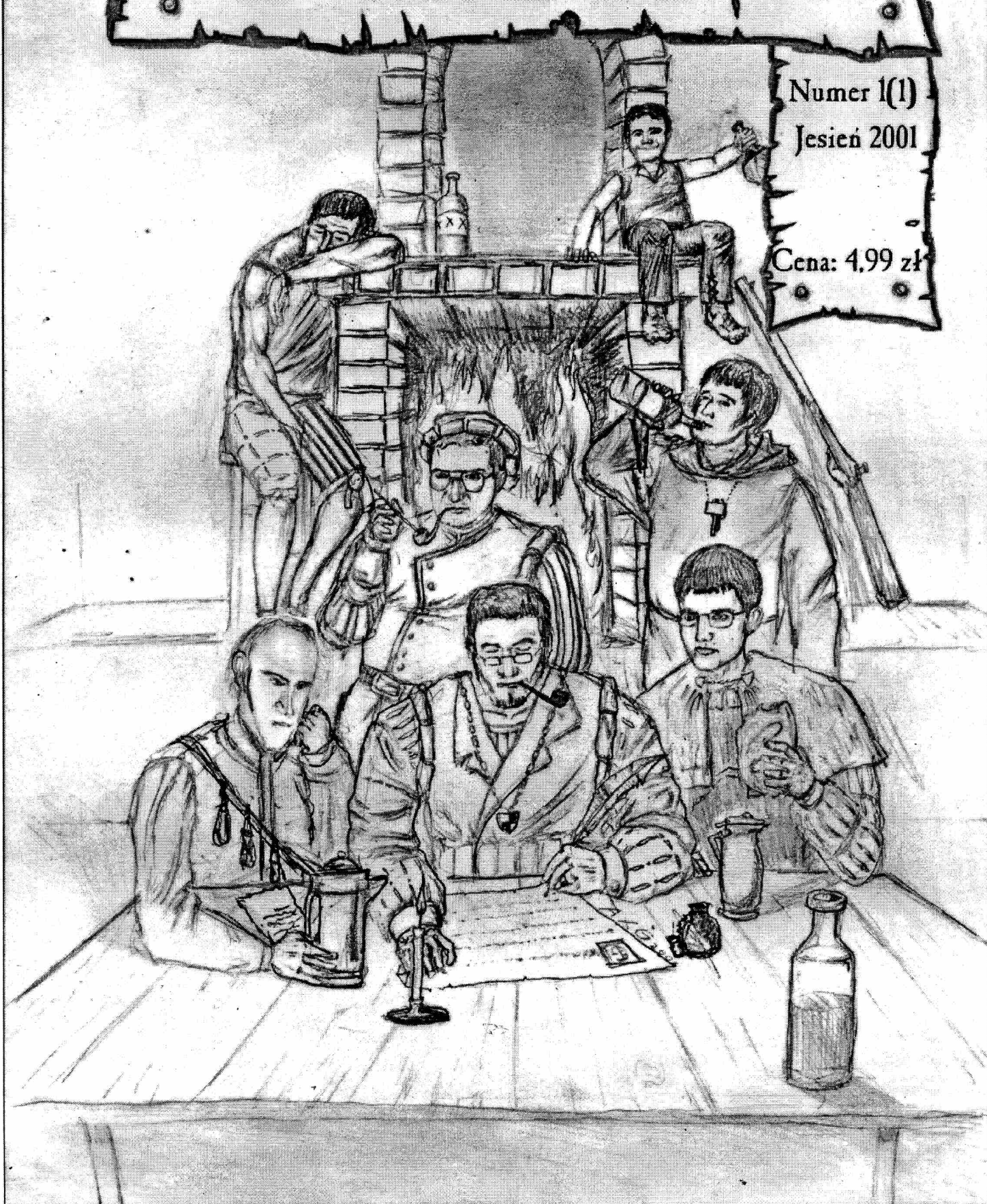


GONIEC IMPERIALNY

Numer 1(1)

Jesień 2001

Cena: 4,99 zł



Słowo wstępne

Niezmiernie miło mi witać Was wszystkich po raz pierwszy. Trzymacie w rękach pierwszy owoc dziwnego konceptu i szalonej pracy. Owoc, na pierwszy rzut oka cierpki i twardy, w którym jednak być może zasmakujecie.

Wszyscy miłośnicy systemu WFRP wiedzą, iż jego popularność powoli spada, czemu wydatnie przysłużyła się utrata polskiego wydawcy. Stało się to w chwili, gdy system ten przeżywa swój renesans na zachodzie Europy, za sprawą firmy Hogshead Publishing, która wskrzesiła go i „na Sigmara, zrobiła to dobrze! Zaczynają pojawiać się dodatki, które nadają systemowi WFRP nowy sens istnienia, wzbogacając go o kluczowe, potrzebne od dawna treści. Niepowtarzalny nastrój Starego Świata jest uzupełniany setkami stron ze wszech miar interesującego tekstu, coraz to nowi ludzie sięgają po ten, wydawać by się mogło, zapomniany system RPG, dawni fani wiernie przy nim zostają, widząc jego niepowtarzalność... Czy w takie sytuacji mogliśmy pozwolić, by w naszym kraju zaginęła pamięć o tej wspaniałej grze fabularnej, pierwszej RPG wydanej w Polsce? Odpowiedź jest jasna. Zwaliliśmy szeregi i wzięliśmy się do pracy, której wynik trzymacie w rękach i, miejmy nadzieję, które kolejne odsłony będziemy Wam prezentować co kwartał.

Ktoś mógłby zapytać „po co to wszystko, wszak tyle materiałów jest dostępnych na sieci?”. Powody są trzy. Po pierwsze – duża część tych materiałów jest niezbyt wysokiej jakości i koncentruje się na drugorzędnych szczegółach; po drugie – dobrze materiały bywają rozrzucone po wielu serwisach; po trzecie – w naszym, skądinąd pięknym kraju, odsetek korzystających z Internetu ludzi wciąż jest dość mały. Dlatego też powstała idea wydawania papierowego fanzinu poświęconego Warhammerowi – „Gońca Imperialnego”. Niektórzy z was pewnie wiedzą, że w Wielkiej Brytanii – ojczyźnie WFRP, istnieje i wciąż rozwija się podobne czasopismo, więc dlaczego i u nas nie miałyby być podobnego? Owszem, mamy na swoim rynku dwa duże czasopisma poświęcone RPG, lecz oba zajmują się wieloma innymi systemami, więc na WFRP pozostaje zaledwie kilka stron. Myślimy, że „Goniec Imperialny” wypełnia lukę pomiędzy zapotrzebowaniem na informacje o tym popularnym systemie, a ilością publikowanych materiałów. Pozostaje nam tylko mieć nadzieję, że to zadanie spełnia dobrze.

Muszę podkreślić, iż „Goniec Imperialny” to gazeta robiona przez fanów dla fanów. Dlatego też, jeśli czujesz się na siłach i chcesz, by twój tekst ukazał się na jego łamach, jeśli chcesz uczestniczyć w dziele przywracania Warhammera do jego dawnej chwały – gorąco zapraszamy.

Jeszcze jedna uwaga na koniec. Trzymacie w rękach pierwszy numer naszego pisma, więc bardzo będziemy radzi z każdego odzewu. Dzielicie się śmiało swymi opiniami, sugestiami, pomysłami. Nie szczędźcie ostrych słów krytyki. Chcemy bowiem, aby „Goniec Imperialny” był pismem dla Was. I to przede wszystkim Wy będziecie decydowali, co chcecie czytać. Na razie jednak, nie majnując Waszego cennego czasu, zapraszam do lektury.

Thanatos

GNIEC IMPERIALNY

Redaktor naczelny: Cezar Matkowski

Zastępca red. nac.: Marek Noga

Naczelny grafik: Aleksander Groc

Stale współpracują: Bartek Jankowski, Tomasz Kwiatek, Krzysztof Majewski, Tomasz Senda

Adres korespondencyjny:

Ul. Marii Konopnickiej 37

51-142 Wrocław

Skład i łamanie własne

Wydawca:

„Interpoltex”

ul. Marii Konopnickiej 37

51-142 Wrocław

tel./fax: (0-71) 325-22-18

I ty możesz zostać redaktorem!

Czekamy na wszystkie interesujące artykuły: eseje, recenzje, scenariusze, opowiadania. Jesteśmy zainteresowani każdym dobrym tekstem dotyczącym WFRP. Jeśli jesteś grafikiem i chcesz się podzielić częścią tej twórczości z nami – również zapraszamy do współpracy.

Sam „Goniec Imperialny” nie jest na razie pismem dochodowym, więc jedyną gratyfikacją z naszej strony może być na razie bezpłatny numer autorski.

Swoje prace przysyłajcie pocztą elektroniczną (format RTF lub Word) na adres thanatos@wfrp.net lub gorgiasz@box43.pl, ewentualnie pocztą zwykłą na podany w stopce adres redakcji.

Najbardziej interesują nas wszelkie artykuły opisujące Stary Świat oraz wszelkiego rodzaju opowiadania i scenariusze. Zasadniczo nie będziemy publikować żadnych materiałów dotyczących mechaniki, takich jak: nowe profesje, czary czy przedmioty tudzież modyfikacje zasad. Nie chcemy też publikować tekstów stojących w jawnej sprzeczności z nastrojem Starego Świata. Jeśli macie jakiegokolwiek wątpliwości, napiszcie list, albo prześlijcie tekst – nic nie tracicie, a możecie zyskać.

Gdzie kupić „Gońca”?

Cóż, nasze pismo nie ma zbyt wielkiego nakładu, więc raczej ciężko będzie znaleźć je na półkach wszystkich księgarni i kiosków. Z całą pewnością będzie można je dostać w sprzedaży wysyłkowej „Portala” i sklepie „Nostromo”, a także w tych sklepach z RPG, które zdecydowały się nawiązać z nami współpracę. I oczywiście na większości konwentów, gdzie zawsze będzie obecny któryś z naszych przedstawicieli.



SPIS TREŚCI

Recenzje:

Apocrypha 2: Chart of Darkness
Władca Zimy
Marienburg: Sold Down the River

Nic dodać, nic ująć – przedstawienie nowych dodatków do systemu Warhammer Fantasy Role Play.

Reanimator

Wywiad z Jamesem Wallisem, dyrektorem Hogshead Publishing.

Geograf Imperialny

Czyli ziem Imperium oraz ludności je zamieszkującej krótkie opisanie.

Geograf Imperialny dodatek drugi

Tym razem tematem traktatu jest system płatniczy w Imperium.

Verbam et Ignem

Czy Łowcy Czarownic muszą być fanatykami? Ten stronnicy, acz rzeczowy tekst postara się odpowiedzieć na to pytanie, odsłaniając jednocześnie ścieżki postępowania mniej i bardziej przeciętnych wyznawców Solkana.

str. 2-4

Łokciem, heblem i młotem

Czyli czym tak naprawdę jest cech i dlaczego nie należy mylić go z gildią. Tudzież kilka słów o tym, dlaczego każdy może zostać majstrem, choć nie każdy zostaje.

str. 13

O mieczu i pancerzu gawęda pierwsza:

Organizacja armii imperialnej

Pozwólcie, że stary weteran zabawi was opowieściami o swych doświadczeniach. A, zaprawdę wiódział on wiele. Czy wiecie, na przykład, jak zorganizowana jest armia Imperium? Tak? To posłuchajcie...

str. 15

Geheimnisnacht

Przygoda, która jest jednocześnie przedstawieniem specyficznej sztuki prowadzenia. Gratka dla poszukujących nowych inspiracji.

str. 19

Kroniki Simona Sirideana Odszczepieńca

Czyli notatki poczynione przez ową tajemniczą personę podczas wędrówki po traktach Starego Świata.

str. 23

Poświęcenie

Postać, opowiadanie, przykład dziwnej narracji. Wszystko w jednym.

str. 24

Trzydziestego kwietnia 2001 Wydawnictwo Portal zafundowało nam niezwykle rarytas. Hasło: „»Władca Zimy« - pierwsza polska kampania osadzona w realiach WFRP” brzmi dumnie. Nakłada też na twórców ogromną odpowiedzialność, nawet jeśli dodatek nie został autoryzowany przez Games Workshop.

Wśród autorów znajdujemy same znane i szanowane nazwiska: Tomasz Kowalik, Marek „Murphy” Noga, Piotr „Nurglitch” Smolański, Maciej Szaleniec, Ignacy Trzewiczek. Takie zespół dysponował niewątpliwie wielkim potencjałem twórczym.

Co zatem widzimy po wzięciu „Władcy Zimy” do ręki? Zacząć trzeba od tego, że wziąć go do ręki wcale nie jest łatwo. Przed napisaniem niniejszego tekściku zrobiłem niewielkie badanie w kilku warszawskich sklepach „erpegowych”. Efekt poszukiwań był naprawdę kiepski. W dwóch zdawałoby się dużych i dobrych sklepach (litościwie pominę nazwy) sprzedawcy nie wiedzieli nawet co to jest, ten cały „Władca Zimy”. Jakkolwiek fatalnie to świadczy o owych ludziach, wina spoczywa również na wydawnictwie Portal. WZ nie został po prostu właściwie wypromowany.

Wracam jednak do rzeczy. Biorę WZ do ręki. Cóż widzę? Po pierwsze bardzo dobrą okładkę. Ilustracja autorstwa Tomasza Oracza to mocny punkt WZ – przyciąga oko jak magnes. Szybko przerzucam strony – jest ich apetycznie sporo (204!), papier jest bardzo miły dla oka. Zamykam książkę i patrzę na tylną stronę okładki. Cena: 42 złote. Powstrzymam się od komentarza, czy to drogo, czy tanio, bo to kwestia względna. Nie będę też Czytelnikowi serwował wyliczenia, od ilu za ledwie kubków kawy z amaretto albo kanapek z tuńczykiem musiałby się powstrzymać, żeby nabyć WZ, bo mnie takie kalkulacje doprowadzają do szewskiej pasji. Przedstawię tu raczej oszacowanie stosunku zysk/koszt, czyli spróbuję opowiedzieć o tym, co otrzymujemy za te 42 złote i podzielić się opinią, czy ta proporcja jest korzystna

Zacznijmy od tego, co w każdej kampanii najważniejsze – od przygód oczywiście. Mamy tu cztery dobre, splecione w jedną wartką fabułę zakończoną wielkim finałem przygody. Prezentują one wyrównany, wysoki poziom. Autorzy postanowili dopieścić wszystkich czytelników: jest tu mroczny nastrój, szybka i miejscami brawurowa akcja, kryminał, dylematy moralne, odwaga i tchórzostwo, poświęcenie, wielką polityką, magia – asortyment jest przebogaty. WZ płynie i bez zgrzytów przechodzi pomiędzy tymi motywami, nie pozwalając ani MG, ani graczom znudzić się jednolitym stylem. Pozwolę sobie powtórzyć: to są bardzo dobre przygody. Są świeże, spójne i dopracowane. Można z nich przygotować prawdziwą ucztę zarówno dla graczy, jak i dla MG. Ponadto znajdziemy tu też dwa szkice przygód, które dość łatwo da się wpleść w główną linię przygody.

Alte przygody to nie wszystko. To, co mnie ujęło w WZ to „opakowanie”. Dodatki, które świadczą o prawdziwej wartości zakupu.

Na początek bohaterowie. Autorzy przygotowali dla graczy szeroki wachlarz postaci. Są one zróżnicowane, wzorcowo głębokie, dostosowane do różnorodnych upodobań graczy. W tym miejscu trzeba powiedzieć, że to bardzo niecodzienne postaci. W

WZ gracze grają bowiem oddziałem żołnierzy lekkiej jazdy Ostlandu (to nowa profesja stworzona na potrzeby WZ). Przypomnij sobie teraz, drogi Czytelniku, okładkę. Właśnie. Dodam tylko, że jak w każdym oddziale, tak i tu mamy zwierzchnika i podwładnych. I konflikty między nimi. Przyjaźnie, animozje. To, co z danej sesji zapamiętuje się najlepiej.

Oddział bohaterów nie jest pod żadnym względem zawieszony w pustce. Mamy tu bowiem również artykuł opisujący armię Imperium i wszystkie podstawowe aspekty jej codziennego życia. Jest także opis Wielkiego Księstwa Ostlandu wraz z mapą. Nie pominięto też elementów rzeczywistości bardziej przyziemnej, tej, której bohaterowie dotykają, smakują i przed którą zdarza im się uciekać. Mówię tu o tekstach omawiających codzienność takiego zwykłego, szarego wojaka, w jakich przyjdzie się wcielić graczom oraz o jednym z największych niebezpieczeństw grasujących w Ostlandzie – o wilkach. W końcu WZ zaczyna się zimą. Jest również plan wojskowej twierdzy i stanic granicznych.

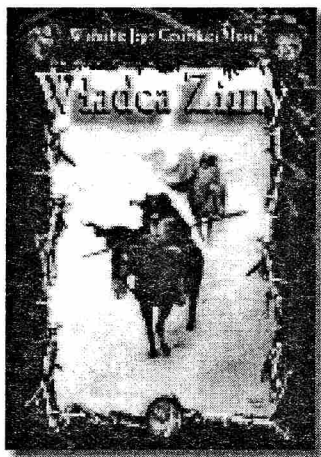
Znowu muszę pochwalić autorów: w tej części efekt ich wysiłku jest imponujący. Mam wrażenie, że dostaję do ręki nie tylko książkę, ale wielki wycinek rzeczywistości, który mogę odbierać wszystkimi zmysłami.

Kolejno chciałbym zwrócić Twoją, szanowny Czytelniku, uwagę, na tekst „O prowadzeniu Władcy Zimy”. Nurglitch, Trzewik i Maciej Szaleniec przedstawiają w nim swoje, jakże odmienne, wizje WZ. Mamy tu odpowiednio brutalną rzeczywistość, wielką epicką opowieść oraz storytelling, stawiający przede wszystkim na przyjemność, nie zaś na realizm. Jest to bardzo inspirujący artykuł. Można znacząco wzbogacić swój „mistrzowski” warsztat.

Nie mogę też nie skreślić kilku słów o stronie graficznej. O okładce już wspominałem. Grafiki wewnętrzne autorstwa Radostawa Grusiewicza nie uzupełniają tekstów. One je współtworzą. Jest to równoprawna część WZ, za którą należą się osobne gratulacje.

A teraz pora na to, co najlepsze. Pomiedzy poszczególnymi przygodami znajdują się krótkie opowiadania, które zapowiadają to, co będzie się działo w drugiej części kampanii. Tak, tak, Portal zapowiada drugą część WZ. I to jest bardzo dobra wiadomość. Niniejsze pismo jest dowodem na to, że WZ był pierwszą jaskółką wiosny Warhammera w Polsce.

Czas na podsumowanie. Z moich przemyśleń wynika dość jasno, że stosunek zysk/koszt jest zdecydowanie większy od jedności. WZ jest bardzo dobrym dodatkiem. Kupując go można mieć pewność, że nasze pieniądze są zapłatą za pełnowartościowy, dopracowany i kompletny produkt. Czy są tu jakieś potknięcia? Owszem, ale są one tak drobne i mało znaczące, że nie ma sensu ich wytykać, bo to byłoby już czeplenie się. Oczywiście, słyszałem już głosy mówiące, że „w to się nie da grać”. Drogi Czytelniku, zważ jednak, że osoby wypowiadające tego typu sądy są zwykle wiecznymi malkontentami wierzącymi w swoją (i wyłącznie swoją) genialność, uważające, że do wydania osądu nie trzeba nawet dodatku przejrzeć. Nie daj się im bałamucić. Nie daj się bałamucić również mnie. Idź do księgarni i osądź sam. Warto.



Krzysztof "Chris" Majewski

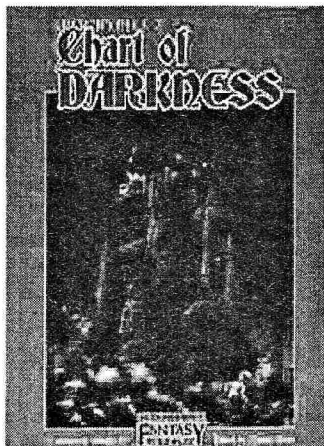
Apokryf – utwór wątpliwego autorstwa, nieautentyczny; falsyfikat; (l.m.) księgi biblijne, nie włączone do kanonu (spisu) ksiąg autentycznych przez Kościół rzymsko-katolicki. – definicja za "Słownik wyrazów obcych" Władysława Kopalińskiego, wyd. XVII

Po niewątpliwym sukcesie, jaki odniosła pierwsza Apocrypha (nosząca tytuł "Apocrypha Now!") i naprawdę ciepłym przyjęciu jej przez środowiska graczy w Warhammera, nadszedł czas na część drugą. Od razu rzuca się w oczy ilustracja na okładce, identyczna z poprzedniczką. Zmieniono tylko kolor obwódki na jaśniejszy. Za to w środku zmiany są o wiele wyraźniejsze. Jeśli chodzi o wygląd, to – moim zdaniem – pozostawia on wiele do życzenia, ale jednocześnie – nie odstaje zbyt wiele od innych dodatków do Warhammera: nagłówki wykonane czcionką Caslon Antique, próby stworzenia klimatu starej księgi z pomocą kolorowych obwódek strony, etc. Słowem, to samo, co mieliśmy w poprzednich dodatkach. Jest natomiast rzecz, do której się naprawdę przycepię – a mianowicie ilustracje. Naprawdę dobre grafiki, zawarte w tej książce, można policzyć na palcach jednej ręki. Reszta nie jest nawet warta wzmianki i nie zasługuje na publikację. Czyżby Hogsheadowi brakowało dobrych grafików? To duży minus dla wyglądu dodatku.

Przejdźmy jednak do zawartości książki, bo ta, dla większości czytelników, jest najważniejsza. "Apocrypha 2" dzieli się na pięć części i dodatek-niespodziankę, o którym wspomnę na końcu. Pierwsza część nosi tytuł "Crime and Punishment" (Zbrodnia i Kara) i, jak sama nazwa wskazuje, traktuje on o przestępczości i wymiarze sprawiedliwości w Starym Świecie. Szczepnie mówiąc, ta część, już od samego początku, mocno mnie rozczarowała, jeśli chodzi o zawartość. Jest zdecydowanie najsłabszą częścią całego dodatku. Zawiera cztery artykuły, traktujące o nizinach społecznych w miastach Starego Świata (artykuł pt. "Lowlife"), o kieszonkowcach ("You've got to pick a pocket or two"), o czarach dla kapłanów Ranalda ("Cloaks of Darkness") i wreszcie – o więziennictwie w Imperium ("Prisons in the Empire"). Pierwszy tekst to tylko zbiór nowych profesji wszelkiej maści rzeźmieszków. Jaki jest cel publikowania takich rzeczy? Sam nie wiem, ale jeśli ktoś lubi wszelkiej maści "rozwinienia" i "nowe umiejętności", to będzie wniebowzięty. Z kolei drugi tekst to jawna kpina – nowe zasady rozliczania "pojedyneków" pomiędzy kieszonkowcem a jego ofiarą. Zadam sakramentalne pytanie: Po co? Z "Cloaks of Darkness", napisanymi zresztą przez Polaka, Marcina "Sejiego" Segita, jest już nieco lepiej, chociaż wciąż pozostają to tylko "suche" czary. Sam znam jednak ludzi, którzy uwielbiają wszelkie nowe "zabawki" dla swoich postaci – magów lub kapłanów. Sekcję pierwszą kończy jedyny ratujący ją tekst, czyli "Prisons in the Empire". Bardzo dobry artykuł, traktujący o więziennictwie w Imperium. Przedstawia kilka ośrodków penitencjarnych wraz z pomysłami na wykorzystanie ich w przygodach.

Sekcja druga, "The Requiescant in Pace" traktuje o kulcie Morra ze wszystkimi tego konsekwencjami. Tu jest już dużo lepiej, niż w przypadku poprzedniego rozdziału. Teksty są bardzo przydatne, zarówno dla Mistrza Gry, jak i graczy, którzy chcieliby wzbogacić swoją wiedzę o sposobach pochówków w Starym Świecie, czy po prostu zapisać sobie na karcie postaci nowe czary. "Watchers at the Gates of Death" to artykuł opisujący czytelnikowi zakon morrycki i właśnie sposoby pochówków, nie tylko ludzi.

"Guarding the Gates" to kolejny zbiór czarów kleryckich – tym razem dla kapłanów Morra. Jeśli ktoś lubi, to będzie mocno ukontentowany. Jeśli nie, nigdy nie zawadzi przejrzeć. "The Sanctity of the Grave" opisuje z kolei wszelkie zawiłości prawa odnoszącego się do zmarłych, z przepisami dotyczącymi praktykowania magii nekromanckiej i okradania grobów na czele. Ciekawa lektura, która wzbogaca wiedzę o kilka pożytecznych faktów (np. w jaki sposób przebiega ceremonia pozbawienia życia domniemanego nekromanty). Z kolei dwa ostatnie artykuły to charakterystyczne kompendia pomysłów. "Droevigger's Funeral Emporium" proponuje wprowadzenie do naszych przygód zakładu pogrzebowego, a "With the Dead in Dead Places" opowiada o tym, co można spotkać na cmentarzach. Oba mają podobny stopień przydatności – jeśli ktoś nie ma pomysłu i potrzebuje szybko gotowych elementów przygody lub samych pomysłów na nią, to będzie wniebowzięty.



Sekcja trzecia to typowy "zapychacz" dziur – składają się na niego teksty o charakterze podobnym do dwóch ostatnich artykułów z poprzedniej części, jak i opisy nowych, wspaniałych i gotowych do wykorzystania NPC-ów. Tylko ileż razy można wykorzystywać w przygodach kultystów Chaosu, czy bandy zielonoskórych? Albo ileż można czytać o wysokościach cech Gotreka i Felixa? Ale de gustibus est non disputandum – jeśli ktoś lubi...

Sekcja czwarta niewiele różni się przeznaczeniem od poprzedniej – wypełnia objętość podręcznika. Umieszczono tu poprawione tabelki losowania cech dodatkowych w stosunku do tych z "Galerii bohaterów" (ziew), zbiór ziół, które można znaleźć na traktach Starego Świata (jedyna bodajże przydatna rzecz w tej sekcji), tekst o wróżeniu z różnych rzeczy (czasami może okazać się przydatne, choć sposób przedstawienia w postaci nowych umiejętności i profesji pozostawia wiele do życzenia) oraz tekst o... magicznych lukach. Hamulce moralne nie pozwalają mi zbyt dosadnie wyrażać się o celowości umieszczania czegoś...takiego w jakimkolwiek dodatku.

Przejdźmy jednak do części ostatniej, a mianowicie do przygód. Jak głosi napis we wstępie do tej części: "...przyprawiające o dreszcze i zmienne przygody". Cóż, nie ukrywam, że naprawdę przyprawiają o dreszcze – ze strachu przed ich poziomem i tematyką. Znow mrrrrrocne kultury, Chaos, ssstraszni kultysty i niesamowite wprost zwroty akcji. Rozdział ratuje jedynie "The Affair of the Hidden Jewel" (znany szerzej jako "Zamek czarnych strzał") o dość zawiadackim i awanturczym charakterze. Choć sam scenariusz jest głupi jak but. Słowem – kolejne "zapychacze".

Cały podręcznik wieńczy niespodzianka, czyli...nowa karta postaci. Nie ukrywam, że jest to najlepsza część tego dodatku. Świetnie wykonana i przemyślana, wspaniała pod względem graficznym. Tu akurat muszę złożyć gratulacje na ręce grafików z Hogsheada. Bravo!

Cóż, podręcznik się skończył – pozostaje refleksja i uczucie niedosytu. Dużo gorszy dodatek od swojego poprzednika. Z jednej strony – parę ciekawych tekstów, a z drugiej – masa typowych zapchaj-dziur. Ktoś kiedyś powiedział, że jeśli czytelnik znajdzie choć kilka dobrych tekstów, to autorom udało się zrealizować ich cel... Ale czy warto dla tych kilku tekstów wydawać prawie 18 funtów?! Jak dla mnie – nie warto. Szkolna trójka, nawet z minusem. Dla fanów profesji, umiejętności i czarów – może z plusem.

Marienburg: Sold Down the River

Cezar "Thanatos" Matkowski

Marienburg – największe miasto i stolica handlu Starego Świata. To tutaj zmierzają wylądowane orientalnymi przyprawami statki z dalekiego wschodu. To tutaj najłatwiej spotkać drogie i tajemnicze towary z elfich królestw. To tutaj łączą się szlaki handlowe wszystkich krajów i to właśnie tutaj znajduje się jedyna w Starym Świecie giełda. Miasto handlu, złota i ciągłego ruchu. Tu nikt nie zadaje zbędnych pytań, jeśli tylko nie próbuje się mu wcisnąć oberżniętych monet.

Nie da się ukryć, że opisanie największego miasta Starego Świata będącego jednocześnie jedną z największych potęg handlowych i tygłem, w którym miesza się wszystkie możliwe rasy i kultury, wydaje się niezwykle zadaniem niezwykle trudnym. Trzeba jednak przyznać, iż Anthony Ragan wyszedł z niego obronną ręką, tworząc przy tym jeden z najlepiej napisanych i najbardziej interesujących dodatków, jakie dotychczas ukazały się na rynku.

Zacznijmy od początku, czyli od okładki, przykuwającej uwagę swym ładnie zaprojektowanym tytułem i spokojnymi, stonowanymi barwami. Z bliska widać jednak, iż grafika odbiega jednak od przyzwoitego standardu i nie może się równać z okładkami "Dying of the Light" czy też polskiej edycji "Potępieńca". Owszem, jej wystrój pasuje do tematu, można się nawet dopatrzyć kilku charakterystycznych dla autorów Warhammera żartów i nawiązań, ale dziełem sztuki okładka ta z pewnością nie jest. Na szczęście jest ona najsłabszą częścią całego podręcznika i ów niesmak szybko znika po pierwszym zetknięciu z zawartością książki. Nienaganny i przejrzysty układ typograficzny, sympatyczny ozdobiak w nagłówku każdej strony, wymiennie dobrane ilustracje... Czegoż chcieć więcej, zwłaszcza gdy dotychczas obcowaliśmy z rodzimymi wydawnictwami dodatków do WFRP.

Sam podręcznik podzielony został na cztery części, w których zostały opisane poszczególne cechy miasta i jego mieszkańców. Część pierwsza traktuje o historii Jałowej Krainy i Marienburga, część druga wprowadza czytelnika w gąszcz polityki i organizacji miasta, część trzecia to szczegółowy opis poszczególnych miejsc, a część czwarta zawiera sporo użytecznych materiałów dla Mistrza Gry.

Rozdział pierwszy pozwala czytelnikom na zapoznanie się z historią i geografiją Jałowej Krainy, poznać kulisy secesji od Imperium oraz pierwsze lata gruntownego budowania swojej niezależności. Już pierwsze akapity zwracają uwagę wysmakowanym stylem oraz szczegółowością i plastycznością opisu – elementami, które w głównej mierze stanowią o wartości tak merytorycznej jak i estetycznej. Następny rozdział przybliża historię i kształt samego miasta – jego początki, wzrost znaczenia, rozwój handlu zakończony sukcesem walki o niepodległość, migracje ludności, nawiązanie kontaktów z elfami... Wszystko, co trzeba wiedzieć, by móc zrozumieć niepowtarzalny charakter Marienburga, przebijający z treści każdego następnego rozdziału.

Kolejne rozdziały poświęcono organizacji miasta – jego władcom, prowadzonej przez nich polityce, sądom, służbom porządkowym oraz największym świątyniom i kultom. Nietrudno się domyślić, iż właśnie ta część zawiera kwintesencję tego, czym naprawdę jest Marienburg – wrzącym, chaotycznym tygłem, za fasadą którego działa doskonale wyregulowana i naoliwiona machina. Opis rodów kupieckich zasiadających w radzie nadzorczej, poszczególnych gałęzi władzy, gildii, wymiaru sprawiedliwości – wszystko to zostało naszpikowane szczegółami, gotowymi by spleść z nich skomplikowaną intrygę, w której następnie będą musieli się odnaleźć gracze. Nie zabrakło też opisu drugorzędnych postaci, które wypełniają lukę pomiędzy szeregowymi bohaterami niezależnymi a wysoko postawionymi osobistościami, z którymi gracze będą się stykali sporadycznie. Pomniejsze kulty, łowcy czarownic, małe cechy, posterunki straży miejskiej,

sądy dla pospolitych przestępców – wszystko do twojej dyspozycji, Mistrzu Gry. Divide et impera.

Trzecia i najobszerniejsza część podręcznika to opis samego miasta. By ułatwić orientację, każdy rozdział tej części opisuje osobną dzielnicę, przedstawiając przy tym stosowny wycinek wielkiej mapy zaopatrzonej w stosowny opis. Niemożliwością byłoby zamieszczenie wszystkich istotnych punktów zamieszkanego przez kilkaset tysięcy mieszkańców metropolii, ale opisy kilkudziesięciu najbardziej charakterystycznych bądź najbardziej interesujących miejsc powinny usatysfakcjonować każdego Mistrza Gry.

Przytulne zajazdy, przytułki dla ubogich, sklepy z egzotycznymi towarami, kryjówki rabusiów, pirackie mordownie, krasnoludzkie banki, szkoły, świątynie, firmy przewozowe, gildie kupieckie i rzemieślnicze – wszystkie te przybytki odsłaniają przed czytelnikiem swoje tajemnice. Każde z tych miejsc zostało zaopatrzone w szczegółowy opis oraz równie dokładną charakterystykę jednej lub kilku związanych z nim osób, dzięki temu możemy poznać nie tylko interesujące miejsca, ale i najbardziej wpływowe osobistości Marienburga. Część z nich może się z pozoru wydawać zwyczajna, ale autor dodatku zadbał o to, by każda z nich mogła stać się bardzo użytecznym bohaterem opowieści.

Na ostatnich stronach dodatku możemy znaleźć pomoce dla Mistrza Gry – załączki przygód, opisy przykładowych spotkań, charakterystyki bohaterów niezależnych, spis przykładowych imion i nazwisk rodowitych marienburczyków (wbrew pozorom, bywa bardzo przydatny), załącznik do spisu miast Imperium oraz spis lokalnych dóbr i streszczenie zasad handlu opisanymi w "Śmierci na rzece Reik". Te dwa ostatnie elementy mogą się okazać bardzo przydatne, jeśli gracze postanowią zanurzyć się w świat sążnistych umów, ściskanych dłoni oraz brzęczącego złota, a być w Marienburgu i nie zostać oszukanym przez miejscowych, to tak, jak być w Altdorfie i nie widzieć Katedry Sigmara.

Zakończeniem kompendium wiedzy o Marienburgu i początkiem przygód pośród jego uliczek i kanałów jest krótki scenariusz dla kilku graczy. Ci, którzy spodziewają się kolejnej mrocznej intrygi, sztyletów w plecach i pościgach za mordercami będą jednak rozczarowani. W przygodzie tej bohaterowie będą musieli sprostać niecodziennemu zadaniu rozwiązania afery handlowej, co wiązać się będzie z odwiedzinami w bankach, portach, gildiach kupieckich a nawet na słynnej giełdzie. Scenariusz to pod każdym względem odmienny od innych, pachnących na miłą rutyną, przygód zwykle zamieszczanych w dodatkach do WFRP.

Kolejnym miłym akcentem jest duża mapa Marienburga, autorstwa Ralpa Horsleya. Już na pierwszy rzut oka widać, iż jakość jej wykonania znacznie przewyższa jakość map z innych dodatków. Stylizowana na renesansowy obraz, prezentująca widok stolicy Jałowej Krainy z lotu ptaka mapa może być prawdziwą ozdobą pokoju każdego miłośnika Starego Świata. Jej wartość merytoryczną może obniżać brak jakichkolwiek odnośników czy też legendy, ale zważywszy na ilość charakterystycznych punktów w mieście oraz ich dokładne przedstawienie na mniejszych mapkach w samej książce, można ten brak wybaczyć.

Nadszedł czas podsumowania. Cóż mogę powiedzieć ponad to, że "Marienburg: Sold Down the River" to najlepiej napisany dodatek do WFRP, jaki do tej pory ujrzał światło dzienne? Chyba tylko jedno – jeśli pozostałe dodatki będą utrzymywać ten sam poziom, to Warhammer ma szansę na powrót stać się jednym z najlepszych systemów fantasy. Jeśli nie najlepszym.



czyli

wywiad z Jamesem Wallisem,
dyrektorem Hogshead Publishing, aktualnego wydawcy WFRP

Jak wygląda obecna sytuacja systemu "Warhammer Fantasy Role Play"? Ma on jednak swoje lata i przez wielu graczy uważany jest za przestarzały.

W Zjednoczonym Królestwie WFRP wciąż cieszy się wielką popularnością. Był to nasz pierwszy rodzimy system RPG wydany w tak dużym nakładzie i nie będzie przesadą, jeśli powiem, iż dla wielu obecnych graczy był on pierwszym systemem w ogóle. Zresztą, znany wszystkim AD&D jest systemem dużo starszym, a przecież wciąż cieszy się wielką popularnością. W krajach, które wykupiły od Games Workshop licencję na wydawanie WFRP, system ten jest wciąż popularny.

A więc postanowiliście, że się tak wyrażę, reanimować tak starego system, do którego zresztą od dawna nie ukazywały się dodatki?

Jak już powiedziałem, Warhammer wciąż cieszy się popularnością, tak więc nie wiem, dlaczego nie mielibyśmy kontynuować wydawania tak popularnego produktu. Poza tym sądzę, iż system ten tak naprawdę nigdy nie był porządnie wydawany i przy rozsądnej polityce wydawniczej, jego "reanimacja" mogła być dopiero początkiem kariery. Nie ukrywam, że zarzucenie linii WFRP nie było najsmartniejszym posunięciem ze strony GW. Kiedy więc dowiedzieliśmy się, iż ma ona zostać zamknięta, postaraliśmy się o uzyskanie licencji. Amerykańska firma Steve Jackson Games była zainteresowana wydaniem WFRP w serii dodatków do systemu GURPS, ale Games Workshop zdecydował się jednak przekazać licencję firmie brytyjskiej.

Czy mógłbyś odsłonić rąbek tajemnicy skrywający najbliższe projekty? Na czym ma polegać obecna, polityka wydawnicza i jakich dodatków mogą się w najbliższym czasie spodziewać fani WFRP?

Przede wszystkim mamy zamiar zacząć wydać podręczniki opisujące poszczególne fragmenty świata – państwa, rasy czy problemy, takie jak religia czy magia. Bez tego, system w zasadzie jest martwy, skazany na skostnienie i nie pomogą nawet najlepsze kampanie czy tym podobne dodatki. Pierwszym naszym krokiem było wydanie podręcznika opisującego Jałową Krainę i jego stolicę – Marienburg. Już na pierwszy rzut oka różni się on od poprzednich dodatków Games Workshop czy firmy Flame. Dołożymy wszelkich starań, by pozostałe dodatki były jeszcze lepsze.

Co do planów, to już na przełomie sierpnia i września tego roku powinny się ukazać wyczekiwane z utęsknieniem "Królestwa Magii", czyli, jak sama nazwa wskazuje, dodatek poświęcony magii w Starym Świecie. Później ukazą się książki poświęcone poszczególnym rasom i państwom Starego Świata. W listopadzie powinna ujrzeć światło dzienne "Księga Krasnoludów", później "Księga Elfów" a następnie "Księga Skavenów". Niestety, nie mogę podać nawet orientacyjnej daty wydania tych ostatnich lecz sądzę, iż do końca następnego roku wszyscy fani Warhammera będą mogli cieszyć się z ich posiadania.

Po trzech księgach ras planujemy wydanie pierwszych dodatków poświęconych państwom. Na pierwszy ogień pójdą Tilea oraz Estalia – kraje, o których w zasadzie nie wspomniano w żadnym z oficjalnych materiałów. Bardzo chcielibyśmy napisać też coś o krajach dalekiego wschodu – Kitaju, Indzie oraz Nipponie, ale dopóki Games Workshop nie pozwoli nam na to, mamy związane ręce. Niestety, wszystkie pomysły wprowadzające nowe, dotychczas nie publikowane w dodatkach do WFB, elementy świata muszą być szczegółowo konsultowane z GW, a ta firma niezbyt przychylnym okiem patrzy na wszelkie innowacje.

A propos państw. Jaki jest twój stosunek do Bretonii przedstawionej w napisanym przez Nigela Stillmana dodatku do WFB? Jak pewnie wiesz, wielu graczy zamyka swoją opinię w słowach: "Stillman musi umrzeć"...

Tak, tak, znam tę opinię i nie powiem, że bym się do niej, przynajmniej częściowo, nie przychylił. Cóż, obraz "arturiańskiej" Bretonii przedstawiony we wspomnianym dodatku, choć ciekawy i dokładny, nie pasuje do konwencji dark fantasy, a tym bardziej do obrazu Starego Świata. Postaramy się zrobić wszystko, co w naszej mocy, aby przekształcić Bretonię w to, co starali się uzyskać autorzy podręcznika – kraj silny, choć gospodarczo zacofany, rządzony przez manipulujące słabym królem pałacowe koterie, kraj ucisku i straszego rozwarstwienia społecznego... W każdym razie taką mam wizję.

Pozostając przy wizji krajów, chciałbym zapytać, co stanie się z tajemniczym Albionem? Czy zostanie on przedstawiony jako tajemnicza kraina za barierą mgły, gdzie druidzi przeprowadzają swe mistyczne rytuały czy też stanie się on równorzędnym partnerem pozostałych krajów Starego Świata, krajem w stylu elżbietańskiej Anglii?

Przyznam, że propozycja uczynienia z Albionu odpowiednika elżbietańskiej Anglii była bardzo kusząca, ale ostatecznie uznaliśmy, iż to zepsułoby dotychczasową równowagę sił w Starym Świecie. Idea potęgi morskiej upadła, jako że jest już nią Marienburg, a w tej sytuacji jakikolwiek rozwój Albionu byłby bardzo mało prawdopodobny. Jak na razie, istnieją jedynie ogólne szkice, ale mogę powiedzieć, że wyspa ta będzie na pewno w bardzo silny sposób powiązana z elfami wysokimi oraz morskimi. Kto wie, może nawet zrobimy zeń elficką kolonię... W każdym bądź razie możecie spodziewać się tajemniczej wyspy pełnej uroczysk, prastarej magii oraz pomników dawnej bytności elfów. Cały czas myślimy nad tym, aby wprowadzić trochę tajemniczości i magii nie naruszając przy tym podstaw konwencji Warhammera.

Choć WFRP jest bardzo dobrym systemem, wielu graczy zarzuca mu często błędy w mechanice i braki wynikające z niedopracowania szczegółów. Czy planujecie więc drugie wydanie Warhammera, a jeśli tak, to jakich zmian powinniśmy się spodziewać?

Owszem, myśleliśmy nad tym. Na razie jednak wolimy skoncentrować się na tym, co jest naprawdę potrzebne, czyli nad dodatkami porządnie opisującymi Stary Świat. Być może w przyszłości zmienimy to i owo w samym podręczniku podstawowym. Nie chcemy jednak zmieniać dawnej mechaniki, co oznacza, iż dołożymy wszelkich starań, by poprawić istniejące błędy, ale ogólne mechanizmy pozostaną w stu procentach kompatybilne z pierwszą edycją. Zdaję sobie sprawę, jak denerwujące potrafią być pewne mechanizmy, zwłaszcza dotyczące walki, lecz całkowita zmiana systemu nie wchodzi w grę. W nowym podręczniku na pewno zostaną zamieszczone wszystkie zasady dodatkowe, dotychczas rozproszone po rozmaitych dodatkach, być może pojawi się też dokładniejszy i bardziej interesujący opis świata.

W sieci krąży wiele nieoficjalnych dodatków, opisujących różne elementy Starego Świata. Czy myśleliście nad ich wykorzystaniem bądź też o publikowaniu?

Mieliśmy taki pomysł lecz muszę przyznać, iż naprawdę wartościowych dodatków jest niewiele. Przeważająca większość w bardzo powierzchowny sposób dotyka omawianego problemu, bądź nie wyczerpuje tematu w zadowalającym nas stopniu. Wiele spośród nich ma też bardzo luźny związek z Warhammerem, z jego historią i

dotychczasowym opisem. Szanuję pracę wszystkich piszących takie rzeczy, ale mogę wydać tylko to, co nie będzie się kłócić z dotychczasową linią dodatków. Muszę jednak przyznać, że jeśli dostałbym do rąk dobrze opracowany materiał i uzyskał zgodę GW na jego opublikowanie, to istnieje spora szansa na wydanie takiej książ-

ki. Poza tym, dla krótszych tekstów zawsze pozostają kompendia luźnych artykułów w rodzaju "Apocrypha Now!". W każdym bądź razie, nie zamykamy drzwi przed ambitnymi i pomysłowymi autorami.

Dziękuję za rozmowę.

Wiadomości te zdobył i ku wiedzy tudzież
uciesze czytelników opracował:

Cezar "Thanatos" Matkowski

ŚWIAT

Geograf Imperialny

Wybór z tomu I

Ziem Imperium Zgrubne Opisanie, ku pomocy naukowcom, kupcom i wędrowcom Święte Ziemie Imperium przemierzającym przez Markusa Karla von Doernswalda w 2506 roku spisane, za fundament do dalszych, szczegółowych rozpraw służące.

O autorze:

Markus Karl von Doernswald. Urodzony 33 Erntezieta 2476 roku Kalendarza Imperium. Światowej sławy naukowiec, wykładowca Uniwersytetu Nulneńskiego. Specjalizuje się w geografii, historii a także ekonomii Imperium oraz krajów sąsiednich. Pochodzi z niezbyt zamożnego, lecz starego i zasłużonego dla Imperium Sudenlandzkiego rodu Doernswaldów. Już we wczesnych latach młodości przedstawiał zamiłowanie do książek i wiedzy. Pozostawiając starszemu rodzeństwu zarządzanie rodzinnym majątkiem zajął się rozwijaniem swych talentów naukowych. W 2493 zapoczątkował studia na Uniwersytecie Nuneńskim, a ukończywszy nauki w 2501 począł wykładać geografię południowego Imperium na tamtejszym uniwersytecie. W czasie licznych podróży badawczych zwiedził wszystkie landy Imperium, przebył Góry Szare, Czarne i Przeskok, odwiedził Brettonię i Tileę, wykladał gościnnie na uniwersytecie w L'Anguille, a także w Luccini i Miragliano nie wspominając o uczelniach w Cesarstwie. Ogrom swego podróżniczego doświadczenia przełał w wielotomowego "Geografa Imperialnego" wydanego nakładem Nulneńskiego Wydawnictwa Uniwersyteckiego począwszy od 2506 K.I., którego fragmenty publikuje w tej pracy. Od 2509 Dziekan Wydziału Geografii Uniwersytetu Nulneńskiego.

Imperium jest największym krajem Starego Świata. Ten oczywisty i powszechnie znany fakt został ostatnio potwierdzony naukowymi wyliczeniami. Zawdzięczamy to zapoczątkowanemu przez cesarza Luitpolda, zmarłego ojca miłościwie panującego nam Karla Frantza, Morrze Świeć nad Jego Duszą, Wielkiemu Spisowi Ludności i Ziem Imperium. To wielkie dzieło, do którego ukończenia przyczynili się geografowie wszystkich dzielnic Cesarstwa za cel miało ujęcie w cyfry i wpisanie w rejestry wszystkich miast, gór i rzek Świętego Lenna Sigmara.

Wiadomym jest, iż ziemie Cesarstwa rozciągają się od północnych stoków Gór Czarnych w Sudenlandzie po skalisty Przylądek Wichrów w Nordlandzie, i od graniczących z Jałową Krainą zachodnich Reiklandzkich baronii po stoki gór Krańca Świata w Ostermarchii. Jeśli by kto chciał przebyć Ziemie Imperium od południowego końca ku północnemu przebyłby ponad tysiąc sto mil, zaś jeszcze o setkę mil więcej w czasie podróży od zachodniego ku wschodniemu krańcowi. Odległości te zaiste są ogromne – kurier konny, o ile porusza się dobrymi traktami, jest w stanie pokonać owe tysiąc dwieście mil w niecałe cztery tygodnie.

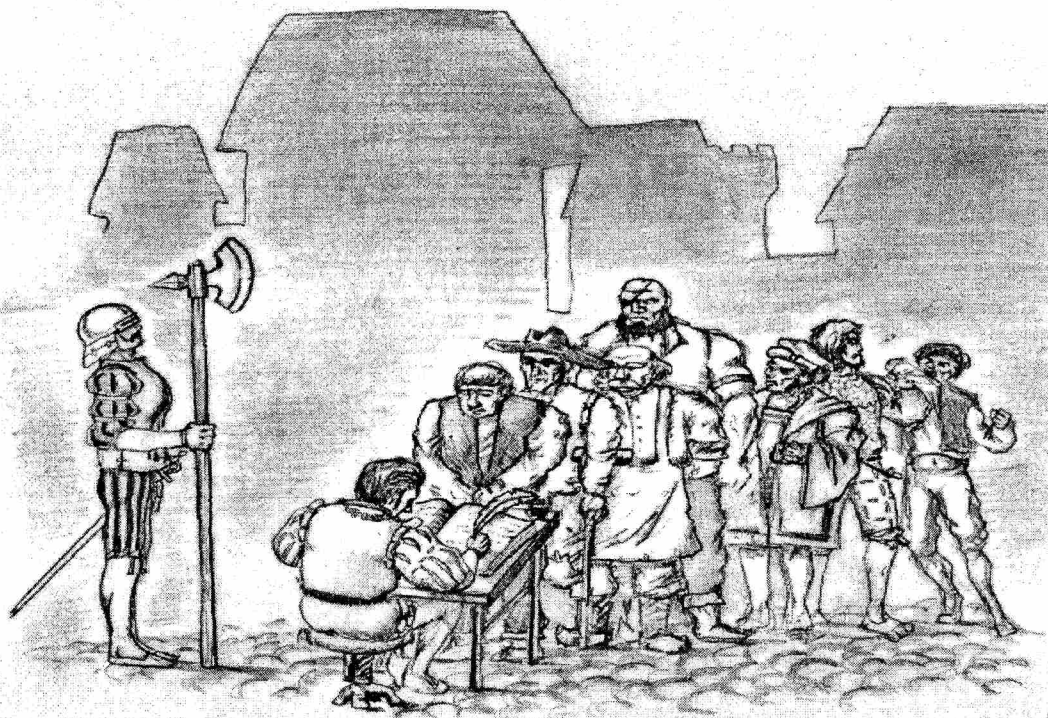
Zaiste gigantyczny to kraj, w sumie powierzchnię ponad pół miliona mil kwadratowych mający.

Ziemie te zamieszkuje naród liczny i dzielny, godny spadkobierców ośmiu zjednoczonych przez Sigmara plemion. Uczone wyliczenia i dogłębne badania podają nad wyraz okazałą liczbę prawie dwudziestu czterech milionów mieszkańców. Trzeba przy tym pamiętać, iż Wielki Spis Cesarski, jako badania ogromnej skali prowadzone przy niewspółmiernie niskich środkach, obarczony jest kilkoma drobnymi mankamentami i wielu znawców tematu podaje inne, zarówno wyższe jak i niższe wartości. Przykładowo, ponieważ spis opiera się na rejestrach podatkowych i nie ujmuje on ludzi luźnych pełna liczba ludzi zamieszkujących Imperium może być wyższa, według Reinharda z Salzemund sięgająca nawet, bagatela, trzydziestu milionów. Jednakże jakby na to nie spojrzeć nikt nie dokonał dzieła, które by swym rozmachem, skalą i złożonością mogło się równać z Wielkim Cesarskim Spisem Ludności.

Kontrowersje jednak pozostają, zwłaszcza gdy chodzi o rozstrzyganie spraw najbardziej prestiżowych. Jakkolwiek spis jednoznacznie podaje, iż największym miastem Imperium jest stołeczny Altdorf liczący około 90.000 mieszkańców, zostawiając w tyle Middenheim z 85 tysiącami, Nuln mające nieco ponad 70 tysięcy i Talabheim z liczbą ludności zbliżającą się do 70 tysięcy, przedstawiono wiele dowodów, iż uwzględnwszy społeczność akademicką a także plebs Wolnego Miasta Nuln ludność jego przekracza magiczną liczbę stu tysięcy mieszkańców, a wedle niektórych wyliczeń sięga aż stu dwudziestu tysięcy!

Naukowcy nie są też zgodni w wyborze najludniejszej prowincji Imperium. Wielki Spis wskazuje na senny i równinny Averland zamieszkały przez ponad trzy i pół miliona osób. Stirland, drugi z krajów określanych jako Spichlerz Cesarstwa, nie pozostaje daleko tyle z liczbą ludności przekraczającą trzy miliony mieszkańców, choć część bakałarzy dowodzi, że lesisty Talabecland, będący krajem znacznie obszerniejszym, ma nieco większą liczbę ludności. Nie będziemy w tym miejscu rozstrzygać tego sporu, gdyż jak powszechnie wiadomo lepiej nie wchodzić w sięgające dawnych czasów animozję pomiędzy mieszkańcami tych landów, potrafiące przesłonić gniewem nawet naukowe dysputy.

Należy nadmienić, iż geografowie także nie są ludem zgodnym, zwłaszcza gdy chodzi o tak skomplikowane wyliczenia, jakie niezbędne są do podania wielkości prowincji. Niestety, mapy jakimi dziś dysponujemy nie są zbyt dokładne. Poszczególne uniwersytety, akademie i urzędy używają różnych metod pomiarów



i nie zawsze dbają o ściśle odwzorowanie terenu nie wspominając o skali. Wciąż brakuje funduszy na sporządzanie dokładnych map, ani tym bardziej dobrej woli administracji elektorskich ku ustalenia obowiązującego w całym cesarstwie systemu miar. Jakkolwiek mila reiklandzka od middenlandzkiej różni się jedynie o 15 jardów altdorfskich, to żaden z elektorów nie zamierza ustąpić i wprowadzić jednostki z sąsiedniego landu. Co gorsza, część Middenlandzich kartografów kształci się w Altdorfie i używa tamtejszych jednostek, chociaż większość czytających owe mapy jest święcie przekonanych, iż mają do czynienia z milami middenlandzkimi. Takich przykładów można by mnożyć wiele – jedyne co poradzić czytelnikowi możemy to aby mapy czy traktaty czytając podawanym tam liczbom, czy nawet konturom rzek i szlaków zbyt pochopnie nie wierzył.

Pomimo tak wielkich niedogodności kartografia cesarstwa rozwija się nadal. Połączone siły geografów z Uniwersytetów Nuln i Altdorfu pozwoliły na sporządzenie dokładnej mapy środkowego i południowego Reiklandu*. Miejmy więc nadzieję, że wielkie powodzenie tego projektu spowoduje powstawanie dokładnych map pozostałych ziem Imperium w najbliższej przyszłości.

Niemniej wielu naukowców usiłuje na podstawie istniejących map oszacować wielkość poszczególnych prowincji. Sam dziwię się tym projektom i wobec braku dokładnych map w dokładność owych wyliczeń szczerze wątpię, lecz załączam poniżej byś, drogi czytelniku mógł sam wyrobić sobie o nich zdanie. Bakałarze na pierwszym miejscu stawiają Wielkie Księstwo Middenlandu ze 170 tysiącami i Księstwo Talabeclandu liczące 160 tysięcy kilometrów kwadratowych. Niewiele mniejsze powierzchnie posiada Ostermarchia i Wielkie Księstwo Ostlandu. Wszystkie te prowincje należą do krajów w znacznej części zalesionych, w których osadnictwo skupia się w dolinach rzek. Niewielu ludzi zapuszcza się w gęstwinę middenlandzkiego lasu Drak Wald, leżącego w Ostlandzie Lasu Cieni czy nieprzebranych puszczy Ostermarchii, które słusznie cieszą się paskudną reputacją. Nic przy tym dziwnego, że map tych obszarów nie ma, bo jaki rozsądny człowiek by się po tych bezdrożach włóczył.

Wróćmy zatem do tego, co w Cesarskim Spisie stoi. Kolejne rozdziały w cyfry ujmują mieszkańców siół, miast i miasteczek. Zdecydowana większość mieszkańców Lenna Sigmara zamieszkuje wioski i miasteczka. Spis podaje, iż na 100 ludzi 85 zamieszkuje wsie a 12 miasteczka. Są to jednak suche liczby w żaden sposób nie oddające odmiennego charakteru poszczególnych krain Imperium.

Kregosłupem centralnych dzielnic są rzeki Talabec i Reik, które wraz z licznymi dopływami stanowią podstawę komunikacji i handlu. Szerokie doliny obfitują w żyzne gleby, dzięki którym tutejsze rolnictwo prosperuje, a wody rzek stanowią nieprzebrany skarbiec żywności dla licznych rybaków. Duży odsetek ludności mieszka w licznych handlowych miastach i miasteczkach stojących na przecięciu licznych szlaków handlowych. Linie wzgórz rozdzielające doliny rzek są jednak znacznie gorzej zagospodarowane. Czasem zdarzają się tam kopalnie, lecz ogólnie jest to okolica lesista, którą szczególnie upodobali sobie banici i rozbójnicy. Gdyby nie wybuchające co jakiś czas zarazy i zdarzające się co jakiś czas konflikty między możnowładztwem, ziemie te byłyby krainą mlekiem i miodem płynącą.

W Spichlerzu Imperium, na który składają się równinne, dobrze zagospodarowane prowincje Averland i Stirland, wzdłuż większości traktów i rzek istnieje potężna sieć niewielkich lecz bardzo licznych i blisko leżących wiosek. Krajobraz dopełniają niewielkie, malownicze zagajniki i samotne farmy stojące niemal na każdym kawałku wolnej przestrzeni. W centrach skupisk wiosek wyrosły targowe miasteczka skupiające liczne zakłady rzemieślnicze. Większych, zatłoczonych miast nie ma tam wiele – Wurtbad, Averheim czy Streisen swój rozwój zawdzięczają szlakom handlowym krzyżującym się w dolinach rzek Stir i Aver.

Na przedgórzach Gór Szarych i Czarnych w Wissenlandzie i Sudenlandzie osady są zwykle mniej liczne, większe i często niemal całkowicie samowystarczalne. Większość ludzi mieszka w żyznych dolinach rzek jak Górny Reik, Sol i ich liczne i rwące dopływy. Najbardziej oddalone na południe odcinki rzeki

są wąskie i płytkie a nurt w nich wartki, przez co handel rzeczny nie jest tam tak rozwinięty jak w centralnym Imperium. Za to lepiej rozwinięta jest sieć traktów i ścieżek często przemierzanych przez wozy, czy karawany mułów wypierające pojazdy w wyższych partiach wyżyn.

We wschodnich częściach Averlandu, Sylvanii i w Ostermarchii jest niewiele osad. Są to okolice dzikie i niezagospodarowane, a tamtejsze wioski są skupione w grupy i przeważnie otoczone wysokim ostrokołem. Na wschodnim pograniczu niemal nie spotyka się rozpowszechnionych w całym środkowym Imperium wolnostojących, samowystarczalnych farm.

W prowincjach na północ od rzeki Talabec, a więc w Ostlandzie, Hochlandzie, Middenlandzie i dalekim Nordlandzie, wyjąwszy ludne doliny rzek, krajobraz w znacznej mierze przypomina wschodnie pogranicze. W tych rejonach wciąż pozostało wiele lasów i puszczy, z których część nadal jest człowiekowi obca, wroga i niebezpieczna. Za przykład niech posłuży Drak Wald czy legendarny Las Cieni. Niewiele lepiej jest w centralnym Talabeclandzie, choć tutaj Wielki Las został już dawno poprzecinany liniami traktów.

Właśnie te wciąż po części dzikie obszary pozostają wierną domeną kultu Ulryka, drugiej najpotężniejszej religii Imperium. Tutaj ta stawiająca na samodzielność człowieka religia wciąż pozostaje silna w swym tradycjonalistycznym nurcie. Jedynym wyjątkiem jest głównie sigmarycki Ostland, choć trzeba przyznać, że tutejsza wiara jest zdecydowanie bliższa doktrynom Ulryka niż w pozostałych prowincjach. Nie dziwi też tak wielka wrogość pomiędzy Ostlandczykami a Talabeclandczykami – wyznają niemal te same zasady odwołując się do dwóch różnych bogów.

Nizinne, rolnicze obszary południowego i zachodniego Imperium to dla odmiany bastion kultu Sigmara. Tutaj od wojowniczości zawsze ważniejszy był spokój, organizacja i lojalność. W dolinach rzek Talabec i Reik stykają się te dwa różniące się mentalnością światy tworząc stanowiącą o sile Imperium mieszaną współdziałających różnorodności.

Wspominając o religiach Cesarstwa nie można zapomnieć o pradawnej, zanikającej lecz mimo tego wciąż żywej, Dawnej Wierze. Ten system wierzeń wciąż jest bardzo popularny na rolniczych i lesistych obszarach Imperium – głównie w mniej rozwiniętych południowych i wschodnich dzielnicach. Właśnie w tych miejscach, gdzie największym wrogiem i najlepszym towarzyszem człowieka jest natura, wciąż odprawiane są fascynujące, starożytne rytuały. Często w parze z Dawną Wiarą idzie kult Taala, będący czymś pośrednim pomiędzy wiekowym kultem o nowych panteonami. Wyznawcy boga dzikich miejsc zamieszkują głównie lesiste fragmenty zachodnich i środkowych prowincji – miejsca gdzie nowsze wierzenia dotarły już dawno, lecz siła i majestat natury nadal pozostał.

Ostatnim istotnym czynnikiem spisu jest krótki traktat o nieludziach, ujmujący w cyfry inne rasy zamieszkujące lenno Sigmara. Także nie dziwi, iż spośród nieludzi w Imperium najwięcej jest krasnoludów, którzy mieszkają na ziemiach cesarstwa od zarania dziejów. Spis podaje, że 8 na 100 mieszkańców Imperium to krasnoludowie, a ich ogólna liczba szacowana jest na milion siedemset tysięcy. Większość z nich od wielu pokoleń mieszka w miastach Cesarstwa, głównie w zachodnich i centralnych dzielnicach. Niemal każde większe miasto zamieszkuje liczna społeczność krasnoludzkich rzemieślników, budowniczych, kupców i bankierów. Oprócz tego spora liczba krasnoludzkich

fachowców pracuje w kopalniach rozsianych po całym Imperium. Trudno ocenić jak potoczyłyby się losy ośmiu starożytnych plemion bez krasnoludów, dzięki którym osiągnęliśmy niemal wszystko, czego udało nam się dokonać.

Trzecią najważniejszą rasą Imperium są halflingi. W przeciwieństwie do krasnoludów, niski ludek jest w mniejszym stopniu rozproszony po miastach ludzi. Wedle spisu, Cesarstwo zamieszkuje milion trzysta tysięcy halflingów, z czego ponad pół miliona osiedliło się w Krainie Zgromadzenia, będącej ich autonomiczną dzielnicą z własnym elektorem, który jednak nie ma zbyt wielkich politycznych wpływów. Poza krainą zgromadzenia halflingi mieszkają w całym Imperium, głównie w większych miastach, gdzie tworzą własne, odrębne społeczności. Należy też pamiętać, iż ze względu na legendarną kuchnię halflingów, spora ich liczba znajduje pracę na szlacheckich dworach. Naród ten wyniósł sztukę kulinarną na wyżyny i mało kto spośród wielkich tego świata może obyć się bez halflinga – kucharza. Także kuchnia Nulneńskiego Uniwersytetu, ku wielkiej uciechy grona profesorskiego, prowadzona jest przez halflinga.

Zapytasz pewnie, drogi czytelniku co z zamieszkującymi Cesarstwo elfami i gnomami. Czy ich spis cesarski nie uwzględnia? Odpowiedź na to pytanie jest dość złożona. Obie rasy dość wyraźnie manifestują swą odrębność od ludzi i Imperium a ich osady, mimo że leżą w jego granicach nie podlegają cesarskiej jurysdykcji. Gnomy i elfy nie płacą podatków i nikt tak naprawdę nie wie ile ich osad znajduje się w Imperium i ile osób je zamieszkuje. Wiadomo jednak, że największe skupiska gnomów to Glimdwarrow leżący gdzieś na Lustrzanych Pustkowiach w Middenlandzie i zachodnie stoki Gór Krańca Świata. O elfach wiadomo jeszcze mniej. Dużo mówi się o ich osadach w nordlandzkim lesie Laurelorn, lecz pewnym jest, że ich osady rozproszone są niemal po całym Imperium. Trudno oszacować liczbę elfów i gnomów mieszkających w obrębie Cesarstwa. Na pewno nie są to duże liczby, choć nie wiadomo czy bliższe 50 czy 200 tysiącom.

Kończąc ten krótki traktat, nim zacznę spisywać dokładne przewodniki po kolejnych ziemiach Imperium, chciałbym, abyś, drogi czytelniku, uzmysłowił sobie jak bardzo złożonym i różnorodnym krajem jest lenno Sigmara. Pamiętaj w czasie swych wędrówek o tych zakorzenionych głęboko w przeszłości różnicach. One zawsze były i zawsze będą. Czasem są wielkim błogosławieństwem, czasem sprowadzają kraj niemal do stanu wojny domowej. Mniej na nie baczenie i naucz się je wykorzystywać, w czym skromną pomocą może być niniejsze opracowanie.

*którą zamieszczono w uczonym dziele zatytułowanym "Śmierć na Rzece Reik"

Krótki szkic a kilka uwag o monetach w Imperium używanych ku uporządkowaniu bałaganu w tej materii panującemu służący, spisany przez Markusa Karla von Doernswalda w 2508 K.I.

Wiadomym jest, że Cesarstwo nie posiada ujednolicono systemu monetarnego. Na obszarze całego państwa współistnieje wiele różnych rodzajów pieniędzy. Szybko rozwijający się system weksli bankowych nie jest jeszcze zbyt rozwinięty – stosują go głównie najpotężniejsze rodziny kupieckie i arystokracja zachodniego Imperium. Najważniejszym sposobem rozliczeń nadal pozostają monety, których wartość ściśle zależy od metalu z jakiego są wykonane, jego czystości i masy samej monety. Miej na uwadze, Drogi Czytelniku, iż poniższy szkic nie jest bynajmniej wyczerpującym traktatem w tej materii i skupia się jedynie na sprawach najważniejszych. Opisując poszczególne monety załączymy ich wzajemne wartości i masę czystego kruszcu w stopie, z którego są one wykonane. Posługujemy się tutaj cesarskim systemem wag, rozpowszechnionym głównie w zachodnim Imperium – pamiętaj jednak, Drogi Czytelniku, iż w poszczególnych prowincjach mogą być stosowane nieco inne systemy.

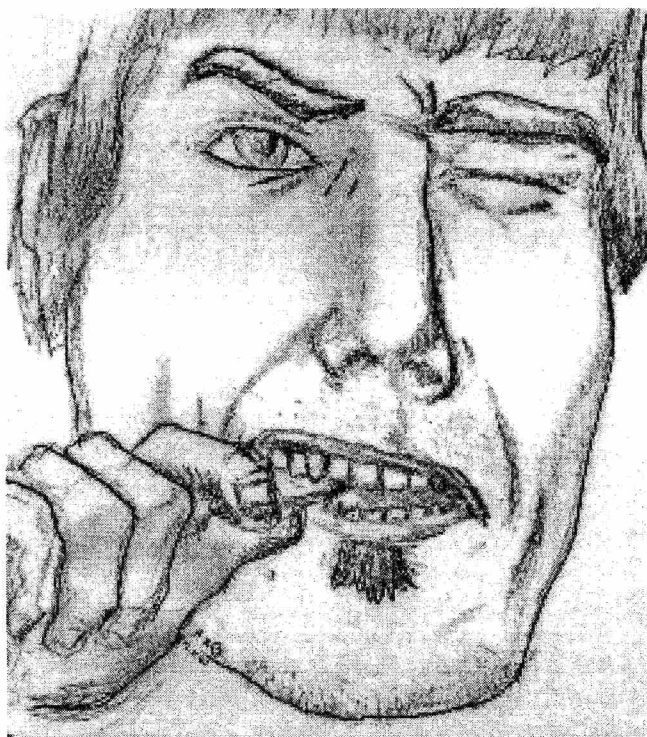
Złota Korona, będąca walutą od zawsze bezpośrednio kojarzoną z władzą cesarską, to niewielka złota moneta zawierająca ok. 2,7 grama czystego kruszcu. Ta najstarsza moneta Imperium wielokrotnie zmieniała masę i zawartość kruszcu. Występuje w różnych kształtach i wzorach, zależnie od miejsca emisji. Korony bije tak mennica cesarska w Altdorfie, jak i mennice innych miast i elektorów. Podobnie jak monety innych krajów, korony często mają na awersie profil aktualnego władcy (np. Karla-Frantza I, cesarza Luitpolda, czy elektorów, jak Graf Boris Todbringer). Rewers, prócz nominału, zwykle zawiera godło miasta emisji i datę. Istnieje jednak wiele monet nie pasujących do tego schematu. Przykładowo, na monetach emitowanych przez posiadających własną mennicę księstwo Sigmara, na

awersie widnieje wizerunek Młota, a na rewersie, oprócz nominału, hasło „Nie ma boga nad Sigmara”. W powszechnym obiegu występuje wiele nominałów, najczęściej spotykane to 0,5 ZK, potocznie zwana półkoronówką, 1 ZK, 1,5 ZK – półtora-koronówka, 2 ZK, 2,5 ZK, czyli półpiątka, 5 ZK, 7,5 ZK zwana także półpiętnastką i 10 ZK. Ostatnia z tych monet waży prawie 30 gramów i jest tak zwana „wielką”, bądź „cesarską” koroną i przed reformą monetarną cesarza Wilhelma IV Altdorfskiego w 2433 K.I. była podstawową jednostką płatniczą Imperium. Występowały wówczas takie nominały jak ćwierćwielka, półwielka, czy beczwierzewielka korona – nazwy te nadal można spotkać w odniesieniu do cesarskich koron. Szczególnie rozpowszechnione są w położonych dalej od stolicy częściach Imperium, jak i wśród operujących dużymi sumami bankierów. W praktyce wygodniejsze w użyciu są monety o mniejszych nominałach, stopniowo wypierające cesarskie korony, które utrzymują się chyba głównie z powodów prestiżowych.

Szyling, będący uzupełnieniem standardowego systemu koronowego, to mała srebrna moneta o masie ok. 1.2 grama. Także występuje w różnych nominałach, jednakże podobnie jak inne monety srebrne i miedziane, wyjąwszy talara, o którym wspomnimy później, bardzo rzadko zawierają wizerunek władcy, częściej jest to godło miasta lub jego suzerena. Za przykład niech posłuży słynny altdorfski smoczy łeb, który wespół z cesarskim gryfem znaczą monety bite w stolicy, czy lew na nulleńskich szylingach. W przeważającej większości szylingi to monety drobne, niegodne zdobienia wizerunkiem władcy. Dawniej bardzo rzadko bito szylingi o nominale większym niż ćwierć korony, czyli 5 sz, choć od reformy monetarnej, wobec silnej pozycji grosza bije się też większe nominały do 20 sz włącznie. Technologia używana do bicia szylingów rzadko dorównuje tej używanej przy biciu Koron, a mniejsze nominały często bite są w formie brakteatów – w tym wypadku moneta jest tak cienka, że odbita jednostronnie pieczęć jest widoczna także na rewersie.

Z innych srebrnych monet zasługują na uwagę przede wszystkim grosze* o znacznie większej masie kruszcu niż szylingi. Wprowadzenie alternatywnego systemu monetarnego wiąże się z pierwszym rozbiciem Cesarstwa w 1360 K.I., gdy księżna Talabeclandu, Ottilla von Untermensch ogłosiła się cesarżową. Oddzielone prowincje pilnie potrzebowały niezależnej monety, lecz cesarżowej brakowało kopalń złota, choć gorzej traktowanego w zachodnim Imperium srebra miała pod dostatkiem. Niektórzy historycy spierają się czy konflikt związany z wprowadzeniem na dużą skalę srebrnych monet przyczynił się do rozłamu w Imperium. Gdy dwieście lat później rozłam w Imperium pogłębił się, grosze zaczęto też bić w Middenheim, siedzibie trzeciego z cesarzy. Monety wywodzące się od tych historycznych wydarzeń do dziś pozostają w użyciu we wschodnich i północnych dzielnicach Imperium.

Aktualnie w obiegu w imperium są dwa rodzaje groszy: wielki, o równowartości około 4 szylingów (4.8 grama czyste-



go srebra) i małe, warte 3 szylingi (3,6 grama). Pierwszy z nich wywodzi się od grosza ottiliańskiego, drugi swą historię wywodzi z Middenheim. Wygodniejsza w użyciu cięższa odmiana grosza zaczyna wypierać z obiegu małe grosze, choć nie bez znaczenia jest tu fakt, że mieszkańcy Talabheim zawsze uparcie trwają przy swoich odmiennych zwyczajach, przeciwnie do bardziej pragmatycznych Middenheimczyków powracających do systemu koronowego. Póki co, sam fakt istnienia dwóch, tak niewiele różniących się monet, powoduje spore zamieszanie. Oberżnięty grosz wielki jest w zasadzie równoważny małemu lecz nominal stanowi co innego. Nie raz przyczyniło się to do wybuchu poważnej kłótni.



Grosz nie monetą popularną, mimo że jest zdecydowanie wygodniejszy w użyciu od drobnych szylingów. Jego popularność znacznie spadła od czasów reformy monetarnej Wilhelma Altdorfskiego. Niektórzy powiadają, że jednym z celów owej reformy było osłabienie pozycji Talabeclandzkich groszy bitych przez głównego konkurenta cesarza Wilhelma – Leopolda von Krieglitz. Nie wgłębiajmy się jednak w historyczne szczegóły. Oprócz nominalu podstawowego można w zasadzie spotkać tylko półtoraki, dwojaki, trojaki (czyli dla grosza wielkiego będą to monety o wartości 6, 8 i 12 szylingów) i to w obu odmianach. Grosz wielki można spotkać niemal w całym Imperium, największym powodzeniem cieszy się zaś we wschodnich dzielnicach. Grosze małe są zdecydowanie rzadziej spotykane, używają ich głównie mieszkańcy północnych części Imperium.

Trzecią ważną monetą srebrną jest talar, o masie w granicach od 27 do 30 gramów i o równowartości 25 szylingów. Do ciekawostek należy zaliczyć fakt, iż popularny w Imperium talar jest prawie równowartością miragliańskiego florena, który jest nieco cięższą od korony monetą złotą. Floren waży 3.1

grama i zwykle stosuje się przelicznik w którym floren jest równoważny 1 zk i 5 sz, choć bankierzy często za florena dają koronę, a przy wymianie w drugą stronę żądają półtorej korony. Miej się więc, Drogi Czytelniku na baczności i pilnuj w miarę rozsądnych stawek. Floren ważny jest jeszcze z jednego powodu – jest praktycznie identyczną monetą z bardzo często spotykanym w Cesarstwie marienburskim guilderem, który jest chyba najsilniejszą monetą na kontynencie. W zasadzie nie spotyka się talarów o innych nominalach, lecz te bite w różnych mennicach mogą się nawet znacznie różnić masą. Nie stanowi to większych przeszkód w handlu, gdyż każdy przecież wie, że talar z Middenheim jest o szyling droższy od talara z Nuln, a zwykli mieszkańcy bardzo rzadko wypuszczają się poza granice swojego miasta czy też prowincji.

Na koniec należy wspomnieć o grzywnach, będących reliktem dawnych epok. Nie każdy wie, że grzywna to po prostu jednostka masy równoważna około 200 gramom czystego kruszcu. Stosowana na wschodzie do rozliczeń między arystokracją, grzywna kislevska ma równowartość 197 gramów czystego srebra, co stanowi równowartość około 8 złotych koron.

By dopełnić obrazu, należałoby napomknąć jeszcze o monetach bretońskich. Może inni badacze nie zgodzą się ze mną, lecz bretoński system monetarny jest niczym innym jak karykaturą pieniądza. Królewska moneta, ludwik, jest teoretycznie równowartością florena lecz nikt tak naprawdę nie ma pojęcia, ile zawiera ona kruszcu i ile jest w końcu warta. Arystokracja bretońska regularnie zmienia zawartość kruszcu w monetach, czasem wręcz potajemnie fałszując ich wartość. Sami bretońscy kupcy unikają ludwików jak ognia i gdzie to tylko możliwe używają marienburskich guilderów. Sam traktuję bretońskie pieniądze z największą pogardą i to samo zalecam czytelnikowi. Nie mam zamiaru brudzić sobie rąk ich opisywaniem, gdyż czegokolwiek bym nie napisał, rozminąłbym się z prawdą. Tak więc w tym miejscu kończę ten krótki szkic życząc czytelnikowi aby monety z jego rąk zbyt szybko nie uchodziły.

*<z niem.: Grosh – gruby, tegi>

Kolejny Goniec już w drodze! Dotrze do Was już na Krakonie 2002 przynosząc w swej torbie wieści o:



- Broni palnej w Starym Świecie
- Zarazach nękających Imperium
- Plugawym obliczu nekromancji
- Potężnym scenariuszu LARPa
- Nowych produktach Hogshead Publishing

**I wiele, wiele innych nowin!
Wypatrujcie go!**

albo o łowcach czarownic traktat krótki, z diariusza jednego z nich wiernie odtworzony

Cezar "Thanatos" Matkowski

Hexentag, 25 Ulrykzeit, 2516 ałc

Ja, Eberhardt Buchman, Łowca Czarownic i Rektor Tajny uniwersytetu w Nuln, nie będąc pewny powrotu z wyprawy, na którą przyjdzie mi się udać, kreślę te słowa ku wiadomości i przestrodze wszystkich tych, których pociąga wizja wstąpienia w szeregi Łowców Czarownic. Chcę tu przywieść słowa mego mistrza, Jonathana von Durkenstein który wyraził tę myśl sposobniej, niż ja kiedykolwiek bym potrafił. Niech zatem młodym adeptom poniższe słowa nauką i wspomogieniem będą.

[...]Gdy tuż po wiosennych roztopach wyruszałem z rodzinnego miasta do Nuln, gdzie pod okiem mistrza miałem wprawiać się w fachu Łowcy Czarownic, nie wiedziałem jeszcze, iż ta podróż, choć niezbyt długa, okaże się najważniejszą wędrówką mego życia. Zanim bowiem zabłyśły przed nami miedziane kopuły wież nulneńskiego uniwersytetu, zrozumiałem, iż nic już nie będzie dla mnie takie, jak dawniej. Kiedy bowiem przyzwyczailiśmy się do kołysania końskich grzbietów, błota chlupoczącego pod kopytami i ostrego, północnego wiatru, bezlitośnie smagającego twarz, Mistrz ozwał się w te słowa:

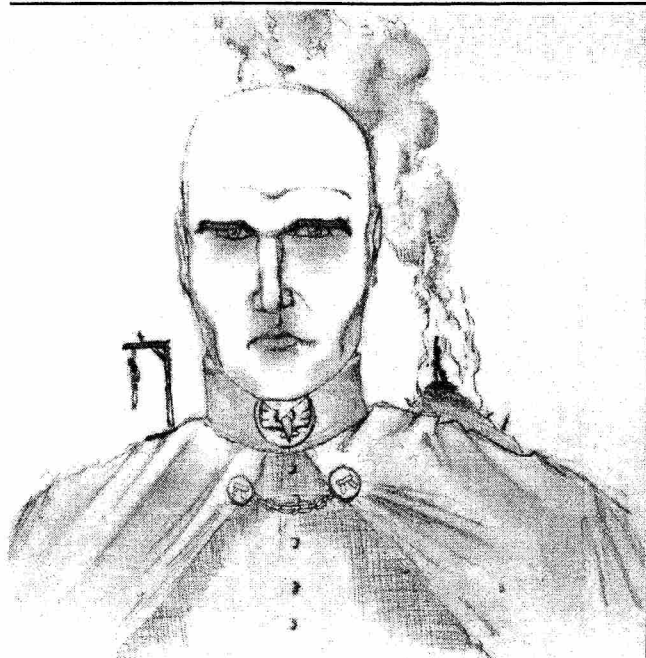
Dla prostych ludzi jesteśmy ścigającymi Chaos fanatykami, gotowymi użyć każdego dostępnego sposobu, aby wydobyć prawdę z opornych świadków. Kiedy ktoś o nas słyszy, natychmiast przypomina sobie płonące stosy i głośne procesy czarowników oskarżonych o konszachty z Wrogiem, często z pozoru niewinnych. Prawda jest jednak inna, dużo bardziej zawiła, ale mogą ją osiąść tylko niewielka

garstka wtajemniczonych. Niewielu zdaje sobie sprawę, iż stanowimy jeden, wielki zakon, potężną organizację, której członkowie całe swe życie poświęcają służbie Sigmarowi i Solkanowi. Dla prostaczków pozostajemy tylko fanatycznymi poszukiwaczami Chaosu, wiedzionymi tylko przez własną żądzę i gniew. Owszem, są wśród nas i tacy, lecz nie oni stanowią o naszej prawdziwej sile.

Prawdą jest, iż Łowców utożsamia się z sądami inkwizycyjnymi i spektakularnymi ceremoniami palenia heretyków na stosie. Tę pracę powierzamy jednak tylko najbardziej ograniczonym spośród nas – wystarczająco upartym, by nieugięcie bronili prawa i dostatecznie tępy, by nie zastanawiali się nad swym postępowaniem i nie próbowali kwestionować rozkazów. Pozostałym braciom powierza się dużo subtelniejsze zadania. Chaos przyjmuje bowiem różne formy i choć mutacje są najjaskrawszym i najohydniejszym z pozorów przejawem działania Złych Mocy, to najgroźniejszą ich formą jest ferment, jaki sługi Tzeentcha sieją wśród bogobojnego i prawego ludu. To nie mutantów i wojowników należy się obawiać, ale podstępnych wicherzycieli, podżegaczy i fałszywych doradców, krzyczących głośno swe bluźnierstwa po wioskach, lub sączących chaotyczny jad w uszy możnych. Dlatego duża część spośród naszych braci pełni funkcję obserwatorów i szpiegów, których głównym zadaniem jest wykrywanie i jak najszybsza eliminacja podstępnych sług Chaosu, które czają się wszędzie – w uniwersyteckich lektoriach, w nawach katedr, wśród pałacowych krążanków, w cesarskich kancelariach... To bardzo ciężka praca, wymagająca wielkiego wysiłku i długoletnich starań o zdobycie odpowiedniej pozycji, które łatwo zaprzepaścić jednym nierozważnym posunięciem. Zaiste, bracia Informatorzy w swym kunszcie prześcigają najwytrawniejszych szpiegów Starego Świata.

Wróćmy jednak na chwilę do *quemadero*, którym to mianem Estalijczycy określają ceremonię palenia na stosie. Czasem bywa i tak, że osadzony i stracony bywa człowiek niewinny, lub obarczony grzechem niewspółmiernie małym do tej strasznej kary. Czemu tak się dzieje? Widzisz, nie zawsze mamy możliwość szybkiego ustalenia, czy bunt mieszkańców jakiejś wsi, czy miasteczka jest wynikiem podszeptów Chaosu, czy też zwyczajną rebelią, wynikłą z brutalnej polityki władcy ziem. Niezależnie jednak od źródła owych rozruchów, należy je jak najszybciej uciśzyć. Pacyfikacja za pomocą jednego oddziału Reikgwardii tylko umocni chłopów w przekonaniu o okrucieństwie swego pana, i zarzewie konfliktu nie zostanie zagaszone. Wtedy do nas należy szybkie znaleźć ofiarę, zmuszenie jej, do wyznania grzechu paktu z Chaosem i wymierzenie sprawiedliwego wyroku. Po tem należy tylko wygłosić kazanie, w którym skazany zostanie przedstawiony jako sługa Chaosu i jedyny winny całej sytuacji. Pamiętam, że po ostatnim takim incydencie w Wurtzburgu, chłopci natychmiast zapomnieli o podwyższonych podatkach i jeszcze dziękowali nam na kolanach za to, że wypleniliśmy zło z ich osiedla. Trzeba ci było widzieć malującą się w ich oczach obawę, iż zechcemy szukać piętna Chaosu wśród pozostałych! Od razu poczuli się winnymi tego, że w ogóle śmieli myśleć tak samo, jak ów sługa Chaosu, który momentalnie stał się dla nich obrazem zła wcielonego. Zresztą, w przyszłości zobaczysz pewnie to, i dużo gorszych rzeczy. Dla prostaczków lek przed naszym autorytetem i boskim gniewem jest większy niż rozsądek, nakazujący domagać się godziwego bytu dla siebie i swoich dzieci.





W tym miejscu chciałbym jednak napomknąć o Łowcach, którzy nie należą do naszego Zakonu, lecz wyruszyli w tę drogę na własną rękę. Choć pobudki ich czynów są bez wątpienia godne najwyższej pochwały, to nie należy zapominać, iż ze względu na brak wsparcia oraz gorejący w ich duszach gniew, są bardzo narażeni na zdradliwe wpływy Chaosu. Czasem nienawiść, którą się kierują nie jest oświeclona świętą iskrą gniewu bożego, przez co przyćmiewa często jasność umysłu, bardzo szybko sprowadzając takiego nieszczęśnika na drogę okrucieństwa i występku. Ich nieodpowiedzialne zachowanie nierazko niweczyło nasze skomplikowane plany. Dlatego też na unikaj takich ludzi, choć jeśli czujesz się na siłach, możesz, a nawet powinienes, próbować ich werbować do naszego Zakonu. W nas na pewno znajdą wsparcie, a my uzyskamy nad nimi kontrolę, przez co obie strony jedynie wzmocnią się w wierze i służbie bogom.

Choć nazywają nas Łowcami Czarownic, wielu z naszych braci poświęca swój zbożny żywot poszukiwaniu przedmiotów, w które zaklęto złe moce. Niektóre z takich artefaktów mogą być bardziej niebezpieczne niż legion wyznawców plugawych herezji Chaosu, dlatego też trzeba je za wszelką cenę znaleźć, po czym, zależnie od zawartej w nich mocy, oczyścić i zabezpieczyć, bądź raz na zawsze zetrzeć w proch. Bracia Odkrywczy niestrudzenie tropią wszelkie wzmianki o czarodziejskich przedmiotach złej sławy, przemierzając kontynent wszerz i wzdłuż, słuchając legend w zapadłych wioskach, wertując zakurzone woluminy w starych bibliotekach, podstępem wyciągając informacje od adeptów sztuk czarnoksięskich i posługując się bez mała tysiącem innych sposobów na znalezienie żądanej informacji. Największym problem sprawia nam to, iż nasz świat wypełniony jest wręcz magicznymi przedmiotami, lecz tylko niewielką część spośród nich istnieje naprawdę, a resztę stanowią zmyślone przez niezliczonych bajorzy legendy. Gdy jednak Łowca uzna, iż ma sporą szansę na odnalezienie poszukiwanego obiektu, wówczas samotnie bądź wraz z wyjąętą drużyną, udaje się na poszukiwania owych artefaktów, częstokroć tylko po to, aby nigdy już nie zostać ujrzanym wśród żywych - Złe Moce zazdrośnie strzegą swych plugawych bogactw. Czasem jednak ich starania zostają uwieńczone sukcesem. Pamiętasz zdobycie legendarnego Sztandaru Nagasha? Nie, mój drogi, to nie Najwyższemu Teogoniście zawdzięczamy jego odbicie z rąk ożywieńców, choć to na niego spłynęły największe zaszczyty. Na pewno słyszałeś o Kurcie Weitzhangu, monitorze Remasu, który podczas jednej z wizyt w Miragliano przypadkiem usłyszał od lokalnego gawędziarza pieśń o tym zapomnianym od stuleci artefakcie i następne trzy lata strawił na jego poszukiwaniach. Ryzykując życiem udał się o w okolicie Khemri, gdzie na własne oczy ujrzał ów złowrogi porzeczec. Następne dwa lata zajęło przygotowanie armii cesarskiej i wyprawa na spieczone słońcem pustkowie Złych Ziemi, dzięki której zatrzymano marsz armii ożywieńców, wdzierającej się już na terytorium Granicznych Księstw. Resztę

opowieści znasz z oficjalnych latopisów. W ten sposób Kurt za jednym zamachem podniósł swą rangę w Bractwie, zyskał poważanie u Cesarza i umocnił autorytet państwa. Zawsze tak działamy – cicho, skromnie i skutecznie, nie dbając o własne bezpieczeństwo czy też osobisty majątek. Dlatego też musimy pilnie baczyć, aby nikt niepowołany nie dowiedział się o prawdziwych celach naszych misji. Pamiętaj – jeśli wynajmiesz awanturników do pomocy, radzę ci dopilnować, aby nikomu nie opowiedzieli o tym, czego doświadczyli. Zawsze istnieje bowiem podejrzenie, iż mogli zostać skażeni złymi emanacjami chaotycznej magii, a czyż istnieje coś bardziej godnego pochwały niż stłumienie zagrożenia w samym zarzewiu?

Do tej pory nie poruszałem kwestii hierarchii, gdyż doskonale wiem, iż młodych Łowców Czarownic na ogół zniechęca myśl o byciu podległym czymś rozkazom. Czy jednak nie uważasz tej myśli za niedorzeczną? Brak organizacji oznacza poruszanie się po ciemku we wrogim otoczeniu bez możliwości liczenia na pomoc ze strony przyjaciół i protektorów. Nasza misja jest na tyle ważna, a siły wróg tak liczny i przebiegły, iż nie możemy sobie pozwolić na mitrżenie czasu w bezcelowych poszukiwaniach ani na wystawienie naszych braci na śmiertelne niebezpieczeństwo samotnej walki. Właśnie dlatego powstał nasz zakon, znany wśród ludzi pod nazwą Inkwizycji lub też Świętego Urzędu. Najwyższą władzę sprawuje w nim Naczelny Inkwizytor, wybierany na tę funkcję dożywotnio przez dziewięciu członków Rady Oficjum oraz Zgromadzenie Zarządców, złożone z prefektów poszczególnych prowincji i zagranicznych rezydentów. Prawda, że brzmi to dość zawile? Cóż, nasz zakon jest chyba najbardziej złożoną i zaawansowaną administracyjnie organizacją w Starym Świecie.

Jak już powiedziałem, na czele każdej prowincji stoi prefekt, zarządzający działaniami Zakonu na własnym terenie. U jego boku zasiadają podprefekci, odpowiedzialni za działania na konkretnych polach – dyplomacji, sądownictwa, uniwersytetów, chłopów, administracji, podziemia oraz nauk tajemnych. Każdy z nich trzyma pieczę nad grupą Radców Tajnych, z których każdy ma określony przydział – grupę wiosek, kancelarię, gildię bądź szkołę. Przeważająca większość pracuje otwarcie, starając się jednak nie zdradzić swego prawdziwego charakteru. Ja na przykład przebywam na uniwersytecie w Nuln, posiadając tam tytuł doktora astronomii, co znakomicie ułatwia mi poruszanie wówczas Radca, działając w sposób sekretny, musi zwerbować człowieka na żądanym stanowisku, co jednak wprowadza poważne ryzyko. Na szczęście nie musimy robić tego zbyt często, gdyż na ogół udaje się wprowadzić naszych braci w odpowiednie środowisko i zapewnić im właściwą pracę – kopistów, bibliotekarzy czy też stróżów. Niech cię nie zwiedzie popolitość tych profesji – skrybowie i kanceliści mają dostęp do niemal wszystkich dokumentów a bibliotekarze skrzętnie gromadzą wszelkie wiadomości o ludziach, którzy mogli mieć styczność z podejrzanymi księgami, nie mówiąc o tym, iż w bibliotekach i lektoriach łatwo spotkać adeptów sztuk tajemnych.

Rzecz jasna nie wszyscy Łowcy Czarownic przez całe życie ślęczą nad papierami. Bardzo często trzeba zdobyć informacje w sposób nie do końca legalny, nie wahając się przed włamaniem, śledzeniem lub też porwaniem. Wówczas, na osobisty rozkaz prefekta do akcji wkraczają Łowcy specjalizujący się w takich działaniach, przy czym wielu z nich to zwerbowani przez nasz zakon łowcy nagród i zabójcy. To oni stanowią nasz ostateczny argument – zdobywają dokumenty ukryte w domowych sejfach, porywają podejrzanych, by wymusić od nich zeznania, eliminują przywódców heretyckich sekt i kultystów Chaosu oraz wykonują dziesiątki innych zadań, o których opowieści mogą zjeżyć włos na głowie nawet zaprawionemu w swym fachu nulneńskiemu przemytnikowi. Oczywiście jeśli gra idzie o bardzo wysoką stawkę, każda z takich akcji musi być zatwierdzona przez Radę Oficjum, ale jak chyba sam rozumiesz, nie zawsze można czekać kilka lub kilkanaście dni na otrzymanie odpowiedzi. Dlatego na stanowiska Radców Tajnych wyznacza się ludzi najbardziej odpowiedzialnych i oddanych naszej sprawie.

Na koniec chciałbym ci powiedzieć, iż wpływy naszego Zakonu nie ograniczają się do terenu Imperium, lecz sięgają dużo dalej.

Na terenie państw ościennych przebywają bowiem rezydenci, najczęściej w randze Rady Tajnego, których głównym zadaniem, poza zdobywaniem informacji o manifestacjach Złych Mocy, jest nawiązywanie kontaktów z podobnymi nam wrogami Chaosu. Cały problem w tym, iż władcy sąsiednich krain zwykli traktować naszych rezydentów oraz ich podwładnych jako szpiegów imperialnych. Cóż, nie mogę powiedzieć, iż ich obawy są całkowicie bezpodstawne, ale nie o tym wszak mowa. Nawet obcy Łowcy unikają nas, sądząc, iż chcemy podkopać ich autorytet, albo zagarnąć im sprzed nosa wartościowe artefakty. Być może kiedyś opowiem ci o takich organizacjach, ale na

razie powiedziałem ci już dosyć, być może zbyt dużo, zważywszy na twój młody wiek. Powiedz mi teraz, co zapamiętałeś z wykładów o Żywocie Sigmara...

I tak powędrowaliśmy dalej, wiedząc rozmowy o historii i teologii. I choć to, co usłyszałem nie było tak niesamowite, jak wszelkie historie o działalności Chaosu, które dane mi było usłyszeć, to moje dawne wyobrażenie o profesji Łowcy Czarownic zaczęło się rozpychać w mym umyśle tak, jak pozostawione za nami ślady końskich kopyt rozpyływały się w chłodnym, wiosennym deszczu...

ŁOKCIEM, HEBLEM I MŁOTEM

Cezar „Thanatos” Matkowski

ŚWIAT

W Starym Świecie wciąż panuje stary i sprawdzony system cechowy. Wszyscy rzemieślnicy z jednej branży gromadzą się w cechy, regulujące proces produkcji oraz obrotu wszystkimi towarami. W świecie rządzącym się prawami feudalnym jest to jedyny sposób zapobieżenia monopolizacji i związanemu z nią bezrobociu. Władze cechowe zobowiązane są do ciągłego nadzorowania rozwoju danej gałęzi rzemiosła, sprawiedliwego podziału dóbr oraz zleceń, a także równości wśród wszystkich rzemieślników. Każde miasto posiada odrębne kodeksy cechowe, w których skrupulatnie umieszcza się wszelkie związane z rzemiosłem przepisy. Wszystko, od liczby zatrudnianych uczniów po miesięczny limit produkcji, jest nadzorowane przez władze cechowe. Choć na pierwszy rzut oka taki system poważnie ogranicza inicjatywę majstrów, w rzeczywistości chroni ich przed konkurencją bogatszych i posiadających szersze koneksje rzemieślników. Nic więc dziwnego, że wskutek takiego postawienia sprawy, żaden mistrz cechowy nie musi rezygnować z jakości swych wyrobów na rzecz ich ilości, jak również wszyscy członkowie jednego cechu żyją w niezwyklej komitywie i często wspierają się, gdy o ich sprawę idzie.

Sądzę, iż dobrze byłoby w tym miejscu wyjaśnić podstawową różnicę pomiędzy cechem a gildią. Cech, mianowicie, gromadzi w swych szeregach rzemieślników zajmujących się wytwarzaniem określonego rodzaju dóbr, natomiast gildia jest organizacją zrzeszającą kupców działających na jednym obszarze bądź też handlujących jednym rodzajem towaru. W okresie rozbitcia dzielnicowego, które nastąpiło w Okresie Trzech Cesarzy najpowszechniejszą formą organizacji cechowej były grupy rzemieślniczo-kupieckie, w których kupcy ściśle współpracowali z rzemieślnikami. Po zjednoczeniu Imperium przez Magnusa Pobożnego nastąpił jednak proces specjalizowania się poszczególnych grup, wskutek czego kupcy zaczęli tworzyć własne organizacje, wciąż ściśle współpracujące z określonymi cechami, lecz rządzące się własnymi prawami. W odróżnieniu od cechów, których zasięg działania ograniczony był do jednego miasta, większe gildie kupieckie uzyskały przywilej działania na całkiem sporym obszarze, czasami uzyskując wyłączność handlu danym rodzajem towaru w promieniu wielu mil. Tendencje takie dają się szczególnie zauważyć we wschodnich, słabiej zaludnionych, prowincjach Imperium. W tętniącym życiem Reiklandzie ostra walka toczy się o wpływy w każdym miasteczku i faktorii – duża ilość miast oraz szybki ich rozwój sprawiają, że gildie kupieckie często wchodzą sobie w drogę.

W niemalże wszystkich miastach Imperium, bractwa cechowe posiadają ograniczone przywileje stanowienia własnego prawa, mogą bowiem wydawać własne statuty, sporządzane przez starszyznę, omawiane na posiedzeniach cechu i ostatecznie akceptowane przez radę miejską. Choć wydawać by się mogło, że wyposażona w prawo weta rada może skutecznie odrzucać co bar-

dziej wygórowane żądania majstrów, to w rzeczywistości często bywa inaczej. Nie można bowiem zapominać, iż liczne oraz bogate cechy, zwłaszcza te, które otrzymują zlecenia bezpośrednio od władcy ziem, posiadają wystarczające fundusze, by przeferować korzystne dla nich ustawy. Nierzadko bywa i tak, że rady miejskie same proponują jakieś przywileje czy też ustępstwa w zamian za pożyczki czy też “darowizny” na rzecz miasta.

- Cholerne pokurcze – Gunter odstawił kufel tak energicznie, że piwo bryzgnęło na brudny fartuch siedzącego naprzeciwko Olafa – Zawsze powtarzałem, że te ich diabelskie maszyny tylko doprowadzą nas do zguby. Nic, ino siła nieczysta w nich siedzi! Wdzieliście, jak w tydzień niecały zrobili te armaty dla jego miłości grafa Manfreda? Ale mówię wam, że niedoczekanie ich – jeszcze dziś w nocy... – stary ludwisarz zniżył głos i konspiracyjnie pochylił się nad stołem – ...jeszcze dziś w nocy, cała ta ich cholerna kuźnia polecą w demony...

Czasem zdarza się, iż szczególnie przemysłny rzemieślnik zapragnie skonstruować urządzenie, które będzie mu pomagać, bądź też nawet za kilku czeladników pracę wykonywać. Niestety, cechy traktują takich ludzi jako wielkie niebezpieczeństwo dla równowagi produkcyjnej i zazwyczaj karzą ich zakazem wykonywania zawodu, a bywa też, że i każą konstruktora cichcem zamordować, by nie mógł już więcej “szkodzić”. Silne organizacje cechowe, często posiadające wielki wpływ na politykę miast, nie mogą pozwolić, by rozwój techniki pociągnął za sobą zmniejszenie popytu na prace rąk i postępujące za nim zubożenie robotników. Z jednej strony takie podejście stanowi rękojmię potencjalnej równości wśród majstrów, z drugiej zaś sprzyja stagnacji technologicznej. Dlatego też robotnicy ludzcy spoglądają z nienawiścią w stronę dymiących kominów warsztatów dzielnic krasnoludów, dla których wyręczanie się techniką jest jedynym wyjściem, zważywszy na niewielką liczbę rąk do pracy i wolny przyrost naturalny tej rasy. Rada miejska daje sobie sprawę, iż upowszechnienie machin przemysłowych wywołałoby załamanie się rynku w jego obecnej postaci, toteż lokalni przedstawiciele Gildii Inżynierów wchodzą w ciche układy z możnowładcami, zobowiązując się do ścigania “wyrzutków” i kontrolowania tajemnic przemysłowych, w zamian za co miejscowi władcy zlecają krasnoludom dobrze płatne prace.

Choć teoretycznie władze cechowe miały za zadanie pilnować równowagi rynkowej, wielu bogatych kupców przejmowało kontrolę nad ubogimi warsztatami, oferując bezterminową pożyczkę w zamian za kilka prac. Owa pożyczka była z reguły na tyle mała, że po zaopatrzeniu się w materiał, rzemieślnik udawał się do swego protektora po następną, potem po kolejną i tak aż do chwili, całkowitego uzależnienia od kupca, który od tego

momentu mógł spokojnie korzystać z usług przemienionego w chałupnika majstra, z każdej zapłaty potrącając sobie odsetki od pożyczki. Ba, mimo powszechnej solidarności wobec rzemieślników, nierzadko zdarzało się, iż bogaty majster podporządkowywał sobie uboższego kompana i, jeżeli nie stwarzało to zagrożenia monopolu, władze cechowe przymykały na taki proceder. Co prawda otwarcie manufaktury, zatrudniającej kilku majstrów i kilkudziesięciu czeladników poważnie godziło w interesy danego cechu, a właściciel takiego mógł liczyć na szybką interwencję urzędników miejskich, to władze wielu większych miast same korzystają z usług takiego typu warsztatów.

Przeciętny warsztat rzemieślniczy jest miejscem pracy mistrza, dwóch lub trzech czeladników i jednego lub dwóch uczniów. Wielu borykających się z biedą mieszczan oraz chłopów często wysyła swych dopiero co wyrosłych spod matczynej opieki synów do miejskich warsztatów, by tam podjęli termin w któregoś z mistrzów. Choć w perspektywie każdego ucznia widnieje przyszyły awans na stanowisko majstra i posiadanie własnego warsztatu, to życie terminatora nie może być powodem zazdrości nawet sprytnego żebraka spod katedry. Z drugiej strony, nie są to warunki aż tak straszne, by miał im nie sprostać człowiek wychowany w biednej rodzinie, dla którego głód i niewygody były czymś całkowicie normalnym. Niepisany przykaz, iż uczniowie mają być tymi, którzy wstają najwcześniej, a spać się kładą jako ostatni, brak formalnej zapłaty, praca ponad siły oraz ciągle razy i upokorzenia ze strony majstra nieraz sprawiały, iż uczniowie uciekali z warsztatów w poszukiwaniu lepszego życia. Jedni znajdują sobie zatrudnienie w innym mieście lub u bardziej wyrozumiałego mistrza, drudzy szukają sobie innego zajęcia, reszta zasilą rzeszę wyrzutków, przystając do złodziejskich i zbójckich konfraterni. Ci zaś, którzy mogą pochwalić się pracą u sprawiedliwego i uczciwego mistrza, wielką wytrzymałością, bądź nadzwyczajnym uporem, po kilku latach terminu zostają "wyzwoleni", otrzymując pisemne świadectwo ukończenia terminu i prawo do otrzymania posady czeladnika. W większości wypadków, nowo upieczony czeladnik nie musi przemierzać miasta, kołając do drzwi wszystkich warsztatów w poszukiwaniu pracy, gdyż władze cechowe przydzielają go do mistrza, który ostatnio skarżył się na brak rąk do pracy, bądź którego czeladnicy uzyskali właśnie status majstrów.

Przed każdym wyzwolonym czeladnikiem staje realna możliwość uzyskania stopnia mistrzowskiego, choć droga do niej jest dość kręta i wyboista. Aby uzyskać upragniony stopień, każdy czeladnik winien odpracować u swego mistrza określony czas, wynoszący przeciętnie kilka lat. Niektóre cechy wymagają, aby czeladnik odbywał ów staż tylko i wyłącznie u jednego mistrza, inne zaś – u kilku. Regułą jednak bywało założenie, że im większy popyt na usługi danego cechu, tym krótszy i mniej restrykcyjny był okres czeladniczy. Praca, choć trwająca zwykle od świtu do zmierzchu przynosiła już wymierne zyski, gdyż każdy czeladnik otrzymuje już zapłatę wynoszącą od 10 do 20 szylingów tygodniowo, a także ma zapewniony godziwy wikt i opierunek u swego mistrza. Uwieńczenie okresu czeladniczego stanowi egzamin mistrzowski, zazwyczaj polegający na samodzielnym wykonaniu określonego przedmiotu lub też usługi, jak, na przykład, oszlifowanie dziesięciu uncji kamieni szlachetnych czy też ufarbowanie postawy sukna. Rzecz jasna, samo wykonanie pracy nie gwarantuje miejsca pośród majstrów – jeżeli cech uzna, iż nie potrzeba



wielu nowych mistrzów danego rzemiosła, wówczas "oblewa" kandydatów, znajdując niewielkie lub wręcz wyimaginowane usterki, bądź też znacznie zawyżając wkupne. Wiedzieć bowiem trzeba, że na nowym rzemieślniku ciąży obowiązek wpłacenia "frycowego" oraz wyprawienia walnej uczty dla współbraci. Jeśli cech jest liczny, wówczas na posiedzeniach przyjmowano kilku czeladników na raz i koszty rozkładały się na wszystkich fryców, mimo wszystko wciąż stanowiąc poważne obciążenie dla ich kieszeni. Przeciętne wkupne do niezbyt licznego i wciąż rozrastającego się cechu wynosi zazwyczaj kilkadziesiąt Złotych Koron. Rzecz jasna ceny te mogą się znacznie różnić pomiędzy cechami – czeladnicy wstępujący do cechu nulneńskich ludwisarzy częstokroć muszą wyłożyć trzysta, a nawet czterysta Złotych Koron, zaś uczty frycowskie przypominają arystokratyczne bankiety. Cóż, intratne zamówienia z Cesarskiej Akademii Artyleryjskiej są zbyt cenne, by dzielić się nimi z byle kim. Nic więc dziwnego, że w tej branży zawód przechodzi zazwyczaj z ojca na syna, a kilka warsztatów znajduje się w rękach jednego rodu od kilku pokoleń.

Myliłby się jednak ten, kto by twierdził, iż członkowie cechów spotykają się tylko i wyłącznie na gruncie zawodowym. Oczywiście, działalność gospodarcza jest ich głównym zajęciem, jednakże majstrowie często przebywali razem w dniach wyjątkowych. Podczas większych świąt państwowych, każdy cech uczestniczył w uroczystej procesji, dumnie niosąc swój własny sztandar. W takie dni cech bawił się we własnym gronie na opłacanych ze składek ucztach, w których udział często brały też rodziny majstrów. Trzeba przyznać, że obok karnawału i jarmarków, były to nieliczne dni, w których majstrowie mogli zapomnieć o ciężkim, codziennym znoju i pozwolić sobie na odrobinę oddechu.

Członkowie cechów stanowili również, obok straży miejskiej i lokalnego garnizonu, główną siłę obronną miasta, jako że obowiązkiem ich było stawienie się zbrojnie na wezwanie rady miasta w celu obrony wyznaczonego danemu cechowi odcinka murów miejskich. Nierzadko bywało tak, że poszczególne baszty nazywano właśnie od cechów, który w niej posiadał swoje stanowisko obronne.

I tak właśnie przedstawia się sytuacja rzemieślników. Czasem ich życie wydaje się pozbawione trosk niepewności jutra, a czasem bardziej powikłane od cytatów z "Deus Sigmar, gdy przyjdzie płacić składki członkowskie. Niektórzy z czeladników zostają szanowanymi majstrami, przysparzającymi miastu chluby, a inni zasilają szeregi zbójców, którzy na owe miasta rzucają cień strachu. Zawsze istnieje szansa na zdobycie wielkiej fortuny ale może się zdarzyć, że człowiek skończy jako wyrobnik u bogatego i wpływowego właściciela manufaktury... Jak wszędzie, jak zawsze.

- ORGANIZACJA ARMII IMPERIALNEJ -

Erwin Johann von Gunderheim

Erwin Johann von Gunderheim

Przyszł na świat w swym rodzinnym majątku w zachodnim Osllandzie, 11 Nachhexena 2463 roku. W wieku lat szesnastu zaczął studia w nulneńskiej Szkole Artylerii. Pięć lat później otrzymał patent podoficerski i rozpoczął służbę w armii księcia Ostlandu w jednym z fortów granicznych. Swój chrzest bojowy przeszedł niecały miesiąc później, gdy fort zostaje zaatakowany przez obląkanego bojara wiodącego spory oddział piechoty. Dzięki znajomości języka słowiańskiego i umiejętnościom dyplomatycznym, Erwin szybko wyjaśnia okoliczności ataku, za co otrzymuje stanowisko doradcy wojskowego elektorskiego rezydenta w Kislewie. Podczas pobytu w tym kraju, w latach 2486-2489 Erwin gromadzi informacje dotyczące wykorzystania artylerii przez wojska Kislewa i nieliczne w tych rejonach oddziały krasnoludów. Swoje spostrzeżenia zamieszcza w książce "Artyleria w natarciu". Przez następne lata próbuje wprowadzać swe pomysły w życie, tworząc pierwszy w Imperium regiment artylerii konnej. W międzyczasie pracuje nad nowymi rodzajami broni prochowej. W roku 2501 powraca do nulneńskiej Szkoły artylerii, gdzie zaczyna prezentować swoje odkrycia w dziedzinie balistyki. Sześć lat później zostaje wyznaczony na dowódcę pułku artylerii podczas cesarskiej wyprawy w Góry Czarne przeciwko gromadzącym się tam zielonoskórym. Za wyjątkowe zasługi w 2509 roku otrzymuje nominację na generała artylerii.

Imperium, teoretycznie będące najsilniejszą i najnowocześniejszą machiną wojenną w całym Starym Świecie, w rzeczywistości nie posiada czegoś takiego jak armia narodowa. Pomimo iż dla przeciętnego chłopca, Cesarz jest największym wodzem, na którego skinienie zbierają się nieprzeliczone zbrojne zastępy, niemal każdy szlachcic wie, iż tak naprawdę władca Imperium posiada pod bezpośrednimi rozkazami niewielką, choć dobrze uzbrojoną i wyszkoloną gwardię. Reszta wojsk imperialnych pozostaje pod pośrednimi rozkazami książąt elektorów. Głowa państwa, choć formalnie pozostaje zwierzchnikiem wszystkich książąt, jest też od nich uzależniona i z tego powodu zebranie i zorganizowanie jednolitej armii bywa bardzo problematyczne. Nie chodzi tu, rzecz jasna o wypowiedzenie posłuszeństwa, które nie mogłoby być poczytane za nic innego poza najwyższą zdradą, ale o rozmaite wykręty i obstrukcje, będące silną bronią w rękach książąt, za każdym razem starających się wyciągnąć jak największe profity z oddania swych wojsk pod formalne dowództwo cesarza i jego marszałków. Bardzo często też dopinają swego, jako że cesarz nie posiada sił i środków, za pomocą których byłby w stanie zmusić krnąbrnych władcyków do posłuszeństwa. Ci ostatni z kolei zwykle nie przeciągają struny, by nie ściągnąć na siebie posądzenia o zdradę, co mogłoby szybko wykorzystać zawistni sąsiedzi.

Piechota

Każdy dowódca otrzymywał od księcia nakaz "list przypowiedni", czyli dokument, upoważniający go do zebrania określonej liczby żołnierzy na określony czas za z góry ustalony żołd. W listach takich, książę zwykle zaznaczał, iż prócz należnych za służbę pieniędzy, każdy żołnierz otrzyma rekompensatę za ewentualny uszczerbek na zdrowiu.



Po otrzymaniu listu szlachcic wynajmuje heroldów i śle wici, aby poinformować ludzi w jego ziemiach o mobilizacji. Każdy zainteresowany może wówczas ruszyć do wyznaczonego miejsca, którym często bywa posiadłość dowódcy, by zamustrować się do powstającego oddziału. Z szansy tej korzystają w pierwszym rzędzie bezrolni chłopci, najubożsi mieszczenie, posiadający broń najemni robotnicy oraz "ludzie luźni" czyli wszelkiej maści awanturnicy i wędrowcy. W wyjątkowych wypadkach szlachcic może nawet pozwolić na zamustrowanie się banitami i innych ludzi podejrzanej kondyty, w zamian za co darowywał im winy. Do takich oddziałów garnęli się też liczni najemnicy. Tu wspomnieć należy, że walki wewnętrzne w Imperium zdarzają się na tyle rzadko, iż niewielu żołnierzy zrzesza się w wynajmujące swe usługi oddziały, a ci, którzy tak robią, dużo częściej szukają zarobku na w Księstwach Granicznych, niebezpiecznych pograniczach, bądź rubieżach Kislewa.

Wissenburg, 25 Vorgeheim 2512 AI

My, Bruno książę Pfeifraucher, władca Księstwa Wissenlandu, Elektor Imperialny, zawiadamiamy wszystkich, którzy będą tej informacji żądali iż zlecamy szlachetnemu Siegfriedowi von Sacke zwerbowanie dwustu uzbrojonych piechurów na okres dwóch kwartałów. Każdy z nich otrzyma żołd w wysokości piętnastu szylingów tygodniowo, dziesiętnicy po dwadzieścia. Zaświadczamy również, iż każdemu żołnierzowi, który szkodę na zdrowiu w czasie działań wojennych poniesie, wynagrodzimy tę krzywdę, którego to prawa może od nas dochodzić, jeśli wynagrodzenia z kasy pułkowej nie otrzyma.

typowy list przypowiedni

Zawodowi żołnierze stanowią niewielką część sił Imperialnych. Zwykle są to ludzie rezydujący w miejskich garnizonach i ważnych fortecach, gdzie codziennie ćwiczą musztrę, dzięki czemu poziomem umiejętności znacznie przewyższają pozostałych żołnierzy, z możliwym wyjątkiem osobistych gwardii poszczególnych możnowładców. Ze względu na znaczny koszt takiego przedsięwzięcia, nawet duże miasta rzadko utrzymują pod bronią więcej niż dwie lub trzy kompanie piechoty, które stanowią pierwszą linię obrony w razie napadu bądź pełnią rolę sił pacyfikacyjnych w przypadku niespodziewanego buntu.

Innym typem wojska jest milicja, zwana także strażą powszechną. Należą do niej wybrani chłopci i mieszczenie, poświęcający dwa dni w miesiącu na ćwiczenia z bronią i musztrę pod okiem niższych rangą oficerów. Ze względu na niewielką częstotliwość tych treningów, milicja nie może równać się wyszkoleniem z zawodowymi żołnierzami lecz w razie powołania pod broń są w stanie stworzyć kompetentne i karne oddziały. Gros sił imperialnych składa się właśnie z członków milicji. Każdy ze zobowiązanych do służby wojskowej ludzi posiada w domu własną broń, najczęściej włócznię, łuk czy topór. Niektóre ziemie preferują jednak powoli przyjmujący się w zachodnim Imperium system wybraniecki. Polega on na tym, iż z każdego kilku wsi wybiera się jednego człowieka, na którego wyposażenie składają się wszyscy mieszkańcy. Oddziały takie są zwykle mniej liczne niż pospolite ruszenie, za to dużo lepiej uzbrojone i wyszkolone.

Podstawową jednostką w piechocie jest regiment, liczą-

TYPOWY REGIMENT PIECHOTY



cy od 1000 do 1500 ludzi podzielonych na 10 lub 12 kompanii. Na czele regimentu stoi pułkownik, mający pod swymi rozkazami podpułkownika i majora. Wszyscy ci oficerowie dowodzą trzema najsilniejszymi i najbardziej doświadczonymi w boju kompaniami, powierzając dowództwo pozostałych kompanii oficerom w stopniu kapitana.

Kawaleria

Pomimo położenia głównego nacisku na piechotę i artylerię, armia imperialna posiada również liczne oddziały kawalerii, werbującej się głównie spośród szlachty. Każdy wysoko urodzony ma bowiem wobec swego suwerena obowiązek stawienia się konno i zbrojno, gdy tylko zajdzie taka potrzeba. Prawo to, początków Imperium sięgające, uległo pewnej przemianie za Magnusa Pobożnego, kiedy to każdy lennik miał obowiązek wystawienia co najmniej jednej kopii, dowodzonej przez przedstawiciela rodu, którym zwykle był jeden z jego synów. Bogatsza szlachta, dla których wojaczka mogła przynieść więcej strat niż zysków, często uchylała się od tego obowiązku, mniej lub bardziej hojnie syjąc złotem. Nie ma co ukrywać, że ten rodzaj pomocy ojczyźnie był wart dużo więcej niż bezpośrednie stawienie się pod cesarskie sztandary. Każdy rycerz ruszał do boju mając przy sobie jednego lub dwóch dobrze uzbrojonych giermków a także kilku pocztowych, zwykle niższego stanu i gorzej uzbrojonych, choć często wyposażonych w łuki bądź kusze.

Większa część kawalerii imperialnej rekrutuje się spośród szlachty krwi, wśród której wciąż panuje stary etos rycerski, w ostatnich coraz silniej nasycony duchem imperialnego *ordnunu*, dzięki czemu oddziały te, akceptujące dowództwo mianowanych rotmistrzów, którymi bywają najznamienitsi szlachcice, zwykle piastujący tytuły hrabiów i grafów, stają się w rękę doświadczonych wodzów straszliwie efektywną machiną bojową, znacznie przewyższającą skutecznością dumną lecz niezdyscyplinowaną szlachtę bretońską.

Przesycenie polityki Imperium religią sigmarycką, a także ciągłe zagrożenie ze strony zielonoskórych, skavenów, zwierzoludzi i innych pomiotów Chaosu pozwoliły wykształcić się licznym zakonom rycerskim, po dziś dzień pozostającym wcieleniem siły, odwagi i skuteczności.

Choć zakony rycerskie nie mogą odmówić wezwaniu władz, to większość z nich rusza w bój tylko na rozkaz najwyższych władz świeckich i świątynnych. Przeważająca większość tych rozkazów przechodzi przez ręce samego Cesarza, jego ministrów i arcyilektorów świątyni Sigmara, dzięki temu, żaden z możnowładców nie jest w stanie posłużyć się zakonami w celu osiągnięcia prywatnych korzyści. Zabezpieczenie to jest jednak tylko czystą formalnością, jako że wszystkie związane ze świątynią Sigmara zakony związane są nakazem straży nad bezpieczeństwem i jednością Imperium. Bywało i tak, że wojska zakonne stanowiły trzon sił wysyłanych przez Cesarza w celu uśmierzenia toczonych przez elektorów walk granicznych, mogących przerodzić się w wojnę domową.

Podstawową jednostką ciężkiej kawalerii pozostała dość już archaiczna kopia, złożona z rycerza i jego kilku pocztowych. Kilkadziesiąt takich kopii tworzy chorągiew, złożoną z 250-400 zbrojnych. Na czele chorągwi ciężkiej kawalerii staje zwykle mianowany przez księcia rotmistrz lub sam władca ziemi.

Od niedawna w szeregach armii imperialnej pojawił się też nowy rodzaj konnicy – rajtaria. Do tego oddziału zwykle zaciągają się zwykle spragnieni przygody, sławy i zaszczytów młodzi synowie zubożałych szlachciców. Zbyt biedni na opłacenie kosztownego wyposażenia jeźdźca pancernego, zbyt mało znani, by móc ubiegać się o „posadę” giermka i zbyt żywiołowi, by wstąpić do zakonu rycerskiego, decydują się na przyłączenie do tych lekkich chorągwi.

Rajtarzy uzbrojeni są lekko, za jedyną osłonę służą im mocne, skórzane kaftany i, czasami, obojczyki lub karwasze. Uzbrojeniem rajtarów jest zwykle pałasz lub rapier, choć szlachta z Ostermarku i Ostlandu zwykle zażywa swych tradycyjnych szabel. Oprócz broni białej, każdy z rajtarów posiada parę pistoletów, zawieszanych w olstrach przy siodle. Żołnierze ci zwykle ruszają na wroga stępą a zbliżywszy się do niego na odległość strzału, dają ognia z obu luf, by zaraz potem dobyć miecza i, spinając gonie do galopu, wpaść w powstałą wyrwę. Mogą też, ostrzelawszy oddziały przeciwnika, błyskawicznie zawrócić i schronić się w bezpiecznym miejscu w celu przeładowania broni. Taka taktyka świetnie sprawdza się w walkach z wrogiem silnym, lecz mało ruchliwym i nie grzeszącym nadmiarem broni strzeleckiej, dlatego też rajtaria odnosiła wspaniałe zwycięstwa nad wojskami bretońskimi, jednakże pod względem mobilności ustępują słynnym konnym łucznikom z kislewskich stepów.

Podstawową jednostką kawalerii jest, podobnie jak w piechocie, regiment, liczący najczęściej około 500 ludzi podzielonych na 6 do 8 szwadronów, składających się z około 70 kawalerzystów. Na czele regimentu staje pułkownik, mający do pomocy podpułkownika i majora. Poszczególnymi szwadronami dowodzą kapitanowie, z których każdy wydaje bezpośrednie rozkazy porucznikowi oraz dwóm lub trzem pocztowym.

Na czele armii stawał zwykle sam książę, choć faktycznym dowodzeniem zajmował się mianowani przez niego generałowie, którym podlegała całość sił prowincji. Funkcję tę piastowano dożywotnio z nadania książęcego, za oficjalną zgodą kancelarii cesarskiej. W wypadku niewielkich sił, takich jak armie Hochlandu czy Nordlandu, wystarczało mianowanie jednego generała, tak znamienity zaś władcy jak książę Middenlandu czy Reiklandu, musieli mianować ich kilku, zwykle dzieląc między nich korpusy bądź rodzaje broni. Każdy z generałów miał przy sobie sztab, złożony z kilku oficerów, wśród których znajdowali się, między innymi: zajmujący się kancelarią i finansami *kanclerz polny*, nadzorujący budowę obozu *obożny*, odpowiedzialny za zwiad i strażę *gwardian* oraz strzegący porządku w zaopatrzeniu *główny kwartmistrz*. Oprócz nich, w sztabie znajdowało się też kilku osobistych doradców generała, zwykle wybieranych przez niego spośród najbardziej doświadczonych pułkowników.

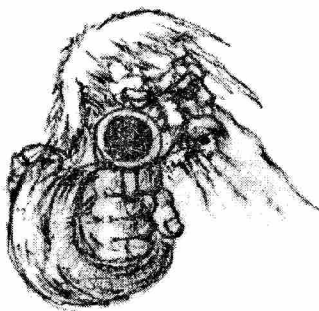
*Więc gdy się zdarzy chłopcom napotkać rasę obcą
Armatnie mięso w krwisty befszytk zmieniają. Tak jest!*
Bertolt Brecht

Artyleria

Broń palna wciąż jest nowinką na polach bitwy, choć z ciężkimi działami większość żołnierzy już się oswoiła. Trzeba przyznać, że ich wprowadzenie przechyliło szalę powodzenia we wszystkich hipotetycznych konfliktach na stronę Imperium – potworna skuteczność dział, połączona z sianą przez nie grozą stanowią niezwykle skuteczną mieszankę.

Choć wielu wojowników starszej daty nadal uważa, iż broń palna to wynalazek Chaosu, jako że zabija w najbardziej nienaturalny ze sposobów, to zarówno regimenty strzelców jak i baterie artylerii rosną w siłę. Oczywiście wydaje się fakt, iż najwięcej tego typu formacji można spotkać w okolicach Nuln i północnym Reiklandzie, gdzie istnieją szerokie możliwości wytwarzania broni ogniowej, a prowincje hołdujące dawnym tradycjom rycerskim, takie jak Middenland posiadają w swych szeregach raczej niewiele dział czy też arkebuzjerów.

Głównodowodzącym kontyngentem wojsk artyleryjskich jest generał artylerii, bezpośrednio podległy samemu księciu, chyba że wojska książęce stają się częścią armii dowodzonej osobiście przez cesarza, kiedy to naczelną władzę nad całą imperialną artylerią przejmuje jeden z marszałków. Generałowi artylerii podlegają oberlejtanci (porucznicy), dowodzący pułkami artylerii i mający na swe rozkazy *zeigmeistrów*, czyli inspektorów artyleryj-



skich oraz *zeigwartów* - dowódców poszczególnych cekhausów czyli arsenatów, w których zgromadzona jest broń i amunicja w liczbie pozwalającej na obsadzenie kilku baterii. Cekhausy takie znajdują się zwykle we wszystkich większych miastach, fortecach i innych punktach o dużym znaczeniu strategicznym. *Zeigwarci* pełnią funkcje dowódcy kompanii artylerii, przy czym zajmują się głównie nadzorem przemarszu i strategicznego rozmieszczenia dział na pozycjach. Bezpośrednie dowodzenie ogniem leży w gestii podległych *zeigwartom* ogniomistrzów czyli *feuermeistrów*, którym powierza się dowodzenie baterią, liczącą przeważnie cztery działa, z których każde obsługiwane jest przez czterech lub pięciu puszkarzy czyli artylerzystów..

O działach słów kilka. W obecnym czasie, na polach bitew dominują głównie proste spiszowe działa oparte na zaopatrzonych w koła lawetach, dzięki czemu są łatwiejsze w transporcie niż przestarzałe bombardy, często spotykane jeszcze w niewielkich fortecach, nieprzystosowanych do skutecznej obrony artyleryjskiej i na mniejszych okrętach. Wielkość pocisku określa tzw. wagomiary, czyli mierzona w funtach waga lanej, żeliwnej kuli – najcięższe kule liczyły sobie 48 funtów i mierzyły w średnicy ok. 200 mm, choć zwykle stosowano kule 24-funtowe (ok. 150 mm), 12-funtowe (120 mm) i 6-funtowe (95 mm). Jeśli zaś chodzi o

przeznaczenie dział, to najczęściej spotkać można trzy ich typy: **moździerz** o krótkiej lufie, służące do prowadzenia ognia stromotorowego i miotania kartaczy, najpopularniejsze ze wszystkich **kartauny** i ciężkie, rzadko spotykane **kolubryny**, służące głównie do niszczenia murów i rażenia wroga na dużą odległość. Główna różnica pomiędzy kartauną a kolubryną polega na długości lufy – kartauny mierzą od 15 do 25 kalibrów, kolubryny zaś – od 30 do 40 kalibrów, dzięki czemu mogą miotać pociski z dużo większą siłą na większą odległość. Kolubryn nie używa się zwykle w bezpośredniej walce, jako że ich spore rozmiary (wyloty ich luf znajdują się na wysokości około dwóch i pół metra metrów) niezwykle utrudniają oddanie skutecznego strzału na wprost.

Co się zaś tyczy szybkostrzelności, to wyszkolona załoga oddaje zwykle od pięciu do ośmiu strzałów w ciągu godziny. Po każdym strzale trzeba bowiem przysunąć działo na pozycję (chyba że strzelano z moździerza) przeczyścić lufę, poczekać aż ostygnie, by ładowany proch nie wybuchł przedwcześnie, założyć ładunek korzystając ze specjalnej szuflki, wsunąć drewnianą przybitkę, kulę, wszystko przybić stemplem, następnie ustawić kąt działu za pomocą klina i dać ognia. Teoretycznie można było to wykonać dużo szybciej, ale wówczas należy się liczyć z poważnym niebezpieczeństwem pęknięcia lub odkształcenia nazbyt rozgrzanej lufy. Zasady te tyczą się w zasadzie każdej broni palnej – od arkebuzo po organki.

- Hej mały! Tak, ty! – brodaty mężczyzna w futrzanej czapie kiwnął ręką na przechodzącego nieopodal dobosza - Chodź tu z tym bębniem! Pokażemy ci, jak się łapie kreta!

Gdy chłopiec podszedł, jeden z inżynierów umieścił jego bęben w dole, po czym wydobył z kieszeni garść suszonych ziaren grochu i rozłożył je na powierzchni napiętej skóry. Wszyscy skupieni wokół bębna w ciszy wpatrywali się w ziarna, starając się nie poruszać i oddychać jak najspokojniej. W pewnej chwili ziarna lekko drgnęły, po czym zaczęły rytmicznie poruszać się, jakby jakaś niewidzialna siła pukała od spodu w skórę.

- Słuchaj mnie, Willi – starszy inżynier zwrócił się do opartego na łopacie sapera – Leć do kapitana i powiedz mu, że wróg robi pod-

kop pod zachodnią wieżę. Z tego, co widzę, są już parę sążni od muru, więc trzeba szybko zarządzić wycieczkę, inaczej zdążą podłożyć miny i cały ten interes polecą w demony!

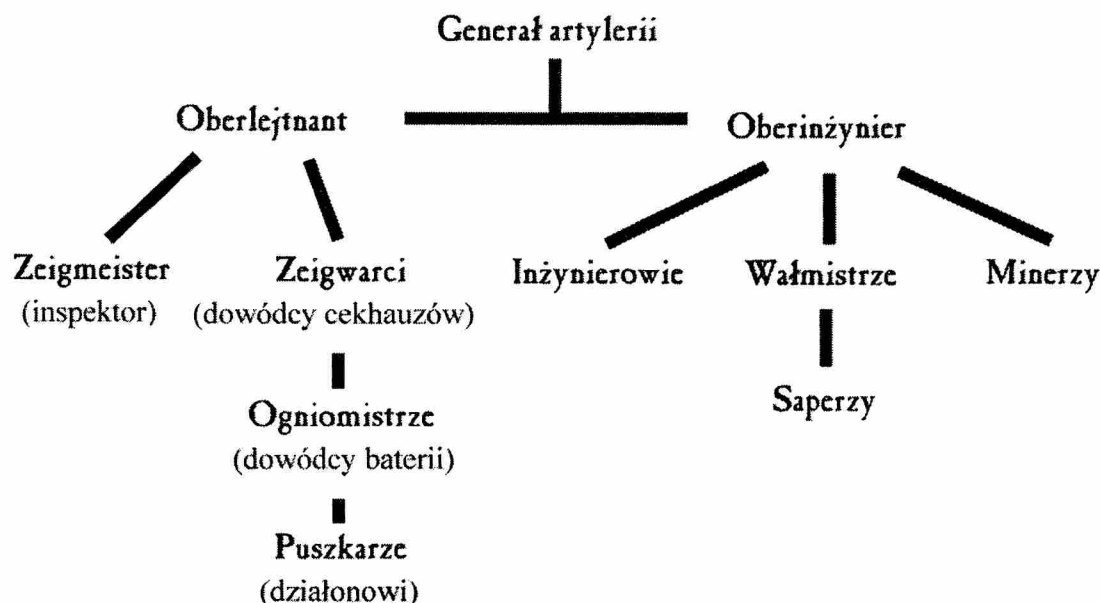
Oprócz sił stricte artyleryjskich, generał artylerii dowodzi także wojskami inżynieryjnymi. Bezpośrednim dowódcą tych sił jest podległy generałowi *Oberingenieur* (starszy inżynier), sprawujący dowództwo nad poszczególnymi sztabami inżynierskimi, w skład których wchodzi absolwenci Gildii Inżynierów specjalizujący się w arkanach sztuki oblężniczej; wałmistrz, którym to mianem określa się ekspertów od budowania umocnień oraz starsi minierzy, czyli żołnierze zajmujący się niszczeniem umocnień przeciwnika.

Każdy sztab ma pod swoją komendą niewielkie oddziały minierów i saperów, których głównym zadaniem jest wykonywanie prac, wymagających największej znajomości sztuki oblężniczej oraz nadzorowanie prostych robót, takich jak kopanie rowów czy sypanie wałów, które to niewdzięczne zadania przypadają zwykle w udziale prostej piechocie, ciurom obozowym i okolicznym chłopom.

Wydawać by się mogło, iż saperzy oraz minierzy są żołnierzami wyspecjalizowanymi tylko i wyłącznie w działaniach ofensywnych, choć w rzeczywistości spełniają nie mniej istotną rolę podczas obrony umocnień. Znając bowiem sekrety budowania podkopów i niszczenia fortyfikacji są w stanie przewidzieć prawdopodobne miejsce dokonania podobnej operacji i za pomocą znanej sobie sztuki wykryć i ubiec saperów przeciwnika. W które należy poprowadzić następną wycieczkę za mury bądź wręcz zaatakować od strony fortecy, jeśli wróg podkopał się już głęboko.

Powyższy opis jest jedynie przedstawieniem podstawowych formacji w wojsku imperialnym i bynajmniej nie pretenduje do miana kompletnej charakterystyki tego ostatniego. Brak w nim informacji na temat najemników, formacji specjalnych, przedstawicieli Gildii Inżynierskiej, wojsk pomocniczych z krajów ościennych... Wiele, wiele jeszcze trzeba będzie przelać atramentu, nim temat zostanie wyczerpany. Niestety, z braku miejsca, gawędę na powyższe tematy muszę odłożyć do czasu następnego spotkania.

ORGANIZACJA ARTYLERII



Bartłomiej „Janek” Jankowski

„Jak napisano: Nie ma ani jednego sprawiedliwego.” Rz 3,10

Oddaję Ci do rąk, Mistrzu, krótki, liniowy scenariusz przeznaczony dla niewielkiej grupy, niezbyt doświadczonych postaci. Najlepiej by w skład drużyny wchodziła choć jedna postać- kobieta. Będzie to miało wpływ na końcowe sceny przygody.

Oto zrywająca ze stereotypami, nastrojowa historia, ukazująca iż nie wszystko jest czarno-białe. Gracze zmierzają się z tajemnicami starego kurhanu, los zwiąże ich również z nietypowym wojownikiem chaosu.

CZĘŚĆ I: PODRÓŻ

Leśna głusza. Zapomniany trakt gdzieś w Lidze Ostermarku, lub innej przygranicznej marchii. Na kilka dni przed Geheimnisnacht. Drużyna podróżuje już jakiś czas pod lekko zachmurzonym niebem. Postacie dawno minęły ostatni zajazd. Pełnia lata. Wokół mnóstwo zieleni. Słychać śpiew ptaków. Dobrze podróżuje się po wijącym się jak serpentyna, suchym trakcie. Mile chłodzący wietrzyk czasem podrywa niewielkie obłoczki pyłu z drogi. Jest ciepło, ale nie upalnie. W końcu za kolejnym nudnym zakrętem czeka niespodzianka...

Na środku drogi leży ciężko ranny mężczyzna, jego podróżne ubranie jest w nieładzie. Wokół mnóstwo krwi. Otoczony jest przez trzy chrząkające gobliny rozrzucające naokoło zawartość jego sakw. Jeden z zielonoskórych zaczyna węszyć po czym grupka spostrzeże bohaterów. Zaczynają szwargotać coś w swym gardłowym języku, po czym zaatakują lub uciekną. Zależy to od zachowania drużyny i twego widzimisię, Mistrzu.

Jeśli dojdzie do starcia, walka winna być krótka i dynamiczna. Cięcia, odskoki, uniki. Wirujące miecze, szable. Nikt nie prosi o litość i nikt jej nie okazuje. Gracze na pewno wygrają tą niewielką potyczkę. Ale niech się trochę napocą.

Postacie powinny w końcu zająć się rannym. Jego obrażenia okażą się lżejsze niż na pierwszy rzut oka. Po chwili odzyska przytomność. To Albrecht Schutzman, zielarz. Tak się

zresztą przedstawi. Podróżuje od kilku dni po okolicy w poszukiwaniu rzadkich ziół. Jest to około trzydziestoletni mężczyzna z kilkudniowym ciemnym zarostem i takimiz włosami. W zamysleniu pociera ten zarost. Odgrywając Albrechta pamiętaj o tym, że jest ranny: stękać łąp się za bok. Drap się często po policzku i mów „myśle”. Rozmawiaj spokojnie, jak człowiek inteligentny. Nie przesadzaj jednak, to w końcu człowiek obeznany obeznany z życiem, a nie szlachetka z pańskiego dworu.

Zapada zmrok, robi się szaro. Zasugeruj (choćby ustami zielarza), że wypadłoby rozbić obóz. Ogień wesoło będzie trząsał. Do późna w noc Albrecht powinien rozmawiać z bohaterami. Powinien pytać dokąd podążają, co robią, etc. Wszystko, aby zobaczyć jacy są bohaterowie. Sam też opowie ciekawą historię:

“Otóż odkryłem o parę dni drogi stąd ruiny, a wśród nich niewielki kurhan. Nie miałem wtedy czasu, ani sprzętu by go spenetrować. Właśnie wracałem z narzędziami z pobliskiego zajazdu, gdy zaatakowały mnie gobliny. Resztę znanie. No co, wchodzić? Razem mamy większe szanse. Jestem człowiekiem honorowym i w podzięce za uratowanie mi życia wciągam was do spółki. To co znajdziemy dzielimy po równo.”

Gracze pewnie się zgodzą, a jak nie, to w końcu po coś nas uczyli tych brudnych sztuczek. Prawda Mistrzu? W końcu i tak trafią do kurhanu.

Jak do tej pory sesja może wydawać się sztampowa i nudna, ale to dopiero wstęp do mających nastąpić wydarzeń. Dopiero tu zaczynamy tworzyć klimat. Gracze już się nawygłupiali, sesja powoli zaczyna ich wciągać. Mówisz cicho i spokojnie powoli przenosimy się do Starego Świata.

O świcie “ekspedycja” udaje się w kierunku kurhanu. Albrecht z początku narzeka na rany, ale myśl o skarbach tłumi te odczucia. Pośpiech, pośpiech, pośpiech. Po południu pogoda zaczyna się psuć. Ciężkie, burzowe chmury pokrywają niebo aż po horyzont. Leniwie wiszą, jakby na coś wyczekując. Gęsta korona liści i posępne obłoki zmniejszają dostęp światła, topiąc wszystko w miłym półmroku.

Nie opisuj drzew jako duże, lecz ogromne, gigantyczne, wielkie i majestatyczne. Upersonifikuj je. Niech będą strażnikami minionych tysiącleci obojętnymi na los małych człowieczków. Drużyna powinna poczuć, że jest w lesie starym jak Imperium. A raczej starszym... wiecznym. Każde drzewo winno być olbrzymem, który zastygł w pół kroku i pozostał w niezmienionej pozycji od wieków. Niech grube na dziesięć krasnoludów pnie naśmiewają się z drużyny. Każdy liść emanuje aurą majestatu i siły. Gracze muszą wiedzieć, że jeden fałszywy ruch i ich postacie zostaną zgniecione jak robaki. Bo to nie miejsce do którego należą. To dumny i majestatyczny las, który nie musi obawiać się niczego. Kosmicznie obojętny na los małych ludzików. Od ciebie MG zależy czy do graczy to dotrze.

Pierwsza noc minie spokojnie, nadto spokojnie. Wieczorem kolejnego dnia drużyna natrafi na niewielką polankę przez którą wesoło



płyńie strumyczek. W kryształowo czystej toni tkwi kilka kamiennych płyt pokrytych inskrypcjami zatartymi przez czas i żywioły. Skoro las jest tak obrzydliwie stary, to jak stare są ruiny wystające spomiędzy korzeni? Pomóż Mistrzowi graczom w uświadomieniu sobie czasu jaki przeminął odkąd stały tu jakieś budowle.

Przez cały następny dzień postacie mijając będą pozostałości budynków. A to kolumna zniszczona tak, że przypomina głaz, kilka płyt pomiędzy korzeniami. Resztki dawno minionej chwały. Pod wieczór dotrą do grobowca.

CZEŚĆ II: KURHAN

Historia tej budowli ginie w pomroce dziejów. Powstała około pięciu tysięcy lat temu dzięki pracy rąk krasnoludów, które osiedlały się na tych terenach. Wykorzystywana była w różnych celach. Po wojnie o brodę opuszczona. Następnie około dwóch i pół tysiąca lat temu zaadaptowana na grobowiec wodza. W pobliżu znaleźć można wiele takich obiektów w różnym stadium rozpadu.

Przez te niezliczone stulecia grobowiec nasiąkał magią. Moc nasyciła to miejsce budząc je do życia... na nowo. Namiętności, nadzieja, wiara, męstwo wszystkie te odczucia zebrały się tu wśród wojowników nadal broniących swego wodza. Trwają, po wsze czasy.

Gdy bohaterowie dotrą już do kopca, ich oczom ukaże się polana, a na niej niewielkie wzniesienie otoczone nieociosanymi, omszałymi głazami. Cicho i spokojnie. Jedynie przytłumiony głos ptaków dobywa się spomiędzy drzew. Wieczór. Drużyna pewnie rozbija obóz, a rano następnego dnia, po niezbyt sutym śniadaniu Albrecht wskaże miejsce z naruszoną darnią i wystającą z ziemi płytą. Kilka minut ostrej pracy łopatami odsłoni ją całą. Toporna pokrywa wejścia pokryta jest inskrypcjami w tak archaicznym, że aż nieczytelnym staroświatowym. Odrobina pomysłowości i wejście stoi otworem. Mroczny, czarny otwór zapraszający w swą zimną czeluść.

Krótkie, strome schodki prowadzą do niewielkiej komnaty. Jeszcze tylko kilka nerwowym ruchem zdartych pajęczyn i bohaterowie są w środku. Płomień pochodni oświetla żółtym blaskiem kwadratowe pomieszczenie wyłaniając z mroku kształt dwóch szkieletów wojowników strzegących zdobionych, ciężkich drzwi. Dwaj martwi strzegą bramy do królestwa śmierci. Gracze na pewno sądzą, że szkielety zaatakują. Nie rozczarujemy ich. Nieumarli poruszają się bezdźwięcznie. Szary pył opadnie z ich ramion, pancerzy, broni. Ożywieńcy będą napierać bezlitośnie, póki się nie rozpadną. Opisz je jako ciche, bezlitosne, bezosobowe stwory. Należy się ich bać. Są przypomnieniem tego co czeka nas wszystkich. W końcu gracze pokonają szkielety, któryś z nich podejdzie do drzwi i otworzy je. Te rozewrą się bezszelestnie na całą szerokość. Wrota

królestwa śmierci.

Mistrz, byłeś kiedyś na cmentarzu? Pamiętasz tamtą ciszę i spokój, atmosferę tłumiącą wszelkie hałasy? Witaj na cmentarzu. Przed tobą kilkadziesiąt minut opowieści o krętych korytarzach, pustych salach. Zapomnij o jałowym opisie. Nie waz się powiedzieć: "widzicie pokój 2x2 metry, ciemno".

Zignoruj zmysły postaci, zacznij opisywać wrażenie jakie wywiera na nich kurhan. Ludzki mózg ma tendencje do uzupełniania luk. Opis korytarzy i sal sam pojawi się w potoku twoich słów. W całych lochach odbędą się tylko dwa spotkania (opisane dalej), poza nimi nie wprowadzaj żadnych istot. Tylko rozładują starannie tworzone napięcie.

Przede wszystkim cisza i smutek. Wywołaj w graczach uczucie jakie towarzyszy ich postaciom, opisz miejsce jako pełen chwały grobowiec. Opisujać salę mów o starożytnych krasnoludach które ją wzniosły, o ich nadziejach, marzeniach.

Podkreślaj aurę śmierci otaczającą wszystko wokół. Majestat. Kroki wzbijają niewielkie obłoczki pyłu, który tłumi wszelkie dźwięki. W tym miejscu czas nie istnieje, jednocześnie da się odczuć wieki które przeminęły. Słychać cichy, natarczywy, niezrozumiały szept. Jednak gracze wiedzą, że to o nich mowa. To kurhan komentuje ich poczynania. A może to tylko złudzenie? Mistrz nawołuję abyś wykorzystał wszystkie znane Ci sztuczki w celu stworzenia klimatu cmentarza. Po kilku (kilkunastu?) minutach błądzenia w labiryncie postaci natrafią na pomieszczenie.

Płomień pochodni rozświetli dużą, okrągłą salę. Jej ściany tonąc będą w mroku. Na środku stoi posąg. Umieśniony bezskrzydły gargulec z kolczastym grzebieniem na kręgosłupie. Bestia siedzi z brodą wspartą na pięści. Niczym wielki myśliwiec. Jest

martwa niczym czarny głaz z którego ją wykonano. Ale gracze o tym nie wiedzą. Posąg zdaje się żyć, mięśnie drżą, czarne oczy oglądają się na drużynę. Gargulec zmienia trochę swą pozycję. To wszystko złudzenie. Refleksy świetlne i strach bohaterów. Wykorzystaj tu rzuty kostką: *posąg chyba się poruszył... [rzut kostka, MG patrzy przez chwilę na wynik] nie, nie, tylko wam się zdawało.* To nie wszystko. Gdy bohaterowie wchodzą do sali zadziw ich monologiem wewnętrznym posągu. Coś w stylu:

"Posąg uśmiechnął się w duchu na widok głupców, którzy ośmielili się wkroczyć do grobowca. Ich małość śmieszyła go. Następni, których żywot zakończy się w tym kurhanie, stanie się on ich grobem."

Nawet, gdy bohaterowie są w innej części kompleksu niech rzeźba komentuje ich poczynania. Szeptem.

I znowu płatanina sal i tuneli. Ciche, złudne dźwięki i pył pokrywający wszystko. Kiedy już gracze poczuli klimat, gdy już wszystkie sztuczki zadziałały drużyna napotka na swej drodze schody biegnące w głąb ziemi.

Gruba warstwa kurzu tłumi kroki na stopniach. Lekki zefirek z dołu targa płomieniem pochodni. Cienie drżą na



ścianach. Cisza. Schody kończą się we wnęce, która prowadzi do jakiegoś pomieszczenia. Światło rozjaśni nieco salę. Pod przeciwległą ścianą, na dużym rzeźbionym tronie siedzi martwy wojownik. W wyschniętych dłoniach dzierży olbrzymi topór. W niszach wokół pomieszczenia stoi sześciu szkieletach wojowników. Wszędzie stoją zbutwiałe kufry pełne zniszczonych ubrań i tandetnych ozdób. Skrzynie rozpadają się pod najbliższym dotykiem.

Cisza i spokój. Sześciu martwych wojowników stoi od stuleci na straży grobowca. Pokryci kurzem minionych wieków. Wierni po grób... i dłużej. Nawet śmierć nie zdołała zwolnić ich z przyrzeczenia. Pozostaną tu długo, do końca świata. Poprzysięgli bronić tego miejsca, swego wodza. Miniony czas odcisnął na nich swe piętno. Teraz to już tylko szkielety w zardzewiałych zbrojach, ze zniszczonym orężem. Wszędzie wokół aura szlachetności i chwały. Nie dobywa się żaden dźwięk. Nagle głowa wodza opada na pierś, palce zwalniają uścisk i wspinały, błyszczący topór upada z brzękiem na podłogę. Po sali rozchodzi się dziwny szmer. Wiaterek unosi drobiny pyłu. Jego szmer układa się w ciche słowa: "Weźcie tą broń i... odejdźcie."

Tak powinienś opisać tą salę. Kładź nacisk na chwałę nieboszczyków, ich przeszłe, wielkie czyny i nastroj miejsca. Wciągnij graczy w opis, niech mówią do szkieletów, usprawiedliwiają się. Pamiętaj o smutnym, refleksyjnym nastroju cmentarza. Jeśli postacie wyjdą z sali tyłem, bijąc pokłony, to odniosłeś sukces.

Tu nastąpi chwilowe odprężenie. BG spokojnie opuszczają grobowiec. Daj im odpocząć. Albrecht nie będzie odzywał się aż do czasu, gdy postacie dojdą do obozu. Bohaterowie mają czas na zjedzenie czegoś, etc.

Nagle trzaśnie gałązka, potem kolejna. Z zarośli wyłonią się gobliny, mnóstwo goblinów. Zaatakują. Za nimi na placu boju pojawi się wojownik chaosu. Nie włączy się do akcji, będzie obserwował. Zielonoskórych jest trzydziestu, postacie nie mają szansy wygrać tej potyczki i nie wygrają. Zostaną otoczeni, potem w ruch pójdzie broń. Albrecht krzyknie: "miło było was znać" i ruszy do ataku. Gobliny nie biorą pod uwagę pertraktacji. Każdy bohater, którego żywotność spadnie do zera traci przytomność. Walka toczyć się będzie, aż ostatni z BG padnie. Ale to jeszcze nie koniec.

CZEŚĆ III: ŚWIĄTYNIA

Bohaterów obudzą krople wody skapujące na nich z prętów wiklinowej klatki. Wszędobylska mżawka skrapla się wokół. Albrecht siedzi w rogu. Witamy wśród żywych... na razie powie i uśmiechnie się kwaśno. Ktoś starannie opatrzył rany bohaterów. Dokładne oględziny wykażą, że klatka porusza się na wozie zaprzęgniętym w kilkanaście snotlingów, znajdującym się w środku karawany goblinów. BG będą siedzieć zagubieni, bez szans na wydostanie się. Po jakimś czasie przynajmniej przestanie padać.

Podróż będzie trwała trzy dni. Każdego dnia jedzenie będzie przynosił drużynie mały snotling. Istotka równie zagubiona jak oni. Będzie się patrzył jak głodny pies, gdy będą jeść. Niemal prosi o kilka kęsów. Jeśli dostanie choć kawałek rozpromieni się i zdziwi, że ktoś był w stanie być dla niego tak dobrym, dla istoty ponoć z natury złej.

Przez te dni podróży ładuj w graczy rozpacz i beznadzieję. Porównuj ich do snotlinga, równie bezradnego jak

oni. Niech stanie się uosobieniem ich smutku i beznadziei. Wszelkich uczuć. Powinien wzbudzić ich litość i sympatię. Wszystko to by zatarty się granice między dobrem i złem, czernią i bielą. Pozostanie szarość.

W końcu karawana dotrze na niewielką polanę. Jest wieczór, łagodny półmrok spowija wszystko. Nieliczne ogniska oświetlają teren. Ich blask pada na ciemny kształt stojący na uboczu: świątynię. Budynek otoczony jest aurą świętości, przytłacza. Czarny kamień lśni w blasku ognia. Jest stary, widać, że był miejscem kultu innych bogów zanim przekuto symbole widniejące na gładkim kamieniu. Nadal czuć od niego boskość. Teraz jest zły, kosmicznie zły. Wyczekuje aż postacie zostaną wprowadzone do jego wnętrza przez wiecznie otwarte wejście, mroczniejsze niż on sam. Nie śpieszy mu się, poczeka.

Zrobi się ciemniej, wszędzie księżycy. Najpierw Ukochana Mannana wzniesie swój srebrny owal ponad horyzont. Symbol dobra, światła, nadziei. Natchnienie poetów i kochanków. Tuż za nim pojawia się kolejny, również w pełni. Morrslieb zaleje świat jasną, chorobliwą zielenią. Symbol zepsucia i chaosu podąży za swym bliźniakiem. Wpatrzeni w siebie niczym para kochanków wędrować będą w tańcu po sklepieniu niebieskim. Dobro i zło. Połączone na zawsze. Nastąpi Geheimmisnacht, noc magii i tajemnic. Święto dobra i zła.

Do klatki z wpatrzoną w niebo drużyną podejdzie snotling znany bohaterom. Wcisnie jakieś zawiniątko pomiędzy pręty, po czym uśmiechnie się promieniście i dejdzie. W pakunku są trzy sztylety. Niewiele, ale jak dużo znaczący dar.

Już po chwili koło klatki pojawi się wojownik chaosu w swej zbroi.

- Ty – wskaże na postać jednego z twoich graczy. – Idziesz ze mną.

Najlepiej aby postać była elfią lub ludzką kobietą, w innym wypadku po prostu zmień płeć wojownika chaosu. Poniżej przyjąłem, że BG jest kobietą.

Postać może pójść dumnie z podniesioną głową lub zostać powleczone, wrzeszcząc, przez gobliny do świątyni. Mroczna czeluść wrót pochłonie wojownika i postać. Ciemną salę, centrum sanktuarium, oświetlają rozżarzone węgle w metalowych czarach. Na środku znajduje się ołtarz, na nim spoczywa topór zdobyty przez drużynę, oraz kilka typowo religijnych dewocjonaliów. Jednak wędrowka postaci nie kończy się na ołtarzu. Wojownik mija go, uchyla drzwi znajdujące się w głębi. Zaprasza gestem do wnętrza, sam wchodzi za bohaterką.

Pomieszczeni przed oczami postaci jest zgoła odmienne od reszty świątyni. Znajduje się tu łóżko, stół, półka z książkami. Lampa na stole oblewa pokój ciepłym, żółtym blaskiem. To nie siedlisko zła, to Dom. BG spojrzy na wielkiego, straszego, mrocznego rycerza. Nagle hełm zostanie zerwany i polecą z trzaskiem w kąt. Wzrok podąży za nim, potem spojrzenie wróci na wojownika. Gdzieś zniknie otoczka zła i strachu. Pozostanie zagubiony człowiek w zbroi. Długie, czarne włosy i szaroniebieskie smutne oczy. Zaprosi postać do stołu, chce porozmawiać.

Niech twe oczy będą oczami wojownika, patrz wzrokiem pełnym żalu, mów ze smutkiem w głosie. Wczuj się w postać istoty w beznadziejnej sytuacji. Poniższego monologu użyj jako podstawy do dialogu. Uświadom graczom, że wojownik nie jest potworem. Sam zresztą najlepiej wiesz co trafia do twoich graczy.

"Jesteście wolni. Z samego rana możecie wyruszyć gdzie chcecie (na pewno pojawi się pytanie: dlaczego?). mam

dość, nie chcę już więcej zabijać. Chcę z tym skończyć. Myślisz, że wojownicy chaosu to potwory, zdrajcy zaprzędani chaosowi? To nie prawda. Spójrz na świat wokół ciebie, on umiera. Niedługo nic nie zostanie. Twierdzisz, że służę chaosowi? Wszyscy służymy. Gdzież ci dobrzy i wspaniali ludzie pomagający sobie nawzajem? Ha, bajka. Powiem jaki jest świat. Wszyscy są równie źli i spaczeni. Łowcy czarownic, rycerze Białego Wilka. To zwykli mordercy, tacy i im podobni. Gdzie tu miejsce na dobro? Wszystko odchodzi w niepamięć, krasnoludzkie imperia, elfia sztuka. Piękno znika. Chaos zwycięża i my wszyscy się do tego przyczyniamy. Nie twierdzą, że robiłem w życiu dobre rzeczy. Jesteśmy tak samo źli, ty czy ja. Pozbawieni litości, oddani jednej sprawie. Bez mrugnienia okiem zabijesz mutanta. Nawet przez myśl ci nie przejdzie co ten CZŁOWIEK wycierpiał. Wygnanie, alienacja ze środowiska, smutek i ból. A co jeśli kiedyś zostaniesz mutantem. Opowiedziałem się definitywnie po stronie chaosu dawno temu. Ten pierwiastek zniszczenia, który tkwi w każdym z nas zwyciężył. Ale mam już tego dość. Nie chcę już więcej walczyć, zabijać. Nie chcę widzieć aktów bohaterstwa i największego plugastwa po obu stronach barykady. Za dużo bólu. Kończę z tym. Chcę tylko żeby ktoś wiedział, że nie jestem potworem.”

Dłoń wojownika chaosu dotknęła delikatnie policzka bohaterki. Zbliżył jej usta do swoich. Pocałował. Po chwili ubranie i elementy zbroi opadły na podłogę. Dwie nagie postacie leżały na łóżku w miłosnym uścisku. Gdy namiętność opadła spoczywały jeszcze przez chwilę wtulone w siebie.

- *Dziękuję* – powie wojownik. – *Pora wracać do swoich* – wstanie i zacznie ubierać się w zbroję. Wróci aura strachu.

Poczekaj, aż postać się ubierze, wyjdzie razem z nią. Z ołtarza weźmie topór i odda go bohaterce.

- *Dziękuję, że nie dźgnęłaś mnie sztyłem, który dał ci snotling.*

Poprosi o coś na pamiątkę. Broszkę, kolczyk, chustkę, cokolwiek. Kiedy jego dłoń zamknie się na przedmiocie, na zewnątrz świątyni rozlegnie się hałas. Po chwili wyraźnie da się słyszeć zgiełk bitwy. Czarny rycerz wybiegnie na zewnątrz.

Gobliny biegają w panice po obozowisku. Część z nich walczy z jakimiś szarymi w blasku przedświata istotami szalejącymi w opętańczym tańcu. To Tancerze Wojny wyrzynają zielonoskórych. Jakiś wytatuowany elf uwolni z gracją baletmistrza drużynę, jednocześnie zabijając wartownika. Są szybcy, piekielnie szybcy.

Chaosyta nie ucieka, wchodzi w ciżbę walczących, dobywa miecza. Natychmiast zostaje otoczony przez kilka elfów, jest równie dobry jak oni, może nawet lepszy. Wygląda jak tytan obleziony przez niesforne chochliki. Wojownik będzie wirował, ciął. Skry będą się sypać ze zderzających się broni. Walczący wymienią grad błyskawicznych ciosów. Mroczny rycerz straci hełm, jego włosy będą tańczyć wokół, gdy wyprowadza pchnięcia. Dwóch ostrouchych padnie u jego stóp nim go dostaną. Przyjmie jedno cięcie, drugie, kolejne. Krew zmiesza się z błotem. Upadnie na jedno kolano. Padnie na plecy. Skona. Tylko jego smutne szarozielone oczy wpatrzone będą w niebo. Świątynia zapłonie, gobliny zostaną wycięte w pień. Ich ciała wrzycone w ogień. Elfy śmiejąc się spluną na trupa wojownika i cisną go w płomienie.

-*Płoń ścierwo* – będą się śmiać i cieszyć.

Rozweseleni porozmawiają z bohaterami. I tylko postać, która rozmawiała z wojownikiem dostrzeże darowaną pamiątkę wdeptaną w błoto. Wstanie świt równie szary jak rzeczywistość. Spadnie deszcz. Niebo zapłacze nad losem chaosyty.

KONIEC

To już koniec opowieści. Jeśli chcesz, przyznaj PD. Opis sesji nie pokazuje wszystkich możliwości. W razie czego musisz sobie radzić sam. Powodzenia przy prowadzeniu.

WWW.WFRP.NET

Serwis odmienny od wszystkich innych!

■ Jeśli szukasz miejsca, w którym będziesz mógł znaleźć interesujące Cię materiały poświęcone Staremu Światowi.

■ Jeśli interesują Cię projekty, które, być może, odmienią dotychczasowe oblicze Warhammera.

■ Jeśli chcesz się dowiedzieć, jak można zrobić wspaniałą LARP w konwencji WFRP.

■ Jeśli szukasz informacji o imprezach i konwentach związanych z Warhammerem.

Zapraszamy!

Już wkrótce nasze podwoje staną przed Wami otworem!

KRONIKI SIMONA SIRIDEANA ODSZCZEPIENCA

0. Wstęp

Tak, ten dzień mam już za sobą.

Dzień, w którym sięgnąłem poza siebie, poza świat i poza rzeczywistość, dzień, w którym schwyciłem rozwrzeszczaną, szaloną duszę i przywiązałem ją wstęgą mocy do leżącego u mych stóp martwego ciała. Dzień podobnie dla mnie odległy jak ten, w którym śmiertelnie przerażony i otepiały od tego, co widział i czego doświadczył, dwunastolatek przybył do portu w Marienburgu zwiniony w embrionalnej pozycji w najdalszym kącie ładowni statku towarowego... Prawie tak samo odległy jak ten, w którym ten sam nastolatek, przypominający już dziecko tylko z wyglądu, wstąpił na ścieżkę śmierci, aby ująć w dłoń broń daleko potężniejszą od miecza... Dzień, w którym narodził się Simon Darkwing, Simon bez nazwiska i bez rodziny, Simon renegat i odszczepieniec, człowiek, który pokochał życie do tego stopnia, że poświęcił swoje własne na studiowanie tajemnic śmierci...

1. Sny

"Sny otwierają drzwi", cytując pewnego pradawnego mędrca. W moim przypadku na pewno. Boję się śnić. Inicjacja, a przynajmniej któryś jej etap, przekształciła mnie. W dość subtelny sposób.

Władam teraz mocą (choć często mam ochotę powiedzieć, że to moc władania mną), olbrzymią mocą pozwalającą mi sięgać na Drugą Stronę, poza materialny obszar rzeczywistości, mocą zezwalającą mi na rozkazywanie duchom i komenderowanie chodzącymi trupami — nie wspominając już o licznych drobniejszych gratyfikacjach jak na przykład możliwość postrzegania aury i ducha istot żywych czy też przywoływanie rezerw energii celem wykorzystania ich przeciwko materialnym środkom prowadzenia wojny... To ogromna moc, która, jak mogłoby łatwo — zbyt łatwo i zbyt szybko — ocenić niektórzy, czyni mnie czymś znacznie więcej niż człowiekiem. A jednocześnie czymś mniej — gdzieś

tam, na drodze przemiany przestałem być człowiekiem i stałem się bramą. Drzwiami, portalem — jestem jednocześnie wrotami, kluczem do nich, dłonią, która trzyma ten klucz i wreszcie samym sobą, skłonny przekroczyć te drzwi i świadomym tego, po co i dlaczego to czyni...

Dlatego boję się snów. Zaprojektowane są przez naturę (lub "Stwórcę", w zależności od tego, jakiego boga zdarzy wam się wyznawać — mnie osobiście nie interesują pod tym względem żadni) po to, aby oprócz odpoczynku ciała, dawały też wytchnienie umysłowi, najczęściej poprzez rozładowanie napięcia, codziennej porcji lęków i frustracji, małych fobii, kompleksów i zahamowań skrytych w głębi ludzkiego układu przetwarzania danych — tej osławionej

podświadomości — rozładowanie odbywające się najczęściej za pośrednictwem marzeń sennych... Małych, najczęściej zapomnianych w chwili przebudzenia koszmarów pełnych zbrodni, bólu, okaleczeń, śmierci i cierpienia, lub właśnie drobnych aktów skruchy czy odkupienia — nie zawsze w takim układzie czy kolejności. Drobnych, niemiłych snów, które rzucają śpiącym po postanieniu wygrywając szkieleciami, trupimi palcami stacatto na jego kręgosłupie i tulą go swymi oślizgłymi mackami pozbawiając oddechu i pobudzając wydzielanie zimnego potu, aby na koniec dać mu małe, osobiste rozgrzeszenie i błogosławieństwo zapomnienia... Słyszeliście zapewne nieraz, a być może sami mówiliście, oczyszczeni z wymagowanych grzechów i wydumanych, rozjątrzonych podświadomości problemów, "miałem koszmarny sen, ale na szczęście nic z niego nie pamiętam" — to działa właśnie w ten sposób. Niestety nie dla mnie. Owszem, z jednej strony posiadam swój własny i jak najbardziej ludzki balast kompleksów, poczucia winy i rozmaitych dewiacji umysłowych. Większy wprawdzie niż u kogoś z was, lecz nadal ludzki, nawet pomimo uzupełnienia płaczącą się gdzieś tam w niższych pokładach i wciąż narastającym pragnieniem śmierci — tym upartym dążeniem do autodestrukcji... Tak, nawet pomimo tego nie byłoby to niczym specjalnym ani wyróżniającym mnie i moje sny spośród

rodzaju ludzkiego. Tym, co stanowi o różnicy jest fakt istnienia we mnie / na mnie bramy — tych niematerialnych drzwi na Drugą Stronę, przez które sięgnąć mógłbym pewnej nocy bez namysłu i bez kontroli, aby zatracić się na zawsze w nieskończonym koszmarze Morza Duszy, aby pozwolić się pochłoniąć bezmyślną, niszczycielską siłą, która czyha tuż za progiem tych drzwi — głodna i groźna — w każdej chwili gotowa pochłoniąć mnie i tak wiele otaczającego mnie, materialnego świata, ile się da. To ten skryty w mim ciele rezerwuuar energii, przerażający samą surową mocą potęgę wielu pomniejszych istniejących po Tamtej Stronie bytów i ta niewidzialna, lecz niezniszczalna więź z nimi i tym, co poza nimi leży, łącząca mnie na zawsze z Otchłnią...

Skąd o tym wiem? Po prostu wiem. Z doświadczenia, jak również i z pewnego nie do końca świadomego snu, będącego jednocześnie

po części jawą, jaki wyśniłem pewnej odległej nocy w dolinie wielkiej rzeki Nyllus, w grobowcu pradawnego, martwego od wielu mileniów króla, za zwycięstwo nad którym i wydarcie mu chciwie skrywanej przez niego wiedzy zapłaciłem onegdaj częścią mego własnego człowieczeństwa...

Dlatego wolę być sam.

Dlatego wolę nie spać.

Dlatego wolę nie śnić.

Choć co jakiś czas nachodzi mnie pragnienie, aby zawezwać sny i wyzwolić je z okowów mej woli, a potem pozwolić im pochłoniąć mnie bez reszty...



POŚWIĘCENIE

Bartłomiej „Janek” Jankowski

-Co tam mruczysz Gunther?

-Nic- starzec pogrzebał kijem w ognisku. -Przypomniała mi się pewna historia.

-No to opowiadaj.

Gunther zamyślił się, spojrzął w rozgwieżdżone niebo i zaczął swą opowieść:

Przypominały mi się dzieje pewnej kobiety. To było dawno temu, miałem wtedy około dwudziestu lat. Służyłem w oddziale najemników, w służbie... nieważne kogo. W każdym razie, w naszym oddziale była kapłanka Myrmidii. Mówili na nią Anna-Elisa, nazwiska nie pamiętam. Ponoć pochodziła z ubogiej szlacheckiej rodziny i od najmłodszych lat pociągała ją wojaczka. Nic dziwnego, że została kapłanką Bogini Wojny.

Stacjonowaliśmy wtedy w małej wsi Leztendorf, gdzieś w północnym Talabeclandzie. Pamiętam to jak dziś. Natknęliśmy się na oddział chaosytów...

Awangarda oddziału Anny przedzierała się wolno przez zarośla. Gunther nerwowo zastanawiał się co może zaraz na nich wyskoczyć. Dowódca podniósł rękę. Wszyscy, jak jeden mąż, zamarli. Przed nimi, na niewielkiej polance krzątała się w ciszy grupka zwierzolu-dzi.

Theodosius Berg. Nie, to było kiedyś... Zulana był wściekły. Nie dalej jak dwa dni temu stracił część grupy w czasie ataku na jakąś zapadłą wieś. No cóż, taka jest wola Tzeentha. Coś na dnie jego umysłu zachichotało upiornie. Rozejrzał się. Tamte krzaki. Dar począł wiercić się w głowie Berga.

-Do ataku!

-Cholera, zauważyli nas! -Gunther patrzył na wojownika chaosu wskazującego ich kryjówkę.

Błysnęła stal. Ktoś obok repetował kuszę. W kierunku napastników poleciało kilka bełtów. Kudłaty zwierzoczek z dwiema głowami padł charcząc i wierzgając kończynami.

Gunther zaczął w duchu modlić się do wszystkich bogów jakich zdołał sobie przypomnieć, by trzon oddziału dotarł tu jak najszybciej. Potem nie było już czasu na nic, rozpoczął się szalony bój. Dwie najeżone ostrzami masy starły się ze szczękiem na granicy polany. Gunther pchnął mieczem najbliższego mutanta. Nad ogólną wrzawę wzbili się krzyk umierającego żołnierza.

Wojownik chaosu parł nieubłaganie. Jego topór co chwilę wznosił się, po czym opadał rozbijając czaszki, tnąc ciało, krusząc kości. Żołnierze nie mieli szans. Zwierzoludzi było zbyt wielu. Ciągłe napierali. Padał wojownik po wojowniku. I zdarzył się cud. Bogowie musieli łaskawym okiem patrzeć na Gunthera, gdyż z lasu dobiegł dźwięk rogu, a po chwili wyłonił się oddział rozwijający szyk do ataku. Nowoprzybyli wbili się klinem w grupę zwierzolu-dzi Berga. Ten uparcie dążył w ich kierunku robiąc toporem przejście w cizbie. Z naprzeciwka przedzierała się Anna-Elisa nieszczędną żadnego mutanta.

Stanęli w końcu naprzeciwko siebie. Ona w zbroi pooranej setkami cięć, on z parującym od gorącej posoki toporem. Kapłanka szepotała ciche modlitwy do Myrmidii. Wojownik chaosu stał naprzeciwko. Istota w jego umyśle przygotowywała się do ataku. Zgiełk trwającej wokół bitwy jakby do nich niedocierał. Annę spowił bladobłękitny blask. Zaczęła krzyczeć słowa jakiegoś hymnu. Wojownik skrzywił się.

Zaszarżowali.

W ułamku sekund wymienili grad ciosów. Topór Zulana rozbijał setkami wijących się, chaotycznych runów, za każdym razem gdy zetknął się z mieczem Anny-Elisy. Ta otoczona świetlistą aurą ciągle napierała w dzikiej furii. Oboje wsparci potęgą swych bogów zachowywali się niczym tytani, lub demony w opętanym szale. Wielkość ich bojowych zdolności ustępowała tylko fanatyzmowi.

Pan Losu był tego dnia kapryśny. Nagle siły zaczęły opuszczać Zulana. Zdezorientowany przez nagły odoływ mocy za wolno wykonał paradę. Ostrze Anny wbiło się niemal porękojeść. Theodosius

padł rzygając krwią. Czuł jak Mroczna Obecność opuszcza jego umysł.

-Przeklinam cię wojowniczo. Na potęgę wszystkich mrocznych bogów, przeklinam cię! -Tak brzmiały jego ostatnie słowa.

Dar opóścił swe ciało. Elisa spojrziała w czarne odchłanie oczu demona unoszącego się nad trupem Berga. O nie, nie uciekniesz. Pomyślała w duchu. Upadła na kolana z rozłożonymi rękoma krzycząc modlitwę, przywołując na swój użytek wszystkie znane sobie moce. Utworzyła pułapkę na uciekającego z ciała Theodosiusa demona. Ten szarpał się, wyrwał niczym dzikie zwierzę na postronku. Przegrał.

-Co dalej Gunther, co dalej?

-Ehh. Wygraliśmy. Anna zachowywała się dziwnie po bitwie, ale w końcu wszystko wróciło do normy. Aż do dnia kiedy po prostu wsiadła na swego konia i odjechała w Las Cieni. W miesiąc później usłyszeliśmy o niej znów. Ktoś zrównał z ziemią wieś Kleindorf. Ci co przeżyli pogrom opisali wojowniczkę chaosu wyglądającą jak Anna.

-Gunther, mi też przypomniała się pewna historia...

ANNA-ELISA BESESSEN

Anna-Elisa urodziła się ponad pięćdziesiąt lat temu w rodzinie średnio zamożnego szlachcica z Talabeclandu. Od najmłodszych lat zainteresowania dzieliła raczej z chłopcami niż dziewczętami. Lubiła jeździć konno, polować. Szkoliła się w fechtunku i strzelaniu z łuku. To w połączeniu z wrodzonym talentem przywódczym, temperamentem i inteligencją zwróciło uwagę kapłana z pobliskiego miasteczka, który poradził rodzinie, aby Anna rozpoczęła nowicjat w służbie Myrmidii. Anna-Elisa była pojętną uczennicą. W świątyni w Talebheim szybko zyskała święcenia kapłańskie. Jednak przeznaczeniem Anny nie było posługiwanie w świątyni. Wraz z grupą sobie oddanych walczyła z chaosem w imię swej bogini. Do czasu spotkania Theodosiusa Berga zwanego Zulaniem. Theodosius był potężnym wojownikiem chaosu opętany przez jakąś demoniczną istotę służącą Tzeenthowi. Kapłanka pokonała go. Istota widząc porażkę swego ciała postanowiła uciec. Anna zdając sobie sprawę z jak potężnym w rzeczywistości przeciwnikiem ma do czynienia, użyła całej swojej mocy i siły umysłu aby spętać demona. Nadludzkim wysiłkiem woli uwięziła Zulana w sobie. Przeceniła jednak swe możliwości, istota powoli przejmowała nad nią władzę. Kilka miesięcy po bitwie, u stóp gór środkowych, Anna wsiadła po prostu na swego rumaka i odeszła. Stała się służką Wielkiego Mutatora. W ciągu pięćdziesięciu lat kariery jako wojownicza chaosu, zasłużyła pod mianem Krwawej Anny. Wysłano przeciwko niej wiele ekspedycji, wszystkie nadaremno. Mała armia Anny sieje śmierć i zniszczenie do tej pory. Powiadają, że czasem jej ludzka natura bierze górę i Anna wycofuje swe wojska w polowie ataku...

Łatwo ją poznać na polu bitwy. Młoda kobieta wyglądająca na około dwadzieścia pięć lat (w rzeczywistości trzy razy starsza), odziana w niebieską, pokrytą symbolami zbroję bez hełmu, dzierżąca piękny, bogato zdobiony półtoraręczny miecz. Z rozwianymi długimi, czarnymi włosami szarżuje na przeciwnika dosiadając swego smolistocznego rumaka. Ci, którzy dotrą dostatecznie blisko zauważą, że ma płonące wewnętrzny blaskiem, zielone oczy. Często jest to ostatni widok w ich życiu.

Jako kobieta prezentuje się wspaniale. Jest piękna, wysoka i zgrabna. Jej wygląd wręcz nie pasuje do tego czym się stała. Jej ciało nie zdradza objawów żadnych fizycznych mutacji. Jest jednak niesamowicie silna i wytrzymała. Poza tym Wielki Mutator obdażył swą służkę darami w postaci grupy zwierzolu-dzi, oraz doskonałego ryszunka.

Co może wydać się dziwne, mimo tych wszystkich lat Anna nadal walczy z opętującym ją demonem. Czasem na krótką chwilę udaje jej odzyskać władzę nad swym ciałem, wtedy miota się w szale lub próbuje zabić.

Nie ma nic gorszego niż być więźniem własnego ciała.

NOSTROMO

największy w Polsce
sklep internetowy z grami

na pewno znajdziesz tu
coś dla siebie

Jako pierwsi w Polsce mamy:

Realms of Sorcery

Heart of Chaos

Warpstone#17

www.nostromorpg.pl