

cena 14,90 zł

Biały Wilk

1

WIEDŹMIN: gra wyobraźni

WIEDŹMIN

— gra wyobraźni —

według

Andrzeja Sapkowskiego



WSZYSTKO O DRIADACH

Syczący, jadowity i pierzasty świsł, krótki stuk grotu wcinającego się w drewno. Ani kroku dalej, człowieka, mówi ten świsł i ten stuk. Przecz, człowieku, natychmiast wynoś się z Brokilonu. (...) Nie chcemy tutaj ani ciebie, ani twojego postępu. Nie życzymy sobie zmian, jakie przynosisz. Nie życzymy sobie niczego, co przynosisz. Świsł i stuk. Przecz z Brokilonu!
„Miecz przeznaczenia”

Witamy w pierwszym numerze magazynu „Biały Wilk”, który będziemy w całości poświęcać „Wiedźminowi: grze wyobraźni”. Tak naprawdę „BW” będzie nie czasopismem, a cyklem niezależnych dodatków, mających swą myśl przewodnią. Postaramy się, abyście zawsze znaleźli tu nowe zasady, dzięki którym gracze i Bajarze będą mogli rozwinąć bohaterów i postaci tła. Chcemy też, aby każdy „BW” uzupełniał Waszą wiedzę o Kontynencie i świecie Geralta, dlatego też publikować będziemy wiele informacji o wiedźminlandzie. A wszystko to będziecie mogli wykorzystać w zamieszczanej na końcu przygodzie.

Każdy numer naszego dwumiesięcznika postanowiliśmy poświęcać konkretnemu tematowi. Pierwszy „Biały Wilk” będzie więc dotyczył driad, hamidriad i Brokilonu. Drugi, nad którym już pracujemy, przybliży Wam miasto Novigrad.

Z niecierpliwością czekamy na Wasze opinie i sugestie dotyczące „Białego Wilka”, gry „Wiedźmin” i dodatków do niej. Jeśli macie jakieś wątpliwości – piszcie lub majlujcie bez obaw; wyjaśnienia zamieścimy w „BW” lub „Magii i Mieczu”.

A teraz czytajcie – i do zobaczenia.

Redakcja

Autorzy gry: Michał Marszałik, Maciej Nowak-Kreyer, Michał Studniarek oraz Tomek Kreczmar

Zespół redakcyjny: Tomek Kreczmar, Maciej Nowak-Kreyer

Tekst: Łukasz A. Czyżewski, Tomek Kreczmar, Michał Marszałik, Maciej Nowak-Kreyer, Michał Studniarek oraz Artur Machlowski

Redakcja: Andrzej Miskurka, Tomek Kreczmar

Korekta: Andrzej Miskurka

Redaktor linii: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Katarzyna Chmiel, Tomasz Łaz, Jarosław Musiał

Projekt loga gry: Piotr Cieśliński

Projekt loga „Białego Wilka”: Jarosław Musiał

Ilustracja na okładce: Katarzyna Chmiel

Projekt okładki: Jarosław Musiał

Projekt graficzny i typograficzny: Jarosław Musiał, Tomasz Fruń oraz Tomek Kreczmar

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń

Gracze testujący: Tomasz F. Misiorek, Grzegorz Zieliński

Na podstawie dzieł Andrzeja Sapkowskiego

Produkcja:

Patron internetowy



Wydawnictwo MAG
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa
tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85,
fax. 642-80-20,

e-mail: krzaku@mag.com.pl,

http://www.mag.com.pl

www. **VALKIRIA** .net



ISBN 83-89004-01-1

Copyright © 2001 by Wydawnictwo MAG

Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

Biały Wilk

SPIS TREŚCI NUMERU 1

DRIADY	2
Archetypy	3
KULTURY KONTYNENTU	8
Jak odgrywać driadę	10
Driady i łuki	11
Driady i magia	12
Driady jako potwory	15
WILKI BROKILONU	17
PREMIERA „WIEDŹMINA: GRZĘ WYOBRAŹNI”	26
PIKNIK Z WIEDŹMINEM	29



DRIADY

— Zaczęła więc kłusować w Brokilonie i tam, hem, hem, dopadły ją driady.
— I zamiast ukatrupić, przygarnęły (...). Uznały za swoją...

„Chrzest ognia”

Driady zwane są też częstokroć – niewłaściwie zresztą – dziwożonami, nimfami, sylfidami lub też Starszym Ludem. W wiekach zamierzchłych otaczały opieką nieomal każdy las. Dzisiaj – w przed dzień wojen z Nilfgaardem – pozostała ich nieledwie garstka. Zaszczute i ścigane na równi z elfami, desperacko i z furią bronią się w Brokilonie – Ostatnim Miejscu i bastionie ich nierównej walki z dh’aine. Mają świadomość swojej klęski jednak za każde ścięte drzewo dh’aine zapłacą daninę z krwi... Z morza krwi...

Opis rasy

Niebieskie oczy i naturalnie jasne włosy zdarzały się i u driad. Dzieci driad, poczynane w celebrowanych kontaktach z elfami lub ludźmi, przejmowały cechy organiczne wyłącznie od matek i były to wyłącznie dziewczynki.

„Miecz przeznaczenia”

2 Driady wyglądem i wzrostem przypominają ludzkie kobiety. Fizjologicznie zresztą też niczym się od nich nie różnią. Są jednak delikatniejszej budowy i niewielkiego wzrostu. Głowę noszą wysoko, z godnością przynależną chyba wszystkim Starszym Ludom. Ich twarze mają ostre, smagłe rysy, przypominające nieco oblicza elfów. Brak im jednak spiczastych uszu Aen Seidhe. Wśród driad spotyka się właściwie wszystkie karnacje skóry oraz barwy włosów i oczu. Do rzadkości należą jedynie błękitnookie blondynki. Najczęściej skóra i włosy driad przypominają poszycie leśne: jasnooliwkowe, kasztanowe, rude, nawet zielonkawe. Mieszkanki Brokilonu mają też znacznie czulsze zmysły niż człowiek, widzą w ciemnościach, choć oczywiście nie w absolutnym mroku. To, co dla człowieka jest czarną nocą, w ich oczach przypomina świat zalany księżycową poświatą.

Wśród driad wyróżnić można trzy zasadnicze rodzaje.

- Driady będące potomkami driad i mężczyzn innych ras. Zwane są dziwożonami. To one władają Brokilonem, chronią go przed intruzami, zapewniają ciągłość swojej rasie.
- Driady naturalizowane, czyli ludzkie dziewczynki, przygarnięte i wychowane jak driady. Dla niewprawnego oka zazwyczaj są nie do odróżnienia od tych pierwszych. Mimo wypicia Wody Brokilonu oraz innych zabiegów zachowują niekiedy pamięć o poprzednim życiu. Czasem znają też kilka zwrotów we Wspólnej Mowie.
- Hamadriady to istoty najsilniej związane z lasem, lecz także czerpiące z niego największą moc. To właśnie one, dzięki specyficznej symbiozie z wybranym przez siebie drzewem Brokilonu, zyskują wiedzę i moc Ostatniego Miejsca. Potrafią używać magii driad, najlepiej znają naturę. Posiadają też największą na Kontynencie wiedzę o roślinach i leczeniu.

Tworzenie postaci driady

Ograniczenia cech wynikające z rasy

Driada: min. 3 Zw, 2 Po, 2 Zm, 3 Zr

Driada naturalizowana: min. 3 Zw, 3 Zr

Hamadriada: min. 3 Zw, 3 Zr

Umiejętności wrodzone

Oto lista wrodzonych (lub wyuczonych w dzieciństwie) umiejętności zależnie od rasy, z jakiej wywodzi się driada. Warto zauważyć, że w niektórych przypadkach poziom jest wyższy niż **kiepski** i że liczba umiejętności jest różna. Jak zwykle Bazarz (lub gracz w porozumieniu z Bazarzem) mogą zmienić tę listę.

Driada

Języki (Starsza Mowa)*	Strzelanie**
Nasłuchiwanie	Tropienie*
Skradanie*	Unik
Spostrzegawczość*	Widzenie w ciemności*

Driada naturalizowana

Języki (Starsza Mowa)***	Strzelanie
Języki (wspólny)***	Tropienie
Nasłuchiwanie	Unik
Skradanie*	Widzenie w ciemności*
Spostrzegawczość*	Wiedza (rodzinna okolica)

Hamadriada

Języki (Starsza Mowa)*	Strzelanie*
Magia*	Unik
Nasłuchiwanie	Uzdrowianie**
Spostrzegawczość*	Widzenie w ciemności*

* Poziom **średni**.

** Poziom **dobry**.

*** Gracz może zdecydować, że oba języki posiada na poziomie **kiepskim**. W innym przypadku zna Starszą Mowę na poziomie **średnim**.

Prawdziwe driady mogą osiągać wiek równy elfom, hamadriady żyją zaś tak długo, jak ich drzewo. Jeżeli jedno z nich umrze, umiera też i drugie. Driady naturalizowane osiągają wiek taki jak ludzie. Niestety, w praktyce driady żyją niezwykle krótko – praktycznie więcej niż połowa z nich ginie na granicach Ostatniej Twierdzy, broniąc jej magii i tajemnic. Stąd też wziął się m.in. zwyczaj wychowywania ludzkich dzieci na modłę Starszego Ludu.

Archetypy

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

Łuczniczka z Brokilonu

Wychowana przez driady do noszenia łuku. Zapewnia bezpieczeństwo swoim towarzyszkom. W lesie nad granicą czuje się najlepiej. Nigdy nie chybia. Przed śmiertelnym strzałem ostrzega tylko raz.

Rasa

Driada

Cechy

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

Umiejętności (6/27)

Gibkość 2
Języki (Starsza Mowa)* 2
Nasłuchiwanie* 3
Przetrwanie 3
Rzucanie 2
Skradanie* 3
Sposstrzegawczość* 3
Strzelanie* 4
Tropienie* 3
Unik* 1
Uzdrawianie 1
Widzenie w ciemności* 2

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

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

Przeznaczenie

Walka

Żywotność i stany zdrowia

26 (7/14/20/26)

Wyposażenie

Ubiór driad, łuk, kołczan ze strzałami.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/2/2
Zbroja: brak.
Broń: łuk driady 2k6+3

Magia

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

Kto zacz?

– Thaess aep, dh'aine!
– N'aen aespār a me. Essea vatt'ghern!
– Nie myśl sobie, że skoroś przebrnął Wstążkę, wejdiesz dalej. I co z tego że jesteś vatt'ghern? Właśnie dlatego jestem tu na straży.
– Witaj. Wiedzę, że jednak znasz ludzką mowę. A powiadają o Was co innego.
– Nie podchodź, głupcze. Jeszcze krok, a zrobię z ciebie jeża.
– Spar'le, sor'ca?
– Czekał. Może nam jeszcze powie, po cóż tu wlaź. Ślepyś, vatt'ghern, żeś szypów moich nie widział? A może to już Venzlav i zabójców potworów na dziwożony najeżdża, ha? Nie tak to wszystko wyglądało jeszcze sto lat temu, nie tak... Wtedy dh'aine trzymali się swoich dolin, w las nie leźli, bo się bali. I nagle okazało się że im „przestrzeń życiową” zajmujemy, że starszy lud to zaraza, którą trza by wytępić, nie tak, vatt'ghern? Tedy i nam bronić się przyszło. Tu nie ziemia dh'aine. Tu jest granica. Ostatnie Miejsce, którego bronić będę póki...
– No, dokończ: póki Was nie wyrzną, jak tych baranów na rzezi?
– Tam w wykrocie widziałem jednego, co się do was zabierał... Nieźle go sprawiłaś łuczniczką. Bo twoją to brzechwą gardziel miał przebić. Bazancie pióra żółto farbowane: to Twój znak przecie. Nie ostrzegłaś go, jedno z krzaków szyp posłałaś. Obyczaj się tu zmienił czy jak?
– Thaess aep. Cáemm!
– Sirssa n'aen aespār a te! C'ess Gwynntirth!

Siedzieli z zupełnej ciemności. Driady, rzecz jasna, nigdy nie rozpalają ognia. Kasztanowłosa oparta o pień dębu z rękoma na łuku przełożonym przez kolana. To ona mówiła.

– Wybacz, Gwynntirth. Dawnośmy już na granicy nie spotkały żadnego z przyjaciół. Tu zawsze trwała wojna. Dziś jest tylko jeden problem: granica ta w jest nieporównanie bliżej serca Brokilonu niżli jeszcze wiek temu. Pamiętasz chyba, Dziuku? Coraz więcej dh'aine się tu szwenda. Wchodzą w las coraz głębiej, na nasze przestrogi nie bacząc. Nie dziw się tedy, że dziś od razu częstujemy ich strzałami. Ostrzeżenia już na nich wrażenia nijakiego nie czynią. Cóż byśmy miały robić? Uciekać? Oddać im kolejny skrawek lasu? I kolejny, i jeszcze... Aż to stado bydła stanęłoby u granicy Drzew. A potem? Na granicy Duén Canell? Czy tego od nas oczekujesz? Gwynntirth, zastanów się. Jaki my mamy wybór? Zginać z łukiem w garści tutaj, albo szczeznąć za niewiele wiosen wśród Drzew, bez nadziei. Ja wybrałam to pierwsze. I nie żałuję.

Przewodniczka Scoia'tael

Nieoceniona pomoc dla komand Scoia'tael, walczących na granicach Brokilonu z dh'aine. Przeprowadza ich sobie tylko znanymi ścieżkami w głąb Lasu, gdzie hamadriady, korzystając z mocy drzew, uzdrawiają elfów i pozwalają im powrócić do boju za Starszy Lud.

Rasa

Driada naturalizowana

Cechy

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

Umiejętności (9/30)

Gibkość 1
Języki (Starsza Mowa)* 2
Nasłuchiwanie* 3
Pływanie 1
Przetrawianie 2
Rzucanie 2
Skradanie* 4
Spostrzegawczość* 3
Strzelanie* 3
Tropienie* 3
Unik* 2
Uzdrawianie 1
Walka wręcz 1
Walka bronią 1
Widzenie w ciemności* 2
Wiedza (rodzinna okolica)* 1
Wspinaczka 1
Zbieranie informacji 2

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

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

Przeznaczenie

Walka

Żywotność i stany zdrowia

26 (7/14/20/26)

Wyposażenie

Ubiór driad, ubranie podróżne, łuk, kołczan ze strzałami, dwa sztylety.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/3/3
Zbroja: brak.
Broń: łuk driady 2k6+3, sztylet elfów 1k3+2.

Magia

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

Kto zacz?

– Ceádmil, Toruviel!

– I ja się cieszę, Braenn. Dawnośmy cię nie wiedzieli poza Drzewami. Stało się coś?

– Byłam jakiś czas na zachodniej granicy. Czekałam na komando Coinneacha i dopadli mnie łowcy skalpów... Szczęściem Coinneach tylko się spóźnił. Wiele fartu miałam...

– Gar'ean. N'te va. Kí'rin! I gdzie się pakujesz, durniu? Tyle razy wam powtarzałam: czekajcie na mnie. Nie chodźcie na pamięć w głąb lasu! Wiesz przecież znakomicie, że co kwadrę księżycą zmieniamy układ pułapek na drogach przez wrzosiwo. Toć inaczej dawno już byśmy mieli dh'aine w Duén Canell.

– Tobie, jak widzę, też nieźle się oberwało. Gdybym wyszła po was pół dnia później, to mogłabyś nie dojść do Drzew. Szczęściem uzdrowicielki nie mają teraz wiele zajęć; szybko was doprowadzą do zdrowia.

– Tak, to dlatego zawsze wiemy, kiedy nadejdziecie. Nawet nie przypuszczasz, jaką niechęcią darzyłyśmy Aen Seidhe w dawnych czasach. Wy naginaliście naturę do waszych zachcianek, kaprysów... Coś się kończy... na szczęście dla was i dla nas, w porę stanęliśmy po jednej stronie barykady. Powiadasz, że trochę za późno? Być może. Wszak wiele waszych miast nie istnieje...

– Braenn, czy wiesz, co się stało z komandem Filavandrela?

– A co się miało stać? Milva ich przyprowadziła ze dwie kwadry temu. Połatałyśmy ich. Odpoczęli nieco. A to, że ich ledwie czwarta część została, to już inna historia. No, bywaj, Toruviel. Czas na mnie. Za Drzewami czekają już na Was Strażniczki Duén Canell i Uzdrowicielki. Cieszcie się lasem,

cieszcie się wolnością. Ja wracam po następnych...

– Pytasz dlaczego? Chyba po prostu czuję, że tak trzeba.

– Va faill Toruviel!
Va faill!



Strażniczka Ostatniego Miejsca

Driada dowodząca grupą strzegącą granicy. Strażniczka Duén Canell. Używa łuku z wprawą godną mistrzyni. Gdy zachodzi tak potrzeba, wyrusza poza Brokilon, pomścić poległe siostry.

Rasa

Driada

Cechy

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

Umiejętności (6/27)

Gibkość 2
Języki (Starsza Mowa)* 3
Nasłuchiwanie* 3
Przetrwanie 2
Rzucanie 1
Skradanie* 3
Spostrzegawczość* 3
Strzelanie* 4
Tropienie* 3
Unik* 1
Uzdrowianie 2
Walka bronią 1
Walka wręcz 1
Widzenie w ciemności* 2

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

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

Przeznaczenie

Walka

Żywotność i stany zdrowia

29 (8/15/22/29)

Wyposażenie

Ubiór driad, łuk, kołczan ze strzałami.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/2/2
Zbroja: brak.
Broń: łuk driad 2k6+3

Magia

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

Kto zacz?

Nie pytaj, skąd jestem. Byłam tu od zawsze. Tak jak te Drzewa, tak jak ta Dolina. Pamiętam czasy, kiedy Drzewa były zalewie siewkami, a granice naszego Brokilonu leżały całe tygodnie drogi od Duén Canell. A dziś? Szczęściem nie wszystkie z nas dożyły tej kłęski.

Dawniej bycie Strażniczką należało do zaszczytów. Praktycznie nikt nie miał prawa zmącić spokoju w granicach Serca Lasu.

Teraz to już tylko brzemię. Im dłużej bywam wśród Drzew, im częściej muszę sięgać po łuk, tym bardziej jestem pewna, że przegramy. Za wiek, dwa, pięć – ale i tak czeka nas koniec, smutny koniec. Tylko sile Pani Eithne zawdzięczamy, że nasza walka trwa do dziś. Tak, Mona, to dzięki niej jeszcze wierzymy w to, czego bronimy. A bronimy Ostatniego Miejsca ze wszystkich sił. To my, Strażniczki, jesteśmy ostatnią granicą. Po nas nie ma już nic – dalej jest tylko Duén Canell.

Łuk driady to dość specyficzna konstrukcja – łuk długi z niewielkim refleksem. Dzięki temu strzały wypuszczone z tej borni mają wielką siłę przebicia.
Zasięg: bliski 2-40, średni 41-130, daleki 131-240.
Obrażenia: 2k6+3



Uzdrowicielka z Du n Canell

Posiada moc Lasu. Dzięki specyficznej symbiozie z wybranym drzewem, korzysta z leczniczych mocy natury praktycznie bez ograniczeń. Leczy liczne grupy wiewiórek, a także swoje siostry. Niestety nie może opuścić Borkilonu, gdyż wówczas podobnie jak jej drzewo zaczyna (dosłownie) usychać z tęsknoty za domem.

Rasa

Hamadriada

Cechy

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

Umiejętności (9/33)

Czytanie i pisanie 1
Języki (Starsza Mowa)* 3
Empatia 1
Magia* 3
Nasłuchiwanie* 3
Przenikliwość 1
Przetrwanie 3
Skradanie 1
Sposstrzegawczość* 2
Strzelanie* 3
Tropienie 1
Unik* 1
Uzdrowianie* 4
Widzenie w ciemności* 2
Wiedza o naturze 3
Wiedza o roślinach i ziołach 3

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasie.

Osobowość

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

Przeznaczenie

Poświęcenie dla swego ludu

Żywotność i stany zdrowia

26 (7/14/20/26)

Wypożyczenie

Ubiór driad, łuk, kołczan ze strzałami, zapas niezbędnych leków.

Walka:

Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/2/2
Zbroja: brak.
Broń: łuk driad 2k6+3.

Magia:

Obrona (czary/modlitwy/znaki): 5/2/2
Czary: Leczenie, Oczyszczenie krwi, Przywrócenie zdrowia.
PM: 21

Kto zacz?

– Witaj, Toruviel! Co wyście ze sobą znowu zrobili? Naprawdę, chyba dh'aine mają rację, żeście zupełnie powariowali. Dopiero co was połatałam, Angus jeszcze leży w opatrunkach z żywokostu, a wy znowu wyglądacie jak sito. No nie. Rozłóżcie się obozem w tej kotłince, nieopodal, odpocznijcie nieco. Toruviel, ty będziesz pierwsza. Musisz tylko poczekać, aż skończymy zmieniać opatrunki Angusa.

– Pamiętaj, Yaevinn, jeżeli będziecie mieli w komandzie kogoś z otwartym złamaniem, to nie każcie mu potem iść.

Najlepiej zresztą byłoby, gdybyście znaleźli nieco babki, żywiołka, zagotowali nad ogniskiem i prze-
myli rany...

– Dunca...

– Poza tym świetnie by było, gdybyś się wreszcie, Yaevinn...

– Dunca! Czy ty minie słuchasz? My nie mamy na to czasu! Kiedy jesteśmy ranni, uciekamy jak naj-
szybciej do

Brokilonu.

Tu wiemy, że nic nam nie gro-
zi. Wiemy,

że możemy wylizać rany

i wrócić...

– I dać się zabić? Do-
prawdy, nigdy was nie

zrozumiem. Macie chyba coś z dh'aine. W każdym razie,

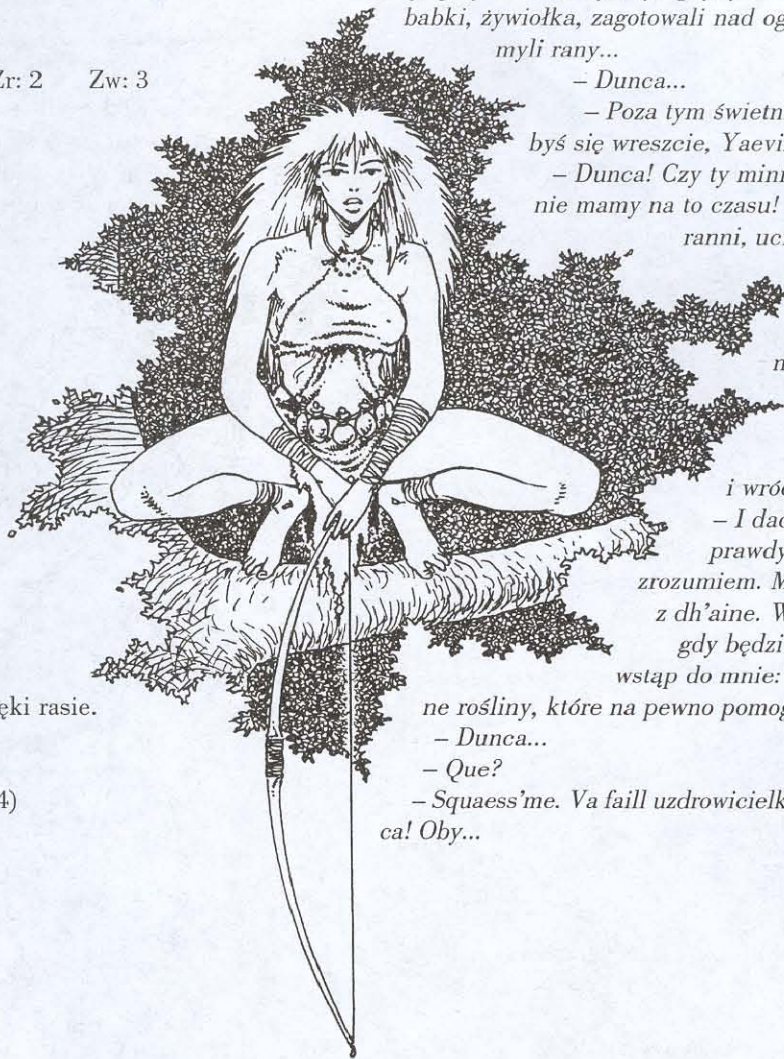
gdy będziecie wyjeżdżać,
wstąp do mnie: dam wam pew-

ne rośliny, które na pewno pomogą.

– Dunca...

– Que?

– Squaess'me. Va faill uzdrowicielko! Va faill Dunca! Oby...



Czarodziejka Drzew

Pani Drzew. Istota posiadająca największy stopień zespolenia z przyrodą. Dzięki specyficznej symbiozie z wybranym drzewem, w obrębie Brokilonu korzysta z mocy natury praktycznie bez ograniczeń. Niestety, nie może opuścić Lasu, gdyż wówczas – podobnie jak jej drzewo – zaczyna dosłownie usychać z tęsknoty za domem.

Rasa

Hamadriada

Cechy

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

Umiejętności (12/36)

Alchemia 1
Czytanie i pisanie 1
Języki (Starsza Mowa)* 3
Koncentracja 1
Magia* 4
Nasłuchiwanie* 3
Pływanie 1
Przenikliwość 1
Przetrwanie 2
Skradanie 2
Spostrzegawczość* 2
Strzelanie* 3
Tropienie 1
Unik* 1
Uzdrawianie* 4
Walka bronią 1
Widzenie w ciemności* 2
Wiedza o magii 1
Wiedza o naturze 3
Wiedza o roślinach i ziołach 3

* Oznacza umiejętność otrzymaną dzięki rasi.

Osobowość

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

Przeznaczenie

Poświęcenie dla swego ludu

Żywotność i stany zdrowia

23 (6/12/18/23)

Wyposażenie

Ubiór driad, łuk, kołczan ze strzałami.

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/2/2
Zbroja: brak.
Broń: łuk driady 2k6+3

Magia

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

Czary: Burza igieł, Cierpienie drzew, Przyzywanie zwierząt, Szept Brokilonu.

PM: 25

Kto zacz?

N'ess a tearth, dh'aine. Skoro już tu jesteś, to znaczy, że tak ma być. Nie, nie boimy się was. Zresztą, skoro widzę cię w Duén Canell, to znaczy, żeś widział już Drzewa. Pomyśl, czym jesteś wobec natury? Co mi tam po waszych toporach. Ja jestem panią Lasu! Dbam o niego, otaczam opieką, a On obdarza mnie mocą. Tak, dobrze usłyszałeś: mocą, Gwynntirth. Nigdzie poza Brokilonem nie spotkasz już takich miejsc. Wasi czarodzieje miotają się w klatkach umysłu, szukają Źródeł, wydierają moc siłą. A ja? Spójrz tylko. Do mnie moc sama przychodzi. Nie potrzebuję godzin koncentracji, siły umysłu. Wystarczy, że jestem gotowa. Czuję, jak mnie wypełnia.

To jest Dar. Dar Gwynntirth, pojmujesz to?

Pomagam moim siostram na granicach, a On to wie. Ostatnie Miejsce czuwa nas swoimi sługami. Powiadasz, że jestem niewolnicą Lasu? Może to i prawda, ale ja tej niewoli nie zamieniałabym na wolność. Gdziekolwiek. Tu jestem Panią. Tu jest moc. Kiedyś także Aen Seidhe wiedzieli, jak otrzymywać moc daną nam przez las. Niestety, odwrócili się od nas. Zbyt szybko, zbyt pośpiesznie...

To zabawne Gwynntirth, ale ich magowie naprawdę bardziej przypominają was, dh'aine, niż dzieci Starej Rasy.

Cóż oczywiście, zawsze istnieje cena,

jaką musimy zapłacić za

moc. Powiedz, człeku, czy widziałeś kiedykolwiek hamadriadę poza Brokilonem? To jest właśnie ta cena.

Oczywiście, możemy opuścić las, ale wtedy z naszej mocy nie pozostaje nic. Stajemy się pospolitymi magiczkami, bardzo słabymi magiczkami. Poza tym ktoś przy zdrowych zmysłach opuściłby swoje drzewo Gwynntirth? Co? A prawda, zapomniałam. Wy przecież nie macie drzew. Cóż, dziwne obyczaje macie, dh'aine... Doprawdy dziwne...



KULTURY KONTYNETU

Tragiczne i zdesperowane: Opowieść o driadach

Władczyni Brokilonu nosiła powłóczystą, zwienną, jasnozieloną szatę. Jak większość driad, była niewysoka i szczupła, ale dumnie uniesiona głową, twarz o poważnych, ostrych rysach i zdecydowane usta sprawiły, że wydawała się wyższa i potężniejsza. Jej włosy i oczy miały kolor roztopionego srebra.

„Miecz przeznaczenia”

Początki tej szlachetnej rasy giną w pomroce dziejów. Elfy nie wspominają o nich w zapiskach z czasów przybycia na Kontynent. Przypuszczać można jednak, że przynajmniej hamadriady istniały tu od chwili pojawienia się drzew. Od dawien dawna bowiem driady oraz hamadriady uważane były za opiekunki natury. Kiedy przybyły elfy, było ich znacznie więcej niż dziś.

Zapewne wraz z pojawieniem się Starszego Ludu zaszły wśród driad zmiany, tak w sferze społecznej, jak i fizyczne. Elfy przyniosły bowiem na Kontynent rzecz nieznaną – miasta i cywilizacje. Dla opiekunek drzew był to szok. Wprawdzie elfy nie niszczyły rabunkowo lasów, starały się żyć w zgodzie z naturą, ich miasta zaś przypominały najpiękniejsze ogrody, jednak już sama myśl o naginaniu przyrody do własnych zachcianek musiała być driadom obrzydliwa. To były jednak niewinne igraszki w porównaniu z czasami, jakie nadeszły po przybyciu dh'aine.

Ludzie, bez pardonu ujarzmiwszy Moc, przedzierali się na wschód. Aen Seidhe ignorowali ich. Wierzyli, że kiedyś nastąpi koniec podboju. Gdzieś powstanie granica. Mylili się...

Driady potraktowano jeszcze gorzej. Na początku ludzie uznali je za potwory – demony, które trzeba zniszczyć lub wygnać, by można było objąć w posiadanie kolejne ziemie: lasy, łąki, góry. Bez różnicy. Wtedy też zapewne wybite zostały do nogi: oready – opiekunki gór i lejmoniad – panie łąk. Terytoria zajmowane przez driady dramatycznie się kurczyły. Liczba hamadriad malała wraz z każdym ściętym drzewem. Nastąpił najtragiczniejszy w historii leśnego ludu czas. Czas wojny, pogardy i pożogi. Czas trwający do dziś. Jedyną różnicą jest tylko obszar, na jakim jeszcze bronią się ostatnie wolne istoty. Przez wieki bowiem kolejne granice Brokilonu zbliżały się do jego serca – Miejsca Dębu. Dziś znajdują się one najbliżej w historii.

Conynhaela przyspiesza wszelkie procesy leczenia dwukrotnie w przypadku obcych ras. W przypadku driad i wiedźminów powrót do zdrowia następuje trzy razy szybciej niż normalnie. Warunkiem udanej kuracji jest test uzdrawiania o ST 6, dokonany przez driadę opiekującą się rannym.

W obejściu driady są zwykle szorstkie i nieprzyjazne obcym. Można niemal powiedzieć, że nieufność do świata mają wpojona od dziecka. Wielki walki nauczyły je bowiem, że nie ma prawdziwych przyjaciół – są tylko sprzymierzeńcy. Niemal wszystkie starsze driady wiedzą, że nastąpi ich koniec; że znikną kiedyś z powierzchni Kontynentu. Zdają sobie jednak sprawę, że trwają już od wieków i tylko dzięki swemu uporowi, na przekór ludziom, wciąż żyją. Dlatego walczą i pomagają młodszym Dzieciom Lasu bronić Ostatniego Miejsca. Wierzą, że obrona jest konieczna, że ugody nic nie dadzą, a ludzie będą żądać wciąż więcej i więcej.

Władczynią wszystkich driad i Brokilonu jest Pani Eithne. To jej las zawdzięcza swoje istnienie. Ona też posiada największą moc pośród leśnego ludu.

Koniec Brokilonu nastąpi gdy ostatnia driada i ostatnie drzewo zginą pod brzeszczotami ludzi. A D'hoine wejdą się do Duen Canell.

Współcześnie żyją tylko dwa rodzaje driad. Driady właściwe, czyli opiekunki lasu, oraz panie drzew, czyli hamadriady. Odrębnym zupełnie zagadnieniem jest istnienie driad tzw. „naturalizowanych”, czyli wychowanych do życia w lesie ludzkich dziewczyn.

To jedna z najbardziej desperackich decyzji podjętych przez panią Eithne. Driady ginęły i giną licznie na granicach lasu, a dzieci było coraz mniej. Stąd też, woła władczyni za każdą zabita opiekunkę lasu, jej towarzyszkę porywają ludzkie dziecko. Życie za życie. Dziewczynka taka – po wypiciu Wody Brokilonu – zapomina, a przynajmniej powinna zapomnieć swoją przeszłość. Wychowana na modłę driad staje się równie niebezpieczna dla ludzi i równie bezwzględna w walce o Ostatnie Miejsce.

Prawdziwe driady od naturalizowanych odróżnia jedynie zapach potu. U tych pierwszych bowiem ma woń rozciernych w dłoni listków wierzbowych.

Driady są tylko rodzaju żeńskiego. Jednak aby spłodzić jedną z nich, niezbędny jest udział partnera płci męskiej. Przez wielki driady nauczyły się wykorzystywać do tego celu najpierw elfy, a potem ludzi. Specyficzna fizjologia powoduje całkowite odrzucenie genów ojca i dlatego wynikiem zbliżenia są zawsze dziewczynki o cechach i wyglądzie matki. Czasem, co klika pokoleń, spotkać można jednak niebieskooką czy blondwłosą driadę. To efekt ujawnienia się recesywnego genu męskiego w fenotypie, który nie ma znaczenia dla psychiki driady.

Driady pojmują seks tylko w aspekcie fizycznym – jako czynność niezbędną dla podtrzymania gatunku. Poza chwila, gdy driada jest gotowa do zbliżenia, kwestie prokreacji praktycznie dla niej nie istnieją. Z racji zaś tego, że do rozmnażania używają także ludzi, partnerów traktują niezwykle przedmiotowo i marginalnie.



Lud lasu żyje niezwykle długo. Wiek driad można porównywać z elfim. Hamadriady żyją zaś tyle, ile ich drzewo. Za zespolenie z naturą płacą jednak najwyższą cenę. Jeżeli zginie Drzewo, ginie też i hamadriada, której było ono domem. Jedynym wyjątkiem wśród długowiecznych Starszych Ludów są driady naturalizowane. Te żyją tyle, co ludzie. Jednak do późnej starości, o ile w ogóle jej dożyją, zachowują sprawność i wygląd młodej dziewczyny. Tylko oczy pozwalają ocenić wiek driady. Ich głębia mówi o doświadczeniu i wiedzy dziwożony.

Nie wiadomo, czy przed przybyciem Aen Seidhe panie lasu posługiwały się mową. Dziś mówią nieco archaiczną i śpiewną wersją Starszej Mowy, zwaną dialektem Brokilonu. Najbliżej chyba spokrewnioną z tą odmianą szlachtetnego języka jest mowa syren i innych ludów morza.

Driady, podobnie jak i hamadriady, są znakomitymi łuczniczkami – bez wyjątków. Łuki driad są niezbyt długie, lekkie i mocne. Każda z nich sama przygotowuje strzały, skonstruowane z piór klejonych żywicą oraz brzechw kręconych łykiem. Po barwie, kształcie i formie opierzenia można rozpoznać, do której z mieszkanki magicznego lasu należy strzała.

Wielkie przywiązanie do natury owocuje niespotykaną nigdzie indziej ilością Mocy nagromadzonej w Duén Canell. Driada nigdy nie czerpie Mocy. Ona otrzymuje ją jako dar natury. Stąd, dzięki głębokiemu zespoleniu z Lasem, hamadriady uzyskują tak niewiarygodne rezultaty. Oczywiście i jedynym ograniczeniem magii driad jest ogień – nie mogą z niego czerpać Mocy. Nie mogą również korzystać z czarów bazujących na tym żywiole.

Daleko lepiej niż na magii znają się driady na roślinach. Ich wiedza dotycząca leczenia, ziół, leczniczych i trujących substancji przewyższa wszystko, co poznali i opisali dotąd ludzie i elfi zielarze oraz magowie.

Najsłynniejszą chyba rośliną Lasu Driad jest conynhaela, zwana też żywokostem. To purpurowe pnącze występuje tylko w Brokilonie. Sprowadza na zażywającego je sen i halucynacje. Stosowane jest w leczeniu, choć kuracja nim jest bardzo ryzykowna. Przeprowadzać potrafią ją tylko driady. Korzonki rośliny wnikają bowiem do ciała pacjenta, bezpośrednio przekazując mu lecznicze substancje.

Gaść przydatnych informacji

Zajmowane tereny

Driady nigdy nie miały swojego państwa. Żyły w lasach, opiekując się nimi i broniąc swych drzew. Narastające nieuchronne zagrożenie zmusiło wszystkie ocalałe driady do schronienia się w Brokilonie, Ostatnim Miejscu. Tu – pomiędzy górnym biegiem rzeki Adalatte, które tam ma swoje źródła, a rzeką Wstążką – swe panowanie rozciąga pani Eithne, otoczona przez Sodden, Brugge, Kerack i Verden. Granice lasu w ciągu ostatnich dwu wieków skurczyły się niemal dwukrotnie i nadal – mimo desperackiej obrony – się kurczą. W sercu Brokilonu znajduje się Duen Canell, zwana też Miejscem Dębu – niepisana stolica driad i najbardziej magiczne miejsce w całym Lesie.

Stosunek do innych ras

Nienawidzą ludzi, krasnoludów i wszelkich ras niszczących życie lasu. Są w dobrych stosunkach z elfami oraz niektórymi kręgami druidzkimi. Wiedzą, że stoją na przegranej pozycji, jednak granic swych bronią z pełnym poświęceniem i desperacją. Gnomy i niziolki uznają za niegodnych uwagi, o ile nie zagrażają ich drzewom.

Język

Starsza Mowa, w archaicznej formie określana też jako dialekt z Brokilonu. Brzmieniem i słownictwem przypomina język irlandzki oraz walijski z naszego świata. W prostej linii wywodzą się z niej język nilfgaardzki oraz mowa mieszkańców Skellige. Driady używają swego języka na co dzień i właściwie nie znają innych. Wyjątkiem od tej reguły są starsze dzieci wychowane pośród driad, które mogą niekiedy pamiętać pojedyncze zwroty i określenia.

Stroje

Kombinacja wielu dziwnie pozszywnych kawałków tkanin w mnóstwie odcieni brązu i zieleni, usiana liśćmi i kawałkami kory. Znakomicie ułatwiają im krycie się w lesie. Włosy driad mają barwę naturalną, od płynnego srebra przez blond (bardzo rzadko), rude, miodowe, ciemną oliwkę po nieomal czarne. Twarze ich zdobią ciemne pasy wymalowane łupiną orzecha. Praktycznie żadna żywa driada nie rozstaje się z łykiem i kołczanem, którymi posługuje się z wprawą godną najlepszych łuczniczków Kontynentu.

Przykładowe imiona

Braenn, Dunca, Ethine, Milva.

Jak odgrywać Driadę?

Aby poradzić sobie z tym problemem wpięrow należałoby się zastanowić, kim są driady, czy – jak je inaczej nazywa Andrzej Sapkowski – dziwożony. Mieszkają w Brokilonie, niedostępnej nikomu puszczy. Posiadają własną, dość hermetyczną strukturę społeczną. Mówi się, że przychodzą na świat w różnych miejscach, ale umierają tylko w Brokilonie. To wspólnota samych kobiet, rządzących się surowymi prawami izolacjonizmu i natury. Aby lepiej je sobie wyobrazić, posłużę się przykładem indiańskiego plemienia. Takiego, które, by zachować kulturalną odrębność, ogranicza do zupełnego minimum kontakty ze światem zewnętrznym. Członek takiej społeczności poza rodzimą krainą będzie zagubiony i nieufny. Driady jednak dodatkowo uważają, że one same i że struktura ich wspólnoty są lepsze niż wszystko, co znajduje się w otaczającym je świecie. Jakby zatem tak dziwożona wyglądała na zewnątrz Brokilonu? Dumna, bo pochodzi „stamtąd”. Przerazona, gdyż zupełnie nie rozumie praw rządzących światem normalnych ludzi. Nieufna, ponieważ nikogo na zewnątrz nie zna. Jednocześnie bardzo prymitywna, bo taka właśnie musi być społeczność uznająca prawa lasu ponad prawa ludzi.

Jak już wspomniałem wcześniej, driady umierają tylko w Brokilonie. Obecność takowej poza tą konkretną puszcza byłaby bardzo dziwna. Jednak nie jest to wykluczone. Na przykład dziewczynka wychowana wśród driad, nigdy naprawdę nie należąca do ich społeczności, nagle opuszcza las. Albo też królowa Brokilonu postanawia wysłać jedną ze swoich poddanych w charakterze szpiega leśnego królestwa. Może któraś z dziwożon została skazana na śmierć i, łamiąc zasady swego ludu, uciekła? Takich przykładów jest jednak dość niewiele. Trzeba dobrze i z sensem umotywić istnienie takiej postaci. Driad poza swoim naturalnym środowiskiem być nie powinno. Jeśli już tak się zdarzyło, musi być to bardzo szczególny przypadek.

Jak odgrywać driadę? Teraz, kiedy już wiemy, kto zaczął i skąd się bierze, możemy przejść do kwestii aktorstwa. Dobry aktor musi dokładnie poznać swoją rolę. Skąd informacje zaczepnie gracz? Polecam opowiadanie „Dziwożona” Gardenii Biberveldt, znajdujące się na stronie www.sapkowski.pl oraz, oczywiście, prozę samego AS-a (aczkolwiek zbyt wiele nie można tam znaleźć). Dalej trzeba się zastanowić nad cechami szczególnymi odgrywanej postaci. To nie może być tylko driada – to musi być konkretna osoba. Własny charakter, zmartwienia, cele. Dziwożona będzie poważna i raczej surowa w swoich osądach. Nie będzie znała pojęcia kłamstwa, choć w zwykłym świecie pewnie szybko się tego nauczy. Pozostanie zapewne wierna stylowi życia,

jakiego nauczyła się w Brokilonie. Jej ubranie nadal będzie wskazywało na pochodzenie z lasu. No i wreszcie driada nie zabije dla przyjemności.

Podejdźmy teraz do problemu odgrywania z innej strony. W postać dziwożony może się wcielić tak kobieta, jak i mężczyzna. I w tym pierwszym, i drugim przypadku to może spory problem. Driady są wyzbyte kobiecych manieryzmów. Nie będą kokietowały, rozczulały się nad sobą. Nie będą, we własnym mniemaniu, posiadały żadnych przywilejów, jakie daje kobiecie zwykły świat. To będzie bardzo trudne – pozbyć się tego wszystkiego, co tak naturalne dla naszej płci.

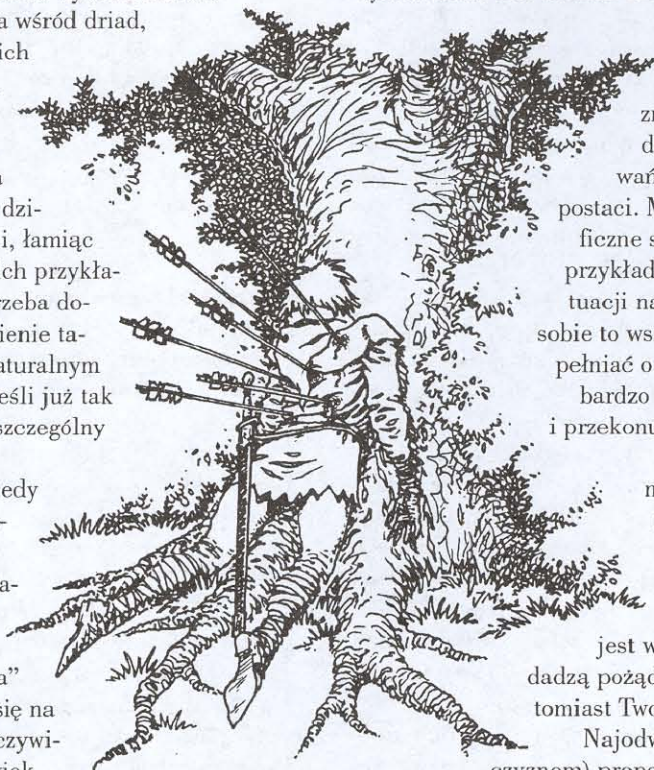
Mężczyzna staje przed jeszcze większym wyzwaniem. Grać kobietę – i to jeszcze jaką? Wymagać to będzie od niego dziesięciokrotnie więcej zaangażowania, niż w przypadku innych postaci. Długich przygotowań, dokładnego przemyślenia sposobu zachowania, wypowiedzi, podejmowanych decyzji. Mężczyzna odgrywający kobietę bardzo często popada w przekonanie, iż wystarczy powtórzyć wszystkie obserwowane dotąd klasyczne zachowania (czytaj: manieryzmy) kobiet. Niestety, nie sprawdzi się to w przypadku odgrywania driad – o czym już przed chwilą wspomniałem. Tak więc gracz stoi przed dużo większym wyzwaniem. Z jednej strony kobieta, z drugiej nietypowość takowej. Aby łatwiej było podejść do problemu, polecam rozejrzeć się po znajomych. Może jest wśród nich dziewczyna o bardzo surowym dla siebie i innych podejściu do życia? Może ona właśnie uosabia dla Ciebie dziwożoną, albo

przynajmniej ją przypomina?

Czasami trzeba nawet połączyć cechy paru koleżanek. Kiedy znajdziesz już taki przykład, dokładnie zapamiętaj te elementy zachowań, które chciałbyś widzieć u swojej postaci. Może jakiś konkretny gest? Specyficzne spojrzenie? Zastanów się, jak Twój przykład zachowałby się w wymyślonej sytuacji na jednej z możliwych sesji. Dobrze sobie to wszystko zapisać i co jakiś czas uzupełniać o nowe spostrzeżenia. Takie notatki bardzo pomogą Ci w stworzeniu ciekawej i przekonującej postaci.

O jednej rzeczy warto wspomnieć. Jeśli nie zamierzasz włożyć naprawdę dużo wysiłku w przygotowanie do grania driadą, jak i podczas samej sesji – nie bierz się za to. W „Wiedźminie” nie jest ważne, czy Twoje wysiłki aktorskie dadzą pożądaný skutek; bardzo istotne są natomiast Twoje starania.

Najodważniejszym (kobietom oraz mężczyznom) proponuje pomyślenie nad strojem dla dziwożony. Czy to będzie jakaś długa zielona opończa, opleciona gałązkami drzew? Krótka suknia, umożliwiająca szybki bieg w lesie? A może ciepły brązowy kubrak? Przygotujcie sobie takie przebranie. Na początku wystarczy tylko akcent. Później w miarę kolejnych sesji wzbogacajcie tak swój strój, jak i postać. Bohatera tworzymy przez wszystkie sesje, a nie tylko w chwili kreacji.



Driady i łuki

Driady są świetnymi łuczniczkami, nie mogliśmy więc zapomnieć nie tylko o ich orężu, ale też nowych manewrach, które pozwolą dziwożonom (i bohaterom) na wiele niezwykłych rzeczy.



Nowy sposób liczenia PW

Wprowadzenie manewrów dla broni strzeleckiej i miotanej wymaga zmodyfikowania nieco sposobu liczenia Punktów Walki. Teraz PW wynikają z najwyższego poziomu jednej z czterech umiejętności: *rzucania*, *strzelania*, *walki bronią* i *walki wręcz*. A do najwyższego poziomu dodajemy – co zostaje bez zmian – poziom Zwinności i Kondycji, a otrzymaną wartość mnożymy przez dwa.

Uwaga: Driady i hamadriady otrzymują dodatkowo 5 PW do manewrów strzeleckich.

Manewry podczas strzelania

Wszystkie poniższe manewry można wykonać dowolną bronią strzelecką, chyba że napisano inaczej.

- **Daleki strzał:** Skuteczne rażenie na większy dystans.
- **Dwie strzały:** Pozwala wystrzelić w danej akcji dwa pociski, a nie jeden.
- **Między płyty:** Wprowadzenie pocisku między płyty zbroi, warstwy pancerza, oczka kolczugi itp. Tego manewru nie można stosować względem przeciwników mających na sobie przeszywanice lub skórzane kurtki ćwiekowane.
- **Namierzanie:** Wycelowanie i oddanie strzału w konkretną część ciała.
- **Strzał wielokrotny:** Wystrzelenie kilku pocisków naraz.
- **Strzał:** Oddanie zwykłego strzału.
- **Szachowanie:** Trzymanie przeciwnika na odległość i czekanie na jego ruch.

11

Niektóre manewry podczas strzelania

Poziom strzelania	Manewry	Koszt w PW	Obrona	Efekt dodatkowy
1	Strzał	0	0	Brak.
2	Daleki strzał	2	0/+1	Dystanse skutecznego rażenia zwiększa się o 1,5.
	Dwie strzały	5	-1/+2	Cele obu pocisków nie mogą być od siebie odległe o więcej niż 5 metrów.
3	Szachowanie	2	-1/-1	Aby szachować, trzeba wygrać inicjatywę i wykonać udany test taktyki o ST 3. Następnie strzelec czeka na ruch przeciwnika. Kiedy wróg choćby drgnie, strzała trafia w rękę, nogę lub korpus (decyduje strzelec po konsultacji z Bajazem). Uwaga: Decyzję o szachowaniu należy podjąć w swojej akcji i od razu zapłacić PW. Warto pamiętać, że przeciwnik nie musi się ruszyć, a PW i tak ulegają utracie.
	Między płyty	3	-1/+2	Udane wykonanie tego manewru sprawia, że wyparowania zbroi płytowej i/lub kolczugi nie są brane pod uwagę.
4	Namierzanie	10	-1/0	Wymaga rundy celowania i minimum dobrej koncentracji . W następnej rundzie bohater strzela, nie biorąc pod uwagę modyfikatorów wynikających z dystansu oraz zmniejszając o 1 modyfikatory wynikający z celowania w konkretną część ciała.
	Strzał wielokrotny	10	-2/+2	Pozwala wystrzelić w akcji tyle pocisków, ile strzelec ma <i>strzelania</i> , tzn. dobra (4) umiejętność pozwala na wystrzelenie w rundzie czterech pocisków. Uwaga: Aby poznać ten manewr, trzeba wprawdzie nauczyć się manewru dwie strzały.

Driady i magia

Duén Canell. Miejsce Dębu. Serce Brokilonu. (...) Kotlina zamknięta koronami wielkich, zielonych drzew. Skąpana w mgłach i oparach bijących z niej ze skał, z gorących źródeł. Kotlina...

Medalion na jego szyi drgnął lekko.

Kotlina skąpana w magii. Duén Canell. Serce Brokilonu.

„Miecz przeznaczenia”

Związki driad z magią są bardzo silne, choć na pierwszy rzut oka może tego nie widać. Niewiele spośród nich to czarodziejki albo czujne, przynajmniej w takim znaczeniu, jak wśród ludzi czy elfów. Ich magia to albo wykształcone „umiejętności”, przez prostych ludzi uznawane za czary, albo prawdziwa magia, podpatrzona u elfów.

Do „umiejętności” można zaliczyć choćby zdolność do szybkiego i bezszelestnego poruszania się po lesie. Zauważnie przejścia driady (zwłaszcza odzianej w maskujący strój i z twarzą pomalowaną wyciągiem z kory lub sokiem orzechów) sprawia trudność nawet doświadczonemu łowcy.

Driady są również znacznie bardziej wrażliwe na telepatię: test *magii* lub *koncentracji* związany z próbą nawiązania kontaktu ma trudność zmniejszoną o 1.

12 Driady — czarodziejki i czujne

Jak już wspomnieliśmy, wśród prawdziwych driad niewiele jest osób aktywnych magicznie w elfim czy ludzkim rozumieniu. Jeśli Bazarz pragnie wykorzystać w swojej gawędzie aktywną magicznie driadę, powinien czynić to z rozmysłem. Nie może ona stanowić jedynie ozdoby czy „karetki pogotowia”, ratującego pokancerowaną drużynę. Jej rola musi być znacznie poważniejsza i uzasadniona fabułą przygotowanej opowieści. O ile można jeszcze napotkać driadę-czarodziejkę lub driadę-czujną, o tyle Źródła wśród nich praktycznie nie występują. Jeśli zaś to gracze chcą stworzyć drużynę driad i ktoś postanowi zagrać driadą-czarodziejką lub czujną, powinien naprawdę mocno to uzasadnić; nie powinien tego robić „dlatego, że w każdej porządnej drużynie musi być mag”. A jeśli mimo odmowy Bazarza będzie się nadal upierał, zawsze można dać mu kości do ręki i powiedzieć, że zagra driadą-czarodziejką, jeśli wyrzuci 1 na 2k6...

Niekiedy zdarza się, że ludzka dziewczynka po wypiciu Wody Brokilonu nie tylko zapomina o swojej przeszłości, ale również staje się magicznie aktywna. Dziewczynki takie obdarza się nadzwyczaj troskliwą opieką (będącą w rzeczywistości więzieniem), szczególnie dbając o to, aby nigdy nie przypominały sobie, że urodziły się jako ludzie. Nigdy też nie dopuszcza się ich do kontaktu z innymi ludźmi, nawet podczas walki — te czarodziejki wspierają swoje siostry tkając zaklęcia w Duén Canell. Driady doskonale wiedzą, jak niebezpieczne mogłyby się stać, gdyby wykorzystywały swe zdolności w niewłaściwy sposób.

Driady wrażliwe na Moc

Taką postać tworzy się dokładnie tak, jak postać maga lub czujnej. Należy przy tym pamiętać, że:

- Ze względu na wrażliwość na magię, liczba posiadanych przez nie PM jest o 5 większa od obliczonej (tak jakby driada posiadała moc osobowości Zwiększenie PM — patrz dodatek „Czas pogardy: Wojny z Nilfgaardem”).
- Driady rzucają zaklęcia metodą podpatrzoną od elfów — samym gestem, bez wypowiadania słów. Niestety, czary nadal wymagają składników.
- Jeśli driada rzuca zaklęcie czerpiące Moc z ziemi (i faktycznie zaczerpnęła stamtąd ową Moc), jego ST spada o 1.
- Ze względu na zagrożenie pożarem, driady nie używają czarów, które są związane z ogniem. Właściwie jedynym zaklęciem z grupy czarów pirokinetycznych, którym się posługują, jest *Ognista sieć* (patrz W:GW, str. 99).
- Driadom-czujnym łatwiej jest wykorzystywać swoje moce, niż ich ludzkim odpowiednikom. Dlatego przy testach *koncentracji* potrzebują o jednego sukcesu mniej. Opisane wyżej zasady rzucania zaklęć dotyczą również bliskich krewnych driad — hamadriad, które często znają 3 losowo wybranych zaklęć mentalnych.

Magia drzew

Leczono go. (...) Leżał w jaskini, w niecce pełnej wody z magicznych brokilonskich źródeł, jego uniernachomione w szynach i na wyciągach kończyny spowite były gęstym kożuchem leczących pnących conynhaeli i pędami purpurowego żywokostu. (...) Był przytomny, choć leczenia conynhaelą zwykle bez ducha leżą, bredzą, magia przez nich gada...

„Chrzest ognia”

Większość ludzkich magów jest przekonana, że magicznie aktywne driady czerpią Moc przede wszystkim z ziemi i powietrza. Nie jest to jednak do końca prawda. Driady potrafią również czerpać Moc z drzew. Jest to tajemnica, o której wie zaledwie kilku czarodziejów Starszej Krwi.

Oczywiście, nie robią tego nagminnie. Przede wszystkim dlatego, iż ich zadaniem jest obrona lasu, a nie czerpanie z jego zasobów. Wyciągnięcie mocy z drzewa oznacza mniejsze lub większe uszczuplenie jego sił życiowych, które roślina musi potem wolno regenerować. Żadna driada (nie mówiąc już o hamadriadzie) nie skorzysta z tej mocy bez jakiejś ważnej przyczyny. A taką zwykle bywa natarcie wojska, ochraniającego drwali wyrabujących Brokilon. Jednak nawet wtedy leśna czarodziejka korzysta z największego i najstarszego drzewa, które nie odczuje tak mocno związanego z tym wstrząsu.

Zasadniczo z każdego drzewa (z wyjątkiem bardzo młodych, dla których takie działanie oznacza śmierć), można zaczerpnąć Mocy dopiero po całkowitym zregenerowaniu przez nie sił życiowych. Ponieważ jednak sytuacja Brokilonu pogarsza się z każdym rokiem, może się zdarzyć, że trzeba posłużyć się Mocą z jakiegoś drzewa szybciej, niżby należało. Driady szacują, że jeśli trzy razy zaczerpnie się z drzewa Mocy przed całkowitą regeneracją, to — niezależnie od jego wielkości — roślina uschnie.

Magia drzew w liczbach

Poszczególne gatunki drzew związane są z którymś z czterech żywiołów. Czerpiąc z niego Moc, uzyskuje się aurę związaną z którymś z żywiołów tak, jakby czerpało się ją bezpośrednio z konkretnego żywiołu.

Żywioły i drzewa

Żywioł	Woda	Ogień	Powietrze	Ziemia
Gatunek	Wierzba, olcha, hikora	Sosna, świerk, jodła, cis	Topola, brzoza, osika	Grab, dąb, jesion, klon

Dobieranie mocy

Rozmiar drzewa	Bliskość	Ilość aury*	Regeneracja**
Małe	Dotyk	k3	Śmierć
Średnie	0,5 metra	k6	Trzy miesiące
Duże	2 metry	2k6	Miesiąc
Ogromne	10 metrów	3k6	Tydzień

* Możliwa do jednorazowego ściągnięcia.

** Czas, jakiego drzewo potrzebuje do zregenerowania swoich sił życiowych.

Nowe zaklęcia

Opisane niżej zaklęcia nie są znane tylko driadom i hamadriadom; wiele z nich zostało obmyślonych przez elfy, od których z kolei nauczyli się ich ludzie. Są one zwykle stosowane przez druidów (w tym przypadku traktuje się jak modlitwy, których czas odprawienia wynosi modyfikator trudności zaklęcia razy 5 minut; minimum to zawsze 5 minut) i tych czarodziejów, którym zależy na zachowaniu równowagi przyrody.

Burza igieł*

Grupa: zaklęcia transformacyjne

Koszt w PM: 5 + patrz opis

Modyfikator trudności: 2 + patrz opis

Żywioł: ziemia

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: natychmiast

Sposób rzucania: G

Obrona magiczna: nie

Działanie: Zaklęcie to musi być rzucone nie dalej niż 10 metrów od jakiegoś iglastego drzewa, a wtedy efekt jest porażający. W zaatakowaną osobę uderza burza suchych, sosnowych igieł, które dzięki mocy zaklęcia stają się tak ostre, jak igły żelazne. Skutkiem tego postać otrzymuje 2k6 obrażeń.

13

Hamadriady są silnie związane z drzewami i także z magią drzew. Z tego jednak powodu nie potrafią wykorzystywać mocy zawartej w roślinach. Mogą jednak dzięki tej specyficznej symbiozie efektywniej niż jakikolwiek czarodziej pozyskiwać Moc z ziemi, wody i powietrza. W mechanice oznacza to, że czerpiąc Moc, hamadriada zyskuje zawsze poziom PM więcej niż normalnie. Czyli jeśli hamadriada czerpie ze moc z małego obszaru (k3), może pobrać jej (bez szkody dla otoczenia) tyle co na poziomie średnim (k6). A jeśli czerpie z dużego obszaru (2k6), praktycznie zyskuje 3k6, tak jakby wykorzystywała ogromny obszar. W przypadku obszaru ogromnego pozyskuje maksymalną dostępną ilość mocy.

Tabela pobierania Mocy dla hamadriad

Rozmiar substancji	Bliskość żywiołu	Woda	Rodzaj żywiołu Powietrze	Ziemia	Ilość pobranej aury*
Mały	Bezpośredni kontakt	Fiolka wody, żyła wodna głęboko pod ziemią	Łyk powietrza	Garść ziemi, trawa	k6
Średni	0,5 metra	Wiadro, żyła wodna tuż pod stopami	Zefirek	Krzaki, głąz	2k6
Duży	2 metry	Staw, studnia, podziemna rzeka	Bryza	Las, skały	3k6
Ogromny	10 metrów	Ciek wodny	Silny wiatr	Puszcza, góry	4k6

* W przypadku hamadriady.

Uwaga: W ten sposób hamadriada może postępować tylko w obrębie Duen Canell. W Brokilonie moc hamadriad jest równa driadom. Poza granicami Lasu zaś czerpią one moc na podobnych zasadach jak zwykli czarodzieje.

Uwaga: Zaklęciem tym można potraktować więcej niż jedną osobę; należy wtedy dodać 5 PM i MT 1 za każdy następny cel.
Przełamanie: Unik.

Cierpienie drzew*

Grupa: zaklęcia mentalne
Koszt w PM: 10 + patrz opis
Modyfikator trudności: 1 + patrz opis
Żywiół: ziemia
Koszt w WPR: 30
Czas trwania: k3 tury
Sposób rzucania: G, K (cierń głogu)
Obrona magiczna: tak

Działanie: Driady bardzo lubią to zaklęcie, gdyż sprawia ono, że ludzie cują to, co męczone drzewa. Jeśli ofierze tego zaklęcia nie uda się test *koncentracji* (czyli przełamania), zaczyna ona odczuwać potworny ból, jakby w jej ciało wbijało się tysiące nieistniejących cierni. Jest on tak wielki, że osoba, na którą rzucono czar, może się tylko wic w potwornych mękach. Zwykle po zakończeniu jego działania ofiara czuje się tak wyczerpana, że nie wykonuje żadnych ruchów; jeśli jednak gracz zdecyduje inaczej, powinien wcześniej wykonać test *wigoru* o trudności 4.

Uwaga: Zaklęciem tym można objąć więcej niż jedną postać. Za każdą następną ofiarę należy wydać jednak dodatkowe 5 PM i podnieść MT o 1.

Przełamanie: Koncentracja.

14

Paszcza ziemi

Grupa: zaklęcia transformacyjne
Koszt w PM: 20
Modyfikator trudności: 3



Żywiół: ziemia
Koszt w WPR: 120
Czas trwania: natychmiast
Sposób rzucania: G, K
Obrona magiczna: nie

Działanie: Jest to jeden z bardziej skomplikowanych czarów, jakie znają driady. Na rozkaz rzucającego zaklęcie z ziemi wyrasta olbrzymia paszcza osadzona na „szyi” o długości 5 metrów. Atakuje ona wybraną przez driadę osobę, zadając jej 4k6 obrażeń – zaatakowany po prostu czuje się tak, jakby zwała się na niego tona ziemi. Przysypany nieszczęśnik musi wykonać test *wigoru* o trudności 4 plus 1 za każdy sukces driady ponad wymagany – wynik negatywny oznacza śmierć przez uduszenie.

Przyzywanie zwierząt

Grupa: zaklęcia mentalne
Koszt w PM: różny
Modyfikator trudności: różny
Żywiół: powietrze
Koszt we WPR: 60
Czas trwania: natychmiastowy
Sposób rzucania: G, F
Obrona magiczna: tak, jeśli działa na istoty magiczne

Działanie: To zaklęcie sprowadza w bezpośrednie otoczenie przyzywającego rozmaite leśne zwierzęta – od pszczoł do wielkich, niekiedy magicznych zwierząt, żyjących w głębi matecznika. Ilość PM, modyfikator trudności, liczbę przywołanych zwierząt oraz zasięg zaklęcia opisano w poniższej tabelce.

Ilość PM	Zasięg	MT	Liczba zwierząt
2	100 m	0	Rój owadów, k3 małych zwierząt (gady, płazy, małe gryzonie)
5	500 m	1	2k6 małych zwierząt, k3 średnich zwierząt (żbiki, rysie, kuny, wydry itp.)
8	1 km	2	2k6 średnich zwierząt, k3 dużych zwierząt
10	3 km	3	k6 dużych zwierząt lub jedno zwierzę magiczne
15	5 km	3	k3 zwierząt magicznych

Wybór konkretnego zwierzęcia należy do Bajarza. Czarodziej może zechcieć sprowadzić przedstawiciela konkretnego gatunku, kosztuje to jednak dalsze 3 PM i podnosi trudność o 1. Należy liczyć się też z tym, że wymagany akurat gatunek nie znajduje się w zasięgu przywołania.

Czas przybycia przyzwanego zwierzęcia zależy od jego szybkości i odległości, w jakiej się znajdował.

Szept Brokilonu

Grupa: zaklęcia ochronne
Koszt w PM: 8
Modyfikator trudności: 1
Żywiół: powietrze
Koszt w WPR: 30

Czas trwania: dzień
Sposób rzucania: G
Obrona magiczna: nie

Działanie: Jest to rodzaj magicznego alarmu, którym driady zabezpieczają kręte ścieżki swoich lasów oraz inne wymagające strzeżenia miejsca. Kiedy ktoś wejdzie na miejsce chronione tym zaklęciem, driada, która je rzuciła, odczuwa na swojej twarzy niezbyt silny podmuch wiatru, który pojawia się znikąd, niezależnie od pogody.

Nowe przedmioty magiczne

Bat wierzbowy

Cena: –

Opis: Przedmiot ten nie wygląda nadzwyczajnie: jest to kilka splecionych ze sobą wierzbowych witek, o długości ok. 120-150 centymetrów. Zostały one jednak zaklęte przez hamadriady tak, że każda trafiona nimi osoba odnosi k6 obrażeń. W rękach doświadczonej driady czy hamadriady jest to straszna broń. Bata takiego nie można nigdzie kupić; znane są jedynie dwa egzemplarze i oba znajdują się w posiadaniu druidów.

Płaszcz z liści

Cena: –

Opis: Ten płaszcz wytwarzają driady, działające „na pierwszej linii”, kryjące się w zaroślach i wypatrujące intruzów. Nie jest on tworzony z tkaniny, lecz splatanych z mniejszych i większych pędów, pomiędzy którymi umieszcza się liście drzew. Owinięta tym płaszczem driada jest praktycznie nie do zauważenia. Właściwie jej obecność może usłyszeć tylko wiedźmin po użyciu eliksirów, a i to dopiero wtedy, gdy dziwożona się poruszy. Płaszcz taki nadaje się do użycia bardzo długo, pod warunkiem, że jest systematycznie podlewany i wystawiany na słońce. W przeciwnym wypadku po prostu uschnie.

Purchawa

Cena: –

Opis: Te niezwykle grzyby, z wyglądu przypominające przerośnięte purchawki, stanowią kolejny element arsenału walczących z człowiekiem driad. Hoduje się je przez cały rok na specjalnych plantacjach. Zrywa tylko dorosłe okazy, stosownie do potrzeb. W razie potrzeby, driada ciska takim grzybem we wroga; pod wpływem uderzenia pęka on i rozsiewa w promieniu 5 metrów chmurę drobnych zarodników. Osiadają one w gardle i jamie ustnej, drażniąc drogi oddechowe i wywołując długi atak suchego kaszlu. Wszystkie osoby (nawet driady), które znajdą się w strefie rażenia, mogą tylko kasłać. Taki atak trwa przynajmniej przez jedną turę (tak długo zarodniki unoszą się w powietrzu). Jeśli ofiara ataku nie zwilży gardła, jego efekt trwa jeszcze jedną turę. Potem może już w miarę normalnie funkcjonować, choć nie-szczęśnika męczy jakiś czas drapanie w gardle i łzawienie. Najlepszym zabezpieczeniem przez zarodnikami jest chusta osłaniająca usta i nos.

Driady jako potwory

Driady i hermidriady nie tylko mogą być bohaterami gry. Bajarzy, którzy tego zapragną, zachęcamy do wykorzystania ich jako potwory, podobne tym opisanym w „Bestiach Kontynentu” (patrz W:GW, str. 159). Poniżej zamieszczamy charakterystyki tych istot, aby prowadzącemu łatwiej było z nich korzystać.



15

Driada

(zwana także dziwożoną)

Druga driada bezszelестnie wyłoniła się za otulonego jałowcami pnia sosny, nie więcej niż dziesięć kroków od niego. Chociaż była mała i bardzo szczupła, pień wydawał się cieńszy. Nie miał pojęcia, jak mógł nie zauważyć jej, gdy podchodził.

„Miecz przeznaczenia”

Przedstawicielka jednej ze Starszych Ras, bardzo blisko spokrewniona z elfami; niektórzy uważają ją wręcz za ich odmianę. Driady to swoiste leśne amazonki – wszystkie są drobnymi kobietami niezwyklej urody, często o dziwacznych kolorach włosów, na przykład zielonym, albo ziemistobrazowym. Zamieszkują leśne ostępy i zazdrośnie strzegą ich przed obcymi. Najwięcej mieszka ich w Brokilonie, gdzie zorganizowane są w matriarchalne społeczeństwo, na czele z jedynowładczą królową.

Driady mogą normalnie uprawiać seks i zachodzić w ciążę z ludźmi i elfami, jednak do spraw związanych z erotyką podchodzą w sposób niezwykle poważny, traktując je wyłącznie jako drogę ku prokreacji. Rodzą tylko dziewczynki.

Obecnie, niewiele jest driad czystej krwi. Coraz częściej w driady zostają zmienione porwane ludzkie dziewczynki. Po wypiciu narkotyku zwanego Wodą Brokilonu, tracą one pamięć o dotychczasowym życiu i – choć biologicznie pozostają ludźmi – są wychowywane i traktowane jak zwykłe driady.

Patrz też hamadriady.

Cechy

Ko: 3 Po: 4 Si: 2 Zm: 4 Zr: 3 Zw: 5

In: 3 Og: 2 Wo: 3

Żywotność: 29 (6/12/18/21)

Strzelanie: 5

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 2

Uniki: 4

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

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Zwykle brak.

Broń: Łuk driad (2k6+3).

Moce:

● *Nasłuchiwanie, spostrzegawczość, tropienie* – wszystkie na poziomie **świetnym**, *skradanie* – **legendarne**.

● *Dobre widzenie w ciemności*.

● *Dobra magia*; zna dowolne cztery z następujących czarów: *Burza igieł* (patrz str. 13), *Cierpienie drzew* (patrz str. 14), *Leczenie* (patrz **W:GW**, str. 99), *Oczyszczenie krwi* (patrz **W:GW**, str. 100), *Paszcza ziemi* (patrz str. 14), *Przywrócenie zdrowia* (patrz **W:GW**, str. 100), *Przyzywanie zwierząt* (patrz str. 14), *Szept Brokilonu* (patrz str. 14), *Uśpienie* (patrz **W:GW**, str. 103).

● Zna dowolne trzy z następujących manewrów strzeleckich (patrz str. 11): daleki strzał, dwie strzały, między płyty, namierzanie, strzał wielokrotny (musi wtedy znać dwie strzały), szachowanie.

PW: 31

PM: 23

Zwykle nie noszą ubrań, nie wytwarzają też żadnych dóbr. Rozmnażają się w sposób podobny do driad, rodząc tylko dziewczynki – jeśli jednak jedna z nich zajdzie w ciążę z człowiekiem, jej potomstwo będzie ludzkie.

Więź łącząca hamadriadę i drzewo sprawia, iż jeśli jedno z nich choruje albo cierpi, odczuwa to też drugie. Śmierć hamadriady powoduje też śmierć jej drzewa, uschnięcie tego drugiego również może być dla niej zabójcze, jednak częściej powoduje obłąd.

Cechy

Ko: 3 Po: 4 Si: 2 Zm: 4 Zr: 3 Zw: 5

In: 3 Og: 2 Wo: 3

Żywotność: 29 (6/12/18/21)

Strzelanie: 4

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 2

Uniki: 3

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

Obrona magiczna: 3

Zbroja: Brak.

Broń: Długi łuk (2k6+2).

Moce:

● *Więź z drzewem*.

● *Nasłuchiwanie, spostrzegawczość, tropienie* – wszystkie na poziomie **świetnym**, *skradanie* – **legendarne**.

● *Dobre widzenie w ciemności*.

● *Świetna magia*; zna dowolne pięć z następujących czarów: *Burza igieł* (patrz str. 13), *Cierpienie drzew* (patrz str. 14), *Leczenie* (patrz **W:GW**, str. 99), *Oczyszczenie krwi* (patrz **W:GW**, str. 100), *Paszcza ziemi* (patrz str. 14), *Przywrócenie zdrowia* (patrz **W:GW**, str. 100), *Przyzywanie zwierząt* (patrz str. 14), *Szept Brokilonu* (patrz str. 14), *Uśpienie* (patrz **W:GW**, str. 103). Umie też posługiwać się magią druidów, tak jakby posiadała **dobre modlitwy**.

● Zna dowolne dwa z następujących manewrów strzeleckich (patrz str. 11): daleki strzał, dwie strzały, między płyty, namierzanie, strzał wielokrotny (musi wtedy znać dwie strzały), szachowanie.

PW: 29

PM: 25

Hamadriada

Sadyba – zwana w bartniczym żargonie stanem – stała na wykarczowanej polanie, bartnik mieszkał w niej z matką, żoną i córką. Dwie ostatnie były kobietami o nieprzeciętnej, acz dziwnej nieco urodzie, ewidentnie wskazującej, że wśród przodków była driada albo hamadriada.

„Wieża jaskółki”

Bliska krewniaczka driady. Hamadriad jest jednak znacznie mniej niż kuzynek. Są również dziksze i nie tak agresywne jak driady. Wyglądem nie różnią się od krewniaczek, jednak prowadzą zupełnie odmienny tryb życia. Hamadriady nie łączą się w grupy – każda z nich żyje samotnie, w symbiozie z jednym, wybranym drzewem, którym się opiekuje i w pobliżu którego mieszka.



WILKI BROKILONU

Opowieść do gry wyobraźni

Jak zapewne już się zorientowałeś – lub wkrótce zauważysz – poniższa przygoda składa się z tekstów trojakiego rodzaju. Ten pisany zwykłą kursywą, to opis sytuacji, w jakiej właśnie znalazła się hanza; jest on gotowy do „przekształcenia” w bajanie. Fragmenty zwykłą czcionką to kulisy całej historii, które – przynajmniej przez czas jakiś – powinny być znane tylko prowadzącemu. Tekstami zawartymi w ramkach są tak zwane didaskalia, zawierające wskazówki dotyczące prowadzenia przygody, w tym doboru ilustracji muzycznej.

Miej zabawy. I nie połamcie karków.

Początek

Rok, w którym rozpoczyna się akcja tej przygody, nie jest istotny, choć przypuszczalnie mniej kłopotów przysporzy umiejscowienie jej w czasach przed nilfgaardzkimi najazdami. Co do pory roku – warto, aby była ciepła i sucha.

Inna sprawa jest z miejscem, albowiem ono z kolei jest dosyć istotne. W sposób, który pozostawiam przemyślności Bajarza, tudzież hanzy, jej członkowie powinni znaleźć się tuż po zmroku w całkiem niedalekiej okolicy lasu Brokilon, cieszącego się zasłużeniem złą sławą. Owa puszcza to zazdrośnie strzeżone królestwo driad, a w powszechnym mniemaniu, także wszystkich nieprzychylnych ludziom stworów. Nie od parady nazywa się ją Lasem Śmierci...

Didaskalia

- Prowadź w ciemnym pokoju, oświetlonym tylko blaskiem świec – najlepiej kilku. Gasząc i zapalając świece, możesz symulować zmiany oświetlenia, doświadczane przez hanzę. Jeśli nie lubisz grać po zmroku, bajaj w piwnicy lub dokładnie zasuń zasłony.
- Dobrze, abyś rozpoczęcie opowieści poprzedził tak zwanym „wstępem filmowym”. Często epicki film rozpoczyna się wprowadzeniem, zawartym w napisach pojawiających się na ekranie przy akompaniamencie muzyki (przykład to „Gwiezdne wojny”). Oczywiście, nikt nie wymaga od Ciebie pisania. Wystarczy, że włączysz spokojną i ponurą melodię, beznamietnym głosem lektora powiesz na przykład coś w rodzaju: „Mamy rok 1244. Niespokojny los i na równi niespokojne serca, wciąż złaknione nowej sławy, nowej przygody i podniecia, zapędziły Was aż na obrzeża Brokilonu. Miejsce to złe, ale Wy jesteście jednak młodzi, pewni siebie i nieświadomi jeszcze własnej śmiertelności...”. I tak dalej, i tak dalej.
- Przez resztę gawędy także racz graczy muzycznym tłem. Nie puszczaj jednak na okrągło jednej kasety lub płyty. Przed sesją ułóż sobie coś na kształt ścieżki dźwiękowej przygody, wybierając kilka utworów, ilustrujących określone wydarzenia ze scenariusza, oraz kilka „wypełniaczy” – uniwersalnych kawałków na pościg, walkę, strach...

Z której dokładnie strony Brokilonu? To już nie tak ważne, choć osobiście sugerowałbym te miejsca, gdzie znaleźć można jakieś ludzkie osiedla. Na przykład okolice Ósmej Mili.

Mamy drugą noc pełni, noc jest bezchmurna. Hanza znajduje się na gościńcu, wiodącym w rozsądnej odległości od Brokilonu – na tyle małej, aby na horyzoncie widniał wyraźny, czarny masyw lasu, który odcina się od nocnego nieba i nasuwa różne, niezbyt przyjemne myśli. Brokilon – miejsce zakazane. Do drzew wprawdzie daleko, ale nasi bohaterowie zapewne wiedzą, że nie tak dawno i tu szumiały ich liście. Wielu o tym zapomniało, ale nie driady. One nigdy nie zapominają... Chyba każdy z członków hanzy czuje dziwne mrowienie między łopatkami, właśnie tam, gdzie zwykle wbijają się strzały. Przypuszczalnie więc nasi dzielni awanturnicy śpieszą do najbliższej osady, aby tam poszukać schronienia.

Cóż, nie zdążą tam dotrzeć.

17

Napaść

Naszą hanzę zaatakują zbójcy, czatujący w pobliżu Brokilonu na spóźnionych, bogatych, albo po prostu pierwszych lepszych wędrowców. Ciężkie mamy czasy, a z czegoś wszak żyć trzeba...

Bandyci poruszają się konno i strzelają do ofiar z łuków. Słusznie uważają, że dzięki tej broni zrzucą winę na nieczne dziwożony albo służące im elfy. Plan zbójców jest prosty: jak wszyscy w okolicy, znają czarną legendę Brokilonu, wiedzą że nikt o zdrowych zmysłach nie zpuści się w owe knieje, szczególnie po zmroku. Pragną więc zamknąć naszych awanturników w kleszczach między sobą, a lasem i spokojnie ich dopaść. Zbójcy to młodziociana banda Edgara Butta, za którego głowę dostać można niezłą sumkę – choć prawdopodobnie ani jednego, ani drugiego nasi łowcy przygód nigdy się nie dowiedzą.

Jedno jednak pozostaje bezspornym faktem – *zniecka, wokół naszych awanturników zaczęła świstać strzały, co więcej, nadlatujące zgoła nie z tej strony, z której powinny, to znaczy nie od strony lasu. Miotać będzie je wychylająca się zza kęp wrzeszcząca wataha konnych, trudnych do zidentyfikowania postaci, szybko zbliżających się do awanturników i wyraźnie ich oskrzydlających. W dodatku, choć na świecie panuje mrok, a właściwie półmrok, napastnicy wcale nie wyglądają na driady.*



18

Butt będzie wraz z kompanionami gonił za hanzą, ostrzelując ją z łuków i raczej nie ryzykując walki wręcz. Jeśli jakiś dzielny wojak chciałby zaś zaryzykować walkę przeciw bandzie, zawróci konia i z bojowym okrzykiem runie na grantów; celnie miotane szypy wnet zamienią go w jeża.

Nasi awanturnicy prawdopodobnie nie są osobami o zdrowych zmysłach i mimo wszystko czmychną między brokiloniśkie drzewa, wołąc śmierć prawdopodobną od pewnej. Tym bardziej, że w powietrzu robi się wręcz gęsto od strzał, napastników jest też niemało (powiedzmy, że tak z dwa razy więcej, niż członków hanzy, a i pamiętaj, że strach oraz ciemność mnożą wrogów okrutnie). Oczywiście, nasi bohaterowie mogą spróbować się rozproszyć, ale w tym wypadku niewiele to pomoże – no, chyba że ludziom Butta, którym łatwiej będzie osaczyć mniejsze grupki.

Ech, naprawdę jest gorąco! Śmierć krąży w powietrzu, każdemu śmignięciu strzały towarzyszy strach. Nie wiadomo wszak, czy końcem owego śmignięcia nie będzie ból zadany przez wbijający się grot... Szypy niech lecą gęsto i często, mijają o włos, nawet szarpią ubranie i lekko ranią. Może jeden z nich ubije pod którymś z awanturników konia – i zmusi do błyskawicznego skoku na rumaka kamrata?

Słowem – jest gorąco. I coraz bliżej Brokilonu.

Didaskalia

- Opisując pościg używaj krótkich zdań, właściwie tylko ich równoważników. Nie wahaj się też – zamiast mówić „strzała leci/uderza” – wydać z siebie dźwięku w rodzaju „szuuu” albo „pac”.
- Scenę pościgu rozegraj przy szybkiej, ostrej, ale nie wesołej czy tryumfalnej muzyce. Świetnie nada się do tego jakiś rockowy kawałek.
- Gdy hanza wpadnie do Brokilonu, zgaś światło.

Wjazd do Brokilonu

I stało się! Hanza, czując oddech śmierci na plecach, wybrała rozpaczliwą ucieczkę w gąszcz Brokilonu.

Las w tym miejscu stoi równą, zwartą ścianą, poprzedzony tylko gładkim, trawiastym polem. Puszcza jest gęsta, ciemna i choć znać w niej księżycowy blask, jest on słabszy. Minie kilka chwil, zanim oczy bohaterów oswoją się z półmrokiem. Hanza poczuje się, jakby przechodziła z jednego świata do drugiego. Nawet ostatnie bandyckie strzały wbijają się tuż przed linią drzew... Za plecami zwykła, ziemiska noc, wokół awanturników zaś groźna cisza i ciemność. A z tej ciemności wyłaniają się powoli czarne, powykęcane kształty drzew, białe pasma mgieł lśniące w świetle miesiąca. A w tej ciszy brzmieć zaczną coraz lepiej słyszalne trzaski i szept. Czyje?...

To Brokilon. Las Śmierci. Miejsce zakazane. To puszcza, gdzie na intruza czeka tylko dziwożonia strzała, gdzie nawet elfy czują się nieswojo. Mieszkają tu wszak nie tylko driady, pełno też okrutnych potworów, stale dyszących żądzą mordu. Na niechcianych gości, poza strzałami, czekają też zastawione przez driady pułapki, o których aż strach wspominać...

W każdej chwili członkowie hanzy mogą spodziewać się świstu niosącego śmierć pocisku. Przekroczyli granicę, zza której mało kto wraca. Las wygląda na tyle upiornie, że perspektywa zawrócenia i starcia z bandą staje się niemal kusząca. Tym bardziej, że od czasu do czasu członkowie hanzy natykają się będą na spróchniałe kości, z których wciąż sterczą strzały.

Nawet wiedźminowi trudno się zorientować, gdzie czai się niebezpieczeństwo. W magiczną noc – taką jak ta – i w magicznym miejscu – takim jak to – jego medalion wciąż drży, wibruje, drażni. Jedna rzecz jest jednak pocieszająca, choć dziwaczna – każdy z bohaterów, a szczególnie elf czy wiedźmin,

wie, że po takim czasie, jaki hanza spędziła w Brokilonie, na pewno w jej stronę syknęłyby już ostrzegawcze strzały. A tu nic...Choć z drugiej strony, żaden ze śmiałków nie może pozbyć się przykrego uczucia, że jest obserwowany. Stale i bacznie.

To nie wszystko. Nie koniec zaskoczeń. Śmiałkowie wkrótce niemal potkną się o potwornie zmasakrowanego, na wpół zjedzonego trupa – niewątpliwie należącego driady. Potem będzie jeszcze jedno ciało. I jeszcze jedno. Rany wyglądają na zadane potężnymi kłami i pazurami... Ofiary na wyglądają na całkiem zaskoczone, na twarzach niektórych z nich zastygły jeszcze uśmiechy, teraz wyglądające dosyć upiornie.

I to nie koniec niespodzianek. W pewnym momencie śmiałkowie usłyszą za plecami cichutki trzask pękających gałęzi, a gdy się odwrócą, zobaczą przed sobą... mierzącą do nich z łuku driadę! Dziwożona wyglądać będzie na przerażoną, tak przerażoną, że nie zadbała nawet o to, by poruszyć się bezszelestnie. Driada wypuści strzałę, która pomknie wprost ku struchlałym śmiałkom.. i minie ich. Za plecami hanzy rozlegnie się zaś zwierzęcy ryk, a potem rumor. Driada zniknie nagle, niczym duch. Spojrzenie w stronę owego rumoru pozwoli dostrzec niewyraźnym zarys wielkiej, oddalającej się szybko sylwetki.

W ślad za ową sylwetką ciągnąć się będzie pasmo i zapach krwi, coraz rzadsze jednak – wreszcie zniknie. Tak samo „szlak” ze stratowanej trawy i połamanych gałęzi.

Nad ranem awanturników zmoże sen...

Didaskalia

- W chwili wkroczenia hanzy do Brokilonu zgaś światło. Zapalaj je stopniowo (teraz wiesz, po co kilka świec!), w miarę jak wzrok bohaterów przyzwyczaja się do mroku.
- Gdy hanza wkroczy do lasu, niech na chwilę zapadnie cisza. Niech kontrast między zgiełkiem pościgu a spokojem puszczy aż zadźwięczy w uszach. Potem opowieść o nocnej wędrowce po Brokilonie ubarwiaj ponurą, jednostajną i niepokojącą muzyką. Z własnych doświadczeń wiem, że świetnie nadają się do tego początkowe utwory z płyty „Serpent Egg” grupy Dead Can Dance. Raczej nie używaj nagrań ze zwykłymi odgłosami nocy, bo w Brokilonie noce są zawsze niezwykle.
- Spotkanie z driadą i dziwną istotą zaakcentuj nagłą ciszą.

O co chodzi I

W Brokilonie od nocy poprzedzającej przybycie bohaterów, grasuje wilkołak. Nie zwykły lykantrop, któremu driady byłyby nawet rade, albo szybko by z nim sobie poradziły. Bestia jest tym razem hybrydą, na poły efektem wilkołaczej klątwy, a na poły nieudanego, magicznego eksperymentu. Nie jest w tym monecie istotne, kto za tym wszystkim stał – zresztą po dziś dzień ukrywa się przed Radą i Kapitułą...

Potwór na codzień jest Aenem, wolnym elfem z Sodden, często odwiedzającym Brokilon, darzonym przez driady zau-

faniem, a nawet wspomagającym je podczas rajdów na ludzkie osiedla. Świadomy swojej klątwy, unikał przebywania w puszczy podczas pełni. Traf chciał, że osaczony przez bandytów Butta znalazł się w podobnej sytuacji co śmiałkowie – i musiał zbiec do Brokilonu. Było mu na tyle łatwiej, że w owej puszczy właściwie nie miał się czego obawiać. Jako że pełnia już trwała, klątwa dała znać o sobie, w potwornej męce zmieniając Aena w bestię, głodną i żądną krwi.

Nie kierowany już rozumem, ale czystym instynktem, napadł tejże nocy na kilka driad, wzbudzając wśród nich niesłychany popłoch. Obeznany bowiem z Brokilonem i zwyczajami dziwożon, zdolny był podchodzić je i atakować znienacka, nie pozostawiając szans na obronę.

Bestia przetrzebiła driady, nie tak bardzo, aby całkiem zaniedbały pilnowania swoich rubieży. Ujrzały one jednak, że członkowie hanzy nieźle radzą sobie w gęstwie i w ich głowach zaświtał pomysł, aby posłużyć się nimi w polowaniu na potwora. Albo jako myśliwymi, albo przynajmniej jako przynętą. Dlatego pozwoliły im żyć, a nad ranem – uśpiły magicznym oparem...

W niewoli driad

Gdy rankiem awanturnicy się przebudzą, pierwsze, na co zwrócą uwagę, będzie okropny ból głowy (efekt narkotycznego snu). Drugim – otaczający ich wianuszek milczących, ponurych kobiet, odzianych w zielonkawę szaty, o twarzach pomalowanych maskującą barwiczką. Driady trzymają w dłoniach napięte łuki, wycelowane wprost w bohaterów. Jedna z nich, łamanym wspólnym, nakaże im wstać, inna odbierze broń i skrępuje na plecach ręce, przywiązując wszystkich do wspólnego, długiego postronka. Jeszcze inna zawiąże bohaterom opaski na oczach. Potem śmiałków czeka pędzenie przez las – jak, nie przymierzając, bydło. Driady milczą i poruszają się niezwykle cicho. Nie odpowiadają na ewentualne pytania albo zaczepki. W pewnym momencie bohaterowie zorientują się też, że jedyne hałasy wydają właśnie oni...

Po nużącej wędrowce, wypełnionej bólem głowy i zmęczonych mięśni, karawana stanie. Jeńcom zostaną zdjęte przepaski z oczu. Awanturnicy zauważą, iż są na niewielkiej polanie, ciasno otoczonej grubymi pniami drzew. Tak ciasno, że wyglądają jak ściany. Pośrodku tejże polany, na samotnym, omszałym głazie, siedzi drobna driada, odziana w zwiwną, jasnozieloną szatę. Ma zielone włosy i także oczy – niezwykle wielkie i błyszczące. Jej głowa dumnie uniesiona jest ku górze. Poważne, ostre rysy i zdecydowane usta zdradzają osobę władczą i bezwzględną. Dobrze to nie wróży...

Konary drzew otaczających polanę, łączą się nad głowami bohaterów, tworząc zieloną liściastą kopułę.

Driady szybko, szybciej niż zajęłoby to zwykłemu śmiertelnikowi, zdejmują awanturnikom pęta. Wcale jednak nie oznacza to, że są wolni. Baczne spojrzenia strażniczek i bezbłędnie wycelowane łuki pozbawiają wszelkich złudzeń. Poza tym każdy z bohaterów mógłby przysiąc, że wśród pozornie cichych i spokojnych drzew czają się całe zastępy dziwożon.



Strażniczki zmuszają bohaterów do klęknienia. Driada siedząca na kamieniu odzywa się do nich – głos ma zimny, władczy.

Przedstawia się jako Sinead, służka i głos Ethne, pani Brokilonu, której to samej duma nie pozwala zniżać się do rozmowy z bandą szubrawców, gwałcących świętą granicę puszczy. Tylko swemu olbrzymiemu szczęściu, znamionującemu však istoty głupsze i niższe, śmiałkowie zawdzięczają życie. Jeśli w hanzie jest jakiś elf (ale nie półelf) lub wiedźmin, Sinead aroganckim tonem doda, że nie strzelano tylko dlatego, by przypadkiem nie ugodzić kogoś ze Starszej Krwi – albo przyjaciół tejże. Choć z drugiej strony nie wie, czy nie należy zabijać za bratanie się z dh'oine...

Obraziwszy hanzę, ukazawszy jej niemoc i małość wobec potęgi Brokilonu i wszechmocy driad (być może wspomni też o licznych pułapkach i czających się w puszczy monstrach), pokrótce wprowadzi bohaterów w problem lykantropa. Naturalnie robić to będzie cały czas tym samym, władczym i aroganckim tonem. Właściwie powie tylko, iż od wczorajszego dnia w tej części lasu grasuje dziwaczny i groźny potwór, którego trzeba jak najszybciej unieszkodliwić, burzy bowiem naturalną równowagę.

Uwaga: Driada nie ma pewności, że potworem jest wilkołak, choć taka możliwość wydaje się jej najbardziej prawdopodobna. Raczej ogólnie (jeśli w ogóle) opowie o stratach wśród driad i ich bezsile. Zachowa też dla siebie wieść, iż nasi bohaterowie stanowiąc będą przynętą na potwora. Zaproponuje zaś prosty, choć niełatwy wybór. Polowanie najbliższej nocy, póki jeszcze trwa pełnia, bestia jest aktywna i przez to łatwiejsza do wytropienia – albo natychmiastowa śmierć.

Śmiałkowie otrzymają z powrotem swoją broń. Być może także jeden słynny, liściasty płaszcz (patrz str. 15). Dostaną kilka srebrnych kordów i strzał o srebrnych grotach. Ile? Po-

wiedzmy, że tyle, aby każdy z bohaterów miał jedną sztukę srebrnej broni. Nieco dziwne takie skąpstwo wśród dziwożon, mogących mieć na zawołanie wspaniały srebrny oręż z leśnych grobowców... Po co jednak marnować kruszec dla przynęty? Członkowie hanzы otrzymają też dwie driady, jako przewodników – a przede wszystkim strażniczki.

Sinead nie będzie odpowiadała na pytania, chyba że dotyczą one spraw związanych bezpośrednio z bestią.

Towarzyszek grupy, na wezwanie Sinead, wyjdą z drzewnej ściany, niemal tak, jakby pojawiły się z nicości – w rzeczywistości doskonale ukryły się za pniami. Obie dziwożony wyglądają identycznie: odziane w zielono brązowe tuniki, drobne, o brązowych włosach i zielonych oczach. Obie ścisną krzepkie łuki, na plecach mają kołczany, a z cholew wystają im rękojeści noży.

Didaskalia

- W Brokilonie jest właśnie dzień, zapal więc światło.
- Jeśli wiesz, że nie narazisz się w ten sposób na śmieszność, odgrywając driady, narzuć na siebie płaszcz albo kurtkę w maskujący wzór.
- Jako ilustrację muzyczną wykorzystaj spokojne, nieco mistyczne melodie, takie jakie zwykle określa się mianem muzyki „new age”. Ewentualnie zawsze możesz użyć nagrań Eny albo Clannadu (szczególnie z płyty „Legend”).
- Dodatkowo pobudzisz wyobraźnię graczy, pokazując im wycięte z kalendarzy zdjęcia leśnych gęstwin i mateczników. Aby wywołać odpowiedni, skojarzeniowy obraz, przyrównaj Brokilon do ponurego, magicznego lasu znanego z jakiegoś filmu. Przykłady: „Legenda”, „Robin Hood – Księżę Złodziei”.

Przed łowami

Po rozmowie, a właściwie monologu wygłoszonym do hanzы, Sinead odejdzie, dosłownie wtapiając się w ścianę lasu. Resztę dnia członkowie drużyny spędzą na polanie, w towarzystwie grupki driad, w tym i przydanych im towarzyszek. Te ostatecznie, jak się okaże, władają wspólnym, choć słabo. Są też przyjaźniejsze od Sinead; choć do bycia prawdziwie miłymi wiele im brakuje. Odpowiadają jednak na pytania bohaterów (nie zdradzają sekretów Brokilonu) i nie są szczególnie wyniosłe, choć trzymają awanturników na dystans.

Imiona owych driad to Nuala i Fiona, bardzo trudno jednak rozróżnić, która jest którą.

Przed łowami, członkowie hanzы będą pewnie chcieli dowiedzieć się kilku rzeczy. Oto one, wraz z przykładowymi odpowiedziami/wskazówkami. Wiadomości te poznają głównie dzięki wypytывaniu się dziwożon. Wątpliwe, aby udzieliła ich Sinead. Żadna z driad nie odpowie wprost na zadane wprost pytanie, niechętna wyjawianiu przykrych prawdy. Informacje zawarte będą w półsłówkach, przenośniach, wymownych spojrzeniach.

Didaskalia

- Trwa dzień, światło winno więc być zapalone.
- Jako tła muzycznego używaj tej samej, mistycznej muzyki, co dotychczas.

Od kiedy?

- Bestia atakuje od przedwczorajszej nocy, pierwszej nocy pełni.
- Wcześniej zdarzały się już ataki lykantropów, jednak żaden potwór nie zabił tylu driad w tak krótkim czasie.

Kto za tym stoi?

- Żadna z ofiar nie stawiała oporu, została zupełnie zaskoczona. A driady niełatwo jest zaskoczyć, nawet wilkołakom.
- Jeśli bohaterowie mają odrobinę krwi pozostawionej przez rannego potwora, driady zidentyfikują ją jako krew elfa.

Gdzie szukać potwora?

- Ataki miały miejsce w tej części lasu, do której wkroczyli uciekający przed bandytami śmiałkowie. Jednak to o nich nie świadczy – stwór mógł się wszak przemieszczać.
- Wilkołak został ranny, krwawił, co znaczy, iż jest wrażliwy na srebro. Być może nie odbiegł daleko i znajduje się w pobliżu miejsca, gdzie go postrzelono.

Jeżeli jesteś pewien, że podołasz trudnemu zadaniu, a Twoja hanza podejdzie do sprawy bez głupawych chichotów, zaryzykuj rozegranie płciowego zbliżenia śmiałków-mężczyzn z dziwożonami. Jak wiadomo, dziwożony często wykorzystują schwytanych samców do przedłużenia gatunku, czasem darowując im zamian za to życie. A czasem nie...

Pamiętaj, że taki akt nie nic wspólnego z miłością ani zmysłową erotyką. To rzecz traktowana przez driady śmiertelnie poważnie, jak obowiązek. Wszystko odbędzie się szybko, w ciszy i mechanicznie.

Sceny ewentualnego zbliżenia z driadami nie ilustruj muzyką – opowiedz ją beznamiętnym głosem, nie siląc się na wyszukane sformułowania. Staraj się odrzucić wszelki romantyzm.

Poniższy przebieg wypadków jest jednym z wielu możliwych, których ilość ogranicza tylko wyobraźnia graczy. Tuszę jednak, że zawarte tu informacje w ten czy inny sposób przydadzą się w każdej wersji niniejszej opowieści.

Polowanie

Gdy zapadnie zmrok, hanza wraz z dwójką driad zagłębi się ostępy Brokilonu. Zagłębi się powoli, ostrożnie i cicho.

Didaskalia

- Mów szeptem.
- Podczas wędrówki przez Brokilon miej zapaloną tylko jedną świeczkę; jeśli używasz innego źródła światła, staraj się, aby było mocno przytłumione. W miarę możliwości nie puszczaj muzyki, scenę zilustruj nagraniami odgłosów nocy.

Jedna z dziwożon zostanie ze śmiałkami, druga, niewidoczna, krąży wokół drużyny, strzegąc jej i patrolując okolicę. Oświetlona bladym, księżycowym światłem gęstwina nadal wygląda groźnie i ponuro, jednak towarzystwo jej gospodyni czyni puszczę... nieco oswojoną. Bardziej niż upiorne miejsce przypomina teraz zaklęty, bajkowy las. Coś tam szumi i trzaska, gdzieś po hukuje sowa... Ale to coś trzyma się z daleka od przewodniczki-dziwożony.

Chyba, że jest to właśnie to coś. Coś zabijającego driady.



Prowadź drużynę w głąb Brokilonu, każ jej przedzierać się przez kłujące chaszcze, brodzić w błocie, przechodzić przez rozległe polany, przecinać strumienie. Wskazane jest, aby bohaterowie ujrzeli cielesne szczątki nieznanymi pechowców, wiszące na miejscowych pułapkach – na przykład przyszpilone kilkoma włóczniami do drzewa albo za nogi zwisające z gałęzi. Jeszcze bardziej wskazane, by co jakiś czas wyraźnie zaniepokojona driada nakazywała bohaterom szczególną ciszę i spokój – a oni widzieli przewalającą się w pobliżu sylwetkę jakiegoś potwora, choć nie tej bestii, której szukają.

Didaskalia

- Opisując atak bestii, krzycz chrapliwie, mów szybko, równoważnikami zdań. Nie wahaj się warczeć albo po prostu ryczeć. Nie obawiaj się też wykrzywić twarzy w brutalny grymas.
- Walkę z potworem rozgrywaj jako spotkanie z bohaterem pierwszoplanowym.
- Jako ilustracji muzycznej użyj mocnej, brutalnej i mrocznej muzyką. Mi osobiście idealnym wydaje do tego szybki *death metal*.

Pierwszy atak

Teraz pora na sceną gwałtowną, która otrząśnie hanzę ze znużenia wędrówką. Niechaj wydarzy się ona w chwili, kiedy grupa dotrze w pobliżu miejsca, gdzie mógł schować się zraniony lykantrop. Aby dodać scenie smaczku, do spotkania dojdzie, gdy bohaterowie pokręcą się już w okolicy z napiętym do granic wytrzymałości nerwami wypatrywać będą bestii.

Prowadząca grupę driada jeszcze raz przystanie i nakaże absolutną ciszę. Członkowie hanzy ponownie zauważą przemykający w pobliżu ciemny kształt, nawet podobny do poprzednich. Usłyszą jednak głośniejszy rumor, a co za tym idzie – jego źródło, zbliżające się do nich. Driada błyskawicznym, prawie niedostrzegalnym ruchem, wyszarpienie strzałę z kołczanu i nałoży ją na łuk. Potem krzyknie coś w mrok, w Starszej Mowie.

Po chwili, kilka metrów przed bohaterami, gęszcz dosłownie eksploduje. Śmiałków zasypią drzazgi i liście, drobne odłamki drewna zapewne nieco ich pokaleczą. Jednak zanim zdążą zwrócić na to uwagę, niemal omdleją od zwierzęcego smrodu, buchającego w rozwartego pyska wielkiej bestii, stojącej tuż obok. Pysk jest okazały, wilczy, pełen imponujących, zębisk, lśniących w księżycowej poświacie. Reszta cielska, choć raczej humanoidalna, węzlasta i aż

rozdęta mięśniami, również wywołuje nieodparte skojarzenia z wilkiem.

Bestia stoi na tylnych łapach i wodzi żółtymi ślepiami po struchlałych bohaterach. Wyraźnie szykuje się do skoku, jednak, gdy jej wzrok pada na driadę, na pysku, niczym na twarzy, wyraźnie widać zdumienie.

Po chwili rzuca się na grupę.

Pozwól wszystkim (także driadzie) przez chwilę powalczyć; niech bohaterowie kilka razy dosięgną potwora i niech potwór też nieco ich poharata. Nie, nie zadawaj żadnej ze stron poważnych ran – wystarczy tylko, aby adwersarze poczuli, że to prawdziwa walka, a nie jakaś przepychanka.

Po kilkukrotnej wymianie ciosów, towarzysząca hanzie dziwożona zagwizdże specyficznym, świergoczącym trelem.

Nagle na bestię opadnie połyskująca srebrnymi niemi sieć. Z koron drzew otaczających miejsce zdarzenia pofruną strzały, dziesiątki strzał. Wbiją się w potwora jak szpilki w poduszkę, naszpikują go dokładnie. Bestia zawyje przeciągle... i znieruchomieje. Jej kontury zamażą się, zadrzą, niczym obraz widziany przez gorące powietrze. Po chwili, zamiast potwora, na ziemi leżeć będzie zmasakrowane ciało. Szczątki elfa Aena. Towarzyszka hanzy wyda stłumiony okrzyk zdziwienia.

Z gałęzi zwinnie zeskoczą driady, odziane w dziwaczne płaszcze, wyglądające jakby splecione z liści i gałązek. Dziwożony bez słowa wyszarpią z trupa szypy, których groty zalśniły srebrem. Za pośrednictwem towarzyszącej bohaterom driady (zawsze będzie przy nich tylko jedna!) odbiorą hanzie pożyczony srebrny oręż. Potem zawiną truchło w sieć i zabiorą ze sobą, bezszelestnie znikając w czeluściach lasu. Nie interesują się ewentualnymi ranami odniesionymi przez awanturników. Sprawa załatwiona...

A hanza z bolesną jasnością uświadamia sobie, że była tylko przynętą, kupą chodzącego mięsa, mającego osłabić czujność lykantropa – przed osobnikami Starszej Krwi mającego się zwykle na baczności....

Ale to jeszcze nie koniec.

Powrót z łowów i drugi atak

Driady znikną w kniei tak nagle, jak nagle się pojawiły, pozostawiając bohaterów tylko z dwoma strażniczkami (dziwożona



patrolująca okolicę po raz pierwszy od dłuższego czasu znajduje się w tym samym miejscu, co jej towarzyszą. Przewodniczek podadzą śmiałkom linę i każą się jej trzymać ze wszystkich sił, ostrzegając, że od tego zależy ich życie. Potem jedna z driad przewiązuje naszym awanturnikom oczy. Pod karą nagłej i bolesnej śmierci, zakazuje zdejmowania opasek.

Rozpoczyna się marsz – przypuszczalnie powrotny, ale czy na pewno? Członkowie hanzy, szczególnie ci karmieni od dzieciństwa opowieściami o okrucieństwie dziwożon, mogą podejrzewać, że teraz zechcą się one pozbyć niewygodnych świadków.

Są w błędzie, choć taki plan faktycznie istniał, w końcu odstąpiono jednak od tego zamiaru. Naszych bohaterów odprowadza się właśnie na skraj Brokilonu.

Przewrotna fortuna sprawi, że łatwo tam nie dotrą... Po kilkunastu minutach marszu, bardziej podskórnie, niż zmysłami, bohaterowie odczuwają czyjąś obecność. Złą, wrogą. Wiedźmiński medalion drgnie mocniej niż zwykle...

Potem będzie już tylko świst powietrza, odgłos uderzenia i krótki, kobiecy krzyk. Potem chluśnięcie ciepłej cieczy, opryskujące twarz. I cisza. Którą rozerwie nowy krzyk, też kobiecy, ale przeciągły i drgający.

Przypuszczalnie któryś z bohaterów nie wytrzyma i w końcu zerwie opaskę, jeśli jednak wszyscy udawać będą twardego, w przetestuj ich zimną krew (ST 5).

Ten, kto zerwie opaskę, ujrzy jedną z driad, Fionę albo Nualę, całą poplamioną krwią. Ciecz spływająca po obliczach bohaterów to także krew. Twarz dziwożony wykrzywia przerażenie, kobieta kurczowo tuli coś, co niewątpliwie było kiedyś drugą driadą. Teraz to tylko poszarpane zwłoki z przegryzionym gardłem.

Driada po dłuższej chwili uspokoi się sama, a tym, którzy będą chcieli ukoić ją dobrym słowem, po prostu każe się zamknąć. Tym zaś, którzy spróbują ją na przykład przytulić, wymownie pogrozi nożem. Dopiero po długich namowach, niechętnie i łamiącym się głosem opowie, jak to patrolując okolicę, nagle usłyszała krzyk Fiony (teraz wiadomo, która driada jest którą). Czym prędzej przybiegła i zastała tylko trupa. Jest zrozpaczona i wściekła.

Jej złość, choć teraz tylko irracjonalnie, coraz bardziej kieruje się przeciw bohaterom. Nie ukrywajmy – musi się wyżyć. Oczywiście, nie ma mowy o jakiejś napaści z jej strony, ale czuć coraz wyraźniejszą niechęć.

Przykrywszy trupa gałęziami i liśćmi, Nuala rusza z hanzą w dalszą drogę. Nie zakrywa już oczu bohaterom, jednak prowadzi ich tak pokrętnymi ścieżkami, że trzeba było cudu, aby spać. Złazcza nocą... Stale idzie z bohaterami, starając się mieć ich na oku i przebywać w bezpiecznej odległości. Co więcej, tak jak nigdy dotąd, cały czas trzyma w pogotowiu napięty łuk. I to raczej skierowany bardziej przeciw hanzie, niż czemuś, co może skrywać puszcza... Słowem, coraz wyraźniej widać, że podejrzewa o coś naszych śmiałków. I to nie byle co, a zapewne współpracę z kolejną bestią.

O co chodzi II

Jak wiadomo, nieszczęścia zwykle chodzą parami. Podczas akcji chwytania potwora, drobne rany otrzymała też Nuala. Nie przejęła się nimi zbyt, bowiem tylko bezzębne dziady bajają, iż w ten sposób zarazić można się lykantropią. Wszak gdyby tak było, po świecie chodziłyby same wilkołaki.

Niestety, w każdej legendzie jest ziarno prawdy. A każde ukąszenie zmiennokształtnego niesie groźbę przeniesienia klątwy, nikłą, ale jednak. Nuala miała zaś sporego pecha, o czym przekonała się jeszcze tej nocy... Przemiana nastąpiła szybko i nagle, trwała jednak wystarczająco długo, aby driada zdołała zagryźć Fionę. Ocknęła się przy jej zwłokach, cała zachlapana krwią, zupełnie nieświadoma tego, co się stało. Ujrzała tylko trupa towarzyszki i krew, wszędzie pełno krwi. Na sobie, na trupie, na bohaterach. Była – i jest nadal – przerażona, a w swym przerażeniu podejrzenia kieruje ku bohaterom. Nie zabija ich jednak od razu, posłuszna rozkazowi odprowadzenia jeńców całych i zdrowych do krawędzi lasu.

Nie ma zresztą przy sobie srebra, które zużyła na walkę z poprzednim wilkołakiem. Jedyna jej broń to kilka mizernych, zaszuszonych pęczków tojadu...

Podejrzenia

Nuala podejrzewa – a ze strachu i żalu właściwie jest pewna – że któryś z członków hanzy to wilkołak. W końcu nie wytrzyma i ostrymi słowy (np. „Ty wilczy pomociu”) zdradzi owe podejrzenia.

Nie trzeba dodawać, że atmosfera stanie się wówczas niezwykle nerwowa... Wszak w chwili mordy bohaterowie mieli zasłonięte oczy, krew ochlapała ich wszystkich. Nie wiadomo więc, czy potworem nie jest przypadkiem towarzysz, przyjaciół...

Bądź, Bajarzu, okrutny i upatrzywszy sobie jednego z graczy, spróbuj stopniowo przekonywać go, że to właśnie jego

Didaskalia

- Aby graczom zrobiło się naprawdę nieprzyjemnie, każ im zasłonić oczy i gdy na hanzę chluśnie krew, zniecierli ich odrobiną ciepłej wody.
- Niech znowu zapanuje ciemność, zgaszone zostaną wszystkie bądź prawie wszystkie świece, a w tle rozbrzmiewa dramatyczna, ponura i nieco niepokojąca muzyka. Takową znaleźć można chociażby na ścieżkach dźwiękowych takich filmów jak „Michael Collins”, „Dracula” czy „Wywiad z wampirem”.
- Niechęć i podejrzliwość driady odgrywaj raczej językiem ciała, niżli słowem. Na przykład, wypowiadając jej kwestie (nie związane z tematem), obdarzaj graczy ponurym spojrzeniem spoza łba.

Didaskalia

- Daj graczom do skosztowania prawdziwe zioła, oczywiście nie tojad! Wystarczy mięta, tymianek albo zwykły szczypior.
- Na podkład muzyczny dobrze nadają się ponure chóry, osobiście polecam twórczość Zbigniewa Preisnera (szczególnie muzykę do filmu „Podwójne życie Weroniki”).

postać jest wilkołakiem. Ponury nastrój, jaki właśnie zapanał wśród śmiazków, sprzyja przecież rozmaitym myślom, które przerażony awanturnik wziąć może za objaw lykantropii. Grupa zapewne długo nie jadła porządnego posiłku, podawana jest wzmoczonemu wysiłkowi fizycznemu – na pewno nasz bohater poczuje apetyt na mięso... Jeśli ma jakiś srebrny przedmiot i dotknie go, pierwszym, co poczuje, będzie bolesny chłód oziębionego przez noc metalu. Skąd ma wiedzieć, że lykantropa srebro pali w inny sposób? I tak dalej, i tak dalej...

Jeśli jesteście, Bajarzu, jeszcze okrutniejszy, owe straszne podejrzenia niezależnie podsuwaj większej ilości bohaterów, oczywiście dyskretnie, w taki sposób, aby żaden gracz nie wiedział o tym, co wyrabiasz jego koledze...

Wreszcie, Nuala wytrzyma i postanowi zdemaskować potencjalnego wilkołaka. Nikogo z członków grupy nie poprosi o pomoc – nie wie wszak, który z nich jest potworem... Należy pamiętać, że pełna strachu ma problem z logicznym myśleniem. Nawet wiedźmin wyda jej się podejrzany (wszak nosi znak wilka no i a nuż istnieją wilkołaki odporne na srebro, albo nie działa ono na wiedźmińskie wilkołaki?).

Driada każe się zatrzymać hanzie, i nie spuszczać jej z oka, sięgnie do sakwy, gdzie trzyma tojad. Bardzo się przeraża, gdy poczuje, jak niemiły jest on jej skórze, jak parzy niczym pokrzywa. Gwałtownie cofnie dłoń i zacznie szybko oddychać, próbując się uspokoić.

Teraz już wie, kto jest drugą bestią. I wiedza ta jest dla niej straszna.

Dziwaczne zachowanie driady zapewne nie umknie uwadze członków hanzы...

Tymczasem Nuala, szybko wdzienie grube, strzeleckie rękawice i ponownie sięgnie po tojad. Do jednego z pęczków cichaczem wetknie zioło wywołujące torsje. Następnie przyzwie jeńców i da każdemu po pęczku, każąc go rozgryźć. W drugiej dłoni trzyma nóż. Najpierw sama uda, że gryzie ziele, w rzeczywistości tylko zbliży je ust. Nie trzeba chyba dodawać, że tojad z wymiotnym ziele „wylosuje” bohater podejrzewający, że to on może być lykantropem.

Tak na zakończenie rozdziału i na wszelki wypadek – istnieje kilka rzeczy, które gracze mogą, ale nie muszą dostrzec u driady-wilkołaczki. Wszystko zależy od poziomu ich wścibstwa, humoru Bajarza, a także ewentualnych umiejętności ułatwiających baczne przyglądanie się (stopień trudności 4).

Rzeczy owe to:

- Wspomniana już dziwna reakcja na tojad.

- Niewykluczone, że da się zaobserwować jeszcze dziwniejszą reakcję na srebro.
- Nieco silniejsze niż zwykle drganie wiedźmińskiego amuletu w pobliżu driady.
- Przez ułamek chwili wydać się może, że oczy driady błyszczą w mroku. Ale może to tylko odbicie księżycowego światła?

fatszywy wilkołak, prawdziwy wilkołak

Gdy rzekomy wilkołak zacznie wymiotować po zjedzeniu tojadu, najpierw zapadnie przerażająca cisza. A potem rozpęta się piekło. Driada rzuci się nań z nożem i chybi. Przyczai się do nowego skoku. Członkowie hanzы zapewne też rzucą się nań ze wszystkim, co mają pod ręką – albo usiłując go zabić, albo przynajmniej skrepować. Nuala będzie ochoczo im pomagać. Nieszczęsny bohater zapewne niemal oszaleje ze strachu. Może wywiąże się krótka, bratobójcza walka?

Jeśli tak, nie pozwól, Bajarzu, na śmiertelne czy nawet poważne rany. Pokaż za to wyraźnie, iż naszego śmiałka jak najbardziej rani zwykły oręż.

Pozwól także dostrzec hanzie tojad wypadający z niedomkniętej torby driady. Ten sam tojad, który ponoć skosztowała. I to całkiem nienaruszony.

Dopiero teraz zacznie się prawdziwa zabawa... Przerażenie driady dojdzie zenitu. Silne mocje i księżycowe światło to piorunująca mieszanka. Nagle przyjdzie czas Przemiany. Mordu i czerwonej mgły...

I cóż można tu napisać? Że rozgorzeje bój? Prawdopodobnie dla którejś ze stron śmiertelny, a na pewno niezwykle ciężki? Bo przecież prawdopodobnie cały oręż naszych dzielnych wojowników to pęczki tojadu i odrobina srebrnej biżuterii, tudzież monet. No, może jeszcze odrobina magii...

Tak, Bajarzu! To nie zwykła walka – tu trzeba będzie uciekać, kombinować... Jesteśmy wszak w Brokilonie, ten las sam jest wielką bronią! Może uda się zwieść potwora w pułapkę driad, albo na bagna, może uda się go poważnie zranić posiadanymi, skromnymi środkami? Albo naprowadzić na inną bestię? A może nawet uda się go przetrzymać do świtu, który wszak jest już niedaleko? Na bogów, jakież to byłoby przeżycie, ciągła ucieczka i ukrywanie się, bestia przechodząca tuż, tuż... Nie trzeba wiedźmińskich Zmian, aby z czegoś takiego wynieść całkiem siwą głowę...

Nie zapominajmy, że Nuala to młody wilkołak, choć działający instynktownie, jeszcze nie obeznany z nowym ciałem i nie tak groźny jak stare, doświadczone monstra...

A po wszystkim, rankiem, po tych co przeżyją przyjdą driady, opatrzą najpoważniejsze rany i odprowadzą ich na granicę lasu.

I zabronią doń wracać. Nigdy.

Barwa słońca wschodzącego nad Brokilonem, bardziej niż zwykle przypomina kolor krwi.

To czego nikt nie lubi, a czasem się przydaje

Grasant bandy Butta

Cechy

Ko: 2 Po: 2 Si: 3 Zm: 2 Zr: 1 Zw: 3

In: 1 Og: 1 Wo: 1

Żywotność: 26 (7/14/20/26)

Rzucanie: 2

Strzelanie: 3

Walka bronią: 2

Walka wręcz: 2

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/4/4

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

Zbroja: Przeszywanica 1.

Broń: Miecz (k6+6), łuk krótki (3k3+1).

Typowa driada

Patrz str. 15.

Pierwszy wilkołak: Hen

Cechy

Ko: 5 Po: 4 Si: 5 Zm: 5 Zr: 3 Zw: 4

In: 2 Og: 0 Wo: 2

Żywotność: 40 (10/20/30/40) [Aktualnie ma 10 ran]

Walka wręcz: 4

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 4

Zbroja: Brak.

Broń: Kły (k6+2xSi) i pazury (2k6+2xSi).

Moce:

- Odporny na żelazo.
- W rundzie może atakować albo pazurami, albo gryźć.

Drugi wilkołak: Nuala

Cechy

Ko: 4 Po: 3 Si: 4 Zm: 5 Zr: 3 Zw: 4

In: 2 Og: 1 Wo: 2

Żywotność: 33 (9/18/26/33)

Walka wręcz: 4

Uniki: 3

Obrona fizyczna (dystans/wręcz): 2/6

Obrona magiczna: 4

Zbroja: Brak.

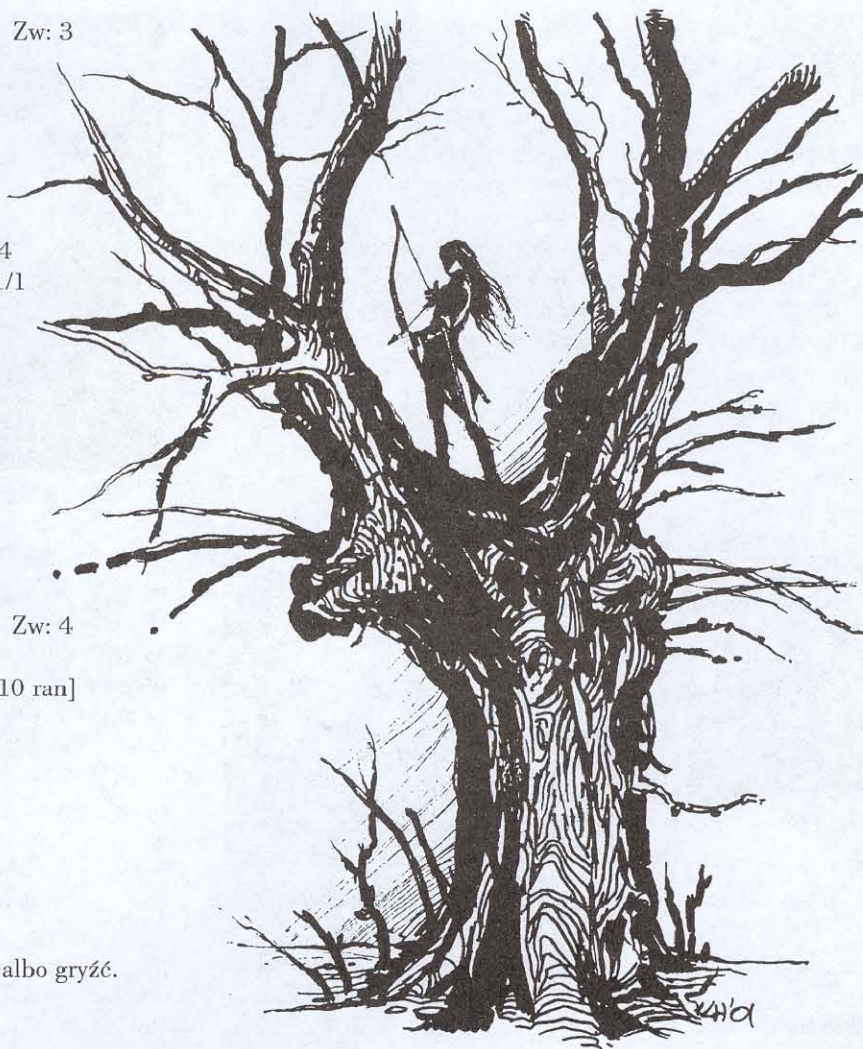
Broń: Kły (k6+Si) i pazury (2k6+Si).

Moce:

- Odporny na żelazo.
- W rundzie może atakować albo pazurami, albo gryźć.

PW: 13

PM: 0



PREMIERA

„Wiedźmina: gry wyobraźni”

Książki Andrzeja Sapkowskiego cieszą się nadal ogromną popularnością i to pomimo tego, że pierwsza z nich pojawiła się wiele lat temu na naszym rynku. Autor oficjalnie jest nazywany „mistrzem polskiej fantasy”. Myślę, iż nie ma w tym ani krztyny przesady. Dlatego nikt się nie zdziwił, gdy na sieci pojawiły się plotki o tym, że ma powstać film na podstawie twórczości Asa. To była jedynie kwestia czasu, by ktoś wydał grę RPG rozgrywaną się w świecie wiedźmilandu. Tym kimś było wydawnictwo MAG, które wykorzystując wzmocnienie popularności sagi o wiedźminie, na dwa tygodnie przed premierą filmu wypuściło do sprzedaży podręcznik do systemu opartego na prośbie Mistrza.



Michał Marszałik, ARTUT, Wiedźmin i Tomek Kreczmar.



Empik Gigastore (miejsce premiery gry) z XXX piętra PkiN.

I tak 19 października 2001 roku odbyła się w warszawskim Empiku Gigastore premiera długo oczekiwanego systemu „Wiedźmin: Gra Wyobraźni”, wydanego oczywiście przez MAGa. Impreza reklamowana była z dużym wyprzedzeniem zarówno w czasopiśmie, jak i na sieci, więc zjawili się wielu eRPeGowców i fanów twórczości Asa (nie tylko ze stolicy). Na tę wyjątkową okazję nawet ja zostałem wysłany z Krakowa na delegację (za co dziękuję naszemu mrocznemu Imprektorowi, bez którego nie byłoby to takie proste).

Ponieważ w piątek (w dniu, w którym miała odbyć się impreza) przyjechałem na dworzec wcześniej rano, miałem okazję zajrzeć do Empiku na długo przed rozpoczęciem imprezy. Podręczniki leżały zgrabnie na półkach, a na ścianach były porożklejane plakaty informujące o premierze... zaraz zaraz. Było tam wołami napisane, że gośćmi Empiku są Andrzej Sapkowski i Grażyna Wolszczak. Ani słowa o „Grze Wyobraźni” i jej autorach. Prawdę mówiąc zdziwiło mnie to bardzo. W końcu przyjechałem na premierę gry, a nie po to by poglądać Sapka! Chcąc wyjaśnić sprawę, doszedłem do punktu informacyjnego. Tam miły pan wywalił na wierzch oczy ze zdziwienia i poszedł zaczerpnąć wiedzy u zakolczykowanej

pani. Ona także nie wiedziała, kto to jest ten Sapkowski i co to za dziwna gra. Poszedłem więc wypytać resztę obsługi. Okazało się, że nikt nic nie wie... W końcu w kasie w dziale książek dowiedziałem się, że chyba premiera będzie „tam przy tamtych stolikach, bo tam jest zawsze”. Nasycony szczegółami dotyczącymi wieczornej imprezy ruszyłem na zwiedzanie miasta (dawno w tej okolicy nie byłem).

Do Empiku wróciłem wraz z przyjaciółmi na pół godziny przed godziną 0. Natrafiliśmy na spory tłumek dzierżący w dłoniach podręczniki i książki. Obsługa sklepu była jak zawsze zdezinformowana. Kręcili się w kółko i patrzyli przestraszonym wzrokiem na rosnące zastępy fanów. Biedactwa nie wiedziały, ile mają ustawić krzeseł dla gości. Ruszyłem im na pomoc i wyjaśniłem kilka spraw. Oni, uznając mnie za „bystrzaka”, przyjęli, iż jestem najlepszym źródłem informacji. Ponieważ nie mieli żadnej listy gości, więc na słowo wierzyli mi, że ci panowie, którzy stoją obok, to autorzy systemu.



Martyna, Maciej Nowak-Kreyer i autor relacji.



Autorzy gry (od lewej: Tomek Kreczmar, Maciej Nowak-Kreyer, Michał Studniarek, Michał Marszałik) oraz Andrzej Sapkowski i Grażyna Wolszczak.

A wystarczyło rozdać kilka identyfikatorów i nie byłoby takiego zamieszania... W końcu jednak o godzinie 17:30 na salę wkroczyli autorzy podręcznika: Michał Marszałik, Maciej Nowak-Kreyer, Michał Studniarek i Tomek Kreczmar. Zaraz za nimi pojawił się Andrzej Sapkowski w towarzystwie Grażyny Wolszczak – filmowej Yennefer. Niestety, Michał Żebrowski kilka dni wcześniej odwołał swoje przybycie. Plotki mówiły, że wystraszył się fanów ASa, którym nie pasuje do roli Geralta. Bardzo tego żałuję, bo chętnie bym go zobaczył „na żywo” w charakterystyce i kostiumie. A gdyby udało się jeszcze zrobić z nim zdjęcie...

Gości posadzono za długim stołem, naprzeciw którego zasiadli przedstawiciele mediów. Obok postawiono oszkloną



Zwycięcy wieźmińskiego konkursu MAGa i ich nagrody.

gablotę z mieczem i sztyletem – kopiami filmowej broni. Wszystko zostało zrecznie otoczone grubym sznurkiem i wysokimi półkami z książkami. Brakowało jeszcze drutu kolczastego i dobermanów. Obsługa Empiku ustawiła wszystkich w kolejce po autografy, która praktycznie w całości nikła na klatce schodowej wychodząc aż na zewnątrz. Prawdopodobnie panowie w garniturach nie wpadli na to, że osoby, które przybyły na premierę, prócz podpisu w książce czy podręczniku chcą także posłuchać, co goście mają do powiedzenia. Niestety, większość fanów stała na klatce schodowej i na polu lub ścisłała się przy nielicznych przerwach między szafami, przez które można było dostrzec co nieco (ot, choćby plecy niższej podpisanego). Na domiar złego dźwiękowiec za wszelką cenę chciał zagłuszyć wszystko i wszystkich, co szło mu nadzwyczaj dobrze.

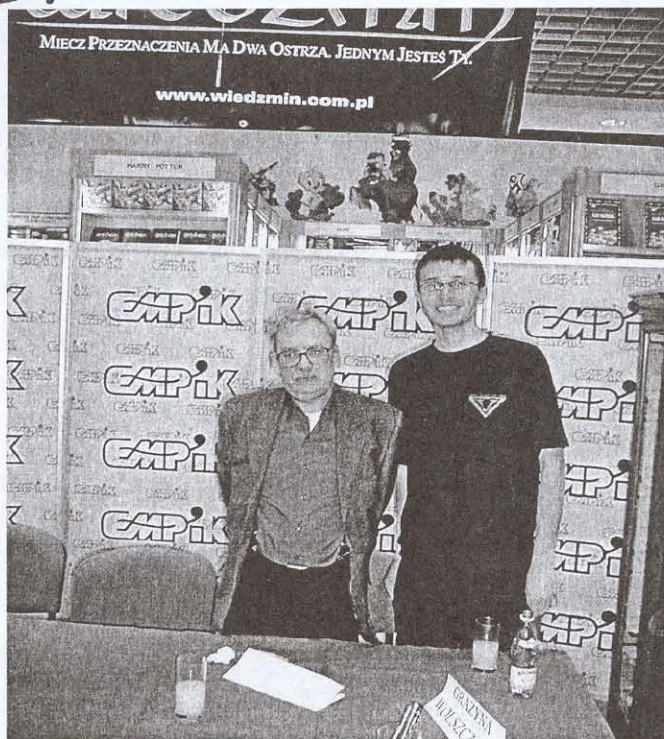
27



Autorzy gry i ich dziecko.



Mistrz i odtwórczyni roli Yennefer.



Andrzej Sapkowski i ARTUT.

Nadeszła jednak długo oczekiwana chwila dla wszystkich zebranych – autografy. Tu ochrona Empiku sprawiła się wyjątkowo dobrze (mają zapewne już spore doświadczenie po wizycie boskiego Enrique i cudownej Nataliki Kukulskiej). Nie było bałaganu i prawie wszystko sprawnie działało. Małym zgrzytem było to, że przygotowane wcześniej fotosy, które miały być rozdane osobom nie posiadającym nic godnego uwagi do podpisania przez gości, gdzieś zniknęły. Dlatego czasem się przytrafiało, że ktoś dawał do podpisania wydartą kartkę z zeszytu (czy podkoszulek ;o). Bardzo miłe zostałem zaskoczony tym, że Andrzej Sapkowski został do samego końca. Absolutnie każdy kto miał ochotę (i odczekał swoje) otrzymał od niego i autorów systemu upragniony podpis. Na koniec była także okazja do zrobienia zdjęć, z czego kilka osób skrzętnie skorzystało.

Ogólnie uważam imprezę za udaną, choć ludzie z Empiku powinni lepiej ją zorganizować. Zdecydowanie najgorszą wpadką było to, że nieliczne osoby widziały co się dzieje przy stole dla gości. Prócz tego dobrym pomysłem byłoby także wprowadzenie jakiegoś drobnego rabatu na zakup podręcznika w dniu premiery. Mimo to nie żałuję, że przyjechałem do Warszawy. Cieszę się, że tam byłem. Cieszę się, że zobaczyłem razem wszystkich autorów gry w towarzystwie Andrzeja Sapkowskiego.

ARTUT



Yennefer chętnie pozowała do zdjęć.

28 Tomasz Kołodziejczak szybko przepytał autorów gry o kilka szczegółów. Andrzej Sapkowski także dodał kilka słów od siebie. Grażyna Wolszczak wiele nie mówiła (szkoda, że nie była przebrana w filmowy kostium). Wawrzyniec Żurowski, który jest współtwórcą strony ASa, też nie zaprezentował żadnych rewelacji. W sumie nikt nie powiedział niczego, co nie było napisane w **MiM-ie**, podręczniku do gry czy prasie bulwarowej. Po kilkunastu minutach Mistrz polskiej fantastyki i odtwórczyni roli Yennefer wręczyli nagrody w wiedźmińskim konkursie MACa (były to kopie miecza i sztyletu, którymi posługiwał się w filmie Michał Żebrowski). Nagrodzeni zostali Justyna Kromiszewska i Grzegorz Mucha. Po chwili pan odpowiedzialny za nagłośnienie zwinął zręcznie głośniki i mikrofony i uciekł. Nikt z widowni ani mediów nie miał specjalnej okazji zadać pytań gościom... A szkoda.

Zdjęcia opublikowane dzięki Valkiria Network – <http://www.valkiria.net>

Zapisz się na internetową listę dyskusyjną miłośników „Wiedźmina: gry wyobraźni”. Poznaj ciekawych ludzi, fascynatów prozy Andrzeja Sapkowskiego i autorów systemu. Tu zapewne znajdziesz też graczy, z którymi będziesz miał okazję przemierzyć krainy Wiedźminlandu.

Aby się zapisać wyślij list elektroniczny na adres:

subscribe-bialy_wilk@yahoogroups.com

PIKNIK Z WIEDŹMINEM

20 października, czyli dzień po premierze systemu „Wiedźmin: gra wyobraźni”, na Polach Mokotowskich w Warszawie odbył się „Piknik wiedźmiński”. Impreza miała na celu promocję filmu na podstawie książek Andrzeja Sapkowskiego. Przypomnę muszę, że bawiłem się tam bardzo dobrze.



Obóz rycerski i tłumy widzów.

Gdy przybyłem na miejsce, moim pięknym niebieskim oczom ukazał się mały rycerski obóz złożony z trzech namiotów i kilku stołów zastawionych jadłem. Obecnych było kilkunastu zbrojnych z różnych bractw rycerskich oraz kilka dam przebranych również w stroje z epoki. Prócz tego na niewielkim



Maciek Nowak-Kreyer (jeden z autorów systemu „Wiedźmin: Gra Wyobraźni”) w stroju służbowym.



Na wielkim telebimie prezentowano m.in. fragmenty filmu i teledysk promocyjny.

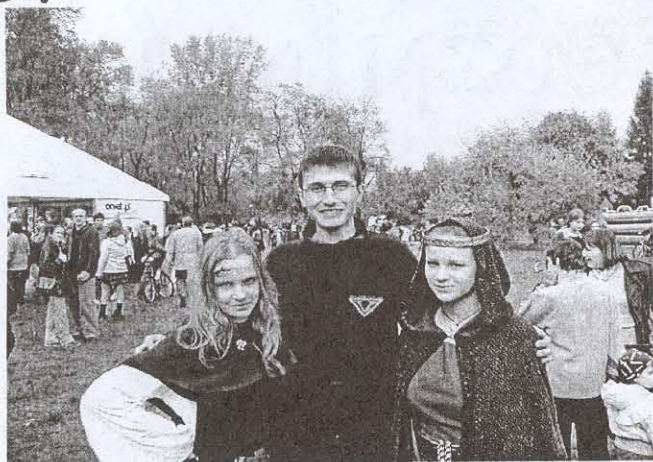
wzgórku postawiony został ogromny telebim. Nieopodal rozłożono ogromny namiot, w którym zbudowano scenę; tuż obok rozłożył się kowal ze swym warsztatem.

Na początek wyświetlono na przemian: trailer filmu, teledysk promujący oraz materiał dokumentalny o produkcji „Wiedźmina”. Wyglądało to bardzo ciekawie i zwróciło uwagę licznie zebranych osób. Po raz pierwszy zaprezentowano kilka fragmentów filmu, których dotąd nigdzie nie pokazywano. Później rycerze wykazywali swe umiejętności w walce, tłukąc się bez litości wszelkiego rodzaju żelastwem. Przypomnę muszę, że robili to bardzo dobrze. Wojownicy prezentowali również swe uzbrojenie, uczyli gawiedź strzelać z łuku i walczyć mieczem. Kowal pokazywał, jak wykuwa się miecze (pozwalając także widzom w praktyce poznać to stare rzemiosło). Od ręki można było kupić jego dzieła.

Na scenie w dużym namiocie kapela przygrywała skoczne melodyjki, a panie od charakterystyki prezentowały na widzach swe umiejętności, tworząc na ich twarzach wszelkiego rodzaju blizny i rany. Przypomnę szczerze, że robiły to



Skoczne celtyckie melodyjki zachęcały do tańca.



Niektóre niewiasty były ciężko pokaleczone.

rewelacyjne. Często musiałem dotknąć takiego „uszkodzenia”, by mieć pewność, że jest sztuczne. Zebrani ludzie mogli także wziąć udział w „turnieju plebejskim”, w którym m.in. rzucało się „zapalką” czy chodziło na nartach dla kilku osób. Ubaw był przy tym ogromny. Nagrodami dla zwycięzców były pieniste napoje regeneracyjne.



ARTUT i reżyser „Wiedźmina”, Marek Brodzki.

Gdźieniegdzie ustawiono stoiska, na których można było kupić podręczniki do „Wiedźmina”, figurki, koszulki i plakaty. Pobliski bar „Lolek” został sprawnie przerobiony na wiedźmińskie siedlisko. Można było tam dobrze zjeść i wziąć udział w różnych dyskusjach i krótkich prelekcjach (np. o uzbrojeniu rycerskim).

Na miejscu pojawili się ludzie pracujący przy produkcji filmu. Miałem okazję zobaczyć i porozmawiać przez chwilę m.in. z reżyserem – Markiem Brodzkim.

Niestety, nie mogłem zostać do końca imprezy, gdyż śpieszyłem się do radia „Radiostacja”, by wystąpić w audycji „Dzikie Pola”, tym razem poświęconej w całości grze „Wiedźmin”.

Uważam, że impreza na Polach Mokotowskich była godna uwagi. Organizatorzy zrobili ją profesjonalnie. Program był interesujący i z pewnością zachęci uczestników do wyprawy do kina.

ARTUT

30



Bryan i dama jego serca – Martyna – oraz autor relacji.

Zdjęcia opublikowane dzięki Valkiria Network – <http://www.valkiria.net>

KLUB MIŁOŚNIKÓW WIEDŹMINA

Jeśli jeszcze nie wstąpiłeś do klubu, wypełnij ankietę i prześlij ją na adres naszego wydawnictwa.

Imię i nazwisko:

Adres:

Miasto:

Telefon: E-mail:

Wiek:

Chcesz zagrać w następujące gry MAGa: DL ☐ ED ☐ GS ☐ ZC ☐

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

MAGIA I MIECZ



Czasopismo dla prawdziwych miłośników gier fabularnych.

A w nim:

Rozszerzenia zasad.

Przygody i scenariusze.

Wieści z kraju i ze świata.

Felietony i artykuły.

Znajdziesz tu materiały m.in. do następujących systemów:

Deadlands: Martwe Ziemie

Earthdawn: Przebudzenie Ziemi

Gasnące Słońca

Warhammer Fantasy Roleplay

Zew Cthulhu

oraz

WIEDŹMIN: GRA WYOBRAŹNI

Biblioteka
„Białego Wilka” przedstawia:

CZAS POGARDY: WOJNY Z NILFGARDEM

Pierwszy dodatek do systemu
„Wiedźmin: gra wyobraźni”

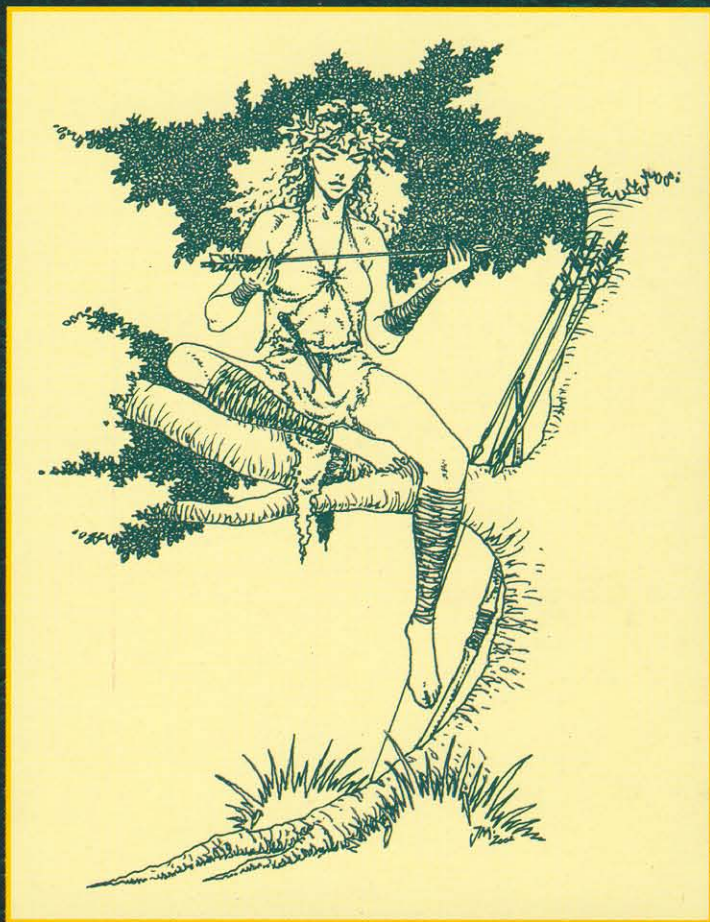
Rozglądaj się za tym znakiem:





W pierwszym numerze „Białego Wilka” znajdziesz informacje o driadach, hamadriadach i Broki-lonie – prาดawnej puszczy pełnej magii i tajemnic. Na 32 stronach zawarliśmy wiedzę, dzięki której będziesz mógł wcielić się w mieszkankę kniei, sięgnąć po zaklęcia natury oraz – jeśli jesteś Bajarzem – poprowadzić gawędę. Czy chcesz dowiedzieć się jak żyją driady, co to takiego *Paszcz* ziemi i jak skuteczniej postugiwać się łukiem? Jeżeli tak – oto książeczka dla Ciebie. Jeśli nie – i tak znajdziesz tu coś dla siebie...

Witaj, Wędrowcze, przemierzający tajemnicze zakątki świata Białego Wilka, świata wiedźmina Geralta, świata powstałego w imaginacji Andrzeja Sapkowskiego. Oto trzymasz w dłoniach niezwykle cenny periodyk, przeznaczony właśnie dla Ciebie – miłośnika WIEDŹMINA: GRY WOBRAŹNI. Będiesz mógł po niego sięgać raz na dwa miesiące, a potem wraz z przyjaciółmi wyruszyć do krainy imaginacji, wykorzystując zawarte w „Białym Wilku” informacje. Nie czekaj więc!



#WDBW1

© 2001 WYDAWNICTWO MAG.



ISBN 83-89004-01-1

