

New RPG Order

Prezentuje

Wiedźmin Gra Wyobraźni - Czas Pogardy



Informacje o Release'ie :

Źródło, Skan.....: harfista
Korekta, OCR.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 71
Rozdzielczość.....: 2380x3360
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u.....: 2009.06.12

Opis:

Rozszerzenie Wiedźmina: Gry Wyobraźni. Znajdziesz tu obszerne informacje o cesarstwie Nilfgaardu i jego mapę oraz kalendarium wydarzeń opisanych w pięciu tomach sagi o wiedźminie. Wojowników i wiedźminów zainteresują niesamowite manewry. A dla Bazarzy mamy zupełnie inną gratkę: opowieść, której akcja ociera się o wyniszczające wojny z Nilfgaardem...

Uwagi:

Wersja OCR podręcznika.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

WIEDŹMIN

— gra wyobraźni —

według

Andrzeja Sapkowskiego



CZAS POGARDY

Wojny z Nilfgaardem

BIBLIOTEKA BIAŁEGO WILKA



TOM 1

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

Tekst: Tomek Kreczmar, Michał Marszałik, Maciej Nowak-Kreyer, Michał Studniarek

Redakcja: Andrzej Miszkurka, Tomek Kreczmar

Korekta: Tomek Kreczmar, Maciej Nowak-Kreyer

Redaktor linii: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Piotr Czerkas, Jarosław Musiał, Paweł Moszczyński

Mapa: Piotr Czerkas

Projekt logo gry: Piotr Cieśliński

Projekt logo „Biblioteki Białego Wilka”: Piotr Wyskok

Ilustracja na okładce: Piotr Wyskok

Projekt okładki: Jarosław Musiał

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

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń

Na podstawie dzieł Andrzeja Sapkowskiego

Produkcja



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>



ISBN 83-87968-99-4

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.*



CZAS POGARDY	4	ZASADY	28
Strzeżcie się	4	Manewry bojowe.....	28
Czasy Pogardy	4	Nowy sposób liczenia PW.....	28
Kalendarium.....	4	Nowe manewry podczas walki wręcz.....	28
Kontynent czasu wojny	9	Nowe manewry podczas walki bronią.....	30
Wojenne widoki.....	9	Niektóre manewry podczas strzelania.....	32
Plony wojny.....	11	Niektóre manewry podczas rzucania.....	33
Drakenborg.....	11	Odgrywanie osobowości.....	34
Gerylasi.....	11	Punkty wprawy i punkty osobowości.....	34
Havekarzy.....	12	Przyznawanie punktów osobowości.....	35
Hulajpartie.....	13	Gesty i powiedzonka.....	35
Wiewiórki.....	13	Odgrywanie wad.....	35
Cesarstwo Słońca: Rzec o Nilfgaardzie	15	Pamiętnik postaci.....	35
Terytorium cesarstwa i panujące na nim warunki		Rysunek postaci.....	35
naturalne.....	15	Strój.....	35
Granice.....	15	Walka charakterów.....	36
Klimat.....	17	Zapisywanie punktów osobowości i walorów.....	36
Krótko o językach.....	17	Walory	36
Mieszkańcy.....	17	Wady	38
(0 podziale społeczeństwa)*.....	17	Zalety	38
(0 rodzinie).....	18	Nowy archetyp: Łowca nagród	40
(0 małżeństwie).....	19	MAGIA	42
(0 potomstwie i pozycji kobiet).....	19	Źródła	42
(0 dzieciństwie i dorastaniu).....	19	Czujni - psionicy i ich moce	43
(0 ubiorze i wyglądzie zewnętrznym).....	20	Tworzenie postaci czujnego.....	43
Podział administracyjny i władze.....	20	Czujni a magowie.....	44
0 podziale administracyjnym.....	20	Nauka nowych mocy.....	44
0 władzach.....	20	Czujni wśród kapłanów.....	44
Miasta i budowle.....	21	Eliksiry i ich produkcja	45
Garść informacji o armii Nilfgaardu.....	22	Zasady ogólne przyrządzania eliksirów.....	45
Jadło.....	23	Składniki.....	46
Rozrywki.....	24	Czas działania.....	46
0 ucztach.....	24	Czas przygotowania.....	46
0 gladiatorach.....	24	Wydatek PM.....	46
0 wyścigach rydwanów.....	25	Ostateczny stopień trudności i test.....	47
0 sporcie.....	25	Postać i sposób przechowywania eliksirów.....	47
0 sztuce.....	26	Przykładowe eliksiry.....	48
Niektóre krainy Imperium.....	26	Nowe czary	49
Ebbing.....	26	Nowe przedmioty magiczne	51
Etolia.....	26	Religia	52
Gemmera.....	26	Kult Wielkiego Słońca.....	52
Geso.....	27	Nowe modlitwy.....	54
Maecht.....	27	Nowe relikwie.....	56
Metinna.....	27	LUNA NAD CINTRĄ, PRZYGODA	57
Mag Turga.....	27		
Nazair.....	27		
Vicovaro.....	27		

CZAS POGARDY

Byli dziećmi czasu pogardy. I tylko pogardą mieli dla innych. Liczyła się dla nich tylko siła, sprawność we władaniu bronią, której prędko nabyli na gościach. Zdecydowanie. Szybki koń i ostry miecz.

„Czas pogardy”

Strzeżcie się...

Nadszedł Czas Pogardy. Zapomniano o boskich prawach, a ludzkie zastąpiono nowymi. Rzeki spłynęły krwią, powietrze wypełnił dym pożarów, rozbrzmiały krzyki bólu i przerażenia. Nikt nie jest bezpieczny, nikt nie jest pewien jutra. Najeźdźcy niczym ostry nóż tną żywe ciało Kontynentu, a z nimi idą Starsze Rasy, odpłacając za dawne rzeznie i lata poniżenia. Minał czas romantycznej przygody, trwa zacięta walka o przetrwanie, bój, w którym nikt nie daje pardonu. Czy odważycie się teraz przemierzać Kontynent? Nie musicie już szukać przygód, one same Was znajdują. Ale będą to złe przygody.

Czas Pogardy: wojny z Nilfgaardem to nowy rozdział gry wyobraźni, rozdział wprowadzający do niej mrok i smutek. Ułatwia, albo wręcz umożliwia grę w realiach Wiedźmińskiego Pięcioksięgu, w Czasie Pogardy. Świat, jaki dotąd znaliście, w miarę spokojny i w miarę bezpieczny, odchodzi w niepamięć, zmasakrowany, zgwałcony, puszczony z dymem. Zmieniają się granice państw, miasta zostają starte z powierzchni ziemi, ludne okolice stają się wymarłe - a Wasze hanzy, komanda, drużyny tylko krok dzieli od wpadnięcia w ręce Nilfgaardczyków, Wiewiórek albo okrutnych maruderów.

Poznajcie ten świat. Całkiem nowy świat. I nie dajcie się zabić...

Niniejszy dodatek zawiera między innymi dokładny opis Cesarstwa Nilfgaardu, a także kalendarium dwóch okrutnych wojen, toczonych między Nordlingami a Imperium. Jest w nim też esej o tym, jak wygląda Kontynent czasu wojny.

Wyprawa do Nilfgaardu Pomysł na kampanię

W takich oto ramach umieściliśmy pomysły na przygody dziejące się w Nilfgaardzie, luźno powiązane z treścią paragrafu poprzedzającego każdą ramkę. Przygody te można zaś złożyć w całą kampanię. Oto pomysł na nią:

Rzecz dzieje się niedługo przed pierwszą inwazją Nilfgaardu, tuż w okresie między wojnami. Hanza - najlepiej składająca się z bywałych w świecie awanturników - zostaje wysłana na ekspedycję naukową do Imperium. Ma zebrać informacje o życiu w cesarstwie, jego ludności, obyczajach. Inicjatorem wyprawy jest osoba prywatna, wpływowi i zamożny mag (może sam Vilgefortz!). Bohaterowie otrzymują konie, podróżny ekwipunek, sporą ilość gotówki - a także ksenogloz, za pośrednictwem którego mają wysyłać regularne sprawozdania.

Zawieruchę pomogą Wam przetrwać również dodatkowe reguły, dotyczące między innymi czarów i walki, a także zasady w sprytny sposób nakłaniając do prawdziwie kunsztownego odgrywania postaci. Powodzenia na szlaku - szaleńcy...

Czasy pogardy

Losy świata, losy krasnoludów tego świata, losy ich banków, jakiż to nudny temat dla młodych dziewcząt, przyszłych absolwentek Aretuzy...

„Czas pogardy”

Kalendarium

Oto kalendarium krwawych i brutalnych wydarzeń połowy XIII stulecia, które do historii nordlińskich krajów przeszły pod mianem Wielkich Wojen z Nilfgaardem lub prostszym i jakże wymowniejszym określeniem — Czas Pogardy. Ów krótki, lecz naładowany śmiercią i strachem okres, który na zawsze odmienił oblicze Kontynentu, to tło wydarzeń Wiedźmińskiego Pięcioksięgu. Zapewne stanie się też tłem perypetii tychże hanz, komand i drużyn, których członkowie będą na tyle szaleni, aby szukać przygód wtedy, gdy wszyscy inni przed nimi uciekają...

Losy bohaterów Sagi, choć uwzględnione w niniejszym zestawieniu, przedstawiono mniej szczegółowo, niż wydarzenia o wielkim zasięgu. Celem podręcznika nie jest bowiem streszczanie książek, do lektury których autorzy gorąco namawiają.

1261

Na krótko przed nilfgaardzkim atakiem na Cintrę, na nieboskłonie pojawia się Dziki Gon, widoczny w większości krain Południa.

Latem Nilfgaardczycy przechodzą masyw Amell w miejscu zwanym Schodami Marnadalskimi i atakują królestwo Cintry. W dolinie Marnadal dochodzi do walnej bitwy, podczas której ginie król Eist, królowa Calanthe zostaje ciężko ranna, a wojska obrońców - zdziesiątkowane. Calanthe, wraz z garścią zbrojnych, przebija się do stolicy, los miasta jest już jednak przesądzony. Nilfgaardczycy prawie nie napotykają oporu. Dochodzi do osławionej Rzezi Cintry. Setki bezbronných ludzi zostają zmasakrowane w domach i na ulicach przez żadne krwi żołdactwo. Władczyni i resztką rycerzy z rodzinami barykadują się w warowni, którą jednak Nilfgaardczycy biorą szybkim szturmem. Jeszcze przez cztery dni broni się stołb - gdy nieprzyjaciół wdziera się

wreszcie do środka, załoga, w tym królowa Calanthe, popełnia samobójstwo. Z pożogi ratuje się wnuczka królowej, Ciri, wywieziona z płonącej Cintry przez rycerzy królowej - i nilfgaardzkiego oficera, Cahira aep Ceallacha. Dziecko dostaje się na Zarzecze, gdzie dwa tygodnie tuła się zupełnie samo. Następnie wędruje miesiąc z grupą uciekinierów, harując i głodując. Wreszcie przygarnia ją chłopska rodzina z Kagen na Zarzeczu.

Po upadku Cintry Nilfgaardczycy przekraczają Jarugę i wdzierają się na prawie niebronione obszary Brugge, Sodden i Temerii. Naprędce zebrane wojska usiłują stawić im opór, zostają jednak rozgromione w Pierwszej Bitwie pod Sodden. Postawione wobec groźby podboju Kaedwen, Temeria, Redania i Aedirn postanawiają zawiązać obronną koalicję. Przywódcą aliantów zostaje Vizimir, władca Redanii.

Zachęcenie przez Nilfgaard niełudzkie zaczynają, na razie jeszcze nieśmiało, obracać się przeciw Nordlingom.

Jesienią, zebrane nadludzkiem wysiłkiem wojska aliantów z Czterech Królestw, ponownie ścierają się pod Sodden z Nilfgaardczykami. Tym razem czynnej pomocy Nordlingom udzielają czarodzieje, zaniepokojeni zachwianiem światowej równowagi, wynikającym z najazdu Czarnych. Dwadzieścia dwoje z nich, pod wodzą maga Vilgeforta, staje na Soddeńskim Wzgórzu, wspierając magią sprzymierzone armie. Trzy-naścioro ginie. Polegli to Axel Raby, Atlan Kerk, Vanielle z Brugge, Dagobert z Vole, Lawdbor z Murivel, Lytta Neyd zwana Koral, Gorazd, Yoel Grethen z Carreras. Omyłkowo za zabita zostaje uznana ciężko ranna Triss Merigold. Poza wymienionymi, w boju biorą też udział między innymi Artaud Terranova, Fercart, Enid Findabair, Filippa Eilhart oraz Yennefer z Vengebergu. Wskutek ran odniesionych w starciu z nilfgaardzką magiczną Fringillą Vigo, Yennefer na pewien czas traci wzrok.

1262

Czarodzieje pośredniczą w pertraktacjach między Nordlingami i Nilfgaardem; wreszcie, głównie dzięki wysiłkom Vilgeforta, doprowadzają do pokoju z cesarstwem.

Yennefer otrzymuje zaproszenie do przystąpienia do Rady czarodziejów.

Geralt, wracając z Północy, gdzie miał szczęście przebywać w trakcie wojny, ratuje na Miechunowym Uroczyszczu Yurgę, męża Złotolitki, kobiety, która przygarnęła Ciri. Wymusza na nim zapłatę wedle Prawa Niespodzianki, nieświadom, iż ową Niespodzianką jest właśnie córka Pavetty. Broniąc Yurgi, Biały Wilk zostaje ciężko ranny. Zdrowie i prawdopodobnie życie ratuje mu przypadkiem spotkana czarodziejka Visenna.

Jesienią Geralt zawozi Ciri do Kaer Morhen, by tam sposobila się do wiedźmińskiego fachu.

Plagą lasów stają się komanda Scoia'tael, czyli Wiewiórek: niełudzi-partyzantów walczących o wolność i szacunek dla swych ras. Zdecydowaną większość bojowników stanowią elfy.

W większości nordlińskich krajów dochodzi do gwałtownych starć i masowych pogromów na tle rasowym.

Jednocześnie na ziemiach okupowanych przez Nilfgaard co rusz wybuchają nowe bunty i rebelie.

1263

W Hagge ma miejsce wielka narada królów, w której biorą udział: Demawend z Aedirn, Foltest z Temerii, Vizimir z Redanii, Henselt z Kaedwen oraz Meve z Lyrii. Władcy rozprawiają nad dalszą polityką wobec Nilfgaardu, magów, a także nad przyszłością wnuczki królowej Calanthe. Zapada decyzja ograniczenia wpływów Rady i Kapituły, zbyt rozróżnionych wskutek roli odegranej przez czarodziejów w ostatniej wojnie. Zapada też wyrok śmierci na Ciri, która swoją osobą narobiłaby zbyt wielkiego zamieszania w politycznych planach monarchów.

Rebelia Windhalma, która wybuchła w Cintrze, zostaje brutalnie zdławiona przez Menno Coehoorna, wkrótce przeniesionego do Dol Angra.

Imperator Nilfgaardu, poprzez swoich szpiegów, poznaje szczegóły narady w Hagge i rozkazuje poinformować o niej czarodziejów. Postanawia także zabić Geralt.

Kapituła deleguje Tissaï de Vries i Artauda Terranową do Vilgeforta, aby uzgodnić dalsze działania w związku z planami królów. Vilgefort chce zwołania powszechnego zjazdu na wyspie Thanedd.

Jaskier - przeczekawszy wojnę w Hengfors i Pont Vanis - wraca na południe. Pod temerskim dębem Bleobherisem śpiewa balladę, będącą przerobioną historią perypetii Geralt i Ciri. Ściąga w ten sposób na siebie zainteresowanie Rience'a, szpiega na usługach czarodzieja Vilgeforta, pragnącego pojmać Ciri. Rience dopada Jaskra w burdelu Mamy Lantieri w Temerii. Poetę ratuje Yennefer i wysła do Tretogoru.

Na początku zimy do Kaer Morhen przybywa Triss Merigold i zaczyna uczyć przebywającą tam Ciri.

1264

Demawend z Aedirn ogłasza zaciąg do wojsk specjalnych, przeznaczonych do walki z Wiewiórkami.

Wiosną Geralt, Ciri i Triss wyruszają do Ellander, gdzie dziewczynka ma kontynuować nauki pod okiem Nenneke.

Niedługo potem do Ellander przybywa Yennefer, która zajmuje się kształceniem magicznych talentów Ciri. Po jakimś czasie decyduje się oddać dziewczynkę na nauki do Aretuzy, szkoły czarodziejek na wyspie Thanedd. Ich śladem podążają najemni mordercy, których Geralt dopada nocą w Anchor.

Graf Cahir Mawr Dyffryn aep Ceallach zostaje ponownie wysłany na północ, po Ciri.

Na początku czerwca elfia czarodziejka Francesca Findabair, zwana też Enid an Gleanna, wysła dowódcę Wiewiórek, Faoiltiarne, i jego komando oraz Rience'a na przylądek Bremervoord, gdzie statkiem przybywa Cahir aep Ceallach, wysłany w misji porwania Ciri. Tymże statkiem płyną na Thanedd i ukrywają się w pieczarze pod wyspą.

W Kaedwen duży oddział Scoia'tael dopuszcza się rzezi fortu Leyda; w odwecie ludność Aid Carraigh dokonuje pogromu niełudzi.

Zostaje rozpuszczona fałszywa wieść o śmierci Ciri; w Temerii, wśród cintryjskich emigrantów, zapada żałoba.

Nad Kontynentem przechodzi Dzik Gon. Ciri, znajdująca się wraz z Yennefer w Gors Velen, potajemnie ucieka, kierując się ku pobliskiemu Hirundum, gdzie przebywa Geralt.

Ciri zostaje zaatakowana przez Dzikiego Gon, przed którym broń go przybyła w ślad za nią Yennefer. Wskutek tych wydarzeń wiedźmin i czarodziejka spotykają się ponownie po latach rozłąki.

Pierwszego lipcowego nowiu księżyc wielkim bankietem na Aretuzie rozpoczyna się Zjazd Czarodziejów na Wyspie Thanedd. Następnego dnia ma dojść do właściwych obrad.

Tej samej nocy wojska ze znakami Lyrii i sztandarami Aedirn dokonują agresji na cesarstwo Nilfgaardu. Zaatakowane zostaje Glevitzingen, pograniczny fort w Dol Angra. Król Redanii, Vizimir, ginie zaszytowany przez zamachowca. Nad ranem armie Imperium wkraczają do Lyrii i Aedirn. Rozpoczyna się Druga Wojna z Nilfgaardem.

Jeszcze tej samej nocy czarodzieje Filipa Eilhart, Sabrina Glevissig oraz Radcliffe, przy pomocy żołnierzy redańskich (pod wodzą Sigismunda Dijkstry, szefa redańskiego wywiadu), aresztują Artauda Terranovę, Fercarta, Francescę Findabair i Vilgefartza. Hen Gedymdeith umiera na atak serca. Rada i neutralni czarodzieje udają się do Garstangu. Filipa Eilhart oskarża Vilgefartza, Terranovę, Francescę Findabair i Fercarta o zdradę na rzecz Nilfgaardu. Tissaia de Vries oskarża Filipę o złamanie solidarności czarodziejów dla osobistych korzyści i znosi blokadę antymagiczną w Garstangu oraz uwalnia aresztowanych. W odpowiedzi Francesca otwiera wejście do podziemi i wpuszcza Scoia'tael, Cahira i Rience'a. W Garstangu rozpoczyna się walka, giną liczni czarodzieje, między innymi Fercart, Radcliffe i Morquard, Bianca d'Este.

Kto może, ucieka z ogarniętej chaosem wyspy. Francesca Findabair dokonuje kompresji Yennefer i pod postacią nefrytowej statuetki zabiera ją do Dol Blathanna.

Oszaczona na schodach przez dwa elfy i Rience'a, Ciri ucieka do Tor Lara i skacze przez tamtejszy portal, którego magia jest wypaczona. Chcącego podążyć za nią Geralta powstrzymuje Vilgefartz, podczas walki łamiąc wiedźminowi rękę i nogę. Eksplozja portalu - mająca miejsce po przejściu przezeń Ciri - poważnie rani Vilgefartza, wypalając mu lewe oko i policzek. Rannego Geralta znajduje Triss Merigold i z pomocą Tissaia de Vries teleportuje go do Brokilonu.

Uszkodzony portal przenosi Ciri na pustynię Korath, gdzie zostaje schwytana przez nilfgaardzkich łowców niewolników. Wymknąwszy się im, dziewczynka przyłącza się do bandy młodocianych rzeźmieszków, noszącej nazwę Szczury, i przez dłuższy czas rabuje wraz z nimi. Przybiera na ten czas imię Falka.

Zaatakowane przez Nilfgaard królestwa Lyrii i Aedirn mobilizują łącznie trzy tysiące jazdy i dziesięć tysięcy piechoty,

z czego jedna piąta już w pierwszych dniach inwazji zostaje zablokowana, odcięta w fortach i twierdzach.

W Redanii rządy obejmuje królowa Hedwig oraz Rada Regencyjna, w której pierwsze skrzypce gra as wywiadu, Dijkstra. Nastaje ogólne bezhołowie, terror, polowanie na Scoia'tael i nilfgaardzkich szpiegów. Szafoty spływają krwią.

Po dwóch dniach walki i po namowach obawiających się rzezi kupców, Rivia kapitułuje.

Piątego lipca w ręce Nilfgaardczyków zostaje dostarczony sobowtór Ciri.

Armia Nilfgaardu w niebywałym tempie przebiega na północ, prawie nie napotykając oporu. Czwartego lipca, z marszu, zostają zdobyte pograniczne oraz lyrijskie twierdze Spalla i Scalla. Tegoż dnia dochodzi do walnej bitwy pod Aldersbergiem, podczas której armie Imperium rozbijają w puch sprzymierzone wojska Demawenda z Aedirn oraz Meve z Lyrii.

Po przegranej bitwie Meve zbiera sporą armię ocalałych i podejmuje walkę partyzancką w Angrenie. Dziesiątego lipca, po sześciu dniach oblężenia, Nilfgaardczycy zdradą zdobywają stolicę Aedirn, Vengerberg. Dochodzi do masakry ludności i załogi, ginie około sześciu tysięcy osób.

Także dziesiątego lipca Temeria zawiera separatystyczny pokój z Nilfgaardem, Ervyl z Verden zaś naprędce składa hold lenny cesarzowi Emhyrowi, pragnąc uratować swój kraj przed masakrą, jakiej spodziewa się po Czarnych.

Tego dnia do letniej rezydencji cesarza, w Loc Grim, zostaje dostarczona fałszywa Ciri. Imperator poznaje się na oszustwie i wpada w gniew.

Po zdobyciu Vengerbergu Nilfgaardczycy prą na północ, spychając wojska Aedirn ku Dolinie Pontaru i ku Dol Blathanna. Zmierzają prosto na Kaedwen. Tymczasem w Dolinie Kwiatów wybuchają wielkie powstanie miejscowych elfów, które kończy się sukcesem. Aen Seidhe odzyskują swój kraj, jednak utrzymać mogą go tylko pod protekcją Nilfgaardczyków - a ci żądają prowadzenia dywersji przeciw królestwom ludzi przy jednoczesnym zaprzestaniu udzielania pomocy Wiewiórkom.

Foltest wprowadza wojska do Doliny Pontaru i zajmuje Hagge. Około trzynastego lipca Kaedwańczycy zajmują sporny z Aedirn obszar między rzekami Dyfne a Likselą, motywując ów postępek między innymi ochroną miejscowej ludności przed Nilfgaardczykami.

Tissaia de Vries popełnia samobójstwo.

Piętnastego lipca łuczniczka Milva spotyka w Brokilonie Geralta.

Dwudziestego szóstego lipca Nilfgaard ostatecznie rozgromia armie Meve i Demawenda. Natychmiast po zakończeniu działań wojennych w Aedirn, wojska cesarstwa atakują Brugge i Sodden.

Nocą z czwartego na piątego sierpnia nilfgaardzka IV Armia Konna, podzielona na grupy bojowe w sile trzech szwadronów: „Vreemde”, „Sievers” i „Morteisen”, wyrusza z rejonu ześrodkowania pod Drieschot na rubież Vidort - Carcano - Armeria, aby uchwycić przeprawę na rzece Inie.



Piątego sierpnia ma miejsce sławne spotkanie w Montecalvo i rozwiązanie Łoży Czarodziejek, tajnej organizacji mającej zastąpić skompromitowaną Radę i Kapitułę. Siódmego sierpnia ma miejsce atak z Drieschot: na twierdzę Dilingen rusza z Jarugi nilfgaardzka Czarna Piechota, przechodząc Jarugę po moście pontonowym.

W sierpniu do kurującego się w Brokilonie Geralta przybywa Jaskier. Wkrótce Geralt, Milva i Jaskier opuszczają las driad, kierując się na wschód. Dwa dni później dołącza do nich Cahir aep Ceallach; później natykają się na jeszcze altruistyczne krasnoludy Zoltana Chivaya. W połowie miesiąca (siedemnastego), w nekropolii Fen Carn, wędrowcy spotykają wampira Regisa, który przyłącza się do kompanii. Wkrótce potem Geralt i Jaskier zostają uwięzieni przez walczących w temerskiej armii cintryjskich żołnierzy marszałka Vissegerda. Grozi im stryczek, uciekają jednak z pomocą przyjaciół.

Osiemnastego sierpnia Yennefer zostaje rozpakowana i z nefrytovej statuetki staje się na powrót żywą istotą. Dekompresji dokonuje Enid Findabair, w Dol Blathanna. Stamtąd, nocą dziewiętnastego sierpnia, teleportuje się z nią na drugie spotkanie Łoży na zamku Montecalvo. Yennefer ucieka zeń, magicznie przenosząc się na wyspy Skellige. Tam rozpracowuje knowania Vilgeforta. Wreszcie decyduje się wypłynąć na drakkarze na teren Głębi Sedny, gdzie przed laty utonął statek z Pavettą i jej małżonkiem. Tam ginie bez wieści w straszliwym kataklizmie. W rzeczywistości jednak Vilgeforsz przenosi ją do swej siedziby na zamku Stygga.

Ostatniego dnia sierpnia Geralt i jego drużyna przypadkowo dostają się w sam środek starcia między Nilfgaardczykami a lyrijskimi partyzantami. Wojska Mewe wygrywają starcie, a Geralt w uznaniu zasług zostaje pasowany na rívskiego rycerza. Wkrótce jednak cała sytuacja staje się uciążliwa i cała drużyna zbiega z rívskiego obozu nocą z piątego na szóstego września.

Dziwiątego września łowca nagród Leo Bonhart dopada w miejscowości Zazdrość bandę Szczurów i zabija wszystkich poza Ciri, którą bierze do niewoli. Kupuje jej wymięnięty miecz i zmusza do walk gladiatorskich, Wreszcie, skatowawszy, skłania do wyjawienia prawdziwej tożsamości.

W pierwszych tygodniach września Geralt wędruje przez Zarzecze, zmierzając na południe.

Siedemnastego września wiedźmin spotyka się w Riedbrunie z miejscowym prefektem, Fulkiem Artevelde. Tam do drużyny dołącza młoda bandytka Angouleme

W Ekwinocjum Velen nad Kontynentem mają miejsce dziwne i przerażające wydarzenia. Pojawiają się wielkie chmary złowrogich ptaków, lelków kozodojów, po raz kolejny przechodzi Dzik Gon, zbierający straszliwe żniwo - w samym Novigradzie bez wieści ginie dwadzieścia kilka osób. Po przejściu Gonu Księżyc przybiera barwę krwi. Geralt uznaje to za znak śmierci Ciri. Poprząsiera zemstę na jej krzywdzicielach i, rozdzieliwszy drużynę, bezlitośnie ściga oraz morduje (sam lub z niewielką pomocą przyjaciół) idących jego śladem zbirów oraz płatnych morderców, w tym groźnego pólelfa, zabójcę imieniem Schirru. Ostatecznie cała drużyna zjawia się w październiku w Toussaint, gdzie Jaskier romansuje z miejscową księżną Anarietą. Geralt wraz z towarzyszami spędza tam czas aż do stycznia, w dosyć mi-

ły sposób, na romansach, pijatykach i polowaniu na potwory. Szczególna zażyłość łączy wiedźmin z Fringillą Vigo, której Łoża powierzyła zadanie szpiegowania Białego Wilka.

Dwudziestego siódmego września Vysogota odnajduje na wpół żywą Ciri - medyk i mędrzec, żyjący w pustelni na bagnach Pereplutu. Vysogota ratuje dziewczynę życie i zdrowie. Przez wiele dni Ciri dochodzi do siebie, aż wreszcie rusza, by się zemścić. Część prześladowców dopada w miejscowości Dun Dare, gdzie urządza straszliwą masakrę.

W październiku Brugge i Sodden zostają zajęte przez Nilfgaardczyków, padają Razwan i Mayena. Armia Temerii zostaje pobita pod Mariborem; rozpoczyna się oblężenie miasta. Pod Mayeną w wojskach Czarnych walczą Cintryjczycy Vissegerda, wierzący, iż przebywająca w Nilfgaardzie dziewczyna to prawdziwa Ciri, opowiadająca się po stronie cesarstwa. Jakiś czas później Mayena zostaje odbita.

Dwudziestego szóstego października do Lan Exeter przybywa redańska delegacja z Dijkstrą na czele - na rokowania z królem Esteradem Thyssenem. W ich wyniku Redania otrzymuje tajną „pożyczkę” miliona bizantów na zaciąg wojska, co pozwala zwerbować między innymi słynną Wolną Kompanię Kondotierską oraz dać wojenne zajęcie prawie trzem tysiącom wypuszczonych z kovirskich i povisskich więzień dysydentów, buntowników i zwykłych łotrów. Niedługo potem, podczas starć z Nilfgaardem, wielu z nich zdobyło nieśmiertelną sławę.

Na początku listopada ma miejsce nagły atak zimy, potem przychodzi krótkie ocieplenie, a w drugiej połowie miesiąca ponownie ziemię ścina ostry mróz.

Dziwiątego listopada Ciri dociera nad jezioro Tarn Mima w krainie Mil Trachta - Stojczyory w Metinnie. Tam dopadają ją zbiry nasłane przez Vilgeforta, w tym Rience i Bonhart. Na zamrożonej tafli jeziora dochodzi do makabrycznej walki, w wyniku której część prześladowców (w tym Rience) ginie, a uciekająca przed Bonhartem Ciri wkracza do wznoszącej się nad Tarn Mirna czarodziejskiej Wieży Jaskółki. Tak rozpoczyna się jej długa podróż po czasach i światach, mająca ostatecznie zaprowadzić dziewczynę do cytadeli Stygga.

1265

Szesnastego stycznia w Temerii rozpoczyna się pobór do wojska. W rekruty idą wybrańcy z co dziesiątego łana.

Dwudziestego stycznia Nilfgaardczycy rozpoczynają wielką ofensywę na północy, przeciw Temerii i Redanii. Głównym kierunkiem uderzenia jest rubież rzeki Pontar, linia Novigrad-Wyzima-Ellander, gdzie idzie grupa armii „Środek” pod wodzą Menno Coehoorna. Flankę zabezpiecza grupa armii „Wschód” pod dowództwem Ardala aep Daliego, uderzająca z Aedirn na Dolinę Pontaru i Kaedwen. Na zachód udaje się grupa armii „Verden” pod wodzą Joachima de Wetta, z zadaniem podboju Cidaris i szczerlnego zamknięcia blokad Novigradu, Gors Velen oraz Wyzimy. Łącznie do boju idzie 300 000 ludzi i elfów.

W styczniu Geralt przypadkiem poznaje nazwę warowni, w której znajduje się Vilgeforsz i w której uwięziona jest Yennefer. Natychmiast, wraz z kompaniami opuszcza Toussaint i wyrusza na pomoc czarodziejce. Fringilla Vigo, usiłującej zdobyć z niego miano owego zamczyska, kłamie, że chodzi o twierdzę Rhys-Rhun. Jaskier postanawia zostać w Beauclair.

Członkinie Łoży dokonują desantu na zamczysko Rhys-Rhun. A ponieważ owo jest opustoszałe, cała akcja kończy się kompromitacją.

Kompania (już bez Jaskra) dociera wreszcie do cytadeli Stygga, gdzie uwalnia Ciri oraz Yennefer. Podczas okrutnej walki giną wszyscy członkowie drużyny wiedźmina, prócz niego samego, a także Vilgefoltz, Bonhart i gromada ich sług. Po zakończonym starciu do cytadeli zniemacka przybywa cesarz Nilfgaardu. Okazuje się, że Emhyr i Duny, Jeż z Erlenwaldu, to jedna i ta sama osoba. Imperator chce pojąć Ciri za żonę i spłodzić z nią kazirodce dziecko, mogące w przyszłości przyczynić się do ocalenia świata. Pod wpływem rozmowy z Geraltem i na widok Ciri cesarz nagle rezygnuje z tego zamiaru i odchodzi.

Po opuszczeniu przez naszych bohaterów zamku Stygga, zostaje on zrównany z ziemią przez członkinie Łoży, które przyszłym pokoleniom wmawiają, iż kryjówką Vilgefoltza było zamczysko Rhys-Rhun.

Nieudolne poczynania Joachima de Wetta, dowódcy nilfgaardzkiej grupy operacyjnej „Verden”, w tym szerego stosowane okrutne represje, doprowadzają wiosną do powstania w Verden. Zamordowany zostaje król Eryyll, na czele państwa staje przywódca buntowników i jego syn, Kistrin. Do ofensywy przechodzą też wojska z Cidarisi. De Wett zostaje wplątany w walki z rebelią, desantami piratów ze Skellige oraz Nordlingami z Cidarisi, blokując przy tym nową ofensywę cesarskiej armii. Ponosi klęskę za klęską. Wszystko to daje aliantom okazję do kontruderzenia. Przerzucają pierścienie wokół Mayeny i Mariboru, niweczą szanse na odbicie tych miast i spowalniają marsz Nilfgaardczyków na północ.

Menno Coehoorn postanawia rozbić oddziały idące na pomoc Mayenie, maszeruje ku nim na zachód, i pod koniec marca zastępuje im drogę w pobliżu wioski Brenna i Stare Pupy, w okolicy rzeczki Chotli. Dochodzi do walnej bitwy, w której wojska Nilfgaardu zostają doszczętnie rozbite, a Coehoorn ginie bez wieści. Śmierć ponosi przeszło 30 000 osób.

Idąc za ciosem, wojska Nordlingów staczają jeszcze kilka bitew i potyczek, zmuszając do odwrotu za Jarugę pozostałe siły nilfgaardzkie. Odwrót ten jest na tyle szybki i rozpaczliwy, że Czarni pozostawiają swoje tabory. Na wieść o zwycięstwie pod Brenną, zwaśnieni Demawend i Henselt godzą się i wspólnie ruszają przeciw dowodzonej przez diuka Ardala aep Dahy Grupie Armii „Wschód”, zmierzającej ku Pontarowi. Diuk umiera z powodu choroby, Nilfgaardczycy zaś, mimo przewagi liczebnej, zostają rozgromieni w walnej bitwie pod Aldersbergiem.

Drugiego kwietnia w Cintrze rozpoczynają się rokowania pokojowe, które przejdą do historii pod mianem Zjazdu Cintryjskiego. Obradom przewodniczy hierarcha Novigradu,

sędziwy Cyrus Engelkind Hemmelfart, ze strony Nordlingów biorą zaś w nich udział: Meve, królowa Rivii i Lyrii, Foltest, król Temerii, i jego lennik, król Venzlav z Brugge, król Ethain z Cidarisi, król Kistrin z Verden, książę Nitert, głowa redańskiej Rady Regencyjnej oraz hrabia Dijkstra, szef redańskiego wywiadu. Nilfgaardzkiej delegacji przewodniczy baron Shilard Fitz-Oesterlen.

Oto niektóre rezultaty poczynionych podówczas ustaleń: repatriacja nilfgaardzkich osadników za linię Jarugi; wydanie w ręce Nordlingów trzydziestu dwóch oficerów walczącej po stronie cesarstwa elfiej brygady „Vrihedd”, uznanych za przestępców wojennych; przekształcenie Doliny Kwiatów w alodium pod rządami Enid Findabair, uznające zwierzchność króla Aedirn zwrot zajętych przez elfy majątków i zagwarantowanie równości ludzi oraz nieludzi.

Cintra zostaje w składzie Cesarstwa Nilfgaardzkiego w związku z pojęciem przez imperatora Emhyra jej „królowej” za żonę.

Po Dijkstrę, niepotrzebnego już i szkodliwego dla nowego porządku, przychodzą zamachowcy, udaje mu się jednak zbiec.

Spśród oddanych Nordlingom elfich oficerów tylko Isengrimowi Faoiltiarnie udaje się uciec i przeżyć.

Po zakończeniu rokowań w Novigradzie odbywa się kilkudniowy festyn i parada zwycięstwa, w której uczestniczą władcy tryumfujących królestw.

W maju powracających z Nilfgaardu na Północ Geralta, Ciri i Yennefer znajdują członkinie Łoży i, ukazując się za pomocą zaklęć, nakazują czarodziejce przyprowadzić Ciri. Yennefer pozostawia dziewczynkę z Białym Wilkiem, sama zaś zmierza do czarodziejek z Łoży jako dobrowolna zakładniczka. Wiedźmin ponownie musi rozstać się z ukochaną i razem z Ciri zmierza ku Toussaint. Na miejscu okazuje się, że

Jaskier wpadł w nielaskę władczyni, przestał być jej faworytem i, cudem uniknąwszy egzekucji, został wygnany z księstwa. Ciri odchodzi do Vengerbergu, do Yennefer, i ostatecznie trafia na obrady Łoży, mające miejsce na początku czerwca. Kobiety otrzymują pozwolenie na jeszcze jedno spotkanie z Geraltem i, pod opieką Triss Merigold, zmierzają do Rivii.

Gerałt i Jaskier przybywają do Rivii przed nimi. Tam spotykają się z krasnoludzkimi przyjaciółmi. Gdy wesoło uczują, w mieście wybuchają antykrasnoludzkie zamieszki. Wiedźmin staje w obronie ofiar pogromu i zostaje śmiertelnie zraniony widłami przez człowieka, jednego z uczestników zająć. Nie umiera jednak. Na pomoc przybywają mu Triss, Yennefer i Ciri. Czarodziejki gradową burzą rozpędzają rozpasany tłum, Ciri zaś przenosi wiedźmina i Yennefer do innego świata, w którym być może Białe Wilki odzyskały zdrowie. I gdzie, być może, przebywa po dziś dzień...



Kontynent czasu wojny

- Elfy, pani, rzadko dają się żywcem brać (...). A jeśli nawet którego wojacy schwycą to do miasta go wiozą, bo tam osiadł nieład bytuja. Gdy owi kaźni na rynku się przyglądają, to wnet odchodzi ich ochota, by do Wiewiórków przystać. Ale gdy w boju jakich elfów ubiją, to trupy na rozstaje się wozi i na słupach wiesza. Nieraz z daleka ich wożą, całym zażmiardłych dowożą.

„Czas pogardy”

Esej podróżnika Van Kiffa z Talgaru, powstały w trakcie Drugiej Wojny z Nilfgaardem.

Wojenne widoki

Nielatwo żyć, a jeszcze trudniej przeżyć, gdy tuż obok ście-
rają się armie, nieprzyjaciół stara się wprowadzić chaos i za-
męt, bandy maruderów i grasantów powiększają zaś ów zamęt
we własnym, szeroko pojętym interesie. Mamy czas pogardy,
czas zabijania - i nic już nie jest takie samo. Bezpieczne, zna-
ne okolice, przytulne domostwa: wszystko, w każdej chwili

Łoża Czarodziejek z Montecalvo

Wydarzenia na Wyspie Thanedd w oczach wielu magów ostatecznie skompromitowały Radę i Kapitułę. Czarodziejki zebrane wokół Filippy Eilhart z Redanii postanowiły więc stworzyć nową jakość. Na zamku Montecalvo, prywatnej posiadłości Filippy, odbyła się telekonferencja, w której poza gospodynią udział wzięły: Margarita Laux-Antille, rektorka akademii w Aretuzie, Triss Merigold z Mariboru, Keira Metz z Carreras, Sabrina Glevissig z Ard Carraigh, Sheala de Tancarville z Creyden, Francesca Findabair z Dol Blathanna oraz Assire var Anahid z Vicovaro w Cesarstwie Nilfgaardu. Podczas dyskusji czarodziejki zgodziły się z inicjatorką spotkania, iż powołanie nowej, chroniącej magię organizacji jest niezbędne, albowiem od istnienia magii zależy los całego świata.

Sekretna organizacja tym razem zrzeszać miała tylko czarodziejki. Mężczyzn wykluczono z niej ze względu na ce-
chujące ich: brak cierpliwości i łatwe uleganie emocjom. Powstający konwent stać miał ponad podziałami politycznymi, kulturowymi i rasowymi. Celem nadrzędnym i jedynym było dobro magii. Nowopowstałe zrzeszenie otrzymało miano Łoży. Później dokooptowano do niego jeszcze Yennifer, Nilfgaardkę Fringillę Vigo oraz elfkę Idę Emean aep Sivney z Gór Sinych. Jedno miejsce pozostało puste.

Czarodziejki działały dyskretnie, miały jednak wielki wpływ na losy świata. Wystarczy wspomnieć, że to ponoć dzięki ich delikatnym sugestiom doszło do walnej bitwy pod Brenną, a także, iż manipulowały one obradami podczas Zjazdu Cintryjskiego, siedząc za ledwie piętro nad salą rokowań.

Liga z Hengfors

Król Niedamir, znany z opowiadania „Granica możliwości”, wiele nauczył się podczas wyprawy na smoka. Przede wszystkim bezwzględności. Głównie dzięki niej udało mu się w latach poprzedzających inwazję Nilfgaardu zjednoczyć pod swym panowaniem kilka krain Północy: Creyden, Malleore i Hołopole. Dał w ten sposób początek tworowi, znanemu pod nazwą Liga z Hengfors. Silna, choć neutralna Liga w krótkim czasie wyrosła na znaczący element politycznego ładu regionu, ustępując bodajże tylko Kovirowi i Poviss.

ogarnąć może pożoga. I zwykle ogarnia... Żołdacy albo bandyci w ciągu kilku dni niszczą i grabią dorobek całego życia, szczęście zamieniają w strasliwą tragedię. Nagle okazuje się, że większość znajomych albo zginęła, albo uciekła. Pieniądze gwałtownie tracą na wartości, a prawa na znaczeniu. Powstają też prawa nowe, surowe i okrutne.

Zmiany widać nawet daleko od strefy działań wojennych. Po pierwsze, w miastach i wioskach niewiele jest mężczyzn. Większość wyruszyła na wojnę, zostały tylko dzieci, starcy i kaleki. Kobiety z konieczności zajmują się typowo męskimi zajęciami - jakoś wszak trzeba zarobić na chleb. Nikogo nie dziwi więc widok niewiasty orzącej pole lub pracującej w kuźni. Nieustanne niebezpieczeństwo napadu ze strony maruderów sprawia, iż białogłowy wprawniej niż zwykle operują bronią, noszą ją stale przy sobie, a i wyciągają ku każdemu, kto choć trochę wyda się im podejrzany. Pewną zaletą tego stanu rzeczy jest fakt, iż w sytuacji, gdy wszędzie pełno samotnych, wyposzczonych niewiast, na powodzenie u nich liczyć może każdy, nawet największa pokraka.

Panuje też, jeśli nie bieda, to spory niedostatek. Mało jest koni, wozów, żywności. Wszystko albo już poszło, albo właśnie idzie na potrzeby wojska, dostarczane w obowiązkowym kontyngencie lub po prostu rekwirowane przez żołnierzy, w miarę potrzeb. Niby wydają na to kwity, upoważniające ponoć do otrzymania rekompensaty, ale wszyscy nie od dziś wiedzą, iż takim kwitem to najwyżej można się podetrzeć. Trzeba jednak uważać z narzekaniem. Stróż prawa wielce są wyczuleni na wszelkie objawy niezadowolenia, wszędzie węszyć dywersję, sabotaż i bogowie wiedzą co jeszcze. Sianie defetyzmu zwykle kończy się na stryczku, nawet jeśli jest on tylko placem przy oddawaniu dzieci do wojska. Co gorsza, od czasu do czasu spotkać można prowokatorów, do owego siania wielce kuszących.

Charakterystycznym widokiem, poza dzielnymi wojakami, tak daleko od wojny zazwyczaj przebywającymi na urlopiach lub leczącymi rany, są kurierzy. Tych poznać można po blasze z królewskim herbem, noszonej na piersi. Mam dziwne wrażenie, że ostatnimi czasy władcy jakoś mniej ufają magom i choć czary zapewniają komunikację w kilka sekund, wolą przekazywać swe rozkazy w ten wolniejszy, ale może bezpieczniejszy sposób. Kurierzy są uzbrojeni, jednak podróżują samotnie i konno - mają prawo zażądać świeżego konia wszędzie, gdzie się zatrzymają, i biada tym, co odmówią. Mniej ważne

wiadomości przewożą w skórzanej sakwie przytroczonej do gołej piersi, ważniejsze zapamiętują.

Drogi zapchane są kolumnami maszerującego wojska i taborami, które przepuścić bezwarunkowo musi prawie każdy użytkownik gościńca, chyba że chce zostać posadzony o sabotaż. Poza wojakami - z przeciwnej strony niż ta, w którą zbrojni zmierzają - prą masy uciekinierów taszczących swój mizerny dobytek, brudnych, obszarpanych, z przerażeniem zastygłym w oczach.

W miastach, osadach i przy gościńcach aż roi się od wojskowych patroli i posterunków. Nie wiadomo wszak, gdzie czaić może się nilfgaardzki szpieg. A że przy polowaniu na wroga często obrywa się też przypadkowym ludziom? Cóż, trudno... Pocięcią jest, iż jeszcze częściej obrywa się różnej maści rzezimieszkom, złodziejom i bandytom.

Im bliżej strefy działań wojennych, tym weselsze stają się widoki. Na horyzoncie jawią się już pierwsze dymy i łuny, jeszcze więcej jest posterunków i patroli, a liczba wojskowych powoli zaczyna przewyższać liczbę cywili. Niedługo osobnik nie będący żołnierzem stanie się tak podejrzany, iż każdy patrol natychmiast go zaaresztuje... Gościńcami nadal przeciągają kolumny wojska, tabory i uciekinierzy. Od czasu do czasu można się natknąć na prymitywne obozy, w których uciekinierzy nabierają sił przed dalszą wędrówką. Obozy te są wielkie, narażone na ataki rozmaitych bandytów i przede wszystkim cuchnące gównem, niemytymi ciałami oraz strachem. Często tych, którzy wymknęli się najeźdźcom, dopadają śmiertelne choroby. W okolicach, gdzie pola oraz zbiory zostały spalone lub stratomowane, panuje głód. Chudzielcy o wydętych brzuchach wydzierają sobie kęsy jedzenia, czasem ryją ziemię w poszukiwaniu korzonków i robaków. Kanibalizm też mało kogo dziwi, choć z początku nieco szokuje.

Częstym elementem krajobrazu są w tych regionach zbiorowe szubienice oraz inne narzędzia kaźni, w rodzaju kół albo żelaznych klatek. Oczywiście wszystko jest zapełnione trupami. Zwykle są to szczątki jeńców i dezerterów, choć pętle, jak zwykle, uśmiechają się też do prawdziwych i domniemych szpiegów tudzież sabotażystów. Sady wojskowe działają szybko, są surowe i często się mylą. Szubienice zazwyczaj stawia się na rozstajach dróg, choć jeśli oprawcy chcą postraszyć nimi Wiewiórki, rusztowania buduje się nawet w głębi lasu.

Trzeba się strzec nie tylko podejrzliwych patroli. W okolicy krąży już bowiem wielu maruderów-brygantów, głodnych i zrozpaczonych. Są to zwykle żołnierze z rozbitych jednostek oraz dezerterzy, którym nie śpieszy się z powrotem do wojennego piekła. Grasanci, aby przeżyć, muszą jeść. A że sami nie sieją ani nie orzą, kradną żywność innym. Zwykle napadają słabiej chronione konwoje zaopatrzeniowe, gromady uciekinierów albo małe wioski. Czasem zapuszczają się nawet na tereny dosyć oddalone od stery wojny.

Pół biedy, gdy tylko rabują. Niestety, okropieństwa wojny na tyle wypaczyły ich słabe umysły, że zabawiają się gwałtem, mordem i pożogą, często zupełnie niepotrzebnymi. Rozumiem, choć wcale nie pochwalam, kradzież dokonywaną po to, by zdobyć jedzenie albo lekarstwa. Zupełnie jednak nie rozumiem i nie chcę zrozumieć bezzasadnej agresji, obcinania piersi kobietom, nadziewania dzieci na piki, wylupywania oczu, odrąbywania kończyn i innych okropieństw, czynionych tylko gwoli rozrywki.

W bezpośredniej bliskości strefy działań wojennych robi się już naprawdę niemiło. Zapach spalenizny i trupów jest dobrze wyczuwalny, dymy zaścieniają niebo, a łuny ciągle rozjaśniają noc. Widać spalone domy, zwłoki w różnych stadiach rozkładu i całe chmary czarnych ptaszysk, lecących,

Przykładowy kurier

Rasa: człowiek

Ko: 2 Po: 4 Si: 2 Zm: 1 Zr: 2 Zw: 3

In: 2 Og: 2 Wo: 2

Żywotność: 26 (7/14/20/26)

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 1

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/5/3

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

Zbroja: Skórzana kurtka ćwiekowana (1).

Broń: Sztylet (k2+l+2xSi)

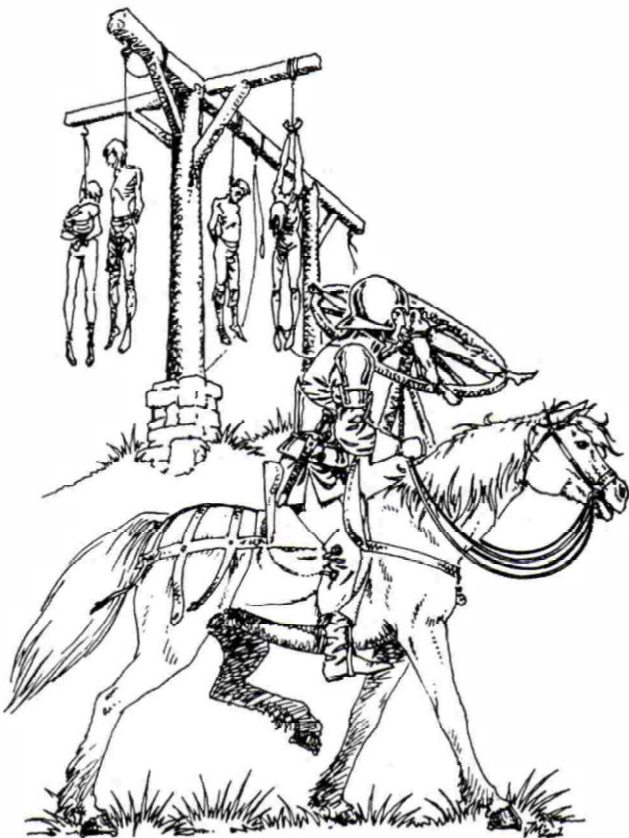
PW: 16

PM: 0

Manewry w walce wręcz: Blok, cios pięścią, kopniak.

Manewry w walce bronią: Cięcie/pchnięcie, finta, parada.

Wybrane umiejętności: Cwaniactwo 1, czytanie i pisanie (zwykle dwa języki) 2, czytanie z ruchu warg 1, dyplomacja 2, etykieta 2, fałszowanie 1, geografia 3, jeździectwo 4, języki (zwykle trzy) 3, koncentracja 1, pływanie 1, przetrwanie 1, rozmawianie 2, wigor 3, zbieranie informacji 1, zimna krew 2.



Przykładowy brygant

Rasa: człowiek

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

In: 1 Og: 1 Wo: 1

Żywotność: 26 (7/14/20/26)

Rzucanie: 2

Strzelanie: 2

Walka bronią: 2

Walka wręcz: 2

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/3/3

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

Zbroja: Skórzana kurtka ćwiekowana (1) lub łachy (0), czasem fragmenty innych pancerzy, np. hełm (2), kapтур kolecy (1) czy kolet (1).

Broń: Kord ($k3+1+2xSi$), kij ($k3+1+2xSi$) lub sztylet ($k2+1+2xSi$), rzadko miecz ($k6+2xSi$) lub włócznia ($k6+2xSi$).

PW: 12

PM: 0

Manewry w walce wręcz: Blok, cios pięścią, kombinacja ciosów, kopniak.

Manewry w walce bronią: Cięcie/pchnięcie, finta, parada, patindo.

Wybrane umiejętności: Cwaniactwo 2, geografia 1, gibkość 2, hazard 1, jeździectwo 2, nasłuchiwanie 2, polowanie 1, przeszukiwanie 2, przetrwanie 2, skradanie 2, spostrzegawczość 2, szacowanie 1, szelmowstwo 1, tropienie 2, zastraszanie 2.

by żerować na ścierwie. Od czasu do czasu, natknąć się można na pobożowisko pełne okaleczonych, gnijących i zwykle ograbionych zwłok. Ciekawostka - amatorzy trupiego dobytku są tak zachłanni, że zrywają co cenniejsze rzeczy nawet z jeszcze żywych — mimo że wiąże się to czasem z koniecznością odcięcia jakiejś kończyny albo rozprucia trzewi. Wiśielcy nie dyndają już z szubienic, ale bezpośrednio z gałęzi - widać, iż wieszano ich w pośpiechu i zapamiętaniu. Nie muszę chyba wspominać, że wszędzie aż roi się od potworów ścierwojadów, głównie ghuli i graveirów.

Trzeba być bardzo ostrożnym - aresztowanie przez patrol to rzecz pewna, szybka egzekucja - sprawa dosyć prawdopodobna. W każdej chwili można wejść też między walczące strony. Rzadko kiedy region działań wojennych to zwarty front, na którym zawsze coś się dzieje, dniem i nocą. Najczęściej oddziały walczących stron polują na siebie wzajemnie, od czasu do czasu robią wypadły w głąb nieprzyjacielskiego terytorium, by tam palić i mordować - co ładnie nazywa się „tatyka spalonej ziemi” (celują w tym Nilfgaardczycy). Jeśli teren jest lesisty i skalisty, grasują zwykle małe grupy wojaków, tocząc wojnę podjazdową. Jeżeli zaś kraj jest w miarę płaski, rychło spodziewać można się walnej bitwy. Pocięcha z niej taka, że zwykle jedna ze stron tak się w owym boju wykrwawia, iż musi uznać się za pokonaną - co kończy wojnę.

Plony wojny

Plonem wojny jest oczywiście śmierć, strach i pożoga. Opiszę tu jednak specyficzne zjawiska, towarzyszące ostatniej wojnie z Czarnymi. Zapewniam, że są one równie straszliwe. A oto i one...

Drakenborg

Jak to na wojence bywa, wszędzie pełno szpiegów i dywersantów, sąd wojskowy jest szybki i surowy, stryczek zaś ciasny. Gdy w trakcie pierwszej wojny z Czarnymi namnożyło się skazańców i podejrzanych, coś trzeba było z nimi uczynić, gdzieś ich podziać. Redańczycy wpadli więc na pomysł, aby zamknąć ich w specjalnym obozie. Naprędce zaadaptowano do więziennych potrzeb stary, wojskowy fort Drakenborg. Otoczony ostrokołem drewniano-ceglany kompleks baraków zaopatrzono w kilka nowych wieżyczek strażniczych i maszyny do tortur, a wojskowe kwatery zaadaptowano na cele i pokoje przesłuchań. Całość obsadziło wojsko uzbrojone w kusze. Dla pewności, każdej nocy rześcicie oświetlony obóz otoczono jeszcze pasem zaoranej ziemi. Na owym pasie ewentualny zbieg jest doskonale widoczny i zostawia wyraźne ślady.

Do Drakenborgu szybko zaczęto przywozić pierwszych więźniów, przede wszystkim schwytanych Scoia'tael. Rzadko kto stamtąd wracał, a jeśli ta sztuka mu się udała i w dodatku zachowywał zdrowe zmysły, jego opowieść dokładała nową cegiełkę do szybko rosnącej i bardzo czarnej legendy obozu. Oslawiony stał się zwłaszcza pokój przesłuchań znany pod wymowną nazwą Pralnia oraz cela śmierci. Czeka w niej na wykonanie wyroku zwykle po kilkunastu skazańców, choć co rano wieszają się tylko kilku. Skazańców tych mieni się Wesolkami - od charakterystycznego dla nich, wiśliczego humoru. Wynika on zwykle z odurzenia cienkim winem, podawanym im na osobisty rozkaz Dijkstry, szefa redańskiego wywiadu (trunek ten ochrzczono mianem „Wytrawny Dijkstra”). Skoro o celi śmierci już mowa, trzeba wspomnieć, że na terenie obozu funkcjonuje doraźny sąd wojskowy, którego wyroki wykonuje się na specjalnych słupkach, przeznaczonych do wieszania.

Obecnym komendantem obozu jest Istvan Igalfy, osobnik dosyć plugawy. Mówi się, że wielokrotnie przekracza swoje kompetencje, szczególnie wobec więźniarek, ale jak na razie jest on ponoć nie do mszenia... Poczekamy, zobaczymy.

Gerylasi

Partyzanci. Po rozbiciu macierzystej jednostki albo kapitulacji armii, tudzież całego państwa, nie wszyscy wojacy chcą złożyć broń albo zająć się rozbójnictwem. Ci szlachetniejsi i bardziej zdesperowani postanawiają prowadzić walkę dalej. Zbierają się w oddziały, czasem niemałe, i rozpoczynają wojnę podjazdową na tyłach nieprzyjaciela. Bardzo często nadal uważają się za regularną armię oraz legalnych przedstawicieli swojego władcy. Starają się występować pod sztandarami swych krain i w barwach pana.

Bywa też, że miejscowa ludność, umykająca przed prześladowaniami albo w ich efekcie tracąca domy oraz dobytek, samorzutnie organizuje się w zbrojne partie, szarpiąc wroga kiedy i gdzie się da.

Gerylasi bazy swe zakładają zwykle głęboko w lasach albo górach. Korzystają z uprzejmości okolicznych chłopów, od których dostają jedzenie i pomoc dla rannych; spośród kmieci wywodzą się także nowi rekruci. W zamian bronią ich przed okrucieństwem okupantów, chociażby odbijając jeńców albo zwracając zdobyte na wrogu, a zarekwirowane przezeń wcześniej dobra.

Partyzanci są na tyle rozsądni, aby nie ryzykować bitwy z liczniejszym i lepiej wyposażonym przeciwnikiem, kaszają więc nieprzyjaciela znienacka, na traktach, leśnych duktach i odludnych okolicach. Atakują i od razu zmykają, nawet jeśli zwyciężą. Ich główny cel to przede wszystkim zatrucie drugiej stronie życia, sprawienie, aby bezpieczna czuła się tylko za grubymi murami warowni. Ciągłymi napadami na konwoje, transporty oraz przedstawicieli okupacyjnej administracji starają się zupełnie zdeorganizować wroga.

Gdy zbliża się ofensywa wojsk *in spe* wyzwolicielskich, tudzież ofensywę planuje wróg, gerylasi swymi działaniami usiłują związać jak największe siły nieprzyjaciela, co bynajmniej nie ułatwia mu życia, a zwłaszcza prowadzenia zmasowanych ataków.

Nilfgaardczycy starają się walczyć z nordlińskimi partyzantami, organizując zasadzki, przekupując chłopów i wysyłając szpiegów. Przynosi to jakieś tam efekty, ale w porównaniu z nakładem środków, raczej mierne. Przez pewien czas skutkowało tak miłe Czarnym zastraszanie ludności poprzez brutalne pacyfikacje i masowe egzekucje osób, choćby tylko

podejrzanych o sprzyjanie „bandytom”. W swej zaciekłości przesadzili jednak ociupinę. Zbyt brutalne represje sprawiły, iż szczerze nienawidzący ich wieśniacy coraz chętniej i częściej zaciągają się pod partyzanckie sztandary. Często też po prostu przymusza ich do tego konieczność, gdy jedyną alternatywą okazuje się śmierć z rąk nilfgaardzkich siepaczy.

Słyszałem o wielu partyzanckich oddziałach, mam jednak wrażenie, że większość z nich to zwykle bandy, ze wstydu podszywające się tylko pod gerylasów. Dwa z nich wydają mi się jednak szczególnie warte uwagi.

Pierwszym jest korpus lyryjsko-rivskiej królowej Meve, z powodu siwych włosów zwanej ostatnio Białą Królową. Zachowuje się on jak regularne wojsko, walczy po sztandarami, dowodzony przez rivskich i lyryjskich oficerów. Meve zaciąga do niego kogo się da, nawet najemników i bandytów, z których sformowała tak zwaną wolną kompanię (jej znakiem są białe-niebieskie szarfy). Korpus Meve grasuje głównie w dzikim i pełnym chaszczy Angrenie, od czasu do czasu przeprowadzając się na drugi brzeg Jarugi.

Inną partyzancką grupą jest organizacja „Wolne Stoki”, działająca na Stokach, krainie u północnych podnóży Amellu. Stworzył ją lud prosty, ale bitny i na Czarnych okrutnie zawzięty. Partyzantami dowodzi herszt zwany w lokalnej gwarze harnasiem. Imienia tegoż harnasia nie pomnę, zresztą on sam usiłuje być tajemniczy i publicznie pojawia się tylko z zasłoniętą twarzą. Rebelianci grabią wojskowe transporty, kradnąc wyposażenie oraz żywność; napadają na kopalnie i transporty skamielin i kruszców, bardzo utrudniając przepływ tychże dóbr; odbijają niewolników z kamieniołomów; wykonują wyroki śmierci na zdrajcach i kolaborantach - słowem, na nilfgaardzkich tyłach prowadzą dywersję pełną gębą. Kryjówkami powstańców są liczne, dobrze ukryte jaskinie, od których aż roi się na Stokach. Gdy Nilfgaardczycy szczególnie mocno naciskają, bojownicy zmykają w wyższe partie góry gdzie potrafią schować się przed pościgiem z istic krasnoludzką zręcznością.

Havekarzy

Nazwa tych plugawców to zniekształcone elfie słowo *hav'caaren*, znaczące mniej więcej „drapieżna chciwość”. Naprawdę, młodości mnie biorą z obrzydzenia, gdy sobie pomyślę, że wśród nas, ludzi, znaleźć można aż takie kanalie! Ale do rzeczy. Scoia'tael, hasając po lasach, zdobywają łupy, które na wiele im się nie zdają (wszak złotem nawet elf się nie naje), które jednak wymienić mogą z zyskiem. Stale zaś cierpią na niedobór żywności, ekwipunku, broni. Nie wiedzieć więc kiedy, pojawili się przedsiębiorczy szubrawcy, ludzie, którzy handlować poczęli z elfimi partyzantami. Na bogów! Sprzedawali im oręż, który użyty miał być do zabijania ich własnych sąsiadów! I co gorsza, sprzedają nadal... Jeżdżą swymi wozami na ustronne dukty, przesieki, ukryte polanki, gdzie spotykają się z komandami Wiewiórek i prowadzą swe ohydne interesy. Żołnierze są na nich wielce cięci, żadnemu schwytanemu havekarowi nie darują. Dlatego ci „kupcy” zwykli nosić przy sobie broń i atakować każdego, kto tylko wyda im się żołnierzem - ot tak, na wszelki wypadek.

Ostatnio wojsko poszło po rozum do głowy i przeszukuje domy kupców podejrzanych o handel ze Scoia'tael. Jeśli znajdzie

Przykładowy rivski gerylas

Rasa: człowiek

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

In: 2 **Og:** 1 **Wo:** 1

Żywotność: 26 (7/14/20/26)

Rzucanie: 2

Strzelanie: 3

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 3

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/5/4

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

Zbroja: Kolczuga (2), przeszywanica (1), hełm (2), tarcza (2).

Broń: Miecz (k6+2xSi), łuk długi (2k6+1) lub krótki (3k3+1).

PW: 16

PM: 0

Manewry w walce wręcz: Blok, cios pięścią, kopnięcie.

Manewry w walce bronią: Cięcie/pchnięcie, drugi atak, finta, palestra, riposta.

Manewry strzeleckie: Daleki strzał, między płyty, precyzyjny strzał.

Manewry bronią miotaną: Daleki rzut.

Wybrane umiejętności: Geografia 1, gibkość 1, jeździectwo 2, nasłuchiwanie 2, przeszukiwanie 2, przetrwanie 2, skradanie 2, spostrzegawczość 2, taktyka 1, tropienie 2, wigor 2, zimna krew 3.

Przykładowy havekar

Rasa: człowiek

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

In: 3 Og: 2 Wo: 3

Żywotność: 23 (6/12/18/23)**Rzucanie:** 1**Strzelanie:** 1**Walka bronią:** 2**Walka wręcz:** 2**Unik:** 3**Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz):** 1/3/3**Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki):** 2/2/2**Zbroja:** Brak (0).**Broń:** Miecz (k6+2xSi).**PW:** 8**PM:** 0**Manewry w walce wręcz:** Blok, cios pięścią, kopnięcie.**Manewry w walce bronią:** Cięcie/pchnięcie.**Wybrane umiejętności:** Charakteryzacja 1, cwaniactwo 3, czytanie i pisanie 2, czytanie z ruchu warg 1, dociekliwość 2, ekonomia 3, fałszowanie 1, geografia 1, języki (wspólny) 2, języki (Starsza Mowa) 1, kupiectwo 3, powożenie 2, przekupstwo 2, rozmawianie 2, szacowanie 3, zbieranie informacji 2, zimna krew 1.

u nich choć jedną rzecz pochodzącą z elfich rabunków, sprawa kończy się na stryku. Dlatego co ostrożniejsi handlarze żądają od elfów zapłaty wyłącznie w kruszcowej monecie.

Hulajpartie

Zowią je też hanzami albo hassami. Ci, którzy słowo „hanza” kojarzą tylko ze zbrojną kompanią utrzymaną więzami przyjaźni, ociupinę się zdziwią... Mianem tym określa się dziś przede wszystkim rozbójnicze bandy, złożone ze skrzywdzonej przez wojnę młodzieży. Owi grasanci, zwykle sieroty, to groźna konkurencja dla zwykłych brygantów i maruderów. Pozbawieni rodzin, domów i majątków właściwie nie mają nic do stracenia - a do zyskania prawie wszystko. Straszliwe doświadczenia u większości z nich zabiły normalne, ludzkie odruchy, a wzbudziły chęć odegrania się na świecie za poniesione krzywdy. Wojenne widoki wlały im do serc rozgoryczenie, odebrały wiarę w to, że dobro i szlachetność mogą przynieść jakiegokolwiek pożytek. Powszechna w czasie wojny pogarda dla prawa i życia dały za to pożywkę stale rosnącej arogancji i pysze.

Młodzi rozbójnicy zorganizowani w konne bandy. Dokonują zuchwałych napadów, bardziej niż łup ceniąc sobie towarzyszący rabunkom dreszczyk emocji. Starają się żyć pełnią życia, wszystko robić z hukiem, świstem i fantazją. Nie gromadzą skarbów, wydają pieniądze na alkohol, narkotyki, ekstrawaganckie stroje i tatuaże. Czasem rozdają zdobyczne mieszkańcom mijanych wiosek. To wszystko sprawia, że ci pstrokaci bandyci, niebezpieczni dla każdego, kto ma pecha stanąć im na drodze, są uwielbiani przez ciemny i spragniony bohaterów lud. Ba, powstają nawet pieśni i ballady o ich wyczynach...

Wiewiórki

Po elfiemu Scoia'tael. Nazwa pochodzi od noszonych przy odzieniu wiewiórczych ogonów. Są plonem pierwszej wojny z Nilfgaardczykami, choć naprawdę jest to efekt setek lat pełnych pogardy i krzywd, doznawanych przez nie ludzi od brutalnych zdobywców. Jak wiadomo, każda młodzież zawsze jest zapalczywa, nie wierzy radom starszych, nie ufa w ich mądrość. Wielu Aen Seidhe nie zdaje więc sobie sprawy, iż bierność ojców to nie efekt strachu ani szczególnej chęci do kolaboracji z człowiekiem; że jest ona wynikiem gorzkich i tragicznych doświadczeń ich własnej młodości, kiedy podobnie jak swe dzieci wierzyli, że do zwycięstwa starczy mężne serce i przekonanie o słuszności sprawy. Wtedy pod wodzą Aelirenn poszli walczyć za Shaerrawedd i przegrali. Okazało się, że zginać z honorem w imię swej rasy nie jest trudno. Życ dla niej - to dopiero wielkie wyzwanie.

Elfy nie potrafią chyba uczyć się na błędach, bo nazwawszy się Wiewiórkami, kolejne młode pokolenie, z trudem i przez dziesiątki lat chowane, znowu idzie na zatracenie. Tak jak powstańcy Białej Róży przed nimi. Tak jak jeszcze wcześniej powstańcy chcący zepchnąć do morza ludzkich kolonizatorów. Następne stracone pokolenie, następna stracona szansa. Jestem człowiekiem, ale mam serce i smutek mnie ogarnia, gdy widzę te oszukane i wykorzystane przez Nilfgaard dzieciaki, sądzące, iż mordując po lasach, przywrócą wielkość swej rasy.

Ech, przejdźmy do konkretów... Początkowo Wiewiórki rekrutowały się z wszystkich znaczniejszych ras niehumanoidów, można było spotkać wśród nich młode krasnoludy, gnomy, a nawet niziołki. Zdecydowane akcje ludzkich monarchów, a także przywódców niehumanoidów społeczności, szybko sprawiły, że oddziały Wiewiórek opuścili prawie wszyscy prócz

13

Przykładowy członek hulajpartii

Rasa: człowiek

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

In: 2 Og: 2 Wo: 2

Żywotność: 26 (7/14/20/26)**Rzucanie:** 2**Strzelanie:** 2**Walka bronią:** 3**Walka wręcz:** 2**Unik:** 3**Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz):** 2/5/4**Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki):** 1/1/1**Zbroja:** Kurtka skórzana (1).**Broń:** Miecz (k6+2xSi)**PW:** 16**PM:** 0**Manewry w walce wręcz:** Blok, cios pięścią, kopnięcie.**Manewry w walce bronią:** Cięcie/pchnięcie, cięcie w przelocie, drugi atak, między płyty, odbicie broni, rozbrojenie.**Manewry strzeleckie:** Daleki strzał, precyzyjny strzał.**Wybrane umiejętności:** Cwaniactwo 2, dociekliwość 1, dyplomacja 1, etykieta 1, geografia 1, gibkość 2, hazard 2, jeździectwo 3, nasłuchiwanie 2, rozmawianie 2, sportstrzegawczość 2, wigor 2, zimna krew 3.

Przykładowy Scoia'tael

Rasa: elf

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

In: 2 Og: 1 Wo: 2

Żywotność: 26 (7/14/20/26)

Rzucanie: 1

Strzelanie: 4

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 1

Unik: 4

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/5/3

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

Zbroja: Brak (0).

Broń: Miecz (k6+2xSi) i łuk elficki (2k6+5).

PW: 16

PM: 0

Manewry w walce wręcz: Blok, cios pięścią, kopnięcie.

Manewry w walce bronią: Cięcie/pchnięcie, drugi atak, między płyty, odbicie broni, palestra, potężny cios.

Manewry strzeleckie: Daleki strzał, dwie strzały, namierzanie, precyzyjny strzał, strzał w biegu, strzał z konia.

Wybrane umiejętności: Akrobatyka 2, gibkość 2, jeździectwo 3, koncentracja 1, nasłuchiwanie 3, polowanie 2, przeszukiwanie 1, przetrwanie 3, skradanie 4, spostrzegawczość 3, taktyka 2, tropienie 3, unieszkodliwianie pułapek 2, wigor 2, zimna krew 3.

14

dzikich elfów. Wystarczyły groźby wyprawienia karnych ekspedycji na enklawy niełudzi (choćby Mahakam), a także surowych represji wobec zasymilowanych niełudzi podejrzewanych o wspieranie Scoia'tael

Wiewiórki to w rzeczy samej nikt inny, jak elfi geryłasi. Poruszają się konno, małymi grupami (z gnomiego, na wojсковą modłę zwanymi komandami). Prowadzą wojnę podjazdową na naszych tyłach, wspomagając Nilfgaardczyków i w swym mniemaniu odpłacając za lata krzywd. Jedno komando to swoista kompania, drużyna, składająca się z elfów mocno ze sobą związanych, niczym bracia i siostry. Nic wszak nie łączy równie mocno, jak wspólnie przeżyte niebezpieczeństwa oraz te same szczytne idee. W oddziałach tych walczą zarówno kobiety, jak i mężczyźni. Powiadają, że przed szczególnie groźną walką członkowie kompanii kochają się ze sobą, dając sobie wzajemnie odrobinę miłości na wypadek, gdyby już nigdy mieli się nie zobaczyć

Scoia'tael rzadko kiedy noszą pancerze, odziani są za to w maskujące stroje. Poruszają się szybko i bezgłośnie. Zwykle czają się na podróży albo napadają forty. Najczęściej zadają cichą śmierć z łuków, unikając bezpośredniej walki wręcz. Mordują głównie ludzi, choć nie wahają się też przelewać krwi tych ziomków, których uznają za zdrajców i kolaborantów. Zabijanie dh'oine i szerzenie terroru to dla nich zazwyczaj cel sam w sobie, jakby nie zdawali sobie sprawy, że nigdy nie zdolają wybić wszystkich ludzi.

Wiewiórki działają przede wszystkim w lasach Kaedwen i Aedirn (gdzie zresztą mają świetną, choć nieoficjalną bazę

- Dolinę Kwiatów). Grasują też w okolicach Brokilonu, głównego ich schronienia w bardziej cywilizowanych rejonach zachodniego Kontynentu. Naturalnie, nie mają co liczyć na dobrowolną pomoc miejscowej ludności, a nawet ich ziomkowie często im jej odmawiają, lękając się represji.

Ludzie zawzięcie i bezlitośnie polują na Wiewiórki. Mamy przewagę liczebną, lepsze wyposażenie oraz regularne dostawy zaopatrzenia, przez co walka ze Scoia'tael, choć żmudna, przynosi nam kolejne sukcesy. Pokonanym elfom nie okazuje się pardonu, zwykle giną wszystkie - albo w walce, albo po schwytaniu, w straszliwych mękach. Bywa, iż aby uniknąć niewoli, w sytuacjach bez wyjścia elfi partyzanci popełniają samobójstwo. Smutne to i przerażające.

Ostatnimi czasy sporo Wiewiórek wybrało nieco rozsądniejszą, choć dla nas wielce groźną metodę działania. Przebijają się na południe, gdzie w nilfgaardzkiej armii formuje się z nich ponoć specjalną brygadę. Mówią, że nie ma większych okrutników nad jej żołnierzy. Wystarczy wspomnieć, że jednym z oficerów tejże brygady jest ponoć osławiony Żelazny Wilk, Isengrim Faolitiarna, którym matki straszą niegrzeczne dzieci.

Póżyjemy, zobaczymy. Jeśli póżyjemy...



Łuk elficki

Obrażenia: 2k6+5. Wymaga min. **dobrej** (3) Zw i **dobrej** (3) Zr. Zasięg (w metrach): bliski 2-35, średni 36-110, daleki 111-230.

Cesarstwo Słońca: Rzecz o Nilfgaardzie

- Nilfgaardem włada cesarz Emhyr var Emreis, tyran i jednowładca, wymuszający posłuszeństwo batem, strykiem i toporem!

„Krew elfów”

Słowo wstępne od Albertusa Zweilinkera, rektora Akademii Oxenfurtkiej.

Niniejsza księga stanowi zbiór esejów i notatek, poczynionych przez uczonych i współpracowników naszego szacownego Uniwersytetu w trakcie ich peregrynacji po Cesarstwie Nilfgaardu. Zapiski te wykonano po zakończeniu wielkich wojen z naszym południowym sąsiadem, badacze starali się jednak zebrać informacje, które odnieść można też do czasów owych okrutnych bojów.

Przez wiele lat żyliśmy w niewiarygodnej wręcz nieświadomości istnienia Nilfgaardu. Choć utrzymywaliśmy kontakty z krainami rozciągającymi się za Amellem, w rzeczy samej mało nas obchodziło, co dokładnie się tam dzieje - nie wspominając już o sprawach związanych z ziemiami leżącymi dalej na południe. Ebbing, Metinna, Nazair... Nazwy brzmiały znajomo, jednak właściwie nic ponadto. Nieliczni podróżnicy wazyli się zapuszczać na dalekie Południe, przywożąc do domów opowieści o wielkich, pięknych miastach budowanych przez półelfią cywilizację; mówili o ludach żyjących wedle dziwacznych praw i hołdujących jeszcze dziwniejszym obyczajom. Wkładano jednak te historie między bajki, często wydawały się nieprawdopodobne nawet żyjącym wśród nas elfom.

Tymczasem Nilfgaard, początkowo jedynie osiedle składające się z kilku lepierek nad brzegiem rzeki Alby, powoli i systematycznie się rozrastał. Zamieszkujący go bitni pastarze uzależnili okoliczne ludy, przejmując od pokonanych wszystko, co ci mieli najlepszego, zarówno kulturę, jak i sprawy dotyczące techniki i wojskowości. W zamian oferowali ład i bezpieczeństwo pod swymi rządami.

Złośliwi twierdzą, że właściwie nie ma czegoś takiego jak oryginalna, nilfgaardzka cywilizacja - ich zdaniem stanowi ona zlepek osiągnięć elfów, Vicovarczyków, Etolczyków i wielu, wielu innych plemion. Chyba jednak Nilfgaardzcy byli szczególnie witalni, bo choć na samym początku swej historii zdarzało im się wpadać pod czasową zależność od sąsiadów, nie dość, że się spod niej wydostawali, to na dodatek wchłaniali niedawnych ciemniejących. I tak dotarli aż do nordlińskich krain leżących na południe od Amellu. Te zajęli tak szybko i, rzec można, zgrabnie, że po drugiej stronie gór nawet nie zauważono, co się właśnie stało. Przez pewien czas dochodziły tylko pogłoski o jakiś nagłych, bardzo krwawych wojnach - ale w tamtych stronach krwawe wojny były czymś zwyczajnym.

Cesarstwo pozostawiło miejscową administrację, zadowolając się supremacją - tak więc kupcy, którym zdarzało się przybywać w owe strony, nie zauważali niczego podejrzanego. A nasi rządzący i tak od dawna ignorowali w swych planach krainy Południa, w błogiej nieświadomości trwając aż do dnia, w którym Czarni zapukali do ich bram, masakrując CINTRĘ i wdzierając się aż do Sodden.

Na ten atak byliśmy kompletnie nieprzygotowani i chyba tylko pomocy bogów zawdzięczamy, iż w drugiej bitwie pod Sodden udało nam się pobić Imperium na tyle dotkliwie, iż cofnęło się na czas jakiś, aby spokojnie wylizać rany. Spokój nie trwał długo, choć dzięki niemu zdołaliśmy się na tyle uzbroić, by druga inwazja Cesarstwa nie zamieniła naszych ojczyzn w nilfgaardzkie prowincje. Bitwa pod Starymi Pupa-mi - ostatnio szumnie zwana bojem pod Brenną - pokazała, że zjednoczeni jesteśmy w stanie rozbić Nilfgaard w proch i w pył. Ale za jaką cenę! Aby odeprzeć wojsko jednego tylko państwa, trzeba było wspólnego wysiłku między innymi Temerii, Redanii, Kaedwen, podobno też kovirskich pieniędzy i - przede wszystkim - śmierci tysięcy dobrych ludzi.

Dziś Nilfgaard nie jest już naszym wrogiem, lecz również nie przyjacielem. Rany, jakie wzajemnie sobie zadaliśmy, długo się nie zagoją; potrzeba pokoleń, aby cały przyniesiony przez wojnę koszmar przestał być przerażającą rzeczywistością. Nie bez znaczenia jest też fakt, że granice Imperium opierają się o Jarugę, straciliśmy na jego rzecz CINTRĘ, zapewne bezpowrotnie. Choć może „straciliśmy” to nie jest odpowiednie słowo - wszak prawowita władczyni tego królestwa jest małżonką samego Imperatora. Ironia dziejów sprawiła, że ów najbardziej sponiewierany przez Czarnych kraj stał się nagle perłą w cesarskiej koronie.

Przestaliśmy już nienawidzić Nilfgaard, nie zaniedbujemy jednak ostrożności. Raz już zlekceważyliśmy ten kraj, co prawie nie zakończyło się naszą zagładą. Niechaj wiedza gromadzona w tej księdze nauczy nas o Czarnych tego, co przydać nam się może, jeśli okrutny los znów sprawi, że ruszą przeciw nam.

Jeszcze jedno, krótkie wyjaśnienie. Wiele z opisanych dalej spraw dotyczy tylko samego serca cesarstwa. W krainach północnych, przede wszystkim w bluszczowych królestwach, żyje się wedle prawie takich samych reguł, co po nordlińskiej stronie Amellu. Także w położonych nieco dalej na południe prowincjach nilfgaardzkiej i nordliński sposób życia funkcjonują jednocześnie (z przewagą rzecz jasna tego pierwszego, bo drugi wciąż oficjalnie uważa się za barbarzyński), najczęściej po prostu się przenikając. Cóż, Czarni dobrze wiedzą, że siła tkwi w różnorodności.

Terytorium cesarstwa i panujące na nim warunki naturalne

- A gdzie ten cały Nilfgaard? (...)

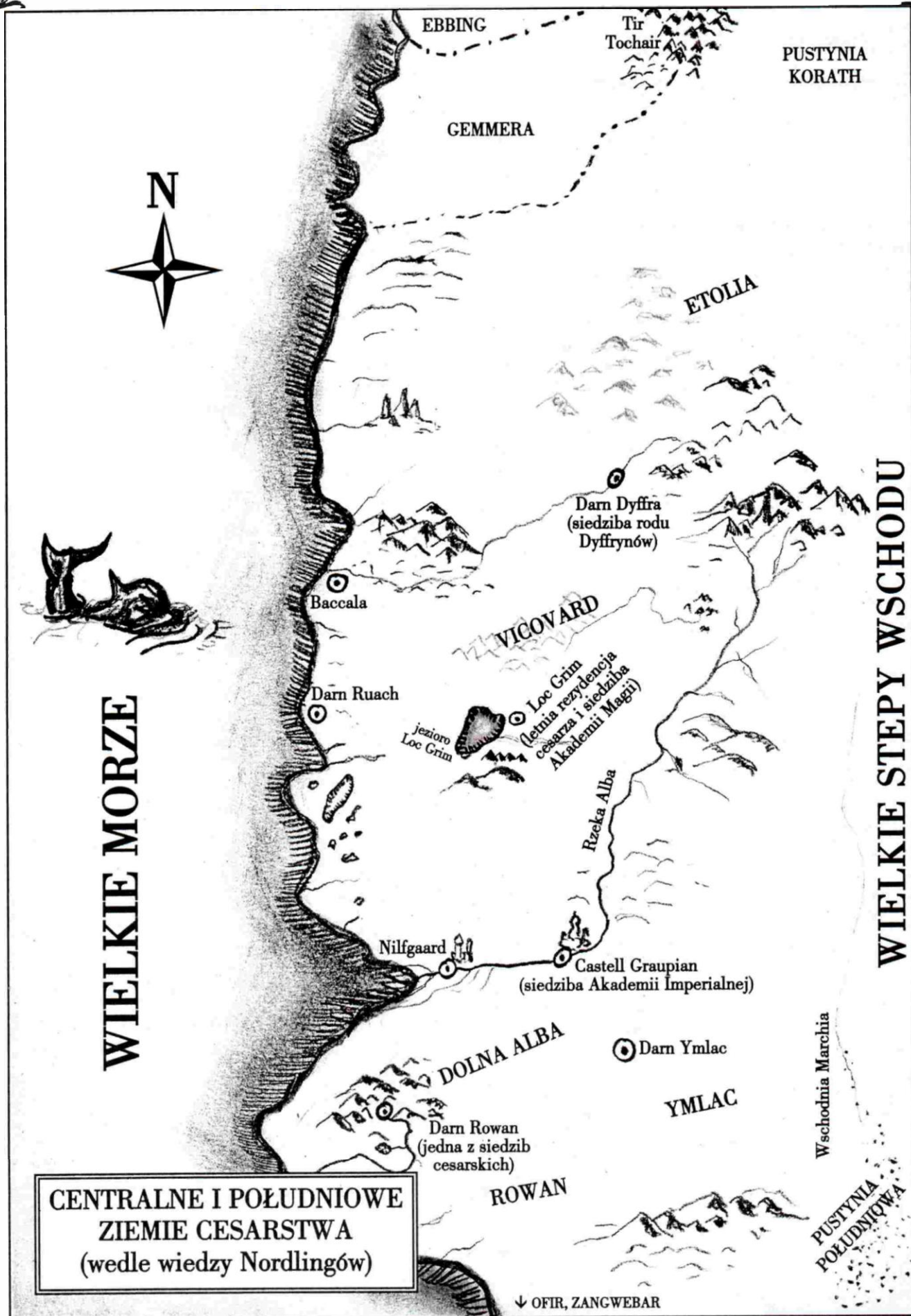
- Hmm... (...) Takich map nie mam... Ale wiem, że Nilfgaard to gdzieś dalej, w kierunku południowym... O, mniej więcej tak-

„Krew elfów”

Notatka profesora Markusa Hohlenberga z Katedry Geografii.

Granice

Imperium Nilfgaardzkie do niedawna rzadko, a właściwie nigdy nie było zaznaczane na naszych mapach. Cóż, ignorancja



CENTRALNE I POŁUDNIOWE
ZIEMIE CESARSTWA
(wedle wiedzy Nordlingów)

Awanturnicy wędrują w głąb Cesarstwa wspaniałą, wykładaną kamieniem drogą. Co pewien czas zatrzymują się na popas - a wówczas spotykają ich rozmaite przypadki. Na przykład: burze i wichury; ataki potworów; wojskowe kontrole; branka (przed którą muszą uciekać ile sił w nogach); mieszkańcy wioski proszący o obronę przed bandytami; złowieszcy wyznawcy Lwiogłowego Pajaka. Tłem wydarzeń są zaś piękne, nilfgaardzkie krajobrazy.

ludzi oraz nieludzi nie zna granic, nawet tych geograficznych. Pora więc na mozolne wypełnianie owej luki.

Przede wszystkim trzeba zacząć od tego, że to, co nazywamy Nilfgaardem, wcale nim nie jest. Miano to przysługuje jedynie stolicy Cesarstwa, wiecznemu i pięknemu miastu nad rzeką Albą - wraz z jej bliską okolicą. Co więcej, w rzeczywistości Nilfgaardczykami zowią się tylko ci, co z tych stron pochodzą. Samo państwo nazywa się po prostu Cesarstwem, tudzież Imperium. Co ciekawe, cał tak sprawnie przecież funkcjonujące mocarstwo to nie dość, że zbitek prowincji oraz zależnych królestw, ale jeszcze pod względem prawnym państwo-miasto, takie jak - nie przymierzając - Novigrad. Po prostu Nilfgaardczycy (ci właściwi) cierpliwie i powoli przyłączali do swego grodu kolejne ziemie i ani się obejrzel, jak przyłączyli pół Kontynentu.

Współczesne Cesarstwo od Pokoju Cintryjskiego rozciąga się od linii Jarugi na północy, aż ku południowym krawędom ładu, tam gdzie tylko kilka kroków dzieli je od dziczych krain zamieszkałych przez czarnych ludzi i pasiste konie.

Na zachodzie nilfgaardzką granicę stanowi wybrzeże Wielkiego Morza, na wschodzie zaś niedostępne pasmo gór Tir Tochair oraz pustynie i jałowe stepy rozciągające się w centrum ładu, którego drobną część stanowi Kontynent.

Klimat

Imperium zajmuje obszar olbrzymi, tak wielki prawie, jak wszystkie państwa Północy razem wzięte. Klimat jest tu więc wielce zróżnicowany. Od ciepłego, choć raczej umiarkowanego w Cintrze i zależnych królestwach rozciągających się za Amellem, przez zdecydowanie ciepły i słoneczny, świetny dla winorośli i owoców (tereny nad Albą) aż po stepy i pustynie dalekiego Południa.

Warto wspomnieć też o tym, że w Cesarstwie wiele jest zakątków o swoistym mikroklimacie, czasem diametralnie różniących się od reszty okolicy. Są to zazwyczaj doliny górskie lub rejony w deltach rzek, zależnie od układu wiatrów, opadów i innych tego typu czynników, znacznie cieplejsze lub chłodniejsze.

Trzeba też wspomnieć, że na całkiem sporych terenach państwa klimat układa się, że tak powiem, wzdłuż południków. Wybrzeża morskie - same w sobie dosyć skaliste, co nie ułatwia mieszkańcom Cesarstwa budowy floty - to tereny zielone, urodzajne. Im dalej w łąd, tym bardziej jałowo, chyba że wędruje się doliną rzeki, szczególnie takiej, która nie- sie z gór żyźne osady.

Krótko o językach

(...) językiem wspólnym posługuje się nienagannie, a to u Nilfgaardczyków nieczęste (...)

„Wieża Jaskółki”

Fragment wykładu profesora Amauta de Nerille z Katedry Truwerstwa i Poezji.

Imperium Nilfgaardzkie to pod względem językowym swobody mikrokosmos. Wielkie terytorium, dom olbrzymich rzesz ludzkich i nieludzkich, gdzie mało kto zna mowę, szumnie i na wyrost nazwaną przez nas „wspólnym”.

Mową pełniącą tam rolę wspólnego i - przynajmniej w teorii - znaną wszystkim mieszkańcom państwa - jest język nilfgaardzki, przedziwna mieszanina języka dawnych ludzkich kolonistów i Starszej Mowy (z przewagą tej ostatniej). Język ów jest dosyć skomplikowany, ale zadziwiająco logiczny i dość szczegółowy. W południowych i środkowych rejonach państwa bez jego znajomości właściwie nie szans na rozmowę z kimś mniej wykształconym. Co do alfabetu, oficjalnie używa się znaków elfich, choć równolegle znane są (nieoficjalnie) litery stosowane i u nas, na Północy.

Nie wolno zapominać, że większość Nilfgaardczyków nie zna wspólnego. Hanza potrzebuje więc tłumacza. Traf chce, że tym tłumaczem jest zbiegły niewolnik. Przypadkiem, jego tożsamość zostaje odkryta przez urzędników Cesarstwa, w związku z czym awanturnicy zaczynają mieć poważne kłopoty...

17

Każdy z podbitych ludów używa w domowych pieleszach także swojej własnej mowy, szczególnie na południu. Wyjąwszy jednak stosunkowo świeżo opanowane kraje północne, pod naciskiem języka najeźdźcy mowa ta umiera, jednocześnie wzbogacając nilfgaardzki nowym słownictwem. Ciekawą pozycję zajmuje wspólny, który - jak już któryś raz powtarzam - dosyć późno znalazł się w zasięgu bezpośrednich wpływów Nilfgaardu. Choć oficjalnie nilfgaardzki to mowa urzędowa w całym państwie, w królestwach przylegających do Amellu wspólny funkcjonuje w szkołach i urzędach na równych z nim prawach.

Mieszkańcy

- Do koni! Trzeba wiać! To nilfgaardzką osada!

„Czas pogardy”

Z zapisków profesora Marcusa Colberta z wydziału prawa.

(O podziale społeczeństwa)

Śródtytuły zostały wprowadzone w trakcie redagowania tekstu, nie pochodzą od autora - przyp. prof. Albertusa Zweilinkera.

Nilfgaard zamieszkują osobnicy należący do większości głównych ras rozumnych, ze zdecydowaną przewagą ludzi - jednak mających sporą domieszkę elfiej krwi. Na drugim miejscu są elfy, jednak znacznie, znacznie mniej liczne. W górach i na pogórzach Tir Tochair oraz Amellu znajdują się nieliczne enklawy niziołków, krasnoludów i gnomów.

Wszyscy mieszkańcy Imperium, niezależnie od rasy, podlegają jednemu prawu i są wobec niego równi. Nie ma mowy o jakiegokolwiek dyskryminacji. Co jednak nie znaczy, iż nie istnieją żadne wewnętrzne struktury.

Ludność Imperium przede wszystkim podzielić należy na wolnych i niewolników.

W obrębie wolnych rozróżniamy obywateli oraz zwykłych cesarskich poddanych. Obywatele korzystają z pełni praw, co oznacza przede wszystkim bierne i czynne prawo wyborcze w miejscowych samorządach, możliwość pracy w cesarskiej administracji, robienia kariery w wojsku, dyplomacji i innych pożytecznych, a prestiżowych dziedzinach. Zwykli poddani są praw owych pozbawieni. Od czego zależy przynależność do jednej lub drugiej grupy? Przede wszystkim od urodzenia. Obywatelami są wszyscy szlachcice, osobnicy wywodzący się z miasta Nilfgaard, a także ci, co godzą się na płacenie wyższych niż zwyczajne podatków lub odbyli co najmniej pięcioletnią, ochotniczą służbę wojskową. Obywatelom można też zostać z mianowania cesarza. Wyjąwszy szlachtę i rdzennych Nilfgaardczyków, obywatelstwa się nie dziedziczy.

18 Szlachta sama w sobie dzieli się na dwie podgrupy - dziś, w raczej egalitarnym Imperium, praktycznie dzielone tylko przez prestiż i wpływy, a nie regulacje prawne. Podgrupami tymi są: osobnicy urodzeni ze szlacheckich rodziców (starczy szlachetny ojciec, pod warunkiem, że uzna potomka) oraz dobrze urodzeni osobnicy cieszący się szczególnym mirem ze względu na wysokie, sprawowane stanowisko lub (i) rozległe ziemie znajdujące się w ich posiadaniu.

Spore zamieszanie panuje w kwestii tytułów, bowiem w związku z podbojami i przenikaniem się kultur, do nilfgaardzkiej kultury wniknęło sporo godności zagranicznych, co spowodowało istny galimatias. Wśród mrowia hrabiów, baronów, graów trudno właściwie się zorientować, kto jest kim, tym bardziej, iż tytuły owe niekoniecznie muszą mieć takie samo znaczenie, jak w naszych krajach. Właściwie jedyne tytuły nie pozostawiające większych wątpliwości to cesarz, dworscy urzędnicy (w tym ministrowie) oraz stopnie wojskowe.

Niewolnicy stanowią olbrzymią masę, a w południowych i środkowych rejonach państwa nawet większość ludności. Są to przede wszystkim jeńcy wojenni, niewypłacalni dłużnicy lub nieszczęśnicy schwytani przez grupy łowców. Niewolnicy urodzeni i wychowani w domu swego właściciela należą do rzadkości.

Złośliwi zwykli mówić, że potęgą Imperium to w rzeczywistości właśnie zasluga niewolników, pracujących zamiast i na swych panów. Jest w tym sporo prawdy, bowiem to oni zajmują się utrzymaniem domowego gospodarstwa, uprawiają pola, harują w kopalniach oraz warsztatach. Wykonują mnóstwo innych, pożytecznych rzeczy, dzięki czemu ich właściciele mają czas na zajmowanie się nauką, sztuką

W okolicy, w której znaleźli się bohaterowie, grasuje banda rozbójników. Wieść gminna niesie, że to szlachetni banici, odbierający bogatym, a dający biednym. Przypadkiem miejscowe władze biorą za nich naszą hanzę i postanawiają ją zaaresztować. Awanturnicy, uciekając przed pościgiem, nieoczekiwane schronienie znajdują w pobliskiej wiosce. Mieszkańcy osady są przekonani, iż bohaterowie i szlachetni bandyci to te same osoby, dlatego traktują ich wielce życzliwie. Tymczasem, do wsi przybywają prawdziwi banici. Nie są oni aż tak szlachetnymi zbójcami, jak głosi legenda. Nie są jednak złymi ludźmi. Oczywiście, spotykają naszych podróżników...

i obmyśleniem nowych wojen. W mieście Nilfgaard i jego okolicach, doszło wręcz do tego, że brak niewolnika stanowi objaw ubóstwa.

Niewolnicze rzesze spędzają sen z oczu wcale licznym właścicielom warsztatów i manufaktur. Szczęśliwie dla nich, praca niewolnych rąk to produkcja masowa i dosyć niskiej jakości. Wbrew pozorom, nie jest też wcale łatwo o niewolników znajdujących się na rzemiośle...

W północnych regionach państwa, niewolników jest znacznie mniej, wykonują tylko najcięższe prace. Jednak i na północy, i na południu wśród „pracownic” burdeli przeważają piękne niewolnice.

Niewolnika traktuje się jak rzecz. Często muszą oni nosić metalowe plakietki z nazwiskiem i adresem swojego właściciela. Nie są jednak narażeni na okrutne kaprysy swych panów, bowiem krzywdę uczynić można im tylko w ramach kary za wyraźne przewinienia, zwykle te cięższe. Okrutnicy sami liczyć muszą się z karą - zazwyczaj grzywny - oraz niechęcią sąsiadów. Wszak i u nas nikt nie przepada za takimi, co dręczą swe psy...

Niektórzy niewolnicy traktowani są tak dobrze i pełnią na tyle intratne funkcje, iż udaje im się odłożyć trochę grosza na wykup z niewoli. Bywa także, że bardziej dobroliwy pan zwraca wolność ulubionemu niewolnikowi. Osobnicy, którzy odzyskali wolność to tak zwani wyzwolenicy. Mają taki sam status prawny jak zwykli cesarscy poddani, jednak raczej nie cieszą się dużym szacunkiem. Obywatelami zaś stać mogą się dopiero ich dzieci.

(O rodzinie)

Tak oto z grubsza wygląda nilfgaardzkie społeczeństwo... Ale to jeszcze nie wszystko - trzeba wspomnieć o jego tak zwanej podstawionej „komórce”, czyli rodzinie.

U mieszkańców Imperium nie rozróżnia się rodziny od rodu. Nilfgaardzka *familia* to wszyscy ludzie zamieszkujący pod danym dachem lub na jednej rodowej ziemi, wliczając w to dalekich krewnych, niewolników, a także rozmaitych podopiecznych i klientów rodziny. Ojciec rodziny, najstarszy z mężczyzn, ma absolutną władzę nad pozostałymi członkami rodu, łącznie z prawem ich uśmiercenia lub oddania w niewolę (tak drastyczne decyzje muszą być jednak odpowiednio umotywowane).

(O małżeństwie)

Szczęśliwie, władza ta objawia się zwykle w planowaniu małżeństw. W imperium rzadko bowiem zawiera się je z namienności, tej szukając u kochanek i ladacznic. Zresztą, i tak związek małżeński *de facto* nie stanowi jakiegoś sakramentu, jak to bywa w naszych stronach, bliższy jest kontraktowi, ściśle określającemu obowiązki oraz korzyści każdej ze stron. Kontrakt ten można unieważnić, jeśli przedstawi się sądowi dowody na to, iż któraś ze stron wyraźnie łamie warunki umowy. Niemal regułą jest, że kobiety wступują w związki zaraz po osiągnięciu dojrzałości, mężczyźni zaś wtedy dopiero, kiedy mają już za sobą pewien bagaż życiowych doświadczeń. Często więc małżonków dzieli spora różnica wieku. Zawarcie małżeńskiej umowy przypieczetowywane jest drobnym ceremoniałem. Po zatwierdzeniu jej warunków i zobowiązaniu wobec państwowego urzędnika do ich przestrzegania, młoda para ściska sobie dłonie na znak, iż odąd jest małżeństwem. Potem rzuca za siebie orzechy, symbolizujące płodność i ostateczne pożegnanie z dzieciństwem.

(O potomstwie i pozycji kobiet)

Niezwykle ważne dla małżonków jest posiadanie potomstwa, szczególnie męskiego. W Imperium nie zaznasz zresztą takiego równouprawnienia, jak w naszych stronach. Prym wiodą mężczyźni, a kobiety zredukowane są zazwyczaj do roli matek i domowych gospodyń, pozbawionych wpływu na większość ważniejszych spraw. Wystarczy wspomnieć, że mężczyźni w pierwszej kolejności dziedziczą majątek. Zawsze obowiązujące prawo dziedziczenia mają tylko kobiety z najznamienitszych rodów. Córka to często kłopot dla rodziców, bowiem nie dość, że trzeba znaleźć dla niej męża, to jeszcze dodatkowo wyposażać w posag.

Brak potomstwa, a nawet tylko brak synów stanowi wystarczający powód do rozwodu. Choć istnieje też rozwiązanie pozwalające zostać ze sobą kochającym się małżonkom, a obdarzanym przez los tylko córkami - lub zgoła bezpłodnym. Prawo pozwala im zaadoptować młodego mężczyznę i przygotowywać go do roli dziedzica.

(O dzieciństwie i dorastaniu)

W uboższych rodzinach, tam gdzie śmiertelność jest duża, a pieniądze niewielkie, małżonkowie starają się nie przywiązywać zbytnio do małych dzieci, wychodząc ze słusznego założenia, że i tak większość z nich umrze przedwcześnie, choćby z powodu chorób lub nieszczęśliwych wypadków. Niemowlęciu zapewnia się więc tylko minimum potrzebne do egzystencji: owija się ściśle bandażami (co ponoć sprawia, że jego ciało staje się kształtne i foremne), karmi i przewija, śpi ono niedaleko paleniska, w kołysce - skąd niestety często wypada, albo jest porywane przez zwierzęta...

W bogatszych rodzinach, rodzice przywiązują się do dzieci już nieco bardziej, jednak częstokroć trudy wychowania pozostawia się niańkom.

Wśród szlachty, czasem, choć dziś już bardzo rzadko, praktykuje się stary, z pochodzenia elfi zwyczaj, zwany *al-tratn*. Dziecko płci męskiej oddaje się na wychowanie za przyjaźnionej rodzinie, gdzie przebywa aż do osiągnięcia wieku męskiego, zyskując w ten sposób dwie rodziny: przybraną i rodzoną.

Gdy dziecko podrośnie nieco i nie umrze, poświęca mu się więcej uwagi i zwykle zaczyna w nie inwestować - czyli uczyć je. Dba się przede wszystkim o edukację chłopców, dziewczynki oddając pod opiekę matek, pokazujących im jak prowadzić dom, opiekować się mężem oraz potomstwem. Ubożsi mieszkańcy Imperium uczą się rzemiosła wprost od swych rodziców, pomagając im w codziennej pracy. Ci, którzy mieli szczęście urodzić się w nieco bogatszych rodzinach, pobierają nauki u prywatnych pedagogów, zazwyczaj niewolników, lub edukują się poza domem, w specjalnych szkołach uczących czytania, pisania i matematyki. Dzieci z jeszcze zamożniejszych domów idą do szkół wyższego stopnia, zwanych „gramatykami”. Tam uczą się na pamięć poezji, zgłębiają sekrety retoryki i pięknej wymowy, zaczynają też poznawać języki obce (ostatnimi czasy podstawy wspólnego). Nauka trwa dwa-trzy lata i dla większości Nilfgaardczyków na niej kończy się edukacja. Ci jednak, którym marzy się służba publiczna albo wojskowa kariera, mogą kontynuować edukację na Akademii Imperialnej w Castell Graupian albo pomniejszych państwowych szkołach lub też wstąpić do któreś z rozsianych po kraju akademii wojskowych.

Przyszli magowie pobierają nauki na Akademii w Loc Grim, gdzie znajduje się też letnia rezydencja cesarza. Warto



przy tej okazji wspomnieć, że czarodzieje nie korzystają w Nilfgaardzie z aż tak wielkich przywilejów, jak wśród Nordlingów. Władca trzyma ich krótko, wykorzystując jako urzędników i uczonych w służbie państwa, nie mogących wywierać jednak wpływu na jego sprawy.

Organizacja nilfgaardzkich uczelni zbliżona jest do tej, którą znamy z naszej części świata, i prawdopodobnie na niej oparta. Warto jednak wspomnieć, że w procesie edukacji mieszkańcy Imperium starają się nie zaniedbać rozwoju fizycznego młodzieży; zajęcia sportowe wprowadzają jako obowiązkowe na każdym poziomie kształcenia.

Na każdym też etapie kształcenia pobiera się chesne, jednak w Cesarstwie istnieje system stypendiów i zapomóg dla zdolnych uczniów, pozwalający zdobyć wykształcenie nawet chłopskim synom.

(O ubiorze i wyglądzie zewnętrznym)

Na użytek ewentualnych wędrowców tudzież szpiegów warto wspomnieć o tym, jak poznać Nilfgaardczyka - człowieka...

Zacznijmy od wyglądu zewnętrznego (choć w dobie dzisiejszego pomieszania ludów, opis ten pasuje zapewne już tylko do niewielkiej grupy mieszkańców Imperium, zapewne jedynie tego centralnej części). Nilfgaardczyków charakteryzują pociągłe twarze, wysokie czoła i ciemne włosy oraz oczy, spadek po elfich przodkach. Specyficzny jest też orli, choć prosty nos i mocno zarysowany podbródek, tworzące charakterystyczny, nilfgaardzki profil. Są średniego wzrostu, ciała mają zwykle szczupłe, smukłe - choć umięśnione - kończyny długie. Skóra jest nieco ciemniejsza niż u Nordlingów, jednak nie smagła.

Obecnie w Nilfgaardzie nosi się różnorakie fryzury, jednak wśród wojska i arystokracji popularne są tradycyjne przystryżone krótko włosy, z równie krótką, równą grzywką.

Podobnie ma się sprawa z ubraniami, które są obecnie takie same jak u Nordlingów, z jednym wyjątkiem: najpopularniejszym kolorem jest czarny, noszony przez ubogich i bogatych, młodych i starych... Nie bez powodu Nilfgaardczyków określa się mianem Czarnych...

Tradycyjnym strojem rdzennych mieszkańców miasta Nilfgaard, obecnie jednak właściwie nie używanym i zepchniętym do szafy narodowych kostiumów, jest czarna płócienna tunika i czarna, wełniana toga, u szlachty obrobiona czerwonym pasem. Otrzymanie togi to część ceremonii przejścia młodego Nilfgaardczyka do stanu męskiego, jednak po obrzędzie strój ten zazwyczaj na stałe ląduje w głębi kufra.

Podział administracyjny i władze

- Instytucja, która pochłania trzykrotnie tyle budżetu państwa, co szkolnictwo, kultura i sztuka razem wzięte, nie jest w stanie odnaleźć jednego człowieka.

„Wieża Jaskółki

Fragment wykładu profesora Artura Schrittera z wydziału prawa.

O podziale administracyjnym

Upraszczaając sprawę, Imperium Nilfgaardzkie dzieli się na prowincje i na zależne od Cesarstwa królestwa, fachowo zwane „państwami bluszczowymi”. Do tego dodać należy również wolne miasta, zależne bezpośrednio od władcy, a nie od rządy pobliskiego im terytorium.

Prowincje to krainy poddane bezpośrednio nilfgaardzkiej administracji, zarządzane przez namiestników, wyznaczanych przez cesarza i tylko przezeń odwoływanych. Głównym zajęciem namiestników jest pilnowanie porządku w prowincji (dlatego mają władzę nad miejscowym wojskiem) oraz zbieranie podatków. Prowincje z kolei zwykło się dzielić na tak zwane prowincje państwowe, czyli integralną, niezbywalną część Imperium, oraz prowincje prywatne, będące osobistą własnością cesarza.

Państwa bluszczowe uznają zwierzchność cesarza, płacą regularne daniny i dostarczają żołnierza, w zamian za to mają całkowitą prawie niezależność w sprawach wewnętrznych.

Kwestię nazewnictwa gmatwa fakt, iż w Cesarstwie potocznie mianem prowincji określa się zarówno prowincję właściwą, jak i zależne państewko.

Hanza towarzyszy karawanie kupieckiej, przemierzającej jedno z państw bluszczowych. Na konwój napadają rozbójnicy i grabią go. Biorą też kilku jeńców (w tym naszą hanzę) i uciekają, dajmy na to, w góry. W trakcie wędrówki okazuje się, że są gerylasami, walczącymi o uwolnienie swego kraju spod władzy Nilfgaardu. Jeńcy to zakładnicy, których chcą wymienić na uwieczonych kompanów. Tymczasem, po piętach partyzantów depcze już cesarski pościg, który pewnie lada chwila ich dopadnie. Ciekawe, po czyjej stronie opowiedzą się nasi bohaterowie?...

O władzach

Głową państwa jest dziedziczny cesarz. Dziedziczny przynajmniej w teorii, bowiem dzieje Imperium obfitują w przewroty, rewolty, obalenie i powroty dynastii. Zewnętrzną oznaką władzy imperatora jest ciężki i złoty alszband. W rządach władcy pomaga Rada, złożona z co znaczących kapłanów, wysokich urzędników państwowych i cesarskich zauszników. Członkowie tych ostatnich dwóch grup każdorazowo są mianowani przez cesarza. Urzędnicy, zwani ministrami, odwołani być mogą tylko za zgodą większości Rady. Każdy z ministrów ma pod sobą osobny urząd, czyli ministerstwo, zajmujący się określoną gałęzią administracji, na przykład wojną, skarbem, bezpieczeństwem. Zaufani, stanowiący mniej więcej 1/3, mogą zostać odwołani w każdej chwili. Opinie Rady formalnie nie są wiążące dla władcy, jednak doświadczenia różnorodnych buntów nauczyły monarchów ich nie lekceważyć. Radzie przewodniczy wybrany przez cesarza minister (choć czasem, jeśli władca pozwoli, przez nią obierany z własnego grona), nazywany sekretarzem stanu.

Cesarz musi się też liczyć z opinią armii, będącej zwykle jedną z głównych podpór jego rządów. Bywa, że wojskowi,

podczas przewrotów wynoszą na tron jednych imperatorów, a obalają drugich.

Bezpośrednio cesarzowi podlegają też namiestnicy prowincji, jest on również najwyższym dowódcą armii. Cesarz pełni także funkcje najwyższego kapłana kultu Wielkiego Słońca (o którym przeczytasz więcej na str. 52 niniejszego podręcznika).

Zewnętrznymi oznakami wysokich urzędników państwowych są srebrne alszbandy członków Rady i brązowe namiestników. Co ciekawe, złote, srebrne i brązowe alszbandy, choć znacznie prostsze w formie, są noszone też przez dowódców wojskowych (w zależności od rangi), a także wybitniejszych przedstawicieli arystokracji.

Następca tronu nosi tytuł arcyksięcia. Istnieje zwyczaj, że przygotowuje się on do władania swym dziedzictwem zarządzając jedną, wybraną prowincją, i czekając tam na moment objęcia tronu.

Finanse państwa opierają się na dochodach z podatków, cel oraz łupów wojennych. Nie są to prywatne pieniądze cesarza, lecz Imperium, i z każdego wydatku powinien rozliczać się on przed ministrem skarbu.

Cesarz może jednak prowadzić działalność państwową za prywatne pieniądze, na co często się decyduje, ciesząc się zyskiwaną wtedy większą możliwością manewru.

Ciekawostką jest fakt, że czarodzieje, funkcjonujący u nas jako ponadpaństwowe bractwo, są tu ściśle podporządkowaniu interesowi powszechnemu i traktowani jak członkowie służby cywilnej. Wypłaca im się rządowe pensje i wymaga bezwzględnego posłuszeństwa władzy.

Miasta i budowle

- Od wyruszenia z Brokilonu minęło dwanaście dni, w czasie których przebyłem jakieś sześćdziesiąt mil. Ciri, jak głosi plotka, jest w Nilfgaardzie, stolicy cesarstwa, mieście, od którego dzieli mnie, według ostrożnych rachunków, coś około dwóch i pół tysiąca mil.

„Chrząst ognia”

Fragment pracy architekta Gianfranco Gianiego, współpracownika Akademii Oxenfurckiej.

Choć gospodarka Nilfgaardu opiera się na rolnictwie, centrami życia społecznego, kulturalnego i gospodarczego są miasta, liczne i duże. To w nich znajdują się węzły komunikacyjne, urzędy, największe targowiska.

Typowe, nilfgaardzkie miasto w ogólnych założeniach nie różni się zbyt od tego, co znamy z naszych stron. Zwykle buduje się je na planie koła, przeciętego dwoma drogami na ćwiartki. W miejscu skrzyżowania znajduje się centralny plac, przy którym stoi większość urzędów, świątyń. Tam też tłoczą się kupcy, tam również spotykają się mieszkańcy z okazji rozmaitych zgromadzeń.

Większość miast posiada także otwarty teatr komiczny, stadion (i) lub arenę, gdzie mają miejsce wyścigi rydwanów oraz walki gladiatorów. Ważnym miejscem i, co ciekawe, centrum kulturalno-rozrywkowym osiedla są łaźnie, będące rozbudowanym kompleksem, gdzie za niewielką opłatą można

nie tylko wziąć kąpiel, ale też zyskać dostęp do bibliotek, boisk. Wodę do miast doprowadza system akweduktów, często bardzo długich, docierających aż do górskich potoków.

Imperialnym miastom owe dobrodziejstwa czasem funduje państwo, częściej jednak dumni mieszkańcy wprowadzają je za własne pieniądze, nie chcąc aby ich mała ojczyzna była gorsza od innych osiedli.

Miasta administrowane są w różnoraki sposób. W państwach bluszczowych nie różni się owa administracja od naszej, jednakowoż w krainach mocniej znilfgaardyzowanych, mamy do czynienia z innym systemem. Na czele miasta stoi tam zwykle rada miejska, złożona ze znaczniejszych obywateli, dożywotnia, ale dokoptowująca nowych członków w drodze powszechnych wyborów. Czasem na czele miasta — ponad lub zamiast rady — stoi jedna osoba, prefekt, mianowana przez namiestnika i tylko przezeń odwoływana. Prefekt pełni przede wszystkim władzę policyjną.

Największym miastem Imperium jest rzecz jasna Nilfgaard nad rzeką Albą, z racji swej ponadczasowej urody zwany Wiecznym, a z racji imperialnego przepychu Miastem o Złotych Wieżach. Wszystkie inne metropolie Imperium są na nim wzorowane, ich budowniczcy pragnęli stworzyć choć cień cudów, oglądanych w stolicy. Elfia i ludzka architektura, połączone w harmonijny sposób, dały budowle pełne przeróżnych wspaniałości, a jednocześnie skromne i gustowne. Baszty, pinakle, kręte krużganki sąsiadują tutaj z licznymi kolumnadami oraz wznoszącymi się ku niebu, odważnymi łukami.

W Nilfgaardzie mieszka ponoć aż milion osób. Miasto chlubi się kilkunastoma akweduktami, jedenastoma publicznymi łaźniami, dwoma stadionami i amfiteatrami, ponad tysiącem fontann i basenów, tysiącami kolumn i setkami pałaców.

Niestety, nilfgaardzkie miasta, piękne za dnia, po zmroku stają się bardzo niebezpieczne. Ulice prawie nie są oświetlone, na spóźnionych podróżnych czyhają w ciemnych zaułkach bandy groźnych rzeźmieszków, nie wahających się zaabić za kilka monet. Co prawda, ulice patrolują oddziały wojska (ściągane też do tłumienia ewentualnych zamieszek), a także straży miejskiej, jednak to nie wystarcza...

Mniej zamożni mieszkańcy Imperium zamieszkują wiejskie chaty, kurne i będące jednocześnie pomieszczeniami dla zwierząt, albo, jeśli żyją w miastach, czynszowce kamienice,

Podczas pobytu hanzy w jednym z miast wybuchł olbrzymi pożar, ogarniający całe osiedle. Awanturnicy muszą wydostać się z płomieni. Ucieczce towarzyszą rozmaite okazy i komplikacje. Okazją jest choćby to, że wielu kupców w popłochu opuściło swe domy i sklepy, niemal na wierzchu pozostawiając sporo dobra i pieniądza.

Komplikacje są przede wszystkim dwie. Po pierwsze, wojsko stara się zapanować nad paniką i surowo karze szabrowników; na łaskę nie mogą liczyć też ci, którzy poza miastem zostaną przyłapani ze skradzionym dobrem. Po drugie - w mieście, w jednym z domów, znajduje się ukochana, przyjaciel albo po prostu dłużnik jednego z bohaterów. Innymi słowy, osoba, którą koniecznie trzeba ocalić.

wysokie zwykle na trzy-cztery piętra, pozbawione kanalizacji i często zrujnowane.

Typowy nilfgaardzki dom jest jednak parterowy, otaczający duży dziedziniec, na który wychodzą wszystkie okna i gdzie dostać można się prawie z każdego pomieszczenia. Dziedziniec ów pełni funkcję przedpokoju pod gołym niebem. Znajduje się tam basen, do którego zbierana jest deszczówka, wykorzystywana w gospodarstwie. Domy bogaczy mają jeszcze jeden zamknięty plac, gdzie znajduje się ogród.

Nilfgaardczycy zdobią swe rezydencje mozaikami, kolumnami i rzeźbami.

Opisane wyżej domy buduje się zarówno w mieście, jak i na wsi. Nie brak jednak warownych posiadłości, zamków w dobrze nam znanym, północnym stylu. Są to jednak pozostałości z czasów, gdy Imperium było znacznie mniejsze i bardziej narażone na najazdy. W spokojnych, centralnych regionach Cesarstwa, gdzie nie grozi już żaden najazd, zdecydowana większość zamków opuszczono i pozostawiono samym sobie.

Nilfgaardzkie osiedla łączą drogi, budowane przez specjalne oddziały wojska wszędzie tam, gdzie dociera armia. Umożliwiają one szybkie przemieszczanie żołnierzy oraz dostaw dla nich, a w czas pokoju po prostu sprawną komunikację, w tym przejazd karawan kupieckich.

Garść informacji o armii

22 Nilfgaardu

- Pytasz, kto przygotowuje wojnę? Przygotowuje ją Nilfgaard, który zamierza nas zaatakować i zniszczyć. Ale Emhыр var Emreis pamięta Wzgórze Sodden i tym razem postanowił zabezpieczyć się i wyłączyć czarodziejów z gry.

„Czas, pogardy”

Fragment artykułu pułkownika Jana Artutta, byłego członka misji wojskowej Czterech Królestw w Cintrze.

Imperium Nilfgaardzkie to państwo ekspansywne, stale poszerzające swe granice i stale prowadzące wojny, zarówno zdobywcze, jak i wewnętrzne, przeciw zbuntowanym prowincjom. Wojna, którą po ostatnich doświadczeniach uważamy raczej za wielkie nieszczęście, to dla Nilfgaardu wręcz warunek istnienia, a na pewno ważny element funkcjonowania państwa. To dzięki niej przybywają nowi niewolnicy i łupy, zasilające państwową kasę, to dzięki niej zajęcie i szansę na karierę znajdują rzesze ludności, która ujęta w ryzy żołnierskiego życia przestaje być potencjalnym zarzewiem buntów i rewolucji. Imperium od początku swego istnienia prowadziło wojny i nic nie wskazuje na to, aby kiedykolwiek dobrowolnie miało zaprzestać ekspansji. Byleby tylko znowu nie skierowało jej na północ...

Wojska Imperium dzielą się na stałą armię państwową, podlegającą cesarzowi, oraz wojska zapewniane w razie potrzeby przez państwa bluszczone i sojuszników. Armia państwowa jest w przeważającej mierze zawodowa, w razie potrzeby uzupełnia się ją o przymusowy zaciąg. Wojska są

skoszarowane, choć oficerowie nie mają obowiązku mieszkania wraz z resztą żołnierzy. Muszą jednak kwaterować w ich pobliżu. Dobrowolni rekruci zgłaszać się mogą do punktów werbunkowych znajdujących się w koszarach. Czasem też zaciąg prowadzony jest metodą „wolnego bębna” (nazwa wzięła się od instrumentu, którym werbownicy oznajmują swe przybycie) - grupy specjalistów od rekrutacji przemierzają wsie i miasteczka, zbierając chętnych do służby. Istnieją też perfidne sposoby pozyskiwania żołnierzy - na przykład spijanie mężczyzn w karczmach i podsuszanie im kontraktów do podpisania, albo tak zwana branka, czyli regularna łapanka do wojska, prowadzona na ulicach (to szczególnie popularny sposób pozyskiwania marynarzy)

Całkowicie zawodowy jest korpus oficerski, do którego, poza wyjątkowymi wypadkami, droga wiedzie przez żmudną naukę i egzaminy w akademiach wojskowych.

Żołnierze oraz oficerowie otrzymują regularny żołd, wyższy znacznie od zarobków zwykłego robotnika, a także darmową opiekę medyczną.

W przypadku zwykłych żołnierzy, pierwszy kontrakt z armią zawiera się zwykle na pięć lat. Po upływie tego czasu można zrezygnować ze służby lub przedłużyć ją o kolejne pięć lat. Gdy i one miną, zawiera się zwykle kontrakt na czas nieokreślony. W przypadku poprzednich umów, służba wojskowa skończyć może się po pięciu latach bez żadnych negatywnych konsekwencji dla obu stron, i to ze skutkiem natychmiastowym. W przypadku kontraktu bezterminowego, armia



nie może, ot tak, zwolnić żołnierza, nie dając mu należnej sowitej odpawy, żołnierz zaś z dnia na dzień porzucić służby - musi złożyć wypowiedzenie bądź dymisję, odczekać odpowiedni okres wypowiedzenia i zwykle pogodzić się z utratą sporej części odpawy. Zwykły żołdak zasadniczo nie może się żenić, jednak po zawarciu kontraktu bezterminowego otrzymuje prawo ubiegania się o pozwolenie na założenie rodziny.

Nieco inaczej sprawa ma się w przypadku oficerów. Czasu trwania studiów w Akademii Wojskowej (zwykle około 3 lat) nie wlicza im się do służby. Na tym etapie kariery nie mogą zakładać rodzin. Po zakończeniu nauki muszą oddać armii co najmniej 15 lat życia, albo wykupić się od służby, zwracając państwu koszt kształcenia wraz z odsetkami (zwykle są to horrendalne sumy).

Główną siłą nilfgaardzkiej armii jest — po reformach cesarza Torresa - kawaleria, ciężka i lekka, z przewagą tej pierwszej. Wyposażeniem nie różni się zbyt od naszych wojsk, może poza kolorem zbroi oraz ubiorów, które są zawsze czarne (także u kontyngentów dostarczanych przez państwa bluszczone), z naszytymi na płaszczach, rękawach lub tunikach symbolami jednostek. Przykładowe emblematy to srebrne niedźwiedzie cesarskiej, lekkiej kawalerii, dwie błyskawice osławionej brygady Vrihedd, złożonej z elfów, albo srebrne salamandry cesarskiej ochrony, brygady „Impera”. Ogólnopaństwowym znakiem rozpoznawczym wojska, choć paradoksalnie nie zawsze używanym, jest srebrne słońce.

Specyficzny element wyposażenia regularnej nilfgaardzkiej jazdy to długi, kawalerski miecz, broń znajdująca gdzieś między zwykłym mieczem jednoręcznym, a dwuręcznym orężem. Miecz ten nadaje się głównie do cięć z konia, w galopie, mniej użyteczny staje się podczas szermierki.

Nilfgaardzka piechota jest mniej liczna, jednak wystarczająco bitna i ważna w planach wojennych. Wszak konnica nie wszędzie wjedzie i nie przez każdą przeszkodę zdoła się przeprawić. Cesarscy, regularni żołnierze, słynna Czarna Piechota, zorganizowani są w legiony, liczące po mniej więcej pięć tysięcy wojaków. Te z kolei dzielą się na kohorty, liczące około 480 wojowników, podzielonych na sześć centurii, liczących po około 80 żołnierzy, a dowodzonych przez centurionów. Wojska sojuszników i państw zależnych zachowują rodzimą organizację, choć też otrzymują czarne mundury z naszytymi symbolami jednostek.

Wyposażenie przeciętnego nilfgaardzkiego piechura z regularnych wojsk cesarskich to zestaw oręża i pancerzy podpatrzonych u różnych podbitych ludów, skomponowanych w myśl zasady, iż zewsząd należy czerpać to, co najlepsze. Składa się na nie więc czarna tunika z naszytym symbolem oddziału (zwykle na rękawie), w takim kolorze spodnie i przeszywanica, kolczuga, głęboki hełm zasłaniający policzki, szmelcowane na czarno nagolennice i karwasze, pawęż, włócznia nadająca się zarówno do rzucania, jak i walki w szyku oraz krótki miecz do walki w tłumie. Przeciętnym piechurom towarzyszą też mniejsze doborowe grupy weteranów, wyposażonych przez państwo w lepsze zbroje i broń. Zakuci w pancerze przypominają raki.

W każdym rodzaju wojska wyższych oficerów poznać można po srebrnych obramowaniach zbroi i białych pióropuszech lub skrzydłach na hełmach.

Nilfgaard posiada także marynarkę wojenną, pełni ona jednak przede wszystkim funkcje pomocnicze i transportowe. Składa się głównie z galer, napędzanych przez niewolnych wioślarzy i obsadzonych piechotą morską.

Poza właściwą armią znajduje się brygada kawalerii „Impera” - osobista ochrona cesarza, którą wyróżniają emblematy srebrnych salamander oraz hełmy przypominające zębate paszczęki.

Wojsko, prócz walki, zajmuje się też działaniami policyjnymi. Istnieją także wydzielone oddziały, na przykład inżynierijne budujące mosty pontonowe, maszyny oblężnicze, podkopy, drogi czy obozy; zaopatrzeniowe, dostarczające walczącym żywności, lekarstw, koni, broni i innych rzeczy niezbędnych podczas wojny.

Prowadząc wojnę, Nilfgaardczycy stosują taktykę spalonej ziemi i terroru. Jeśli napotkają na opór, w razie zwycięstwa nie oszczędzają nikogo, nawet dzieci, kobiet ani starców. Wszystko po to, aby oddziały i twierdze wroga same kapitulowały przed nimi, ufając, iż uchronią się w ten sposób przed rzezią.

Nierzadko też dowódcy, dotarłszy do terenów mających po zawarciu pokoju być rubieżą zdobycznych ziem, prą dalej, używając sobie do woli - zastraszają w ten sposób wroga, zyskując kraje, z których w razie potrzeby mogą spokojnie zrezygnować oraz spokojnie łupią wszystko i wszystkich, wiedząc, że nie pustoszą swojego nowego terytorium.

Awanturnicy spotykają obdartego człowieka, który okazuje się dezterem z nilfgaardzkiej armii. To mieszkaniec Nazairu, siłą wcielony do cesarskiej piechoty. Błaga o pomoc w przedostaniu się na bagna Pereplutu, gdzie - jak słyszał - mieszka ponoć jego dawny nauczyciel, Vysogota. Uciekinier, z sobie znanych powodów wierzy, że ów mędrzec pomoże mu wrócić do domu. Jeśli hanza weźmie deztertera pod opiekę, musi liczyć się z depczącymi mu piętach żołnierzami i łowcami nagród. Dezterter może zdradzić hanzie informacje świadczące o tym, że cesarstwo szykuje się do wielkiej ofensywy na północy (odpowiednio: ataku na Cintrę albo inwazji na Lyrię i Aedirn).

23

Jadło

- *Pogadamy, napijemy się wina...*
- *Nie chcę twojego wina. Pewnie kazonne, ukradzione z nilfgaardzkiej transportów.*

„Wieża jaskółki”

List Jean-Luca Villona, nadwornego kucharza barona Michaela de Noaillesa, jednego z dobroczyńców Akademii w Oxenfurcie.

To, co na co dzień jedzą zwykli mieszkańcy Nilfgaardu, we mnie, smakoszu o podniebieniu wrażliwym i delikatnym, raczej nie budzi zachwyty. Ale cóż, co kraj to obyczaj... Ubodzy mieszkańcy Imperium, z tego, co słyszałem (bo sam nie odważyłem się spróbować), radzi jadają papkę z roztartej pszenicy, zmieszanej z wodą. Czasem też ucierają na papkę ziola oraz warzywa, zaprawiając całość serem. Hmm, to już wygląda na

coś lepszego - ciekawe, jak smakowałoby z grzankami. Biedniejsi Nilfgaardczycy rzadko jadają mięso, jeśli już im się zdarzy ubić jakąś sztukę bydła, zazwyczaj wędzą mięswo na zapas.

To przerażające, jeśli pomyśli się o sile i bogactwie Imperium, i uświadomi, że najuboższych mieszkańców Cesarstwa nie stać na chleb! Ci zaś, których stać, najczęściej wypiekają go w domu. Dietę ową biedacy uzupełniają sporymi ilościami oliwek.

Nieco lepiej jadają bogatsi, w tym potrawy bliskie naszym podniebieniu, jak chociażby zacne pieczyste. Jednak i tam zdarzają się takie obrzydlistwa, jak pieczone bociany, świńska macica albo kosztatki, podobne szczurom paskudztwa, droższe niż ostrygi, a serwowane z miodem oraz makiem.

Na ucztach, gdzie jada się owe nieprzyjemne smakołyki, można jednak przekąsić też coś strawniejszego, mianowicie jajka i jabłka, pierwsze podawane na przystawkę, drugie na deser, oba w wielkich ilościach. Nilfgaardczycy, mówiąc o dużym, pełnym posiłku, zwykli używać stwierdzenia „od jaj po jabłko”.

Zarówno wśród bogatych, jak i tych całkiem niebogatych, wielką i niezmienną popularnością cieszy się sos rybny, cuchnący i niesmaczny (jada się go też w okolicach, gdzie po ryby trzeba jechać bardzo długo, wyobraźcie sobie jak bardzo są świeże w chwili przyrządzenia...). Sosik ów podprawiany bywa miodem i octem i dodawany prawie do wszystkiego, łącznie z tymi obrzydliwymi kosztatkami...

Powszechnie pija się wino, wyjątkowo ciężkie i mocne, dlatego nierzadko rozrabiane wodą.

24

Pewien możny Nilfgaardczyk zdradzi naszym podróżnikom kilka ciekawych informacji na temat życia w Cesarstwie, jeśli ci spełnią pewien jego kaprys. Kaprysem tym jest zaś przywiezienie z pobliskich gór sporej partii lodu, niezbędnej magnatowi do chłodzenia napojów i deserów. Nie trzeba chyba dodawać, że góry te są nadzwyczaj niebezpieczne i na awanturników czeka tam wiele niespodzianek: lawiny, burze, ataki potworów. Problemem będzie też dowieszenie lodu w stanie stałym... Całą sprawę komplikuje fakt, iż w górach do hanzy dołączy się córka owego bogacza, która uciekła z domu, aby razem z awanturnikami zażyć przygód. Możliwe, że to delikatne, choć uparte (i całkiem atrakcyjne) dziewczę zakocha się w jednym z bohaterów. Naturalnie, rodziciel jest wściekły i zaniepokojony. Niewykluczone, że w ślad za hanzą wyśle swoich ludzi, możliwe również, że oskarży ją o porwanie...

Rozrywki

[Houvenaghel] Wielki miłośnik sztuk pięknych i sportu, ufundował w stolicy teatr komiczny oraz stadion, oba jego imię noszące.

„Wieża jaskółki”

Gawęda minstrela Floveera z Temerii, wykładowcy z Katedry Truwerstwa i Poezji.

Hanza wpada w poważne tarapaty finansowe - grozi jej niewola za niespłacenie długu. Wierzyciel zrezygnuje jednak z egzekwowania należności, jeśli bohaterowie wystąpią na arenie jako grupa gladiatorów, przeciwko innej grupie, składającej się z niewolników. Przed występem okaże się, że jeden z przeciwników to bliski przyjaciel członka hanzy, być może jeniec wojenny. Pojawia się możliwość zorganizowania jego ucieczki: upozorowania śmierci na arenie i przemycenia jako „trupa” na wolność. Tylko jak tego dokonać?

Cny czytelniku! Wiele złego można powiedzieć o Nilfgaardczykach, ale nie to, iż nie potrafili się bawić - choć niestety, większość z nas zaobserwować zdołała jeno plugawe i krwawe zabawy rozpasanego żołdactwa. Miałem jednak to szczęście, iż w krótkich latach pokoju między tymi dwoma straszliwymi wojnami zawitałem do Cesarstwa. Nie ukrywam bowiem, że jako człowiek mieniący się światowym, pragnąłem - i pragnę - świat ten poznać jak najlepiej.

Nilfgaardczykom - tak ich nazwę w skrócie, choć jak już pewnie ktoś z uczonych mężów zauważył, w Imperium Nilfgaardzkim, Nilfgaardczyków jak na lekarstwo - nieobce są nasze, swojskie ucztę przy ustawionym w podkowę stole, gdzie najeść można się do syta, a zachlać do nieprzytomności. Mają jednak własne obyczaje, godne chyba naśladowania w naszym skromnym kręgu kulturowym.

O ucztach

Typowa nilfgaardzka uczta przebiega w towarzystwie kulturalnym, ale pijącym, rozpartym wygodnie na miękkich leżankach. Na cytrach, obojach i nie wiadomo jeszcze czym grają zdolni muzycy, zwykle niewolnicy, zaś piękne i młode niewolnice roznoszą jadło i napoje. Nie muszą dodawać, że niewolnice te zdolne są jeszcze do wielu innych rzeczy, ach do wielu... Wielką zaletę tychże uczt stanowi to, iż nie zaprasza się na nie żon ani konkubin, lecz właśnie te niewolnice, albo, jeśli towarzystwo się podochoci, to i lepsze kurewki, zwane tu heterami. Wiercie mi, poziomem usług dorównują naszym luksusowym kurtyzanom.

Niektóre zabawy, jakimi weselą się uczestnicy uczt (nazywanych orgiami, kiedy z założenia przebiegają w szczególności... luźnej atmosferze), wrodzona prudencja każe mi tu pominąć. Na uwagę zasługuje jednak pewna uroczą pijacką grę, nazywaną *kottabos*, a polegająca na tym, aby strącającymi z kielicha kroplami trunku trafić w drugie naczynie. Wiercie mi, radości z tego co niemiarą!

O gladiatorach

W Imperium kwitnie też sport, który wrażliwa część mojej duszy każe nazwać ohydny, a cała reszta mnie - pasjonującym widowiskiem. Mowa tu oczywiście o walkach gladiatorów! Rozrywka to wielce popularna, zarówno u bogatych jak i biednych, i u młodych, i u starych. W każdej prawie

miejscowości znajduje się arena, choćby nawet był nią dół wykopany w ziemi. Walki organizuje się zwykle z okazji świąt. Do boju ruszają zazwyczaj niewolnicy, choć nierzadko tego ryzykownego zajęcia podejmują się i wolni, pragnący spróbować męskiej przygody - choć po prawdzie na arenach walczą i mężowie, i niewiasty. Prawdziwe równouprawnienie wobec śmierci!

Gladiatorami zostają, jak wspomniałem, niewolnicy, specjalnie wyselekcjonowani do tego celu. Bywa też, iż walkę na arenie daje się skazańcom jako alternatywę egzekucji bądź ciężkich robót. Przyszłych wojowników szkoli się w specjalnych szkołach, pod okiem lanistów, dyrektorów tychże zanych placówek, niezbyt zresztą szanowanych przez resztę społeczeństwa. Ech, z tym szacunkiem to jest w ogóle dosyć dziwna sprawa... Oficjalnie, co bardziej szlachetniejsi obywatele pływają z góry na gladiatorów. Zarazem jednak mdleją z radości, gdy jakiś szczególnie znany zabijaka pojawia się na arenie i pomacha w ich stronę. Z przykrością, wręcz ze wstrętem oznajmiam muszę, że w Imperium zwyczajcy gladiatorzy cieszą się znacznie, znacznie większą popularnością wśród ludu i dzierlatek, niżli godniejsi tego zachwyty minstrele i poeci. Ludzie i nieludzie prawie biją się o strzępki ich odzieży, części broni i uzbrojenia. Wystarczy tylko wspomnieć, że wiele nilfgaardzkich dziewcząt wierzy, iż przedziałek zrobiony gladiatorską włócznią zapewni im powodzenie u mężczyzn.

Gladiatorzy walczą z zasady na śmierć i życie, zwykle jednak kończąc walkę, zwycięzca pyta się publiczności lub najzaciejszej z zasiadających na niej osób, czy dobić przeciwnika, czy też puścić go zdrowym. Z tego co widziałem, rozpasana tłuszcza zwykle każe zabijać.

Ta rozpasana tłuszcza lubi też patrzeć nie tylko na walczących ze sobą ludzi. Uatrakcyjnią walki napuszczając na wojowników dzikie bestie, albo i nawet wysyłając je ku ludziom bezbronny, w tenże wesoły sposób wykonując wyroki śmierci. Istnieje mnóstwo rodzajów gladiatorских widowisk, że wymienię: pojedynki, pojedynki z udziałem zwierząt, inscenizowane bitwy (także morskie, na sztucznych stawach), walki zapaśnicze lub przy użyciu kijów i maczug. Do wyboru, do koloru.

Niewolni gladiatorzy, którzy przeżyją kilka lat i zdobędą uznanie widzów, mają szansę na inne wyzwolenie niż poprzez śmierć. Wysłużonym i zasłużonym wojownikom cesarz wręcza na specjalnej uroczystości drewniany miecz, symbolizujący odzyskaną wolność. Wyzwolony gladiator, jeśli chce, może kontynuować karierę na arenie, może też zająć się każdym

innym, zajęciem. Niemal regułą jest, że emerytowani gladiatorzy zazwyczaj zarabiają na życie jako laniści...

Na koniec ciekawostka - wydawałoby się, iż chmara świetnie wyszkolonych i niewolnych wojowników to znakomite narzędzie w walkach o władzę. A figa! Po pierwsze, niepisany obyczaj zakazuje takich rozwiązań, jako nieetycznych, przeciwnych zasadom prowadzenia wojen i w ogóle obrzydliwych. Po drugie, gladiatorzy nieźli są może na arenach, ale niezbyt dobrze dają sobie radę w polu, gdzie trzeba słuchać rozkazów i stać w szyku.

O wyścigach rydwanów

Milszą dla oka i mniej krwawą rozrywką są wyścigi rydwanów, szczególnie popularne w nadmorskich krajach Cesarstwa, gdzie usuwają w cień nawet popisy gladiatorów.

Wóznicę ścigają się na stadionach, niezbyt dbając o zasady uczciwej konkurencji, tak więc są tam i smagnięcia przeciwnika batem, i taranowanie, i trupy, i ranni. Nie ma jednak trupów, że tak powiem, z założenia.

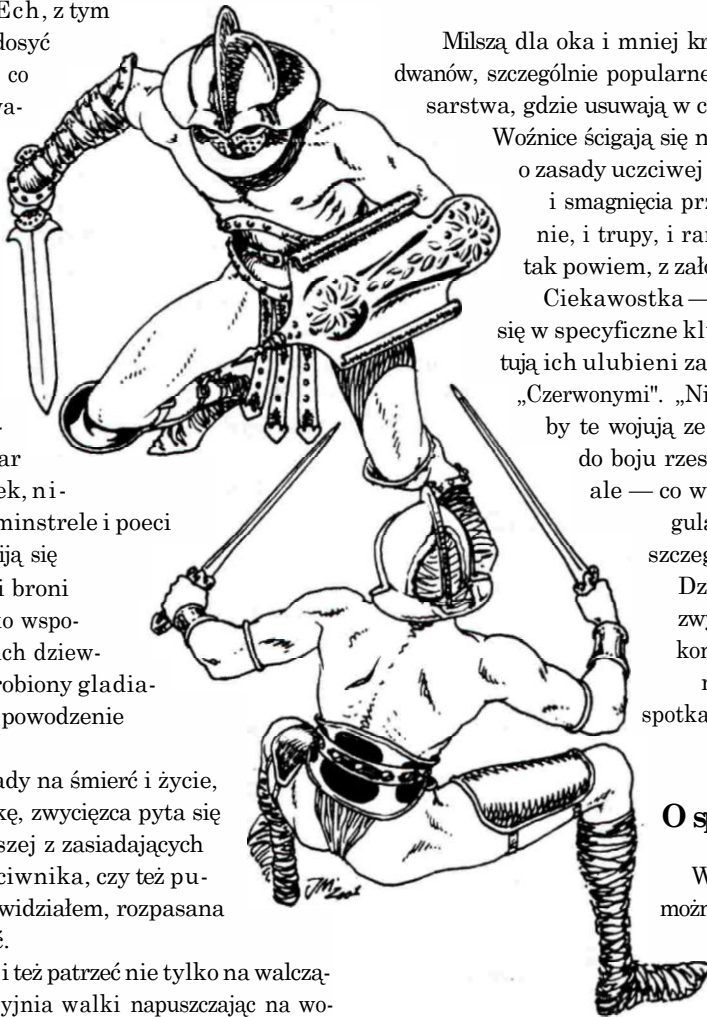
Ciekawostka — miłośnicy wyścigów zrzeszają się w specyficzne kluby, od barw, w których startują ich ulubieni zawodnicy, zwane „Zielonymi”, „Czerwonymi”. „Niebieskimi” i tak dalej. Kluby te wojują ze sobą zawzięcie, dając okazję do boju rzeszom niewyżytych dzieciaków, ale — co ważniejsze - stanowią także regularne ugrupowania polityczne, szczególnie w większych miastach.

Dziwactwo to wzięło się stąd, że zwykłej ludowi o bezpośredni kontakt z miejscowym notabłem najłatwiej właśnie przy okazji spotkania na stadionie.

O sporcie

Właściwie do sportu zaliczyć można już dwie wymienione wcześniej zabawy, jednak nie są one sportami dostępnymi w cesarstwie każdemu.

A każdy tu stara się zachować kondycję i dobrą sylwetkę. W dobrym tonie jest spotykanie się na wspólnych ćwiczeniach fizycznych, na przykład biegach albo zapasach. Buduje się nawet specjalne, przeznaczone do tego budynki, a właściwie kompleksy budynków, zwane gimnazjonami. Miejsca do ćwiczeń fizycznych znajdują się też w publicznych łaźniach. Wciąż jeszcze istnieją piękna, ale obumierająca tradycja organizowania igrzysk, na których sportowcy z różnych krain imperium spotykają się, aby walczyć o laury zwycięzcy i pokaźne sumki, fundowane przez organizatorów imprezy. Podczas owych zawodów między innymi biega się, rzuca dyskiem i oszczepem, skacze w dal, boksuje i zмага w zapasach.



O sztuce

Jako poecie przykro mi niezmiernie, że o sztuce piszę na tak dalekim miejscu, ale nie jest ona szczególnie popularną wśród Nilfgaardczyków rozrywką, choć i ją szanują. Jednak ze sztuk, najwyżej cenią wojenną...

Zacznę od sztuki słowa, jako najbliższej mi. Otóż wśród Nilfgaardczyków, nawet tych prostych niczym konstrukcja cepa, całkiem popularny jest teatr. Choć teatr to dziwny, bliższy raczej jakimś dziwacznym obrzędom. Po pierwsze, najczęściej występują w nim sami mężczyźni, nawet w rolach kobiecych. Co zresztą nie gra aż tak wielkiej roli, bo wszyscy aktorzy noszą wyraziste maski, w razie potrzeby męskie lub kobiece. Ciekawostka - aby było ich lepiej widać, stoją na przeraźliwie wysokich koturnach.

Po drugie, w przedstawieniach bardzo często (a kiedyś to nawet zawsze) obowiązuje tak zwana zasada trzech jedności, polegająca mniej więcej na tym, że akcja toczy się w jednym miejscu, jednym czasie i dotyczy jednej sprawy. Aktorów zauważyłem najwyżej trzech (choć trudno stwierdzić, przez te ich maski). Zawsze na scenie obecny jest za to chór, śpiewem komentujący oglądane przez widzów wydarzenia.

Same przedstawienia mają charakter wręcz misterium - odbywają się często przy okazji świąt, wręcz jako ich element, nierzadko też odbywają się wówczas całe festiwale, gdzie pod rząd grywa się kilka różnych przedstawień.

Grywa się zaś przede wszystkim dwa rodzaje sztuk: tragedie i komedie.

26

Istnieją także poeci i pisarze nie tworzący na potrzeby teatru, lecz dla własnej przyjemności i radości słuchaczy. Piszą fraszki, epigramy, a także dłuższe wiersze, czasem nawet długie pieśni. Ciekawe, że w nilfgaardzkiej poezji, na dawną elfią modłę (obecnie już zarzuconą), prawie nie używa się rymów. Swój kunszt twórcy objawiają misternym doбором sformułowań, odpowiednich słów (czasem mających po prostu zadźwięczeć w jakiś specyficzny sposób), a także ścisłym przestrzeganiem reguł dotyczących długości wyrazów i częstotliwości pojawiania się poszczególnych zgłosek. Mnie jako minstrela cieszy niezwykle to, że bardzo często prezentowaniu poezji towarzyszy muzyka. Nierzadko wiersze są po prostu tekstami piosenek, a prawie zawsze deklamuje się je przy akompaniamencie instrumentu. Nie grywa jednak na tym instrumencie poeta, ale wynajęty muzyk.

Nilfgaardczycy znają lutnie, piszczałki i inne swoje przyrządy do wydawania dźwięków, mają jednak też swoje ulubione instrumentarium, na które składają się cytry, a także zwykle i podwójne flety

Wśród artystów, ku mojej zgrozie, większym niż poeci mi-rem cieszą się rzeźbiarze, specjalizujący się w tworzeniu postaci ludzkich, kierując się przy tym skomplikowanymi regułami proporcji. Dajmy na to, stopa zawsze musi być długa jak 1/6 ciała, głowa jak 1/8, twarz i ręka jak 1/10. Najczęściej przedstawiają ciała nagie, co cieszyło moje oko, kiedy były to postacie niewiast, mniej zaś radowało, gdy pojawiali się goli mężczyźni. Tych ostatnich na mój gust było nieco zbyt wielu, ale co kraj to obyczaj...

Niektóre krainy Imperium

- Emhyr rozgramia właśnie Aedirn i wie, że jeśli wkroczymy, a za nami Redania i Kaedwen, to pobijemy go, wyrzucimy za Dol Angra, do Ebbing.

„Czas pogardy”

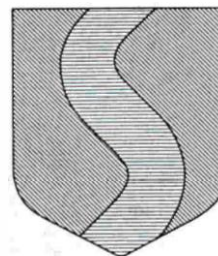
Fragmenty bedekera autorstwa profesora Giraldua Temeńsisa z Katedry Geografii.



Ebbing

Nilfgaardzkie państwo bluszczowe, mimo sporych rozmiarów, dosyć biedne i zapuszczone. Sporą część jego terytorium zajmują olbrzymie bagniska Pereplutu, wylęgarnia potworów i chorób, których smrodliwy oddech czuć na terenie większości tej krainy. Niektórzy geografowie właśnie tutaj widzą południową granicę Kontynentu. Nad Pereplutem górują niewysokie i niezbyt urodzajne wzniesienia, dalej na wchód jest zaś już przedgórze pasma Tir Tochair. Większość mieszkańców osiadła nad rzekami i morskim brzegiem, gdzie zajmuje się rybołówstwem.

Nie dziwota więc, iż prowincja ta dostarcza wielu żołnierzy cesarskiemu wojsku - jak bowiem inaczej zarobić tu na godziwy chleb? Masy biedoty sprawiają też, że Ebbing należy do jednej z bardziej krnąbrnych części nilfgaardzkiego władztwa, stale buntującej się przeciw swoim, jak i obcym władcom.



Etolia

Nilfgaardzka prowincja, jedno z bardziej urodzajnych miejsc Cesarstwa, zwana, nie bez przesady, jego spichlerzem. Wiosną i latem jej typowy krajobraz to zielone łąki i złote pola pszenicy, poprzecinane błękitnymi rzekami, niosącymi żyzne osady. Ciekawe jednak, że ta urodzajna latem prowincja, zimą zamienia się w pustkowię, po którym hulają gwałtowne wichry. Na ten czas ludzie i zwierzęta chronią się do mocnych i ciepłych domów z głazów, przypominających miniaturowe zamki.



Gemmera

Lesiste i raczej równinne państwo bluszczowe, zamieszkane przez lud serdeczny, wylewny - ale i gwałtowny oraz okrutny. Choć niemało tam puszczy, Gemmercycy to świetni jeźdźcy, galopujący na rumakach z pasją i zamiłowaniem. Niestety, z równym zamiłowaniem zajmują się rozbójem, lasi są cudzej własności, a rządzą się przede wszystkim prawem silniejszego. Istnieje nawet powiedzenie „zabawić się po gemmersku”, oznaczające brutalny gwałt, nierzadko

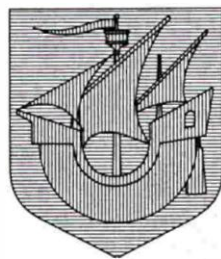
na oczach rodziny, a popełniony gwoździ rozrywki. Nie dziwna, że to przede wszystkim Gemmercycy wchodzi w skład osławionych karnych ekspedycji, tak zwanych Pacyfikatorów, wysyłanych przez Nilfgaard do tłumienia większych buntów.



Geso

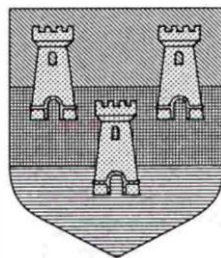
Górzyste państwo bluszczowe, zamieszkałe przez ludek pracowity, bitny i swarliwy. Mało tam urodzajnej ziemi, za to sporo wysmienitych pastwisk dla owiec i górskich strumieni nadających się wysmienicie do napędzania mechanicznych tkalni - przez co sukno z Geso cieszy się w Imperium nawet sporą sławą. I jednocześnie handel nim daje kłębny góralom pieniądze na kolejne bunty przeciw Nilfgaardczykom.

Ci, którzy nie chcą paść owiec ani buntować się, szerokim strumieniem zasilają cesarską armię, gdzie bardzo ceni się bitnych Gesonów.



Maecht

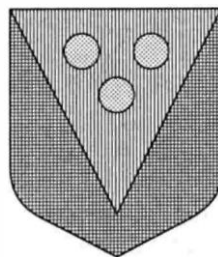
Niewielkie państwo bluszczowe, żyjące głównie z morza i tego, iż przebiegają przez nie ważne szlaki handlowe. Panuje w nim król elekcyjny (*de facto* wybierany przez cesarza), którym obecnie jest Hoet Sprawiedliwy.



Metinna

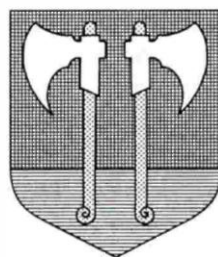
Państwo bluszczowe, podobnie jak Maecht żyjące głównie z handlu, jednak prowadzące go na znacznie większą skalę i z lepszym skutkiem, czego dowodem są duże, kupieckie miasta Neureuth i Metinna. Nic w tym dziwnego, wszak w Metinnie znajdują się główne szlaki prowadzące za góry Amell. Szlaku i północnej rubieży państwa strzeże potężna warownia Assengard, kiedyś otoczona bogatym miastem, dziś jednak nieco podupadłym - większość ludności ściągnęły wymienione wcześniej osiedla. W północnej części królestwa znajduje się też słynna kraina Mil Trachta, inaczej Stojeziory - urokliwe lesiste pojezierze, obfitujące w ryby i zwierzynę... a także ruiny dawnych elfich budowli, nawiedzane przez upiory licznych tu kiedyś Aen

Seidhe. Ciekawostką jest fakt, iż jeziora tej krainy, oglądane z lotu ptaka, układają się ponoć w geometryczne wzory, tak jakby zostały utworzone sztucznie. Przy północnym krańcu jeziora Tam Mira, stanowiącym jakby szypułkę trzech innych jezior, układających się we wzór liścia trójliścia, wznoszą się ruiny dawnego elfiego portalu Tor Zireael, czyli Wieży Jaskółki. Łączy się on podobno z uszkodzonym portalem Tor Lara, Wieża Mewy, na wyspie Thanedd.



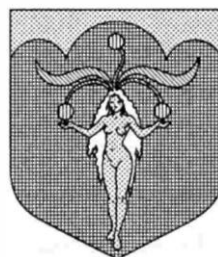
Mag Turga

Niewielka, ale całkiem bogata kraina, wtulona w kącie między Amellem a Tir Tochair. Leży na samiotkim szlaku ku północy, u wylotu doliny Dol Newi, poprzez przełęcz Theodula, łączącą je ze Stokami, a dalej z Zarzeczem. Poza zyskami z handlu, nieliczne pieniądze zyskuje też dzięki przeróbce surowców wykopywanych po drugiej stronie gór, w Belhaven. Tak się dziwnie składa, że w pagórkowatym, skalistym Mag Turga rośnie wystarczająco dużo drzew, aby starczyło ich na opał w licznych hutniczych piecach i paleniskach dymarek. Niestety, jak każda góralska kraina, Mag Turga jest pełen zapaleńców, gotowych podnieść bunt przeciw cesarstwu przy sprzyjającej okazji.



Nazair

Rozległa, ale dosyć uboga kraina, z racji na rozbójniczy charakter mieszkańców, omijana przez kupieckie szlaki. Przed nadejściem Nilfgaardczyków władza królewska rozpościerała się głównie wzdłuż wybrzeży, dalej leżący skalisty i pagórkowaty teren zamieszkiwały niezależne klany górali, toczące ze sobą nieustanne wojny o bydło i kobiety. Czarni zdolali podporządkować sobie część klanów, jednak nadal są w Nazairze regiony, gdzie nie chcą zapuszczać się nawet dzielni cesarscy żołnierze.



Vicovaro

Jedna z najstarszych prowincji cesarstwa, całkowicie już znilfgaardyzowana. Kraj dosyć ciepły, ale pagórkowaty. Na niewielką skalę uprawia się w nim mandragorę.

ZASADY

Manewry bojowe

Czarodziej był szybki, kij migał w jego rękach jak błyskawica. (...) Vil-gefortz atakował, wiedźmin musiał zwinąć się w unikach i piruetach (...) Czterokrotnie znalazł się w pozycji do kontrataku i ciosu. Czterokrotnie uderzył. W skroń, w szyję, pod pachę, w udo. Każdy z tych ciosów był śmiertelny. Ale każdy został sparowany. (...) Ciosu, którym czarodziejgo dosięgnął, nie widział. Uderzenie cisnęło nim o ścianę.

„Czas pogardy”

Oto macie okazję zapoznać się z zupełnie nowymi manewrami, które bohaterowie mogą wykorzystywać w trakcie walki. Dotyczące ich zasady nie zmieniają się - należy stosować więc reguły opisane w podręczniku podstawowym na str. 80.

Uwaga: Bez względu na liczbę ataków (patrz str. 37) w danej rundzie bohater zawsze może wykonać tylko jeden manewr.

przygniósł sobą elfkę, odrzucił głowę w tył tak, że aż chrupnęło mu w kręgach szyjnych i z całej siły uderzył ją czołem w twarz.

„Kraniec Świata”

- **Blok łamiący:** Takie zablokowanie ciosu, by jednocześnie złamać kość ręki lub nogi przeciwnika - w zależności od tego, czym ów atakuje.
- **Chwyt klamrowy:** Założenie chwytu, na naszej Ziemi zwanego potocznie nelsonem; jest to chwyt za kark odwróconego przeciwnika dłonią, która, wraz z ramieniem wysuniętym pod ramię przeciwnika, działa na zasadzie dźwigni.



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, otrzymaną zaś wartość mnożąc przez dwa.

28

Nowe manewry podczas walki wręcz

Naszyjnik zwisał tuż nad nim. Wiedźmin wyprężył się, poderwał nagłym rzutem, chwycił naszyjnik zębami i targnął potężnie, kurcząc nogi i wykręcając się w bok. Toruviel straciła równowagę, zwała się na niego. Geralt miotnął się w więzach jak wyciągnięta na brzeg ryba,

Nowe manewry podczas walki wręcz

Poziom
walki wręcz Manewry
2 Dźwignia

Koszt

w PW

Obrona Efekt dodatkowy

2

0/+1

Wymagane pochwycenie (patrz W:GW, str. 78) lub przechwyt (patrz str.

29). Po udanym założeniu dźwigni wykonuje się rzut ko, określając, która z kończyn zostanie złapana (1: lewa ręka, 2: prawa noga, 3: prawa ręka, 4: prawa noga; wynik 5 i 6 powtarza się). Obrażenia x 2. Jeśli zadane w trakcie trzymania obrażenia przekroczą w danej lokacji poziom poobijany, nastąpi złamanie. Ofiara dźwigni jest trzymana tak, jak w pochwyceniu, i tak, jak w tamtym przypadku, może się wyrwać.

- **Dźwignia:** Złapanie ręki lub nogi przeciwnika tak, by powodując na nią nacisk, zadawać znaczny ból lub ją złamać.
- **Kontrrzut:** Przejęcie impetu przeciwnika i odpowiedzenie na jego rzut - swoim.
- **Kop z wyskoku:** Silne kopnięcie, najczęściej wykonywane z rozbiegu lub z podwyższenia.
- **Kopnięcie w podbrzusze:** Jak sama nazwa wskazuje, jest to silne kopnięcie w bardzo bolesną część ciała. Działa tylko w stosunku do przeciwników płci męskiej.
- **Obrotowiec:** Silne kopnięcie z obrotu.
- **Pochwycenie pocisku:** Niezwykle trudny manewr, umożliwiający łapanie wystrzelonego lub rzuconego w bohatera

	Kopnięcie w podbrzusze	4	-1/+1	+2 do zadawanych obrażeń. Kopnięty musi wykonać test <i>wigoru</i> o trudności równej zadanych obrażeniom lub przez rundę nie będzie mógł działać.
	Wyłamanie broni	7*	-1/+2	Udany test wyłamania broni sprawia, że przeciwnik albo wypuszcza oręż, albo - w przypadku broni dwuręcznej - traci uchwyt i następny atak (musi poświęcić akcję na poprawienie uchwytu). Nieudane wyłamanie daje przeciwnikowi prawo do wykonania dodatkowego, nie wymagającego akcji ataku w danej rundzie.
3	Przechwyt	6	0/0	Ten manewr wykonuje się zamiast <i>uniku</i> (czyli nie wymaga akcji, ale poświęca się przy tym możliwość wykonania <i>uniku</i>). Udany zapobiega ewentualnym obrażeniom, a umożliwia później założenia dźwigni itp. Nieudane przechwycenie daje przeciwnikowi prawo do wykonania dodatkowego, nie wymagającego akcji ataku w danej rundzie. Z kolei po udanym przechwyceniu przeciwnik w następnej rundzie traci modyfikator do obrony wynikający ze Zwinności.
	Chwyt klamrowy	7	-1/0	Aby założyć chwyt klamrowy, trzeba wcześniej wykonać udane pochwycenie (patrz W: GW , str. 78) lub przechwyt (patrz wyżej). Po udanym teście tego manewru, w każdej rundzie można zadać przeciwnikowi 2k6 obrażeń na korpus. Kiedy liczba obrażeń przekroczy stan pokaleczony, przeciwnik straci przytomność. Złapana osoba, aby się wyrwać, musi wykonać test <i>akrobatyki</i> , <i>gibkości</i> lub <i>walki wręcz</i> , sporny z testem trafienia. Udana wyrwanie powoduje 2k3 obrażenia.
4	Obrotowiec	8	-2/+1	Obrażenia: k3x2+Si. Trafiony przeciwnik musi wykonać test <i>wigoru</i> o ST równym zadanych w obrotowcu obrażeniom lub będzie przez rundę oszołomiony.
	Kop z wyskoku	8	-2/0	Automatyczne trafienie w głowę.
	Wyjęcie broni	9	-2/+2	Wyjąć z dłoni przeciwnika można zarówno oręż jedno-, jak i dwuręczny**. Udana wykonanie tego manewru wymaga od razu testu spornego <i>walki bronią</i> o bazowym ST 3. Rzut wprawdzie wykonuje przeciwnik, któremu wyjmujemy się broń.
5	Blok łamiący	12	-1/+1	Blokujący musi opóźnić swą akcję tak, by działać tuż po atakującym. Złamanie kości przeciwnika następuje po udanym teście bloku łamiącego i jeśli od razu później wyjdzie test <i>walki wręcz</i> o trudności równej Ko wroga. Obrażenia zadawane są tylko wtedy, gdy wyjdą oba testy. Ich liczba równa jest żywotności przeciwnika na poziomie zdrowy.
	Pochwycenie pocisku	10	0/0	Należy opóźnić akcję tak, by działać tuż po strzelającym/miotającym. Następnie bohater pragnący pochwytać pocisk musi przejść test <i>sposprzegawczości</i> o ST 6 (w przypadku strzał lub beltów), 5 (w przypadku noży, sztyletów itp.) lub 4 (w przypadku kamieni itd.). Dopiero potem wykonuje się test sporny <i>strzelania/rzucania</i> (chodzi oczywiście o test, który doprowadził do trafienia) i pochwycenia o bazowym ST równym 4.
	Walka w parterze	2	0/0	Przeciwnik musi leżeć. Śmiałość rzuca się na niego, aby doprowadzić do walki w parterze. Walczący w ten sposób nie mają względem siebie żadnych modyfikatorów wynikających z tego, iż leżą. Bohater, który doprowadził do walki w parterze, może stosować dźwignię i chwyt klamrowy, jeśli umie je wykonać, a wtedy stosuje się zasady wspomnianych manewrów, choć PW i obrona zależą tylko od walki w parterze.
	Kontrrzut	6	0/0	Aby wykonać ten manewr, należy opóźnić akcję tak, by działać tuż po przeciwniku. Kontrrzut wymaga testu spornego <i>walki wręcz</i> o bazowym ST równym 4. Udany kontrrzut sprawia, że na przeciwnika działa rzut, jakiego on sam chciał dokonać.

* W przypadku oręża trzymanego oburącz koszt w PW wzrasta o 1.

** W przypadku oręża dwuręcznego koszt w PW wzrasta o 1, a obrona wroga podnosi się o 3, a nie o 2.

pocisku. Oczywiście bohater może pochwyć pocisk wycelowany w inną osobę.

- **Przechwyt:** Złapanie dłoni atakującego nią przeciwnika, by później łatwiej wykonać inne manewry.
- **Walka w parterze:** Umiejętność prowadzenia walki w parterze, czyli na ziemi.
- **Wyjęcie broni:** Przejęcie trzymanego przez przeciwnika oręża.
- **Wylamanie broni:** Pochwycenie ręki przeciwnika, w której ten trzyma broń, i wykręcenie jej tak, że wróg traci oręż, wypuszczając go na ziemię.

Nowe manewry podczas walki bronią

Zza węgła wyskoczył drab z kuszą, wrzasnął, strzelił, celując w czarodziejkę. Geralt skoczył jak pchnięty sprężyną, machnął mieczem, odbity belt przeleciał tuż nad głową kusznika, tak blisko, że kusznik aż się skurczył.

„Pani jeziora”

- **Cięcie w przelocie:** Najazd na przeciwnika, zaatakowanie go, a następnie odjechanie poza jego zasięg. Tego manewru nie można wykonywać nożami i sztyletami.
- **Cios obrotowy:** Szybkie obrócenie się z trzymaną oburącz bronią tak, by razić nią wszystkich kombatantów stojących wokół bohatera - wrogów i przyjaciół! Ten manewr można wykonywać tylko bronią dwuręczną i drzewcową, z wyjątkiem kopii, lanc i długich włóczni.

30



Wytrzymałość broni

Oręż	Wytrzymałość	Oręż	Wytrzymałość
Buzdygan	25	Lanca	13
Długa włócznia	17	Łuk kompozytowy	13
Długi łuk	12	Maczuga	25
Gizarma	19	Miecz dwuręczny	23
Glewia	19	Miecz	20
Halabarda	19	Nóż	15
Kij	12	Oszczep	15
Kopia	13	Pałka	13
Kord	18	Proca	10
Kostur	14	Rapier	20
Krótką włócznia	15	Szabla	23
Krótki łuk	12	Szpada	21
Kusza ciężka	16	Sztylet	17
Kusza lekka	14	Toporek	17
Kusza typowa	15	Topór	26

- **Drugi atak:** Umożliwia wykonanie od razu drugiego ataku tym samym orężem, którym wyprowadzało się pierwszy cios.
- **Między płyty:** Wprowadzenie ostrza między płyty zbroi, warstwy pancerza, oczka kolczugi itp. Tego manewru nie można stosować względem przeciwników mających na sobie przesyłanice lub skórzane kurtki ćwiekowane. Nie można go również wykonywać bronią obuchową.
- **Młynek:** Okrężne ruchy bronią, sprawiające, iż bohater zasłania się przed atakami przeciwnika. Tego manewru nie można wykonywać nożami i sztyletami.
- **Odbicie broni:** Zbicie oręża przeciwnika, który właśnie próbuje trafić nim śmiałka.
- **Odbicie brom naturalnej:** Jak odbicie broni, dotyczy jednak naturalnego oręża potworów, a więc pazurów, ogonów itp.
- **Potężny cios:** Silne, ale powolne i czytelne uderzenie powodujące większe obrażenia. Tego manewru nie można wykonywać sztyletami i nożami.
- **Rozbrojenie:** Pozbawienie przeciwnika oręża.
- **Szachowanie:** Trzymanie przeciwnika na odległość nieco większą niż zasięg trzymanej broni. Każdy ruch wystawia wroga na atak śmiałka. Szachować można tylko bronią drzewcową, mieczami i toporami dwuręcznymi, jednak nie kopią czy lancą.
- **Zabójcza szarża:** Rozpędzenie się przez rundę, a potem zaszarżowanie na przeciwnika z maksymalną możliwą siłą i impetem masy śmiałka oraz wierzchowca. Ten manewr można wykonać tylko lancą lub kopią.
- **Zamaszyste cięcie:** Zaatakowanie dwóch stojących blisko siebie (do 1,5 metra) przeciwników. Ten manewr można wykonywać tylko bronią dwuręczną i drzewcową, z wyjątkiem kopii i lanc.
- **Zbicie pocisku:** Uderzenie orężem w lecący pocisk tak, by zmienił on kierunek lotu i nie trafił celu. Tego manewru nie można wykonywać nożami i sztyletami. Oczywiście bohater może zbić pocisk, którego nie jest celem.
- **Złamanie oręża:** Uderzenie w broń przeciwnika (lub inny trzymany przez niego przedmiot) w zamiarze jej złamania. Tego manewru nie można wykonywać nożami i sztyletami.

Nowe manewry podczas walki bronią

Poziom walki wręcz	Manewry	Koszt w PW	Obrona	Efekt dodatkowy
2	Potężny cios	3	-2/0	Do testu obrażeń dodaje się Si x 4, a nie Si x 2.
	Miedzy płyty	4	-1/+1	Udane wykonanie tego manewru sprawia, że wyparowania zbroi płytowej i/lub kolczugi się nie są brane pod uwagę.
	Szachowanie	2/1*	0/-1	Aby szachować, trzeba wygrać inicjatywę i wykonać udany test <i>taktyki</i> o ST 3. Podchodząc, przeciwnik wystawia się na trafienie bohatera. Zadanie wrogowi ciosu oznacza, iż nie może się on zbliżyć do szachującego. Uwaga: Decyzję o szachowaniu należy podjąć w swojej akcji i od razu zapłacić PW. Warto pamiętać, że przeciwnik nie musi się zbliżyć, a PW i tak ulegają utracie.
3	Odbicie broni	5	0/+1	Odbicie wymaga posiadania dobrego (3) <i>uniku</i> . Ten manewr wykonuje się zamiast <i>uniku</i> (czyli nie wymaga akcji, ale poświęca się przy tym możliwość wykonania <i>uniku</i>). Udane odbicie broni (test sporny <i>walki bronią</i> atakującego i odbijającego, o bazowym ST 3) pozwala od razu wyprowadzić cios (zwykły test <i>walki bronią</i>), który łatwiej dojdzie celu. Co więcej, przeciwnik nie zadaje obrażeń, jeśli odbicie się powiedzie.
	Drugi atak	1	0/+2	Wykonanie drugiego ataku następuje od razu po pierwszym, w tej samej akcji. Dotyczą go wszystkie modyfikatory, które brano pod uwagę w pierwszym.
	Cięcie w przelocie	3	0/0	Zamiast szarżować, jadący na wierzchowcu (<i>Jeździectwo</i> co najmniej dobrego (3)) może minąć przeciwnika i zadać mu cios.
	Rozbrojenie	6	-1/0	Po udanym rozbrojeniu (zwykły test <i>walki bronią</i>) przeciwnik wykonuje sporny z trafieniem test <i>walki bronią</i> o bazowym ST 4. Nieudany oznacza utratę broni przez wroga. Uwaga: nie można rozbroić przeciwnika posługującego się bronią dwuręczną.
4	Odbicie broni nat.	6	0/+1	Jak odbicie broni.
	Młynek	5	+2/0	Aby wykonać młynek, trzeba wygrać inicjatywę. Każdy atak wroga (udany bądź nie) to automatyczne trafienie wykonującego młynek, zadające przeciwnikowi jednak połowę zwykłych obrażeń. Uwaga: Tak jak w przypadku szachowania, młynek wykonuje (płaci się PW) się bez względu na to, czy przeciwnik atakuje, czy nie.
	Złamanie oręża	4	0/+1	Jeśli zadane obrażenia są większe, niż wartość podana w ramce „Wytrzymałość broni” (patrz str. 30), następuje złamanie oręża. Uwaga: Zadane uszkodzenia się kumulują, więc można zniszczyć broń przeciwnika atakując ją kilkakrotnie.
	Zamaszyste cięcie	6	-2/+2	Śmiały może zaatakować dwóch stojących obok siebie (do 1, 5 m) przeciwników. Dla każdego wykonuje oddzielny test trafienia z odpowiednimi modyfikatorami. Uwaga: Bohater musi stać w miejscu przez całą rundę.
5	Zbicie pocisku	8	0/0	Należy opóźnić akcję tak, by działać tuż po strzelającym/miotającym. Następnie bohater pragnący zbić pocisk musi przejść test <i>spostrzegawczości</i> o ST 6 (w przypadku strzał lub bełtów), 4 (w przypadku noży, sztyletów itp.) lub 4 (w przypadku kamieni itd.). Dopiero potem wykonuje się test sporny <i>strzelania/rzucania</i> (chodzi oczywiście o test, który doprowadził do trafienia) i zbitcia o bazowym ST równym 4.
	Cios obrotowy	15	-3/+2	Bohater razi wszystkich przeciwników w zasięgu broni, musi jednak stać w miejscu. Wykonuje się oddzielny test trafienia dla każdego przeciwnika.
	Zabójcza szarża	15	-3/+2	Manewr wymaga świeżego (4) <i>jeździectwa</i> . Po rozpędzeniu się przez rundę, wykonuje się test trafienia. Udane uderzenie oznacza zadanie maksymalnych możliwych ran pomnożonych przez 2 (ze względu na szarżę). Trafienie powoduje automatyczne przewrócenie przeciwnika, którego następnie wierzchowiec trątuje - automatycznie 3k6 obrażeń.

* W pierwszej rundzie szachowania wojownik płaci 2 PW, a w każdej następnej - jeśli dalej wykonuje ten manewr - płaci za niego tylko 1 PW.

Niektóre manewry podczas strzelania

Strzelcy z galerii skierowali cały ostrzał na Milwę. Łuczniczka nie drgnęła nawet, choć dokoła niej kurzyło się od tynku, leciały odpryski muru i drzazgi z roztrzaskujących się brzechw. Spokojnie puściła cięciwę. Znowu wrzask, drugi strzelec runął jak szmaciana kukła, obryzgując kompanów krwią i mózgiem.

„Pani jeziora”

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. Tego manewru nie można wykonać strzelając z kuszy
- **Miedzy 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.
- **Precyzyjny strzał:** Dokładne wybranie celu, by walczący przyjaciel nie skończył z belttem lub strzałą w plecach.
- **Rykoszetowanie:** Takie wystrzelenie pocisku, że odbija się on od muru, ściany itp., a potem dochodzi do celu.
- **Strzał w biegu:** Wystrzelenie pocisku podczas biegu z pełną szybkością.

Niektóre manewry podczas strzelania

Poziom strzelania	Manewry	Koszt w PW	Obrona	Efekt dodatkowy
1	Strzał	0	0	Brak.
2	Daleki strzał	2	0/+1	Dystans skutecznego rażenia zwiększa się o 1, 5.
	Dwie strzały	5	-1/+2	Pozwala wystrzelić dwie strzały. Cele obu pocisków nie mogą być od siebie odległe o więcej niż 5 metrów.
	Precyzyjny strzał	3	-1/0	Pozwala zignorować zasady „Strzelanie do walczących” (patrz W: GW , str. 75).
3	Szachowanie	2/1*	0/-1	Aby szachować, trzeba wygrać inicjatywę i wykonać udany test <i>taktyki</i> o ST 3. Następnie strzelec czeka na ruch przeciwnika. Kiedy wróg choćby drgnie, strzala trafia w rękę, nogę lub korpus (decyduje strzelec po konsultacji z Bajarzem). Uwaga: Decyzję o szachowaniu należy podjąć w swojej akcji i od razu zapłacić PW. Warto pamiętać, że przeciwnik nie musi się ruszyć, a PW są traczone.
	Miedzy płyty	4	-1/+1	Udane wykonanie tego manewru sprawia, że wyparowania zbroi płytowej i/lub kolczugi się nie liczą.
	Strzał z konia	3	-2/+1	Wymaga dobrego (3) <i>jeździectwa</i> .
4	Strzał w biegu	3	-2/+1	Pozwala strzelać i biec z pełną szybkością.
	Strzelanie po łuku	4	0/+1	Pozwala strzelać do przeciwników schowanych za murem, itp., jednak do ran nie dodaje się modyfikatora z Siły. Pod uwagę bierze się tylko połowę modyfikatorów wynikających z ukrycia, a na trafienie nie mają wpływu modyfikatory wynikające z odległości.
	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 spowodowane mierzaniem 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.
5	Zestrzelenie pocisku	13	0/0	Należy opóźnić akcję tak, by działać tuż po strzelającym/miotającym. Następnie bohater pragnący zbić pocisk musi przejść test <i>sposstrzegawczości</i> o ST 6 (w przypadku strzał lub beltów), 5 (w przypadku noży, sztyletów itp.) lub 4 (w przypadku kamieni itd.). Dopiero potem wykonuje się test <i>sporny strzelania / rzucania</i> (chodzi oczywiście o test, który doprowadził do trafienia) i zbitcia o bazowym ST równym 4.
	Rykoszetowanie	15	0/+3	Pocisk ulega zniszczeniu, a obrażenia są o 5 mniejsze (mogą wynieść 0). Uwaga: Pocisk może się odbić tylko raz.

* W pierwszej randzie szachowania wojownik płaci 2 PW, a w każdej następnej - jeśli dalej wykonuje ten manewr - płaci za niego tylko 1 PW.



- **Strzał wielokrotny:** Wystrzelenie kilku pocisków naraz. Tego manewru nie można wykonać strzelając z kuszy
- **Strzał z konia:** Pozwala strzelać i jechać na wierzchowcu z pełną prędkością.
- **Strzał:** Oddanie zwykłego strzału.
- **Strzelanie po łuku:** Wystrzelenie pocisku tak, by leciał on po łuku. Tego manewru nie można wykonać strzelając z kuszy.
- **Szachowanie:** Trzymanie przeciwnika na odległość i czekanie na jego ruch.
- **Zestrzelenie pocisku:** Wystrzelenie strzały lub belty w lecący pocisk tak, by zmienił on kierunek lotu i nie trafił celu. Oczywiście bohater może zestrzelić pocisk, którego nie jest celem.

Niektóre manewry podczas rzucania

Drugi elf, galopując obok, ciął mieczem na oblew. Yarpem uczył się, brzeszczot zadzwonił o podtrzymującą płachtę obręcz, pęd przeniósł elfa do przodu. Krasnolud zgarbił się nagle, ostro machnął ręką. Scoia'tael wrzasnął i wyprężył się w siodle, runął na ziemię. Między jego łopatkami tkwił nadziak.

„Krew elfów”

Wszystkie poniższe manewry można wykonać każdą bronią miotaną, chyba że napisano inaczej.

- **Daleki rzut:** Skuteczne rażenie na większy dystans.
- **Dwa noże:** Pozwala rzucić w danej akcji dwoma pociskami, a nie jednym. Choć nazwa wskazuje inaczej, można ten manewr wykonać nie tylko nożami; wyjątek stanowią tu jedynie włócznie i oszczepy.
- **Miedzy 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. Tego manewru nie można wykonać kamieniami i palkami.

- **Namierzanie:** Wycelowanie i rzucenie pociskiem w konkretną część ciała.
- **Precyzyjny rzut:** Dokładne wybranie celu, by walczący przyjaciel nie skończył z nożem lub oszczepem w plecach.
- **Rykoszetowanie:** Takie rzucenie pocisku, że odbija się on od muru, ściany itp., a potem dochodzi celu.
- **Rzut:** Zwykły rzut dowolnym orężem przeznaczonym do miotania.
- **Rzut w biegu:** Rzucenie pocisku w biegu z pełną szybkością.
- **Rzut wielokrotny:** Rzucenie kilku pocisków naraz.
- **Rzut z konia:** Pozwala miotać pociskami i jechać na wierzchowcu z pełną prędkością.
- **Szachowanie:** Trzymanie przeciwnika na odległość i czekanie na jego ruch.
- **Zbicie pocisku:** Rzucenie orężem w lecący pocisk tak, by zmienił on kierunek lotu i nie trafił celu. Oczywiście bohater może zbić pocisk, którego nie jest celem.



Niektóre manewry podczas rzucania

Poziom rzucania	Manewry	Koszt w PW	Obrona	Efekt dodatkowy
1	Rzut	0	0	Brak.
2	Daleki rzut	2	0/+1	Dystans skutecznego rażenia zwiększa się 0 1, 5.
	Dwa noże	5	-1/+2	Cele obu pocisków nie mogą być od siebie odległe 0 więcej niż 5 metrów.
	Precyzyjny rzut	6	-1/0	Pozwala zignorować zasady „Strzelanie do walczących” (patrz W: GW , str. 75).
3	Szachowanie	2/1*	0/-1	Aby szachować, trzeba wygrać inicjatywę i wykonać udany test <i>taktyki</i> 0 ST 3. Następnie miotający czeka na ruch przeciwnika. Kiedy wróg choćby drgnie, pocisk trafia w rękę, nogę lub korpus (decyduje rzucający po konsultacji z Bajarzem). Uwaga: Decyzję 0 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.
	Miedzy płyty	4	-1/+1	Udane wykonanie tego manewru sprawia, że wyparowania zbroi płytowej i/lub kolczugi się nie są brane pod uwagę.
	Rzut z konia	3	-2/+1	Wymaga dobrego (3) <i>jeździectwa</i> .
4	Rzut w biegu	3	-2/+1	Pozwala rzucać i biec z pełną szybkością
	Namierzanie	10	-1/0	Wymaga rundy celowania i minimum dobrej <i>koncentracji</i> . W następnej rundzie bohater rzuca orężem, nie biorąc pod uwagę modyfikatorów trafienia wynikających z dystansu oraz zmniejszając 0 1 modyfikatory wynikające z celowania w konkretną część ciała.
	Rzut wielokrotny	10	-2/+2	Pozwala rzucić w akcji tyłoma pociskami, ile miotający posiada <i>rzucania</i> , tzn. dobra (4) <i>umiejętność</i> pozwala na wystrzelenie w rundzie czterech pocisków. Uwaga: Aby poznać ten manewr, trzeba wpierw nauczyć się manewru dwa noże.
5	Zbicie pocisku	8	0/0	Należy opóźnić akcję tak, by działać tuż po strzelającym/miotającym. Następnie bohater pragnący zbić pocisk musi przejść test <i>spostrzegawczości</i> 0 ST 6 (w przypadku strzał lub beltów), 5 (w przypadku noży, sztyletów itp.) lub 4 (w przypadku kamieni itd.). Dopiero potem wykonuje się test <i>sporny strzelania/rzucania</i> (chodzi oczywiście 0 test, który doprowadził do trafienia) i zbitia 0 bazowym ST równym 4.
	Rykoszetowanie	15	0/+3	Pocisk ulega zniszczeniu, a obrażenia są 0 5 mniejsze (mogą wynieść 0). Uwaga: Pocisk może się odbić tylko raz.

* W pierwszej rundzie szachowania wojownik płaci 2 PW, a w każdej następnej - jeśli dalej wykonuje ten manewr - płaci za niego tylko 1 PW.

Odgrywanie osobowości

Osobowość postaci to bardzo ważny element gry wyobraźni. Ogrywanie różnego rodzaju konfliktów charakteru bądź też przyzwyczajeniał tu dziej wad i zalet psychofizycznych bywa prawdziwym wyzwaniem. Ale jak każde wyzwanie w grach wyobraźni, tak i to niesie ze sobą wiele przyjemności. Aby nioślo jeszcze więcej, wprowadziliśmy pojęcie punktów osobowości (PO). Wpierw jednak Bajarz musi się dowiedzieć, jak owe PO przyznawać. Jak z pomocą mechaniki sprytnie skłonić graczy do większego wczucia się w postać.

Punkty: wprawy i osobowości

Znów się spotykamy, Bajarzu. Tym razem przeprowadzę Cię przez nowe meandry sztuki bajania. Mowa będzie o docenianiu starań graczy.

Nagradzanie na sesjach to bardzo trudne zadanie. Często-kroć zdarzyć się może, że osobnik, który słabo odgrywał charakter swojej postaci, wpadał na świetne pomysły, bardzo urozmaicając grę. I na odwrót. Gracz dobrze przedstawiający rys psychologiczny swojego bohatera, nie potrafił rozwiązać choćby najprostszej zagadki i nie wymyślił nic, co mogłoby pomóc drużynie. Zapytasz się pewnie: „W czym problem?”. Przecież najważniejszy jest charakter, a nie pomysłowość. Owszem, masz rację, jednak kiedy przyjdzie do rozdawania wprawy i okaże się, że chciałbyś w jakiś sposób docenić zagranie, które pozwoliło drużynie pokonać szczególnie trudne przeciwności losu, co wtedy zrobisz?

Przyjrzyjmy się jeszcze innej stronie tego problemu. Jeden bohater całą sesję machał mieczem. Co drugą napotkaną osobę prosił o nauki i takie pobierał. Drugi świetnie odgrywał swoją postać, ale nic nie robił, by podnieść umiejętność *walki bronią*. Czy zatem ma sens, aby po przygodzie ten drugi bohater lepiej władał ostrzem, a pierwszy, który tak się starał cały czas, był na tym samym poziomie?

Nadszedł czas na odpowiedź. Przypomnij sobie, czego nauczyłeś się z podręcznika głównego. Doceniamy przede wszystkim starania, a nie naturalne zdolności. Pomysłowość jest wynikiem inteligencji. Jeśli chciałbyś co sesja nagradzać jej przejawy, bardzo szybko okazałyby się, iż punkty dostają cały czas te same osoby. Jak widzisz, tę sprawę rozwiązaliśmy. Nie przyznajemy punktów wprawę za pomysłowość.

Co jednak z drugim problemem? Co z graczem machającym mieczem? Otóż jemu należałoby przyznać wprawę wyłącznie na konkretną umiejętność. Oznaczałoby to, iż przy odpowiedniej puli punktów poziom jego umiejętności automatycznie skacze do góry. Natomiast człek, który bardzo się stara na sesji dobrze odgrywać swoją postać (niezależnie, czy mu to wychodzi, czy nie), powinien otrzymywać punkty wprawę z możliwością wydania ich na wszystko. Trzeba jednak uważać, by ich liczba nie pozwoliła rozwinąć się bardziej w jakiejś dziedzinie niż osobie, która nie robiła nic poza na przykład machaniem mieczem.

Dla tego drugiego mamy na szczęście jeszcze inny cukierek - punkty osobowości. Przyznawane, jak sam się przekonasz w opisach, wyłącznie za starania. Co będzie można za nie kupić, dowiesz się za chwilę.



Przykład

Svarte podczas przygody walczył wręcz z trzema rozbójnikami (nie ważne są wyniki owych starć). Później poprosił kapitana straży w pobliskim zamku o naukę naparzania się na pięści. Kapitan udzielił jej bohaterowi za słoną zapłatę. Gracz wcielający się w Svarte bardzo słabo starał się odgrywać swoją postać. Powiedzmy, że owe starania nie miały nic wspólnego z charakterem jego postaci.

A tymczasem krasnolud Gizmo całą przygodę przekonywał siebie i innych, iż jest elfem. Graczowi słabo to wychodziło, ale bardzo się starał. Co więcej, pasowało to do motywacji jego postaci.

Bajarz przydzielił więc dwadzieścia WPR graczowi prowadzącego Svarte, z zaznaczeniem jednak, iż powinien je przeznaczyć na umiejętność bojową, a dziesięć WPR graczowi wcielającego się w Gizmo - na cokolwiek ten zechce je wydać.

Oprócz tego Gizmo otrzymał jeszcze 2 punkty osobowości - za próbę odegrania bardzo trudnego zachowania, grożącego postaci nieprzyjemnymi konsekwencjami ze strony otoczenia.

Przyznawanie punktów osobowości

Gesty i powiedzonka (2 punkty)

Przed przygodą gracz powinien dostarczyć Bajarzowi kartę z opisanymi powiedzonkami i szczególnymi gestami swojego bohatera. Powinny się one różnić od tych, jakich

on sam używa na co dzień. Za parokrotne użycie i zarazem pamiętanie o nich na sesji możesz, Bajarzu, przyznać takiemu graczowi 2 punkty osobowości. Zasada ta działa wielokrotnie. Nie jest bowiem łatwo pamiętać o takich szczegółach podczas gry.

Odgrywanie wad (1-3 punkty)

Odgrywanie wad, które posiada postać, również należy docenić. Jeśli gracz stara się schować pod stołem, albo cały czas kłęczy, by odegrać karłowatość swego bohatera, wypada, byś przyznał mu, Bajarzu, 1 PO. Jeżeli zaś miele ozorem na lewo i prawo, by udowodnić, iż jest plotkarzem (przy okazji wplątując siebie i innych w różne problemy), warto obdarzyć go 2 PO. Z kolei gdy całe spotkanie będzie mówił ze specyficznym akcentem, można dać mu nawet 3 PO. Pamiętaj jednak, Bajarzu, by dwa razy nie ofiarować punktów osobowości za takie same zagrywki.

Pamiętnik postaci (2 punkty)

Prowadzenie pamiętnika postaci to bardzo czasochłonne i wymagające zajęcie. Po każdych trzech sesjach skrupulatnego spisywania historii bohatera możesz, Bajarzu, przyznać graczowi 2 punkty osobowości. Zwróć uwagę na to, gdzie są robione takie zapiski. Inaczej wyglądać będą w specjalnie przygotowanym do tego celu notatniku, a inaczej na wyrwanych z zeszytu karteluskach (wtedy przyznawaj najwyżej po 1 PO).

Uwaga: Przygotowanie bardzo ładnego pamiętnika, na przykład z rysunkami czy zielnikiem, można docenić jednocześnie dodatkowymi 2 punktami.

Rysunek postaci (1 punkt)

Jeżeli gracz przyniesie na sesję rysunek swojej postaci, również powinien jednorazowo otrzymać 1 PO. Chodzi jak zwykle o to, by rysunek ten kosztował go trochę wysiłku. Jeśli nie umie rysować, powinien kogoś poprosić i dokładnie opisać mu postać. Kiedy sam dobrze rysuje, winieneś, Bajarzu, zwrócić uwagę na to, czy portret został wykonany starannie i szczegółowo.

Strój (1 punkt)

Możesz, Bajarzu, przyznać graczowi punkt osobowości za przyjście na sesję w przebraniu odgrywanej postaci, choćby w niewielkim stopniu (patrz moje uwagi w podręczniku głównym). Jednakże te punkty przyznaj tylko raz. Aby ta sama osoba jeszcze raz zdobyła punkt za strój, musi przygotować na kolejną sesję nowy element przebrania. Oczywiście, winieneś, Bajarzu, zachować pewną elastyczność. Jeśli gracz próbuje nagiąć tę zasadę, co sesja przyszywając sobie nowy guzik do kaftana - zignoruj to.

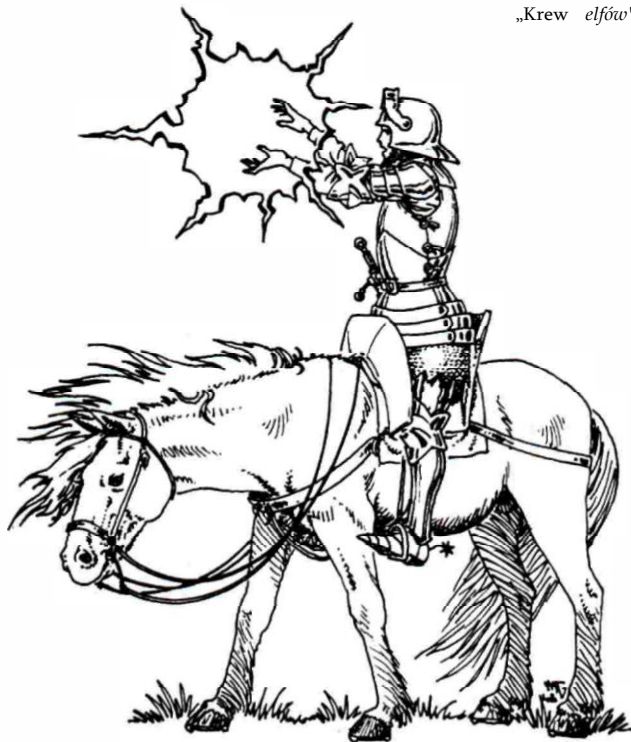
Walka charakterów (3 punkty)

Trzy to najwyższa liczba punktów osobowości, jaką powinien, Bajarzu, przyznać jednorazowo. Wiąże się to, oczywiście z największym wysiłkiem. Przed przygodą zanotuj charakterystyczne elementy rysu psychologicznego postaci, o której opowiada ci gracz. Weź pod uwagę kryteria osobowości, które znajdują się na karcie postaci, a które wybiera sam gracz. Kiedy później, na sesji, w trudnych dla postaci momentach gracz potrafi podjąć decyzje zgodną nie ze swoim charakterem, a z osobowością odgrywanego bohatera - przyznaj mu 3 punkty. Po to wszak wprowadziliśmy kryteria osobowości: **honor, przygodę i reputację**. Nie nagradzaj odgrywania wtedy, kiedy np. uszczypliwość bohatera nie może nikomu zaszkodzić. Prawdziwe wyzwanie stanowi ukazywanie zawilości charakteru śmiałka w momentach, gdy on sam może wiele przez to stracić. Czasami osobowość gracza będzie podobna do osobowości bohatera, jednak w takich przypadkach nie będzie dla niego żadnym wysiłkiem odgrywanie tego (a wtedy nie przyznawaj punktów). Pamiętaj jednak, Bajarzu, że Ty najlepiej znasz swoich graczy - nagradzaj więc ich wysiłek, a nie tylko rezultaty. Wszak to tylko gra.

Walory

- Szybciej Ciri! Wykrok, atak, odskok! Półpiruet, cios, odskok! Równoważ, równoważ lewą ręką, bo spadniesz z grzebienia! (..) Ćwicz! Atak, odskok! Parada! Półpiruet! Parada, pełny piruet! Pewnie na słupkach, do cholery! Nie chwiej się! Wykrok, cios! Szybciej! Półpiruet! skacz i tnij! Tak jest! (..) Atak! Półpiruet! Odskok! I jeszcze raz! Ciri, a gdzie była parada? (...) Po każdym odskoku zawsze ma następować parada, wyrzut klingi chroniący głowę i karki Zawsze! (...) Bardzo ładnie. Zejdź z grzebienia (...) Ładnie. (...) Możesz już zdjąć opaskę z oczu.

„Krew elfów”



Zapisywanie punktów osobowości i walorów

36

Na końcu podręcznika znajdziesz nową kartę postaci, uzupełnioną o miejsca, w których możesz zapisywać zarówno PO, jak i nowe moce. Punkty osobowości należy liczyć tak, jak punkty wprawy (patrz W: GW, str. 55).

Walory

Nazwa	Koszt	Działanie i uwagi
Bojowy mag	9	ST trudności testów <i>koncentracji</i> w przypadku przerywania zaklęcia spada o 2 (patrz W: GW, str. 92).
Czarowanie bez gestów	4	Pozwala rzucać wybrane zaklęcie bez potrzeby wymachiwania rękami (G). Tę moc można zdobyć wielokrotnie, za każdym jednak razem musi dotyczyć innego czaru.
Czarowanie bez słów	4	Wybrany czar można rzucić bez zbędnego strzępienia języka (F). Tę moc można zdobyć wielokrotnie, za każdym jednak razem musi dotyczyć innego zaklęcia.
Czarowanie w zbroi	6	Pozwala dodać 2 do wyniku testu 2k6, by sprawdzić, czy czar został spalony (patrz W: GW, str. 95).
Dodatkowy atak	9	Wymaga światnej (4) odpowiedniej umiejętności (<i>walka bronią, walka wręcz, strzelanie lub rzucanie</i>) oraz poznania jednego z manewrów (odpowiednio dwa ataki, kombinacja ciosów, dwie strzały, dwa noże). Ta moc pozwala wykonać dwa ataki w jednej akcji, lecz nie kumuluje się ona ze wspomnianymi manewrami. Wykonanie drugiego ataku nie powoduje żadnych modyfikatorów i nie kosztuje PW. Nie można również wykonać dwóch manewrów w rundzie. W przypadku posiadania oburęczności lub dwóch rodzajów broni (patrz str. 37), podstawową ręką (zwykle prawą) można wykonać dodatkowy atak, a drugą - zawsze jeden. Tę moc można zdobyć wielokrotnie, za każdym jednak razem musi dotyczyć innego typu walki.
Dodatkowy unik	6	Pozwala wykonywać dwa <i>uniki</i> w rundzie, wymaga jednak światnego (4) poziomu tej umiejętności.

Dwie bronie	9	Wymaga oburęczności (patrz dalej), ale nie powoduje opisanych przy niej modyfikatorów. Podstawową ręką (zwykle prawą) można wykonać drugi atak, a drugą - zawsze jeden.
Dzielenie ruchu	4	Pozwala wykonać część ruchu, zaatakować i znów wykonać ruch, co było niemożliwe w normalnych zasadach (patrz „Poruszanie”, W: GW , str. 66). Jak widać ten walor pozwala po ataku wycofać się poza zasięg żelaza przeciwnika.
Grupa magii	9	Zaklęcia z wybranej grupy magii (pirokineza, leczenie itp.) mają modyfikator trudności o 1 mniejszy (minimum zawsze pozostaje 1), wymagają też o 5 mniej PM (minimum 1; nie dotyczy wydłużania itp. - w tym przypadku liczba PM nie ulega zmianie). Ponadto obrona magiczna przeciwników w przypadku rzucania tych zaklęć z wybranej szkoły spada o 1. Ten walor można zdobyć trzykrotnie, za każdym razem musi dotyczyć innej grupy magii.
Oburęczność	6	Modyfikatory wynikające z używania dwóch oręży spadają o 1. Podstawową ręką (zwykle prawą) można wykonać ewentualnie dodatkowy atak. Drugą - zawsze jeden. Ponadto broń w drugiej ręce może być bronią cięższą, a nie tylko lżejszą lub nożem (patrz też „Walka dwoma orężami”, W: GW , str. 79).
Odporność na czary	9	+1 do obrony na czary. Ten walor można kupić trzykrotnie.
Odporność na moce czujnych	9	+1 do obrony na czary będące mocami. Ten walor można kupić trzykrotnie.
Odporność na modlitwy	9	+1 do obrony na modlitwy. Ten walor można kupić trzykrotnie.
Odporność na znaki	9	+1 do obrony na znaki. Ten walor można kupić trzykrotnie.
Profesjonalizm	9	Wymaga min. świątynego (4) poziomu danej umiejętności, a sprawia, że wykonujemy test z jedną dodatkową kostką (np. mimo 2 Zw w <i>unikach</i> rzucamy trzema kośćmi).
Przyspieszenie	9	+2 do wyniku rzutu podczas inicjatywy.
Specjalizacja	3	Specjalizację można wykupić w wybranej broni (miecz, topór, łuk, nóż itp.) lub po prostu w walce wręcz. Wymaga minimum świątynego (4) poziomu danej umiejętności bojowej (czyli w przypadku mieczy — <i>walki bronią</i> itd.). Zadawane wybranym orężem obrażenia będą zawsze o 2 większe. Ponadto stopień trudności trafienia spada o 1. Również koszt PW manewrów wykonywanych daną bronią spada o 1 (w przypadku połączenia ze zmniejszeniem kosztu PW, najpierw dzielimy, potem odejmujemy). Uwaga: min. to zawsze 1 PW.
Tratowanie	3	Wymaga minimum świątynego (4) <i>jeździectwa</i> . Pozwala w zmusić wierzchowca (nie kosztuje to akcji, lecz wymaga udanego testu <i>jeździectwa</i> o ST 4), by trutował najbliższego przeciwnika, zadając mu 2k6 obrażeń. Jeśli wróg nie przejdzie testu <i>uniku</i> , zostanie przewrócony. Przed tratowaniem można się uchronić, wykonując udany test sporny <i>jeździectwa</i> (wspomnianego wcześniej) i <i>akrobatyki</i> (kosztuje akcję) o bazowym ST równym 3.
Walka na ślepo	9	Modyfikatory wynikające z ciemności/oślepienia/niewidzialności spadają do +2.
Walka tarczą	6	Pozwala wykonać w akcji poza zwykłym atakiem bronią również atak tarczą (obrażenia k6+Si). Śmiałek nie może się w rundzie poruszyć ani wykonać manewru. Może za to uderzyć drugi raz bronią, jeśli posiada odpowiedni walor.
Warzenie eliksirów	1	Wymagana jest minimum dobra (3) <i>alchemia</i> i <i>magia</i> (lub <i>modlitwy</i> w przypadku kapłanów). Szczegóły znajdziesz na str. 45, w części „Eliksiry i ich produkcja”.
Wytrzymałość	9	Żywotność postaci wzrasta o 5 (wzrastają wszystkie stadia!). Tę moc można kupić dwukrotnie.
Zmniejszenie kosztu PM	9	Wybrany czar, moc czujnych lub modlitwa - ale nie znak! - wymaga tylko 1/2 podanych w opisie PM (dotyczy też wydłużania itp.; zaokrąglamy w górę, ale minimum zawsze pozostaje 1 PM). Ten walor można kupić wiele razy, ale dla różnych czarów lub modlitw czy mocy czujnych.
Zmniejszenie kosztu PW	9	Wybrany manewr wymaga 2/3 PW (minimum zawsze 1, zaokrąglamy w górę). Ten walor można kupić wiele razy, ale dla różnych manewrów.
Zmniejszenie MT	5	Modyfikator trudności wybranego czaru, mocy czujnych lub modlitwy (nie znaku) spada o 1 (minimum pozostaje zawsze 0). Ten walor można kupić wiele razy, ale dla różnych czarów lub modlitw.
Zwiększenie PM	6	Bohater może zgromadzić o 5 więcej PM, niż wynika to ze wzoru (patrz „Moc w grze”, W: GW , str. 87 i str. 43 tego podręcznika). Tę moc można kupić trzykrotnie.
Zwiększenie PW	5	Bohater może posiadać o 5 więcej PW, niż wynika to ze wzoru (patrz „Punkty Walki”, W: GW , str. 67). Tę moc można kupić trzykrotnie.
Żelazne pięści	3	Bohater zadaje w walce wręcz o 2 obrażenia więcej w każdym udanym trafieniu.

Na poprzednich stronach znajdziecie listę walorów, które bohaterowie mogą zakupić za punkty osobowości. Tak jak w przypadku wprawy, trzeba od razu opłacić cały koszt za daną moc, aby ją otrzymać. Warto przy okazji postarać się, aby gracz wyjaśnił, jak w świecie gry jego bohater zdobył jedną z niezwykłych mocy. Może spotkał odpowiedniego nauczyciela? A może długi czas sam pracował nad jej wymyśleniem? Wszystko zależy tylko od wyobraźni...

Walory opisaliśmy w następujący sposób. „Nazwa” to oczywiście nazwa owej mocy. „Koszt” to liczba punktów osobowości, jakie należy poświęcić na wykupienie danej zdolności. Z kolei w „Działaniu i uwagach” znajdują się wszystkie informacje dotyczące mechanicznych efektów działania mocy, a także informacje o dodatkowych wymaganiach, które postać musi spełnić, by wykupić daną zdolność.

Uwaga: Jeśli nie napisano inaczej, daną moc można wykupić tylko raz.

Wady

Hrabia Falwick spojrzał mu w oczy a Geralt od razu zrozumiał swoją pomyłkę. We wzroku rycerza Białej Róży była czysta, niewzruszona i niczym nie skażona nienawiść. Wiedźmin zrozumiał i był pewien, że to nie diuk Hereward wyrzuca i popędza go, ale Falwick i jego podobni.

„Głos rozsądku 3”

38

W podręczniku podstawowym zaznaczyliśmy jedynie, iż tworząc postać gracz może nabyć wady. Jak pisaliśmy, gracz może otrzymać dodatkowe punkty na „wzmocnienie” swego bohatera w zamian za wymyślenie dla niego wady. Za tak zdobyte punkty nie można podnieść wartości cech powyżej poziomu **świeżego** (4). Warto przy okazji wiedzieć, że gracz może maksymalnie „załatwić” swojemu bohaterowi wady za w sumie 7 punktów.

Tym jednak razem przedstawiamy pełną listę proponowanych przez nas wad, którą gracze i Bajarz mogą oczywiście z powodzeniem poszerzyć. Za zdobyte w ten sposób punkty można zakupić jakąś cechę, bądź też zdobyć zaletę (patrz niżej).

Z ramki na następnej stronie dowiecie się wszystkiego, co dotyczy wad. „Wartość” to liczba otrzymywanych punktów, które można wymienić na zalety lub za które można kupić cechy. „Działanie” to oczywiście wpływ wady na postać i grę.

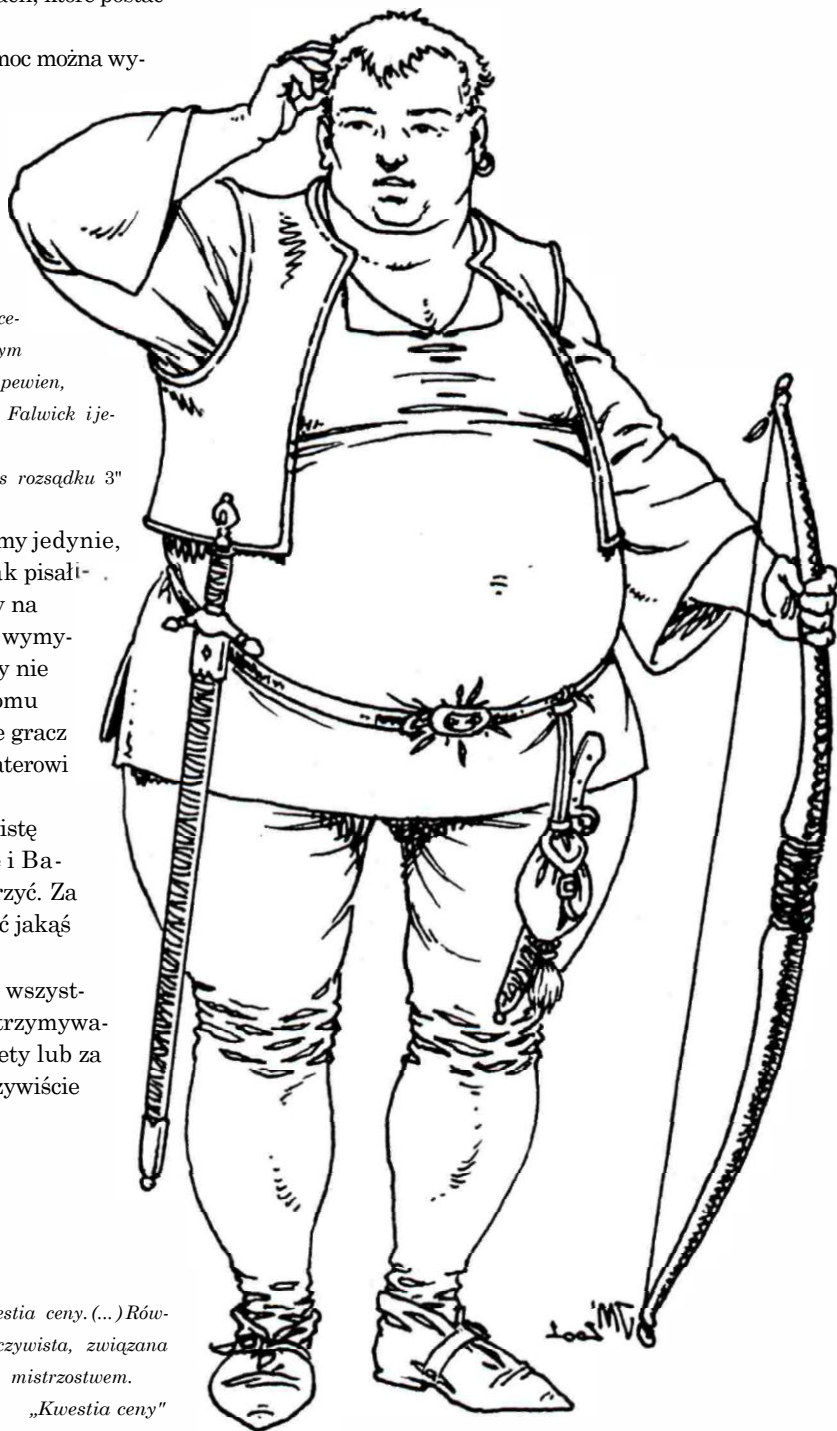
Zalety

- Każdego można kupić. Każdego. To tylko kwestia ceny. (...) Również kwestia ceny to w twoim przypadku rzecz oczywista, związana ze stopniem trudności zadania, jakością wykonania, mistrzostwem.

„Kwestia ceny”

W podręczniku podstawowym nie wspominaliśmy nic o zaletach. Kiedy jednak mówi się o utrudniających życie bohaterów wadach, warto również powiedzieć kilka słów o tym, jak je zrównoważyć. Po to właśnie są zalety. Można je wykupić za punkty otrzymane za wady, bądź też przeznaczając punkty, za które kupuje się poziomy cech. Warto przy okazji wiedzieć, że gracz może maksymalnie wykupić dla bohatera zalety za w sumie 7 punktów.

W ramce na str. 40 znajduje się pełna lista zalet, którą gracze i Bajarz mogą oczywiście z powodzeniem poszerzyć. „Wartość” to liczba otrzymywanych punktów, które można wymienić na zalety lub za które można kupić cechy. „Działanie” to oczywiście wpływ zalety na postać i grę.



Wady

Nazwa	Wartość	Działanie
Berserker	3	Przekroczenie stanu poobijany wywołuje u bohatera szał. Przestaje on walczyć dopiero, gdy wokół siebie zobaczy same trupy, chyba że uda mu się test <i>zimnej krwi</i> o trudności 6. Nie czuje wtedy otrzymywanych obrażeń, więc nie działają na niego zasady dotyczące stadiów żywotności (patrz „Efekt obrażeń”, W: GW, str. 69). Na czas szału jego żywotność wzrasta o 5, a w jego trakcie śmiełek zadaje obrażenia z modyfikatorem 3 x Si (lub 2 x Si w przypadku walki wręcz).
Biedak	2	Nie posiada ani pieniędzy, ani ekwipunku startowego.
Brzydal	1	ST uwodzenia oraz wszelkich kontaktów z innymi wzrasta o +1.
Chromy	2	1/2 szybkości.
Fobia	1	Wybrana przez gracza w porozumieniu z Bajarzem.
Frajer	2	Bohater zawsze daje się nabrać (+1 do ST przy przejrzeniu fałszerstw, oszustw itp.). Może mieć maksymalnie dobrą (3) <i>przenikliwość</i> .
Gaduła	2	Bohater wygada wszystko. Aby się oprzeć opowiedzeniu tego i owego, musi przejść test <i>zimnej krwi</i> o trudności 4.
Gapa	1	Stopień trudności testów umiejętności związanych ze Zmysłami wzrasta o 1. Postać może mieć maksimum 4 Zm.
Gigantyzm	2	Postać jest do półtora razy większa niż zwykły przedstawiciel danej rasy.
Głuchy	2	ST testów Zm związanych ze słuchem wzrasta o 1.
Głupek	2	Stopień trudności testów umiejętności związanych z Inteligencją wzrasta o 1. Postać może mieć maksimum 2 In.
Jednonogi	4	1/4 szybkości. ST testów związanych ze Zw wzrasta o 1. Maksimum 2 PO.
Jednooki	2	ST testów Zm związanych ze wzrokiem wzrasta o 1.
Jednoręki	4	Maksymalna Zr dla jednoręki postaci to 3. Takiej postaci dotyczą również wszystkie oczywiste trudności.
Karłowatość	2	Postać jest o połowę mniejsza niż zwykły przedstawiciel danej rasy.
Kłątwa	2-4	Rodzaj kławy wybiera Bajarz.
Mieczzak	3	W przypadku bohatera stadium poobijany odpowiada stadium pokaleczony, pokaleczony stadium umierający. Postać oczywiście umiera jak wszyscy. Śmiełek może mieć maksimum 3 Ko.
Mściwy	2	Śmiełek musi się mścić za krzywdy i zniewagi, jeśli do takich dochodzi.
Niedowidzący	2	Postać może strzelać i rzucać tylko na zasięg bliski i średni, przy czym używane są modyfikatory trudności trafienia (nie obrażeń) wynikające z zasięgu dotyczące zasięgu dalszego o jeden stopień (średnie dla bliskiego i dalekie dla średniego).
Niemy	4	Bohater nie mówi.
Nienawiść rasowa	2	Bohater nie przepada za jakąś wybraną rasą. W kontaktach z nią cały czas mu coś przeszkadza (test <i>zimnej krwi</i> o ST 4).
Niewykształcony	2	Postać posiada połowę umiejętności wrodzonych.
Pechowiec	5	Każdy wynik „2” na Kości Przeznaczenia należy traktować jak „1”.
Powolny	1	-1 do inicjatywy.
Ślepy	4	Maksymalna Zm dla ślepego to 2. Takiej postaci dotyczą również wszystkie oczywiste trudności.
Śpioch	1	Aby się obudzić, postać musi przejść test <i>spostrzegawczości</i> o trudności 4.
Tchórz	1	ST testów <i>zimnej krwi</i> wzrasta o 1.
Tłuścioch	2	-1 do Po przy liczeniu odległości (gdy 1 to 1/2 odl.). ST wszystkich testów Zw i Po wzrasta o 1.
Uczulenie	1-3	Bohater nie może używać np. eliksirów (3), ma uczulenie na niektóre produkty spożywcze (2) czy zwierzęcą sierść (1).
Wada wymowy	1	Bohatera trudno zrozumieć (ST wszystkich testów społecznych wzrasta o 1).
Wróg	2	Postać posiada przeciętnie potężnego wroga. Może to być banita, nieprzyjaźnie nastawiony kupiec lub elf wystrychnięty na dudka przed laty.
Wyjęty spod prawa	1/3	Wartość 1 dotyczy najbliższej okolicy; a 3 - całego kraju.
Żądny krwi	2	Kiedy tylko taka postać przeleje krew, musi wykonać test <i>zimnej krwi</i> o trudności 4 lub nie będzie się mogła opanować i zapragnie zabić przeciwnika.

Zalety

Nazwa	Wartość	Działanie
Bogacz	2	Śmiałek „na wstępie” posiada majątek wart do 5000 denarów, a na wydatki ma 500 denarów.
Czarowny głos	1	ST testów wszelkich namów, kłamstw i przekonań itp. spada o 1.
Czujny	1	ST testów związanych ze Zm maleje o 1.
Długowieczny	2	Postać będzie żyć dwa razy dłużej niż przeciętna dla danej rasy. Oczywiście dotyczy to tylko śmierci ze starości. Przebicie mieczem lub włócznią zabija takiego śmiałka.
Giermek	3	Bohater posiada oddanego, młodego pacholka, który pomaga mu w tym i owym. Gracz powinien wymyślić skrótową historię giermka. Z kolei współczynniki i możliwości pacholka określa Bajarz.
Koci chód	1	ST <i>skradania</i> spada o 1. Niziołki posiadają tę zaletę automatycznie, nie płacąc za nią.
Lekki sen	1	Najmniejszy szelest pozwala się obudzić (test <i>spostrzegawczości</i> o ST 2).
Osilek	2	Licząc, ile bohater może unieść, należy brać pod uwagę Si większą o poziom. Krasnoludy posiadają tę zaletę automatycznie, nie płacąc za nią.
Piękniś	1	Przyciąga pleć przeciwną (ST uwodzeń itp. spada o 1). Elfy posiadają tę zaletę automatycznie, nie płacąc za nią.
Sława	1/3	Bohater jest znanym w różnych kręgach artystą lub rzemieślnikiem. Biorąc pod uwagę zasięg owej sławy, należy wziąć poziom uprawianej przez niego profesji i dodać 1. Sława obejmuje wojowników, płatnerzy, aktorów itp. Wartość 1 dotyczy najbliższej okolicy; a 3 - całego kraju.
Sokoli wzrok	1	ST testów związanych ze wzrokiem (np. <i>spostrzegawczości</i>) spada o 1. W przypadku strzelania i rzucania zasięg średni należy traktować jak bliski, a daleki jak średni (dotyczy tylko modyfikatorów trafienia).
Szczęściarz	5	Każdy wynik „5” na Kości Przeznaczenia należy traktować jak „6”.
Świetna pamięć	2	Bohater jest w stanie zapamiętać każde wypowiedziane w jego otoczeniu słowo. Aby przypominąć sobie coś istotnego, musi wykonać test <i>koncentracji</i> o trudności 4.
Technicznie uzdolniony	1	ST testów związanych z techniką i mechanizmami (np. <i>rzemiosła</i>) spada o 1. Gnomy posiadają tę zaletę automatycznie, nie płacąc za nią.
Twardziel	3	Kiedy śmiałek jest pokaleczony, czuje się jak poobijany, a kiedy umierający - jak pokaleczony. Oczywiście bohater umiera jak wszyscy. Minimum 3 Ko.
Znajomości	1-3	Bohater ma sprzymierzeńców w swoim rodzinnym środowisku lub w okolicy. Od wartości zalety zależy znaczenie znajomości. 1 punkt - niezbyt ważna persona w małym miasteczku lub karczmarz pracujący przy ruchliwym trakcie. 2 - średnio ważny urzędnik, szambelan księcia itp. 3 - dobre kontakty w gildii lub na dworze. W żadnym wypadku śmiałek nie będzie z Geraitem na „ty”.
Żelazne nerwy	1	ST testów <i>zimnej krwi</i> spada o 1.

40

Nowy archetyp

Łowca nagród

Bezwzględny, ale sprawiedliwy łowca zbiegów i przestępców (zazwyczaj). Mało jest osób, którym ufa, zresztą sam też nie wzbudza zbyt sympatii ani zaufania — zbyt kojarzy się z hylem. Ponadto, jak wieść gminna niesie, nie wszyscy łowcy nagród ścigają bandytów, niektórzy pracują też jako płatni mordercy.

W zależności od treści zlecenia, łowcy zabijają swoich „klientów” i przynoszą ich głowy, albo też żywych doprowadzają ich do zleceniodawcy.

Rasa

Człowiek

Cechy

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

Umiejętności (6/ 37)

Czytanie i pisanie 1
Jeździectwo 2
Koncentracja 2
Tortury 2
Tropienie 3
Zastraszanie 3
Języki (wspólne)* 2
Nasłuchiwanie* 2
Rzucanie* 3
Skradanie* 2
Spostrzegawczość* 1
Unik* 1
Walka bronią* 3
Walka wręcz* 2
Wiedza (rodzinna okolica)* 1
Wigor* 1
Wspinaczka* 1

* Umiejętność otrzymana dzięki rasie.

Osobowość

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

Przeznaczenie:

Osoba

Żywotność i stany zdrowia:

26 (7/14/20/26)

Wypożyczenie:

Powróż, przeszywanica, kolczuga, miecz (z pochwą), lekka kusza i belty, podróżne ubranie, zestaw podróżnika, koń.

Magia

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

Walka

Obrona (dystans/broń/wręcz): 2/5/4

Zbroja: przeszywanica 1, kolczuga 2

Broń: miecz k6+4, lekka kusza 3k6

Kto zacząć?

- Przyjacielu, słuchasz mnie?

- Tak, panie Garcia... Słucham.

- Wiedz zatem, że dla łowcy nagród najważniejsza jest jego reputacja, co o nim gadają. To, że na dźwięk jego imienia największe bandziory popuszczają w portki. To, iż owo imię zachęca rozmaitych banków do otwarcia kiesy - bo wiedzą, że gdy wynajmą właśnie mnie, na pewno dostaną tego, kogo chcą. Możesz tropić i zabijać bardzo skutecznie, ale jeśli nie wie o tym nikt poza tobą, możesz swoją skuteczność tylko o kant rzucić potłuc. Trzeba łapać z fantazją, czasem okrutnie, ale tak, aby o wyczynach łowcy jeszcze przez długie lata opowiadano legendy. I to bardzo ponure legendy. Bo, miarkujesz, bandyta musi wiedzieć o dwóch rzeczach: nieuchronności kary i o tym, iż będzie ona straszliwa. A o tym musi zapewnić go reputacja polującego nań łowcy. Zresztą, taka reputacja ma też inne, dobre strony. W karczmie obsłużą cię dobrze i uczciwie, nie odważą się nawet rozwinąć piwa. Złodziej przedź się rękę odetnie, niż sięgnie po twą własność. Oczywiście, sława wzbudza również zazdrość. I samobójcze tendencje u idiotów, chcących sprawdzić łowcę, zmierzyć się z nim, ot tak... Wielu ich gryzie ziemię, biednych głupków... Pamiętaj, chłopcze, sława, reputacja - to podstawa. Pojmujesz?

- Tak, panie Garcia...

- Cieszę się, bardzo się cieszę. A teraz umieraj.

- Bryan... Ten wiedźmin... Tak, słyszałem o nim. Słyszałem. Parszywy wesołek. Cholerny zabójca potworów, który nie potrafi trzymać się z dala od nie swoich spraw. Kiedyś go znajdę, na pewno. Tropię go już tyle lat. Wciąż mi się wymyka, dzięki tym swoim przeklętym, wiedźmińskim sztuczkom. Tfu, zaraza na wiedźminów i całe ich plemię. Co, nie ma wiedźmińskiego plemienia? Że dzieci mieć nie mogą? I co z tego? Czarodziejki też podobno nie mogą, a ile czarodziej-skich bękartów po ziemi chodzi...

- Nie, nie mam na niego zlecenia. To mój, że tak powiem, prywatny interes. I prywatna sprawa, nic ci do niej. Właściwie, sam już nie pamiętam, co nas zwadziło. Kobieta? Pie-niądze? Może jedno i drugie?

-Bryan... Widzę go, gdy zaciskam powieki... Widzę go we snach. Widzę go w napotkanych ludziach. Wiem, to obsesja, ale w każdym przecież tkwi odrobina szaleństwa. Ten jego ironiczny uśmieszek, cholerna, zawadiacka wesołość, nie opuszczająca go nawet gdy zabija... Na bogów!

- Kiedyś stanę z nim twarzą w twarz. I wreszcie zatańczy. Może wtedy zginę, ale nie dbam teraz o to. Wierz mi, nie dbam.

- Panie Hoffmeier, co pan mi tu wciska? Za głowę Ignatza Morgana miało być przecież sto denarów więcej. I premia.

- Premia, jak dostanę głowę w ciągu tygodnia. Po tym, co ten sukinyś zrobił mojej córce, nie miałem zamiaru czekać długo na jego śmierć. A minęło więcej niż tydzień.

- Ładne mi więcej. Pół dnia tylko.

- Była umowa, trudno. A co do reszty - fakt, pomyliłem się w rachunkach, Ian! Przynieś szkatułę! Wyplacimy panu Garcii jeszcze dziewięćdziesiąt pięć denarów!

- Sto.

- Eee, a podatek? Chwileczkę! Panie Garcia, zabierz pan ten cuchnący łeb ze stołu! I to zaraz! To świństwo mi papie-ry plami! I jak śmiesz, bogowie! A to biurko kosztowało mnie fortunę! Panie Garcia, szybciej, bo mi się na wymioty zbiera! Co jest? Przestań pan! Garcia! Garciaaaa!



Źródła

- Źródło (...) nie kontroluje swoich umiejętności, nie panuje nad nimi. Jest medium, czymś w rodzaju przekątnika. Bezwiednie kontaktuje się z energią, bezwiednie ją przetwarza. A gdy usiłuje to kontrolować, gdy wysiła się, (...) nic nie wychodzi. I nic nie wyjdzie nie tylko przy setkach, ale i tysiącach prób. To typowe dla Źródła. Ale pewnego dnia przychodzi moment, gdy Źródło nie wysiła się, nie wyteża, myśli o niebieskich migdałach lub o kielbasie z kapustą gra w kości, zabawia się z kimś w łóżku, dłubie w nosie... i nagle coś się dzieje. Na przykład, dom staje w płomieniach. Niekiedy pół miasta staje w płomieniach.

„Krew elfów”

Niektóre dzieci, choć magicznie aktywne, mają trudności z rzucaniem czarów „na zawołanie”; zwykle udaje im się to zupełnie przypadkowo, a takie niekontrolowane zaklęcie czyni zwykle więcej złego, niż dobrego. Dzieje się tak, ponieważ stanowią one ogromne, żywe rezerwuary Mocy, nazywane przez magów Źródłami. Ich wrażliwość na aurę i umiejętność jej przetwarzania jest znacznie większa, niż w przypadku „typowego” maga. Dlatego też w czasach, gdy ludzie dopiero poznawali magię, były one starannie wyszukiwane jako cenni „pomocnicy” magów. Dokonywano tego za pomocą specjalnego testu Bekkera i Gianbattisty, pozwalającego określić, czy dana osoba jest rzeczywiście wrażliwa na Moc i w jakim stopniu. Panowało wtedy przekonanie (dziś już zarzucone), że wszystkie osoby magicznie aktywne są Źródłami. Poddawano je badaniom, aby poznać tajemnicę ich nadzwyczajnych mocy, ale również chętnie wykorzystywano jako żywe talizmany, z których czerpano do woli. Nie należy więc się dziwić, że ich żywot (niezależnie od dobrego traktowania) był zwykle bardzo krótki.

Obecnie Źródła są bardzo rzadkie, lecz nadal poszukiwane. Na każdym czarodzieju-rezydencie spoczywa obowiązek niezwłocznego powiadomienia Kapituły o każdym przypadku aktywnego magicznie dziecka, które może okazać się Źródłem. Zgodnie ze starą tradycją, jest owo dziecko dostarczane na Thanedd do Ban Ard i pilnie strzeżone oraz - jak za dawnych czasów - poddawane rozmaitym eksperymentom, mającym na celu wyjaśnienie wciąż nierozwikłanych tajemnic pochodzenia Źródeł. Powód takiego działania jest prosty: Źródła nie są zwykle w stanie opanować swojej Mocy,

Uwaga: Ponieważ Źródła stanowią poważne zagrożenie dla równowagi gry, powinny być wykorzystywane tylko przez Bajarza jako Postacie Tła albo przydzielane bardzo, bardzo doświadczonym graczom. Z tych samych powodów zalecamy też, aby Bajarz zachował wielką ostrożność w „odkrywaniu” nowych umiejętności Źródeł. Należy również pamiętać, że talenty Źródeł są niekontrolowane i mogą uaktywnić się w dowolnym momencie.

Do tej pory magowie poznali i opisali zaledwie część zadziwiających umiejętności Źródeł. O to co o nich wiadomo.

- Rzucają zaklęcia intencjonalnie, bez słów, gestów czy komponentów. Po prostu czegoś chcą i tak się dzieje.
- Posiadają ogromne zapasy Mocy: Źródło należy traktować jak żywy amulet zawierający zwykle liczbę PM równą potrojonej sumie wartości jego Woli i Zręczności. Każdorazowe pobranie z niego więcej niż połowy maksymalnej ilości posiadanej energii zadaje k6 ran. Źródło potrzebuje ośmiogodzinnego snu, by zregenerować aurę.
- Mogą nosić przy sobie tyle amuletów, aby suma zgromadzonych w nich PM nie przekraczała 100. Inaczej nawet Źródło nie utrzyma w ryzach takiej ilości magii i zginie w eksplozji powstałej w wyniku „magicznego samozapłonu”.
- Posiadają moce jak czujni drugiej klasy (patrz str. 44), niezależnie od wartości *koncentracji* i Woli.
- Są zdolne do prekognicji (patrz ramka, str. 45).
- Posiadają aurę odporną na magię (patrz ramka poniżej).
- Liczba znanych im zaklęć jest praktycznie dowolna, zależna tylko od Bajarza i roli, jaką przygotował dla Źródła w opowieści.

przez co stanowią zagrożenie dla otoczenia. Jeśli jednak takiej osobie uda się zapanować nad swoją mocą, staje się ona potężnym czarodziejem, mogącym już na początku drogi równać się siłą z członkami Kapituły. Dlatego też Źródła nie pochodzące ze szlacheckich rodów, o które ktoś by się upominał, dość szybko rozstają się z życiem, pozostałe zaś są bardzo starannie pilnowane przez magów z Thanedd i Ban Ard. Mimo iż obecnie czerpanie z ich Mocy jest uważane za czyn moralnie naganny, gdyż prowadzi do szybkiej śmierci, niektórzy magowie nadal tak postępują, nie przejmując się uwagami co bardziej wrażliwych konfratrów.

Aura odporna na magię

Jest to bardzo rzadka cecha, której pochodzenie stanowi nierozwikłaną do tej pory tajemnicę. Zasiadający w Kapitułe magowie twierdzą, że ma to jakiś związek z genami, nie sposób jednak określić, jakie warunki trzeba spełnić, aby urodzone dziecko posiadało taką aurę. Wszystkie znane magom osoby obdarzone taką cechą były Źródłami.

Osoba z aurą odporną na magię posiada obronę magiczną o 2 wyższą, niż by to wynikało z Woli. Aurę taką powinien mieć przede wszystkim Postacie Tła, odgrywane przez Bajarza; bohaterowie graczy nie powinni dysponować taką zdolnością, gdyż może ona bardzo łatwo naruszyć równowagę gry.

Czujni - psionicy i ich moce

- Proszę podać do protokołu, że świadek Joanna Selborne jest psioniczką mającą zdolność percepcji pozasensorycznej. Jest telepatką i telempatką, pod hipnozą zdolną do prekognicji, ale nie mającą zdolności psychokinetycznych. Świadka upomina się, że używanie magii i mocy pozazmysłowych na tej sali jest surowo zabronione.

„Wieża jaskółki”

Czujni (zwani też niekiedy psionikami) uważani są za kolejny produkt postkoniunkcyjny, również aktywny magicznie. Ich zdolności powstały najpewniej w wyniku pobudzeniem większej powierzchni mózgu. Magowie, którzy dokonywali sekcji zwłok czujnych, twierdzą, że nie widzą u nich żadnych poważniejszych zmian poza nieco lepiej rozwiniętymi połączeniami między półkulami. Być może umożliwia im to korzystanie z dwukrotnie większych zasobów mózgu niż inni ludzie.

Zdolności czujnych związane są właśnie z mózgiem; dzięki nim mogą oni m.in. słyszeć cudze myśli lub kogoś odnaleźć. Potrafią także wdziarać się do cudzych umysłów i kontrolować swoje ofiary: ta cecha sprawiła, że władcy i magowie starają się ich ściśle kontrolować, jednocześnie wykorzystując czujnych do własnych celów. Sami czujni nie są zbyt zadowoleni z tej sytuacji, jednak nie mają wielkiego wyjścia: mimo wszystko to magowie najbardziej skorzystali na Koniunkcji Sfer i więcej potrafią. Niewykluczone jednak, że w przyszłości jakimś wybitnie uzdolnionemu czujnemu uda się podporządkować mentalnie któregoś czarodzieja z Rady i uzyskać wolność dla swoich „braci w rozumie”...

Czujnych wykrywa się zwykle podczas testów na aktywność magiczną (zwanych też testami Bekkera i Giambattisty), choć zdarza się, że moce ujawniają się w okresie dojrzewania. Świeżo odkrytych czujnych oddaje się pod obserwację i na naukę albo u odpowiednio przeszkolonego maga-rezydenta (o ile miał on już wcześniej doświadczenie w pracy z czujnymi), albo wprost na Thanned, gdzie są szkoleni pod okiem bardziej doświadczonych czujnych. Zdarza się również, że zdolności psioniczne wykrywa inny czujny, który w tajemnicy przed magami uczy delikwenta posługiwaniem się mocami umysłu. Wychowanie takiego „dzikiego” czujnego stanowi w oczach magów poważne przestępstwo, które kończy się zwykle śmiercią nauczyciela i zabranie wychowania na Thanedd lub Ban Ard.

Czujni zostali podzieleni przez magów na trzy klasy. Trzecia, najniższa, obejmuje świeżo wykrytych psioników, którzy uczą się podstawowych zasad panowania nad swoimi mocami. Druga to czujni „z dyplomem”, odpowiednik magów po studiach w Ban Ard lub Aretuzie. To właśnie oni są zwykle rozsyłani po dworach i pracują dla rozmaitych tajnych służb - wszędzie tam, gdzie ich moce mogą być przydatne. Posiadają stosunkowo najwięcej swobody, jednak ich mocodawcy zwykle ściśle współpracują z magami, aby zapobiec buntowi tak niebezpiecznych sług. Nawet ich małżeństwa muszą zostać zaakceptowane przez magów, którzy liczą, że w ten



sposób poznają tajemnice dziedziczenia mocy psionicznych. Śmiertelność wśród czujnych drugiej klasy jest największa: giną oni podczas wykonywania rozmaitych tajnych misji, od wylewu krwi do przeciążonego mózgu lub ulegając paraliżowi.

Czujni pierwszej klasy tworzą elitę, która potrafi dokonywać siłą swego umysłu rzeczy niewiarygodnych. Jest ich bardzo niewiele; mieszkają zwykle na Thanedd lub w którejś z akademii. Magowie uważają, że ze względu na swoje moce są tak niebezpieczni, iż muszą być cały czas pod obserwacją, od czasu do czasu służąc swoim „starszym braciom” niezbędna „pomocą”. Uważa się również, że są oni po cichu usuwani z tego świata, aby zbyt nie urosli w siłę.

Tworzenie postaci czujnego

Ponieważ talenty czujnych również rozwinęły się dzięki Koniunkcji Sfer, takie postacie tworzy się tak samo jak magów - dotyczy to wyboru czarów, ich nauki itd., zmienia się jednak *magię* na *koncentrację*. Siłę ich umysłu także liczy się w Punktach Mocy, zamieniając jednak przy ich obliczaniu Zręczność na Zmysły, a *magię* na *koncentrację*. Maksymalną liczbę PM oblicza się, mnożąc przez 2 sumę poziomów Woli, Zmysłów i *koncentracji*.



Przykład

Czujna Aranique posiada **dobrą** (3) Wole, **świetną** (4) Zmysły i **średnią** (2) koncentrację, może więc zgromadzić w ciele $[(3 + 4 + 2) \times 2 =]$

18 Punktów Mocy.

Do testów związanych z użyciem swoich mocy, zamiast *magii* i *Zręczności*, psionik używa umiejętności *koncentracja* i cechy *Wola*. Przy rozwiązywaniu wszystkich spraw związanych z „teorią” psionicy używają - tak jak magowie - *Inteligencji*.

Uwaga: Gdy liczba PM psionika spadnie do zera, czujny jest na granicy utraty przytomności. Nie może wtedy robić niczego poza odpoczynkiem. Regeneracja PM odbywa się przede wszystkim poprzez sen (liczba odzyskanych PM wynosi 1 za każdą godzinę snu) oraz techniki relaksacyjne, które zna każdy psionik (k3 za turę relaksu). W sytuacji stresowej wykorzystanie owych technik może wymagać testu *koncentracji* o trudności 3 lub więcej.

Czujni a magowie

— Myślałem, że mi się ten twój talent na czarodziejów przyda, ale w pierw z inną przyjdzie mieć sprawę personą nie mniej zagadkową.

„Wieża Jaskółki”

Czujni nie potrafią używać amuletów, nie dotyczą ich jednak ograniczenia w noszeniu zbroi ani karne modyfikatory za korzystanie z konkretnych żywności (wszak ich nie potrzebują). Dysponują następującymi czarami z grupy zaklęć mentalnych oraz psychokinetycznych (nazywanych w ich przypadku mocami): *Hipnoza* (patrz **W: GW**, str. 101), *Iluzja* (patrz **W: GW**, str. 102), *Knebel* (patrz **W: GW**, str. 97), *Psychowizja* (patrz **W: GW**, str. 102), *Sondowanie myśli* (patrz **W: GW**, str. 102), *Telekineza* (patrz **W: GW**, str. 98), *Telepatia* (patrz **W: GW**, str. 102), *Urok* (patrz **W: GW**, str. 103), *Uśpienie* (patrz **W: GW**, str. 103) oraz *Atak umysłowy* (patrz

44

Klasy czujnych

Jak wspomnieliśmy, istnieją trzy znane klasy czujnych, przy czym najniższa jest kategoria trzecia, a najwyższa pierwsza. Gracze powinni zaczynać jako czujni klasy trzeciej, których talent został dopiero co potwierdzony. Mogą oni posiadać na starcie tyle mocy, ile wynosi poziom ich *koncentracji*.

Kiedy wzrosną umiejętności i cechy postaci oraz gdy czujny zda oficjalny egzamin przed magami, zostanie on kategorię drugą, a potem - jeśli będzie miał wystarczająco dużo szczęścia - pierwszą. Czujny może dysponować dużą liczbą rozmaitych mocy, jednak bez większej *koncentracji* i silniejszej *Woli* niewielki będzie miał z nich pożytek. Dlatego też wymagania do uzyskania następnej klasy są następujące.

Klasa	Poziom koncentracji	Poziom Woli
Druga	świecny (4)	świecny (4)
Pierwsza	legendarny (5)	legendarny (5)

Aby zostać zaszerogowanym jako czujny wyższej klasy, należy spełnić oba wspomniane warunki, czyli podwyższyć poziom umiejętności i cechy.

Test na wyższą klasę czujnego

Testy organizowane są na wniosek maga, któremu podlega dany czujny, gdy uzna, że umiejętności ucznia są już odpowiednio rozwinięte lub też na prośbę samego psionika. Egzamin odbywa się na Thanedd lub Ben Ard, w obecności minimum trzech magów znających się na zagadnieniach psioniki. Polega on na wykonaniu trzech rozmaitych zadań wymagających opanowania mocy umysłu. W zależności od tego, na którą klasę czujny zdaje egzamin, ma on rozmaite stopnie trudności: np. gdy czujny zdaje na klasę drugą i zna tajniki *Telekinezy*, magowie mogą kazać mu podnieść przedmiot rozmiarów człowieka lub jakąś mniejszą, ale cięższą rzecz (zbroję płytową lub pusty kufer). Gdyby ten sam czujny zdawał na klasę pierwszą, mogliby zażądać odeń podniesienia skrzyni wyładowanej kamieniami albo rycerza w pełnej zbroi wraz z koniem. Należy pamiętać, że egzaminujący wcześniej wiedzą, jakimi mocami dysponuje dany psionik i pod tym kątem wybierają odpowiednie testy.

str. 49), *Sfera dyskrekcji* (patrz str. 50), *Synops* (patrz str. 50) i *Parawan* (patrz str. 49). Nie muszą przy tym wykonywać żadnych gestów, wypowiadać formuł ani posiadać specjalnych komponentów - wystarcza im siła umysłu.

Uwaga: Oczywiście w przypadku testów pod uwagę bierze się zawsze obronę ofiary na czary, tak jak w przypadku zwykłych zaklęć.

Czujni posiadają również moc prekognicji, czyli wieszczenia (patrz ramka „Prekognicja”, następna strona).

Nauka nowych mocy

Nowych mocy czujni mogą się nauczyć tylko od innych czujnych (na takiej samej zasadzie, jak magowie uczą się nowych zaklęć od innych magów) lub - rzadziej - od jakiegoś czarodzieja (wówczas nauka trwa dłużej i jest trudniejsza: należy wykonywać testy, jak przy nauce czarów z ksiąg - patrz „Nauka nowych czarów”, **W: GW**, str. 90). Czujni zwykle korzystają z tej pierwszej możliwości, kształcąc się u swoich bardziej doświadczonych pobratymców, przebywających na królewskich lub książęcych dworach.

Czujni wśród kapłanów

Czujny w szacie duchownego to przypadek bardzo rzadki, choć nie odosobniony. Taką postać tworzy się w podobny sposób, jak innych czujnych, ale jej dalszy rozwój zależy - podobnie jak u typowych kapłanów - od osobistego zaangażowania w wiarę i modlitwy. Dalsze moce czujny otrzymuje od bóstwa, które udziela ich jako nagrody za zaangażowanie i godne wykorzystywanie dotychczasowych umiejętności. Oczywiście takich czujnych nikt nie kategoryzuje i nie nadaje im licencji. Są oni bardzo cennymi i pilnie chronionymi

Prekognicja

Prekognicja albo wieszczanie to wielki talent; zaledwie jedna na sto czarodziejek dysponuje takimi zdolnościami. Sny lub transy prekognicyjne, które nawiedzają osoby posiadające tę zdolność, mogą pokazywać przyszłość lub przeszłość. Przede wszystkim są spontaniczne, choć można próbować stworzyć przyjazne warunki poprzez medytację, odprężenie, wdychanie oparów itp. (potrafią to czujne pierwszej klasy). Prekognicji można też dokonywać, poddając czujnego hipnozie (patrz zakłęcie *Hipnoza*, W: GW, str. 101). Najważniejszym zadaniem jest zapamiętanie jak największej ilości szczegółów oraz ich odpowiednia interpretacja - nierzadko w dużym gronie magów lub kapłanów.

Trans wywołuje się przez udany test *koncentracji* czujnego o trudności 5. Hipnoza bądź grupowe modlitwy zmniejszają tę trudność o 1. Zwykle wywołanie transu zajmuje ok. 4 godzin; czas ten można zmniejszyć o tyle godzin, ile sukcesów ponad żądany poziom uzyskano w teście. Nadzwyczajne powodzenie oznacza, że czujny wchodzi w trans natychmiast.

Trans trwa tyle minut, ile uzyskano sukcesów. W tym czasie czujny widzi chaotyczne obrazy, które musi dokładnie zapamiętać, aby potem umieć je odpowiednio zinterpretować (zwykle przy pomocy innych śniących lub magów).

O przyznaniu postaci (gracza lub Postaci Tła) zdolności do prekognicji powinien decydować Bazarz. Należy pamiętać, że wieszczanie to bardzo użyteczny chwyt, dzięki któremu można doprowadzić graczy na właściwy trop lub wprowadzić dodatkowe zamieszanie.

mieszkańcami klasztorów. Może zdarzyć się i tak, że bóstwo wyjątkowo hojnie nagrodił któreś ze swoich sług, umożliwiając mu posługiwanie się jedną z mocy czujnych.

Aby wprowadzić takiego czujnego w prekognicyjny trans, odprawia się zwykle grupowe modły (patrz ramka „Prekognicja”, powyżej).

Eliksiry i ich produkcja

- Amulety! Eliksiry! Miłosne filtry lubczyki i gwarantowane afrodyzjaki! Od jednej szczypty nawet nieboszczyk wigoru nabierze! Komu, komu?

„Krew elfów”

Dla wielu magów eliksiry, zwane też filtrami magicznymi, to podstawowe (obok talizmanów) środki utrzymania. Dzięki nim potrafią dokonywać rzeczy, o których zwykłym ludziom nawet się nie śniło. Większość tych substancji to kombinacja starannie dobranych i przygotowanych składników, a opracowanie ich receptury to efekt wielu lat ciężkiej pracy i doświadczeń. Niektóre z nich, wywołujące bardziej złożone efekty, wymagają użycia magii. Takie eliksiry są zwykle bardzo, ale to bardzo drogie, między innymi dlatego, że najmniejszy błąd w ich przygotowaniu może okazać się fatalny w skutkach.

Zasady ogólne przyrządzania eliksirów

Jak podano w podręczniku głównym, osoba zabierająca się za warzenie eliksirów powinna posiadać minimalne wartości *magii* (dla kapłanów *modlitw*) i *alchemii* na poziomie **dobrym** (3). W przeciwnym wypadku postać gracza może mieć problemy z przygotowaniem nawet prostej mieszanki ziół, nie mówiąc o bardziej skomplikowanych substancjach. Aby zabrać się za robienie eliksirów, gracz musi również wykupić swojemu bohaterowi walor noszący nazwę warzenie eliksirów (patrz „Walory”, str. 37).

Przy przygotowywaniu eliksirów obowiązuje jedna zasada ogólna: to gracz, którego postać przygotowuje eliksir, określa jego parametry (takie jak efekt, moc, czas trwania, czas przygotowywania itd.). Każdy parametr posiada przypisany stopień trudności. Po określeniu przez gracza wszystkich parametrów Bazarz sumuje poszczególne stopnie trudności, czego wynikiem jest ostateczny stopień trudności testu. Prowadzący ma również prawo podjęcia ostatecznej decyzji, jeśli chodzi o dopuszczenie opracowanej przez gracza substancji do gry.

Parametry eliksirów

Gracz określa potęgę eliksiru w skali od 1 do 6. Substancje o mocy od 4 wzwyż zwykle wymagają do produkcji pewnej liczby Punktów Magii.

Moc	Efekt
1	Leczenie/wywoływanie lekkich dolegliwości. Do tej grupy zalicza się najprostsze leki.
2	Lekkie narkotyki, substancje o niewielkim wpływie na środowisko zewnętrzne, średnio złożone lekarstwa.
3	Leczenie/wywoływanie średnio poważnych dolegliwości, środki mogące powodować słabe skutki uboczne.
4	Bardziej złożone narkotyki; skomplikowane lekarstwa mogące wywoływać poważne skutki uboczne, a możliwe do otrzymania drogą naturalną; proste substancje, do stworzenia których potrzeba odrobiny magii (np. nawóz do roślin, powodujący dwa razy szybszy przyrost w przeciągu tygodnia).
5	Substancje złożone, do produkcji których nie trzeba magii (np. skomplikowane lekarstwa z niewielkimi skutkami ubocznymi czy narkotyki typu fisstech), silne trucizny, substancje o poważnym wpływie na środowisko; substancje, do uzyskania których potrzebny jest pewien wydatek Mocy.
6	Skomplikowane substancje, do których stworzenia potrzebna jest magia (np. glamarye); leki na nieuleczalne choroby o poważnych skutkach ubocznych; wyjątkowo silne trucizny wykrywane tylko przez magię.

Efekty uboczne

Efekty uboczne powinien określać tylko Bajarz. Ustalane mogą być proporcjonalne do efektu, który chce uzyskać gracz. Proponujemy, aby ustalać je tylko dla eliksirów o mocy od 3 (drobne, nieszkodliwe i krótkotrwałe efekty) do 6 (jeden bardzo poważny efekt uboczny lub kilka słabszych).

Słabe efekty uboczne to np. lekki, ustępujący po kilku godzinach ból głowy, nudności, senność, ustępujące przebarwienia skóry, krótkotrwałe, bolesne skurcze mięśni.

Średnio poważne efekty uboczne to z kolei choćby silny ból głowy, wymioty, nadwrażliwość na słońce, swędząca wysypka.

Poważne efekty uboczne to zaś np. długotrwały ból głowy typu migrenowego, utrata przytomności, przejściowy paraliż, trwale przebarwienia skóry (bielactwo), poważne choroby skórne (np. łuszczyca).

Składniki

Przy eliksirach o mocy ponad 3, Bajarz może zechcieć wprowadzić jeszcze jeden element, wymagający dodatkowego testu umiejętności związanej z planowanym przez gracza efektem. W myśl tej zasady, gdy ktoś chce opracować miksturę działającą na rośliny, powinien dodatkowo przetestować *wiedzę o roślinach*, chcący zaś wynaleźć płyn roztapiający skały, powinien znać się na *górnictwie*. Test tej umiejętności odzwierciedla poszukiwanie odpowiednich składników (niekiedy tak trudnych do znalezienia, jak oko smoka). Jeżeli do wyprodukowania jakiejś mikstury wymagana jest znajomość kilku różnych umiejętności, Bajarz może zastosować zasadę „Łączenie umiejętności” (patrz **W: GW**, str. 62), wybierać między testowaniem umiejętności o najwyższej wartości albo testowaniem każdej umiejętności z osobna, sumując opisane niżej efekty testów. Stopień trudności odzwierciedla poniższa tabelka (patrz „Poszukiwanie składników”).

Nadzwyczajne powodzenie oznacza, że udało się szybko znaleźć i odpowiednio przygotować składniki bardzo dobrej jakości, co obniża stopień trudności końcowego testu o 1. Niezwykły pech to znak, iż znaleziono substancję o dość słabych właściwościach, z domieszkami itp. Powoduje to zwiększenie stopnia trudności o 1 lub przydanie miksturze efektu ubocznego. Warto pamiętać, że eliksiry o mocy od 4 w górę są substancjami wymagającymi dość złożonych i trudno dostępnych komponentów.

Poszukiwanie składników

Moc eliksiru	Trudność testu
3	4
4	5
5	5
6	6

Czas działania

Czas działania eliksiru podawany jest zwykle określany przez twórcę eliksiru, w porozumieniu z bazarzem. Czas działania ma wpływ na ostateczny stopień trudności. W przypadku eliksirów, które mają działać natychmiast (np. leki czy trucizny), stopień trudności wynosi niezmiennie 4. Patrz ponadto poniższa ramka.

Czas działania eliksirów

Jednostka czasu

Tura

Godzina

ST

2 + 1 za każdą turę

5 + 1 za każdą godzinę*

* Stopień trudności zmniejsza się o 1 za każde pół godziny efektów ubocznych uzgodnionych z Bazarzem.



Przykład

Jeśli eliksir ma działać przez 3 tury, ostateczny stopień trudności podniesie się o $(2 + 3) = 5$ punktów. Gdyby miał działać przez 2 godziny, stopień trudności wzrósłby o $(5 + 2) = 7$ punktów.

Czas przygotowania

Podstawowy czas przygotowania substancji to dzień za każdy punkt mocy eliksiru (np. eliksir o mocy 4 będzie przygotowywany przez cztery dni). Aby przyspieszyć ten proces, można pracować nieco szybciej, ale wówczas trudność ostatecznego testu będzie rosła o 1 za każdy ujęty dzień (np. eliksir o mocy 4 i ostatecznym stopniu trudności 6 można przyrządzić w trzy dni zamiast czterech, ale jego stopień trudności wzrośnie do 7). Minimalny czas przygotowania nie może jednak przekroczyć jednego dnia.

Wydłużając czas pracy nad eliksirem można z kolei zmniejszyć stopień trudności testu. Za każdy dodatkowy dzień pracy trudność ostatecznego testu spada o 1 (np. jeśli nad eliksirem o mocy 4 i ST 6 będziemy pracować przez dni pięć, trudność jego przygotowania spadnie do 5). Stopień trudności można zmodyfikować w ten sposób maksymalnie do połowy jego wartości, zaokrąglając w dół (np. gdy eliksir ma ostateczny poziom trudności 10, to można go zredukować najdalej do 5).

Wydatek PM

Jak napisano wcześniej, niektóre eliksiry o mocy 4 lub wyższej mogą wymagać wydatku Punktów Magii. Czy jest to w przypadku danego eliksiru potrzebne, decyduje Bajarz, on również dokonuje rzutu kością, określającego, ile punktów

PM a moc eliksiru

Moc eliksiru	Wydatek PM
4	k3
5	k6
6	2k6

należy wydać. W przypadku „pracy zbiorowej”, ów wydatek rozkłada się równomiernie pomiędzy wszystkie magicznie aktywne osoby. Utracone PM odzyskuje się w normalny sposób.

Ostateczny stopień trudności i test

Kiedy gracz określi wszystkie niezbędne elementy, Bazarz sumuje wszystkie stopnie trudności, otrzymując ostateczny ST. Następnie należy przeprowadzić test odpowiedniej umiejętności. Jeśli nad eliksirem pracuje jedna osoba, wówczas jest to średnia wartości *magii* (lub *modlitwy*) i *alchemii* (patrz „Łączenie umiejętności”, W: GW, str. 62). Jeśli kilka, sumę tych cech dzieli się przez liczbę osób zatrudnionych (również zaokrąglać w górę), zaś test przeprowadzamy, wykorzystując postać o najwyższej wartości Intelaktu (należy założyć, że w czasie produkcji kieruje ona pozostałymi osobami). Istnieje też możliwość zastąpienia *alchemii* umiejętnością *wiedza o ziołach*, jednak z tą umiejętnością nie sposób stworzyć eliksiru o mocy większej niż 3.

Uwaga: Zawsze przygotowuje się jedną dawkę mikstury.



Nadzwyczajny sukces oznacza doskonały produkt, niezwykły pech - uzyskanie poważnego efektu ubocznego lub substancji o działaniu odwrotnym do zamierzonego.

Uwaga: Warto, by ów ostateczny test Bazarz wykonywał w tajemnicy. Wszak alchemik nie wie, czy udało mu się stworzyć eliksir, który zadziała. Dopiero kiedy ktoś użyje mikstury, okaże się, z jakim efektem bohater warzył eliksir.

Postać i sposób przechowywania eliksirów

Postać, w jakiej znajduje się eliksir (płyn, maść, opar, proszek) i sposób jego stosowania zależy tylko od wyobraźni gracza. Od tego samego uzależnione jest, w jaki sposób bohaterowie będą przechowywać swoje wynalazki. Niektórzy magowie i kapłani trzymają eliksiry w identycznych flaszkach z tajemnymi znakami, inni w kolorowych puzderkach czy słoiczkach z barwionego szkła.



Przykład warzenia eliksiru

Mag Perignon zainkasował trzysta orenów za eliksir, który ma uleczyć z gorączki króla Foltesta. Gracz postanawia, że będzie to płyn, a ponieważ ma „tylko” leczyć gorączkę, jego moc wynosi 2 (modyfikator trudności 2). Czas jego działania ustalił na natychmiastowy (modyfikator trudności 4). Ponieważ moc eliksiru wynosi 2, więc jego przygotowanie zajmie dwa dni, ale królewscy medycy chcą, aby przyrządzić go jak najszybciej, mag musi zatem uwinąć się w jeden dzień, co podniesie stopień trudności o kolejny punkt. Jako że jest to dość prosty eliksir, Perignon nie musi zużywać dodatkowo PM. Po zsumowaniu wszystkich modyfikatorów, ostateczny poziom trudności wynosi $(2 + 4 + 1 =) 7$. Ponieważ mag posiada *światne* (4) magię i *alchemię*, więc średnia wynosi $4 (4 + 4 =) 8$. Wykonując test swojej także *światnej* (4) Inteligencji, musi uzyskać trzy sukcesy. Gracz rzuca czterema kośćmi i uzyskuje wyniki: „5”, „4”, „6”, „2”. Trzy sukcesy, w tym „6” na Kości Przeznaczenia! Król z pewnością poczuje się lepiej.

Sukces w uleczeniu władcy sprawił, że Perignon zaczął zastanawiać się, czy nie stworzyć eliksiru, który leczyłby natychmiast gorączkę, ból głowy i zębów, tudzież kaca, a do tego stawiałby na nogi od razu. Bazarz decyduje, że taka substancja miałaby moc 4, wymagałaby zatem również użycia magii (przy jego tworzeniu Perignon wydałby k3 Punkty Mocy). Czas jego działania byłby natychmiastowy (co podnosi modyfikator trudności o 4). Zasadniczy stopień trudności testu wyniósłby zatem $(4 + 4 =) 8$, przy założeniu, że Perignon pracowałby nad nim cztery dni. Ponieważ teraz czaro-dziej nie musi się spieszyć, więc rozkłada pracę na dłuższy czas. Jako że za każdy dodatkowy dzień warzenia trudność spada o 1, więc mag pracuje o cztery dni dłużej, dzięki czemu ostateczny ST testu spada do

Uczulenie na eliksiry

Niektóre osoby (nawet czarodziejki, jak Triss Merigold) mogą być na nie uczulone. Oznacza to, że jeśli osoba taka wykorzysta eliksir, do którego produkcji użyto magii, musi wykonać test *wigoru* o trudności 5; jeśli go nie zda, grozi jej wstrząs taki, jakby zażyła truciznę o mocy 5. Niezwykle pech oznacza natychmiastową śmierć.

4. Przy takim stopniu trudności i wysokich współczynnikach Perignona gracz powinien martwić się tylko, aby na Kości Przeznaczenia nie wypadła jedynka. Oczywiście, musi sobie odpisać również 2 PM (tyle wypadło Bajarzowi przy rzucie k3). W ten sposób Perignon wchodzi w posiadanie skutecznego eliksiru, za który ktoś potrzebujący zapłaci mu okrągłą sumkę.

Przykładowe eliksiry

Gerald (...) odszukał szkatułkę z magicznymi eliksirami, otworzył ją i zaklął. Wszystkie flakoniki były identyczne, a tajemnicze znaki na pieczęciach mu nie mówiły.

„Krew elfów”

48 Eliksir koncentracji

Moc: 4

Opis: Po spożyciu tego napoju poziom *koncentracji* postaci rośnie o jeden na 10 tur.

Eliksir ożywienia

Moc: 5

Opis: Jest to napój słodki niczym roztopiony karmel. Po upływie pięciu tur od jego wypicia postać przez kolejne dwie godziny ma podniesione o jeden poziom wszystkie swoje cechy. Niestety, po ich upływie organizm jest tak mocno wyczerpany, że wszystkie cechy postaci są zmniejszone o trzy dopóki nie odpocznie ona przez sześć godzin.

Lubczyk

Moc: 4/5

Opis: Napój ten zmienia na cały dzień nastawienie osoby, która go wypija, na bardziej przychylne w stosunku do osób płci przeciwnej, niezależnie od ich stanu i wieku. Jego smak jest rozmaity i zależy tylko od fantazji maga, który go przyrządza. Wersja „ustawiona” na konkretną osobę wymaga wydatku większej liczby Punktów Mocy i posiada moc 5. Bajarz może również zażądać komponentu w postaci przedmiotu należącego do tejże osoby.

Proszek dobrej wody

Moc: 6

Opis: Jest to jedna z najbardziej skomplikowanych ze znanych alchemikom substancji, występująca w formie proszku.

Po wysypaniu do jakiegokolwiek wody (ze źródła lub studni, deszczówki czy nawet kałuży) proszek ten musuje i się rozpuszcza. Po minucie otrzymuje się wodę zdatną do picia, nie powodującą zatrucia pokarmowego. Jedna szczypta proszku wystarczy na oczyszczenie pół litra wody. Uwaga: Jeśli w wodzie znajdowała się jakaś trucizna sztucznego pochodzenia, to proszek jej nie unieszkodliwi.

Trucizna czarnej wody

Moc: 5

Opis: Jest to ogólna nazwa całej gamy trucizn, których początki sięgają czasów, gdy na noc zamykano jeszcze drzwi domów na siedem spustów, a chłopci wychodzili żąć pola zbrojnymi gromadami. Truciznę tę można ukierunkować na dowolną istotę magiczną (np. utopce, przeraży, zeugle itp.). Niestety, istnieje też pewna szansa (równa wyrzuceniu „1” lub „2” na k6), że podziela również na inne istoty, dzielące tę samą niszę ekologiczną, co istota, która ma zostać wygubiona (np. eliksir na utopce może też wybić nimfy czy nawet ryby). Wybór istot bądź roślin, które mogą paść ofiarą efektów ubocznych, zależy od decyzji Bajarza. Eliksir działa na nie z mocą 4.

Woda Brokilonu

Moc: 6

Opis: Woda Brokilonu, pochodząca z tryskającego na terenie tego zaczarowanego lasu źródła, stanowi ciekawy przykład „naturalnego eliksiru”, stworzonego przez Moc przenikającą las. Podawana jest ona przez driady porwanym ludzkim dziewczynkom, aby pozbawić je pamięci o dotychczasowym życiu i wychować na swoje następczynię. Za te właściwości odpowiedzialne są zawarte w wodzie toksyczne, halucynogenne taniny.

Produkcja eliksirów wiedźmińskich

Aby je przyrządzać, potrzebna jest znajomość *magii* (lub *modlitw*) oraz *alchemii* na poziomie przynajmniej **świątynym** (4) oraz posiadanie waloru warzenie eliksirów. Ostateczny poziom trudności stworzenia takiej mikstury waha się od 8 do 10; posiadają one moc między 4 a 6 (przy produkcji niektórych potrzebny jest wydatek Mocy). Niezwykle pech oznacza, że eliksir działa, ale powoduje jakieś poważne skutki uboczne. Jeśli eliksiru wiedźmińskiego skosztuje osoba, która nie przeszła Próby Traw, należy postępować tak, jakby wypijała truciznę o mocy 6.

Choć sama produkcja może nie być zbyt trudna, jednak receptura przynajmniej niektórych - jeśli nie wszystkich - eliksirów jest ściśle strzeżona przez wiedźminów. Znają ją tylko łowcy potworów starszej daty, niektórzy starzy członkowie Rady i Kapituły (np. specjaliści od eliksirów w ogóle) oraz - być może - niektórzy hierofanci. Na pewno tajemnicę ich przygotowania zna Nenneke, arcykapłanka Melitele. Mimo że w Kaer Morhen znajduje się laboratorium i wiedźmini znają receptury, to jednak brak im odpowiednio rozwiniętych zdolności magicznych, aby byli w tym zakresie całkowicie samowystarczalni.

Nowe czary

Straciłem twarz wobec Filippy musząc jak pies skamleć i prosić o jej cholerne czary, bo inaczej kużyłabym do dzisiaj.

„Chrzest ognia”



Natychmiast po wypiciu następują konwulsje i drgawki, którym towarzyszy niesamowity, przerażający, gasnący powoli krzyk. W otwierających się oczach ofiary pojawia się pustka, martwota i apatia. Osoba nieaktywna magicznie traci w ten sposób wszystkie swoje wspomnienia i staje się bezwolną kukłą, która będzie robić to, co się jej każe, i uwierzy we wszystko, co się jej powie. Zakres jej rozumienia ogranicza się tylko do najprostszych słów, takich jak „jeść”, „pić”, „spać” itd. Okres ten trwa około miesiąca, podczas którego w umyśle pojawiają się nowe wspomnienia. Wtedy właśnie driady wprowadzają dziewczynki w nowe życie. Istnieje jednak ryzyko, że w tym okresie w któreś z nich wspomnienia z wcześniejszego życia odezwią się z taką siłą, że przypomni sobie, kim jest, i zechce powrócić do domu. Nawet jeśli takie przypadki się zdarzały, driady o nich nie mówią, a żadna z dziewczyn nie opuściła nigdy Brokilonu. Jednak wszystkie dziewczynki zamienione w driady cierpią na pojawiające się od czasu do czasu (zwykle podczas snu) przebliski wspomnień z wcześniejszego życia.

Istnieje szansa, że po wypiciu Wody Brokilonu osoba magicznie aktywna może wpaść w trans wieszczcy (patrz ramka „Prekognicja”, str. 45). Stanie się tak, jeśli na kostce wypadnie „1”, „2”, „3” lub „4”.

Woda Brokilonu, podawana w niewielkich dawkach, posiada też właściwości lecznicze, uzdrawiając k6 punktów obrażeń na dzień (złamane kości szybciej się zrastają, regenerują się niektóre organy itp.). Dobrze jest połączyć taką kurację z lekkostrawną dietą i podawaniem dużej ilości płynów (najlepiej zwykłej wody), aby ułatwić wydalanie tanin z organizmu.

Atak umysłowy*

Grupa: czary mentalne

Koszt w PM: 20

Modyfikator trudności: 3

Żywiol: powietrze

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: natychmiast

Sposób rzucania: G, F

Obrona magiczna: tak

Działanie: To zaklęcie powoduje w mózgu ofiary poważne spustoszenia. Aby móc skutecznie je rzucić, trzeba nawiązać kontakt wzrokowy z ofiarą - choćby na krótką chwilę, niezależnie od odległości. Użycie tej mocy sprawia, że nieszczęśnik dostaje wylewu krwi do mózgu, co powoduje półgodzinny paraliż całego ciała i ograniczenie cech ducha o punkt na taki sam okres. Jeśli ofierze nie uda się test *koncentracji* podczas przełamania, wówczas powyższe skutki stają się trwałe. Niezwykle pech oznacza śmierć. Niestety, dość znaczny wydatek PM sprawia, że korzystający z tego zaklęcia (lub mocy) często dostają krwotoku z nosa, rzadziej uszu i oczu (2k6 obrażeń).

Przełamanie: *Koncentracja*.

Magiczne wrota

Grupa: czary transformacyjne

Koszt w PM: 50 (tworzenie), 10 (otwieranie)

Modyfikator trudności: 6 (tworzenie), 3 (otwieranie)

Żywiol: ziemia

Koszt w WPR: 100

Czas trwania: tworzenie - na stałe, otwieranie - minuta

Sposób rzucania: tworzenie: G, F, K; otwieranie: G, F

Obrona magiczna: nie

Działanie: To zaklęcie umożliwia stworzenie wrót ze, zdawałoby się, niemożliwej do przesunięcia powierzchni (skała, piach, woda). Najczęściej stosuje się je do zamaskowania wejścia, prowadzącego do ważnego miejsca. Przygotowanie takich wrót to czynność długotrwała i skomplikowana (7-10 dni). Późniejsze ich otwarcie możliwe jest tylko, jeśli ktoś zna hasło, które należy wpleść w formułę zaklęcia. Jedne z najsłynniejszych magicznych wrót skrywają ponoć skarbiec legendarnego rozbójnika z pustyni Korath, Al-Bhabba, dowodzącego bandą składającą się z czterdziestu najtwardszych grasantów, jacy byli w stanie na niej przeżyć.

Parawan

Grupa: czary mentalne

Koszt w PM: 15

Modyfikator trudności: 2

Żywiol: powietrze

Koszt w WPR: 30

Czas trwania: cały dzień lub do momentu nie zdania testu *koncentracji* podczas przesłuchania

Sposób rzucania: G

Obrona magiczna: nie

Działanie: Dzięki temu zaklęciu całkowicie lub częściowo blokuje się myśli, uniemożliwiając tym samym sondowanie. Zdjąć *Parawan* może sam mag; wiadomo jednak, że opada on również pod wpływem bardzo silnych przeżyć (np. panicznego strachu lub w chwili śmierci). Dlatego często przesłuchujący magów uciekają się do najbardziej perfidnych metod zastraszania lub zadawania bólu, chcąc skruszyć taką mentalną blokadę. Aby ją utrzymać, mag musi wykonać co rundę test *koncentracji* o trudności równej 4 zmodyfikowanej o wartość *zastraszania* bądź tortur przesłuchującego (test sporny).

Sfera dyskrekcji

Grupa: czary mentalne

Koszt w PM: 10 + 5 za każdą następną minutę rozmowy

Modyfikator trudności: 2

Żywiol: powietrze

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: 5 min. czasu gry + 1 min. za dodatkowe 5 PM

Sposób rzucania: G, F

Obrona magiczna: nie

Działanie: Zaklęcie to umożliwia prowadzenie bezpiecznej, niemożliwej do podsłuchania w sposób konwencjonalny lub magiczny rozmowy. Rozmowę można prowadzić bezpośrednio (twarzą w twarz) lub za pomocą zaklęć komunikacyjnych.

Spojenie

Grupa: czary transformacji

Koszt w PM: patrz ramka

Modyfikator trudności: patrz ramka

Żywiol: ziemia

Koszt w WPR: 60

Czas trwania: stały

Sposób rzucania: F, G (mag kładzie rękę na miejscu, które należy wzmocnić)

Obrona magiczna: nie

Działanie: To zaklęcie wzmacnia nadwerężone spojenia dowolnego materiału. Można w ten sposób z równą łatwością załatać rozdartą odzież, pęknięty garnek, a nawet wzmocnić konstrukcję starego dębowego filaru, podtrzymującego strop chaty. Im bardziej skomplikowana jest budowa spajanego obiektu, tym trudniejsze jest zaklęcie. Nie można w ten sposób złożyć

Spojenie

Budowa przedmiotu

Modyfikator PM

Prosta i jednorodna (np. glina), mały rozmiar	2	5
Złożona (np. tkanina), przedmiot z dwóch różnych materiałów, średni rozmiar	3	10
Skomplikowana, przedmiot z wielu różnych materiałów, duży rozmiar	4	20

Uwaga: modyfikatory i PM kumulują się, zatem wzmocnienie wspomnianego wcześniej dębowego bala (rzecz prosta i jednorodna, ale o dużym rozmiarze) będzie miała modyfikator 6 i kosztować 25 PM

razem rzeczy, w której wiązania zostały zerwane całkowicie, np. garnka, z którego zostały skorupy, złamanego miecza czy patyka podzielonego na kilka części.

Synops

Grupa: czary mentalne

Koszt w PM: 40 + 10 za każde kolejne 10 min. wizji

Modyfikator trudności: patrz ramka

Żywiol: powietrze

Koszt w WPR: 80

Czas trwania: dziesięć minut

Sposób rzucania: G, F, K (przedmiot związany z miejscem lub poszukiwaną osobą)

Obrona magiczna: nie

Działanie: To zaklęcie umożliwia rekonstrukcję przeszłych wydarzeń. Ze względu na komplikację i duży wydatek Mocy, najlepiej jest rzucać je grupowo. Musi być ono także rzucane w miejscu, gdzie zaszło zdarzenie interesujące maga. Niezwykle pomocny jest w takich przypadkach jakiś przedmiot związany z miejscem zdarzenia, który zmniejsza ST zaklęcia o 1. Trudność wzrasta zresztą wraz z oddaleniem w czasie (patrz ramka). Czar pozwala ujrzeć żądane wydarzenia w formie wizji, którą przeżywa wybrany mag. Zwykle są one oglądane z lotu ptaka, jednak czarodzieje posiadający *magię* na poziomie **legendarnym** (5) mogą manipulować obrazem i oglądać go ze wszystkich stron i z dowolnej wysokości.

Synops

Trudność

Wydarzenie miało miejsce

4	wczoraj
5	tydzień temu
6	miesiąc temu
7	trzy miesiące temu
8	rok temu

Uspokojenie

Grupa: czary lecznicze

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 2

Żywiol: ziemia

Koszt w WPR: 30

Czas trwania: 15 min.

Sposób rzucania: G, F (mag kładzie ręce na głowie chorego i wymawia słowa zaklęcia)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Zaklęcie to używane jest wtedy, gdy trzeba uspokoić osobę zdenerwowaną, przeżywającą atak hysterii lub znajdującą się w głębokim szoku. Zwykle efektem jego działania jest albo przywrócenie pacjentowi względnej równowagi psychicznej umożliwiającej porozumienie się z nim czy też wykonanie prostych czynności (przejście kilku kroków, powstanie, siedzenie lub położenie się), albo też przytępienie (u osób mniej odpornych psychicznie, tj. posiadających *Wolę* na poziomie **kiepskim** (1) lub **średnim** (2)), wskutek czego poddana zaklęciu osoba staje się bezwolna. Decyzję o wyborze zachowania pozostawiamy Bajarzowi.

Nowe przedmioty magiczne

Co drugi dom ma magiczny zamek przy drzwiach, a trzy czwarte ludzi nosi amulety, najrozmaitsze, przeciw złodziejom, pchłom, zatruciom pokarmowym, zliczyć nie sposób.

„Wieczny ogień”

Aine

Cena: 3000

Opis: Jest to niewielka szklana kula rozmiarów piłki. Dzięki umieszczonemu w niej zaklęciu *Pirokinezy* (patrz: **W: GW**, str. 199) wysyła ona duże ilości jasnego światła. Często takie kule stanowią eleganckie oświetlenie rezydencji magów; zależnie od rodzaju oprawy, można postawić ją na stole, podłozie lub wciągnąć pod sufit. Aby ową kulę uaktywnić lub „wylączyć”, wystarczy przesunąć po niej dłonią. Kula nie wymaga „ładowania”, jest jednak dość krucha i należy obchodzić się z nią bardzo delikatnie. Gdy zostanie zbita, umieszczone w niej zaklęcie uwalnia się i powoduje eksplozję, w wyniku której wszyscy znajdujący się w promieniu dwóch metrów od miejsca rozbicia otrzymują 2k6 obrażeń. Znajdujące się w tej strefie łatwopalne przedmioty zajmują się płomieniem.

Czapka niewidka

Cena: 5000

Opis: Ten znany, ale rzadki artefakt umożliwia poruszanie się, będąc zupełnie niewidzialnym - dopóki postać nosi czapkę na głowie, należy traktować ją jak znajdującą się pod wpływem czaru *Niewidzialność* (patrz **W: GW**, str. 102). Mimo wszystko nadal może zostać wykryta przy użyciu zaklęcia skanującego lub zdolności psionicznych. Uwaga: istnieje dużo fałszywek.

Ksenogłoz

Cena: 6000

Opis: To magiczne pudełko umożliwia przenoszenie głosu w jedną lub dwie strony. Zawarta jest w nim lepsza wersja czaru *Teleprojekcja* (patrz **W: GW**, str. 103), ograniczona tylko do przesyłania głosu. Pudełko to może być aktywowane albo przez maga, albo przez osobę, która je nosi. Ksenogłoz można podarować (lub podrzucić) komukolwiek, niekoniecznie osobie aktywnej magicznie. Drugi ksenogłoz musi znajdować się w posiadaniu maga.

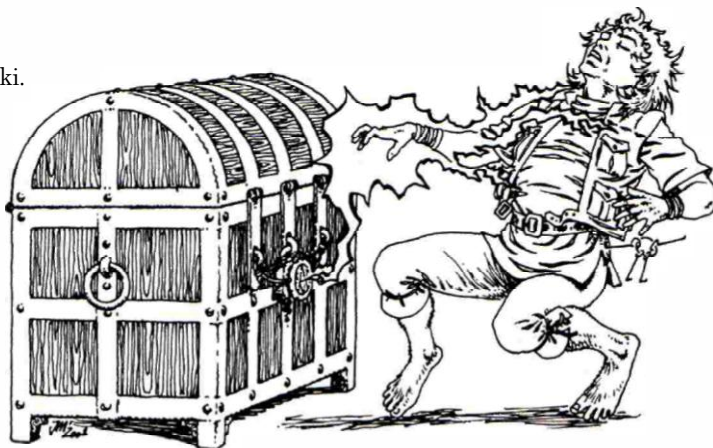
Magiczne sigle (pieczęcie) i heksy

Cena: od 500 do 3000

Opis: Obok zamków magicznych stanowią drugi pod względem popularności sposób zabezpieczenia drzwi, okien, skrzyni czy też prywatnej korespondencji. Zwykle taką pieczęć nabywa się przymocowaną do plecionej sznura, który przewleka się przez drzwi, framugę, krawędź złożenia listu itp. Sigla „ukierunkowuje się” na pewien przedmiot lub hasło, dezaktywujące zawarte w nim zaklęcie (zwykle takim

przedmiotem jest sygnet herbowy). Gdy otwarcia próbuje dokonać osoba nieupoważniona, zamknięty w siglu czy heksie czar zostaje uaktywniony.

Na znajdujące się w heksie lub siglu zaklęcie można wpłynąć tylko czarem *Efekt zwierciadła* (patrz **W: GW**, str. 101). Cena takiego sigla jest uzależniona od zawartego w nim zaklęcia. Bywają to zwykle proste zaklęcia ofensywne (*Grot*, *Pirokineza*, *Uśpienie*), choć zdarzają się i zabezpieczenia dużo groźniejsze dla włamywacza (chronione *Paralizem* czy *Piorunem kulistym*).



Istnieją również sigle i heksy, które służą czarodziejom do przetrzymywania pojmanych demonów czy geniuszy. Są to przedmioty bardzo potężne, o tworzeniu których wiedza zdążyła zaniknąć w pomroce dziejów (w związku z zakazem przywoływania demonów). Obecnie, nawet najpotężniejsi magowie nie posiadają odpowiednich informacji. Posiadacz takiej pieczęci dysponował pełnią władzy nad taką istotą. Jak wiele mógł dzięki temu zdziałać, przekonał się Geralt, gdy nosił przy sobie pieczęć czopującą dzban z dziemem w środku.

Megaskop

Cena: od 50 000 do 100 000

Opis: Megaskop, zwany też niekiedy telekomunikatorem, to urządzenie służące do wzmacniania i przedłużania kontaktu między magami, a także do obserwacji zdarzeń, dziejących się w promieniu 50 metrów, od wybranego przez kierującego megaskopem czarodzieja. Megaskop jest lepszy od szklanej kuli, ponieważ pozwala porozumiewać się z dowolnym magiem na dowolną odległość. Do jego budowy niezbędne są: dwa zwierciadła, czarna aksamitna kotara, pudło, soczewki, cztery lampy oraz płaski kamień szlachetny. Ten ostatni to najdroższy element całej maszyny, gdyż musi być odpowiednio wielki, czysty i oszlifowany. Znalezienie takiego kamienia, a następnie oplacenie jubilera, aby go przysparował, może pochłoniąć ogromne kwoty.

Światło lamp musi być skierowane na klejnot, aby urządzenie zadziałało. Gdy mag wypowiada zaklęcie *Teleprojekcji* (patrz **W: GW**, str. 103), dzięki działającemu jak soczewka skupiająca klejnotowi, w pudle pojawia się postać rozmówcy albo obraz wydarzeń. Taka rozmowa może trwać trzy razy dłużej, niż gdyby była przeprowadzana przy użyciu samego zaklęcia.

Skanowanie metodą sondy empatycznej

Opisana poniżej metoda skanowania jest bardzo bolesna. Stosuje się ją głównie wobec czarodziejów lub wyjątkowo groźnych przestępców, których nie można przesłuchać w bardziej „tradycyjny” sposób. Dzięki niej można odnaleźć osoby, na których zależy przesłuchującemu.

Osobę, która ma wypracowaną matrycę łączącą ją z poszukiwanym, należy podłączyć do skomplikowanego układu przewodów, sprzężonego z działającą jako ekran szklaną kulą lub megaskopem. Najlepiej trwale przymocować ją do jakiegoś solidnego mebla, np. krzesła tortur. Podawane w kroplówce eliksiry (moc 3) mają pomóc osobie z matrycą skoncentrować się na poszukiwanej osobie. Dzięki inicjowanemu przez maga zaklęciu skanującemu, towarzyszące temu emocje przekładane są na obraz w szklanej kuli bądź pudle megaskopu. Od tego momentu przesłuchiwany znajduje się cały czas pod wpływem zaklęcia i aby przestać myśleć na pożądanym temat, musi co rundę wykonywać test *koncentracji* o trudności równej sumie poziomu *magii* skanującego i mocy eliksirów. Towarzyszy temu jednak ogromny ból głowy, promieniujący aż do kręgosłupa.

Istnieje również znacznie droższa wersja telekomunikatora, pozwalająca uzyskać trójwymiarowy obraz, który dowolna ilość osób może oglądać ze wszystkich stron, możliwa jest też - o ile to konieczne - komunikacja w jedną lub obie strony. Do jego budowy nie potrzeba pudeł ani kotar. Ze względu na ilość włożonej w takie urządzenie magii, kosztuje ponad 500 000, a ilość znanych egzemplarzy można policzyć na palcach jednej ręki.

Szklana kula

Cena: 3000

Opis: Szklana kula to, według wyobrażeń ludu, jeden z niezbędnych elementów wyposażenia prawdziwego czarodzieja. Dzięki owym przedmiotom magowie są w stanie widzieć odległe zdarzenia i rzucać zaklęcia na wielkie odległości. W rzeczywistości szklana kula umożliwia tylko porozumiewanie się na odległość, a i to w ograniczonym zakresie: tylko z inną, skorelowaną (czyli dostrojoną) kulą (lub kulami). Dokonuje się tego w sposób następujący: na stole stawia się dwie (lub więcej) kul, a następnie dostraja do siebie w podobny sposób, jak amulety czy talizmany. Przeprowadzający operację mag musi zdać test *magii* o trudności 4 + 1 za każdą następną kulę.

Aby uruchomić dostrojoną kulę, wystarczy nachylić się nad nią i wymówić imię osoby lub nazwę miejsca, gdzie znajduje się druga. Gdy chcemy zakończyć połączenie, trzeba kulę zakryć chustą - w ten sposób zabezpiecza się ją również przed kurzem.

Kule są bardzo kruche i należy obchodzić się z nimi bardzo delikatnie. Często są wykorzystywane do szybkiej komunikacji w dużych przedsiębiorstwach (np. kupieckich składach czy oddziałach banków), mających wiele przedstawicielstw w różnych królestwach.

Religia

Kult Wielkiego Słońca

- Na Wielkie słońce! - stęknął Cahir - Odbił. - odbił dwie strzały!

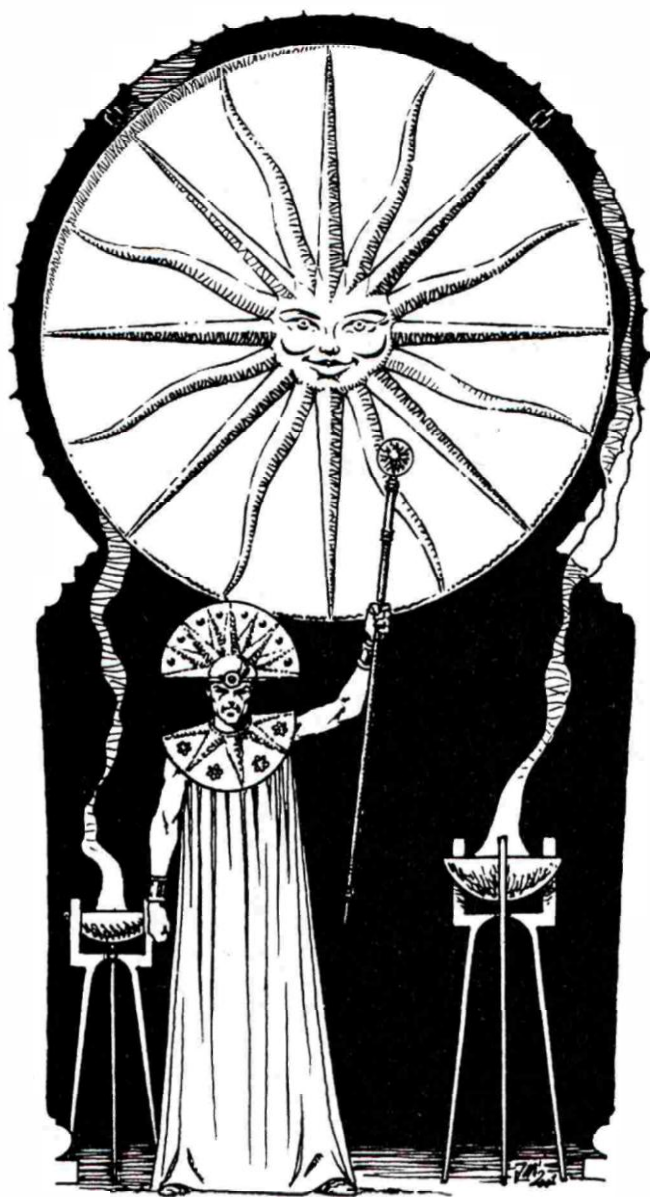
„Chrzest ognia”

Jeszcze pięćdziesiąt lat temu kult Wielkiego Słońca był tylko jedną z religii, wyznawanych w Cesarstwie Nilfgaardu, ustępując popularnością Kreve czy Melitele. Sytuacja ta zmieniła się za czasów dziada cesarza Emhyra van Emreisa, który zapoczątkował szereg gruntownych reform. Cesarz poszukiwał symbolu, który zjednoczyłby kraj lepiej i trwalej niż tylko panująca dynastia. Uznał, że do tego celu najlepiej nadawałby się któryś z rozpowszechnionych na terenie państwa kultów. Zdaniem cesarza, kult Melitele nie byłby jednak w stanie sprostać takiemu wyzwaniu, bacznie zaś obserwujący wydarzenia wśród Nordlingów, władca wołał nie dopuszczać do udziału we władzy kapłanów Kreve. Jego wybór padł w końcu na popularny w południowych prowincjach kult Wielkiego Słońca. Umiejętnie dysponując gotówką i udzielając jego kapłanom swej monarszej łaski, sprawił, że zaczął on zyskiwać rzesze nowych wyznawców w całym państwie. W zamian za to cesarz oczekiwał od kapłanów bezwzględnego poparcia dla swojej polityki, czyniąc ich praktycznie państwowymi urzędnikami. W przeciągu kilku lat kult Wielkiego Słońca stał się pod względem liczby wyznawców największą religią w Nilfgaardzie. Wtedy też cesarz wydał specjalny dekret „ósmego marca”, w którym uznał kult za religię państwową, sam zaś wraz z całą rodziną przyjął nową wiarę. Odtąd - choć nikt nigdy nie powiedział tego otwarcie - awans na wyższe szczeble urzędniczej kariery stał się do pewnego stopnia uzależniony także od wyznania. Kiedy kapłani Kreve postanowili zaprotestować przeciwko takiej sytuacji, traktując ją jako ograniczenie swobód pozostałych wyznań, i wysłali do cesarza delegację z petycją, usłyszeli, że przecież nikt nie zabrania im wyznawać swojej wiary, a krevice również są dopuszczani do urzędów „wedle swoich umiejętności”.

W ciągu następnych kilku lat kapłanki Melitele wycofały się niemal zupełnie z życia publicznego. Kapłani Kreve postąpili odwrotnie i zaczęli szykować się do organizowania oporu, po cichu korzystając z pomocy świątyni znajdujących się w krajach ościennych. Ich plany jednak szybko wykryto, zaś kilkunastu najbardziej aktywnych kapłanów i świeckich wyznawców zostało publicznie ściętych, jako winnych buntu przeciw cesarzowi oraz zdrady kraju. Wielu krevitów zdecydowało się wtedy opuścić państwo. Sytuacja zmieniła się nieco w czasie panowania uzurpatora, który przejął tron po ojcu Emhyra, gdyż próbował on zyskać poparcie wśród ludzi innych wyznań, oferując im powrót do stanu sprzed edyktu „ósmego marca”. Gdy Emhyr odzyskał należny mu tron, rozpoczęły się represje, które stosowano właściwie przez cały czas trwania wojen z Nordlingami. Wiadomo wszak, że prawy

Nilfgaardczyk kłania się tylko Wielkiemu Słońcu, a nie jakimś wątpliwego pochodzenia bóstwom Północy. Wyjaśnia to również, dlaczego mieszkający wśród Nordlingów krevici tak ochoczo wsparli swoich władców podczas trwania całego konfliktu - dla nich była to nie tylko wojna dwóch kultur, lecz również starcie dwóch bóstw, walka o rząd dusz.

Uważa się, że kult Wielkiego Słońca, podobnie jak religia Kreve, sięga swoimi korzeniami czasów pierwszych osadników, lecz tak naprawdę jego początków należałoby jeszcze szukać w elfim kulcie natury. Głównym bóstwem jest Słońce - dawca ciepła i życia, opiekun rodzaju ludzkiego, które jednak potrafi być również okrutne i niszczące. Od czasu edyktu „ósmego marca” jest też bóstwem opiekun-czym dynastii panującej. W ten sposób obywatele poprzez wiarę dają dowód swojego przywiązania do władz. Najważniejsze święta to 23 marca i 23 września oraz urodziny aktualnie panującego władcy (obecnie jest to 26 lipca). Centralne uroczystości odbywają się w stolicy, gdzie celebryje je cesarz jako najwyższy kapłan. Wszystkie święta obchodzone są zwykle z wielką pompą, przy wtórze podniosłej muzyki i w obecności wszystkich ważniejszych urzędników.



Kapłani Wielkiego Słońca podlegają takim samym zasadom, jak kapłani Kreve.

Na te dni kapłani zakładają odświętne, haftowane srebrem szaty, w świątyniach zaś wystawia się przechowywane na tę okazję kryte srebrem ogromne, stylizowane wizerunki słońca. Po uroczystościach organizuje się zabawy ludowe z darmowym jadłem i napitkiem. Warto zauważyć, że wiele związanych z tymi świętami zwyczajów wywodzi się w prostej linii z elfiej tradycji.

Wśród kapłanów Wielkiego Słońca obowiązuje hierarchia, ściśle związana z aparatem władzy. Tak naprawdę w oczach społeczeństwa funkcja kapłana uważana jest za jeszcze jedną urzędniczą rangę, dzięki której można wspiąć się wyżej na szczeblu drabiny społecznej.

W stolicy każdej prowincji cesarstwa znajduje się szkoła dla przyszłych kapłanów. Trafiają tam w wieku lat piętnastu młodzieńcy ze wszystkich warstw społecznych, którzy po pięciu latach nauki zostają oficjalnie wyświęceni na kapłanów Wielkiego Słońca. Przez ten czas uczą się nie tylko podstaw wiary, ale też i zasad działania państwowej maszyny biurokratycznej. Wpajany jest im również kult rodziny panującej. Z absolwentów tych uczelni rekrutują się szeregowi duchowni, działający potem wśród ludu w wyznaczonych okręgach świątynnych. Najzdolniejszym (i posiadającym największe wpływy) oferowana jest praca przy naczelniku prowincji, łączącym w swoim ręku władzę administracyjną, wojskową i religijną. Jako że od kapłanów nie wymaga się celibatu, na wyższych szczeblach kapłaństwo stanowi po prostu kolejny urząd, który można piastować na drodze do najbliższego otoczenia cesarza.

W sprawach religijnych naczelnik prowincji ma do swojej dyspozycji całe biuro administracyjne, gdzie pracują zwykle kapłani wywodzący się z lokalnej, średniozamożnej szlachty lub średniego mieszczaństwa. Ponad namiestnikiem prowincji stoją arcykapłani, zawiadujący obwodami liczącymi sobie po kilka prowincji. Arcykapłanów jest pięciu: większość czasu spędzają oni w cesarskim pałacu, sprawy zarządzania podległymi im ziemiami powierzając swoim zastępcom i urzędnikom. Odpowiadają oni przed samym cesarzem, który - jako najwyższy kapłan - jest oficjalnym przywódcą kultu.

W chwili obecnej, mimo głoszonej oficjalnie tolerancji, kult Wielkiego Słońca jest religią uprzywilejowaną. Pozostałe religie, takie jak kult Melitele czy druidyzm, skupiają znacznie mniejszą liczbę wyznawców i egzystują dzięki łasce nilfgaardzkich cesarzy, stanowiąc dowód ich tolerancyjnej polityki. Cesarscy urzędnicy krzywym okiem patrzą za to na kult Kreve, który wciąż uważany jest za zagrożenie dla państwa, a to przez powiązania z krajami Nordlingów. Paradoksalnie, jest to również kult, z którym wyznawcy Wielkiego Słońca mają najwięcej wspólnego pod względem teologicznym.

Kapłani Wielkiego Słońca nie wyróżniają się konkretnym strojem, zwykle nosząc stosowne dla swojej rangi cywilne szaty. Jedynym odróżniającym ich elementem jest wykonany ze srebra duży symbol Słońca Niezwycięzonego, noszony na grubym, złotym łańcuchu. Tylko na czas oficjalnych uroczystości zakładają białe, haftowane złotymi nićmi szaty.

Nowe modlitwy

- Proszę o ciszę - rzeki Krepp. - I o powagę. Modlę się.
„Ostatnie życzenie”

Negacja magii

Koszt w PM: 20

Modyfikator trudności: 2 + modyfikator trudności negowanego zaklęcia

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: natychmiast

Czas rzucania: runda

Sposób rzucania: F

Obrona magiczna: nie

Działanie: Dzięki tej modlitwie kapłan może zniwelować działanie rzucanego właśnie czaru, innej modlitwy i znaku - ale nie mocy czujnego. Przy obliczaniu poziomu trudności uwzględnia się odporność magiczną osoby, która rzuciła zaklęcie. Trzeba jednak pamiętać, że czarodziej musi być widoczny.

Uwaga: Tę modlitwę znają tylko kapłani Kreve i Wielkiego Słońca.

Majestat

Koszt w PM: 10 + 5 za każde dalsze 5 min. trwania

Modyfikator trudności: 2

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: minimum 10 minut

Czas rzucania: tura

Sposób rzucania: G, F

Obrona magiczna: tak

Działanie: Modlitwa ta zmienia sposób, w jaki kapłan jest widziany przez innych. Od chwili odmówienia *Majestatu*, duchownego postrzega się jako osobę potężniejszą (fizycznie i duchowo), promieniującą majestatem bóstwa. Wszystkie testy sprawdzające próby przegadania go czy zaatakowania mają trudność powiększoną o 1. Z kolei trudność testów odwagi duchownego zostaje obniżona o 1.

Modlitwa prawdy

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 2

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: jedna rozmowa (do 5 min.)

Czas rzucania: tura

Sposób rzucania: F

Obrona magiczna: tak

Działanie: Modlitwa często odmawiana przez kapłanów Kreve i Wielkiego Słońca. Dzięki niej duchowny dowiaduje się, czy osoba, za którą się modli, mówi prawdę, czy też kłamie. Dokładniej mówiąc: jest świadom, czy to, co słyszy, jest prawdą, czy nie, bądź też czy jest to mieszanka prawdy i fałszu. Warto jednak pamiętać, że jeżeli ktoś mówi coś, w co wierzy, choć niekoniecznie zgodnie z faktami obiektywnymi, to modlitwa wykaże, że mówił prawdę.

Mowa natury

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 2

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: pół godziny

Czas rzucania: tura

Sposób rzucania: F

Obrona magiczna: nie

Działanie: Po odmówieniu tej modlitwy kapłan zna się na roślinach i zwierzętach tak, jakby posiadał umiejętności *wiedza o roślinach* i *wiedza o zwierzętach* na poziomie **legendarnym** (5).

Uwaga: Tę modlitwę znają tylko druidzi.

Mowa zwierząt

Koszt w PM: 20

Modyfikator trudności: różny

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: 5 minut

Czas rzucania: runda

Sposób rzucania: F

Obrona magiczna: tak

Działanie: Druid jest w stanie porozumiewać się telepatycznie z dowolnym, wybranym przez siebie zwierzęciem. Może w ten sposób nie tylko poznać jego zamiary, ale — w razie potrzeby — narzucić mu swą wolę. A także wydawać



proste i zrozumiałe komendy, np. „chodź”, „stój”, „bierz” itd. Gdyby druid próbował porozumieć się ze zwierzęciem o Inteligencji wyższej niż 1, mógłby wydawać bardziej skomplikowane polecenia.

Podstawowy modyfikator stopnia trudności tej modlitwy wynosi 1, powiększa się go jednak o rozmaite modyfikatory wynikające z sytuacji. Np. gdy druid próbuje „porozmawiać” z niedźwiedziem, modyfikator trudności będzie wynosił 1; gdyby jednak był to niedźwiedź głodny albo rozwścieczony, podskoczyłby do 2.

Uwaga: Tą modlitwę znają tylko druidzi.

Objawienie

Koszt w PM: 40

Modyfikator trudności: 4

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: poziom umiejętności *modlitwa* przewodzącego obrzędowi duchownego lub *koncentracji* czujnego mieżona w turach

Sposób rzucania: G, F (stosowny do etosu)

Czas rzucania: średnia *modlitw* odpowiadających obrzęd kapłanów w minutach razy 5

Obrona magiczna: nie

Działanie: Modlitwa ta jest prośbą o ukazanie przyszłości lub konkretnego jej fragmentu. Sposób objawienia oraz podane graczom informacje ustala Bazarz w taki sposób, aby nie zniszczyć swojej gawędy przedwczesnym wyjaśnieniem niektórych wątków. Modlitwy takie odmawia się w wyjątkowych przypadkach, kiedy wymaga tego powaga sytuacji. Zwykle czyni to kilku najbardziej doświadczonych duchownych, wśród których - o ile tylko jest to możliwe — znajduje się czujny. Zachowanie kapłanów podczas modlitwy zależy od etosu: kapłanki Freyi kłęczą przed posagiem bogini i w cichej modlitwie proszą ją o zesłanie objawienia, a kapłani Coram Agh Tera zwykli tańczyć przed ołtarzem przy wtórze bębnów, dokonując przy tym rytualnych samookaleczeń.

Ochrona (Protekcja)

Koszt w PM: 5 + patrz opis

Modyfikator trudności: 3

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: 5 min. (plus 1 min. za każde dodatkowe 5 PM)

Czas rzucania: runda

Sposób rzucania: G, F

Obrona magiczna: nie

Działanie: Ta modlitwa jest kapłańskim odpowiednikiem czaru o tej samej nazwie (patrz **W: GW**, str. 101). Pomaga ona zabezpieczyć kapłana przed skutkami ataku fizycznego, np. wybuchu czy uderzenia, tworząc wokół jego ciała niematerialną barierę. Przy użyciu tej modlitwy można ochronić się przed 3k6 obrażeniami; liczbę kostek można jednak zwiększyć, wydając dodatkowe 5 Punktów Mocy za każdą kolejną kostkę (do maksimum 5k6 za 15 PM). Modlitwa ta nie zabezpiecza jednak dobrze przed uderzeniami fal dźwiękowych ani przed zaklęciami (przed tymi ostatnimi chroni modlitwa *Negacja magii*, patrz str. 54).

Odwaga

Koszt w PM: 10 + patrz opis

Modyfikator trudności: 2

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: 20 tur

Sposób rzucania: F

Czas rzucania: tura

Obrona magiczna: nie

Działanie: Ta modlitwa sprawia, że kapłan lub osoba, w intencji której została ona odmówiona, czuje przypływ odwagi. Dzięki temu może ona dokonywać czynów, na które normalnie nigdy by się nie zdobyła. Podczas trwania modlitwy wszelkie testy związane ze stresem, paniką itd. mają trudność zmniejszoną o 2.

Modlitwę można odmawiać nad kilkoma osobami naraz, jednak wówczas modyfikator trudności rośnie o 1 za każdego dodatkowe wiernego.

Uwaga: Modlitwę tę znają tylko kapłani Kreve i Wielkiego Słońca.

Ogłuszenie

Koszt w PM: 20

Modyfikator trudności: 4, 3 dla kapłanów Kreve i Wielkiego Słońca

Koszt w WPR: 40

Czas trwania: natychmiastowy

Czas rzucania: runda

Sposób rzucania: G, F (kapłan odmawia modlitwę i gwałtownie zderza dłonie zwinięte w pięść)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Działa jak zaklęcie *Atak umysłowy* (str. 49).

Przyjaciel roślin

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 2

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: 15 minut

Czas rzucania: tura

Sposób rzucania: G, F (druid przesuwając ręką po drzewach, krzakach i trawie przed sobą)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Dzięki tej modlitwie wszystkie rośliny (od najmniejszej trawki czy skrawka mchu po wiekowe dęby) rozpoznają w druidzie swojego przyjaciela i ułatwiają mu poruszanie się po lesie. Trawy i patyki same uginają się pod jego stopami, a drzewa uchylają gałęzie, aby mógł bezpiecznie przejść. Dzięki temu druid może poruszać się bezszelestnie i z taką szybkością, jakby znajdował się na otwartym terenie (testy *nashuchiwania* są wykonywane z modyfikatorem +2).

Uwaga: Tę modlitwę znają tylko druidzi.

Święte miejsce

Koszt w PM: 10/20 + 5/10 za każde następne 2 m promienia

Modyfikator trudności: 1/2 + 1 za każde kolejne 2 m promienia

Koszt w WPR: 20

Czas trwania: osiem godzin lub stale

Czas rzucania: 30 minut

Sposób rzucania: G, F, K (kapłan modli się i skrapia teren wodą święconą, namaszcza świętymi olejami itd.)

Obrona magiczna: tak, jeśli wcześniej było to święte miejsce innej religii.

Działanie: Ta modlitwa czasowo lub na stałe konsekruje obszar w promieniu 5 metrów wokół kapłana. Można wówczas zbudować na nim kapliczkę lub świątynię i odprawiać normalne nabożeństwa. Jeśli było to wcześniej święte miejsce innej religii, należy je traktować tak, jakby miało obronę magiczną równą 5. Określając koszt i modyfikator trudności należy pamiętać, że liczba po lewej stronie kreski („/”) oznacza koszt dla wersji czasowej, a po prawej - stałej.

Uwaga: Zasięg sfery nie powiększa się, nawet jeżeli modlitwę odmawia kilku kapłanów.

Uspokojenie

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 2

Koszt w WPR: 30

Czas trwania: 15 minut

Czas rzucania: runda

Sposób rzucania: G, F (kapłan kładzie ręce na głowie chorego i odmawia modlitwę)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Modlitwa analogiczna do zaklęcia o tej samej nazwie (patrz str. 50).

Znajomość kierunku

Koszt w PM: 5

Modyfikator trudności: 1

Koszt w WPR: 10

Czas trwania: natychmiastowy

Czas rzucania: tura

Sposób rzucania: F

Obrona magiczna: nie

Działanie: Tę modlitwę znają doskonale druidzi i często podróżujący kapłani Kreve. Dzięki niej kapłan zawsze wie, gdzie znajduje się północ.

zbiegów okoliczności (np. raz w przygodzie zmienić wynik testu lub anulować pech Kości Przeznaczenia).

Promień słońca

Moc: potężna

Opis: Promień słońca to potężna relikwia druidów. Ma ona postać małego flakonika, zawierającego odrobinę wody pobranej ze strumienia w chwili, gdy słońce stoi w zenicie. Druidzi wierzą, że woda ta zachowała nieco słonecznych promieni. Wyciągnięcie tego flakonika w nocy sprawia, że rozświetla on otoczenie w sposób porównywalny do świecy. Blask jest zabójczy dla istot wrażliwych na światło słoneczne — druid wykonuje test *modlitw* o trudności równej zmniejszonej o 2 obronie magicznej ofiary (minimum obrony to 0). Udany test oznacza utratę stadium żywotności (plus jednego więcej na każdy sukces powyżej wymaganego), a nadzwyczajne powodzenie — śmierć istoty. Jeżeli wrażliwy na światło stwór nie posiada stadiów żywotności, otrzymuje on 5k6 obrażeń.



Nowe relikwie

Nad złożonymi na piersi dłońmi bogini widoczny był brylant, element złotego naszyjnika. Brylant był lekko błękitny w zabarwieniu. Najczystszej wody. Duży.

„Wieża jaskółki”

Fulguryt

Moc: średnia

Opis: Fulguryt, zwany też „piorunową strzałką”, to średnio potężna relikwia wyznawców Kreve. Jej posiadanie i noszenie przy sobie ma zapewniać właścicielowi szczęście oraz powodzenie. Oznacza to, że raz w trakcie opowieści Bazarz może zmienić bieg wydarzeń na korzyść posiadającego relikwię wiernego. Zwykle przybiera to postać rozmaitych szczęśliwych

Święte maści

Moc: słaba

Opis: Przyspieszające gojenie ran maści, produkowane przez kapłanki Melitele i Freyi, zalicza się do „słabych” relikwii. Ich stosowanie skraca zwykły czas leczenia o jedną czwartą.

ŁUNA NAD CINTRĄ



57

*Tej nocy nie zobaczysz gwiazd,
To łuna nad Cintrą
Zapłonie i ukaże świat,
Świat, który zginie.*

*Jak stado czarnych kruków gdzieś,
Pędzą wrogowie.
Uszedłeś, ale losy twe,
Dokonują się w tobie.*

„Trzecia rada Jaskra”

(śl. Grzegorz Ciechowski, ścieżka dźwiękowa filmu „Wiedźmin”)

Niniejsza historia przeniesie bohaterów w sam środek czasu pogardy, krwi i zabijania. Zapewne różnić się będzie od tych, które hanza przeżyła do tej pory, ale i wydarzy się wtedy, gdy świat znany poszukiwaczom przygód zachwieje się w posadach. Awanturnicy dostaną się w sam środek wojny. Tym razem nie będzie chodziło o wykonanie konkretnego zadania, głównym celem stanie się po prostu przeżycie. Spraw więc, Bajarzu, aby wyrwanie się z wojennego piekła było dla postaci graczy ważniejsze od tysięcy novigradzkich koron. Spraw, by to, czego doświadczają, starczyło za setki karkołomnych przygód.

Opowieść, jak pewnie już zauważyłeś, zapisano w trojaki sposób. Tekst drukowany zwykłą czcionką to informacje przeznaczone tylko dla oczu Bajarza, którymi może (ale nie musi) dzielić się z graczami. *Kursywa oznacza, iż dany tekst stanowi opis sytuacji, miejsca, bezpośrednio dotyczącego bohaterów.* Tekst w ramkach, poprzedzony nagłówkiem DIDASKALIA, to różnorakie porady, które (miejmy nadzieję) ułatwią bajanie.

Opowieść zaczyna się tuż przed nilfgaardzkim najazdem na Cintrę, w ostatnich dniach pokoju. Jeśli chcesz, Bajarzu, utrzymywać graczy w niepewności, nie zdradzaj im dokładnego czasu, lecz przykrą, wojenną niespodzianką ukoronuj ciąg przygód swej hanzы...

Upiory wybrzeża

Nikt zapewne się nie dowie, dlaczego akurat tak się stało. Może to sprawa przeznaczenia, może przypadku? Nie wiadomo... Pozostaje jednak faktem, że pod koniec pięknego, słonecznego lata 1261 roku, nasza hanza znajdzie się w okolicy cintryjskiego wybrzeża. Nie jest ono w tych rejonach wysokie, wręcz przeciwnie, opada łagodnie, dotykając morza złocistymi plażami. Idealne dla łodzi i niewielkich statków. Nic więc dziwnego, że w okolicy wiele jest rybackich wiosek, których mieszkańcy, całkiem zadowoleni ze swego losu, dosyć życzliwie odnoszą się do podróżnych i chętnie udzielają im schronienia.

Nie zawsze jednak można w porę dotrzeć do ludzkich sadyb. Zdarza się więc, iż poszukiwacze przygód muszą biwakować na świeżym powietrzu, przy ognisku, nad głowami mając jeno gwiazdziste niebo. Do snu kołysze ich zaś delikatny szum morza i wiatru...

Tej nocy wiatr będzie jednak silniejszy niż zwykle, a jego wycie bardziej ponure.

Niedługo po zmierzchu, gdy mrok całkiem już zgęstnieje, wiatr ów przygna chmury, przysyłające gwiazdy oraz księżyc. Zrobi się chłodno, a nad lądem uniosą się mgły. Będzie to wyglądać niesamowicie. I bardzo nieprzyjemnie.

W tej nieco upiornej scenerii pojawi się coś, co ewentualnych wartowników przyprawi zapewne o chłód, spływający wzdłuż kręgosłupa...

58 Tym czymś będzie ciemny kształt, zbliżający się do wybrzeża, kilkadziesiąt metrów od obozowiska. We mgle nie widać dokładnie co to jest, jednak wygląda na duże i podłużne. Kształt zbliża się do plaży, wsuwa się na nią. To okręt, długi czarny okręt, nieco podobny do drakkaru ze Skellige. Ale jednak inny. Większy, różniący się nieco kształtami, choć w tej mgle i ciemności niczego nie można być pewnym. Widać, jak od okrętu odrywają się czarne sylwetki, najpierw podobne do ludzkich, potem kilka wyglądających na rumaki. Następnie tajemnicze istoty wskakują na wierzchowce i galopują w głąb lądu. Czynią to bezszelestnie, co dziwi w owej mgle. Potem, wyjątkowo gęsty obłok mgły przysłania wszystko. Gdy rozwiewa go wiatr, nie ma już śladu po czarnym statku i dziwnych przybyszach.

Bohaterowie, którzy tu przybędą, nie znajdą ani śladu czyjejś bytności. Brak wgłębienia na piasku po dziobie okrętu, brak śladów kopyt i stóp.

Co to było? Czyżby objawienie się upiorów? Dobrze, jeśli hanza tak pomyśli... Rzeczywistość jest jednak inna, kto wie czy nie gorsza. To nie strachy nawiedziły cintryjską plażę, to coś znacznie gorszego - niewielki oddział Nilfgaardczyków, prowadzący rozpoznanie przed rychłą inwazją na to królestwo. Rzecz jasna, Czarni starali się nie pozostawić śladów. Kopyta wierzchowców owinęli więc szmatami, aby konie poruszały się bezszelestnie i nie zostawiały odcisków. Galere, po wysadzeniu zwiadowców, szybko zepchnięto na morze. Ślady na piasku częściowo zasypało, a częściowo zmyła je woda.

Następnego dnia awanturnicy dotrą do kolejnej rybackiej wioski, noszącej wdzięczne miano Stare Sieci. Zapewne

będą chcieli dowiedzieć się tam, co też widzieli ostatniej nocy. Swoją drogą, możliwe, że nasza hanza potrzebuje właśnie pieniędzy, albo jest już bardzo znudzona spokojną wędrówką i łaknie emocji. Dowie się zatem rzeczy i strasznych, i ciekawych. Prawdopodobnie dojdzie do tego w przedstawionych dalej okolicznościach, ale okoliczności inne są równie możliwe - chociażby podsłuchana rozmowa, miejscowe ploteczki itp.

Przyjmijmy jednak, że bohaterowie poczęstowali piwem pewnego starego rybaka, jedyne o tej porze klienta niewielkiej karczmy „Pod Śledziem”. Wychyliwszy duszkiem kufel, szeptem i rozglądając się bacznie, rzeknie on, że okolicę nawiedzają... upiory. Opisz ich wygląd, mniej więcej odpowiadający temu, co poszukiwacze przygód widzieli zeszłej nocy.

Naturalnie ubarwi opowieść kilkoma elementami nie do końca odpowiadającymi prawdzie. Będą to chociażby czarne, furkoczące płaszcze i wielkie rogi jeźdźców, dym buchający z końskich nozdrzy, czerwone ślepie rumaków i ich panów.

Starzec ostrzeże przed zbliżaniem się do strachów, bo to plaża, panie, większa niżli Dzik Gon. Ponwą, zabiją, życie wyduszą. Wielu już porwały wędrówców, przybyły ponoć nawet do wiosek. Ludziska boją się wychodzić nocą. Grasują tu one upiory od kilku tygodni jeno, ale już cała okolica porciętami

Didaskalia

- Przygodę prowadź za dnia, w pokoju opatrzonym grubymi zasłonami. Po pierwsze, nie będziesz znużony ani śpiący. Po drugie, dzięki kotarom będziesz mógł wedle życzenia zaciemniać i oświetlać pokój - w zależności od tego, czy w świecie gry panuje właśnie dzień, czy noc.
- Jeśli jednak zdarzy się, że bając będziesz musiał po zmroku, pokój rzęsiście oświetlić świecami. Da to efekt oderwania się od świata rzeczywistego i baśniowości, taki jaki czasem panuje przy ognisku. Wtedy zmiany oświetlenia nie będą konieczne.
- Przed sesją przygotuj sobie „ścieżkę dźwiękową”, to znaczy wybierz/ustaw na płytach lub kasetach utwory, które najlepiej zilustrują odpowiednie momenty opowieści.
- Oprócz tego spróbuj zdobyć nagrania odgłosów przyrody. Żadne bajanie tak wspaniale nie przedstawi na przykład burzy, jak jej dźwięk, słyszany przez bohaterów na własne uszy.
- Prezentując pierwsze pojawienie się Nilfgaardczyków, postępuj tak, jakbyś prowadził opowieść grozy - przytłumione światło, ponura muzyka, ściszony głos. Zwracaj uwagę na aurę niesamowitości spowijającą całe wydarzenie, akcentuj ją.
- Przedstawiając opowieść starego rybaka, unikaj popadania w śmieszność. Dziad jest prostym człowiekiem i wypowiada się w sposób charakterystyczny dla prostych ludzi, jednak mówi o rzeczach, które go przerażają - i które zaniepokoić winny też hanzę.

trzebie. Mawiają, że demony te, to cienie piratów ze Skellige, którzy przed laty nawiedzali te brzegi, póki ich cintryjscy królowie precz nie pognali. Teraz wracają, aby wziąć pomstę. A może piracki skarb gdzieś mają ukryty i szukają go teraz? Tfu, zaraza i mór!!!

Miejscowi, siłą rzeczy, pragną pozbyć się niesamowitych gości. Co więcej, wedle słów rybaka pan owych ziem, niejaki Vilobrot, obiecał, że sypnie złotem śmiałkom, co dowiedzą się, kimże dokładnie są te upiory i jak można je przepędzić. Sypnie zaś i złotem, i srebrem, i jeszcze dobrem innym, jeśli ktoś owe upiory przepędzi i pokaże mu tego dowód. Na razie jednak gadać nie chce z nikim, bo nawiedziło go wielu wydrwigroszy, oszustów i zwyczajnych wariatów. Nie ma ochoty dalej strzepić języka. Wywiesił za to ogłoszenia, na których zawarł wszelkie konieczne - jego zdaniem - informacje (czyli mniej więcej to, co hanzie przekazał dziad). Dla poparcia swoich słów, rybak wyciągnął z za pazuchy brudny kawałek pergaminu, mocno woniący potem.

Cóż pozostaje naszym bohaterom? Oczywiście, nieskończenie wiele możliwości, jednak najprawdopodobniej ruszą przeciw „morskim duchom”.

Wyprawa na demony

Najprawdopodobniej całą sprawą najbardziej zainteresowany będzie wiedzmin - jeśli takowy znajduje się w hanzie. Wszak likwidowanie nienaturalnych zagrożeń to jego praca. Resztę awanturników, jak to zwykle bywa, skusi obietnica zarobku. I jak to zwykle bywa, na ich zgubę...

Wbrew pozorom, wcale nie łatwo określić miejsca, w którym można spodziewać się „duchów”. Plotki mają bowiem tę właściwość, że strach przeinacza je i wyolbrzymia w niewiarygodny wręcz sposób. *Dopiero po długich rozmowach z wieśniakami, albo nawet ze sługami miejscowego władcy - oczywiście dyskusje te winny być obficie zakrapiane - uda się wyciągnąć bardziej niż przybliżone, lecz dosyć wiarygodne informacje. Odcinek wybrzeża, na którym zwykle pojawiają się morskie demony, okaże się w końcu niezbyt długi, ma zaledwie kilka mil - akurat tyle, ile hanza zdoła spatrolować w ciągu jednej nocy.*

Jeśli chcesz, możesz, Bajarzu, potrzymać graczy w niepewności, skazując ich na żmudne i bezowocne przejażdżki wzdłuż wybrzeża, nawet i przez kilka nocy z rzędu. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby kilka razy przestraszyć bohaterów nagłym pluskiem wody (ryba), wyłaniającą się zza mgieł łodzią (odważni rybacy wracający z późnego połowu), albo nawet nasłać sprytnych zbójców, którzy starają się swe zbrodnie zepchnąć na konto morskich upiórów. Bardzo możliwe, że hanza, rozprawiwszy się z odzianymi w czerń, zamaskowanymi bandytami, uzna, że usunęła niebezpieczeństwo i zadowolona z siebie uda się po nagrodę. Tym bardziej przykra czeka ją niespodzianka

Atmosferę grozy dodatkowo zageść kłębiącymi się nad wybrzeżem mgłami i trupim, księżycowym blaskiem, od czasu do czasu prześwitującym przez chmury.

Wreszcie, wkrótce po północy, oczom członków hanzy ukaże się podobny widok, jak zeszłym razem - czarny, dziwny okręt wpływający na plażę i wysiadający zeń dziwni przybysze. Baczniejsza obserwacja (stopień trudności 5) ujawni, że obcy nie mają ani błyszczących ślepiów, ani rogów. Mają jednak furkoczące płaszcze. Wierzchowce nie buchają ogniem - choć ich nogi kończą się dziwnymi zgrubieniami.

Ale czy to istoty z krwi i kości, czy też demony? Z tej odległości nie widać...

Niektórzy mędrcy mówią, że każdym naszym ruchem kieruje przeznaczenie, że naprawdę niewielki mamy wpływ na to, co się wydarzy. Wszystko jest od dawna zapisane... To, co przydarzy się awanturnikom, zda się owe przekonanie potwierdzić. Niezależnie bowiem od tego, jak ostrożnie będą się skradać, jaką magią się ochronią, zostaną dostrzeżeni przez „demony”. Może ich magia będzie silniejsza?

Zanim jednak to się stanie, członkowie hanzy zapewne dostrzegą (stopień trudności 3, albo i 4), że dziwaczni osobnicy to zbrojni. Odziani są w czarne płaszcze i tuniki bez symboli, twarze zasłaniają im garnczkowe hełmy, równie czarne, na które narzucone są kaptury. Konie mają duże i kare, kopyt nie widać, nogi rumaków kończą się bowiem jakimiś zgrubieniami. Rumaki sprowadzane są z okrętu po pomoście. Okręt wpłynął na samą plażę, jest smukły i długi, bardzo przypomina statek ze Skellige, choć bez wątpienia nim nie jest. Ma choćby zbyt dużo wiosel, a dziób zakończony jakby niewielkim taranem.

Gdy bohaterowie znajdą się już blisko przybyszy, jeden z Nilfgaardczyków (bo dla ułatwienia, nazywać zaczniemy ich po imieniu) nagle zakrzyknie coś w dziwnym języku, wyciągając zakutą w stal dłoń akurat w kierunku hanzy.

Pozostali też wykrzyczą coś tej samej mowie, dobędą mieczy i ruszą w stronę awanturników. Ci nie powinni mieć już wątpliwości, że zostali ostrzeżeni. Zanim dojdzie do starcia, bohaterowie znajdujący Starszą Mowę lepiej niż **średnio**, zdążą sobie uświadomić, iż słowa które usłyszeli, bardzo ją przypominały.

Potem będzie już tylko zwarecie, szczęk mieczy i taniec w ciemnościach.

Prawdopodobnie w boju padnie kilku Nilfgaardczyków. Ich krew oraz jęki przekonają członków hanzy, że mają do czynienia z istotami z krwi i kości. Jednak te istoty są diabło dobrymi wojownikami. Łowcy przygód szybko zorientują się, że w walce z nimi mają niewielkie szanse. Zapewne zerwą się wreszcie do ucieczki. Wtedy od okrętu dobiegnie ich głośny świst. Chwilę potem spadnie na nich wielka sieć, wystrzelona z okrętowej minialisty. A po sieci, na głowy hanzy

Didaskalia

- Nie zapominaj o odpowiedniej muzyce, najpierw ponurej, potem bojowej, brutalnej.
- Starcie z Nilfgaardczykami rozegraj bez użycia pełnych reguł, jako walkę z postaciami drugoplanowymi.
- Opowiadaj dynamicznie, biegnij wokół graczy, rękoma albo jakimś patykiem pokazuj, jakie ciosy zadają wrogowie, nakłoń graczy do tego samego.

zwali się całą nilfgaardzką potencją, waląc okutymi w stal pięściami i płazami mieczów.

Awanturnicy stracą przytomność. I zapewne otrzymają po k6-1 ran.

W nilfgaardzkiej niewoli

Awanturnicy ockną się na plaży, skrepowani i otoczeni zbrojną strażą. Związani są po dwóch, ich nadgarstki skrepowano osobno. Mają na sobie swoje ubrania, nawet zbroje, jednak gdzieś zniknęła wszelka broń. Wrogowie nie palą ognisk. Jest ich kilkunastu, wszyscy ubrani podobnie, choć większość nie ma już hełmów. Ich twarze są całkiem zwyczajne, ludzkie. Cicho rozmawiają ze sobą, w języku bardzo przypominającym Starszą Mowę. Ci, którzy znają ów język (choćby elfy, albo mieszkańcy Skellige) zorientują się, że sporo rozumieją z rozmowy obcych (stopień trudności 4). A rozumieją między innymi, że:

- Napastnicy pochodzą z południa, z kraju określanego jako „cesarstwo”, albo „imperium”. Czasem pada słowo „Nilfgaard”.
- Owo cesarstwo jest głodne zdobyczy, i planuje nową wojnę (osobnik, który wspomni o tym, zostanie ostro zganiony, a gromiąca go osoba wymownie spojrzy na jeńców).
- Ten sam człowiek zirytuje się też na osobnika, który, wyciągając miecz i krzycząc, ostrzegł bohaterów. Nazwie go głupkiem, powie, że można było zastrzelić przybyszów z kusz, szybko i bezszelestnie. Dyskusja staje się coraz ostrzejsza, winowajca z trudem powstrzymuje wściekłość. Z rozmowy wynika, że zwolennik bezszelestnego zabijania to przełożony całej grupy.
- Porywacze spierają się o los jeńców. Jedni chcą zabrać ich na statek i zawieźć do owego cesarstwa, inni proponują, aby ich zabić na miejscu. Zdanie tych drugich wyraźnie przeważa. Dowódca milczy.

Nie ma co ukrywać, jeśli w najbliższym czasie członkowie hanzy nie podejmą żadnych działań, to więcej niż pewne, że niedługo Nilfgaardczycy zakłują ich, obedną ze wszystkiego i zostawiają na plaży nagie zwłoki. Każdy, kto znajduje się w podobnej sytuacji, winien taką ewentualność brać pod uwagę, i jeśli gracz jej nie weźmie, śmierć bohaterów zawdzięczać będą wyłącznie sobie.

Laskawy okiem spojrzysz jednak, Bajarzu, na wszelkie próby wydostania się z pułapki. Nie ułatwiał graczom zadania, każ im pogłównkować, spraw, aby przynajmniej jedna z prób uwolnienia się spaliła na panewce. Ale nie skazuj ich na śmierć...

Didaskalia

- Jeśli chcesz lepiej odegrać poziom zrozumienia wiadomości zawartych w rozmowach Nilfgaardczyków, prezentuj je w języku obcym, znanym nieco Twoim graczom - na przykład po niemiecku.
- Pamiętaj o dynamice potyczki, choć traktuj ją jako walkę z postaciami drugoplanowymi.

Oto przykładowe możliwości wyjścia z tej, jakże trudnej sytuacji:

- Wiedźmin może przepalić więzy Znakiem Ogni.
- Mag może coś podobnego uczynić odpowiednim zaklęciem.
- Na plaży nie brak też kamieni i muszli o ostrych krawędziach, idealnych do przecięcia więzów.
- W ostateczności, cichaczem pomocy udzieli urażony Nilfgaardczyk.
- Piasek ciśnięty w oczy (czarem, albo i ręką) na dłuższy czas obezwładni przeciwnika. Może nawet aż tak bardzo mu zaszkodzi, iż da on sobie wydrzeć broń.
- Niedaleko stoją konie Nilfgaardczyków, osiodlane, z pełnymi jukami i przytroczonymi, kawalerskimi mieczami. Są dosyć szybkie, choć ich kopyta obwiązano szmatami - przez co zresztą nie zostawia wielu śladów. Życzymy więc naszej hanzi powodzenia...

Pierwsze znaki

Ucieczka będzie szalona, przez noc, przez cintryjskie pola, hen w głąb łądu. Przepelniona sapaniem wierzchowców, stukotem kopyt, może nawet świstem strzał. Wrogowie pędzą, coraz bliżej, coraz szybciej. Może nawet jeden z nich dopadnie uciekającą hanzę i będzie świst miecza, cięcie i krzyk. Wszystko toczy się szybciej, coraz szybciej. Wierzchowce gnają w głąb łądu, klucząc, przesadzając strumienie, o włos mijając drzewa.

Wreszcie po długim, przerażającym długim czasie, ścigający dadzą za wygraną. Może hanza skryje się w jakimś zagajniku, może znajdzie w korycie rzeki jakąś przytulną pieczarę? Albo coś odciągnie nilfgaardzką uwagę, na przykład jakiś potwór rodem z najczarniejszych głębin strachu? A może bohaterowie postawią wszystko na jedną kartę, zawrócą i zetną się z czarnymi jeźdźcami? Któż to wie... Chyba tylko Ty, Bajarzu.

Świt wstanie szary i ponury. Drobna mżawka zrosi zmęczone twarze awanturników. Powieki ciężkie będą z niewyspania. Nie czas jednak na popas... Wróg może być blisko.

Trzeba ruszać. Tylko gdzie? Szczerze mówiąc, podczas szaleńczej gonitwy mało kto zwracał uwagę na dokładny kierunek i choć może wstyd to przyznać, bohaterowie niezbyt orientują się, gdzie dokładnie są. Z trudem da się tylko ustalić, gdzie znajduje się morze. Choć od strony morza czai się niebezpieczeństwo...

Uwagę bohaterów, zastanawiających się właśnie nad swym losem, ściągnie niesamowity odgłos, dobiegający z nad ich głów. Gdy spojrzą w ołowiane niebo, ujrzą sunącą po nim wielką chmurę czarnych ptaków. Ich krakanie i łopot skrzydeł jest głośny, przepelnia całą okolicę niesamowitym jazgotem. Suną na zachód, ku miastu Cintra. Ci, co znają się na sprawach przyrody, będą wiedzieć, iż jeszcze za wcześnie, aby ptaki ruszały ku cieplejszym stronom.

Przez resztę dnia nie zdarzy się nic szczególnego. Jednak księżyc, który wszędzie tej nocy, będzie niesamowity - znacznie większy niż zazwyczaj i czerwony, jakby spryskany

Didaskalia

- Opis pogoni ma być dziki i szalony. Krzycz, biegaj, używaj równoważników zdań - a w tle puść dziką, szybką i gwałtowną muzykę.
- Ewentualne starcia rozgrywaj jak potyczki z postaciami drugoplanowymi.

krwią. Śpiących prześladować będą koszmary, jednak szczegóły snów wylecą z pamięci wkrótce po przebudzeniu. Pozostanie tylko mgliste wspomnienie ognia i krzyku...

Dziki Gon

Dziki Gon to kawalkada upiorów, przemierzająca nocne niebo na potwornych rumakach, groza i przekleństwo Kontynentu. Z dala przypomina tylko smugi światła i kłębiące się obłoki mgły, jednak jeśli ktoś ma nieszczęście przyjrzeć się jej bliżej, widzi zarysy odzianych w pancerze kościotrupów, dosiadających szkieletowych wierzchowców i potrząsających zardzewiałym orężem. Pędzą oni przez noc, a wraz z nimi gna niewyobrażalna groza, mroząca krew w żyłach i wciskająca do serc szaleństwo. Dziki Gon przechodzi zwykle latem, w niesamowite, pełne magii noce, kiedy śpiących dręczą straszne sny, a konie nerwowo miotają się w stajniach. Gonu lękają się wszyscy mieszkańcy Kontynentu. Niesie on ze sobą nie tylko strach, ale i całkiem realne zagrożenie. Biada temu, kto spotka go pod gołym niebem. Sporo ma szczęścia, jeśli przyplaci to tylko potwornym strachem. Zwykle po takich nieszczęściach ginie wszelki ślad. Mawiają, że upiory porywają ich do samych piekieł, aby dręczyć po kres czasu. Zdarza się też, że znikają ludzie zamknięci w domach, nagle i tajemniczo. Małżonkowie po przebudzeniu zastają puste miejsce w łóżu, rodzice puste kołyski... Ten, kto na chwilę wchodzi do sąsiedniej izby, już nigdy z niej się na powrót nie wyłania...

Grozy Dziakiemu Gonowi dodaje powszechna wiara, iż stanowi on zapowiedź wojny.

Taką oto grozą już wkrótce doświadczysz swoich bohaterów... Możesz to zrobić jeszcze następnej nocy po szalonej ucieczce, możesz też odczekać nocy kilka i pozwolić awanturnikom schronić się w jakieś ludzkiej sadybie - tudzież ku tej sadybie pędzić co sił, uciekając przed sunącym po niebie strachem.

Poniższe wydarzenia mogą się zarówno na otwartej przestrzeni, jak i w domostwie

Dziki Gon przemknie po niebiosach w środku nocy. Niepokojące oznaki pierwi dostrzegą ci, co stoją na straży. Szybko jednak dołączy do nich reszta hanzy, przebudzona okropieństwami śnionych właśnie koszmarów...

Najpierw robi się chłodno, zbyt chłodno jak na tę porę roku. Oddech zmieni się w parę... Potem zawyje wicher, wysoko, niesamowicie, jakby ktoś krzyczał, jakby krzyczały tysiące głosów. Konie będą parskać, rzeć, szarpać się na uwięzi.

W oddali, na nocnym niebie pojawi się biała i jaśniejąca wstęga. Wije się i zbliża błyskawicznie. Wicher wzmacnia się, teraz wyraźnie słychać w nim jakieś krzyki, choć słów nie sposób zrozumieć. Słychać tupot kopyt, choć nie widać żadnych jeźdźców. Zaraz! Tak! Z ciemności wylaniają się sylwetki, wielkie i czarne. Są coraz bliżej, już widać szczegóły. Trupie głowy, sine światło jarzące się w oczodolach. Zardzewiałe i szerniałe zbroje. Klingi wielkich mieczów, jarzące się niebieskim światłem, przecinające nocne niebo. Kościotrupy rumaków, odziane w przegniłe kropierze. To czysta, pędząca po niebie groza. Upiorną kawalkadę wyprzedza przerażenie, sunące niczym podmuch wichru. Gdzieś w oddali przestworza rozrywa błyskawica. Jedna, druga. Daleko, jeszcze nie słychać grzmotów. A może zagłusza je ten niesamowity wicher, pełen jęków, krzyków? Jeźdźcy są coraz bliżej, już wyciągają ku bohaterom swe kościaste dłonie, szczerzą uśmiechy czaszek...

Okolicę zalewa białe światło, sprawiające, iż przerażone oblicza awanturników same wyglądają jak trupie twarze. Światło wzmacnia się, razi, zakrywa widok niczym mgła. Głosy w wicherze nabierają siły. Słów nadal nie można zrozumieć, choć rozróżnić z trudem - już tak. Wyraźnie słychać, że w zawodzeniu ciągle przewija się wyraz, brzącający mnie więcej jak ksintra.

Ksintraaaa... Ksintraaaaaa

Osoba znająca Starszą Mowę, albo przynajmniej dzieje kraju, w którym właśnie znajduje się hanza, zapewne przypomniał sobie, iż tak wymawia się elfią nazwę Cintry, *Xin'trea*.

Ci, którzy nie wykonają testu *zimnej woli* o trudności 4, nie będą zdolni do niczego innego, niż kulenia się ze strachu.

Jeden z bohaterów czuje, jak jakaś niewidzialna siła podrywa go w górę. Przez zmrużone powieki widzi tylko oślepiające światło, jednak czuje na ciele dotyk niewidzialnych, lodowatych dłoni. Przerażenie ściska mu gardło. Potem, słyszy w swojej głowie spokojny, choć syczący szept.

- Przyłącz się do Gonu... Pędź z nami przez noc, dziki i wolny, nieujarzmiony... Zrzuc z siebie okowy tego świata... Pędź, pędź...

Dziwne, ale ów szept uspokaja bohatera. Przerażenie ustępuje, upiory, choć nadal straszne, nie budzą aż takiej grozy.

Didaskalia

- Opisując zjawienie się Dzikiego Gonu, zmieniaj natężenie światła (najlepiej zapalając świece, albo posługując się reflektorem opatulonym dla niepoznaki jakimś materiałem). Warto, by światło miało jakiś niesamowity kolor, najlepiej czerwony (nieważne, że mówisz o **białej** wstędze na niebie, ważny jest nastrój). Najpierw błady promyk, w miarę zbliżania się Gonu, coraz mocniejszy blask.
- Scenę zilustruj ponurą, pełną grozy muzyką, o narastającym napięciu. Do jej tempa i fazy dostosuj swój opis.
- Jeśli masz nagranie jakiś przerażających szeptów, puść je równocześnie z muzyką, z innego odtwarzacza. Jeśli go nie masz, sam szepcz niezrozumiałe słowa, uważaj jednak, by nie popaść w śmieszny bełkot!

Może warto zostać jednym z nich? Przestać się bać i stać się tym, którego inni się boją? Zatracić się, zapomnieć, w gonitwie przez noc? Nieee...

Nagle wszystko znika. Bohater, porywany przez Gon, gwałtownie upada na ziemię. Światło gaśnie, upiory zbijają się w błyszczącą kulę, która ulatuje jak kometa, ciągnąc za sobą biały warkocz. W głowie bohater słyszy jeszcze tylko cichnący szept.

- Uciekasz Gonowi... Ale nie uciekniesz przeznaczeniu, ani ty, ani ci, którzy są z tobą. Póki go nie odkryjesz, los będzie bił cię dotkliwie. Ich także.

Nastaje cisza, powietrze wypełnia zapach ozonu.

Pora, by wpleść do przygody nowy wątek, który choć opisany tu krótko, rozszerzyć i pogłębić winien ją znacznie. Przekleństwo Gonu zaplotło nowe węzły na niciach przeznaczenia, krępujących członków hanzy. Postaci postępujące wbrew ciężącemu nad nimi fatum (nieznanego graczom, jeśli w jakiś sposób wcześniej je odkryli, nadaj im nowe) przesładować będą nieszczęścia, od zwykłego pecha począwszy, a skończywszy na prawdziwych tragediach. Dla przykładu - jeśli bohater, któremu przeznaczona jest walka, wciąż unikać będzie boju, to gdy doń dojdzie, poślizgnie się albo wypuści broń. Niewykluczone także, że przez to, iż awanturnik ów poniecha starcia, śmierć poniesie bliska mu osoba.

Każdy z graczy winien sam domyślić się, jakie jest przeznaczenie jego postaci. Ty zaś, Bazarzu, nigdy nie zdradzaj mu tego wprost.

62

Najazd

Od przejścia Dzikiego Gonu mija kilka dni. Najprawdopodobniej spokojniejsi już, choć nadal wstrząśnięci awanturnicy wędrują już całkiem „zwyczajnie”, szukając pracy i przygód (z naciskiem na to pierwsze). Przyjmijmy, że w końcu zatrzymali się w przydrożnym zajeździe i przy kuflu piwa gawędzą wesoło, próbując wyrzucić z głowy straszne wspomnienia. *Zmierzcza, okolica jest spokojna i bezpieczna. Przed karczmą słychać śpiew świerszczy, choć zapewne zagłusza go wesoły gwar, panujący w głównej sali. Jest parno, ciepło, przyjemnie.*

A przecież wkrótce zaczniesz się prawdziwy koszmar...

Nagle poprzez gwar dobiega tętent kopyt. Kopyt pojedynczego konia, ale za to bardzo głośno, szaleńczo mocno uderzających o ziemię. Po kilku chwilach mocny kopniak otwiera drzwi do sali. Staje w nich szczupły mężczyzna, odziany w wiśniowy, zakurzony kubrak. Na głowie ma śliwkowy kapelusik, fantazyjnie ozdobiony czaplim piórkiem. Na plecach wisi mu lutnia, przymocowana do przecinającego pierś, skózanego pasa.

Przybysz ciężko dyszy. Widać, że ma ładną, jakby elfią twarz. Po kilku chwilach wreszcie łapie oddech i wydaje z siebie głośny okrzyk.

- Uciekajcie! Uciekajcie! Wróg w granicach! Klęska! Uciekajcie! Ratujcie życie!

Podchodzi do najbliższego stołu, porywa zeń kubek wina i wychyla duszkiem. Gwar milknie, bywalcy gospody kupią

Didaskalia

- Zaakcentuj nagle przejście z panującego w karczmie milego rozleniwienia do paniki, jaką wywołują wieści niesione przez Jaskra. Użyj muzyki - najpierw sennej i spokojnej, potem nagle włącz melodię brutalną i niepokojącą. Dla gości zajazdu atak Nilfgaardczyków i klęska cintryjskich wojsk to straszliwy szok. Łuna przekonuje ich o prawdziwości tych nowin, są jednak tak straszne, że trudno w nie uwierzyć.

się przed nieznanym. Ten, przelknąwszy trunek, mówi szybko, zdyszany głosem

- Witajcie. Jestem mistrz Jaskier, poeta, pewnie o mnie słyszeliście. A jak nie, to usłyszycie. Nieważne. Jest wojna, wojna! Uciekajcie co sił! Przez góry przepawiły się obce wojska, idą z południa, powiadają, że to armia wielkiego cesarstwa, Nilfgaardu. Są ich tysiące, zakute w żelazo i odziane w czerń. Nie dają pardonu, wszystkich biorą pod nóż, kobiety, dzieci... W dolinie Marnadału zastąpiła im drogę królowa, bitwa trwała cały dzień. Klęska, wielka klęska! Król Eist zabity, Calanthe skłuta pikami, powiadają, że też nie żyje. Nilfgaard wali na północ, prosto ku nam! Lada chwila tu będzie, spójrzcie na południe, tam pewnie już widać łunę! Wojna, wojna! Uciekajcie, ratujcie życie! Kto może, wali do Cintry. odgrodzić się murami miasta i bronić, to jedyna szansa. Choć, du, powiedziałam!

Mężczyzna jest wyraźnie przerażony, raczej trudno podejrzewać go o kłamstwo. Niedowiarków przekona czerwona łuna, jeszcze niewielka, choć dobrze widoczna na tle nocnego nieba.

Bazarzu, jak zapewne zauważyłeś, skonfrontujesz graczy z jedną z głównych postaci wiedźmińskiej Sagi. W zaistniałej sytuacji bohaterowie raczej nie zdołają pogawędzić z Jaskrem. Poeta szybko wskoczy na konia i ruszy dalej w noc, ku Cintrze. Miejmy jednak nadzieję, iż możliwość spotkania oko w oko z samym Niezrównanym, wynagrodzi im ową niedogodność...

Cny Bazarzu! Pamiętaj też, iż nie wolno Ci dopuścić do zabicia lub poważnego zranienia Jaskra przez członków hanzy — no, chyba że masz zamiar stworzyć własną, alternatywną wizję dalszych dziejów Kontynentu.

Goście karczmy, usłyszawszy przerażające wieści, zaczną w popłochu zbierać się do drogi. Kto może, siada na wierzchowce, albo zaprzęga konie do wozu i rusza na północ. Nawet karczmarz zostawia szynkwę i pędzi pakować swój dobytek.

Bardzo możliwe, że ktoś skorzysta z ogólnego harmidru i wprowadzi konie hanzy...

Oblicza wojny

Gdy bohaterowie ponownie zjawią się na szlaku, świat wyglądać będzie już inaczej. Trakty zapchane są wojskiem i uciekinierami. Ponurzy, brudni i często pokaleczeni wojacy,

co sił pędzą ku stolicy. Nie chcą rozmawiać, na ich twarzach widać tylko zmęczenie i gniew. Szybko toczą się wozy, na których siedzą i leżą ranni: obwiązani zakrwawionymi szmatami, jęczący, zwykle tępo spoglądający przed siebie. Albo na kikuty rąk i nóg.

Na twarzach spieszących się cywilnych uciekinierów widać głównie strach. Wściekli woźnice smagają batami końskie zady, choć nieszczęsne zwierzęta i tak nie mogą przyspieszyć na zapchanym wozami gościńcu. Liczni piesi kurczowo trzymają swoje tobołki, ciągną wózki. Oblicza niektórych nie wyrażają już nawet strachu - są puste i bez wyrazu, jak u lalek. Spostrzec można to przede wszystkim u sztywno idących kobiet, których uda plami zakrzepła krew.

Od uciekinierów również trudno cokolwiek wyciągnąć, zbyt są przerażeni i załamani. Szczególnie uparci bohaterowie dowiedzą się jednak, że ten kraj jeszcze nie widział równie okrutnej wojny. Nilfgaard idzie szeroką ławą, dosłownie kosząc wszystko na swojej drodze. Kto nie umknie na czas, idzie pod nóż. W zdobytych miasteczkach i zajętych wsiach Czarni dopuszczają się niewyobrażalnych okrucieństw.

Luna na południu jest coraz większa, jaśniejsza. Widać ją nawet za dnia. Unoszą się nad nią kłęby czarnego dymu, przesiąkniętego obrzydliwym zapachem palonego ciała.

Gdy zapada noc, luna barwi szkarłatem całe południowe niebo. Wiatr niesie ze sobą słabe, lecz upiorne echo dobiegających stamtąd krzyków i jęków. Wojna jest blisko i zbliża się z każdą chwilą. Dlatego po zmierzchu potok ludzi nie zatrzymuje się ani nie rozpięcha na boki. Strach dodaje sił. Nocą jednak wszyscy jakby ścieśniają na gościńcu. Przyczyna jest prosta - w czas wojny wszelkie potwory mają prawdziwe używanie. Ghule nażerają się wisielcami, jednak nie gardzą też świeżym mięsem. Wilkołaki, przerazy i wszelkie okropieństwo czające się na pustkowiach także chętnie porywają samotnych ludzi.

Wszyscy lękają się też nilfgaardzkich podjazdów. Jak czas pokaże, słusznie...

Stanie się to jeszcze tej samej nocy, zanim awanturnicy zdolają oddalić się od kordonu. Stanie się nagle i gwałtownie.

Najpierw będzie tętent koni i szczęk stali, zbliżający się z obu stron drogi, szybko, coraz szybciej. Potem będą jeźdźcy w czarnych płaszczach, z dobytymi mieczami, wrzeszczący jak stado upiórów. A potem będzie już za późno.

Nilfgaardzki podjazd zwali się na uciekinierów z dwóch stron drogi, zamykając ich w pancernych kleszczach. Zbrojni sieć będą gdzie popadnie, mordując, trując, miażdżąc...

Świst miecza - i jakiś starzec trzyma się za rozplątany brzuch. Kolejny świst miecza - kobieta z małym dzieckiem na rękach chwije się, po chwili głowa spada jej z ramion. Błysk ostrza - woźnica pada pod koła, na wylot przeszyty włócznią.

Nilfgaardzcy starają się odciąć część kolumny, otoczyć ją żelaznym kołem. Świszczą arkany - widać Czarni potrzebują niewolników.

Hanza zostaje rozdzielona. Część wpada w pułapkę, otoczona zbrojnymi; resztę uciekającą w panice tłum poniesie hen, traktem. Co robić? Ratować skórę! Ale jak? I jak ocalić towarzyszy?

I znów możliwości jest wiele, a oto nasze podpowiedzi:

- Można zaatakować Nilfgaardczyków od tyłu. Zbrojni zamykający okrażenie są przekonani że za plecami mają tylko bezbronnych uciekinierów, a nie gotową na wszystko hanzę. Jeśli bohaterowie uwięzieni w pułapce i ci pozostali na zewnątrz połączą swe siły, mają spore szanse na przerwanie pierścienia.
- Można także pogalopować co sił tam, gdzie drogą winno maszerować wojsko. Potrwa to długo, jednak istnieje szansa, że żołnierze zdolają przybyć z odsieczą.
- Nie wszyscy uciekinierzy są całkiem bezbronni. Wielu z nich potrafi się bić, wielu nienawidzi Nilfgaardczyków tak mocno, że gotowi są rzucić się na nich z gołymi pięściami. Bohater o odpowiedniej charyzmie może zdołał przekonać ich do stawienia Czarnym większego oporu (stanowczo odradzamy sprawdzanie tego za pomocą rzutów). Pewnie w trakcie walki zginie mnóstwo uciekinierów, ale Nilfgaardzcy będą musieli się wycofać, przytłoczeni liczebną przewagą wroga.

Najprawdopodobniej wszystko skończy się ogólnym chaosem i harmidrem. Kolumna uciekinierów w końcu rozbiegnie się na wszystkie strony. Nasi bohaterowie po raz kolejny znajdą się wśród cintryjskich pól, zagubieni i poranieni. Nie wiadomo już, gdzie swoi, a gdzie wrogowie... Nilfgaardzcy mogą być wszędzie, tym bardziej, że luny pożarów pojawiają się też na wschodzie i zachodzie.

Trudno szukać swoich, a łatwo natknąć się na wraże podjazdy. Jeszcze łatwiej zaś ujrzeć takie oto rzeczy (ich wybór pozostawiam Tobie, Bazarzu):

- Trakt zasłany trupami. Jak okiem sięgnąć, na gościńcu leżą zmasakrowane ciała mężczyzn, kobiet, dzieci. Mają rany od mieczy, włóczni, poderżnięte gardła. Widać jakąś grupą uciekinierów zupełnie nie miała szczęścia...
- Zgliszcząca domu, wewnątrz spopielone zwłoki: cała rodzina, w tym małe dzieci...
- Puste i ciche obejście, przy nim studnia. A w studni pełno nagich zwłok.

Didaskalia

- Zanim przedstawisz graczom oblicza wojny, obejrzyj fragmenty filmów, przedstawiających jej chaos i okrucieństwa. Będzie Ci łatwiej bając, jeśli po prostu opowiesz graczom to, co widziałeś na ekranie, oczywiście ubierając to w kostium wiedźmińskiego świata.
- Walkę z nilfgaardzkim podjazdem przedstaw jako walkę z postaciami drugoplanowymi. Jednak jeśli hanzę napadnie jakiś potwór, użyj pełnych reguł.
- Graczom, „wędrującym” po ogarniętym wojną kraju daj poczuć tę wędrówkę. Dużo i barwnie opowiadaj im o tym, co widzą, co pewien czas wstrząsaj ich walką, przedstawiając ją w rozbudowany, opisowy sposób. To, co widzą, opisz tak, aby zdawało im się, że wszędzie czają się wrogowie, a wszystko kryje w sobie jakiś przerażający sekret. Makabryczne widoki opisz dokładnie, w sposób pełen naturalizmu. Nie szczędź grupie żadnego strasznego szczegółu.

- Stratowane pola, zasłane trupami ludzi i koni.
- Ścieżka, po jej obu stronach stoją rzędy pali z ponabijanymi ludźmi. Niektórzy jeszcze żyją i upiornie jęczą, wzywając śmierci.

W swym okrucieństwie możesz dodać, cny Bazarzu, kilka elementów jeszcze budujących grozę tej okropnej wojny. Wiedz bowiem, że masy trupów przywabiają wszelkie potwory, głównie padlinożerców, które nie pogardzą też świeższym mięsem. Wojna przywabia też masy bestii w ludzkiej skórze. Rozmaici maruderzy i szabrownicy pewnie krążą po wsiach, rabując i gwałcąc. Możliwe więc, że nasi bohaterowie zostaną przez nich zaatakowani, albo też ujrzą, jak grupa bandytów napada jakąś sadybę.

Nie można zapominać o krążących po okolicy nilfgaardzkich wojskach, groźniejszych od stada demonów. Zapewne nie raz awanturnicy będą przed nimi zmykać, może też nie raz się z nimi zetną. Tak miną trzy dni...

Gerylasi

Hanżę, blakającą się po mordowanej Cintrze, ogarnie wreszcie oddział zbrojnych. Ogarnie tak, iż nasi bohaterowie nie będą mieli szans na ucieczkę. Stanie się to pewnie między porośniętymi lasem pagórkami albo w jakimś leśnym parowie. Szczęśliwie dla bohaterów, nie są to Nilfgaardczycy, ani żadni maruderzy. Choć i tak nie wyglądają na osoby o dobrych zamiarach.

64

To grupa kilkunastu konnych, zbrojnych w miecze, włócznie i kusze - z których właśnie mierzą w naszych wędrowców. Odziani są w przeszywanice i hełmy. Na zbroje ponarzucają tuniki z cintryjskimi lwami, brudne i postrzępione. Cintryjskie godło widnieje też na pokrwawionej i podziurawionej chorągwi, dzierżonej przez jednego z nich.

Twarze wojowników są twarde, zacięte. Widać, że to ludzie, co wiele już przeszli i na wiele ich stać. To partyzanci, zebrani z rozbitych przez Nilfgaard oddziałów, zdecydowani do końca prowadzić walkę przeciw najeźdźcy.

Jeden z jeźdźców, ponury, jasno- i długowłosy wśczech, szorstko odezwie się do awanturników, nakazując im złożenie broni. Jest wysoce nieuprzejmy, jednak zapytany, kto zacz, przedstawi się jako Ebenezer Goya, kapitan wojsk cintryjskich. Wzywa bohaterów do złożenia oręża. Z jego słów jasno wynika, że uważa naszą dzielną hanżę za grupę dezerterów i bandytów. A tych, jak wiadomo, od razu się wiesz...

Bohaterowie będą musieli więc szybko i gęsto się tłumaczyć. W jaki dokładnie sposób, pozostawiamy już ich pomyślności. Bazarzu! Jeżeli rzeczywiście w sensowny sposób próbują udowodnić swą niewinność, nie daj ich zabić. Niech jednak srodze się namęczą i nieźle przestraszą, bo Goyę bardzo, ale to bardzo trudno przekonać.

Jeśli jednak nie podejmą żadnych kroków, nie wahaj się rękami gerylasów powiesić ich na najbliższym drzewie. A jeżeli zdecydują się na walkę z ludźmi Goi, zapewne skończą naszpikowani beltami. Cóż, mamy wszak czas pogardy...

Przyjmijmy jednak, że naszej hanży uda się przekonać kapitana. Jednak nie puści on bohaterów wolno, o nie. Potrzebuje

ludzi i broni. Każdy członek hanzy otrzyma brudną, zakrwawioną tunikę z lwami i dowie się, że właśnie został żołnierzem wojsk królowej Calanthe, ocalałym z bitwy w marnadalskiej dolinie. Jeśli bohaterowie nie mają własnych wierzchowców, dostaną też konie po zabitych partyzantach.

Propozycja Goi jest oczywiście nie do odrzucenia. Prawdopodobnie awanturnicy spróbują zdezerterować przy najbliższej okazji, jednak w miarę możliwości zniechęć ich do tego. Nowi towarzysze broni, w stosunku do hanzy burkliwi i nieufni, będą mieli na nią baczenie. Oczywiście, nikt tu niczego nie zabrania. Jednak bohaterowie, uciekając ze służby, liczyć muszą się też z tym, że teraz groźni dla nich będą nie tylko Czarni, ale i Cintryjczycy... Co gwałtownie obniży szanse wydostania się z ogarniętego pożoga kraju.

Goya to twardy, burkliwy człowiek. Jest jednak sprawiedliwy i odważny; to dowódca, którego podwładni uwielbiają. Nawet u raczej niechętnych mu bohaterów powinien wzbudzić szacunek - a może nawet wojenny zapal.

Ebenezer wie, że już prawie wszystko stracone. Jest jednak żołnierzem i nie poddaje się do końca. Nikt wszak nie zwolnił go z przysięgi. Ochronę monarszej rodziny ma za swój święty obowiązek. Postanawia więc przebić się do Cintry, aby godnie bronić królowej Calanthe i jej córki, następczyni tronu, księżniczki Cirilli. Wie, że misja to prawie samobójcza, jednak nie dzieli się tymi myślami z podkomendnymi. Zrezygnuje, iż oni myślą to samo.

Wkrótce po wcieleniu awanturników do swego oddziału, Goya poderwie żołnierzy do ostatniego, szaleńczego galopu - ku stolicy, ku Cintrze.

Rzeź Cintry

Minie trochę więcej niż dzień, a galop skończy się równie nagle, jak się zaczął, na szczycie urwistego wzgórza. U stóp naszych bohaterów rozciąga się Cintra...

A właściwie to, co z niej zostało. Tam, gdzie jeszcze tak niedawno stało piękne miasto, największy port Południa, jest tylko morze ognia, potworne, huczące, zasnuwane kłębam czarnego dymu. Gdzie stały dumne pałace, piękne kamienice, pełne spichrze, panują pożoga i śmierć. Palą się wspaniałe parki, opiewane ustami wielu poetów. Palą galerie i muzea pełne bezcennych dzieł sztuki. Czuć smród spaleniźny, słodki, wywołujący mdłości, twarze i ubrania pokrywa warstwa tłustej sadzy.

Miasto jest praktycznie zdobyte. Tylko stołb zamku zdaje się wolny od wroga... Tak, jeszcze powiewa na nim cintryjska flaga. Ale tylko na nim...

Goya rozkazuje zsiąść z koni. Wokół aż roi się od Nilfgaardczyków, nawet stąd widać karne czworoboki wojska, maszerujące w pobliżu grodu. Przez trzask płomieni dobiegają komendy wydawane w obcym języku, rżenie koni, jakieś krzyki.

Goya postanawia przebić się do miasta. Jest gotów na śmierć, ale nie chce ginąć bez sensu, szarżując przez nilfgaardzką blokadę. Ukrywa oddział w pobliskim zagajniku i zwołuje naradę. Jej celem jest zastanowienie się, jak dostać się do Cintry, do królewskiego zamku.

Naradę tę rozpoczyna płomiennym przemówieniem. Mówi o honorze, obowiązku i umiłowaniu wolności. Nawołuje do walki z bestiami, które tak okrutnie zraniły rodzinny kraj. Członkowie hanzy, którzy zdążyli już pewnie napatrzeć się na nilfgaardzkie okrucieństwa, także winni poczuć się nim podbudowani. Zachęcenie do walki z potworami, którzy zamienili piękną Cintrę w piekło. I mogą w piekło zmienić też ich rodzinne strony.

Podczas narady wypowiedzieć może się każdy, choć to pewnie głównie nasi bohaterowie zabłysną intelektem i pomysłami. I zapewne koniec końców to oni poprowadzą gerylasów do płonącego grodu.

A oto jak mniej więcej przedstawia się sytuacja wokół i w samej Cintrze. Gwiazdką (*) poprzedzone są rzeczy, które poznać można dopiero na miejscu, raczej nie wiadomo o nich w trakcie narady (chyba, że ktoś wpadnie na pomysł, by wysłać niewielki zwiad).

- Oczywiście, najłatwiej wślizgnąć się do Cintry nocą.
- Miasto płonie, hasają po nim bandy żoldactwa.
- Cintrę otaczają obozy Nilfgaardczyków i maszyny oblężnicze. Wszędzie kręcą się żołnierze. (*) Brak jednak okopów, albo szczególnie gęsto rozstawionych posterunków. Miasto zdobyto prawie z marszu, wrogowie czują się bezkarni i rozochoceni sukcesem. Większość wojska zajęta jest łupieniem miasta i obleganiem donżonu.
- (*) W nilfgaardzkich obozach sporo jest cywili, głównie służby i pacholków.
- W murach widać wiele wyłomów.
- Cały czas stoi brama portowa, choć podjeżdża pod nią taran.
- Kanały łączące miasto z rzeką przecinają mury, wpływając do miasta. Poprzegradzane są kratami i łańcuchami, ale nie tak, by nie dało się prześlizgnąć. Można także spróbować wpłynąć do miasta, nurkując. Albo udać pływające po wodzie trupy, których zresztą немало

Przyjmijmy, że hanzie i gerylasom, z napiętymi jak postronki nerwami i wstrzymanym oddechem, uda się wreszcie przedrzeć między domy. Jednak nie wszystkim - kilku partyzantów zginie, być może dlatego, aby umożliwić bezpieczne przejście swoim towarzyszom.

Trudno opisać całą grozę, jakiej bohaterowie doświadczą w Cintrze. Przede wszystkim jest gorąco, gorąco od pożarów, których blask wręcz oślepia. Gęsty dym dusi, szczypie w oczy. Po ulicach biegają ludzie, wojskowi i cywile, co dziwne w ogóle nie zwracając uwagi na naszych bohaterów. Jednych zaślepia żądza mordy, drugich paniczny strach. Ze wsząd dobiegają krzyki, nawoływania i wycie - nieludzkie, choć dobiegające z ludzkich gardel. Ulice zasłane są zmasakrowanymi trupami, splecionymi ze sobą w śmiertelnych uściskach. Oto co, między innymi, ujrzą struchlali awanturnicy i co im się przytrafi.

- Nieszczęśnicy uwięzieni na ostatnich piętrach płonących kamienic skaczą, wołając szybką śmierć od powolnego smażenia się w ogniu.
- Ulicami biegają palący się i wrzeszczący ludzie, ścigani przez konnych w czarnych płaszczach.
- Inni konni tratują tłum Cintryjczyków. Wyraźnie widać, jak pod kopytami pękają ludzkie czaszki.

- Na głowy bohaterów znienacka wali się dom. Ci, co nie uchyla się przed gruzem (test *uniku* o ST 3), otrzymują k6 ran. W zamieszaniu bohaterowie gubią gerylasów. Już nigdy ich nie spotkają...
- Osamotnieni bohaterowie zostają otoczeni przez grupę Nilfgaardczyków i razem z grupą Cintryjczyków zapędzeni pod ścianę. Czarni napinają kusze, celują w skazańców... Dowódca podnosi rękę... Jednak zanim ją opuści, na Nilfgaardczyków wpada grupa wojska w cintryjskich barwach. Wylatuje tylko kilka bełtów, które uderzają tuż obok struchlałych bohaterów.
- Wybawiciele zbierają wszystkich zdolnych do noszenia broni (w tym hanzę) i prowadzą ich na pobliską barykadę, między dwoma zrujnowanymi kamienicami. Tam awanturnicy odpierają kilka ataków nilfgaardzkiej piechoty, aż wreszcie obrońców rozprasza szarża grupki konnych, wskazujących na barykadę.
- Walczący ratują się wskazując na dachy domostw i goniąc po nich. Nie jest łatwo wdrapać się na szczyt kamienicy, jeszcze trudniej utrzymać równowagę na palącym się i zapadającym dachu, trudno przeskoczyć przerwy między domami. A w powietrzu wkrótce robi się aż gęsto od wrażliwych strzał.
- W trakcie biegu po dachach bohaterowie widzą płonącą uliczkę, a w niej małą dziewczynkę, leżącą w błocie obok powalonego konia. Dziewczynka ma jasne włosy. Szybko zbliża się do niej Nilfgaardczyk w zamkniętym hełmie ozdobionym parą wielkich skrzydeł. Potem widok przysłania kłęb dymu, a nieustępliwi wrogowie nie pozwalają zatrzymać się na dłużej...

Wkrótce po ostatnich z przedstawionych wydarzeń buchnie wieś, że donżon zdobyty, królowa, księżniczka Grilla, wszyscy dzielni rycerze, którzy bronili jej do ostatka, nie żyją.

Faktycznie, na zamku nie widać już cintryjskiego sztandaru...

Wszystkich, którzy jeszcze towarzyszą bohaterom, ogarnia zwątpienie i rozpacz. Koniec ze szczytnymi ideałami, pora ratować własne życie. Taka pora przychodzi też dla hanzy - a może już drużyny? To dziwne, ale tę część przygody, która

Didaskalia

- Jako wzorem mowy Goi, posłuż się przemówieniem Wallace'a przed bitwą pod Stirling, wygłoszonym w filmie *Braveheart - Waleczne serce*.
- Opisując pożar i rzeź Cintry, oświetl pokój czerwonym światłem, albo zapal mnóstwo świec — tak, aby oddać blask trawiących miasto płomieni.
- Mówiąc o masakrze, krzycz, biegaj. Wołaj głosem mordowanych ludzi, nie wahaj się odgrywać poszczególnych ofiar.
- Po zakończeniu przygody włącz muzykę (najlepiej piosenkę) nastrojem pasującą do klimatu opowieści i nastroju twojej grupy (oby ponurego). Da to efekt „napisów końcowych” gawędy. Mając ową muzykę w tle, możesz opowiedzieć o dalszych losach hanzy (ostatnie akapity głównego tekstu przygody).

w trakcie gawędy zajmie pewnie sporo czasu, w tym miejscu wypada przedstawić zwięzłymi słowy.

Po prostu, najłatwiej wyjść z Cintry w sposób, jaki się do niej weszło. Co wcale nie oznacza, że zadanie to nie niesie ze sobą ryzyka, napięcia, chowania się w ostatniej chwili przed wrogiem. Do końca hanza nie może być pewna swego. Do końca...

Po nerwowej wędrówce przez płonące miasto, zapewne okraszanej kilkoma potyczkami z nilfgaardzkimi żołdakami, hanzie uda się pewnie wydostać z cintryjskiego grodu. Jej członkowie będą pewnie poranieni, obdarci i przerażeni widzianymi okropnościami. Przed nimi jeszcze daleka droga i wiele groźnych przygód. Do granic płonącego królestwa jeszcze daleka droga, a i wkrótce przecież wojska cesarstwa ruszą za Jarugę, na Brugge, Temerię, Dolne Sodden, Zarzeczce. Pewnie bohaterowie wpadną jeszcze w niejedne tarapaty, nie raz też dowiodą swojego męstwa. Niewykluczone, że któregoś dnia dzielnie staną pod Soddeńskim Wzgórzem... Ale to już temat na zupełnie nową opowieść.

I jeszcze coś. Kiedyś hanza zapewne pozna dalsze losy Ebenezera Goi. Śmiałowie dowiedzą się, że dzielny kapitan zginął wraz ze wszystkimi gerylasami, do końca broniąc swej królowej. Ciekawe, iż wśród poległych bohaterów wymienia się też członków naszej drużyny...



Charakterystyki postaci tła

Cintryjski gerylas

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

Żywotność: 26 (7/14/20/26)

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 2

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/4/3

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

Zbroja: Przeszywanica (1), hełm (2).

Broń: Miecz (k6+6), długa włócznia (2k6+6), kusza ręczna (3k6).

PW: 14

Wybrane umiejętności: Hazard 1, jeździectwo 1, taktyka 1, zimna krew 1.

Ebenezer Goya

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

In: 3 Og: 1 Wo: 4

Żywotność: 29 (8/15/22/29)

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 2

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/5/3

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

Zbroja: Kolczuga i przeszywanica (3), hełm (2).

Broń: Miecz (k6+8), kusza lekka ręczna (3k6).

PW: 22

Manewry w walce bronią: Cięcie/pchnięcie, parada, patinado, tempo.

Wybrane umiejętności: Dowodzenie 3, geografia 3, jeździectwo 2, taktyka 2, przemawianie 4, taktyka 3, zimna krew 2.

Nilfgaardzki konny

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

In: 2 Og: 2 Wo: 2

Żywotność: 29 (8/15/22/29)

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 2

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/5/3

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

Zbroja: Przeszywanica i płytowa (4), tarcza (2/1), hełm (2).

Broń: Miecz (k6+8), długa włócznia (2k6+8).

PW: 18

Manewry w walce bronią: Cięcie/pchnięcie, finta, imbroccato, parada, riposta.

Wybrane umiejętności: Jeździectwo 4, taktyka 1, zimna krew 2.

Nilfgaardzki piechur

Użyj charakterystyki cintryjskiego gerylasa, wyjąwszy:

Zbroja: Kolczuga i przeszywanica (3), nagolennice i karwasze (3 - tylko na nogach i przedramionach), hełm (2), pa-węż (3/2).

Broń: Miecz (k6+6), długa włócznia (2k6+6); niektórzy piechurzy zamiast włóczni mają kusze typowe (4k6)

Nilfgaardzki zwiadowca

Użyj charakterystyki nilfgaardzkiego konnego, wyjąwszy:

Zbroja: Przeszywanica i brygantyna (4), hełm (2)

Broń: Miecz (k6+8), kusza ręczna (3k6)

Manewry w walce wręcz: Blok, cios pięścią, kombinacja ciosów, kopnięcie, pochwycenie.

Wybrane umiejętności: dodaj zastraszanie 3, zbieranie informacji 3.



Wiek

Płeć

Wzrost

Oczy

Waga

Włosy

Gracz

Imię

Rasa

Cechy Ciała

Kondycja	()	Empatia	()	Zreżność	()	Znaki wiedźminskie	()
Pływanie	()	Nasłuchiwanie	()	Charakteryzacja	()	Zwinność	()
Wigor	()	Polowanie	()	falszowanie	()	Akrobatyka	()
Poruszanie	()	Przeszukiwanie	()	Modlitwy	()	Gibkość	()
	()	Rzucanie	()	Magia	()	Jeździectwo	()
Sila	()	Spostrzegawczość	()	Rzeźanie mieszkań	()	Łowozenie	()
Górnictwo	()	Strzelanie	()	Unieszkodliwianie	()	Rybołówstwo	()
	()	Tortury	()	pułapek	()	Skradanie	()
Zmysły	()	Tropienie	()	Walka bronią	()	Wspinaczka	()
Czytanie z ruchu	()	Unik	()	Walka wręcz	()		()
warg	()	Widzenie w ciemności	()	Włamywanie	()		()

Cechy Ducha

Intelekt	()		()		()	Rozmawianie	()
Alchemia	()		()		()	Zastraszanie	()
Astrologia	()		()	Zbieranie	()		()
Cwaniactwo	()	Modlitwy	()	informacji	()	Wola	()
Czytanie i pisanie	()	Magia	()	Zeglarstwo	()	Dociekliwość	()
	()	Przetwarzanie	()	Znaki wiedźminskie	()	Koncentracja	()
Ekonomia	()	Szacowanie	()		()	Kupiectwo	()
Geografia	()	Taktyka	()	Oglada	()	Przekupstwo	()
Hazarg	()	Uzdrowianie	()	Dowodzenie	()	Przenikliwość	()
Języki	()	Wiedza	()	Dyplomacja	()	Szelmowstwo	()
	()		()	etykieta	()	Zimna krew	()
	()		()	Przemawianie	()		()

Rzemiosło

Sztuka

Występy

Przeszłość

Szkic Bohatera

Azbrojenie

Broń	Poziom umiejętności	Obrażenia	Zasięg (B/S/D)
			(/ /)
			(/ /)
			(/ /)
			(/ /)
Zbroja			

Czary/Modlitwy/Znaki:

Manewry:

Wady:

Zalety:

Osobowość Honor () Przygoda () Reputacja ()

Punkty osobowości:

Niewykorzystane ()

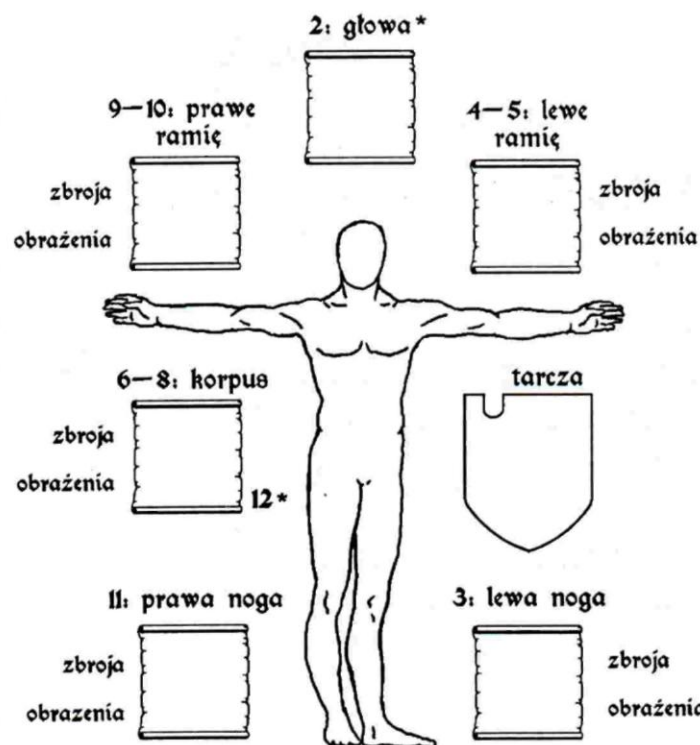
Wykorzystane ()

Przeznaczenie:

Wprawa Niewykorzystane () Wykorzystane ()

Walory:

Punkty mocy () Punkty walki ()



* trafienie krytyczne

Szybkość marszu (km)

Udźwig (kg)

()

()

Szybkość w walce
(m)

Udźwig
maksymalny (kg)

()

()

Żywotność i stany zdrowia

Obrażenia: () zdrowy ()

poobijany pokaleczony umierający

()

()

()

Obrona

fizyczna:

magiczna:

Modyfikator ()

Modyfikator ()

Dystans ()

Czary ()

Broń ()

Modlitwy ()

Wręcz ()

Znaki ()

WIEDŹMIN

— gra wyobraźni —

Towarzyska gra wyobraźni oparta na dziełach
ANDRZEJA SAPKOWSKIEGO.

WIEDŹMIN: GRA WYOBRAŹNI

to sposób przeniesienia się na Kontynent i przeżycia przygód,
o których pomarzyć mógłby nawet Geralt!

To zabawa, przy której wraz z przyjaciółmi spędzisz wiele godzin!

To sposób na wakacyjną nudę i zimowe wieczory!

Trzymasz w ręku pierwsze rozszerzenie gry „Wiedźmin”,
zaliczane do Biblioteki Białego Wilka.

Znajdziesz tu obszernie informacje o cesarstwie Nilfgaardu (w tym jego mapę!), kalendarium wydarzeń pięcioksięgu oraz uzupełnienia zasad. Poza wadami i zaletami dowiesz się z kart tego dodatku o walorach, które obdarzą Twoją postać niezwykle mocami.

Poznasz również tajemniczych czujnych i, być może, zdobędziesz zupełnie nowe czary oraz modlitwy. Wojowników i wiedźminów zaś z pewnością zainteresują niesamowite manewry. A dla Bazarzy mamy zupełnie inną gratkę: opowieść, której akcja ociera się o wyniszczające wojny z Nilfgaardem.



Biblioteka
Białego
Wilka



01

Prawa do gry fabularnej
WIEDŹMIN: GRA WYOBRAŹNI
należą do wydawnictwa MAG.

#WDCZP

Cena: 39 zł

ISBN 83-87968-99-4



9 788387 968991

