, któremu służy żołnierz. Wśród Nordlingów uniform wciąż jest rzadkością, funkcje znaku rozpoznawczego pełni zwykle szarfa odpowiedniej barwy, zawiązana na ramieniu lub hełmie. Czasem też na ubraniu naszywany jest emblemat z godłem mocodawcy wojska.

Wiedźmini noszą ubrania praktyczne i wygodne: luźne, w ciemnych kolorach (często czarne). Czasem pozwalają sobie na ekstrawagancję – od dawna ich „znakiem rozpoznawczym” są czarne skórzane kaftany nabijane srebrem.

materiałów. Wciąż jednak popularne są zwykłe suknie i sukienki, szyte z płótna, wełny albo drogocennych materii. Bardzo dopasowuje się je do sylwetki, ukazując ją w pełnej krasie. Suknie często są tak obcisłe, że odziewa się w nie bez rękawów, te nakładając osobno i dofastrygowując. Jeśli jakiejś damie nie zbywa na urodzie, poprawia sobie sylwetkę specjalnym krojem stroju lub ściskając się przeróżnymi gorsetami.

Chłopi noszą zwykłe włosy długie, zmierzwiowane, nierzadko dla wygody zaplatają je często w warkocze – zarówno kobiety, jak i mężczyźni. Możliwe jest też stronić od długich fryzur, częściej się jednak i nierzadko trefia. Wśród szlachty i możnych modna stała się ostatnio prosta, wojowska fryzura – „pod hełm”. Polega ona na równym przycięciu grzywki oraz podgoleniu boków i tyłu głowy, tak aby powstał na niej charakterystyczny „grzybek” z włosów.

Kobiety noszą włosy długie; panny, ładacznice i czarodziejki obnoszą się z włosami rozpuszczonymi, męzatki zaś chowają je pod chustami i kunsztownymi zawojami.

Uniwersytety

Alejami parku przechadzali się zacy, zaczytani w księgach i pergaminach. Inni, siedzący na ławeczkach, trawnikach i kłombach, przepowywiali sobie zadane lekcje, dyskutowali lub dyskretnie grali w ceto i licho, w „kozła”, w „kurę” lub w inne wymagające inteligencji gry. Dostojnie i godnie spacerowali tu też profesorowie pograżeni w rozmowach i dysputach. Kręcili się młodzi bakalarze ze wzrokiem wlepionym w tyłki studentek. Jaskier z radością stwierdził, że od jego czasów nic się w Akademii nie zmieniło.

„Krew elfów”

Uniwersytety nie są, tak jak w naszym świecie, kolejnym i najwyższym stopniem kształcenia. Po pierwsze, większość Nordlingów nie chodzi do szkoły w ogóle lub kończy tylko szkolki przyzakładowe. Po drugie, aby dostać się do akademii, nie trzeba wcale kończyć szkoły niższego stopnia – wystarczy mieć sporą wiedzę, znaczne pieniądze na czesne i być bardzo zdeterminowanym.

Uniwersytety to uczelnie głównie zawodowe – kształcą się tu przyszłych literatów, medyków, urzędników. Uczą się głównie ci, którym marzy się kariera urzędnicza lub naukowa. Na czesne stać zwykle tylko córki i synów zamożnych rodziców. Zdarza się jednak, iż władcy potrzebujący wykształconych urzędników, odpłacają z własnej szkatuły naukę zdolnym osobom z uboższych rodzin.

Wzorem dla większości akademii jest redafiński Uniwersytet w Oxenfurcie. Stanowi on federację czterech wydziałów, podzielonych na liczne katedry. Wydziały te to: sztuki wyzwolone, prawo, medycyna i teologia. Każdy nowy student rozpoczyna kształcenie od sztuk wyzwolonych – ich ukończenie jest warunkiem rozpoczęcia nauki na innym wydziale.

Kurs sztuk wyzwolonych dzieli się na dwa stopnie: niższy *trivium* i wyższy *quadrivium*. *Trivium* to nauka gramatyki, przemawiania, prowadzenia dysput i poznawanie siły poezji oraz prozy. *Quadrivium* obejmuje arytmetykę, geometrię, muzykę i astronomię. Nauka jest przede wszystkim pamięciową; książkę posiada tylko wykładowca, zacy muszą zaś zapamiętać jak najwięcej z jego wykładu. Studenci nauk

Studenci jako tacy nie należą zwykle do osób zamożnych – nawet tym bogatszym pieniędzy często z trudem wystarcza na opłacenie czesnego i mieszkania w bursie. Poza tym piwo i inne rozrywki też sporo kosztują... A tych sobie zacy nie odmawiają, z mozołem zapracowując na opinię wielkich rozpusztników, birbantów i hultajów. Bijatki – nierzadko krwawe – są wśród nich na porządku dziennym; zdarza się też, że zacy organizują się w szajki, wręcz całe mafie, zajmujące się wymuszaniem haraczu od ładacznice, kramarzy i właścicieli gospód. Bywa więc, że miasteczko, które wyrasta wokół uniwersytetu, choć z niego żyje, stara się również od niego odgrodzić, fundując mu mury i ogrodzenia. W dawniejszych czasach dochodziło bowiem do regularnych starć z żakami, a nawet ich pogromów!

wyzwolonych są zorganizowani w grupy zwane nacjami (niezależnie od miejsca pochodzenia, wśród na przykład „Temerczyków” większość mogą stanowić Rivowie), których członkowie wspólnie mieszkają, jedzą i podlegają jednemu przełożonemu, delegowanemu przez rektora.

Na czele akademii stoi rektor wydziału sztuk wyzwolonych, kierujący finansami uniwersytetu i posiadający absolutną władzę nad profesorami i zakonami (wyjętymi spod władzy zwykłych organów państwowych). Jego kadencja trwa dwa lata.

O szkołach dla magów informacje znajdują się w księdze „Coś więcej”, str. 95.

Wędrówka

— Jesteśmy na szlaku — powiedział astro Yarpen Zigrin [..]. — Na szlaku nie odmawia się pomocy.

„Krew elfów”

Podróże są długotrwałe i niebezpieczne. Drogę z prawdziwego zdarzenia, brukowanych lub choćby bitych, jest niewiele. Większość traktów to zwykłe polne drogi i ścieżki, nieprzejezdne wczesną wiosną i jesienią, gdy zamieniają się w grząskie bajora. Po dzikich okolicach wędruje się na wycieczki lub kierując gwiazdami, słońcem czy mchem porastającym pnie drzew. Niektóre szlaki bywają oznaczane przez traperów i myśliwych — trzeba tam wypatrywać nacięć na drzewach, kupek kamieni.

Podróżuje się pieszo, konno lub wozami — ten trzeci sposób jest najwolniejszy, pozwala jednak przewieźć ciężki bagaż i wypocząć. Wyprawy trwają długo, a odległości, które my samochodami i autobusami pokonujemy w ciągu godziny, Nordlingowie przemierzają przez całe dnie. Wszak piechur, idący zwykłym tempem, zdoła dziennie przejść jakieś 30 kilometrów (ok. 20 mil), jeśli idzie po płaskim terenie, a w górach o połowę mniej. Konny od świtu do zmierzchu przemierza najwyżej 50 kilometrów (ok. 30 mil).

Warto pamiętać, że drogi, szczególnie te bardziej uczęszczane, często roją się od bandytów. Rozbójnicy czatują zwykle przy odcinkach szlaków biegnących przez odludne tereny, takie jak góry czy lasy.

Wojna i wojsko

Chorągiew poszła cwałem, spod kopyt leciał piach i żwir.

— Naprzód, Bural — ryczał pijany jak zwykle setnik Polgarniec. — Bij, zabij! Kaedweeen! Kaedweeen!

Cholera, ale mi się chce iść, pomyślał Zyrnik. Trzeba było się odlać przed bitwą.

Teraz może nie być kiedy.

„Pani jeziora”

Wojna to dla Nordlingów coś stałego, codziennego, wręcz zwyczajnego. Jednak jest to wojna na niewielką skalę — spór

Zakony rycerskie

Ich początki sięgają wielkich wojen z niełudźmi, przede wszystkim z elfami. Wówczas to szlachetnie urodzeni wojownicy zaczęli skupiać się w początkowo nieformalne i na polity religijne stowarzyszenia, mające na celu walkę z wrogami człowieka — jednak nie potworami, a istotami inteligentnymi, w tym też innymi ludźmi.

Kapłani wojowniczego Kreve wpadli na pomysł, aby takie grupy przekształcić w regularne zakony, których mini-sąj obowiązek walki ku chwale boga, zamiast, na przykład, pracy i modlitwy. Opiekę duchową zapewniają rycerzom kapłani, w zakonach będący jednak tylko pomocnikami-kapelanami, przygotowującymi do świętych bojów. Rycerze zakonni mieszkają wspólnie, w domach zakonnych. Nie podlegają królowi ani żadnej władzy świeckiej — ich przełożonym jest wyłącznie najwyższy kapłan patrolującego im kultu.

Jednym z najstarszych takich stowarzyszeń jest ZAKON BIAŁEJ RÓŻY, założony przez kapłana Kreve, Hugona z Napeys w Temerii. Zakonnicy — ubierający się w karminowe płaszcze z wyhaftowanym symbolem białej róży — posiadają własne prawa, rzadzeni są przez wybieranego i dożywotniego wielkiego mistrza. W dziele tym wspomaga go kanclerz (zarządzający papierami zakonu), wielki marszałek (zajmujący się sprawami państwowymi) oraz szafarz (czyli osoba odpowiedzialna za sprawy gospodarcze). Poszczególnymi domami zakonnymi zarządzają komandorzy, zwani też konturami. Kilka domów bywa czasem łączonych w prowincję, na czele której stoi mistrz krajowy. Wszyscy ci wyżsi urzędnicy stanowią kapitułę, będącą najwyższą władzą zakonu, decydującą o sprawach dłań najważniejszych i przyjmowaniu nowych członków.

Członkowie zakonu służą, poza walką do śmierci lub zwycięstwa (nie wolno im oddać się w niewolę), absolutne posłuszeństwo oraz ubóstwo. Nie wolno im również spółkować z kobietami, a także przebywać bez pozwolenia poza domem zakonnym. Za występki są karani zależnie od powagi zbrodni: dożywotnim uwięzieniem, umieszczeniem w zwykłym klasztorze w roli prostego mnicha, pozbawieniem zbroi, broni, szat zakonnych i konia na rok.

graniczny lub utarczka feudalnych panów. Wielkie konflikty, angażujące siły całego państwa, należą do rzadkości.

Teoretycznie, armię tworzy się tylko, by prowadzić walkę, nie utrzymuje się jej w czas pokoju. Podstawę wojska feudalnego winni stanowić wszyscy jego wasale. Do dostarczania wojskowych kontyngentów zobowiązani są też mieszczanie i, czasem, chłopci. Każdy rycerz (teoretycznie) musi wystawić w pełni wyposażony oddziałek, zwany kopią. Zwykle składa się ona z trzech, czterech konnych: samego rycerza, łucznika lub kusznika oraz pacholka. W praktyce większość wyżej wymienionych woli przysłać na swe miejsce zawodowego wojownika lub zapłacić za jego wynajęcie.

Zawodowi żołnierze grupują się w tak zwane kompanie, często opatrywane przydomkiem „wolne” (jako że nie są na

Przykładowy żołnierz-najemnik

Ko: 2 Po: 2 Si: 3 Zm: 2 Zr: 2 Zw: 2
 In: 2 Og: 1 Wo: 1
Żywotność: 26 (7/14/20/26)
Rzucanie: 1
Strzelanie: 2
Walka bronią: 3
Walka wręcz: 2
Unik: 2
Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/4/3
Obrona magiczna (czary/modlitwy/zniki): 1/1/1
Zbroja: Koleczuga (2), przesywianica (1), hełm (2)
Broń: Topór dwuręczny (2k6+2xSi), pika (2k6+2xSi),
 kord (k3+2xSi), kusza ręczna (3k6)
PW: 14
PM: 0
Manewry w walce wręcz: Blok, cios pięścią, kopnięcie.
Manewry w walce bronią: Cięcie/pchnięcie, finta, powstrzymanie szarży, riposta.
Wybrane umiejętności: Hazard 1, jeździectwo 1, taktyka 1, wigor 2, zimna krew 1.

Temercy lancknechi

Jest to doborowa piechota z Temerii, słynna na całym Kontynencie. W przeciwieństwie do innych krain, gdzie w piechocie służą głównie plebejusze, w szeregach tych oddziałów spotkać można niejednego szlachcika.

Lancknechi walczą w zawartych czworobokach. Obowiązuje ich żelazna dyscyplina. Każdy żołnierz ma obowiązek zabić swego towarzysza, jeśli dostreże, iż ten wylamuje się z sztyku. Temerczycy poruszają się jak jedno ciało, uderzając naraz naporem setek, a czasem tysięcy żołnierzy. Pierwsze szeregi atakują wroga długimi, pięciometrowymi pikami. Za nimi idą żołnierze zbrojni w halabardy, środką czworoboku zaś (tam gdzie znajduje się sztandar i dowódca) strzegą wojownicy z dwuręcznymi mieczami. Boki formacji osłaniają łucznicy i kusznicy.

Lancknechi rzadko noszą zbroje. Tylko idący w pierwszych szeregach zakładają napierśniki i hełmy.

Temerczycy są zorganizowani w regimenty, dowodzone przez mianowanych przez króla kapitanów.

i zmusić do ucieczki. Kwestia jego fizycznego wyeliminowania jest zazwyczaj drugorzędna – jednakowoż, gdy zdarzy się okazja, wyrzyna się nieprzyjaciela do nogi, szczególnie plebejuszy. Za rycerzy i bogatych mieszczan można dostać wysoki okup, tych więc zazwyczaj się oszczędza.

W bitwach decydującą rolę odgrywa przełamujące uderzenie jazdy. Coraz ważniejsza staje się jednak piechota. Ostrzał łuczniczy i kusznicy może zdzięsiatkować szarżujący oddział, bowiem słane przezeń pociski przebijają nawet metalowe zbroje. Las długich pik, halabard i innego żelastwa

Przykładowy lancknecht

Ko: 3 Po: 2 Si: 4 Zm: 2 Zr: 2 Zw: 3
 In: 2 Og: 2 Wo: 2
Żywotność: 29 (6/12/18/21)
Rzucanie: 1
Strzelanie: 3
Walka bronią: 3
Walka wręcz: 2
Unik: 3
Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/5/5
Obrona magiczna (czary/modlitwy/zniki): 1/1/1
Zbroja: Przesywianica (1), hełm (2)
Broń: Miecz dwuręczny (2k6+2xSi) lub halabarda (2k6+2xSi), bądź łuk długi (2k6+2) albo kusza typowa (4k6)
PW: 18
PM: 0
Manewry w walce wręcz: Blok, cios pięścią, kopnięcie.
Manewry w walce bronią: Cięcie/pchnięcie, finta, parada, powstrzymanie szarży, riposta.
Wybrane umiejętności: Taktyka 1, wigor 3, zimna krew 3.

stałe przypisane żadnemu panu). W ich skład wchodzi łucznicy, kusznicy, pikinierzy, konni – mnóstwo świetnie wyekwipowanego i bitnego wojska, każącemu sobie słono płacić. Kompaniami dowodzą kapitanowie, wspomagani przez oficerów oraz licznych urzędników, takich jak sekretarze, kapelani czy sędziowie. Władcy zwykle wynajmują te oddziały na czas wojny – i ze względu na wiążące się z tym olbrzymie koszty, starają się zakończyć ją jak najszybciej, dążąc do rozstrzygnięcia bitwy. Bywają jednak tacy, którzy odpłacają najemników także w czasie pokoju (choć wtedy niższym żołdem), czyniąc z nich swoją stałą armię. Czasem nawet tworzą własne gwardie, dobierając sobie najlepszych wojowników, którym regularnie płacą żołd, uzupełniając straty nowymi zaciągami lub poborem.

Stale, na wójt wojskowe oddziały utrzymuje się w miastach i na pograniczach. Rekrutowane są zazwyczaj z okolicznych mieszkańców i w praktyce nie są formacjami w pełni wojskowymi; bardziej służą utrzymaniu porządku, lokalnej samoobronie oraz pobieraniu myta. Ich utrzymanie powierza się tym, którzy mieszkają w pobliżu garnizonu.

Jak wspomniano wyżej, prowadząc wojnę, dąży się przede wszystkim do walnej bitwy i szybkiego rozstrzygnięcia. Podczas samej bitwy usiłuje się zaś zepchnąć wroga z pola

Organizacja wojska opiera się zwykle na systemie dziesiętnym. Najmniejszą jednostką jest dowodzona przez dziesiętnika dziesiątka (licząca zwykle od 5 do 15 osób); dziesięć dziesiątek to setka pod wodzą setnika; tysiącem dowodzi tysięcznik. Czasem zdarzają się też pięćdziesiątnicy.

Odmienność Skellige

Z górnych warstw cytałeli Kaer Trolde, głównej warowni Aro Skellig, widać było cały bez mała archipelag. Na wyrost, za cięsiną, leżała Na Skellig, od strony południowej niska i płaska, od niewidocznej północnej urwista i pocięta fiordami. Po lewej, daleko, ostrymi kłami raf rozbiłała fale wysoka i zielona spikeroaga, z górami o szczytach tonących w chmurach. Po prawej widać było strome klify wyspyi Undvik, rojące się od mew, petreli, kormoranów i gąptaków. Zza Undvik wyłaniał się lesisty stożek Hindarsfjall, najmniejszej wyspeki archipelagu. Gdyby zaś wejść na sam szczyt którejś z wież Kaer Trolde i spojrzeć w kierunku południowym, ujrzałoby się samotną, oddaloną od pozostałych wyspę Faroe, sterczącą z wody niby grzbiet olbrzymiej ryby, dla której ocean jest za płytki.

„Wieża jaskółki”

Mieszkańcy Skellige, choć też zaliczani do Nordlingów, tak naprawdę są nimi bardziej z racji miejsca, w którym leży ich kraj, niż z powodu jedności kultury i cywilizacji. Odiżolowani od reszty ładu wyspiarsze zachowali dawny sposób życia i rządów, powszechny na reszcie Kontynentu jeszcze w czasach pierwszych osadników i wojen z elfami.

Większość mieszkańców Skellige to wolni chłopci, posiadacze uprawianej ziemi, ludzie nie uważani za gorszych od innych i cieszący się pełnią praw. Podzieleni są na wiele, często zwalczających się klanów, którym przewodzą głowy rodów: BONDOWIE. Władzę nad kilkoma rodami sprawują JARLOWIE – najdzielniejsi i najzamożniejsi z bondów, cieszący się też największym posłuchem.

Na czele Skellige stoi najwyższy jarl, czasem zwany KONUNG. Konungiem zostaje najambitniejszy i najsilniejszy z wodzów, po trosze drogą gwałtu i przemocy, po trosze sprytem i zjednywaniem sobie popleczników. Gdy oberze już się konunga, jego następców wybiera się zazwyczaj z tego samego rodu.

Najniżej w społeczności wyspiarzy stoją TRALLOWIE – niewolnicy, będący najczęściej jeńcami wojennymi lub niewypłacalnymi dłużnikami. Cieszą się znacznie większymi prawami niż niewolnicy w innych krajach – nie wolno ich na przykład bezkarnie zabić.

W danej okolicy władzą, głównie sądowniczą, sprawuje przede wszystkim wiec wolnych mężczyzn, noszący nazwę THING. Jest on nadrzędny wobec bondów i jarłów. Zwoluje się także wiec powszechny, dla wszystkich mieszkańców kraju (często jednak reprezentowanych przez swych przedstawicieli), nazywany ALTHING. Do jego postanowień musi stosować się nawet konung. Zwyczaj thingi odbywają się każdej wiosny w ustalonym miejscu na łąkach lub błoniach. Althing zwoluje się każdego roku na dwa tygodnie.

Sprawowaniem sądów zajmuje się na thingach trzydziestoosobowa komisja wyłoniona spośród bondów, której członkowie noszą miano GODI. Przewodniczy im wybierany z ich grona LAGMAN, czyli „głosiciel prawa”.

Skellige nie posiada stałego wojska. Każdy jarl ma własną, wierną drużynę wojów, którym daje pieniądze i schronienie, których karmi i odziewa. Są jego przyboczną gwardią i towarzyszą mu podczas wypraw. Najmniejsze drużyny liczą



skutecznie zatrzymuje impet konnicy, a wyrzuconych z siodła rycerzy lekkobrojni z długimi nożami są w stanie bez trudu dobić.

Wojskowe wyposażenie

Bywa bardzo różne, dyktowane wieloma regulaminami. Można jednak wyodrębnić pewien uśredniony i minimalny zestaw.

Wojacy nie chodzą na co dzień w pełnym oporządzeniu. Zazwyczaj zakładają je tylko na bitwę. Zwykłą służbę pełnią w lżejszym ubiorze, zazwyczaj tylko hełmie, rękawicach i przeszywanicy. Podobnie ubiera się w czasie przemarszów, cięższy sprzęt składając na taborowych wozach.

Dla zwykłego piechura:

Hełm (kapalin lub łebka, często zakładane na kolczy kaptur), przeszywanica, kolczuga, kolcze lub płytowe rękawice, tarcza, pika, miecz lub topór, nóż. W przypadku łucznika i kusznika dochodzą oczywiście ich „narzędzia pracy”, a także po co najmniej dwadzieścia pocisków.

Dla jeźdźcy:

Rumak bojowy, koń do zwykłej jazdy, zwierzę juczne, oporządzenie końskie, płytowe lub kolcze osłony nóg, przeszywanica, kolczuga, hełm (zwykle z zasłoną), rękawice kolcze lub płytowe, tarcza, kopia.

pięćdziesięciu mężczyzn – tyłu, ilu trzeba do obsadzenia jednego okrętu. Wojowie chronią się koczując, żelaznymi hełmami i okrągłymi tarczami (z których potrafią uformować w bitwie słynny „mur tarcz”). Walczą toporami, włóczniami i prostymi mieczami.

Mieszkańcy wysp żyją głównie z rybołówstwa oraz rozbójniczych i kupieckich wypraw na Kontynent. Nierzadko założą okrętu sprzedaje w jakimś porcie to, co zarabiała wykręca mil wcześniej. Pirackie drakary zwykle nawiedzają kilkanaście krain położonych na południe od Gór Amell, wpływając rzekami nawet daleko w głąb lądu. Kiedyś były też postrachem Cintry oraz widel Iny i Jarugi (ponoć to za ich sprawą okolice tych rzek stały się bezludną, dziką krainą). Doznawszy wielu klęsk od cintryjskich władców, płyną tam teraz już tylko po to, aby handlować.

Domostwa wyspiarzy rzadko skupiają się w większe osiedla. Nic w tym zresztą dziwnego, skoro pod dachem jednego wielkiego i parterowego budynku mieszka często cały ród, wraz ze sługami, niewolnikami i żywym inwentarzem. Tylko konung i znaczniejsi jarlowie budują zamki i grody otoczone kolistymi wałami.

W porównaniu z resztą Nordlingów wyspiarze ubierają się nad wyraz skromnie. Podstawowym strojem męskim jest welniana lub płócienna tunika ściągnięta krawką albo pasem, do tego także spodnie i skórzane buty. Przed mrozem chronią ich płaszcze (spinane na ramieniu ozdobnymi fibulami), futra oraz kaftany ze skóry, najczęściej focze. Głowę skrywa się pod kapturami. Mieszkańcy Skellige rzadko używają ozdób, choć niektórzy mężczyźni zakładają bransolety i kolczyki. Wśród wojowników praktykuje się też dawny elfi zwyczaj noszenia złotych i srebrnych naszyjników w kształcie obroży (nazywanych *torc*). Kobiety odziewają się w długie suknie, na które wkładają fartuchy z płótna bądź sukna, przypinane ozdobnymi broszami. Niewasty nie stronią też od kolczyków, bransolet, naszyjników i zausznic.

Kultura mieszkańców Skellige, ku zdumieniu wielu przybyszów ze stałego lądu, jest bardzo bliska elfiej – choć zahartowana walką, chłodem i morskim wiatrem. Język wyspiarzy to dialekt Starszej Mowy, łatwy do pomylenia z nilfgaardzkim. Owi twarde wojownicy tworzą w nim pieśni urzekające misternością, poezję często bardziej wyrafinowaną od dzieł kontynentalnych minstrelów. Wyspiarzy pocie – skaldowie – cieszą się wśród ziomków niezwykle szacunkiem, równym temu, jaki okazuje się jarłom i konungowi. Wiedzą też, jak robić mieczem oraz toporem, i chętnie uczestniczą w wojennych wyprawach – wszak tam najłatwiej znaleźć temat do nowych pieśni.

Wszystko jest na sprzedaż

– Zupełnie niepotrzebnie się sromasz, dobry człowieku (...). Albowiem nie mam pieniędzy. Później o tym pogawyrzamy.

„Wieczny ogień”

Światem rządzi pieniądź – nawet światem baśniowym. Żyjąc na Kontynencie, będziesz musiał jakoś się utrzymywać, zapewne z mniej lub bardziej uciążliwej pracy rąk. Warto więc, abyś dowiedział się, czym i za co tam się płaci.

Nordlingowie używają przede wszystkim monet: złotych, srebrnych i miedzianych. Nie mają one określonego nominału, liczy się ich waga i stopień zawartości szlachetnego metalu. Kiedyś płacono po prostu sztabami kruszcza różnej wagi. Teraz jednak wybita na monetcie podobizna miejscowego władcy i znak mennicy dają gwarancję prawdziwości gotówki oraz jednolitego ciężaru każdego z typów monet.

Oczywiście, nawet ową normalizację da się ominąć. Wystarczy z każdej monety odkrawać niewielki kawałek – minimalnie zmniejsza to jej wagę, a pozwala zyskać trochę dodatkowego metalu. Podobne machinacje nie są czymś godnym pochwały i niektórzy próbują je karać, jednak wobec powszechności tego zjawiska stróża prawa najczęściej bezradnie rozkładają ręce.

Bezwzględnie tępi się za to fałszowanie monety, czyli sekretne mieszanie szlachetnego kruszcza z innym, mniej szlachetnym, tak aby zachować identyczną wagę przy mniejszej wartości. Proceder ów trudno wykryć, jednak przysłany fałszerz prawie nigdy nie wychodzi z afery cało. Złośliwi mówią, że władcy są tak chętni do ściągania podrabiaaczy, bo obawiają się konkurencji z ich strony. Nie jest bowiem tajemnicą, że najprostszym sposobem zaoszczędzenia przez monarchę grosiwa jest psucie jakości pieniądza w taki sam sposób, który wobec ludzi niższego stanu określa się mianem dzalsterstwa.

Monetę biją zazwyczaj monarchowie, choć zdarza się, iż przywilej ten uzyskują też co potężniejsi lokalni władcy albo miasta. Rodzajów pieniądza jest na Kontynencie bez liku – różni się głównie wagą, poza tym nazwą i tłoczeniami. Nie istnieje pojęcie waluty państwowej albo przypisanej do jednego tylko kraju. Jednym rodzajem pieniędzy można płacić w wielu państwach.

Większość monet znajdujących się w powszechnym obiegu jest wykonana ze srebra i miedzi. Pieniądź złoty, najcenniejszy, używany jest stosunkowo rzadko, raczej chowa się go do skarbców. W rozliczeniach handlowych używa się też umownej miary wagowej, zwanej GRZYWNĄ lub MARKĄ, której nie odpowiada żadna rzeczywista waluta. Za drobne zakupy płaci się monetami z miedzi lub tak zwanego bilonu – stopu miedzi i srebra. Oba rodzaje metalu mają jednak zbliżoną wartość. Metale szlachetne są bardzo drogie, dlatego większość monet to cienkie i lekkie blaszki.

Najpopularniejszą monetą jest srebreny DENAR, którym płaci się podczas większości codziennych transakcji.

Wbrew pozorom na Kontynencie nie ma aż tyle drogocennego kruszcza, by starczało go na wybite monety potrzebne

do wszystkich przeprowadzanych tam transakcji. Poza tym, transakcje owe bywają tak wielkie, iż, by je sfinalizować, trzeba by przewozić wielkie wory pieniędzy lub klejnotów, a – jak wiadomo – i niebezpieczne to, i niewygodne.

Dlatego wszystkich szczerze uradował krasnoludki (choć niektórzy mówią, że gnomi) wynalazek weksla i kredytu. Sprawił on, że miast wielkich sum wystarczy mieć papier noszący znaki banku, w którym trzyma się pieniądze, „wart” wypisaną na nim sumę (kwestie przepływu gotówki banki i finansisci ułatwiają już między sobą, na podstawie stosownych umów).

Kupca w ciężkiej sytuacji ratuje pożyczka, której chętnie używają zarówno banki, jak i osoby prywatne (te ostatnie zresztą żyją często tylko z otrzymanych procentów – w tym fachu również królują krasnoludy).

Przyjąć można, że początkujący poszukiwacz przygód ma już na starcie: zestaw „podróżne ubranie”, zestaw „wędrowca”, nóż i swoje narzędzie pracy (wojownik miecz lub topór, minstrel jakiś poręczny instrument), być może przszywanicę lub inną zbroję, a także 6k6 x 10 denarów.

Towary i usługi

Nie wymieniono tu wszystkich usług i towarów dostępnych mieszkańcom Kontynentu – podobny spis musiałby bowiem zajmować osobny tom. Podane tu przykłady stanowią tylko pewien wzorzec i oparcie, na podstawie którego Bazarz może wymyślać całkiem nowe rzeczy do sprzedania i dyktować na nie zupełnie nowe ceny.

W poniższym spisie nie ma też cen rzeczy wyjątkowo unikalnych, albo wręcz niewyobrażalnie drogiech, takich jak na przykład miecz gwyhyr albo łuk zefhar – doprawdy, nie sposób ich tak po prostu kupić; trudno powiedzieć, kto ile za nie zażąda! Może nic, a może królestwo...

Podane tu ceny są wartością średnią i orientacyjną. W zależności od regionu i pazerności kupca może być ona niższa lub wyższa (zazwyczaj wyższa).

Obok ceny – w wybranych miejscach – podajemy orientacyjną wagę towaru w kilogramach, dzięki czemu Bazarz może zauważyć, że bohaterowie mają przy sobie za dużo sprzętu. Znak „-” oznacza, iż ciężar przedmiotu jest tak mały, że nie warto go brać pod uwagę.

227

Pieniądze

Najpopularniejszą monetą Kontynentu jest denar – w tej właśnie „uniwersalnej” walucie podajemy w grze kosztą towarów i usług. W świecie „Wiedźmi-na” oczywiście używa się wielu różnych rodzajów gotówki, którymi są między innymi:

MONEY ZŁOTE

Bizant (używany głównie na północy Kontynentu, w Poviss i Kovirze) – wart około 12 denarów.

Dukat – wart około 10 denarów.

Floren (typowa moneta nilfgaardzka) – warta około 10 denarów.

Korona (novigradzka, używana głównie w Redanii) – warta około 10 denarów.

Nobel (używany w bogatych miastach, takich jak Gors Velen) – wart około 20 denarów.

Oren (używany w Temerii) – wart około 2 denarów.

MONEY SREBRNE

Grosz srebrny – wart około 2 denarów.

Lintar – wart około 5 denarów.

Talar – wart około 10 denarów.

MONEY MIEDZIANE

Grosz miedziany – najczęściej wart 1/10 denara, choć w Gors Velen, gdzie wszystko jest drogie, bywają grosze warte i 2 denary.

Kopper, halerz – wart około 1/10 denara.

Jedna złota moneta warta jest zwykle 10 srebrnych, zaś jedna moneta srebrna – 10 miedzianych. W rozliczeniach monety często dzieli się na mniejsze części – połówki i ćwiartki. Nie istnieją takie monety, jak marka, funt albo grzywna: są to tylko jednostki wagi, używane przy rozliczeniach. FUNT to 500 denarów. GRZYWNA, zwana też MARKA, to 250 denarów.

Uwaga: Sprawę komplikuje fakt, iż w niektórych miejscach Kontynentu używana jest moneta srebrna lub złota, zwana także marką, a warta zwykle tyle co nobel.

Bron

Towar	Cena (denary)	Waga (kg)
Bełty do kuszy (10 sztuk)	40	
Broni drzewcowa		
berdysz	100	6
glewia	100	4
halabarda	100	7
pika	100	6
Buzdygan	50	3
Kord (z pochwą)	100	2
Kusza		
ciężka	400	7
lekka	150	1,5
typowa	200	3
Łuk		
długi	100	1,5
kompozytowy	1000	1,5
krótki	50	1
Maczuga	50	1,5
Miecz (z pochwą)	150	2
Miecz dwuręczny	400	7
Nóż (z pochwą)	30	0,3
Proca	1	–
Strzały (10 sztuk)	20	0,5
Szabla (z pochwą)	180	2,5
Topór	50	3

Usługa	Cena (denary)
Naprawa broni	ok. 1/3 wartości
Wykonanie broni na zamówienie	ok. 1,5 zwykłej ceny

Karczma

Towar	Cena (denary)
Garniec gorzałki (ok. 4 l)	15
Garniec miodu (ok. 4 l)	4
Garniec wina (ok. 4 l)	25
Kufel piwa (1/2 litra)	1/4
Posiłek*	2

* Zazwyczaj miska gulaszu i kilka pajd chleba.

Usługa	Cena (denary)
Izba, oddzielna	15 za noc
Miejsce we wspólnej izbie	1 za noc
Stajnia dla konia	1 za konia za noc

Leczenie

Towar	Cena (denary)	Waga (kg)
Bandaże	1	0,2
Maść gojąca rany	30	0,1
Narzędzia chirurgiczne	450	0,5
Zioła lecznicze*	25	0,2

* Przeciwbólowe i przeciwgorączkowe.

Usługa	Cena (denary)
Operacja chirurgiczna	300
Opieka nad chorym	50 za wizytę
Pobyt w lazarecie	25 dziennie
Rwanie zęba	*

* W Oxfenfurcie za godzinę dwa halerze (2/10 denara, zwykle liczone jako ćwierć) – najtaniej na Kontynencie!

Muzyka

Towar	Cena (denary)	Waga (kg)
Bęben	15	2,5
Dudy	120	3
Flet	200	0,5
Harfa	500	7
Lutnia	800	3
Tamburyn	30	–
Wiola	250	5

Usługa	Cena (denary)
Naprawa instrumentu	ok. 1/3 jego wartości
Wynajęcie kapeli	min. 200 na głowę za wieczór
Wynajęcie minstrela	min. 200 za wieczór

Ceny mieczy

Miecze standard lokalne	5-9 florenów (50-90 denarów)
Miecze standard z importowaną głownią	10 i więcej florenów (100-200 denarów)
Minibastard-viroledanka*	15 florenów (150 denarów)
Gwyhyr gnomi**	5000 denarów

* Bogata i kunsztowna głownia.
** Oryginalna głownia oraz rękojeść.

Oświetlenie

Towar	Cena (denary)	Waga (kg)
Kaganek	2	1
Lampa	4	2
Pochodnia	1	0,5
Świece (5 sztuk)	15	0,2

Ozdoby

Towar	Cena (denary)
Brosze/zapinka	
zwykłe	1
ozdobne	10
złote	20
Kolczyki/klipsy	15
Naszyjnik	
z pereł	min. 1000
ze złota	min. 1500
Sygnet	5

Podróżniczy ckwipunk

Towar	Cena (denary)	Waga (kg)
Bukłak (0,3 l)	0,5	0,5
Derka	2	1
Hak wspinaczkowy	3	1
Hubka i krzesiwo	0,5	0,5
Koc	6	1,5
Kociołek żelazny (5 l)	8	4
Kotwiczka do liny	4	2,5
Manierka metalowa (0,5 l)	25	0,5
Namiot	150	7,5
Niezbędnik (nóż, łyżka, widelec)	2	–
Plecak	3	1,5
Prowiant (tydzień)	50	2
Sakiewka (na 100 denarów)	2	–
Sakwa końska	8	0,5
Worek	0,5	–
Zestaw wędrowca*	200	5

* Sakwa, koc, kociołek, bukłak, kubek, krzesiwo i hubka, sztućce, nóż, prowiant i woda na tydzień.

Usługa
Patrz „Karczma”.

Przybory do pisania

Towar	Cena (denary)	Waga (kg)
Inkaust (fiolka)	5	0,25
Papier (arkusz)	10	—
Pergamin (arkusz)	30	—
Pióro	2	—
Rylec	1	—
Tabliczka	5	*
Tuba skórzana na papier	5	1,5
Zestaw przyborów**	100	2

* 10 sztuk waży kilogram.

** Pióro, kałamarz, zapas inkaustu i pergaminu, skórzana tuba na papiery.

Usługa	Cena (denary)
Spisanie dokumentu u notariusza	50

Rozrywka

Towar	Cena (denary)
Kości do gry	3
Talia kart	10

Usługa	Cena (denary)
Wizyta w zamtuzie	200 za godzinę
Uliczna ładacznica	50 za jednorazowe figle

Rzemieśło

Towar	Cena (denary)	Waga (kg)
Gwoździe (20 sztuk)	100	1
Haczyk na ryby	1/4	—
Kajdany	45	5
Lina (za 5 m)	3	3
Luneta	800	10
Łańcuch (0,5 m)	2	2
Łopata	15	2
Narzędzia do szycia	75	0,5
Narzędzia grawerskie	400	0,5
Narzędzia kowalskie	400	10
Narzędzia stolarskie	350	3
Narzędzia ślusarskie	350	3
Narzędzia złodziejskie*	250	0,5
Olej (butelka)	5	0,25
Piła	50	2
Przybory nawigacyjne	550	5
Sieć (ok. 1,5 m kwadratowego)	30	5
Szkoło powiększające	700	0,5
Wędką	3	1

* Wytrychy, piłka, młoteczek itp. oraz worek na nie.

Usługa	Cena (denary)
Drobna praca rzemieślnicza*	1/3 wartości reperowanej rzeczy
Podkucie konia	10 za podkowę
* Reperacja krzesła, zamku w drzwiach itp.	

Pojazdy

Towar	Cena (denary)
Furmanka	550
Kareta	3500
Łódź wiosłowa	250
Łódź żaglowa	550
Wóz kryty	1500

Usługa	Cena (denary)
Przewóz osób lub towarów	najtaniej ok. 15 dniennie

Ubrania i stroje

Towar	Cena (denary)
Buty wysokie	60
Dublet/wams aksamitny	700
Dublet/wams sukienny	40
Fartuch wełniany	10
Gacie	1
Igła ze szpulą nici	5
Kaftan skórzany	300
Kaftan skórzany nabijany srebrem	600
Kapelusz/kaptur/keret	2
Nogawice sukienne/pludry	10
Opończą	20
Pas	12
Plaszcz podróżny z wełny	30
Pończochy wełniane	8



Towar	Cena (denary)
Spódnica	10
Suknia prosta	30
Suknie wykwinna	200
Tunika płócienna	5
Tunika wełniana	20
Trzewiki	10
Koszula płócienna	4
Koszula jedwabna	200
Ubranie podróżne*	130-180
Ubranie wytworne**	1000-2000

* Proste, ale wytrzymałe i wygodne, szyte z płótna i wełnianego sukna; składa się na nie tunika lub dublet i koszula, nogawice, płaszcz, kaptur, wysokie buty.

** Niezbyt wytrzymałe, ale misternie wykończone, szyte z drogich materiałów: dobrej jakości sukna oraz jedwabów i atlasów; składają się na nie: dublet, nogawice, trzewiki oraz gustowne nakrycie głowy.

Usługa	Cena (denary)
Uszycie ubrania na zamówienie	ok. 1,5 ceny
Zreperowanie ubrania	1/3 ceny

Zbroja

Towar	Cena (denary)	Waga (kg)
Hełm zwykły (z nosalem, łebka lub kapalin)	80	3,5
Hełm (z zasłoną lub garnckowoy)	200	2
Kaptur kołczy	250	1,5
Kolczuga (razem z rękawicami kołczymi)	1000	20

Zbroja (cd)

Towar	Cena (denary)	Waga (kg)
Napiersnik/naplecznik	700	20
Oslona nóg, kolcza (sztuka)	250	3
Oslona nóg/ramion, płytowa (sztuka)	500	5
Rękawica kolcza (sztuka)	150	1,5
Rękawica płytowa (sztuka)	200	2
Pawęż	200	15
Przeszywanica/skórznia/kolet	100	15
Tarcza drewniana z okuciami	100	10
Zbroja płytowa*	5000	30

* Napiersnik, naplecznik, osłony nóg, stóp i ramion, rękawice płytowe.

Usługa	Cena (denary)
Naprawa zbroi	ok. 1/3 wartości
Wykonanie specjalnie dopasowanej zbroi na zamówienie	ok. 1,5 zwykłej ceny

Zwierzęta

Towar	Cena (denary)
Bydło rogате (krowy, kozy)	200
Bydło nierogate (świnie, owce)	30
Drób	1-2
Koń bojowy	15 000
Koń juczny/pociągowy	400
Koń pod wierzch	800
Muł/osioł	300
Pies	30

OSTATNIE ŻYCZENIE



DODATEK

POTWÓR Z GROTY

Przygoda dla początkujących

Prolog

Temeria, roku 1244, rządzona twardą ręką króla Foltesta, była bogatą i spokojną krainą. Cała rzecz zdarzyła się właśnie tam, o dwa dni drogi od wielkiego miasta Maribor, u podnóża gór Mahakamu. Dopiero cztery dni miały od święta Velen, a w powietrzu czuć było już zapowiedź zimowych mrozów.

Blotnistą drogą, przez ciemny, stary las podążało czterech wędrowców. Nie wyglądali jak kupcy, nie przypominali także chłopów, wracających do chałup po dniu ciężkiej pracy. Chyba nie byli to też rozbójnicy, choć z daleka można było ich z nimi pomylić. Jasnowłosa elfka odziana w zielone, obcisłe spodnie i takiż kubrak, całkiem nieźle uwydatniające kuszące wypukłości. Czarnobrody dryblas, dźwigający okazały miecz i ciężki wór przerzucony przez ramię. Niewysoki człowieczek, pstrokato ubrany i pobrzękujący na podniszczonej lutni. I milczący mężczyzna, odziany w czerń, z mieczem przewieszonym przez plecy. W jego ruchach było coś nieludzkiego, jakby kociego; przypominał drapieżnika, gotowego w każdej chwili do morderczego skoku. Szedł z pochyloną lekko głową, a gdy czasem ją unosił, widać było wyraźnie jego niesamowite oczy, o żrenicach czerwonych niczym krew. Zbliżał się wieczór. Ptaki, zmęczone śpiewaniem, stopniowo cichły. Chłód wrześnieowego, późnego popołudnia wdzierał się powoli za ubrania wędrowców. Tak, ci wędrowcy to wy.

Oto sposób, w jaki możesz rozpocząć swoją opowieść, Barjarzu. Nie musisz przytaczać dokładnie powyższych słów. Wystarczy, abyś oddał nastrój chwili, by gracie dokładnie wyobrazili sobie gdzie i kiedy się znajdują. Dobrze, abyś użył akompaniamentu jakieś spokojnej, nieco ponurej muzyki. Odpowiednio dobrany podkład czasem potrafi być lepszy od znakomitego opisu. Przygotuj sobie zatem kilka taśm i płyt, które posłużą Ci do zilustrowania wydarzeń – odrobinę muzyki dramatycznej, nieco smutnej i lirycznej, kilka utworów szybkich i gwałtownych, jakiś wesoły, biesiadny kawałek. Gra wiele też zyska, jeśli ozdobisz ją prawdziwymi odgłosami przyrody – kasety i płyty z odpowiednimi nagraniami można nabyć, całkiem tanio, w wielu sklepach muzycznych.

W poniższej przygodzie od czasu do czasu będzie się pojawiał stylizowany na opowiadanie tekst pisany kursywą, taki jak powyższy. Jego zadaniem jest przekazanie Ci właśnie owego nastroju chwili – tak abyś za pośrednictwem swych słów mógł podzielić się nim z graczami.

I jeszcze ostatnia rada. Akcja przygody zapewne zmierzać będzie do jakiegoś dramatycznego finału. Oto prosty trik, który znakomicie odda wzrastające napięcie. Niech na początek przygody bohaterowie ujrzą zbliżającą się burzową chmurę. Im bliżej będzie finał, tym ta chmura będzie bliżej. Ostatnie sceny opowieści rozegrają się wśród piorunów i ulewnej deszczu.



Nagle drzewa ożyły. Po obu stronach drogi wędrowcy dostrzegli ruch. Zza pni i zarośli wychynęli mężczyźni, ubrani w łachmany. Kilku z nich miało łuki, większość trzymała okute palki. Ostatni zaa przyrodzonego wiązu wyłaził dziwnie wyglądający człowiek. Niewysoki, w brązowej koszuli i czarnych portkach, nieco wytartych na kolanach. Na głowie miał wysoką, czarną czapę, bardziej niż nakrycie głowy przypominającą sztywną kieckę, odwróconą do góry nogami.

– Nazywają mnie Yanos, Pan Grycholckich Gór, a to moja Wesoła Zgraja. A wy kim jesteście?

Tak, ten ruch wokół hanzy, to cała masa zbiorów cychających w krzakach. Yanos będzie kontynuował:

– Zabieram bogatym, oddaję biednym. Gdzie macie pieniądze?

Jeżeli tylko bohaterowie nie zaatakują Yanosa (co rozłożyłoby go niebawem), wszystko będzie w porządku. Jego Wesoła Zgraja, w liczbie trzydziestu chłopów, nie skrzywdzi hanzy, szpiując ją trzymanymi na ciecicach strzałami. Gdy awanturnicy oddadzą już swoje sakiewki, zapewne pustawe, Yanos – ku ich zaskoczeniu – zwróci je, po czym uśmiechnie się szeroko, pokazując poszczerbione zęby, i zawoła:

– Wyglądacie mi na biednych. Cóż, nie mogę zatem nic wam zabrać, ale za to mogę ofiarować swoją gościnność. Zapraszam was tedy na wesolą biesiadę, wraz z moją, nie mniej wesolą zgrają.

Z lasu wyszczerzą się do bohaterów gęby trzydziestu paru „zgrajowiczów”. Daj do zrozumienia graczom, że odmowa zakończy się zaprowadzeniem na biesiadę siłą. Wiedz też, że Yanos nie jest tak miłym osobnikiem, za jakiego stara się uchodzić. Już niedługo gracze się o tym przekonają...

Po przemierzeniu mniej więcej dwóch kilometrów, kłuczac przez coraz ciemniejszy las (momentami z zawiązanymi oczyma) i słuchając wesolych przyśpiewek Zgrai, nasi bohaterowie dotrą do Leśnej Kryjówki Yanosa: kilku szalaśców postawionych na małej polanie. Tutaj, przy wieczornym, sutym posiłku poznają osobę, mieniając się Chłodem Przedstawiciela. Jak można się spodziewać, ów chłop jest przedstawicielem pobliskiej wsi, nioszącą oryginalną nazwę Sucha Woda. To zażywny, lekko otyły mężczyzna. Lat ma ze czterdzieści, stara się wyglądać godnie, mimo lnianej koszuliny i takichże portek. Godności, w jego mniemaniu, dodają mu pokaźne, ciemne wąsy, lekko siwiejące.

Podczas biesiady jednemu z bohaterów uda się podsłuchać rozmowę, jaką przeprowadzają ze sobą Chłop Przedstawiciel i Yanos. Z rozmowy tej jasno wynika, że chłop prosił herszta rozbójników o pomoc w jakiejś bardzo ważnej sprawie. Yanos odmówił. Obmyślenie dialogu pozostawiam Tobie, drogi Bajarzu. Po przeczytaniu całej przygody na pewno się zorientujesz, co mogło zostać wtedy powiedziane. Pamiętaj jednak, że bohaterowie nie wiedzą, o co dokładnie chłop prosił Yanosa. Chwilę po tej rozmowie chłop zwróci się do śmialków. Bardzo dyskretnie poprosi ich o spotkanie w pewnej Ważnej Sprawie, pół kilometra na północ od obozowiska, przy miejscu zwanym Srebrnym Wodopojem (dokładnie opiszę drogę). Szeptem ostrzeże, aby udali się tam po kryjomu, i to szybko, gdyż tu czeka ich wielkie niebezpieczeństwo. Gracze prawie na pewno się skuszą. Chłop, aby ich dodatkowo zachęcić, zawsze może wspomnieć o sporej sumce pieniędzy, która jest do zarobienia (szczegóły zachowa na później).

Srebrny Wodopój

Chłop Przedstawiciel od razu przejdzie do rzeczy. Zapytany o Yanosa może, ale nie musi, opowiedzieć o grożącym z jego strony niebezpieczeństwie (patrz ramka „Wesola Zgraja Yanosa”). Zapytany zaś o wspomnianą ważną sprawę bez ogródek poprosi o pomoc. Szybko, drżącym z emocji głosem opowie, jak to zły (choć bliżej nieokreślony) Potwór z Groty porwał jego niewinną córkę, Lelinę, i wysłał mu list (podpisany właśnie „Potwór z Groty”), w którym grozi, że ją pożre – jak widać, wieśniak jest piśmienny! Z konsumpcji złościca zrezygnuje tylko, gdy otrzyma pieniądze przygotowane na posag dla dziewczyny. Lelinka miała być wydana za drwala Juliana z sąsiedniej wsi Twarduchłopy. Rozmówca bohaterów (przedstawi się w końcu jako Kuśtyk) przygotowywał się właśnie do wyprawienia weseliska, kiedy Lelinka zniknęła. Chłop dojrzał, że wśród naszej hanzy przebywa wiedźmin

Wesola Zgraja Yanosa

To miejscowa mafia. Yanos rzeczywiście zabiera bogactwom, ale też i biednym. Zmylić może to, że ostatnio naprawdę hojnie sygnął złotem wieśniakom z Suchej Wody. Chce przychylnie nastawić do siebie mieszkańców tych okolic. Król Foltest zdecydował bowiem, iż będzie tedy prowadzić właśnie nowy trakt do Mahakamu. Yanos planuje nieźle obłowić się kosztem mających na tym mocno i na stałe. Już wcześniej bywało, że Wesola Zgraja płaćta suchowodzianom. Były to jednak niewielkie sumy – zapłata za jęzdenie i wprowadzenie w błąd żołnierzy okolicznego feudała, pana Grizmola, bardzo chcącego wykończyć rozbójnika. U mieszkańców wsi Yanos czasem też upłyniał zabrawane dobra. „Góry Grychołkie” to tylko nazwa pobliskich skałek, niewiele mająca wspólnego z właściwymi górami. Kiedy Yanos zobaczył postacie graczy, wcale nie uznał ich za biednych, tylko za niebezpiecznych. Zamiast walczyć, postanowił trochę ich nastraszyć, potem zaś udać przyjaciela, zabrać na ucztę, a śpiących zabić i ograbić.

(lub jakkolwiek wojownik) i właśnie zwraca się do niej o pomoc. List ma przy sobie. Stoi w nim: „Jeśli nie oddasz mi całego posagu do piątego dnia Velen, twoja córka zostanie porwana. Potwór z Groty”.

Bohaterowie bez trudu zorientują się, że jest to tylko fragment listu. (Górną część kartki jest oderwana). Na związane z tym pytania Kuśtyk, będzie odpowiadać wymijająco. „Nie wiem. Karta musiała tak wyglądać już przed wysłaniem. Kto wie, co robią potwory z listami?”. Dla bystrzejszych graczy sprawa będzie pewnie dosyć podejrzana. Potwory raczej nie pisują listów, w dodatku z żądaniem okupu. Nie tłumacz tego, Bajarzu, graczom. Powinni sami na to wpasć. Jeśli nie – ich problem.

Piąty dzień Velen przypada już jutro. Śmialkowie mają zatem trochę czasu, by coś robić. Chłop zaproponuje im 200 oreńów (to duża kwota), jeśli sprowadzą córkę żywą. Pozwól bohaterom pokreślić się po okolicy, by sami zdecydowali, gdzie teraz pójdą i co zrobią. Poniżej znajdują się opisy miejsc, do których mogą trafić (o tym, jak do nich dojść, może opowiedzieć im Kuśtyk). Członkowie hanzy mogą więc udać się bezpośrednio do Groty, przeskakać dom Chłopa Przedstawiciela itp. Wypadki potoczą się torem przewidzianym w scenariuszu dopiero dnia następnego, po tym jak bohaterowie odwiedzą Grotę.

Co stanie się w legowisku Potwora z Groty?

Nie zdziw się, kiedy „drużynowy” wojownik zdecyduje się wejść tam samotnie. Towarzysze wszak mogą mu przeszkodzić

w ewentualnej walce. Zapewne będzie też przekonany, że to wszystko jest wielką mistyfikacją i uczestniczy w jakiejś far-sie, ale...

Odór był wszędzie. Znał go. To mantikora. Mogła się chować gdziekolwiek. Prawdopodobnie zaatakuję, skacząc ze skalnej półki. W tej cholernej grocie było ich sporo. Ale on wiedział co wtedy zrobić. Jego zmysły działały jak u zwierzęcia. Sam też nie był człowiekiem. Ciekawe, kto w tej walce ma większe, moralne prawo, aby przeżyć? On czy głodna bestia? Jego medalion zachowywał się dziwnie. Drgał leciutko, ale mantikora pobudza go zwykle nieco silniej... Z boku. Świst. Wyuczony odruch. Błysk ostrza. Przed wiedźminem upadł człowiek. Pewnie zabity. Na jego barkach wisi skóra od dawna martwego potwora. Pomyłka.

Co w tym czasie stanie się na zewnątrz?

Do reszty śmiałków powolutku i ostrożnie podchodzi młoda kobieta. Dość ładna, choć zbyt pucyfowana. Nie okazując strachu, zapyta ich, na co czekają. Gdy dowie się o wojowniku w grocie, zacznie krzyczeć. Będzie usiłowała dotrzeć do jaskini. Czy bohaterowie ją powstrzymają, czy nie – ich sprawa. Dziewczyna to Lelinka, córka Kuśtyka. Biegnać, będzie wołać przerażonym głosem: „Nie zabijaj go, to nie potwór... Nie zabijaj go”. Oczywiście nie zdąży...

Czas na kilka wyjaśnień

Osobnik z groty nie umarł. Jest tylko ciężko ranny. Jeśli śmiałkowie pomogą go opatrzyć, Lelinka, płacząc, opowie im zaskakującą historię. Grotę zamieszkiwała kiedyś mantikora, stara i schorowana. Po ciężkiej walce z półelfem Shergiem (bo tak się nazywa ów ranny) biedaczka wyzionęła ducha. Sherg należał do Wesołej Zgrai, jednak po „niewielkim” zatargu z Yanosem musiał ją opuścić – wtedy postanowił działać na własną rękę. Przebrał za mantikorę zniecka napadła podróżnych. Traf chciał, że Lelinka przychodziła czasem w te okolice zbierać zioła. Pogłoski o Potworze z Groty jej nie przerażały: przed przybyciem Sherga mantikora od dawna nikogo nie napadła (zabijała tylko tych, którzy weszli do jej groty, gdyż była chora i bezzębna).

Nie ma sensu chyba opisywać okoliczności, w jakich po raz pierwszy spotkali się młodzi. Wkrótce zapalali do siebie gorącą miłością, przy której wszystko, co dotąd się działo, przestało mieć dla nich znaczenie. Pół roku później ojciec Lelinki postanowił wydać ją za bogatego gospodarza Juliana z Twardychchłopów, mając nadzieję, że i jemu skapnie coś z majątku zięcia. Sherg i Lelinka wpadli w rozpacz, a następnie postanowili oszukać Kuśtyka. Napisać do niego list, w którym jako Potwór z Groty nakazywali oddać cały posag panny. W przeciwnym razie bestia miała pożreć Lelinę, a pobliski feudał, pan Grizmol, dowiedzieć się o dokonanej

Chłop Przedstawiciel

To ktoś w rodzaju sołtysa. Jednak słowo „sołtys” jakoś nigdy mu się nie podobało, zarządził więc, aby mówiono na niego „Chłop Przedstawiciel”. Naprawdę nazywa się Kuśtyk, a jego rodzina od lat należy do najbogatszych we wsi. Za młodu służył na zamku pana Grizmola i dziś ma niemal wolny wstęp do twierdzy. Gdy pewnego razu bardzo zadłużył się u lichwiarzy Yanosa, aby oddać pieniądze, ukradł sporą sumę ze skrzynki pana Grizmola.

przez Kuśtyka kradzież pańskiego złota. Fragment traktujący o owym niecnym uczynku został przez chłopą oderwany. (Można go było znaleźć w jego domu). Dzięki okupowi Lelinka i Sherg zdobyliby pieniądze na podróż do Mariboru i otwarcie tam karczmy.

Co teraz?

Lelinka poprosi śmiałków, by jej pomogli wydobyć od ojca pieniądze – a przede wszystkim sprowadzili ze wsi wiedźmę znachorkę. Jeżeli będą bardzo grymasili, dziewczyna obieca im część posagu: przeszło 300 orenów. To, co zrobią bohaterowie, zależy właściwie tylko od ich pomysłowości. Lelinka poprosi ich, by opuszcili grotę. Chce przez jakiś czas pobycć z ukochanym samą.

Gdy bohaterowie będą się głowić nad rozwiązaniem problemu, kilka godzin później nastąpią pewne dziwne wydarzenia. Pamiętaj, Bajarzu, by wprowadzić je wtedy, kiedy uznasz to za stosowne. To opowieść, a nie raport z kalendarza.

Pan Grizmol

Pan na pobliskim, niewielkim i trochę zaniedbanym zamku Wielochawy. Niczego tak nie pragnie, jak wygubić Wesołą Zgraję. Niestety, we wsi Sucha Woda, leżącej najbliżej terenów działalności bandy, nigdy nie mógł zdobyć wystarczających informacji. Dlatego też jego ludzie w tajemnicy przed Grizmołem rozpytywali wszem i wobec bajki, jakoby to Yanos zabierał bogatym, a łupy oddawał biednym suchowodzanom. Kiedy śmiałkowie zapytają Grizmola o kradzież dokonaną przez Kuśtyka, władcy odpowie, iż wiedział o niecnym uczynku chłopą, ale ponieważ go bardzo lubił, wybaczył mu i słowem nie wspominał o tym nikomu. Nasi bohaterowie od służby dowiedzą, w jaki sposób feudał „lubił” Kuśtyka. Ku ich zdumieniu, okaże się, że nie miało to nic wspólnego z mekską przyjaźnią. Grizmol podobno wręcz ślinił się na widok młodego i urodziwego wtedy Kuśtyka. Chłop nigdy, przenigdy nie powie postaciom graczy o tym specyficznym afekcie.

Dzikie elfy

Od roku już elfia grupa Owaine'a poszukiwała Aymenu. Ten nikczemny półelf, zanim uciekł, zabił jego najlepszego przyjaciela, Tilena. Owaine musiał być głupi, wierząc, że Aymenu będzie walczył u jego boku. Nabierał go od samego początku. O co dokładnie chodziło łajdakowi, Owaine nie wiedział. Nawet nie chciał się dowiadywać. Dorwie go zaś za wszelką cenę. Nawet jeśli będzie musiał zabić tych małych dh'oine.

Owaine, przywódca grupy dzikich elfów z Brokilonu, dowiedział się od dwójki złapanych dzieci (z Suchej Wody) o tym, że w pobliżu wsi przebywa półelf o wyglądzie pasują-

Sberg/Aymenu

Półelf zabójca. Do grupy Owaine'a dołączył tylko po to, aby wykonać zlecenie. Ktoś po prostu zapłacił mu za zabójstwo Telina. Po ucieczce od dzikich elfów znalazł miejsce wśród Wesołej Zgrai. Po tym, jak próbował okraść Yanosa, ten wyrzucił go z kompanii (to znaczy próbował zabić, ale mu się nie udało). Aymenu ukrył się w jaskini Potwora z Groty, wierząc, iż tam nikt nie będzie go szukał. Niestety, wprawdzie musiał stoczyć walkę ze starym, ale prawowitym właścicielem jaskini. Podczas częstych wypadów na tract pod pretekstem potwora zauważył młodą zbieraczką zioła Lelinkę. A że była piękna i słodka, zakochał się w niej od razu.

cym do rysopisu Aymenu. Według ich słów to rozbójnik z bandy Yanosa. Powiedzieli mu też, że herszt Wesołej Zgrai pomaga chłopom z Suchej Wody. (Dzieciom czasem opowiada się takie bajki). Owaine wysłał wiadomość do wsi. Stoi w niej żądanie, aby wieśniacy zawiadomili swego przyjaciela, Yanosa, że jeśli ten do zachodu słońca (lub do brzasku... zależy od Ciebie, Bajarzu) nie wyda mu półelfa o imieniu Aymenu – zabije dzieci. Przerazeni chłopcy zwrócą się o pomoc do nikogo innego, jak naszych bohaterów, przebywających właśnie w pobliżu. A ci pewnie od razu się domyślą, że chodzi o Sberga.

Kto jednak mówi prawdę? Czy członkowie hanzy pójda porozmawiać z elfami? Albo z panem Grizmołem? A może zwrócą się o pomoc do Zgrai Yanosa? Możliwości jest wiele, a każda historia opowiedziana graczom prawdziwa. Każda na swój sposób smutna i wesoła. Tylko od sumienia graczy zależy, jak ostatecznie postąpią. Muszą też pamiętać, że czas mija nieubłaganie. W grocie wykrawia się Aymenu, Grulin dał termin do zachodu słońca, a Yanos nie podaruje sobie tak łatwo kąsków, które uciekły z jego kolacji. Chłopi zaproponują naszemu bohaterowi wysokie wynagrodzenie za odzyskanie dzieci. Czy zatem wygra chciwość? Czy ważniejsze będzie to, że ludność Suchej Wody proponowała im więcej niż Lelinka? Pamiętaj, Bajarzu, że Aymenu bardzo kocha Lelinkę i w żadnym wypadku nie będzie się chciał oddać w ręce elfów.

W tej przygodzie żadna z postaci graczy nie musi zginąć. Nie powinno do tego dojść. Jakkolwiek śmiałkowicie rozwiązać zaistniały problem, powinni mieć przekonanie, że nie zrobiłi wszystkiego. Możliwe, że graczom nie uda się uratować żadnej z osób. Pójdą dalej, ale na zawsze zapamiętają, że są winni śmierci kilku nieszczęśników.

Współczynniki postaci tła

Oto skrócone współczynniki postaci tła. Mogą się one przydać Bajarzowi, jeśli bohaterem graczy przyjdzie do glory walczyć.

Typowy zbiór ze Zgrai

Ko: 2 Po: 2 Si: 2 Zm: 2 Zr: 3 Zw: 3
In: 1 Og: 1 Wo: 1
Żywotność: 26
Rzucanie: 2
Strzelanie: 1
Walka bronią: 2
Walka wręcz: 2
Unik: 1
Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/4/4
Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1
Zbroja: Przeszywanica 1
Broń: Maczuga k3+6, łuk krótki (3k3+1)

235



Yanos

Ko: 2 Po: 2 Si: 4 Zm: 3 Zr: 4 Zw: 3
 In: 3 Og: 2 Wo: 2
 Żywotność: 26
 Rzucanie: 1
 Strzelanie: 3
 Walka bronią: 3
 Walka wręcz: 2
 Unik: 2
 Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/5/4
 Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1
 Zbroja: Skórzna 1, czapa 1
 Broń: Miecz długi k6+8

Typowy dziki elf

Ko: 2 Po: 4 Si: 1 Zm: 3 Zr: 3 Zw: 4
 In: 2 Og: 3 Wo: 2
 Żywotność: 26
 Rzucanie: 1
 Strzelanie: 4
 Walka bronią: 3
 Walka wręcz: 1
 Unik: 3
 Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/5/3
 Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1
 Zbroja: Brak
 Broń: Łuk długi (2k6+2), miecz (k6+2)

Sberg/Hymenu

Ko: 3 Po: 3 Si: 2 Zm: 3 Zr: 4 Zw: 3
 In: 4 Og: 2 Wo: 3
 Żywotność: 29
 Rzucanie: 1
 Strzelanie: 3
 Walka bronią: 4
 Walka wręcz: 1
 Unik: 3
 Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/6/3
 Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 1/1/1
 Zbroja: Brak (0)
 Broń: Łuk długi
 (2k6+2),
 miecz
 (k6+4)



KRÓTKA HISTORIA GIER FABLULARNYCH

Na początku lat siedemdziesiątych, w Stanach Zjednoczonych Ameryki, dwóch panów – Gary Gyax i Dave Arneson – stworzyło pierwszą prawdziwą grę fabularną: **Dungeons & Dragons** („Lochy i smoki”). Jednak samych korzeni RPG (od angielskiego *role-playing games*, czyli gry polegające na odgrywaniu ról, u nas ochrzczone mianem gier fabularnych) należy szukać dużo wcześniej. Wyrosły one bowiem z gier strategicznych, z których pierwszą była niemiecka **Kriegspiel** („Gra wojenna”), opracowana w 1824 roku przez pruskiego oficera sztabowego von Reisswita. Oparto ją na systemie pochodzącym z czasów napoleońskich, a w trakcie rozgrywki używano m.in. map, metalowych żetonów i kości. W krótkim czasie gra stała się elementem rutynowego treningu pruskich oficerów. Sama zaś praktyka gier wojennych w szybko rozprzestrzeniła się na kręgi wojskowe innych państw; oficerowie uczyli się, jak dowodzić oddziałami, wykorzystując tę abstrakcyjną metodę. Co ciekawe, dziś wojsko NATO, szkoląc żołnierzy, sięgają po elementy zaczerpnięte z gier fabularnych.

Prehistoria

Hobbisci jeszcze w XIX wieku interesowali się grami, w których wykorzystywano miniaturowe figurki. Jednak dopiero na początku XX wieku Herbert George Wells (znany pisarz *science fiction*, autor m.in. „Wojny światów” i „Wehikułu czasu”) stworzył zbiór zasad do tego rodzaju gry pod tytułem **Little Wars** („Małe wojny”), która ukazała się w 1913 roku. W **Little Wars** używano przede wszystkim papierowych żetonów symbolizujących oddziały, ale również miniaterek, będących poprzednikami dzisiejszych figurek. I właśnie obecność owych figurek z punktu widzenia historii RPG jest najważniejsza.

W latach trzydziestych Fletcher Pratt (zajmujący się wojną secesyjną historyk i autor powieści *fantasy*) stworzył zasady przeznaczone do rozstrzygania konfliktów morskich, które znane są pod tytułem **Fletcher Pratt's Naval Wargame** („Morska gra wojenna Fletcher Pratta”). Gra była już bardziej skomplikowana i opisano w niej prawie wszystko – począwszy od skutków dalekosiężnych salw armatnich po śledzenie odpalonych torped. Tu z kolei dokładność zasad okazała się istotnym elementem, jeśli chodzi o historię RPG.

Zarówno Fletcher Pratt, jak i Herbert George Wells znani są bardziej jako pisarze, a nie autorzy gier. Warto jednak zauważyć, że związek między twórcami obu gałęzi rozrywki istnieje do dziś. Nie mówiąc już o tym, iż autorzy gier kochali literaturę. I między innymi z miłości do niej stworzyli coś, co dziś zwijemy grami fabularnymi.

Wojenne strategię

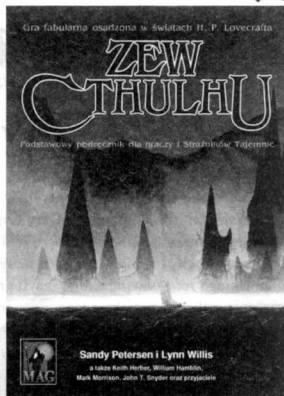
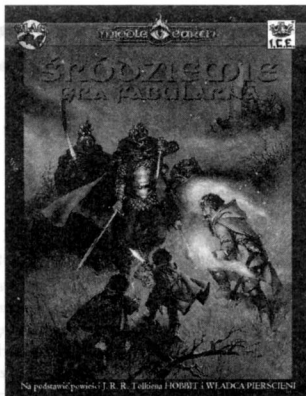
W czasie wojen wielu potencjalnych autorów trafiło na front. Na zahamowanie rozwoju gier miało również wpływ ograniczenie dostępności papieru, a także mniejsze zapotrzebowanie na rozrywkę. Nic więc dziwnego, że dopiero w latach 50. XX wieku Charles Roberts założył **The Avalon-Hill Games Company**. Wraz z powstaniem tej firmy powróciło zainteresowanie grami strategicznymi. Produkowane przez **Avalon-Hill** gry (m.in. **Tactics II** i **Gettysburg**) wykorzystywały pewne elementy (heksagonalne plansze czy tabele wyników), które do dziś są obecne w RPG. Nowe elementy (m.in. dokładniejszy opis jednostek) wprowadziła z kolei inna firma – **Simulation Publications Inc.** Warto dodać, że obie korporacje wydawały magazyny poświęcone grom strategicznym.

W latach sześćdziesiątych tzw. gry figurkowe były już dość popularnym hobby. W tym czasie wzrosło również zainteresowanie literaturą *fantasy* i ideami średniowiecza. Niemniej zjawiska te wciąż były marginalne, a interesowały się nimi skupione w klubach grupy fanatyków.

W 1965 roku w Stanach Zjednoczonych po raz kolejny wydano „Władcę Pierścieni” Johna Ronald Reula Tolkiena (najważniejsze dzieło w historii *fantasy* i nie tylko) oraz wznowiono przygody barbarzyńcy Conana z Cimmerii, autorstwa Roberta E. Howarda (należące do nurtu *fantasy* zwane *gothic* i *magic*), a także utwory Fritza Leibera i Poula Andersona. Traf sprawił, że w tym samym czasie miłośnicy figurkowych gier strategicznych, ludzie zainteresowani ideami średniowiecza i fani fantastyki stworzyli jedną wielką rodzinę. I tak pod koniec lat 60. w USA istniała znaczna liczba klubów skupiająca takie właśnie osoby. Byli wśród nich przede wszystkim mężczyźni w wieku od 20 do 50 lat, w tym także żołnierze, rezerwiści i emeryci.

Początki magii

W tych właśnie latach grupa graczy (m.in. Gary Gyax, Donald Kaye i Terry Kuntz) założyła **Lake Geneva Tactical Studies Association** i testowała system **Chainmail** („Koleczuga”), w którym połączono grę strategiczną z elementami z literatury *fantasy*. Autorami gry byli Gary Gyax i Jeff Perrin, a wydała ją niewielka firma **Guidon Games**. W grze **Chainmail** najważniejszy – z punktu widzenia RPG – był dodatek *fantasy*, opisujący zasady dla elfów, krasnoludów i magów. Niemniej, był to jednak wciąż tylko dodatek. Ale to właśnie na nim i na zasadach systemu **Chainmail** Arneson się oparł, tworząc kampanię noszącą nazwę „Blackmoor”; o tym jednak za chwilę.



Mniej więcej w tym samym czasie powstała inna grupa: *Midwest Military Simulation Association*, w której skład wchodził m.in. David Arneson, Dave Wesley i Ken Fletcher. Pierwszy z nich napisał morską grę bitewną z czasów napoleońskich, o wdzięcznym tytule *Don't Give Up The Ship!* („Nie poddawać okrętu!”), którą w 1971 roku wydało *Guidon Games*. Właśnie to wydarzenie sprawiło, że Arneson poznał Gygaxa, a ta znajomość przyniosła owoce w postaci *fantasy role-playing*.

Dungeons and Dragons. Miała ona postać kartonowego pudełka, w którym znajdowały się trzy książki: *Men and Magic* („Ludzie i magia”), *Monsters and Treasure* („Potwory i skarby”) oraz *Underground and Wilderness Adventures* („Przygody w podziemiach i dzikich ostępach”).

Sukces gry zaskoczył samych twórców. Gracze kontaktowali się z autorami, prosząc o wyjaśnienia i uzupełnienia. Fani gier strategicznych z zaskoczeniem obserwowali, jak ich przyjaciele spędzają godziny nad trzema książeczkami, zapisanymi kartkami i kostkami o dziwacznych kształtach (4-, 6-, 8-, 10-, 12- i 20-ściennymi). Bakcył D&D panoszył się w sposób zaskakujący...

Jaka była zaś przyczyna powstania gier fabularnych? Dziś uważa się, iż twórcy pierwszych RPG obdarzyli figurki cechami charakteru, osobowością, a wreszcie życiem, gdyż kochali literaturę i pragnęli choć na chwilę przenieść się do świata podobnego do opisywanego na kartach powieści. Nie chcieli jednak być biernymi widzami, a głównymi postaciami, mającymi wpływ na akcję i fabułę. Chcieli unikać błędów, które popełniali bohaterowie literaccy; woleli sami pakować się w kłopoty i rozwiązywać problemy.

Co było dalej

Widząc potencjalną szansę, w latach 70. TSR wydał kilka innych gier, przede wszystkim z gatunku sf – m.in. *Warriors of Mars* („Marsjaniecy wojownicy”) czy *Star Probe* („Gwiezdna sonda”), ale nie cieszyły się one takim sukcesem, jak opublikowane wcześniej D&D. Jednocześnie, w 1975 roku, firma rozpoczęła publikację periodyku „The Strategic Review”, zawierającego nowe zasady, uzupełnienia i rozwinięcia reguł. Natomiast w czerwcu 1976 roku na rynku pojawił się całkowicie nowy magazyn: „Dragon” (pierwszy numer był czarno-biały i liczył 30 stron). Na początku TSR publikowało w nim rozszerzenia do zasad gier bitewnych *fantasy* i opisy potworów, a czasem też opowiadania. Pismo rozwijało się (i istnieje do dziś, mając ponad 120 w pełni kolorowych stron!), a na rynku

238 Zanim pojawiło się D&D

Oczywiście przed *Dungeons & Dragons* (w skrócie: D&D) były i inne systemy, które posiadały pewne elementy gier fabularnych. Na przykład Dave Wesley sędziował wiele bitew, w których wcielający się w role oficerów gracze otrzymywali rozkazy. Wszyscy świetnie się bawili, udając, że są ważnymi i wielkimi strategami lub na chwilę wcielając w pojedynczych żołnierzy. Tym ludziom pozostał już tylko niewielki krok do zabawy w gry fabularne. A bawili się oni m.in. w historyczne *Midgard* czy *Dyplomacy* („Dyplomacja”), a także w fantastyczne *Star Web* („Gwiezdna sieć”) czy *War of Empires* („Wojna imperiów”). Niemniej to właśnie *Dungeons & Dragons* było pierwszą grą, której założeniem stało się odgrywanie ról i tworzenie fabuły.

Tymczasem w latach 70. XX wieku Arneson znużył się kampaniami w realiach historycznych i rozpoczął prace nad nową grą, w której gracze mogli wcielić się w postacie herosów i magów, wędrujących po podziemiach zamku Blackmoor. Wykorzystując zasady gry *Chainmail* (szczególnie rozstrzyganie walki oraz dodekatek *fantasy*) i dodając nieco od siebie, stworzył coś, co stało się bardzo popularne pośród graczy *Midwest Military Simulation Association*. Wkrótce potem Gygax i Arneson rozpoczęli korespondencję i zajęli się zmianą pierwotnych zasad, które rozrosły się z 12 do 100 stron!

Mniej więcej w tym czasie Donald Kaye i Gary Gygax założyli nową firmę – *Tactical Studies Rules* – która latem 1973 roku wydała stworzoną przez Arnesona i Gygaxa grę:

pojawiły się coraz to nowe gry, m.in. uznawana za pierwsze science fiction RPG *Metamorphosis Alpha*.

Tymczasem TSR pracował również nad wyjaśnianiem zasad i przybliżaniem magicznych krain miłośnikom D&D. W 1975 roku pojawiły się słynne dodatki: *Greyhawk* („Szary Jastrząb”), opisujący jeden z istniejących do dziś światów D&D oraz wprowadzający m.in. postać paladyna, a potem *Blackmoore*.

Jednak nie tylko TSR zajmował się produkcją gier fabularnych. W Illinois powstała firma *Games Designers Workshop* i niemal od razu wydała *En Garde!* – grę, której akcja toczyła się we francuskopodobnym świecie około XVII wieku. W Minneapolis profesor Barker stworzył świat Tekumel, który dał początek słynnemu do dziś cyklowi *Empire of the Petal Throne* („Imperium tronu z płatków”). Wpiew powstała gra figurkowa, a potem – kiedy Barker zapoznał się z D&D – prawdziwe RPG ze znacznie ciekawszym światem niż wspomniane dzieło TSR. W Kalifornii grupa graczy – w tym Steve Perrin i Greg Stafford – rozwijała D&D na swój sposób i pracowała nad własnymi projektami. Ludzie ci stworzyli świat Przełęcz Smoka i Gloranthę, który stał się podstawą gry *RuneQuest* („Poszukiwanie runów”) – w latach 70. najpoważniejszego konkurenta D&D. Na przełomie XX i XXI wieku *RuneQuest* przerodził się w opracowane na nowo przez Stafforda *Hero Wars*, dzięki czemu świat Gloranthę nabrał nowego wymiaru.

Drugi krok uczyniła firma *White Wolf*, publikując w roku 1991 system Marka Reina*Hagena – *Vampire: The Masquerade* („Wampir: Maskarada”). Wampir nosi miano gry narratorskiej (od angielskiego *storytelling*), w której zasady ustępują opowieści i w której najważniejsze są przeżycia oraz radość, jaką gracze czerpią z zabawy. Twórcy narratorskiej idei RPG twierdzą, że źródeł gier fabularnych należy szukać wśród plemiennych historii, które wieczorami, przy ognisku, opowiadali sobie nasi przodkowie.

Dalsze losy D&D

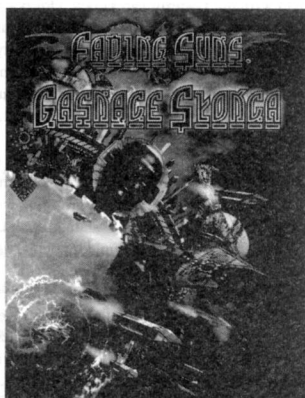
W międzyczasie TSR wydał *Advanced Dungeons and Dragons* (w skrócie: AD&D), a potem (1989 rok) drugą edycję AD&D (tzw. *second edition*), która przez wiele lat była najpopularniejszą grą fantasy na świecie. Dopiero w roku 2000 AD&D 2 ed. zastąpiła nowa wersja gry – D&D 3 ed. (czyli trzecia edycja *Dungeons and Dragons*), która w krótkim czasie podbiła serca miłośników gier fabularnych. I wskazywały nowy wymiar rozrywce zwanej RPG.

W ciągu tych ponad 20 lat powstały liczne światy do D&D i AD&D, wśród których najsłynniejszymi są: *Greyhawk* („Szary Jastrząb”), *Forgotten Realms* („Zapomniane Krainy”) i *DragonLance* („Smocza Lanca”). Na popularność tych krain duży wpływ miały książki, których akcja nawiązywała do przędz, przeżywanych podczas sesji w gry fabularne.

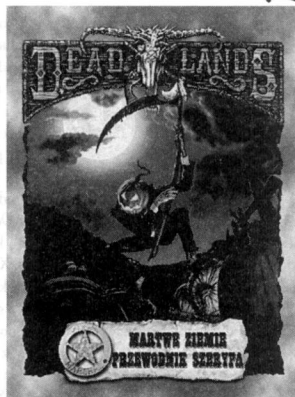
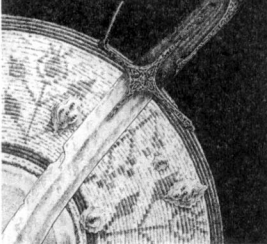
I właśnie twórcy wspomnianego D&D 3 ed. zaproponowali kolejną zmianę jakości w grach fabularnych. Autorzy – pod przewodnictwem Jonathana Tweeta – opracowali niezwykle sprawną mechanikę, ochrzczone mianem D20, którą wydawca gry, *Wizard of the Coast*, udostępnił każdemu chętnemu, co jest precedensem w świecie gier fabularnych. Zaowocowało to powstaniem wielu firm publikujących dodatki do D20. Również coraz więcej systemów przenosi się na tę mechanikę. Nie jest to jednak droga do unifikacji. Wciąż wiele gier opieranych jest na niepowtarzalnej mechanice. Niemniej sukces D&D i D20 jest ogromny. Nim właśnie zakończył się wiek XX.

Następne kroki

Powstawały coraz to nowe firmy i systemy. W 1983 roku światło dzienne ujrzał *Zew Cthulhu* – wydana przez *Chaosium* (współzałożycielem której to firmy był wspomniany już Stafford) gra oparta na dziełach Howarda Phillipsa Lovecrafta, jednego z najważniejszych twórców horrorów. Była to pierwszy próba przeniesienia RPG w nowy wymiar; pokazania, że nie chodzi tu tylko o bieganie po zamkach, zabijanie potworów oraz kolekcjonowanie skarbów. Był to pierwszy krok ku wcielaniu się w postaci i ich odgrywaniu, przeżywaniu wraz z nimi.



Szlachecka gra fabularna

DZIKIE
POLA

A u nas...

W Polsce wzmianki o grach fabularnych pojawiły się w „Magazynie Razem”, w którym w latach 1987-1989 Jacek Ciesielski opisał ideę RPG oraz przedstawił kilka znanych wówczas na świecie systemów. W tych czasach oryginalne systemy były w naszym kraju nieosiągalne. I dlatego powstały gry kreowane domowym sposobem, tzw. systemy autorskie, w które bawiło się nieliczne grono przyjaciół twórcy. Artykuły Jacka Ciesielskiego do dziś uznaje się w środowisku miłośników RPG za przełomowe.

Niemniej już wcześniej ukazywały się w Polsce gry planszowe i paragrafowe, mające pewne elementy gier fabularnych, jednak nimi nie będące. W „Fantastyce” 10(25)/1984 Darosław J. Toruń wspomina o związkach gier planszowych z fabularnymi, przy okazji opisu **Labiryntu śmierci** i **Bitwy na polach Pellennoru** – dziś polskich „klasyków” gier planszowych. Podobny tekst pojawił się w tym samym czasopiśmie, w numerze 9(60)/1987, jego autorem był zaś Maciej Makowski; tym razem przyczynkiem do jego opublikowania było wydanie **Gwiezdnego kupca**, **Odkrywców nowych światów** i **Trans Solar** – również klasycznych już w naszym kraju gier planszowych. W „Fantastyce” pojawiły się także pierwsze opowiadania związane z grami fabularnymi. Były to opowieści o bohaterze świata gry **Warhammer Fantasy Role Play**, krasnoludzie noszącym imię Gotrek. Pierwsze z nich opublikowano w lutym 1990 roku...

...A już w marcu tego samego roku na łamach „Fenixa” pojawiły się skrócone zasady gry fabularnej autorstwa Andrzeja Sapkowskiego. Ta sama gra – już w nieco powiększonej wersji – opublikowana została kilka lat później w „Magii i Mieczu” (pod tytułem „Tym, który pierwszy raz”), a potem doczekała się dwóch książkowych wydań – w 1995 i 1999 roku – pod tytułem **Oko Yrnedesa**. **Oko** jest grą dla początkujących fanów RPG, której akcja toczy się w wymyślonej krainie, niezwiązanej ze światem wiedźmina Geralta.

Przełomem w erpegowej Polsce okazało się wydanie przez firmę MAG czasopisma „Magia i Miecz”. Pierwszy numer

ukazał się w 21 marca 1993 roku i był poświęcony niemalże w całości grze (podówczas jeszcze autorskiej) **Kryształy Czasu**. Przez lata „MiM” stał się najważniejszą gazetą RPG w Polsce, powiększył swą objętość i zajął się coraz większą liczbą gier. W międzyczasie wydawnictwo MAG opublikowało kilka systemów oraz dodatków do nich (przygód, uzupełnień zasad, dokładniejszych opisów światów). Oto ich lista, w porządku chronologicznym:

- **Warhammer Fantasy Role-Play** (1994) – pierwsza wydana w Polsce gra; wciąż najpopularniejsza.
- **Zew Cthulhu** (1995; wyd. II 1998) – pierwszy horror RPG w Polsce; gra, która, wraz z dodatkami, zdobyła chyba najwięcej prestiżowych nagród na świecie.
- **Śródziemie** (1996) – gra oparta na twórczości Tolkiena.
- **Wilkołak: Apokalipsa** (1996) – narratorska gra pierwotnej grozy, należąca do nurtu *storytelling*.
- **Kryształy Czasu** (1997) – oryginalna Polska gra, w której publikowana na łamach „MiM-a”.
- **Dzikie Pola** (1997) – historyczna gra, nawiązująca do „Trylogii” Sienkiewicza.
- **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi** (1998; wyd. II 2001) – fascynująca gra *heroic fantasy*.
- **Gasnące Słońca** (2000) – pierwsza w Polsce gra *science fiction*.
- **Deadlands: Martwe Ziemie** (2000/2001) – zdobywca wielu prestiżowych nagród; jej akcja toczy się na Dziwnym Zachodzie; pełne smaku połączenie horroru i westernu.

Niektóre z tych gier wciąż uzupełniane są dodatkami, publikowanymi przez wydawnictwo MAG. Inne z różnych przyczyn „umarły” i trudno zdobyć do nich materiały.

MAG wciąż wydaje czasopismo „Magia i Miecz”, poświęcone przede wszystkim grom fabularnym, ale również ogólnie pojętej fantastyce. Znajdują się w nim przygody i rozszerzenia zasad do najpopularniejszych w Polsce gier fabularnych, wiadomości z kraju i ze świata, recenzje, opowiadania... Innymi słowy: to, czego każdy miłośnik gier wyobraźni, gier fabularnych potrzebuje.

TABELE

Tabela współczynników drugorzędnych

Wartość cechy	Modyfikator obrony fizycznej/magicznej	Szybkość marszu (km)	Szybkość w walce (m)	Udźwig (kg)	Udźwig maksymalny (kg)	Żywotność
Kiepska (1)	1	24	10	15	40	23
Średnia (2)	1	32	15	30	90	26
Dobra (3)	2	40	20	45	140	29
Świetna (4)	2	48	25	60	190	32
Legendarna (5)	3	56	30	75	240	35

Umiejętności wrodzone

Człowiek

Języki (wspólny)*
 Nasłuchiwanie
 Rzucanie
 Skradanie
 Spostrzegawczość
 Unik
 Walka bronią
 Walka wręcz
 Wiedza (rodzinna okolica)
 Wigor
 Wspinaczka

Elf

Języki (Starsza Mowa)*
 Nasłuchiwanie
 Skradanie*
 Spostrzegawczość*
 Strzelanie
 Sztuka (jedna wybrana dziedzina)
 Unik
 Widzenie w ciemności**
 Występy (jedna wybrana dziedzina)

Gnom

Gibkość
 Języki (wspólny lub ojczysty)***
 Nasłuchiwanie
 Rzucanie
 Skradanie
 Spostrzegawczość
 Unik*
 Walka bronią
 Widzenie w ciemności**
 Wigor

Krasnolud

Górnictwo
 Języki (wspólny lub ojczysty)***
 Kupiectwo
 Rzemiosło (jedno z: kamieniarstwo, ko-
 wałstwo, płatnerstwo, wyrób broni,
 złotnictwo)
 Szacowanie
 Unieszkodliwienie pułapek
 Walka bronią
 Walka wręcz
 Widzenie w ciemności**
 Wigor

Niziołek

Akrobatyka
 Gibkość
 Języki (wspólny)*
 Nasłuchiwanie
 Rzucanie*
 Skradanie*
 Spostrzegawczość
 Unik
 Walka bronią

Wiedźmin

Akrobatyka
 Języki (wspólny)*
 Nasłuchiwanie
 Pływanie
 Skradanie
 Spostrzegawczość
 Tropienie
 Unik
 Walka bronią
 Walka wręcz
 Widzenie w ciemności
 Wiedza: potwory*
 Wigor
 Wspinaczka
 Znaki wiedźmińskie

* – Poziom średni.** – Poziom dobry.*** – Gracz może zdecydować, że oba języki posiada na poziomie kiepskim. W innym przypadku zna jeden z nich (wybrany przez siebie) na poziomie średnim.

Ograniczenia cech wynikające z rasy

Elfy: min. 3 Zw, min. 3 Og
 Krasnoludy: maks. 2 Og; maks. 3 Po; min. 3 Ko
 Gnomy: maks. 2 Si; maks. 2 Po

Niziołki: maks. 2 Si; maks. 2 Po; min. 3 Zw
 Wiedźmini: min. 3 Ko, min. 3 Zm, min. 2 Zr, min. 2 Zw, min. 2 In

Lista umiejętności

Akrobatyka (Zw)	Szacowanie (In)
Alchemia (In)	Szelmostwo (Wo)
Astrologia (In)	Sztuka:
Charakteryzacja (Zr)	kaligrafia (Zr)
Cwaniactwo (In)	komponowanie (Zm)
Czytanie i pisanie (In)	malarstwo (Zr)
Czytanie z ruchu warg (Zm)	pisanie prozy (In)
Docieklność (Wo)	rzeźbienie (Zr)
Dowodzenie (Og)	układanie poezji (In)
Dyplomacja (Og)	Taktyka (In)
Ekonomia (In)	Tortury (Zm)
Empatia (Zm)	Tropienie (Zm)
Etykieta (Og)	Unieszkodliwianie pułapek (Zr)
Falszowanie (Zr)	Unik (Zm)
Geografia (In)	Uzdrowianie (In)
Gibkość (Zw)	Walka bronią (Zr)
Górnictwo (Si)	Walka wręcz (Zr)
Hazard (In)	Widzenie w ciemności (Zm)
Jeździectwo (Zw)	Wiedza (In):
Języki (In)	broń i zbroje (rozpozna-
Koncentracja (Wo)	wanie legendarnego
Kupiectwo (Wo)	oręża – In)
Modlitwy (In lub Zr)	heraldyka
Magia (In lub Zr)	historia
Nasłuchiwanie (Zm)	legendy
Pływanie (Ko)	magia
Polowanie (Zm)	mitologia
Powozenie (Zw)	polityka
Przekupstwo (Wo)	potwory (dostrzeżenie
Przemawianie (Og)	słabego punktu – Zm)
Przenikliwość (Wo)	region (kontakty – Og)
Przeszukiwanie (Zm)	rośliny i zioła (warzenie
Przetrawianie (In)	naparów i trucizn – Zr)
Rozmawianie (Og)	teologia
Rybołówstwo (Zw)	wojskowość
Rzemiosło:	wybrana rasa
ciesielstwo (Zr)	zwierzęta (opieka i tresu-
garncearstwo (Zr)	ra – Wo)
kamieniarstwo (Si)	Wigor (Ko)
kowalstwo (Si)	Włamywanie (Zr)
krawiectwo (Zr)	Wspinaczka (Zw)
kucharstwo (Zm)	Wstępy:
platanerstwo (Zw)	aktorstwo (Og)
rymarstwo (Zr)	gra na wybranym instru-
stolarstwo (Zr)	mentcie (Zr)
ślusarstwo (Zr)	śpiew (Og)
tkactwo (Zr)	taniec (Zw)
wyrób broni (In)	tkanie opowieści (Og)
złotnictwo (Zr)	Zastraszanie (Og)
Rzeźbanie mieszków (Zr)	Zbieranie informacji (In)
Rzucanie (Zm)	Zimna krew (Wo)
Skradanie (Zw)	Znaki wiedźm. (In lub Zr)
Spostrzegawczość (Zm)	Zęglarstwo (In)
Strzelanie (Zm)	

Umiejętności nie wymagające nauki

Charakteryzacja (Zr)	Skradanie (Zw)
Docieklność (Wo)	Spostrzegawczość (Zm)
Etykieta (Og)	Strzelanie (Zm)
Geografia (In)	Szacowanie (In)
Gibkość (Zw)	Szelmostwo (Wo)
Jeździectwo (Zw)	Unik (Zm)
Nasłuchiwanie (Zm)	Uzdrowianie (In)
Pływanie (Ko)	Walka bronią (Zr)
Przenikliwość (Wo)	Walka wręcz (Zr)
Przeszukiwanie (Zm)	Wigor (Ko)
Przetrawianie (In)	Wspinaczka (Zw)
Rozmawianie (Og)	Zastraszanie (Og)
Rzucanie (Zm)	Zbieranie informacji (In)

Umiejętności nie wymagające akcji

Docieklność (Wo)*
Empatia (Zm)
Jeździectwo (Zw)**
Nasłuchiwanie (Zm)*
Przenikliwość (Wo)*
Spostrzegawczość (Zm)*
Unik (Zm)***
Wiedza (In)*
Wigor (Ko)*
Wspinaczka (Zw)*
Zastraszanie (Og)*
Zimna krew (Wo)*

* Jeśli wykonując test tych umiejętności nie poświęci się akcji, stopień trudności testów wzrasta o 1.

** W niektórych wypadkach – przy trudniejszych manewrach – trzeba poświęcić całą akcję na wykorzystanie umiejętności jeździectwa.

*** Unik nie wymaga akcji pod warunkiem, że śmieć posiada go na poziomie co najmniej **dobrym** (3).

Cabela miejsc trafienia

2k6	Część ciała
2	Głowa*
3	Lewa noga
4-5	Lewe ramię
6-8	Korpus
9-10	Prawe ramię
11	Prawa noga
12	Korpus**

* Trafienie w głowę uznaje się za trafienie krytyczne (patrz str. 74).

** Trafienie krytyczne.

Tabela żywotności i jej stadiów

Kondycja	Stadia żywotności				
	Żywotność	Zdrowy (1.)	Poobijany (2.)	Pokaleczony (3.)	Umierający (4.)
Kiepska (1)	23	6	6 (12)	6 (18)	5 (23)
Średnia (2)	26	7	7 (14)	6 (20)	6 (26)
Dobra (3)	29	8	7 (15)	7 (22)	7 (29)
Świetna (4)	32	8	8 (16)	8 (24)	8 (32)
Legendarna (5)	35	9	9 (18)	9 (27)	8 (35)

Obrażenia zadawane przez broń strzelecką:

Nazwa	Obrażenia
Proce*	k3+1
Krótkie łuki	3k3+1
Długie łuki**	2k6+1
Łuki kompozytowe***	2k6+5
Kusze lekkie (ręczne)	3k6
Kusze typowe****	4k6
Kusze ciężkie****	5k6

* Do obrażeń zadawanych przez proce dodaje się modyfikator Si x 2, tak jak w przypadku kamieni.

** Do użycia długich łuków potrzeba **dobrej** Zwinności.

*** Do użycia łuków kompozytowych potrzeba **dobrej** Zwinności i **dobrej** Siły. Z kolei do zadawanych przez nie obrażeń dodaje się wartość Siły.

**** Z kuszy ciężkiej i typowej można strzelać tylko raz na dwie rundy.

Uwaga 1: Za zgodą Bajarza śmiałek może zakupić łuk dostosowany do jego Siły. Oznaczać to będzie, że naciąg broni jest większy i pozwala zadawać poważniejsze obrażenia. W takim przypadku do wyniku testu obrażeń należy dodać wartość Si bohatera. Takimi łukami są właśnie łuki kompozytowe, zwane też kompozytami.

Uwaga 2: Niziołki posługujące się procą mogą korzystać z umiejętności *strzelanie* lub *rzucanie*, w zależności która jest większa.

Obrażenia zadawane przez broń do walki wręcz:

Nazwa	Obrażenia
Noże*, sztylety*, kamienie*	k2+1
Lżejsza broń (pałki*, kordy, kije, kostury, toporki* itp.)	k3+1
Cieęższa broń (miecze, szable, szpady, rapiery, topory, maczugi, buzdygany, krótkie włócznie*, oszczepy* itp.)	k6
Broń drzewcowa i dwuręczna (miecze dwuręczne***, dwuręczne topory***, długie włócznie, giewie***, halabardy***, gizarmy*** itp.; również kopie**** i lance****)	2k6
* Tą bronią można rzucać.	
** Tą bronią można tylko rzucać.	
*** Do użycia tego oręża potrzebna jest minimum dobra Siła.	
**** Tej broni można używać tylko konno, również do szarży. Można nimi walczyć jedną ręką.	

243

Obrażenia wywołane upadkiem

Wysokość(m)	Test obrażeń
1-2	1
3	2
4	3
5	4

Zasięgi broni (w metrach)

Nazwa	Bliski	Średni	Daleki
Kamień	1-3	4-6	7-10
Krótko włócznia	2-5	6-7	9-10
Kusza ręczna	2-20	21-40	41-60
Kusza typowa	2-50	51-75	75-100
Kusza ciężka	2-65	66-120	121-140
Łuk długi	2-40	41-100	101-220
Łuk kompozytowy	2-40	41-150	151-260
Łuk krótki	2-25	26-80	81-120
Oszczep	1-10	11-30	31-40
Proca	2-15	16-40	41-100
Sztylet/nóż	1-5	6-8	9-10

Przykładowe choroby

Nazwa	Trudność testu wigoru	Trudność uzdrawiania
Czarna ospa	5	7
Gangrena	5	6
Magiczna zaraza	7	7
Tężec	4	4
Trąd	6	7
Trupi jad	5	5
Zapalenie płuc	4	5

Zbroje

Nazwa	Wyparowania	Wkładanie ¹	Zdejmowanie
Zbroja miękka	1	1 minuta/1 minuta ²	5 rund
Kolczuga	2	2 minuty ² /2 minuty ²	1 minuta
Płytowa	3	5 minut ² /4 minuty ²	4 minuty ²
Hełm ⁴	2	1 runda/1 runda	1 runda
Tarcza ⁴	2 (1)	0	0
Pawęż ⁴	3 (2)	0	0

Umiejętności a zbroja

Oto lista umiejętności, na które mają wpływ zmniejszone przez zbroję cechy:

Zwinność:	Akrobatyka Gibkość Skradanie Wspinaczka Występy: taniec
Zręczność:	Charakteryzacja Fałszowanie Modlitwy Magia Rzemiosło (wszystkie zależne od Zr) Sztuka (wszystkie zależne od Zr) Włamywanie Występy: gra na instrumencie Znaki wiedźmińskie
Zmysły:	Czytanie z ruchu warg Nasłuchiwanie Przeszukiwanie Spostrzegawczość Sztuka: komponowanie Tropienie

Wpływ zbroi na czarowanie

Nazwa zbroi	Szansa spalenia
Hełm	2
Kolczuga	2-8
Miękka	2-6
Pawęż	2-7
Płytowa	2-10
Tarcza	2-4

Zbroja: ochrona i ograniczenia

Rodzaj zbroi	Chroniony obszar	Ogranicza ¹
Brygantyna	Tułów i podbrzusze	Po, Zr
Czepiec kolczy ²	Szyja	Nic
Hełm otwarty ³	Głowa (bez twarzy)	Zm ⁴
Hełm zamknięty ⁵	Głowa (z twarzą)	Zm
Kaptur kolczy	Głowa i szyja (bez twarzy) ⁶	Nic
Kolcze/płytowe osłony nóg	Nogi i stopy	Po
Kolczuga długa	Tułów, ramiona, nogi (bez dłoni i stóp)	Po, Zr, Zw
Kolczuga	Tułów i ramiona (bez dłoni i szyi)	Po, Zr
Kolet, skórzna	Tułów (bez szyi)	nic
Napiersnik/naplecznik płytowy	Płecy/tułów (bez podbrzusza)	Zw
Płytowe osłony ramion	Ramiona (bez dłoni)	Zr
Przeszywanica, skórzana kurtka ćwiekowana	Tułów, podbrzusze i ręce (bez dłoni i szyi)	Nic
Rękawice kolcze/płytowe	Dłonie	Zr

¹ Tu podano, którą z cech ogranicza noszenie danej części zbroi (powodując zmniejszenie ich wartości o 1 – patrz „Zbroja”, nieopodal).

² Doczepiany do dolnych krawędzi łelki.

³ Np. hełm z nośalem, kapalin, łelka.

⁴ Tylko słuch.

⁵ Np. hełm garnckowy lub z zasłoną.

⁶ Sam kaptur jest na miękkiej podściółce i chroni jak zbroja miękka (1), jednak założony pod hełm, sumuje się z jego ochroną (co daje razem ochronę 3).

Uwaga: Ograniczenia wynikające z nałożenie różnych części zbroi sumują się, ale tylko jeśli chodzi o cechę, na którą mają wpływ – patrz również „Zbroja”, nieopodal.

Przykładowe modyfikatory trudności korzystania z Mocy

Czarujący/odmawiający/składający	Modyfikator
Pokaleczony	+2
Poobijany	+1
Rozkojarzony	+1
Senny	+1
Szarżuje na niego wściekły tłum	+1
Umierający	+3
W płomieniach	+2 lub wcale
W wodzie	+2 lub wcale
Wisi na linie	+1
Wykorzystuje nogi, nie ręce	+3
Zmęczony	+1
Związany	+3 lub wcale

Modyfikatory sytuacyjne

Sytuacja	Walka wręcz/bronią	Strzelanie/ rzucanie
<i>Atakowany</i>		
biegnie	–	+1
niewidzialny*	+5	+5
ogłuszony, stracił równowagę	-1	-1
osaczony przez 3 lub więcej przeciwników	-2	–
przewrócony	-3	+2
ucieka, wspina się itp.	-2	-2
ukryty		
do 25% powierzchni ciała	+1	+1
25-50% powierzchni ciała	+2	+2
50-75% powierzchni ciała	+3	+3
75-100% powierzchni ciała	+4	+4
zaskoczony	obrona 1	obrona 1

<i>Atakujący</i>		
biegnie	+1	+1
na wierzchołku	+1	+2
niewidzialny	-2	-2
ślepy*	+5	+5
wyżej	-1	–

<i>Warunki**</i>		
Burza	+2	+3 (lub niemożliwe)
Całkowite ciemności*	+5	+5
Deszcz	+1	+2
Silny wiatr	+1	niemożliwe
Śliskie podłoże	+2	+2
Światło księżyca	+2	+3
Światło pochodni, półmrok	+1	+1

* Atakujący musi zgadywać, gdzie znajduje się przeciwnik.

** Dotyczy wszystkich biorących udział w walce.

Stopnie trudności

Zadanie	ST
Dla dzieciaków	1
Banalnie łatwe	2
Łatwe	3
Średnie	4
Poważne	5
Niesamowicie trudne	6
Dla prawdziwych herosów	7

Modyfikatory modlitewne

Kaplan	Modyfikator
Postępuje zgodnie z etosem swojego bóstwa	0
Postępuje niezgodnie z etosem swojego bóstwa	+1
Pragnie czegoś, (życzy sobie przeniesienia góry lub przejścia suchą nogą z wysp Skellige na Kontynent tylko dlatego, że „tak jest szybciej”)	od +4 do +6
Złożył jakieś ofiary (niekoniecznie natych- miast: może ślubować dokonanie takiego lub innego czynu w przyszłości)	od -1 do -2
Modli się o rzecz ważną dla bóstwa lub wiernych	-2
Uwaga: Wspomniane czynniki mają wpływ na trudność i sumują się ze sobą, z modyfikatorem trudności modlitwy oraz – ewentualnie – z obroną magiczną ofiary.	

Modyfikatory trudności
w zależności od żywiołu

Żywioł	Modyfikator trudności
Woda	+1
Powietrze	+2
Ziemia	+2
Ogień	+3

245

Koszt poziomu umiejętności i cech
w punktach wprawy

WPR*	Poziom
10/–	Kiepski
20/100	Średni
30/150	Dobry
40/200	Świetny
50/250	Legendarny

* Umiejętność/cecha.

Tak jak podczas tworzenia postaci, aby wykupić wyższy poziom umiejętności, trzeba wcześniej zdobyć wszystkie niższe poziomy. Czyli do kupienia poziomu **średniego** potrzebny jest **kiepski**. Wpierw zdobywamy więc poziom **kiepski** za 10 punktów, a potem **średni** za 20. Jak widać, kupienie od razu poziomu **dobrego** wymaga wydania 60 punktów, **świetnego** – 100, a **legendarnego** – 150. W przypadku cech zasada jest podobna, ale koszt 5 razy większy.

INDEKS

- Aedirn 154
 Akcje 60, 162
 Akrobatyka 19
 Alchemia 20
 Alp 187
 Amfisbena 161
 Amulety 105
 Angren 156
 Archetypy 46
 Astrologia 20
 Barbegazi 162
 Bazyliżek 162
 Bedak 164
 Bestie Kontynentu 161
 Blokada 101
 Bobotak 163
 Bóstwa nieludzi 120
 Bremervoord 155
 Brisingamen 114
 Brokilon 155
 Brugge 156
 Bruxa 187
 Caingorn 156
 Cechy 14
 Cechy ducha 16
 Celowanie 76
 Cennik 227
 Charakteryzacja 21
 Choroby 165
 Cidaris 156
 Cinerea 194
 Cintra 156
 Coblyneau 177
 Coram Agh Ter 116
 Cryden 157
 Cwaniactwo 21
 Czarodziej (przykładowy) 215
 Czary 96
 Czas w grze 60, 67
 Czytanie i pisanie 22
 Czytanie z ruchu warg 22
 Deklaracje 131
 Dębstwór 163
 Diabeł 179
 Dociekliwość 22
 Doppler 164
 Dowodzenie 22
 Druidyzm 118
 Dyplomacja 23
 Echinops 165
 Efekt obrażeń 69
 Efekt zwierciadła 101
 Egzorcyzm 111
 Ekonomia 23
 Elfy 42, 202
 Eliksiry 106
 Empatia 23
 Erotyka 142
 Etykieta 23
 Fałszowanie 24
 Fleder 188
 Freyja 115
 Geografia 25
 Ghul 165
 Gibkość 25
 Gigaskorpion 166
 Gnomy 43, 204
 Goblin 166
 Górnictwo 25
 Gra wyobraźni 9
 Graveir 166
 Grot 98
 Groza 141
 Grupowe czarownice 95
 Grupowe odmawianie modlitw 95
 Gryf 167
 Harpia 167
 Hazard 25
 Hipnoza 101
 Hydra 168
 Identyfikacja 104
 Iluzja 102
 Inicjatywa 68
 Intelpekt 16
 Jady 163
 Jednoróżec 168
 Jedzenie 218
 Jeździectwo 26
 Języki 26, 200
 Kaedwen 157
 Kalendarium 197
 Karkonos 177
 Kelpie 169
 Kerack 157
 Kikimora 170
 Kłątwa 111
 Klimat 160
 Knaker 177
 Knebel 97
 Kobold 166
 Kodeks Bazarza 148
 Kokatryksja 170
 Kompresja artefaktowa 104
 Koncentracja 26
 Kondycja 15
 Koniunkcja Sfer 86
 Koszt poziomu cech i umiejętności 44
 Kość Przeznaczenia 61
 Kotolak 173
 Kovir 158
 Krabopajak 170
 Krainy Kontynentu 154
 Krasnoludy 42, 205
 Krewe 117
 Krytyczna magia 93
 Kupiectwo 27
 Kurołszek 170
 Lamia 171
 Łameknecht (przykładowy) 224
 Łatanie 97
 Leczenie 99
 Leczenie obrażeń 70
 Leprekaun 171
 Leszy 172
 Lewitacja 97
 Liścionos 189
 Ludzie 41, 207
 Lykantrop 172
 Lyria 158
 Ładowanie talizmanów 106
 Magia 27, 91
 Magia i zbroje 94
 Magiczne przedmioty 108
 Mahakam 160
 Malleore 158
 Manewry 80
 Manewry podczas walki bronią 82
 Manewry podczas walki wręcz 80
 Mantikora 174
 Matryca 104
 Melitele 114
 Metafory 136
 Mewa biała 124
 Mewa czarna 124
 Miejsce trafienia 70, 162
 Mieniak 164
 Mimik 164
 Moc 87
 Modlitwa codzienna 111
 Modlitwa o spokój umarłych 112
 Modlitwa o uleczenie 112
 Modlitwa o uzdrowienie 112
 Modlitwa ochronna 112
 Modlitwa ofiarra 112
 Modlitwy 110
 Modlitwy 27, 91
 Modyfikator obrony fizycznej 17, 66
 Modyfikator obrony magicznej 17, 93
 Modyfikator trudności w zależności od żywiołu 96
 Modyfikatory modlitwne 109
 Modyfikatory sytuacyjne podczas walki 79
 Modyfikatory trudności korzystania z mocy 92
 Nagradzanie 148
 Narok 158
 Nashuchiwanie 27
 Nauka nowych czarów 90
 Nauka nowych modlitw 91
 Nereida 174
 Niewidzialność 102
 Nilfgaard 208
 Nimfa 174
 Niziołki 43, 210
 Nosferat 189
 Novigrad 159
 Obrażenia 69, 70, 72
 Obrażenia od ognia 30
 Obrona fizyczna 66
 Obrona magiczna 92
 Ochrona 101
 Oczyszczenie krwi 100
 Odmawianie modlitw 91
 Ogłada 16
 Ogłuszanie 70
 Ognista sieć 99
 Ograniczenia cech wynikające z rasy 44
 Okogłów 175
 Opisy 133
 Ornitodragon 175
 Osobowość 18
 Oszluzg 176
 Palec nieboszczyka 113
 Paraliz 97
 Pieniądże 227
 Piorn kulisty 99
 Pirokineza 99

Pływanie 28
 Pochwylenie 78
 Podwójniak 164
 Polowanie 28
 Polterduk 177
 Poruszanie 15
 Postacie graczy 145
 Postacie dla 143
 Poświęcenie 113
 Potekcja magiczna 101
 Poviss 158
 Powożenie 28
 Przekleństwo 100
 Przekupstwo 28
 Przelamywanie czarów/modlitw/znaków 93
 Przemawianie 29
 Przenikliwość 29
 Przeszukiwanie 30
 Przetrawianie 30
 Przewrócenie 78
 Przeznaczenie 40
 Przyjście do wspólnoty 113
 Przywrócenie zdrowia 100
 Pseudoszczur 176
 Psychokineza 98
 Psychowizja 102
 Puk 166
 Pukacz 177
 Punkty Mocy 87
 Punkty Walki 67
 Pustecki 177
 Radość i humor 139
 Rasy 41
 Redania 159
 Regulus 162
 Religie 114
 Relikwiarz 113
 Rivia 158
 Rok 177
 Rokita 179
 Roślinność 161
 Rozmawianie 31
 Rozpacz 140
 Rubezahl 177
 Rusałka 178
 Rybołówstwo 31
 Rycerz (przykładowy) 213
 Rzemięsło 31
 Rzeżanie mieszkań 32
 Rzucanie 32, 74
 Rzucanie czarów 91
 Rzuty kości 61
 Scarletia 178
 Silvan 179
 Siła 15
 Skanowanie 104
 Skarbnik 177
 Skellige 159
 Składanie znaków 91
 Skoffin 170
 Skolopendromorf 179
 Skradanie 32
 Smok biały 181
 Smok czarny 181
 Smok czerwony 182
 Smok zielony 183
 Smok skalny 182
 Smok właściwy 180
 Smok złoty 183
 Smokołów 184

Sodden 156
 Sondowanie myśli 102
 Spostrzegawczość 33
 Sprowadzenie plag 119
 Stadia żywotności 68
 Stopklatki 132
 Stopnie trudności 61
 Stroje 221
 Strzelanie 33, 74
 Strzyga 184
 Sukcesy 61
 Syrena 185
 Szacowanie 33
 Szarm 103
 Szarza 79
 Szczurołak 173
 Szelmostwo 33
 Sztuka 34
 Szybkość marszu 17
 Szybkość w walce 17
 Święte orzechy 114
 Taktyka 34
 Talgar 158
 Telekineza 98
 Telepatia 102
 Teleportacja 98
 Teleprojekcja 103
 Temeria 160
 Testy 61, 62
 Testy sporne 64
 Tonięcie 28
 Topiec 185
 Topielec 185
 Tortury 34
 Toussaint 160
 Trafienia krytyczne 74
 Trafienie 66
 Transformacja 105
 Tropienie 34
 Trójkąt w trójkacie 105
 Trucizny 163
 Tryton 185
 Tworzenie nastroju 137
 Tworzenie posiłku 105
 Tworzenie scenariuszy 146
 Udźwig 17
 Udźwig maksymalny 17
 Umiejętności 18
 Umiejętności nie wymagające akcji 60
 Umiejętności nie wymagające nauki 40
 Umiejętności wrodzone 42
 Uniesienie 140
 Unieszkodliwianie pułapek 35
 Unik 36, 78
 Upadki 20
 Urok 103
 Uspienie 103
 Utopiec 185
 Uzdrawianie 36
 Velhad 158
 Verden 160
 Vexling 164
 Walka 138
 Walka bronią 36
 Walka dwoma orężami 79
 Walka wręcz 36
 Walka wręcz z uzbrojonym przeciwnikiem 80
 Wampir 186
 Wartości cech 14
 Wartości umiejętności 14

Wespertyl 189
 Wicht 190
 Widłogon 190
 Widzenie w ciemności 36
 Wiedza 36
 Wiedźmin (przykładowy) 217
 Wiedźmini 43, 216
 Wiedźmińskie eliksiry 124
 Wiedźmińskie medalliony 123
 Wigor 37
 Wilkołak 173
 Wilkołak 173
 Wipper 191
 Wiwerna 191
 Włamywanie 37
 Wodnik 192
 Wola 16
 Wpływ zbroi na czarowanie 94
 Wprawa 55, 148
 Wspinaczka 37
 Współczynniki drugorzędne 16
 Wykrycie 104
 Wykrywanie kłamstw itp. 30
 Wyparowanie zbroi 76
 Występy 38
 Wywern 191
 Zadawanie obrażeń 72
 Zaklęcia identyfikacyjne 103
 Zaklęcia lecznicze 99
 Zaklęcia mentalne 101
 Zaklęcia ochronne 100
 Zaklęcia pirokinetyczne 98
 Zaklęcia psychokinetyczne 97
 Zaklęcia transformacji 104
 Zarzecz 156
 Zaskoczenie 78
 Zastraszanie 38
 Zbieranie informacji 39
 Zbroja 75
 Zeugl 193
 Ziarno Melitele 113
 Zimna krew 39
 Zionięcie smocze 180
 Zjadarka 193
 Zmysły 15
 Znak Aard 121
 Znak Aksji 121
 Znak Heliotropu 122
 Znak Igny 122
 Znak Quen 122
 Znak Yrden 123
 Znaki wiedźmińskie 121
 Znaki wiedźmińskie 40, 91
 Zręczność 15
 Zwierzęta 195
 Zwinność 16
 Źródła 89
 Zagnica 194
 Żeglarsstwo 40
 Żołnierz-najemnik (przykładowy) 224
 Żyrytwa 194
 Żywotność 17, 68



Gracz: _____

Imię: _____

Rasa: _____

Wzrost: _____ Waga: _____ Płeć: _____

Włosy: _____ Oczy: _____ Wiek: _____

CECHY CIAŁA

Kondycja _____ [] Empatia _____ [] _____ [] Znaki wiedźmińskie _____ []
Pływanie _____ [] Nasłuchiwanie _____ [] **Zręczność** _____ [] _____ []
Wigor _____ [] Polowanie _____ [] Charakteryzacja _____ [] **Zwinność** _____ []
_____ [] Przeszukiwanie _____ [] Fałszowanie _____ [] Akrobatyka _____ []
Poruszanie _____ [] Rzucanie _____ [] Modlitwy _____ [] Gibkość _____ []
_____ [] Spostrzegawczość _____ [] Magia _____ [] Jeździectwo _____ []
Siła _____ [] Strzelanie _____ [] Rzeźbanie mieszków _____ [] Powożenie _____ []
Górnictwo _____ [] Tortury _____ [] Unieszkodliwianie _____ [] Rybołówstwo _____ []
_____ [] Tropienie _____ [] pułapek _____ [] Skradanie _____ []
Zmyśły _____ [] Unik _____ [] Walka bronią _____ [] Wspinaczka _____ []
Czytanie z ruchu _____ [] Widzenie _____ [] Walka wręcz _____ [] _____ []
warg _____ [] w ciemności _____ [] Włamywanie _____ [] _____ []

CECHY DUCHA

Intelekt _____ [] _____ [] _____ [] Rozmawianie _____ []
Alchemia _____ [] _____ [] _____ [] Zastraszanie _____ []
Astrologia _____ [] _____ [] Zbieranie _____ []
Cwaniactwo _____ [] Modlitwy _____ [] informacji _____ [] **Wola** _____ []
Czytanie i pisanie _____ [] Magia _____ [] Żeglarstwo _____ [] Dociekliwość _____ []
_____ [] Przetrwanie _____ [] Znaki wiedźmińskie _____ [] Koncentracja _____ []
_____ [] Szacowanie _____ [] _____ [] Kupiectwo _____ []
Ekonomia _____ [] Taktyka _____ [] **Ogłada** _____ [] Przekupstwo _____ []
Geografia _____ [] Uzdrawianie _____ [] Dowodzenie _____ [] Przenikliwość _____ []
Hazard _____ [] Wiedza _____ [] Dyplomacja _____ [] Szelmowstwo _____ []
Języki _____ [] _____ [] Etykieta _____ [] Zimna krew _____ []
_____ [] _____ [] Przemawianie _____ [] _____ []

Rzemiosło	Sztuka	Występy
_____ []	_____ []	_____ []
_____ []	_____ []	_____ []

Osobowość: _____ **Honor** _____ [] **Przygoda** _____ [] **Reputacja** _____ []

Przeszłość: _____ **Przeznaczenie:** _____

Wady i zalety: _____

Wyposażenie

Broń	Poz. umiejętności	Obrażenia	Zasięg (B/S/D)
_____	_____	_____	[/ /]
_____	_____	_____	[/ /]
_____	_____	_____	[/ /]
_____	_____	_____	[/ /]

Zbroja _____

[illegible][illegible]

Szybkość marszu (km)	Udźwig (kg)
----------------------	-------------

Szybkość w walce (m) Udźwig maksymalny (kg)

Żywotność i stany zdrowia: Obrażenia: []

zdrowy	poobijany	pokaleczony	umierający
[]	[]	[]	[]

fizyczna		magiczna	
modyfikator	[]	modyfikator	[]
Dystans	[]	Czary	[]
Broń	[]	Modlitwy	[]
Wręcz	[]	Znaki	[]

Diagram illustrating the armor components for a knight, labeled with numbers 1 through 12, corresponding to the parts of the body they protect:

- 1: głowa*** (head) - zbroja (armor), obrażenia (damage)
- 2: prawe ramię** (right arm) - zbroja (armor), obrażenia (damage)
- 3: lewa noga** (left leg) - zbroja (armor), obrażenia (damage)
- 4-5: lewe ramię** (left arm) - zbroja (armor), obrażenia (damage)
- 6-8: korpuz** (torso) - zbroja (armor), obrażenia (damage)
- 9-10: prawe ramię** (right arm) - zbroja (armor), obrażenia (damage)
- 11: prawa noga** (right leg) - zbroja (armor), obrażenia (damage)
- 12*** (feet) - zbroja (armor), obrażenia (damage)
- Carcza** (crest) - zbroja (armor), obrażenia (damage)

* Trafienie krytyczne.



WIEDŹMIN

– gra wyobraźni –

Towarzyska gra wyobraźni oparta na dziełach

ANDRZEJA SAPKOWSKIEGO

Czy czytając książki Andrzeja Sapkowskiego choć przez chwilę chciałeś przenieść się do świata wiedźmina Geralta? Czy marzyłeś, by stać się czarodziejką pokroju Yennefer lub Tris? Albo krasnoludem podobnym Yarpenowi? A może fascynował Cię bard Jaskier? Jeśli tak, oto masz okazję spełnić swe marzenia!

WIEDŹMIN: GRA WYOBRAŹNI

to sposób przeniesienia się na Kontynent i przeżycia przygód,
o których pomarzyć mógłby nawet Geralt!

To zabawa, przy której wraz z przyjaciółmi spędzisz wiele godzin!

To sposób na wakacyjną nudę i zimowe wieczory!

W tym podręczniku poza zasadami gry znajdziesz kompendium wiedzy o świecie wykreowanym przez Andrzeja Sapkowskiego.

Dowiesz się wiele o kulturach Kontynentu,
o zamieszkujących go rasach i o jego historii.

Dodatkową atrakcją jest kolorowa mapa i filmowe zdjęcia!



Prawa do gry fabularnej
WIEDŹMIN: GRA WYOBRAŹNI
należą do wydawnictwa MAG.

WDRPG

Cena: 69 zł

ISBN 83-87968-79-X

