

New RPG Order

Prezentuje

7th Sea – Przewodnik Mistrza gry



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Korekta.....: shohei
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 260
Rozdzielczość.....: 2415x3470
Wydawnictwo.....: Wolf-Fang
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2004
Data release'u.....: 2009.02.25

Opis:

'7th Sea' to przygodowa gra fabularna, osadzona w świecie muszkieterów, piratów, tajnych stowarzyszeń i intryg politycznych. Wszystko, czego potrzeba do jej poprowadzenia, zawarto w niniejszym tomie.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu 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.

7th Sea



Przewodnik Mistrza Gry
~1668~

Odkryj Nowy Świat.



ALDERAC ENTERTAINMENT GROUP oraz WOLF-FANG przedstawiają • 7TY SEA •
w rolach głównych DAVID LERI • TERESE NIELSEN • WILLIAM O'CONNOR oraz JIM
CALLAHAN • THOMAS GIANNI PAUL (Prof.) HERBERT • SCOTT JAMES • PATRIC
KOCHAKJI • RAVEN MIMURA RAMON PEREZ • TIM PETERSON • MICHAEL

PHILIPPI R. E. SNYDER i MARCELO FIGUEROA jako El Vago

montaż D. J. TRINDLE • kostiumy CRIS DORNAUS

scenografia KEVIN SANBORN • ERIC VAUBEL • CRAIG ZIPSE

oprawa graficzna STEVE HOUGH

koordynacja kaskaderka DAVE WILLIAMS i KEVIN WILSON muzyka JIM PINTO

producenci wykonawczy DAVID SEAY • MAUREEN YATES • JOHN ZINSER

scenariusz PATRICK KAPERA • REE SOESBEE • ROB VAUX

produkcja JENNIFER WICK reżyseria JOHN WICK

WWW.7THSEA.COM

WWW.WOLF-FANG.PL





Twórcy

Autorzy

Kierownictwo artystyczne/Tekst
Jennifer Wick i John Wick

Współautorstwo
Kevin Wilson

Materiały dodatkowe

Marcelo Figueroa, Patrick Kapera, Jim Pinto,
Ree Soesbee, Rob Vaux, Dave Williams

W oparciu o mechanikę autorstwa
Dave Williamsa i Johna Wicka

Okładka
Dave Leri

Projekt graficzny
Cris Dornaus i Steve Hough

Ilustracje
Ramon Perez, Jim Callahan, Cris Dornaus

Mapa Thei
Craig Zipse

Plany budynków
Eric Vaubel

Redakcja

D.J. Trindle, Janice Sellers i Rob Vaux

Redaktor linii
Rob Vaux

Wersja polska

Przekład

Tomasz Z. Majkowski, Tomasz F. Misiorek

Redakcja
Małgorzata Jarczyk

Skład
Magdalena Majkowska – Tracz

Korekta
Marta Komornicka, Michał 'Puszon' Stachyra

Opracowanie techniczne
Marcin Oracz

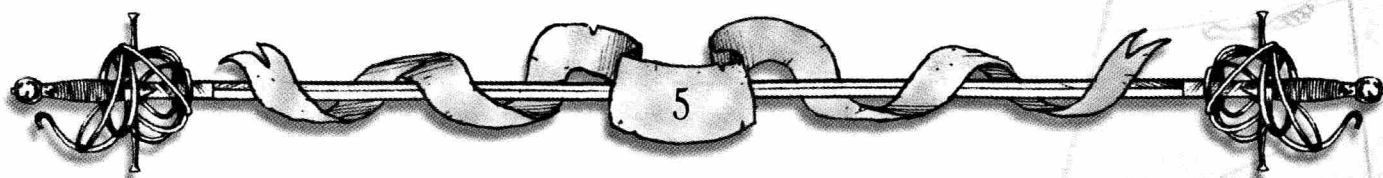
Wsparcie merytoryczne
Jakub T. Janicki

Produkcja
Marcin Podsiadło



Spis Treści

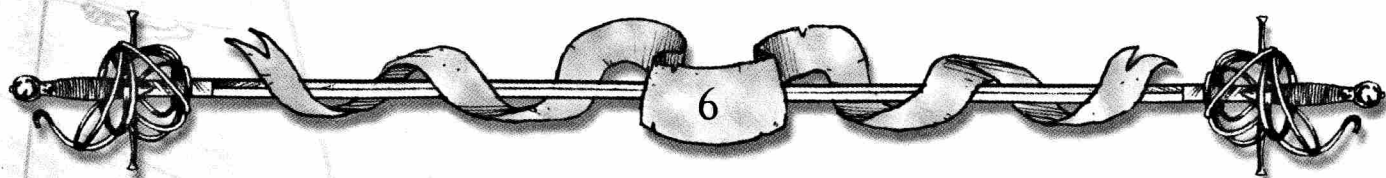
Thea	9	<i>Vestenmannavnjarscy Bohaterowie Niezależni</i>	100
Wprowadzenie	10	Vodacce	101
Punkt widzenia: Archeologista	11	<i>Vodacciańscy Bohaterowie Niezależni</i>	113
Daleka kuzynka Europy	12	Bractwo Wybrzeża	117
<i>Co to jest Restauracja?</i>	12	<i>Piraccy Bohaterowie Niezależni</i>	118
<i>Nacje</i>	12	Kościół Watykański	121
Avalon	13	<i>Inkwizycja</i>	121
<i>Avalon</i>	13	<i>Wielkie pytania</i>	121
<i>Inlandia</i>	19	Tajne Stowarzyszenia	125
<i>Szocja</i>	25	Łotr	131
Sidhe	28	Punkt widzenia: Kupiec	132
<i>Pierwsze wrażenie</i>	29	Punkt widzenia: Arystokrata	132
<i>Dwory</i>	30	Wprowadzenie	133
<i>Pospólstwo</i>	30	Opcjonalne zasady tworzenia bohatera	133
<i>Maniery</i>	30	Kolejne 100 punktów	134
<i>Jak zwracać się do Sidhe</i>	30	Cechy	135
<i>Sidhe i Glamour</i>	31	Umiejętności i Biegłości	136
<i>Przesady związane z Sidhe</i>	31	<i>Falszerstwa</i>	136
<i>Avalońscy Bohaterowie Niezależni</i>	32	<i>Głód</i>	136
Castille	35	<i>Hazard i Oszukiwanie</i>	136
<i>Castilliańscy Bohaterowie Niezależni</i>	45	<i>Kombinowanie</i>	137
Eisen	48	<i>Pływanie</i>	137
<i>Eiseńscy Bohaterowie Niezależni</i>	58	<i>Przetrawianie</i>	138
Montaigne	62	<i>Sekretne znaki</i>	138
<i>Montenscy Bohaterowie Niezależni</i>	73	<i>Tresura</i>	138
Usuria	77	<i>Wycena</i>	139
<i>Usuryjscy Bohaterowie Niezależni</i>	87	<i>Wykorzystywanie trucizn</i>	140
Vendel • Vestenmannavnjar	91	<i>Zarządzanie ziemią</i>	140
<i>Vendelscy Bohaterowie Niezależni</i>	98	<i>Żeglowanie</i>	141





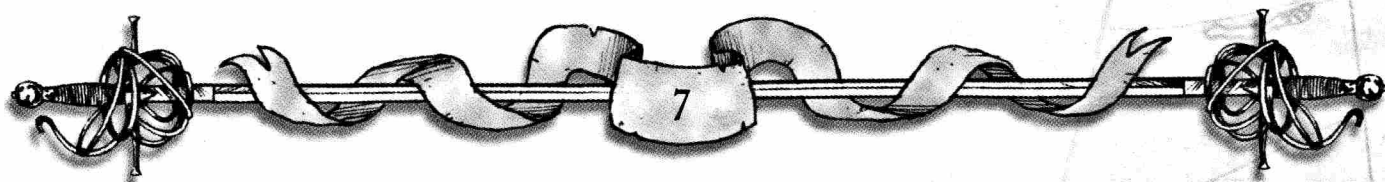
7th Sea

<i>Testy Wiedzy.</i>	142	<i>Gonitwy.</i>	178
<i>Wiara.</i>	142	<i>Ustalenie dystansu.</i>	178
<i>Arkana Łotrów.</i>	143	<i>Broń palna podczas gonitwy.</i>	178
<i>Wady.</i>	143	<i>Za nim!</i>	178
<i>Przewagi.</i>	147	<i>Nieprzewidziane zdarzenia podczas gonitwy.</i>	179
<i>Zalety.</i>	150	<i>Kości Dramy.</i>	181
<i>Bestiariusz.</i>	153	<i>Lęk.</i>	183
Drama.	165	<i>Nieprzytomni.</i>	183
<i>Punkt widzenia: Żeglarz.</i>	166	<i>Podbicia.</i>	183
<i>Wprowadzenie.</i>	166	<i>Pogoda.</i>	184
<i>Bitwy.</i>	167	<i>Interwencja MG.</i>	184
<i>Przygotowania.</i>	167	<i>Laerdom.</i>	185
<i>Bitwa.</i>	167	<i>Specjalne działania pogody.</i>	185
<i>Tabela plądrowania.</i>	170	<i>Przyrost i utrata Reputacji.</i>	186
<i>Bitwy morskie.</i>	170	<i>Zdobywanie Reputacji.</i>	186
<i>Statek.</i>	170	<i>Utrata Reputacji.</i>	187
<i>Ruch.</i>	172	<i>Pułapki.</i>	189
<i>Czarnoksiężstwo.</i>	173	<i>Opis pułapki.</i>	189
<i>Glamour.</i>	173	<i>Pułapki w grze.</i>	189
<i>Laerdom.</i>	173	<i>Projektowanie pułapek.</i>	191
<i>Porte.</i>	174	<i>Toniecie.</i>	195
<i>Pieriemienie.</i>	174	<i>Trucizny.</i>	195
<i>Sorte.</i>	174	<i>Upadki.</i>	197
<i>Czym pachnie magia?</i>	175	<i>Wiek.</i>	198
<i>Glamour.</i>	175	<i>Wybuchy.</i>	199
<i>Laerdom.</i>	176	<i>Zamki i ich otwieranie.</i>	200
<i>Porte.</i>	176	<i>Zastępy Drabów.</i>	200
<i>Pieriemienie.</i>	177	<i>Draby przeciw Bohaterom.</i>	201
<i>Sorte.</i>	177	<i>Draby wspólnie z Bohaterami (i Łotrzymi)</i>	202
		<i>Tabela prawdopodobieństwa „7thSea”.</i>	203





<i>Mistrz Gry</i>	205	<i>Narracja dla zaawansowanych</i>	242
Punkt widzenia: Szermierz.....	206	<i>Nieczyste zagrania</i>	243
Wprowadzenie.....	207	<i>Dodatki</i>	247
Złota zasada „7th Sea”.....	208	Indeks.....	248
Trzy funkcje.....	208	Bójka w tawernie – mapka.....	250
„Ja też w to nie grałem!”.....	210	Bójka w tawernie – mapka (elementy dodatkowe).....	251
Przygotowania.....	210	Słup – mapka.....	252
Twoi Gracze.....	212	Tabela pogody.....	253
Podsumowanie.....	213	Karta dodatkowych umiejętności....	256
Funkcja Autora.....	213		
Skala.....	214		
Konwencja historii.....	214		
Sytuacje dramatyczne.....	218		
Sceny, Akty, Historie i Epopeje.....	221		
Ekspozycja.....	223		
Rozwinięcie.....	225		
Kulminacja.....	226		
Funkcja Arbitra.....	228		
Stanowczo, sprawiedliwie i serdecznie.....	228		
Konsekwencje.....	229		
Porażka i kara.....	230		
Sceny akcji.....	231		
Funkcja Narratora.....	234		
Techniki.....	235		
Prowadzenie narracji.....	237		
Przybornik narratora.....	238		
Po zakończeniu gry.....	239		
Nagrody (Doświadczenie).....	239		
Ocena.....	240		







Thea



Wprowadzenie

MG zasada nr 1

Nie ma żadnych zasad.

MG zasada nr 2

Ale i tak oszukuj.

Witaj w „Przewodniku Mistrza Gry po Thei i 7th Sea”, na kartach którego znajdziesz wszystkie wiadomości potrzebne, by prowadzić tę grę. Skonstruowany jest tak samo, jak „Przewodnik Gracza”. Rozdział pierwszy traktuje o Thei, precyzując wszystkie niejasności, które pozostawia lektura poprzedniego podręcznika. Z rozdziału drugiego dowiesz się, jak pomóc graczom w tworzeniu Bohaterów i jak wpasować ich Zalety, Arkana oraz Zaszłości w konstrukcję kampanii. W rozdziale trzecim zajmujemy się regułami gry i zaprezentujemy ci całe mnóstwo zasad opcjonalnych. Rozdział czwarty wreszcie traktuje o szlachetnej sztuce prowadzenia gier – radzimy w nim, jak pisać scenariusze przygód i kampanii oraz podsuwamy rozmaite sztuczki (brudne i całkiem niewinne), które pomogą ci radzić sobie z graczami.

Obowiązkowe ostrzeżenie dla graczy

Jeśli nie zamierzasz prowadzić „7th Sea”, lojalnie uprzedzamy: przygotuj się, że w którymś momencie, zupełnie niespodziewanie, gdy grać sobie będziesz w najlepsze, informacje, które tu wyczytasz, kompletnie i nieodwracalnie popsują w ten czy inny sposób przyjemność z odkrywania zagadek scenariusza, przygotowanego przez Mistrza Gry. Przewodnik niniejszy napisaliśmy z myślą o prowadzących, a nie o graczach. Czytasz więc na własne ryzyko.

Jeszcze jedno ostrzeżenie

Zakładamy przy tym, że przeczytałeś „Przewodnik Gracza po Thei 7th Sea” i wiesz, kto to jest Mistrz Gry. Jeśli nie miałeś w rękach takiej pozycji, przerwij lekturę w tym miejscu i podejmij ją, gdy się z nią zaznajomisz. W „Przewodniku Gracza” znajdują się bowiem informacje, bez

których nie sposób zrozumieć tego, co „Przewodnik Mistrza Gry” zawiera.

Przez szparę w kurtynie

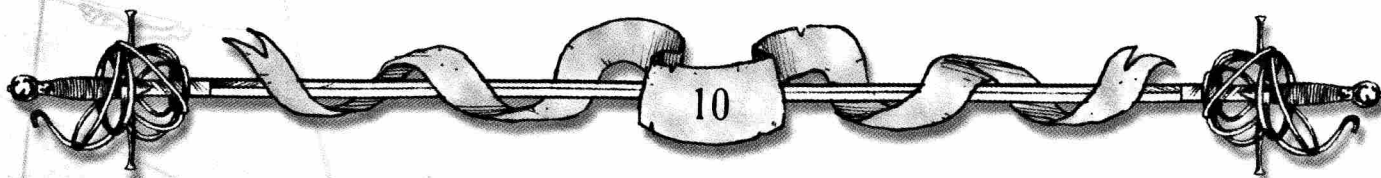
Dzięki tej książce zagładasz przez szparę w kurtynie, odgradzającej cię tak od Thei, jak i sztuki pisania gier fabularnych. Jedziemy przecież na tym samym wózku – wy, Mistrzowie Gry, i my, autorzy gier – więc musimy trzymać się razem. Dlatego nie tylko pokażemy ci, jak stworzyliśmy świat i zasady gry, lecz objaśnimy ponadto, dlaczego zaprojektowaliśmy je tak, a nie inaczej. Gdy będziesz wiedział, z jakich powodów tak się właśnie rzeczy mają, o wiele łatwiej będzie ci wybierać pośród naszych pomysłów i modyfikować je wedle uznania – będziesz przecież świadom, z jakich powodów chcesz coś zmienić.

Mało tego – znajomość powodów, dla których elementy gry wyglądają tak, jak wyglądają, ułatwi ci wybór tych pierwiastków, które najbardziej cię interesują i nadanie im pierwszoplanowej roli. Jeśli, dajmy na to, lubisz magiczno-awanturnicze opowieści o faerie, prowadź na Avalonie. Jeżeli zakochany jesteś w prozie Aleksandra Dumasa, otworem staję przed tobą Montaigne. A kiedy masz ochotę na stare, dobre wywijanie mieczem w nastroju jeziennym, rzuć graczy w sam środek Eisen.

Zasady MG

Jak wszystkie pozostałe materiały do „7th Sea”, tak i wartość tej książki ma charakter zbioru wskazówek. Możesz je ignorować. Jeśli coś ci się nie podoba, wyrzuć to. Chcesz, by ktoś inny rządził Avalonem? Wywal z gry Elaine i posadź na tronie monarchę własnego pomysłu. To nic trudnego.

Oczywiście, biura AEG opuszczać będą materiały dotyczące „oficjalnej” Thei, kiedy jednak prowadzisz, to ty masz zawsze rację. Ty tu jesteś szefem. Nigdy o tym nie zapominaj.





Punkt widzenia: Archeologista

Ze wspomnień doktora Edwarda Hollingswortha,
avalońskiego archeology.

4, 16, 1668

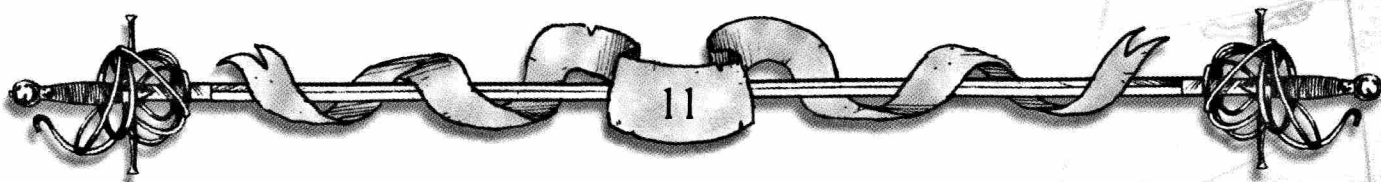
Zerwałem się dziś skoro świt, by jak najprędzej wrócić do przerwanych wczorajszej nocy badań artefaktów Syrnów, przywiezionych przez naszą ekspedycję z Wysp Taluzjskich.

Obiekt pierwszy, numer katalogowy 352110W/260915N/0043: wykonana z substancji przypominającej mosiądz kula o średnicy około trzech cali. Nawleczono ją w jakiś sposób na srebrzysty pręt, którego nie da się z niej usunąć. Pręt z jednej strony najwyraźniej przecięto wzdłuż – w powierzchni powstałej na płaszczyźnie cięcia można się przejrzeć. Gdy delikatnie pchnąć kulę, zaczyna wirować wokół pręta. Ruch trwa długo po jego rozpoczęciu – nie jestem pewien, kiedy ustaje.

Obiekt drugi, numer katalogowy 352110W/260915N/0044: artefakt wygląda na ćwiartkę koła zębatego, wykonany jest z niezwykle, błękitnawego metalu i mierzy jedną stopę długości, licząc po zewnętrznym łuku. Co około dwa cale wywiercono drobne otwory, przez które przewleczono złociste druty. Łączą się one i oplatają niewielką, szarą kulę o średnicy cala. Z jakiś powodów druty są niewiarygodnie naprężone – może kulka i zębata odpychają się wzajemnie, na podobieństwo tych samych biegunów magnesu? Przeznaczenie urządzenia jest, jak zwykle, nieznane. Po południu przyjmuje mnie lord Weberly – może należałoby pokazać mu obiekt 0044?

Popołudniowa audycja u lorda zakończyła się kompletnym fiaskiem – Jego Lordowska Mość omal poszczuł mnie psami. Początkowo wszystko przebiegało dobrze i gospodarz wyraził uprzejme zadziwienie obiektem 0044. Zaproponował mi zań szesnaście gilderów, wyjaśniłem jednak, że przyobiecano go

Muzeum Historii Naturalnej w Hadley i Jego Lordowska Mość ustąpił. Gawędziliśmy następnie o możliwym zastosowaniu obiektu, póki naszych teoretycznych rozważań nie zakłóciła sześćioletnia bratanica Jego Lordowskiej Mości, zwracając uwagę, że artefakt łudząco przypomina harfę. Zaiste, gdy trąciliśmy mniemane struny, wydały dźwięk wysoki, lecz delikatny i nader przyjemny dla ucha. Wtem ulubiony ogar Jego Lordowskiej Mości zaczął zanosić się wyciem tak żałosnym, jakby wszystkie demony Otchłani zaczęły wbijać mu w boki ogniste ostrogi, na co zaskoczony gospodarz upuścił obiekt. Przekłęta rzecz uderzyła o blat biurka, a wówczas jedna ze strun pękła, kulka uwolniła się i przeleciała przez gabinet z niewiarygodnym impetem, wybijając szeroką na trzy stopy dziurę w ścianie i cudem tylko mijając główkę bratanicy Jego Lordowskiej Mości. Jeśli idzie o struny, strzaskały one biurko, a jedna odczepiła się, wystrzeliła w powietrze i wywierciła wąski otwór w mojej prawej ręce, tuż nad nadgarstkiem, szczęśliwie mijając kość. To właśnie z powodu obrażeń Jego Lordowska Mość nie poszczuł mnie swymi ogarami za to, że przez „swoją” beztroskę zagroziłem życiu jego bratanicy. Żywię przeto nadzieję, że zadość uczyniwszy za zniszczone biurko i ścianę zdołam powrócić do jego łask.





Jak to wymawiać?

Thea wymawia się „TEA” – „h” jest zupełnie nieme. Odmienia się jak rzeczownik rodzaju żeńskiego.

Czytając swój „Przewodnik”, gracze rzucili tylko na Theę okiem – my obejrzymy ją od stóp do głów. Przyjrzymy się nie tylko górą, lasom i jeziorom – ale i najważniejszym motywom, które pulsują pod powierzchnią świata, jego historii oraz – w bardzo ogólnym zarysie – przeszłości.

Zacniemy od omówienia nacji, potem zajmiemy się Kościołem, na koniec zaś przyjrzymy się Tajnym Stowarzyszeniom. Narody prezentujemy mniej więcej tak, jak je tworzyliśmy, poczynając od wątków, które w danej nacji staraliśmy się wyeksponować, poświęcamy kilka słów jej przeszłości, a następnie przenosimy się do chwili obecnej, przedstawiamy osoby dzierżące ster wydarzeń i wreszcie zaznaczamy kierunek, w jakim podążą dodatki, opisujące danąację.

Zanim jednak do tego przejdziemy, zajmijmy się przez chwilę samą Theą.

Daleka kuzynka Europy

Tworząc Theę opieraliśmy się na dziejach Europy w latach 1650-1750. Oczywiście, zdarzają się wyjątki, zwykle jednak wszystko zamyka się w tych ramach czasowych.

W Thei mamy właśnie rok 1668 i niemal wszystkie odkrycia naukowe oraz wynalazki pochodzą sprzed tego właśnie roku. Oczywiście, Thea wie o kilku rzeczach nieznanach ówczesnej Europie, anachronizmy te wydają nam się jednak dobrze sprawdzać w realiach gry, stąd ich obecność.

Najważniejsza różnica między stanem wiedzy w Thei i w Europie dotyczy rozwoju medycyny. W fikcyjnym świecie lekarze nie używają już pijawek, by wyciągnąć z chorego „złą krew”, wiedzą, że pomiędzy zabiegami należy myć narzędzia (choć wciąż nie są pewni, dlaczego) i odkryli, że usunięcie kuli ułatwia postrzelonemu powrót do zdrowia. Wiercie, lub nie, ale historyczni lekarze zdali sobie sprawę z tych dwóch drobnych, choć istotnych faktów dopiero z początkiem dziewiętnastego wieku. Uznaliśmy, że w tej akurat kwestii Thei należą się niewielkie fory.

Co to jest Restauracja?

„Restauracja” to okres historii Anglii tuż po upadku republiki Olivera Cromwella. Prawowity król – Karol II – odzyskał tron, rozpoczynając okres niewiarygodnej dekadencji. Rozpasany styl bycia stanowił reakcję na lata purytańskiego rygoru – Karol rozproszył wspomnienie o nim dzięki swym ekscesom i dziwactwom.

Mieszkańcy Anglii odeszli zatem od ponurego i nabożnego trybu życia, zgodnego z myślą purytańską, ku zachowaniom daleko bardziej humanistycznym. Powszechnie rozpleniły się koncepcje wolnej woli i romantycznej miłości, a uczuciowość stała się na powrót cnotą, a nie niewybaczalnym grzechem.

Cóż oznacza ten historyczno-socjologiczny wywód?

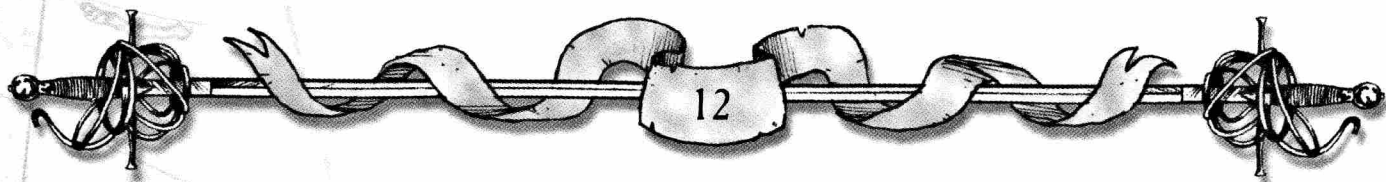
To, że w Thei bohaterstwo jest znowu w modzie.

A czas płynie...

Czas nie stoi w miejscu. Owszem, w Thei mamy obecnie rok 1668, wkrótce jednak historia ruszy do przodu i zaczną ukazywać się książki z datą 1669. Nie przegapcie ich.

Nacje

Poniżej znajduje się dokładniejszy opis nacji Thei (w tym pirackiego Bractwa Wybrzeża). W każdym rozdziale znaj-





dzies kilka zdań o tym, jakie wątki i wydarzenia eksponować będziemy w miarę postępu historii. Dalej następuje opis przedstawicieli danej nacji, jej kultury, ekonomii i polityki. W końcu omówimy samą krainę – jej geografie, zaludnienie i najważniejsze miasta.

Avalon

„Z przykrością muszę odrzucić pańską propozycję, milordzie. Niestety, mam już męża – Avalon.”

– Królowa Elaine

Wprowadzenie

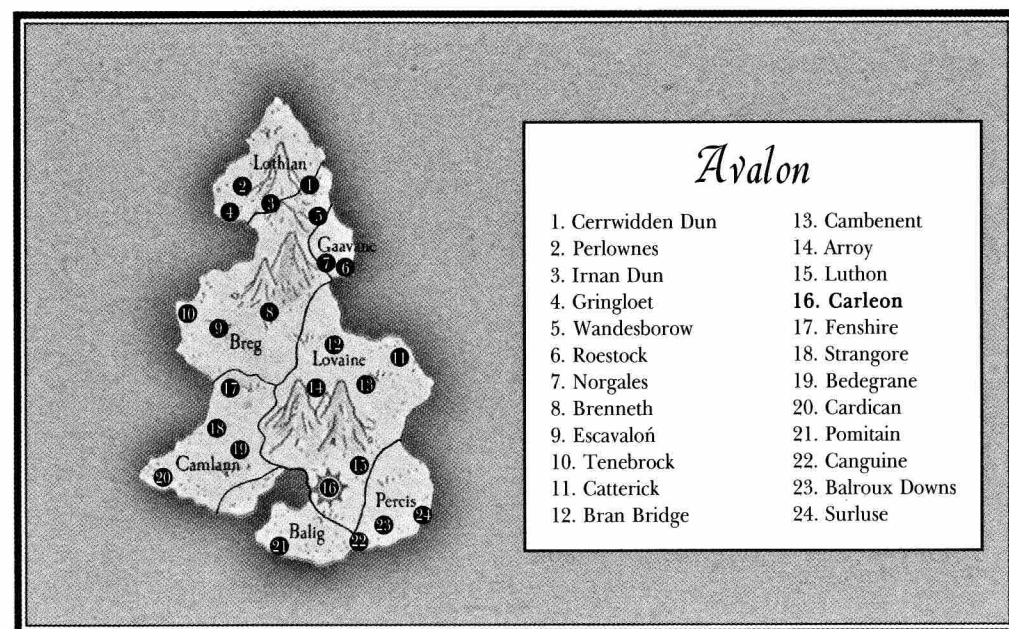
Gdy zastanawiasz się nad Królową Avalonu, do głowy powinny przychodzić ci dwie rzeczy. Po pierwsze, że bardzo przypomina Elżbietę I, królową Anglii z przełomu szesnastego i siedemnastego wieku. Oczywiście, tak bliskie podobieństwo ma swoje konsekwencje, robiliśmy więc co w naszej mocy, by jak najwierniej sportretować sposób, w jaki historyczna monarchini doszła do władzy oraz przedstawić najsłynniejsze i najważniejsze motywy związane z jej panowaniem, wszystko to na modłę theańską. Nawet korsarze Elaine – Charty Morskie – zaczerpnięci zostali wprost z kart historii.

Mimo to Elżbieta nie jest jedyną postacią z angielskiej tradycji, która nadaje ton Avalonowi – wykorzystali-

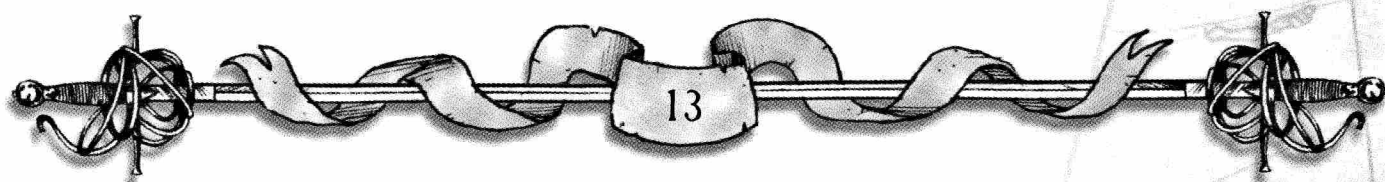
śmy też śpiącego od wieków króla Wysp. Jeśli zauważyłeś, że Elaine jest odpowiednikiem Artura, a Derwyddon to Merlin, zmierzasz prostą drogą do Avalonu. Elaine padnie ofiarą zdrady ze strony najdroższego przyjaciela, choć wszyscy – poza nią samą – doskonale wiedzieć będą, że się na nią zanoszą. Nieuchronny marsz ku tragedii jest narzędziem, które pomoże ci pisać scenariusze, rozgrywane się na Avalonie. Oczywiście, gracze sądzić będą, że wiedzą, co nastąpi... Ale czy tak będzie faktycznie?

W chwili obecnej na szachownicy nie ma jeszcze wszystkich figur. Wyraźnie rozpoznać można Artura i Merlina – ale gdzie jest Ginewra i Lancelot? Gdzie Morgana i Mordred? Uwierzcie, wszyscy oni z czasem się pojawią (niektórych już znasz z imienia), lecz nawet jeśli gracze zidentyfikują wszystkie postaci arturiańskiego dramatu, nie znaczy, że niczym ich nie zaskoczysz. Historia Artura ma tak wiele wersji, że można przedstawiać ją z dowolnej w zasadzie perspektywy i punktu widzenia. Czy zatem Ginewra i Lancelot zdradzą swego władcę, utonawszy w powodzi uczuć, czy ze zgoła innych powodów? Gdy pojawi się już Mordred, będzie siostrzeńcem Elaine, jej synem, czy też w ogóle nie będzie z nią spokrewniony?

Daliśmy graczom dokładnie tyle informacji, że powinni sądzić, iż potrafią uchronić Królową przed wszystkim i wszystkimi. To, oczywiście, nieprawda – i nawet, gdy będą mieć rację, Elaine im nie uwierzy. Oczywiście, póki nie będzie za późno.



Odkąd Elaine zasiadła na tronie, Avalon zdaje się budzić z bardzo złego snu. Obudzili się i Sidhe, od razu znacząc swą obecność. Powracający z Wysp podróżnicy twierdzą, że trawa jest tam bardziej zielona, niebo – błękitne, a wietrzyk wystarcza akurat, by upał nie dawał się we znaki. Gdy jednak o brzegi Avalonu uderza sztorm, nie przypo-





mina żadnej innej burzy na świecie, a potężny, straszliwy, nie znający litości wiatr zrywa dachy domów i wyrывa drzewa z korzeniami, zawodząc, jak tysiąc wdów, opłakujących mężów.

Doprawdy, na Avalon wróciła magia.

Mieszkańcy

Szlachta żadnego innego kraju nie żyje tak blisko prostych ludzi, jak to się dzieje w Avalonie. Elaine odbywa regularne przejażdżki po kraju, zatrzymując się w wioskach i miasteczkach, a prości ludzie twierdzą, że dotknięcie jej czystej, białej dłoni leczy wszelkie dolegliwości. Wszyscy znają, poważają i miłują swoją królową. Podobnie, każdy łaskawy i szlachetny pan może liczyć tu na oddanie swych poddanych – z drugiej jednak strony, jeśli postępuje okrutnie i nikczemnie, nienawiść wyczuwalna będzie w powietrzu na wiele mil wokoło.

Stosunki społeczne

Choć struktura społeczeństwa Avalonu, podzielonego na szlachtę, kler i pospólstwo, przypomina w zasadzie układ każdego innego kraju Thei, wykształcać się zaczęły dwie nowe klasy: rzemieślnik i żeglarz.

W ciągu ostatnich dwustu lat gildie rzemieślników Avalonu zbiły ogromne fortuny, bogactwo jednak – co potwierdzi każdy uczony świata – nie znaczy nic, jeśli nie poprzecgo ziemią. Zbrojni w to przekonanie rzemieślnicy zwrócili się zatem do posiadających majątki ziemskie, lecz ubogich szlachciców, proponując im układ, w myśl którego panowie zamienili rodowe włości i tytuły na brzęcząca monetę. W ten sposób oni sami znaleźli się na nowym miejscu drabiny społecznej, między szlachtą a pospólstwem.

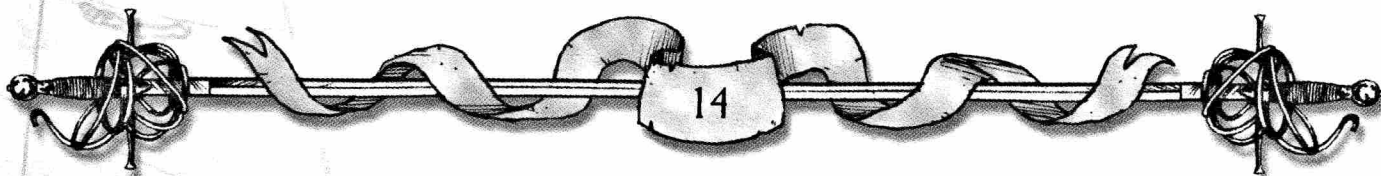
Kolejny szczebel tej drabiny kształtować się zaczął niedawno. Gdy Elaine objęła tron, desperacko potrzebowała floty, choćby i kosztem zmiany obyczajów. Ogłosiła zatem, że każdy marynarz pływający pod banderą Avalonu zwać się będzie „szlachetnym żeglarzem” i równany zostanie z rycerzem. Prócz tego zaszczytu, wolno mu będzie zatrzymać procent od każdego przyzu, który zdobędzie w służbie królestwa, nieważne, jakim sposobem wejdzie w jego posiadanie. Stąd wkrótce flotę Trój-

królestwa zasililo więcej okrętów, niż królowa śmiała podejrzewać.

Moda

Spodziewać się można, że Avalonski chłop ubrany będzie w proste spodnie, koszulę, kapelusz i pas, na którym zawieszona jest sakiewka oraz wszystkie narzędzia, których potrzebuje do pracy (i, obowiązkowo, nóż do krojenia). Nosił też będzie skórzane buty o miękkiej podszwie. Na wełnianą koszulę i spodnie narzuci niekiedy grubsza opończe lub skórzany fartuch, z rzadka może bowiem pozwolić sobie na porządny kaftan. Kapelusze mają zwykle szerokie ronda, przypięte z jednej strony do główki. Avalonczycy często noszą cienki wąsik oraz bródkę i zwykle zapuszczają długie włosy. Rzadko widzi się tu peruki i makijaż – jeśli ktoś się w nich lubuje, uchodzi za lalusia.

Avalonscy marynarze uzupełnili ostatnio strój o dziwną innowację – tak zwane „kieszenie”. Przypominają one sakiewki, wszyte do wewnątrz spodni i uwolnić mają pas od ciężaru narzędzi, które tak często zaczepiają o olino-





wanie. Żeglarze chodzą najczęściej bosy i zamiast płaszczy noszą szerokie bluzy – zarówno one, jak i spodnie szyje się z płótna żaglowego.

Kobiety najczęściej noszą po dwie spódnice (jedną z nich zakładając za pas), bawełniane koszule, ciasne gorsety oraz czepki i kapelusze. Mężatki kryją włosy pod nakryciem głowy, panny natomiast zaplatają warkocze.

Kuchnia

Mieszkańcy Avalonu lubią wypić, najchętniej mocne, ciemne piwo – nie pogardzą jednak ani miodem, ani whiskey (pędzoną na sąsiednich wyspach), rzadko za to sięgają po wina. Warzywem, które najczęściej trafia na tutejsze talerze jest zdecydowanie kapusta, choć Avalonczycy chętnie uzupełniają dietę o marchew czy buraki. Mięsa jadają tak często, jak to możliwe, choć na znakomitą większość zwierząt nie wolno polować. Stąd króliki muszą zwykle zastępować dziczyznę. Najważniejszym źródłem pożywienia jest jednak dla Avalonu morze – wyspiarze potrafią przygotowywać łowione u wybrzeży ryby na dziesiątki sposobów.

Taki sposób odżywiania, w połączeniu z ciężką pracą na świeżym powietrzu, sprawia, że Avalonczycy odznaczają się zwykle doskonałym zdrowiem – oczywiście, o ile wywodzą się z pospólstwa. Szlachta lubuje się bowiem z rozmaitych delicjach – wiadomo, na przykład, że ulubioną potrawą Elaine są ostrygi, sprowadzane specjalnie dla niej z dalekiego Vodacce. Niezależnie jednak od tego, jak elegancki i kosztowny jest posiłek, na stole zawsze znajdzie się miejsce dla szklaneczki piwa czy *ale*.

Zwyczaje

Avalonczycy słyną jako lud gościnny, lecz nade wszystko – przesądny. Tu, z dala od castilliańskich uniwersytetów, często naśmiewa się z „dowodów naukowych” – komu one potrzebne, jeśli na własne uszy usłyszeć można, jak nad wrzosowiskiem niesie się zawołanie Banesidhe? Wyspiarze uporczywie trwają przy swoich przesądach, wiedzą bowiem, że czasem lekceważenie ludowej mądrości przypłacić można życiem. Stąd zawsze, gdy ktoś rozsypie sól, rzuca ją przez ramię, a gdy w domu rodzi się dziecko, zaraz wiesza się nad kołyską żelazne nożyce. Po zmroku zamyka się tu szczelnie okna, każdy zasłania usta, gdy

ziewa, a w obcasach wszystkich lewych butów umieszcza się miedziaki.

Wszystko to bierze się z faktu, że Avalonczycy na co dzień obcują z Dobrym Ludkiem – Sidhe. To istoty niezmiernie starożytne, nieziemsko piękne, straszliwe, popędliwe i niewinne. Władają ogromną mocą i wymagają szacunku, a skoro tak łatwo spotkać je na Avalonie, nic dziwnego, że tutejsi tak uprzejmie traktują nieznajomych; nigdy nie wiadomo, czy człowiek nie trafi na władcę Sidhe w przebraniu, gotowego zamienić w kamień każdego, kto nie potraktuje go ze stosowną rewerencją.

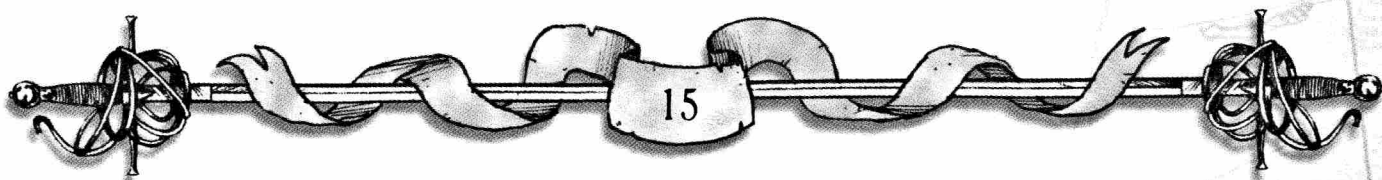
Sztuka i muzyka

Avalonczycy kochają śpiewać i snuć opowieści. Przez ostatnie czterysta lat chłopcy musieli kryć się ze swoimi wierzeniami przed usiłującym je wykorzeń Kościołem. Stara religia nie zaginęła, a niegdyś wierzenia przekształciły się w baśnie i ballady – starożytnych bogów pozamieniano w królów, bohaterów i rycerzy, ich adwersarzy w potwory, a stare rytuały zasiewu i zbiorów dały początek dzisiejszym tańcom. Oczywiście, prastare obrzędy zmieniły w związku z tym znaczenie, wciąż jednak można się ich doszukać w ludowych zwyczajach.

Każda piosenka zbudowana jest zawsze według konkretnego schematu, dzięki któremu ktoś, kto go choć trochę zna, może z powodzeniem zaśpiewać refren, nawet, jeśli konkretny utwór słyszy po raz pierwszy. Skoczna melodia zwykle wydaje się znajoma i nogi same chcą do niej tańczyć, teksty bywają zaś sprośne i traktują o dziewczętach, które szafują swoją cnotą, jakby sprzedawały ją na targu, i chłopcach, którzy – na własną zgubę – wierzą w ich wierność. Czasem śpiewak wydaje się przy tym nakłaniać do cnoty, jeśli jednak wsluchać się lepiej, łatwo zrozumieć, że tak naprawdę drwi z moralności. To dzięki tej dziwacznej dwoistości avalońskie piosenki są zupełnie niepowtarzalne.

Nazwiska

Podczas okupacji montenskiej na Avalonie nie mówiło się w tutejszym języku, Cymru (wym. kymri), a rodzime słowa wypierane były przez ich obce odpowiedniki. Zmieniały się zatem imiona: „Dyffid” w „David”, „Iuean” w „Ian” czy „Gwillim” w „William”, a nawet nazwy potraw: stek to dzisiaj befsztyk, a gulasz – ragout.





Masowy powrót do tradycji, który trwa od chwili koronacji Elaine, najmocniej chyba przejawia się właśnie w języku. Dorośli zmieniają imiona z form współczesnych na dawne, a dzieci nazywa się od największych bohaterów starożytnego Avalonu.

Religia

W Avalonie religia to trudny temat. Przez wieki wyspiarze toczyli walkę o powrót starej religii, prześladowanej przez Kościół Watykański, który ścigał „starowierców”, zmuszając ich do praktykowania tradycyjnych obrzędów potajemnie. A że tutejsi Watycyńczycy nie zawsze zgadzali się z poglądami Kościoła, gdy na Avalon padła iskra Obiekcjonizmu, wywołała prawdziwy pożar. Z powodów religijnych przelano tu zatem wiele krwi, nim Elaine postanowiła zakończyć konflikt w całym majestacie prawa.

Królowa wzięła stronę Obiekcjonizmu, sprzymierzając się tym samym z Montaigne oraz Eisen i rozwścieczając Castille, już wcześniej rozdrażnione zuchwalstwem Chartów Morskich. Ustanowiła jednak równocześnie pełną tolerancję religijną, nie dbając o to, czy Avalonczyk jest członkiem Zreformowanego Kościoła Watykańskiego, Obiekcjonistą czy Starowiercą. „Jesteśmy dziećmi Avalonu” powiedziała kiedyś „niezależnie od tego, jak wymawiamy imię Stwórcy”. Gdy na te słowa obecni księża Watycyńscy zaczęli sarkać, obróciła się ku nim i, patrząc na ich infuły, dodała: „ani jakie nosiły kapelusze”.

Polityka religijna Elaine doprowadziła do odrodzenia Starej Wiary, któremu Królowa przygląda się z ukontentowaniem. „Dość długo ignorowaliśmy Dobry Ludek” mawia, „Przyjmijmy go więc z powrotem w naszych domach i sercach”. Pomimo reformy na Avalonie wciąż trwają jednak niepokoje religijne. Starowiercy usiłują doprowadzić przemianę Wysp do końca, oczyszczając je zupełnie z wpływu Kościoła, Kościół zaś prubuje wykończyć prastare „zabobony”.

Choć większość wiernych Watycyńczyków opuściła Avalon, na wyspie pozostały kościelne uniwersytety. Elaine pozwoliła uczonym zostać, zapewniając ich przy tym, że wreszcie mogą pracować w spokoju, nie oglądając się wciąż przez ramię w strachu przed Inkwizycją.

Większość badaczy skorzystała z tej oferty i lwia ich część przyjęła chrzest w obrządku Narodowego Kościoła Avalonu.

Ustrój

Avalon jest monarchią konstytucyjną. Parlament zbiera się tu już od sześciuset lat, pozostawał jednak zabawką w rękach króla. Z trudem przyszło Elaine zdobyć zaufanie czcigodnych parlamentarzystów, umiarkowane poglądy na każdy niemal temat zaskarbiły jej jednak sympatię milczącej większości w czasie, gdy agresywne mniejszości skakały sobie do gardeł.

Wyspa dzieli się na siedem hrabstw: Balig, Breg, Camlann, Gaavane, Lothian, Lovaine i Percis.

Każde z nich było kiedyś samodzielnym królestwem, gdy jednak zjednoczono Avalon i powołano urząd Najwyższego Króla, przemianowano je na „hrabstwa” właśnie. W Hrabstwie Królewskim, Lovaine, znajdują się dwa najważniejsze miasta kraju: Luthon i Carleon (patrz „Miasta i wioski”, poniżej). Pierwsze z nich było stolicą Avalonu podczas rządów montenskich. Elaine przeniosła swoją siedzibę do położonego na południowym zachodzie Carleon, tradycyjnego gniazda avalońskiej szlachty.

Gospodarka

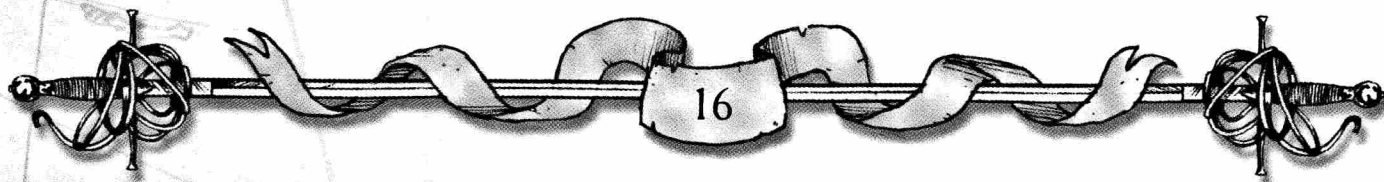
Podstawową jednostką pieniężną jest w Avalonie funt szterling („£”), który dzieli się na dwadzieścia szylingów („s”). W obiegu funkcjonują wyłącznie monety, choć podczas dużych transakcji banki podpierają się weksłami.

Miasta i wioski

Kultura Avalonu obfituje w zwyczaje ludowe, a z każdym miastem, miasteczkiem i wioską wiąże się całe zbiory legend. Poniżej opisano cztery najważniejsze miasta oraz leżącą na zachód od Trójkróletwa tajemniczą wysepkę, nad którą Elaine nie śmie panować.

Luthon

Być może Elaine przeniosła przed dziesięciu laty stolicę, ale to Luthon pozostaje wciąż zdecydowanie najważniejszym portem na wyspie – leży u ujścia rzeki Grand,



przez jego mury przechodzi więc wszystko, co eksportuje się lub importuje na Avalon. Nic dziwnego, że Nigel Bester, Lord Mer Luthon, należy do najbogatszych Avalonczyków, a jego słowo wiele znaczy w Izbie Lordów. Piastuje swój urząd już od dwudziestu lat i nic nie wskazuje na to, by miał w najbliższej przyszłości z niego zrezygnować.

Carleon

Gdy Elaine zasiadła na tronie, jej główny doradca, Derwyddon, odbudował dla niej starą stolicę. Plotka głosi, że dokonał tego w jedną noc, mając do pomocy duchy oceanu oraz istoty zrodzone z dymu i ognia. Wygląd zamku królewskiego potwierdza takie pogłoski – jego mury lśnią księżycowym blaskiem, a wieże wznoszą się na niebotyczną wysokość. Pośrodku zamku znajduje się sala audiencyjna królowej. Jej tron ustawiono przy samym końcu ogromnego pomieszczenia, pod ogromnym gobelinem, wyobrażającym graala. Wokół tronu ustawiono półokręgiem dwanaście krzeseł, na których zasiada Gwardia Królowej, rycerze, którzy przysięgli chronić Elaine nawet za cenę życia.

Wandesborow

Z Wandesborow (wym. wanber), „Miasta Żeglarzy” pochodzi więcej ludzi morza, niż z jakiegokolwiek innego punktu wyspy. Stąd we wszystkich właściwie Avalonskich szantach mówi się o samym Wandesborow lub jego okolicach. Tutejsze łowiska szczególnie obfitują w ryby, a pochodzący z miasta marynarze – tak zwani „Wanberowie” – to najdumniejsi ludzie na sześciu morzach.

Cardican

Z Cardican wywodzi się rodzina Garloise, władcy hrabstwa Camlann. Przez wieki walczyli oni – ramię w ramię z inlandzkimi ochotnikami – z montenskim najeżdźcą w imię praw do tronu Najwyższego Króla. Pośród avalońskiej arystokracji wyróżniali się zawsze ambicją, kiedy jednak na tron wstąpiła Elaine, złożyli jej hołd z radością i dumą. Obecny władca Cardican, Mark, za żonę ma Rhiannon, piękną dziewczynę o czaroksięskiej mocy przewyższającej nawet potęgę Wiedźm z Vodacce.

Wyspa Szarej Królowej

Na wschód od wybrzeży Avalonu falam opiera się splechc łądu zwany Wyspą Szarej Królowej. Nad zlobiącą jej brzeg zatoką wznosi się wysoka wieża, z której szczytu spogląda na Avalon tajemnicza kobieta, która nie starzeje się, całą wieczność spędzając przy krosnach i kołowrotku. Żeglarze widywali wyspę w różnych punktach wokół Avalonu, choć zawsze trwała na swoim miejscu, u zbiegu granic Lovaine i Percis. Nikt, kto na nią popłynął, nie wrócił, więc od ponad stu lat ludzka stopa nie dotknęła brzegów wysepki. Powiada się, że Szara Królowa jest banesidhe albo i czymś straszniejszym, nikt jednak nie wie tego na pewno.

Armia

Jedną z największych trosk Elaine w pierwszych dniach panowania było stworzenie armii Avalonu – długoletnia wojna domowa wyczerpała jej własne wojska do tego stopnia, że wyspa była zupełnie bezbronna. Zamiast jednak przekonywać młodych ludzi, by przelewali krew za ojczyznę, Królowa stanęła przed Parlamentem żądając, by budować okręty. „Jeśli będziemy mieć najpotężniejszą flotę świata” powiedziała, „nie zagrozi nam żadna armia”. Obiecała ponadto, że każdy szlachcic, którego statki dołączą do przedsięwzięcia, uzyska cześć z każdego zdobytego przez nie przyzu. Stojąca na krawędzi bankructwa szlachta Avalonu skwapliwie skorzystała z szansy napelnienia szkut i nowa flota powstała w rekordowym tempie.

Zadbawszy o bezpieczeństwo zewnętrzne Elaine zwróciła się ku sprawom wewnętrznym. Wysłała listy do Eisen, zapraszając wyzutych z ziemi dowódców, by osiedlili się w jej królestwie i nauczyli Avalonczyków walczyć. Większość eiseńskich arystokratów była zbyt dumna, by wyprawiać się na „Wyspy Przecudne” i służyć obcemu władcy, niektórzy jednak Obiekcjoniści z radością opuścili spustoszoną ojczyznę.

Kiedy tylko Eisenczycy postawili stopę na avalońskim brzegu, królowa rozwiązała wszystkie oddziały wojskowe na wyspie, zabezpieczając się tym samym przed zamachem stanu. Jedyne wojsko miało odtąd należeć do Elaine – arystokratom wystarczyć miały niewielkie (liczące zwykle od dziesięciu do dwudziestu osób) jednostki gwardii pałacowej. Szlachetnie urodzeni podnieśli la-



ment, lecz monarchini wyłożyła im, że przy silnej flocie nie ma potrzeby utrzymywania stałej armii, a korona jest w stanie opłacić tylko jedną formację: wojsko lub flotę. Groźba utraty zysków płynących z korsarstwa skutecznie zamknęła szlachcie usta.

Styl walki

W całej Thei broń robi się coraz lżejsza i szybsza, avalońscy nauczyciele szermierki wciąż uczą jednak starej metody walki rapierem i puklerzem, popularnej przed pięćdziesięciu laty. Jeśli ktoś jednak twierdzi, że mieszkańcy Wysp Przecudnych walczą w sposób przestarzały, pewnie nie widział, z jaką szybkością potrafią robić rapierem. Szermierze z kontynentu bardzo szanują szkołę Donovan za innowacyjną strategię i zabójczy potencjał.

Obecne stosunki z resztą Thei

Castille

„Dzięki Bogu, kraj, w którym bije serce Kościoła Watykańskiego, prowadzi właśnie wojnę z Montaigne – inaczej chcieliby naszej głowy na srebrnej tacy. Wiemy, że knują przeciwko nam, nie mają jednak dość siły, by wcielić zamierzenia w czyn. I niech knują. Im więcej rzeczy ich absorbuje, tym mniejszą uwagę zwracają na nas.”

Eisen

„Spustoszonej krainie, noszącej dumną nazwę Eisen, zawdzięczamy oddziały, które strzegą naszych granic. Jeśli idzie o ich poglądy, zgadzamy się z połową, nie spierając przy tym z żadnym. Ktoś musi pomóc Eisenczykom stanąć na nogi, niestety jednak, my się im nie przydamy.”

Montaigne

„Montaigne rządziło naszą wyspą przez czas dłuższy, niż chcielibyśmy pamiętać. To się nie powtórzy. Dobrze ich znamy, a ociekające krwią magiczne sztuczki już nam nie zaszkodzą. Póki jednak interesują się głównie swym południowym sąsiadem, podtrzymywać będziemy serdeczne stosunki z naszymi ekstrawaganckimi krewniakami.”

Nacja Piracka

„Bractwo Wybrzeża to nazwa grupy bandytów, którzy rozpanoszyli się na naszych wodach. Im szybciej się ich wyłapie i wywiesza, tym lepiej.”

Usuria

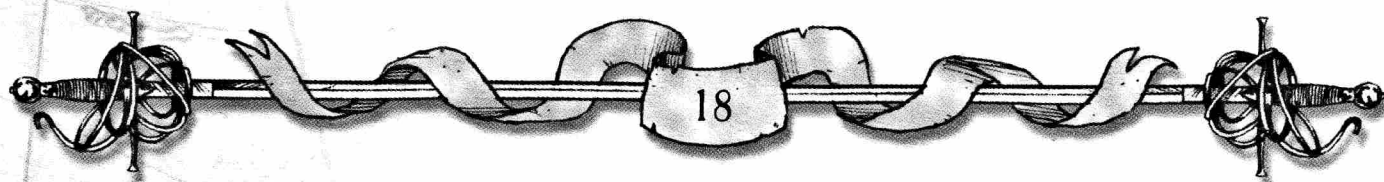
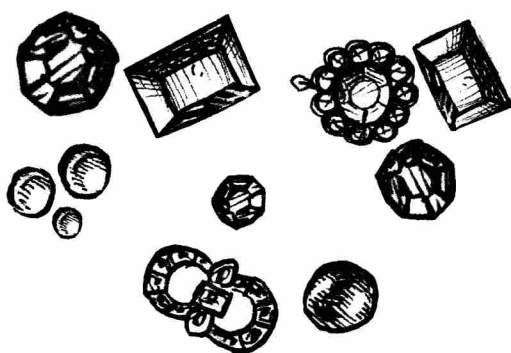
„Odległa, milcząca Usuria to dla nas prawdziwa zagadka. Mało o niej wiemy, rozumiemy jednak, że tamtejsza krew nasycona jest potężną magią tej krainy. Podróżnicy twierdzą, że przypomina ona bardzo Glamour, a kobieta, którą się tam czci, podejrzenie przypomina Sidhe. Więc może jesteśmy spokrewnieni?”

Vendel

„Trudno powiedzieć coś o naszym wschodnim sąsiedzie, bo jedna źle wymówiona sylaba może skończyć się w najlepszym razie awanturą. Powiedz na nich ‘Vendelowie’, a wrzucą cię do zamarzającego jeziora z kamieniem u szyi. Użyj właściwej nazwy, a stracisz wstęp do biur Gildii. Śliska sprawa – staramy się więc trzymać z dala i unikać jakichkolwiek kontaktów.”

Vodacce

„Jeśli w coś zaangażowali się Vodaccianie, na milę czuć zdradą. Rozmowa z którymkolwiek Księciem przypomina spacer przez galerię, w której zgromadzono mnóstwo wypełnionych po brzegi wazonów, ustawionych na bardzo wąskich postumentach, gdy podłogę nasmarowano jajkiem. Od dziecka potrafią poznać się tam na każdym podstępnie, a przed czarnoksięskim wzrokiem Vodaccianek nie uchowa się żaden, nawet najlepiej skrywany, sekret. To zdolne łotry – ale wciąż łotry.”





Inlandia

„Są rozwrzeszczaną, brutalną, wiecznie pijaną zgrają, a jedyny powód, dla którego ich kultura nie zmienia się mimo upływu wieków jest cholerny, inlاندzki upór i duma.”

– Warren Davie-Brody

Wprowadzenie

Inlandia bardziej różni się od swego historycznego odpowiednika, niż którykolwiek z pozostałych krajów Thei. Jest niepodległa, sprzymierzona z Avalonem i Szocją, ma też własnego, nieśmiertelnego i niezłomnego króla. Siedemnastowieczna Inlandia mogłaby o tym wszystkim tylko pomarzyć.

Najwyższy Król O'Bannon może być tym, za kogo się podaje, lub sprytnym czarnoksiężnikiem, któremu udało się wszystkich oszukać. My zakładamy, że to prawdziwy O'Bannon, bo naród znajdzie się przez to w jeszcze gorszych opałach. Przecież prędzej czy później król zrobi to, co zawsze: spakuje węzełek, zawiesi koronę na oparciu tronu i odejdzie w siną dal, a kraj pograży się w chaosie. A przynajmniej tak rzecz opisują baśnie – prawda może być daleko bardziej ponura.

O'Bannon jest przy tym chyba najbardziej niebezpiecznym stronnikiem Elaine. Póki królowa ma graala, bę-

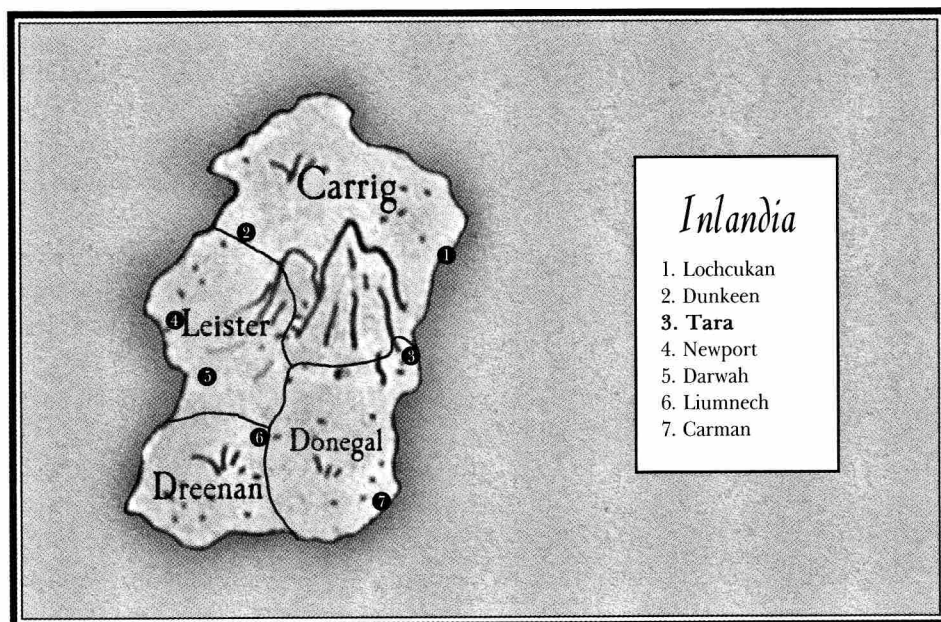
dzie z nią trzymał, jeśli jednak kiedykolwiek go utraci lub, co gorsza, zdradzi Inlاندczyków, Szalony Jack obróci ku niej swój gniew, niszcząc wszystko, co stanie mu na drodze.

Zwróć też uwagę na rodzinę O'Toole (głównych przeciwników O'Bannona: wkrótce się z nimi zapoznasz). To banda spryciarzy, którzy tylko czekają na okazję, by znowu zagarnąć tron. Nie wierzą, że O'Bannon naprawdę jest tym, za kogo się podaje i wcześniej czy później zaczną się z nim próbować. Wynikłe z tego fajerwerki wstrząsną Trójkrolestwem bardziej, niż ktokolwiek mógłby sądzić.

Mieszkańcy

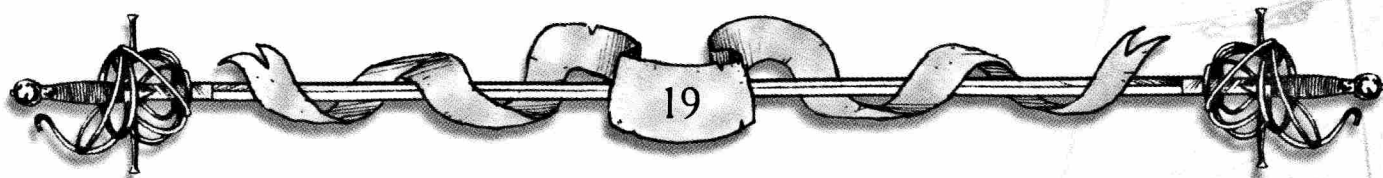
Inlاندczycy są nieco niżsi niż przeciętny Theanin i choć słyną jako ogniści rudzielcy, mają zwykle czarne włosy i ciemne oczy.

Powiadają, że gdy powstawał świat, najwięksi czarnoksiężnicy rzucili wspólnie na Inlاندję potężną *gesa* (zaklęcie przymusu). Stworzyli w ten sposób kodeks postępowania, który od dwóch tysięcy lat wyznacza sposób życia mieszkańców wyspy, choć obcokrajowcom wydaje się dziwaczny. Gdy jednak postawią stopę na Szmaragdowej Wyspie, wszystko staje się jasne – w ostatecznym rozrachunku rzecz sprowadza się do reputacji.



Inlاندczyk prędzej otworzy sobie żyły, niż dopuści się czynu, który okryłby go publiczną hańbą. Oczywiście, pojecie tego, co „honorowe”, a co „podłe” bardzo ściśle wiąże się z *gesa*, rzuconą na Inlاندję i jej mieszkańców. Nikt, nawet król, nie może wyłamać się spod władzy zaklęcia – zwłaszcza, że na Szmaragdowej Wyspie władcę uznaje się za „pierwszego między równymi”, co nie mieści się w głowie innym Theanom.

Za przyczyną *gesa* powstały Trzy Wielkie Prawa Inlandii: Prawo





Gościnności, Prawo Waleczności oraz Prawo Powinności. Istnieje też czwarta zasada, ta jednak znajduje zastosowanie wyłącznie w razie złamania któregoś z Trzech Praw i omówimy ją później.

Gościnność

Podobnie jak mieszkańcy Avalonu, Inlandczycy są bardzo gościnni zarówno wobec przyjaciół, jak i obcych. Gościnność liczy się do tego stopnia, że każdy, kto podróżuje królewskimi traktami może – za darmo – żywić się i spać w królewskich stani-

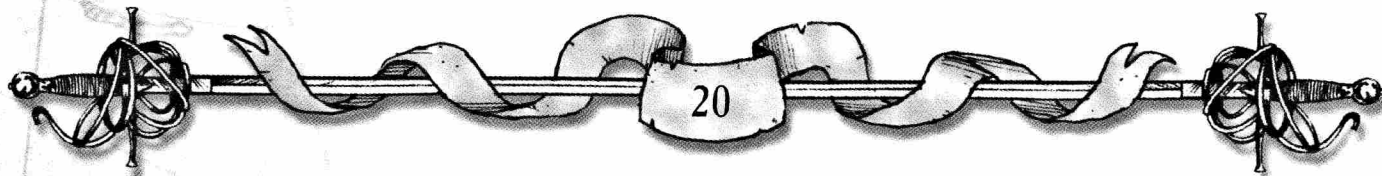
cach. Ponieważ te należą do władcy, obowiązuje w nich „Królewski Pokój” – do budynku nie wolno wносить broni a każda burda jest wykroczeniem tak poważnym, że winnych karze się śmiercią. Gospodarz, który odmówi gościny lub źle potraktuje gości wystawia swoją reputację na bardzo poważny szwank – wśród Inlandczyków wieści rozchodzą się szybko, zwłaszcza, jeśli roznoszą je bardowie. Stąd osoba, która uchybi gościnności, wystawia się na niebezpieczeństwo.

Z gościnnością wiąże się ściśle hojność – człowieka ocenia się zwykle wedle jego życzliwości i szczodropliwości. Jeśli komuś nic nie brakuje, powinien pomagać będącym w potrzebie i biada osobie, która – mając kieszenie pełne złota – nie wesprze ubożego żebraka. Niezliczone inlandzkie baśnie opisują straszliwy los, który spotykał skąpców, niechętnych niesieniu pomocy.

Waleczność

Zdaniem Inlandczyków bolesna, straszliwa lecz odważna śmierć lepsza jest od długiego, dostatniego i tchórzliwego życia. To, jak pamiętać cię będą po śmierci liczy się bardziej, niż wszystkie bogactwa świata – pozostać w ludzkiej pamięci to przecież jedyny sposób zyskania nieśmiertelności. Stąd mnogość historii, w których bohater, pewny, że nie popadnie w zapomnienie, idzie na śmierć, śmiejąc się radośnie.

Inlandczycy to naród bardzo dumny, zbyt dumny, by okazać cierpienie, wątpliwość czy strach. Znajduje to odbicie w skłonności do zachowań brutalnych – walka na pięści jest tu zawsze ważnym wydarzeniem często toczy się między przyjaciółmi. Wystarczy, że ktoś przypadkowo źle się wyrazi (czy powie coś zbyt dosadnie), stanie komuś na nodze czy spojrzy spoде łba, by wybuchła burda. Nie używa się w niej broni – pojedynek toczy się na gołe pięści, aż do chwili, gdy jeden z walczących nie będzie w stanie utrzymać się na nogach. Wówczas jego przeciwnik podaje mu rękę, pomaga wstać i kupuje pintę piwa. Zwycięzca zawsze stawia pokonanemu alkohol, okazu-





jąc w ten sposób szacunek osobie, która nie poddała się przecież i walczyła, póki starczyło jej sił. To zresztą bardzo ważny element pięściarskiego starcia: okazać, że zmagano się z kimś, kto walczył do samego końca i choć ciało zostało pobite, duch walczyłby dalej.

Powinność

Inlandczycy bardzo poważnie traktują swoje obowiązki: jeśli coś obiecują, dotrzymują słowa, choćby nie wiem co. Od nikogo nie można jednak wymagać, by dotrzymał przyrzeczenia, która będzie sprzeczna z jego honorem (spowoduje, że złamie któreś z Trzech Praw).

Choć człowiek może złożyć hołd panu, najważniejszy jest zawsze obowiązek, jaki ma względem własnego honoru. Dziwi to wielu Thean – w końcu idea hołdów lennych trwa od czasu Starej Republiki – dla Inlandczyków znaczy jednak bardzo wiele. Mieszkaniec Szmaragdowej Wyspy będzie zawsze i wszędzie starał się przede wszystkim nie zbrukać honoru i choć pewnie nie przysporzy mu to przyjaciół wśród obcokrajowców, tylko w ten sposób może dbać o dobre imię rodziny. W świecie panów i służących tego rodzaju indywidualizm wydawać się może objawem arogancji, jest jednak źródłem słynnej inlandzkiej dumy.

Sprawiedliwość

Czwarte Prawo zaczyna działać, gdy któreś z poprzednich trzech zostanie złamane. Prawa Inlandii (jak zobaczymy niżej) nie mają zapobiegać zbrodniom, lecz je karać, a *gesa*, którą obłożono wyspę, wprawia w ruch siły, dzięki którym sprawiedliwość zawsze zostaje wymierzona, choćby zbrodniarz umknął na koniec świata. Choć powiedzenie „co się odwlecze, to nie uciecze” nie wywodzi się ze Szmaragdowej Wyspy, z powodzeniem można je w tej sytuacji zastosować, kara nie bywa bowiem nigdy szybka ale nijak nie można jej uniknąć. Obcokrajowiec, który widziałby, jak się rzecz odbywa, nazwałby to pewnie „zbiegiem okoliczności”, Inlandczycy wiedzą jednak dobrze, że jest inaczej.

Dla Inlandczyka sprawiedliwość wiąże się z odpowiedzialnością – gdy widzi, że dzieje się zło, stara się je naprawić. Mawia przy tym, że świat jest pełen takich, którzy odwracają się plecami, twierdząc, że to nie ich sprawa.

Jedynym sposobem odkupienia win jest pokuta, czyli wyprawa, która oczyścić ma imię przestępcy. Często trzeba w jej trakcie wypełnić trzy niemożliwe do realizacji zadania, których każdy uczciwy Inlandczyk podejmie się z ochotą, nawet, jeśli śmiertelnie się przez to naraża. Bo przecież śmierci piękniejszej, niż podczas prób oczyszczenia się z winy, wyobrazić się nie da.

Moda

Inlandzka moda nie zmieniła się prawie zupełnie przez długie wieki. Wciąż nosi się tu szerokie spodnie, które tak zadziwiły ubranych w tuniki zdobywców ze starożytnej Nomy, obszerne koszule i ciężkie płaszcze, wszystko to utkane z wełny. Powszechne są również skórzane buty i pasy, nieczęsto widuje się natomiast guziki. Wielką popularnością cieszy się za to biżuteria – aż roi się od brosz i spinek, opasek na ramię, bransolet, pierścieni i kolczyków, bogato zdobionych splątanymi wzorami, które stały się wizytówką Inlandii.

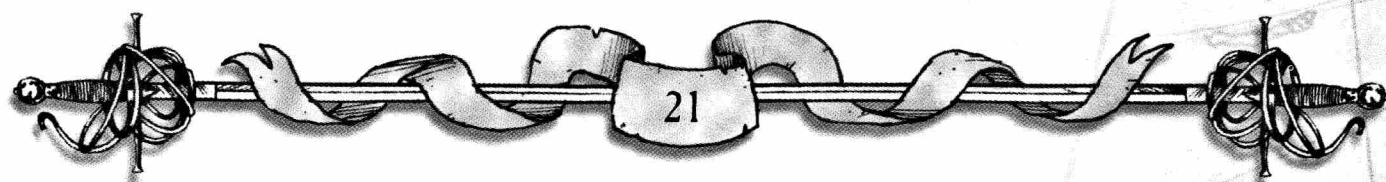
Kuchnia

W związku z równomiernie rozłożonymi opadami i długim, ciepłym latem, Inlandia cieszy się najdłuższym okresem wegetacji na północy Thei i w południowej części wyspy znajdują się nawet gospodarstwa, w których ziemię uprawia się przez okrągły rok. Farmy zajmują zresztą dwie trzecie powierzchni Inlandii – uprawia się na nich jęczmień, ziemniaki, buraki cukrowe i pszenicę, wytwarza wszelkiego rodzaju nabiał i hoduje drób oraz słynny na całą Theę żywy inwentarz (bydło, konie i owce). Ważną częścią gospodarki wyspy jest również rybactwo – w tułtejszych płytkich wodach łowi się dorsze, śledzie, homary, makrele, łososie i witlinki.

Sztuka i muzyka

„Wszystkie inlandzie piosenki mówią albo o whiskey, albo o Nancy. A najlepsze o jednym i drugim.”

Inlandczycy kochają śpiewać, a uważny słuchacz poznałby dzięki ich piosenkom całą historię kraju, wszystkie jego zwyczaje i tradycje. Traktują bowiem o powstaniach (przeciwko tyranii, nieważne, avalońskiej czy montenkiej), o wojnie, o miłości i o whiskey, opisując skomplikowany i namiętny związek mieszkańców wyspy z tym trunkiem.





Najważniejszym elementem tradycji muzycznej Inlandii jest jednak bard, członek tutejszej kasty mędrców, zwanych *filidami* (więcej dowiesz się o nich w sekcji poświęconej druidom). Są oni zupełnie niezwykłym przejawem kultury wyspy i nie mają żadnych odpowiedników w świecie. Najczęściej przebywają na szlacheckich dworach, gdzie opowiadają o zamierzonych dziejach i piszą pieśni, które śpiewać się będzie i za sto lat. Są żywą pamięcią Inlandii i to, jak ich traktujesz może mieć wpływ na sposób, w jaki będzie się ciebie wspominać.

Religia

Rdzenna religia Inlandii przetrwała w niezmienionej właściwie postaci do dzisiaj. Oczywiście, uznano tu mądrość nauk Kościoła Proroków, ludzie nie wyrzekli się jednak nigdy swych bogów, głównie dlatego, że i bogowie nie wyrzekli się ich. Nawet podczas najczarniejszej nocy okupacji Montaigne Inlandzcy wiedzieli, że pewnego dnia powróci O'Bannon. A gdy wreszcie powrócił, utopił Szmaragdową Wyspę w krwi najeźdźców.

Bogowie Inlandii zamieszkują światy bardzo odległe od Thei – kiedyś można było dotrzeć do nich przy pomocy magii, większość przejść zamknięta jest jednak od wieków. Stąd mieszkańcy wyspy nie przejmują się szczególnie bogami – w odpowiednim czasie oddają im cześć (zwykle nocami, u zbiegu pór roku), bóstwa nie wpływają jednak szczególnie mocno na codzienną egzystencję.

Najważniejszą kwestią, tyjącą się inlandzkich bogów jest fakt, że każdy może wstąpić w ich szeregi, jeśli otacza go wystarczający Glamour. Wyspiarze wierzą, że reputacja, którą zdobyło się za życia, (czyli Glamour właśnie) wpływa na losy człowieka po śmierci – im silniejsza czyjaś legenda, tym mocniejszą magią obdarza go inlandzka ziemia. Niektórzy bogowie Inlandczyków to niegdysiejsi herosi, którzy trafili do boskich światów, gdyż pamięć o nich przetrwała długie stulecia po ich śmierci. Dlatego właśnie przywiązuje się tu tak wielką wagę do reputacji, a oskarżenie kogoś o tchórzostwo jest zawsze grubym błędem – jeśli zarzucisz

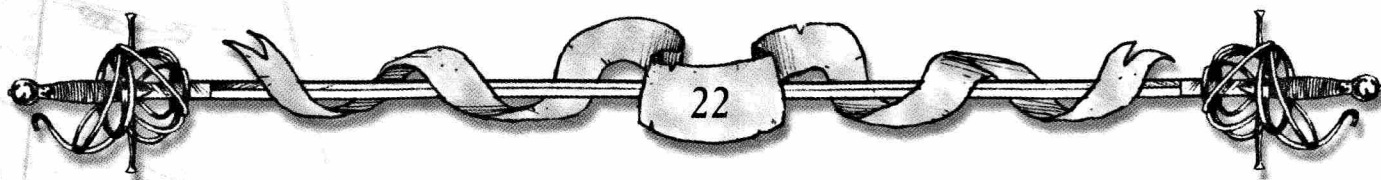
komuś brak odwagi, będzie musiał od razu udowodnić, że się mylisz.

Druidowie

Na straży tradycji i wierzeń Inlandii stoją święci mężowie, zwani druidami. Przez ostatnie sto lat kryli się i odprawiali swe obrzędy wyłącznie pod osłoną ciemności, gdy jednak powrócił O'Bannon, wychynęli z ukrycia i zaczęli otwarcie nauczać.

Nie są w gruncie rzeczy czarnoksiężnikami – to nauczyciele i mędrcy, którzy rozumieją najtajniejsze sekrety świata. Stąd właśnie wiedzą, jak toczą się jego sprawy, potrafią więc unikać niepowodzeń i czerpać pełnymi garściami z przychylności losu.

Najlepiej opisać niezwykłą mądrość druidów, porównując ich do rolników. Człowiek, który dorastał na farmie, wie, że idzie burza, czuje bowiem zapach deszczu i rozpoznaje charakterystyczną ciszę w powietrzu. Zdaje sobie sprawę, że lisy wyprawiają się do kurników dopiero po pierwszym przymrozku, kiedy z lasu znika pożywienie. Potrafi zbierać zioła i korzenie tak, by zachowały jak największą moc, ponieważ nauczył się tego od ojca, który z kolei poznał przekazywane z pokolenia na pokolenie sekrety zielarstwa od własnych rodziców. Człowiek postronny może z powodzeniem wziąć tego rodzaju wiedzę – która pozornie





nie ma racjonalnego podłoża – za rodzaj magii. Tak naprawdę jest to jednak tylko wyćwiczona intuicja. I dokładnie w ten sam sposób zajęcie swoje uprawiają druidowie.

Początkującego druida nazywa się bardem. Czas spędza, usiłując zdobyć wiedzę, którą posiadli jego mistrzowie – wędruje w tym celu od wioski do wioski, opowiada stare historie i uczy się nowych. Zaczyna w tym czasie dostrzegać, że we wszystkich miejscach życie toczy się wedle tego samego wzoru i tak, powoli, coraz lepiej rozumie świat. Służy też za posłańca, przemierzając w swych siedmiomilowych butach Inlandię, jak długa i szeroka.

Kraina

Inlandia leży na północ od właściwego Avalonu. Na królestwo składają się wprawdzie dobrze ponad dwie setki wysepek, prawie wszyscy jednak jego mieszkańcy zamieszkują Szmaragdową Wyspę (od której państwo wzięło nazwę). Dzieli się ona na trzydzieści sześć hrabstw, z których każde ma swojego przedstawiciela w parlamencie, właściwą władzę sprawuje jednak Najwyższy Król Inlandii, czyli árd rí (wym. ord ri), panujący ze stoicy w Tarze. To w pobliżu tego właśnie miasta, na wysokim wzgórzu, znajduje się *Fal*, święty głąz, który wzdycha i śpiewa, gdy pocałuje go prawowity król wyspy.

Znakomitą część Inlandii stanowią niziny, pokryte gęstym lasem i łagodnie falującymi, uprawnymi polami. Przecinają je torfowiska – pokryte gnijącą roślinnością mokradła. Większość gór wyspy znajduje się u jej wybrzeża – a że morze wcina się tu głęboko w ląd, na całej Inlandii nie ma miejsca, które znajdowałoby się dalej, niż siedemdziesiąt mil od jego wód. Znakomitą część linii brzegowej stanowią urwiste klify, nic więc dziwnego, że okolice obydwu portów, położonych na wschodnim wybrzeżu miast Tara i Carman, są najobficiej zaludnione. Na zachód od Inlandii znajdują się setki małych wysepek.

Największa rzeka kraju, *Shanagary*, bierze początek na południowym zachodzie wyspy i biegnie przez dwieście trzydzieści mil, nim wreszcie połączy się z oceanem na

północno – zachodnim krańcu Inlandii. Przez pierwsze siedemdziesiąt pięć mil płynie na wschód opływając góry – stąd kanał, łączący ją z zatoką Tara.

Inlandia cieszy się łagodnym, wilgotnym klimatem, a zimy są tu łżejsze, niż można by się spodziewać. Wysokie temperatury wiążą się jednak z dużą ilością opadów – przeciętnie pada tu od 150 do 250 centymetrów deszczu rocznie, często więc zdarzają się powodzie. Ogromna ilość rzek, które stale grożą wystąpieniem z brzegów, sprawia, że na wyspie aż roi się od mostów i brodów. Nigdy nie zdarzyło się jednak, by walczące na Inlandii armie blokowały lub przegradzały koryta rzek, w obawie przed straszliwą zemstą zamieszkujących nurt Sidhe. Obok rzek i strumieni krajobraz wyspy urozmaicają jeziora, które – co do jednego – uznaje się za święte. Największym szacunkiem darzy się oczka wodne położone w centrum wyspy, każdy Inlandczyk wie bowiem, że stanowią bramy do krain Sidhe.

Co ciekawe, wszystkie najważniejsze budynki Szmaragdowej Wyspy wzniesli najeźdźcy. Wzdłuż wybrzeża co i rusz trafia się na wzniesiony przez przybyszów zamek czy twierdzę – we wszystkich mieszkają dziś ludzie, przed którymi warowne mury miały chronić.

Ustrój

O'Bannon jest wprawdzie Najwyższym Królem Inlandii, musi jednak liczyć się ze zdaniem Parlamentu, organu władzy, powołanego przed setkami lat przez awalońskich okupantów. Szalony Jack dał jednak wyraźnie do zrozumienia, że nie ma cierpliwości, by dochodzić się z bandą rozkapryszonych arystokratów. Przecież jest O'Bannonem, więc nikt nie zamierza podważać jego władzy.

Gospodarka

Ekonomia Inlandii od wieków złączona jest z gospodarką Avalonu – na targach i w warsztatach obraca się funtami i szylingami. Gildie z Ligi Vendelskiej nie są tu jeszcze tak powszechne, jak na Avalonie, lecz z każdym rokiem ich ilość wzrasta.





Miasta i wioski

Największe nawet miasta Inlandii wyglądają, w porównaniu z metropoliami reszty Thei, jak całkiem spore wioski. Stolica wyspy, Tara, to miasteczko wielkości jednej dziesiątej Carleon czy montenskiego Charouse.

Tara

Tara to najludniejsze miasto Szmaragdowej Wyspy, wyrosłe na połowach ryb i handlu z Avalonem. W nim właśnie znajduje się kamień *Fal*. Od roku 600 AV na stolicy ciążyła klątwa, kiedy jednak powrócił O'Bannon, przełamał ją, namaszczone święty głąz własną krwią. Miasto otaczają wysokie na dwadzieścia metrów mury, fosy i obronne szanice.

Carman

Stolica za czaów okupacji avalońskiej jest dziś centrum handlu – stąd rozpoczynają się starożytne szlaki kupieckie, wiodące do odległego Montaigne, a nawet Vodacce. Stolicą wyspy może i jest Tara, jednak to Carman stanowi jej wizytówkę.

Lachcuan

Drugie co do wielkości miasto Inlandii żyje prawie wyłącznie z handlu z Szocją. Tu właśnie rezyduje usunięta z tronu Szmaragdowej Wyspy rodzina O'Toole.

Tajemnicą poliszynela jest, że O'Toolowie żywią „mieszane uczucia” wobec osoby O'Bannona, nie próbują go jednak obalić. Jak na razie.

Armia

„Nie obawiaj się armii wilków, prowadzonej przez owcę, lecz armii owiec, którą dowodzi wilk.”

- Inlandzkie przysłowie

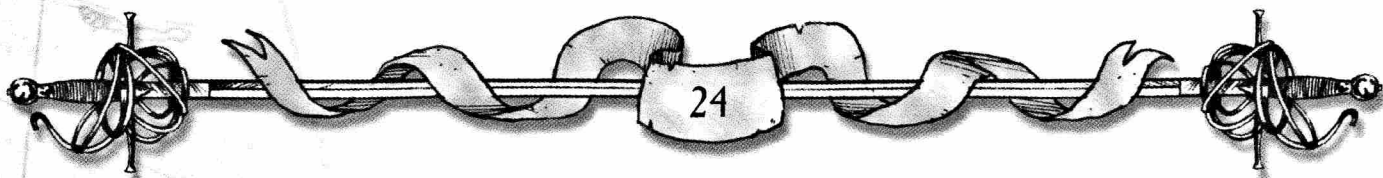
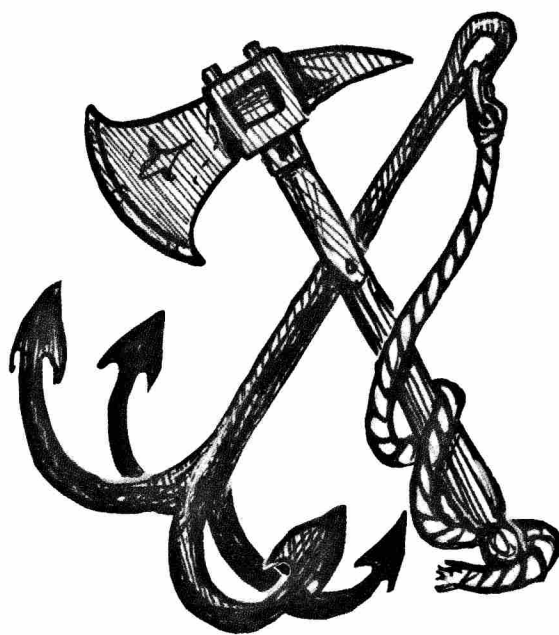
Mówi się często, że gdzie brak Inlandczykowi umiejętności, nadrobi entuzjazmem. Tutejsza armia składa się w dziewięćdziesięciu procentach z niewyszkolonych ochotników i w dziesięciu – z zawodowców. Jednak to ich właśnie powinni obawiać się potencjalni najeźdźcy, gdyż typowa inlandzka armia to zgraja rozwścieczonych szaleńców, którymi dowodzą gotowi na

wszystko fanatycy, stosujący taktykę, której nie przewidziałby najbardziej nawet elastyczny generał. Zresztą, dowódca, który zabierałby się za wojnę ze Szmaragdową Wyspą powinien pamiętać, że wprowadzie góruje liczebnie nad wrogiem, ale z rąk nieobliczalnej, żadnej krwi hordy padnie przynajmniej połowa jego żołnierzy.

Inlandia nie ma stałej floty, setki tutejszych marynarzy wstąpiło jednak w szeregi Chartów Morskich Elaine. Ubrojeni w przekazywaną od wielu pokoleń wiedzę żeglarską i reputację dzikusów, poddani Szalonego Jacka sięją postrach wśród ludzi morza.

Obecne stosunki z resztą Thei

W oczach reszty kontynentu Inlandia to taka mała, bezczelna siostrzyczka Avalonu, dodatek do wyspy Elaine – i tyle. Nie ma floty, nie ma armii, samodzielnej gospodarki, nie stwarza więc zagrożenia militarnego ani ekonomicznego. Nie ma tam nawet placówek dyplomatycznych – ale nawet gdyby były, jaki szanujący się polityk odwiedzałby tak gburowatego króla?





Szocja

Wprowadzenie

Niepozorna Szocja przez długie stulecia odgrywała kluczową rolę na światowej arenie. Choć kraj nigdy nie był szczególnie potężny politycznie ani bogaty, warunki sojuszu z Elaine i potencjał do rozbicia rozbicia go czynią zeń wielkiego uczestnika w grze o potęgę i znaczenie Trójkrolestwa. Oczywiście, widzą to i wrogowie Avalonu, szukając tu właśnie sposobów rozbicia unii. Sami zaś Szoci, z królem Jamesem II na czele, mają własne zdanie i uczynili ze swej szczególnej sytuacji potężne narzędzie polityczne.

Kraina

Szocja to kraina deszczowa i mglista, w której ulewa bezustannie bębni o skaliste wzgórza. Podróż jest tu w najlepszym razie trudna – przecinające kraj, bite drogi są w kiepskim stanie, często też grasują na nich bandyci i dzikie zwierzęta. Większość wędrowców przemierza Szocję konno – tylko najbogatsi arystokraci pozwalają sobie na jazdę karocą czy innym pojazdem. Ruch łodzi na nielicznych rzekach ogranicza się do rybaków i flisaków.

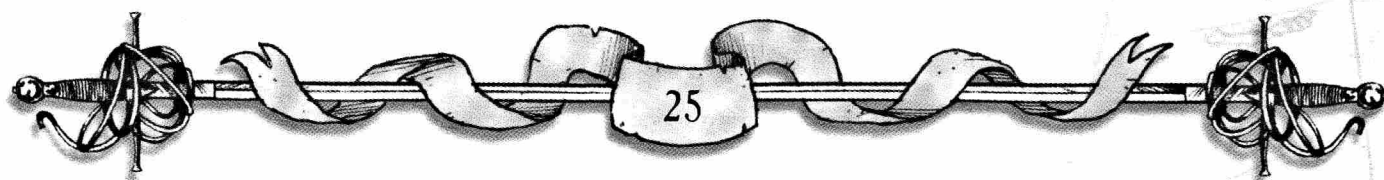
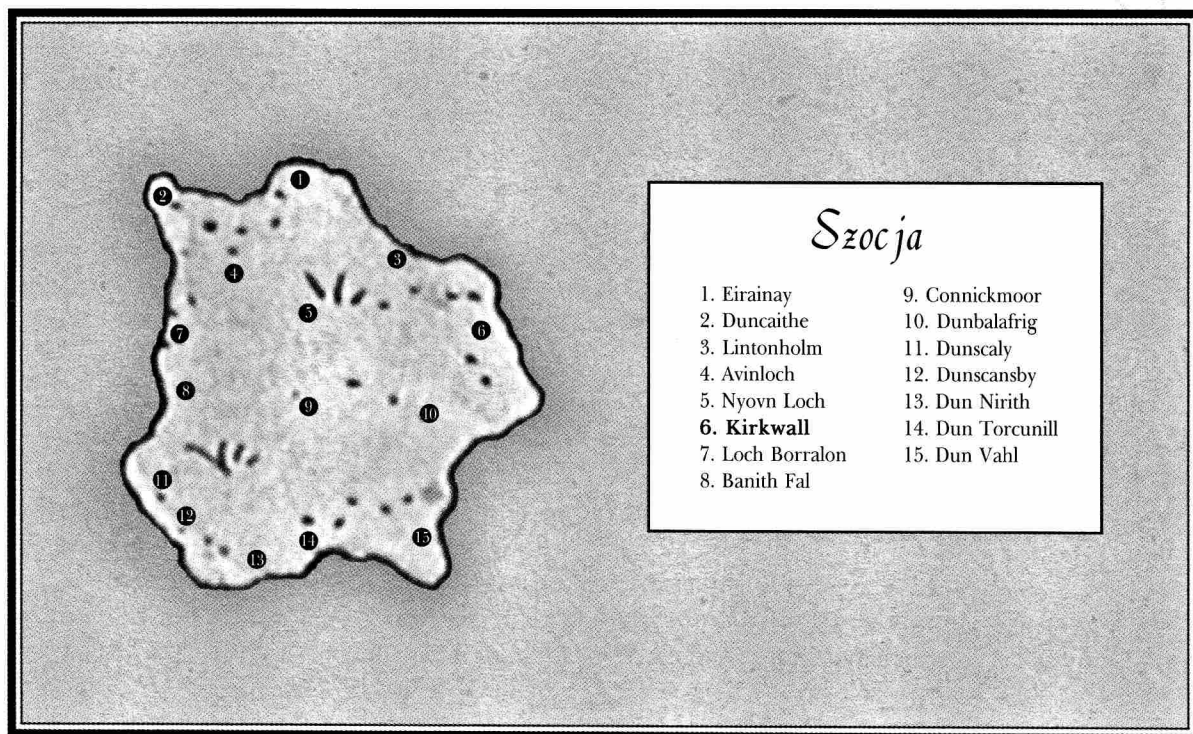
Klimat Szocji nie należy do przyjaznych – przez większą część roku dominuje deszcz i mgła, zimą zaś zawsze obficie pada śnieg. Szczęśliwie, nie jest również szczególnie surowy i nieczęsto chwyta siarczysty mróz czy straszliwy upał. Tak jak w Avalonie, pogoda jest tu solidna, ponura i najczęściej niezmienna.

Kuchnia

Kuchnia Szocji jest taka sama, jak jej pogoda – ciężka, nużąca i niezmienna. Symbolem kraju jest baranina, na talerzach króluje pieczeń barania, kotlety cielęce i haggis. Dominują warzywa bulwiaste – ziemniaki, marchew i tak dalej. Najpopularniejszym sposobem obróbki żywności jest gotowanie, które zabezpiecza ją przed zepsuciem i daje się łatwo przeprowadzić nawet w trudnych warunkach, stąd Szoci znają wielką mnogość łatwych do przyrządzenia gulaszów i polewek. Uważają przy tym wyszukane i trudne do przyrządzenia zagraniczne potrawy za czyste marnotrawstwo. Popularne tu powiedzenie twierdzi, że „w brzuchu wszystko i tak się miesza”.

Mieszkańcy

Natura obdarzyła Szoćców wzrostem wyższym, niż przeciętny. Podobnie jak Inlandczycy, cieszą się zupełnie niezastu-





żoną sławą rudzielców, choć najczęściej miewają czarne włosy i niebieskie oczy. Większość czasu spędzają pod gołym niebem, skoro jest ono jednak wiecznie zasnuwane chmurami, nie bywają ani szczególnie opaleni, ani przesadnie bladzi.

Moda

Tutejszy sposób ubierania jest wymogiem klimatu, a strój ma być przede wszystkim ciepły i wygodny, a nie miły dla oka. Mężczyźni noszą zwykle kilty z owczej wełny, barwione w tartan rodziny lub Klanu. Część kiltu zarzuca się na ramię niczym szarfę – w razie potrzeby można go rozpiąć i owinąć się nim jak kocem. Szlachta przedkłada nad rapiery i szpady ogromne miecze claymore, którymi walczy się tu od pokoleń – posiedzenia członków Parlamentu wyglądają więc szczególnie imponująco. Reszta stroju wygląda zupełnie, jak na Avalonie – szczególnie popularne są zapinane z przodu kamizelki i trzewiki z klamerkami.

Kobiety ubierają się skromniej, niż na kontynencie, w sukienki i plisowane spódnice, zwykle grube i ciepłe, by zabezpieczyć przed nieprzyjemną pogodą Szocji. Bardzo rzadko noszą czepki – wplatają zwykle we włosy kwiaty i wstążki, tak jak to czyniły w czasach pogańskich.

Zwyczaje

Dla Szotów bardzo ważny jest podział na Klany. O ile poczucie tożsamości narodowej i sojusz z Avalonem sprawiają, że nie wpływa on nadmiernie na politykę zagraniczną kraju, odciska swoje piętno na wszystkim, co dzieje się w jego granicach. Szoci publicznie noszą kolory Klanu, tańczą tańce i śpiewają piosenki, u prapoczątków których leży poczucie odrębności konkretnego regionu wyspy. Oczywiście, są do siebie zbliżone i cudzoziemiec nie wychwyciłby pewnie subtelności, które w uszach Szotów wyraźnie odróżniają melodie swojego Klanu od pieśni innych. Tutejsi orientują się zwykle bez trudu, na czyjej ziemi się znaleźli, gdy usłyszą, co śpiewa się w lokalnych karczmach i zobaczą kroki tańca w dniu Święta Majowego.

Dziwić się więc można, jakim cudem Szoci zachowują tak silne poczucie odrębności, nie ciągnąc przy tym starożytnych

rywalizacji i nie wzniecając bezustannie wojen domowych. Otóż, wprowadzają oni wyraźne rozgraniczenie pomiędzy dumą narodową i przynależnością Klanową. Działa to trochę, jak wśród fanów futbolu – można z dumą obnosić kolory Klanu, na całe gardło śpiewać poświęcone mu piosenki, czasem nawet wdać się z jego powodu w bójkę i wciąż czuć się Szotem. Przywiązanie do Klanu nie zastępuje tu ani nie wypiera poczucia jedności narodowej – sześć stuleci pod rządami Montaigne nauczyło Szotów, że waśni Klanowe ograniczać się powinny do utarczek słownych.

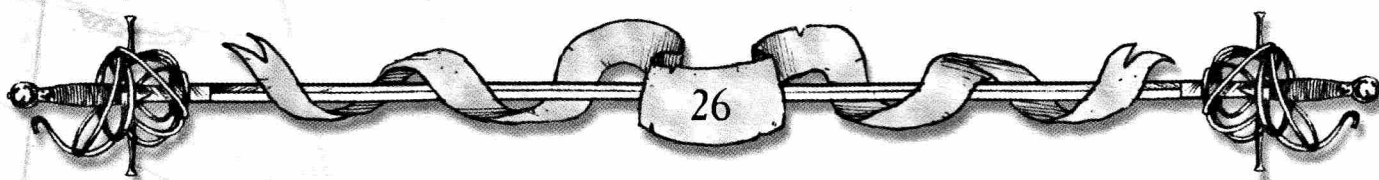
Szotki

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że kobiety są w Szocji obywatelami drugiej kategorii – nie mogą posiadać ziemi, sprawować urzędów i występować publicznie na takich samych prawach, jak mężczyźni. Żadna kobieta nie zasiadała nigdy w Parlamencie ani nie stała na czele Klanu.

W praktyce rzeczy mają się jednak zupełnie inaczej. Większością szockich domów zarządza żona ich pana lub najstarsza z kobiet, to od nich zależą więc kwestie życia codziennego. Płeć piękna zajmuje się również sprawami finansowymi, a większość banków i warsztatów adresuje rachunki „do pani domu”. Szanujący się arystokrata przedkłada rady swojej żony nad zdanie doradców, więc mimo, że nie sprawują urzędów, to kobiety stoją w gruncie rzeczy na czele lokalnych społeczności. Ceni się je również w szeregach armii (choć liczba kobiet – żołnierzy jest, w porównaniu z mężczyznami bardzo niewielka), zwłaszcza, że dała ona Szocji wiele bohaterów narodowych. Z mglistej wyspy wywodzi się również najśłynniejsza piratka w służbie Elaine, Krwawa Bonnie McGee.

Życie szlachty

Po zacieśnieniu więzów między Szocją, a Avalonem, szlachta obydwu krajów zaczęła powoli upodabniać się do siebie. Szoccy arystokracji zamieszkują ogromne posiadłości ziemskie, pokryte częściowo pieczołowicie pielęgnowanymi ogrodami, częściowo przez zupełnie dzikie wrzosowiska. Dzieci uczą się zwykle w domu, pod okiem prywatnych nauczycieli i guwernantów, niekiedy jednak wysyła się młodych szlachciców na Avalon,





by kształcili się w stosownych instytucjach. Tak więc, gdy niektórzy panowie Szocji zgłębiają zawilości kultury i poznają rozkosze rozrywek tak subtelnych, jak polowanie czy debata polityczna, inni drwią z takiego próżniactwa, nurzając się w lokalnej polityce. Powinnością arystokraty jest – jak twierdzą – dbać o dobro narodu, stąd szlachcic powinien starać się zapewnić dobrobyt swoim poddanym lub zajmować realizacją własnych dążeń, zamiast trwonić czas na próżnych rozrywkach. Szlachta z kontynentu uważa w związku z tym panów szockich za cokolwiek zacofanych – co zresztą nie dziwi, zważywszy, że od wieków zamknięci są na swojej wyspie.

Życie pospólstwa

Prostym ludziom żyje się w Szocji ciężko, choć wraz z pojawieniem się klasy średniej sprawy przybierają nieco lepszy obrót. Większość chłopów pracuje w majątkach, należących do arystokracji lub nowobogackich posiadaczy. Ich los poprawia się systematycznie, wraz z upowszechnieniem edukacji i najnowszych zdobyczy nauki. Ponadto, coraz częściej wieśniacy opuszczają rodzinne strony, by szukać szczęścia w mieście, formuje się więc powoli grupa społeczna, złożona z kupców i sklepikarzy. Typowy szocki wieśniak trzyma się z równymi sobie, okazuje szacunek lepszym i stara się wykorzystać każdą okazję, która mu się nadarza. Przy tym wszystkim jest zwykle bardzo pogodny – kocha śpiewać piosenki i pić piwo, głośno ciesząc się z życia w gronie przyjaciół i znajomych.

Etykieta

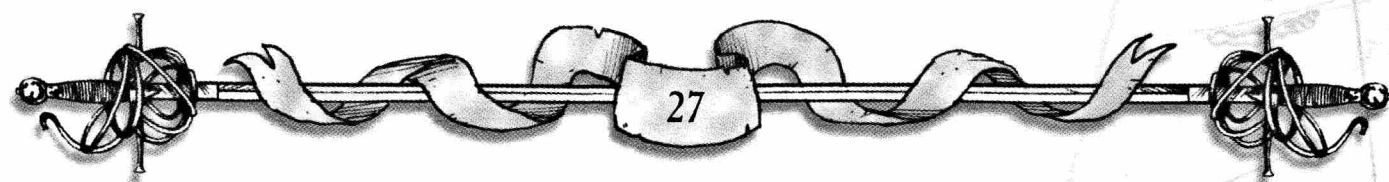
Szoci bardzo cenią sobie uczciwość – nie jest grzechem walczyć z kimś, póki robi się to otwarcie, i nawet większość starć politycznych odbywa się na jasnych i czytych zasadach. Rzadko daje się tu słowo, każda obietnica jest jednak święta i żaden Szot nie splamiłby swojego honoru, nie dotrzymując swoich zobowiązań. Zasada uczciwości rozciąga się jednak wyłącznie na mieszkańców Trójkrolestwa – obcokrajowców można bezkarnie oszukiwać, co Szoci – ku rozpaczom zagranicznych dyplomatów – z upodobaniem czynią. Niejeden ambasador, nabrawszy przekonania, że Szoci nigdy nie łamią obietnic, przekonywał się nader boleśnie, że potrafią wycofać się ze swoich zapewnień w najmniej odpowiednim momencie.

Pozostałe zasady dobrego wychowania są identyczne z Avalonskimi. Należy zawsze uchylać kapelusza przed damą i okazywać stosowny szacunek lepszym od siebie. Choć przywiązanie do uczciwości sprawia, że rozmowy są tu zwykle bardziej szorstkie, Szoci wciąż wymagają minimalnej uprzejmości i nie będą potulnie znosić grubiańskiego zachowania, o ile nie jest uzasadnione. Częściej również, niż w innych krajach, sięga się tu po rozwiązania siłowe, a pojedynki uchodzą za właściwy sposób rozstrzygnięcia sporu dwóch szlachciców.

Ustrój

Historycznie rzecz ujmując, ustrój Szocji zdominowany był zawsze przez Klany, które zmagaly się o władzę i znaczenie nawet po najeździe Montaigne. Odkąd jednak kraj wszedł w unię z Avalonem, ten stan rzeczy ulega powolnej zmianie, a lojalność wobec Klanu ustępuje stopniowo głębszej myśli politycznej.

Państwem rządzi Parlament Szocji, w skład którego wchodzi głowy wszystkich Klanów – miejsca w nim przechodzą z ojca na syna. Wzajemne stosunki parlamentarzystów są wynikiem wielusetletniej rywalizacji pomiędzy rodami, bo choć stara szkoła rozstrzygania konfliktów mieczem odchodzi w przeszłość, niewiele w gruncie rzeczy różni się od politycznej debaty czy sporu. Nad wszystkim tym czuwa Najwyższy Król, bezpośredni potomek Roberta I – prowadzi on posiedzenia Parlamentu i dba, by jego uchwały wchodziły w życie. To on decyduje, w którą stronę zmierza kraj, jego przywilejem jest bowiem przedkładać sprawy, które rozstrząsać będą przywódcy Klanów. I choć, jako Najwyższy Król, mógłby teoretycznie działać bez porozumienia z Parlamentem, ryzykowałby opór w postaci obywatelskiego nieposłuszeństwa, które uniemożliwiłoby mu skuteczne sprawowanie władzy. Istnieje zatem niepisana umowa między Królem i Parlamentem, na mocy której władca podporządkowuje się decyzjom zgromadzenia, ten zaś zgadza się na propozycje, które przedstawia monarcha. Oczywiście, jak to zwykle w Thei bywa, przewaga przechyla się tu na jedną bądź drugą stronę, i czasem krajem rządzi Król, a czasem Parlament.





Zgromadzenie podzieliło się ostatnio na Unionistów, którzy popierają istnienie Trójkrolestwa, i Separatystów, walczących o pełną niepodległość. Na razie wyraźną przewagę mają Unioniści, ruch separatystyczny rośnie jednak z każdym dniem w siłę i w najbliższej przyszłości może okazać się bardzo niebezpieczny. Szczęśliwie, potężny i charyzmatyczny Najwyższy Król James MacDuff, nieprzejednany Unionista, nie spuszcza Separatystów z oka. Od pierwszych dni swojego panowania, James wierzy, że prawdziwe znaczenie – przy jednoczesnym zachowaniu autonomii – Szocja zdobyć może wyłącznie pod sztandarem Trójkrolestwa, a zerwanie sojuszu z Avalonem osłabiłoby kraj, pozabawiając ochrony Chartów Morskich. A Castille i Montaigne czekają przecież tylko na okazję, by wyprawić się na szoccką ziemię. Dlatego – jak uważa – głupotą byłoby odrzucać zdobytą właśnie wolność na rzecz mgliście pojmowanej niepodległości.

Miasta i wioski

Kirkwall

Kirkwall to jeden z najstarszych systemów umocnień na terenie Szocji. Wzniesiona przed wiekami przez Vestenmannavnjarów twierdza wytrzymała dziesiątki szturmów, które przypuszczali zarówno Szoci, jak obcy najeźdźcy – dziś rezyduje w niej Najwyższy Król, a w wielkiej sali zamku zbierają się raz w miesiącu przedstawiciele Klanów. W czasie tygodniowego posiedzenia Parlamentu ludność Kirkwall zwiększa się trzykrotnie, a wokół murów wystają ogromne targowisko.

Connickmoor

Connickmoor, siedziba Klanu MacBride, jest również punktem zbornym Separatystów. Trwały sojusz MacDuffa z Elaine rozproszył na razie marzenia MacBridów o niepodległości – i choć gierki polityczne Najwyższego Króla przyniosły na razie Szocji wiele korzyści, nic nie trwa wiecznie. A MacBridowie potrafią czekać.

Obecne stosunki z resztą Thei

Kontynent uważa Szocję, tak samo jak Inlandię, za dodatek do państwa Elaine. Szocja utrzymuje jednak na

własną rękę stosunki zarówno z Vendelami, jak Vestenmannavnjarami. Dzięki temu w granice wyspy sączy się od czasu do czasu stróżka bogactwa.

Sidhe (wym. szy)

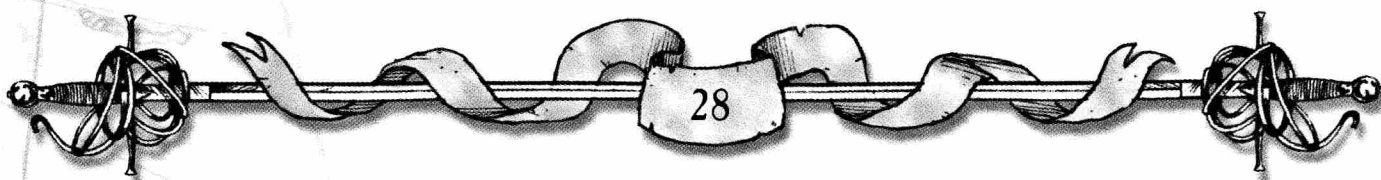
Inlandczycy mówią na nich *Tuatha de Dannan* (wym. tuata dej danon). Szoci nazywają *Doine Sidhe* (wym. daoin szy). W starożytnej mowie Avalonu zwano ich *Tyl-with Teg* (tiluit teg). W Montaigne znane są jako wróżki – której to nazwy, co wie nawet najgłupszy Avalonczyk, one same nie znoszą. W każdej jednak z tych kultur mówi się o „Dobrym Ludku”, ze strachu, że mogą podsłuchiwać rozmowę.

Niełatwo jest opisać Sidhe. Są niczym ożywiony sen: z jednej strony bardzo ludzkie, z drugiej – kompletnie obce. Trudno pojąć ich zwyczaje, lecz gdy się je zrozumie, ich działania staną się przewidywalne jak wschód i zachód słońca.

Choć niepisany sojusz łączy je z Avalonem, są wszechobecne. Można natknąć się na Sidhe na najdalszych pustkowiach Usurii, w gondoli na kanale wodacciańskiego miasta, a nawet na pokładzie statków, żeglujących ku zachodzącemu słońcu.

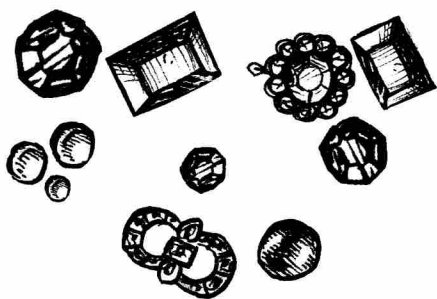
Żelazo

Lady Mary Katharine pisze w swej książce o „szczerym żelazie”, które jakoby sprawia Sidhe „przykrość”. Próżno jednak szukać wyjaśnień, czym się takie żelazo charakteryzuje i dlaczego Pano wie i Damy tak bardzo go nie lubią. Osoby, które znają się na tych niezwykłych istotach twierdzą, że posiadanie przy sobie lub najbliższym otoczeniu żelaza, gdy rozmawia się z Sidhe, jest niewybaczalnym nietaktem. Nim więc zaczniesz się dochodzić z Dobrym Ludkiem, dobrze ukryj lub pozbyć się wszystkiego, co z niego wykonane.





Poniżej znajdziesz opis tych jakże niezwykłych istot. Pamiętaj przy tym, że tak jak to, co mówimy o ludzkości, nie musi odnosić się do każdego człowieka, tak i Sidhe potrafią wymykać się uogólnieniom.



Bryn Bresail

Żeglarze nazywają ją „widmową wyspą”, pojawia się bowiem wraz z pierwszym promieniem brzasku i znika, gdy słońce skryje się w oceanie. Sami Sidhe mówią na nią Bryn Bresail i twierdzą, że jest ich domem – a przynajmniej jego przedsionkiem.

W świecie Sidhe panuje wieczna wiosna – trawa i drzewa soczyście się zielenią, kwiaty zaś rozchylają płatki. Wszystko to pokrywa jednak cieniutka warstwa szronu, a z bezchmurnego, błękitnego nieba sypią się bez przerwy delikatne płatki śniegu. Jest to zatem kraina zamrożonego na zawsze piękna – zielona i ujmująca, lecz bardzo, ale to bardzo, zimna.

Pierwsze wrażenie

„Rzec by można, że Sidhe posiadają tyle kształtów i postaci, ile jest kwiatów czy ryb. Gdy zda ci się, że opisałeś już wszystkie, wnet dostrzegasz nowy i nieznany ci jeszcze.”

- Lady Mary Katharine, *„Rzecz o Dobrym Ludku”*

Choć prawdą jest, że wielu Sidhe przypomina z wyglądu ludzi, istnieje jednak cały szereg istotnych różnic. Lady Mary Katharine, w swej słynnej książce *„Rzecz o Dobrym Ludku”* dzieli te istoty na różne kategorie, które nazywa „rodzinami”.

Szlachetni Sidhe

Tak jak ludzie, i Sidhe zdają się mieć swoją arystokrację. Jej przedstawiciele są wyżsi od człowieka – mierzą od nieco ponad dwóch, do prawie trzech metrów. Smukli niczym nić pajęcza i lśniący niczym jedwab, wyglądają pięknie i godnie. Odziewają się w długie szaty z materiałów, które zniszczyłaby w jednej chwili każda ludzka szwaczka. Mają szerokie, jasne oczy, pociągłe twarze o smukłych rysach i białe dłonie o długich palcach, którymi poruszają z gracją cieni.

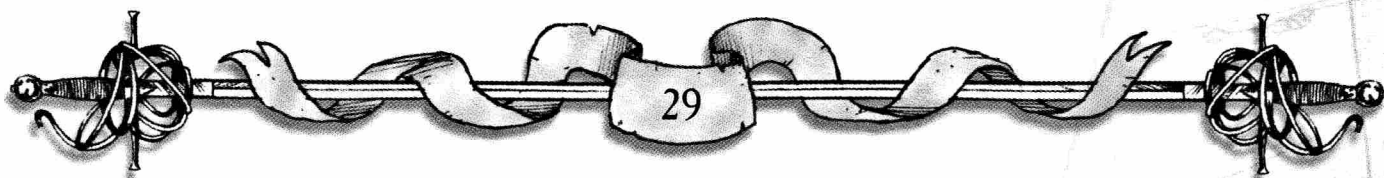
Lady Mary twierdzi, że Sidhe posilają się i piją wyłącznie w towarzystwie tych, którym ufają i że niechętnie spoglądają w zwierciadło. Opisuje nawet w chwytającym za gardło ustępie Damę Sidhe, która przypadkowo spojrzała w swoje odbicie i zawrzasnęła głosem tak straszliwym, jakby ujrzała własną śmierć. Gdy Lady Mary próbowała spytać o przyczynę, Sidhe popatrzyli na nią wzrokiem, w którym bez trudu mogła zobaczyć swój rychły koniec.

Szlachetni Sidhe mówią o sobie „Panowie” i „Damy”. Rządzi nimi Król i Królowa, zdaje się jednak, że ta ostatnia ma znacznie więcej władzy, niż jej mąż (którego, jak twierdzi Lady Mary, nigdy nie widziały ludzkie oczy). Podobnie jak wszyscy przedstawiciele swej rasy, i szlachetni Sidhe mogą zmieniać kształt, a Królowa zdaje się w tym szczególnie celować. Zdaniem Lady Mary nigdy nie ukazała się dwa razy w tej samej postaci i zwykła nawet mówić o swoim wyglądzie „kostium”. Niezależnie jednak, jak akuratnie wygląda, zawsze jest wysoka, wspaniała i nieziemsko piękna.

Królowej zawsze towarzyszy śmiertelnik, którego nazywa swoim rycerzem. Jest zwykle bardzo młody (ma nie więcej, niż szesnaście lat) i uderzająco przystojny. Plotka głosi jednak, że każdego rycerza spotyka w najdłuższą noc roku los naprawdę straszliwy.

Piękni i groźni

Z Sidhe nie można sobie pokpiwać. To starożytne istoty, które laskawie znoszą ludzi – czasem Panów i Damy pasjonuje ludzka naiwność, nigdy jednak nie zniosą grubiaństwa. Człowiek jest istotą małą i kruchą. Sidhe są potężni i mocni.





Gdy ich urazisz, sprowadzisz na siebie sto tysięcy nieszczęść, z których każde będzie o całe niebo gorsze, niż poprzednie.

– Lady Mary Katharine

Choć Lady Mary pieczołowicie opisuje piękno Sidhe, wciąż jednak przypomina czytelnikowi, że są to istoty straszliwe. Gdy dane ci będzie widzieć, jak namiętną, anielską twarz Królowej Sidhe wykrzywia nagle niehumanoidalny gniew, do końca życia nie uwolnisz się od przypominających ją koszmarów.

Sidhe są jak burza: straszliwe, potężne i niezrozumiałe. Potrafią tworzyć rzeczy niewiarygodnie piękne, dopełniając w tym samym czasie straszliwej zemsty. Często słyszy się o rzucanych przez nie klątwach, które nie tylko trwają do końca życia, lecz przenoszą się na potomków przekłętogo. Panowie i Damy dysponują potężną magią, błędnie jednak ona w porównaniu z siłą ich gniewu.

Dwory

Jeśli wierzyć Lady Mary, Szlachetni Sidhe skupieni są wokół dwóch wielkich Dworów: Szczęśliwego, czyli „Seelie”, oraz „Unseelie”, którego przedstawiciele autorka nazywa ogólnie „Wyklętymi”. Dwory zdają się być ściśle powiązane, warto jednak zaznaczyć rozgraniczające je, subtelne różnice, przede wszystkim w usposobieniu.

Seelie to Sidhe opisane powyżej – chłodne, wyniosłe istoty zamieszkujące krainę skutej wiecznym mrozem wiosny. Unseelie bardzo się od nich różnią. Niektórzy twierdzą, że są istotami zrodzonymi z żywego ognia, inni mają ich za promieniujące żarem cienie. O ile Seelie nie ulegają emocjom, Unseelie aż od nich kipią – i jeśli pierwszy rodzaj przyrównać można do beznamiętnej, choć niszczycielskiej burzy, drugi sieje postrach w pełni świadomości i celowo.

Pospółstwo

Choć najczęściej spotyka się (a przynajmniej widuje) szlachetnych Sidhe, istnieje też niezliczona ilość istot pospolitych – jako, jak to ujmie Lady Mary, „nisko urodzeni” tworzą pospółstwo tej niezwyklej rasy.

Do Sidhe zalicza się bowiem wszelkie gobliny, boginy, straszdyła i krasnale. Wszystkie one mają właściwe tylko sobie zwyczaje i zainteresowania, jeśli jednak obeznany jesteś w sprawach Sidhe, bez trudu rozpoznasz tak same istoty, jak ich obyczaje.

Maniery

„Jeśli o Sidhe można powiedzieć coś na pewno, to właśnie to jedno. Na świecie nie obchodzi ich nic, prócz manier, a dziecko, które potrafi się zachować, ma w oczach Dobrego Ludku wielką wartość.”

– Lady Mary Katharine

Dobre maniery są na wagę złota.

Jeśli powyższe zdanie sprawdza się w społeczeństwie ludzi, dziesięciokrotnie mocniej dotyczy Sidhe. Wystarczy, że potraktujesz Pana lub Damę z szacunkiem, na jaki jego zdaniem zasługuje, a zyskasz nagrodę stokroć cenniejszą, niż jakiegokolwiek skarby.

Poniżej piszemy, jak śmiertelnik powinien odnosić się do Sidhe (oczywiście, zgodnie z radami nieocenionej Lady Katharine). Jeśli zignorujesz rady, możesz gorzko tego pożałować.

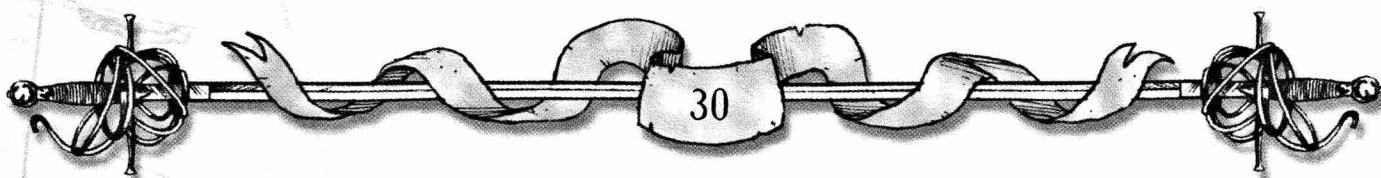
Jak zwracać się do Sidhe

Na początek musisz nauczyć się, jak rozmawiać z Dobrym Ludkiem. Istnieje bowiem ogromna różnica w sposobach zwracania się do Panów i Dam, a słowami, które kierować należy do Pospolitych Sidhe.

Szlachetni Sidhe

Do arystokracji Dobrego Ludku należy zwracać się zgodnie z protokołem – szczęśliwie, łatwiej go zapamiętać, niż podobne zalecenia dotyczące ludzkiej szlachty. Każdy szlachetnie urodzony Sidhe nosi tytuł „Pana” lub „Damy” i tak właśnie zawsze musi tytułować ich śmiertelnik, niezależnie od własnego statusu.

Niektórzy Seelie mają nadto inne tytuły. Jeśli je znasz i potrafisz zastosować (na przykład „Jego godność, Pan Cienia Góry Winterbute”) nie tylko postępujesz zgodnie z protokołem, ale pewnie zaskarbisz sobie jego przychyłność.





Pospolici Sidhe

„Wyłonił się z głuszy i ruszył w moją stronę. Dostrzegłszy uśmiech, który pełgał po jego wargach, rzekłam: „Zacny druhu, żywię nadzieję, że tego wieczoru wolno mi będzie zwać cię Hobgoblinem.”

- Lady Mary Katharine

Każdego członka społeczności pospolitych Sidhe, który żywi przyjazne uczucia względem ludzi (a przynajmniej nie jest jej szczególnie wrogi) określa się słowem „hob”, dodawanym przed właściwym jego imieniem. Powiedzmy więc, że okoliczny goblin, który zajmuje się przeganianiem ptaków buszujących w zbożu, ma na imię Bollin. Kiedy rolnicy o nim mówią, nazywają go w związku z tym „Hob Bollin”.

Tytuł „hob” mile łechce wszystkich pospolitych Sidhe, traktują oni jednak obcesowo każdego, kto posługuje się nim niewłaściwie. Nie można bowiem określać nim członków Dobrego Ludku, którzy nijak nań nie zapracowali. Innymi słowy, jeśli nazwiesz złośliwego Dunnela hobem, choć nigdy nikomu nie pomógł, nie tylko obrazisz innych Sidhe, którzy nie będą już nigdy pewni, czy potrafiś odróżnić dobrotliwego przedstawiciela ich rasy od kłopotliwego żartownisia, lecz i sam Dunnel stwierdzi, że ma do czynienia z durniem, który aż prosi się o psikus...



Sidhe i Glamour

Avalonczycy nauczyli się korzystać z mocy Glamour od Sidhe właśnie – ci zaś posiadają daleko większą magiczną potęgę, niż jakikolwiek śmiertelnik. Używają Glamour bez najmniejszego wysiłku i, jak się zdaje, bez ograniczeń. Żaden czarnoksiężnik z Trójkrolestwa nie śmiałby nigdy przyrównać swoich mocy z możliwościami Sidhe – gdyby się z nimi równał, śmiertelnie by ich

znieważył, narażając się tym samym na los znacznie gorszy od śmierci.

Nie proponujemy w związku z tym żadnych statystyk dla Sidhe – to istoty zbyt potężne, by mógł się z nimi mierzyć jakikolwiek śmiertelnik. W scenariuszu powinni pełnić rolę źródeł informacji lub absolutnie nietykalnych BNów; Bohater, który próbowałby się z nimi mierzyć, podpisałby na siebie wyrok śmierci. Więcej o Sidhe znajdziesz w dodatku pod tytułem „Avalon”.

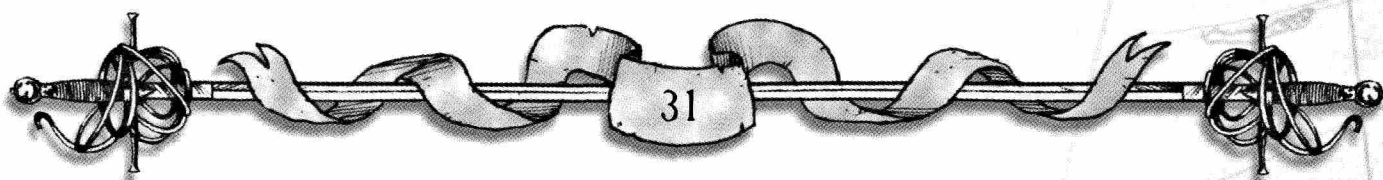
Przesady związane z Sidhe

„Wiele można do Dobrym Ludku powiedzieć, więcej jeszcze powiedzieć nie można, najwięcej zaś – mówić się w żadnym razie nie powinno.”

- Lady Mary Katharine

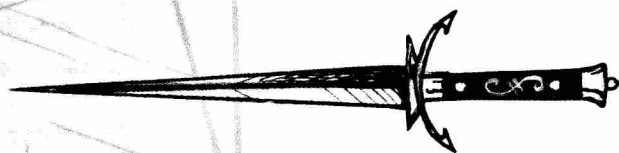
Poniżej znajduje się lista przesądów i zabobonów związanych z Sidhe. Część z nich może być prawdziwa – przejrzyj listę, wybierz te, które ci odpowiadają, a z reszty uczyni zwykłe brednie. A potem prześlij graczom pełen zestaw i pozwól odkryć prawdę metodą prób i błędów.

- Wywrócenie ubrania na lewą stronę chroni przed mocą Glamour.
- Poznawszy imię szlachetnego Sidhe zyskujesz nad nim władzę.
- Jeśli rozsypiesz wzdłuż progu okruchy chleba, Sidhe nie będzie mógł go przestąpić.
- Jeśli rozsypiesz wzdłuż progu i parapetów sól, Sidhe nie wejdzie do domu.
- Czterolistna koniczyna rozprasza Glamour
- Ziele Świętego Jana leczy rany, zadane przez Sidhe.
- Sidhe nie porwą dziecka w wianku ze stokrotek.
- Sidhe nie potrafią pływać i lękają się bieżącej wody.





- Przed magią Sidhe chroni krzyż z jarzębinowego drewna.
- Przed magią Sidhe chroni szczere żelazo.
- By chronić dziecko przed złymi Sidhe należy zawiesić nad jego łóżkiem nożyce (krzyż z żelaza).
- Jeśli poślubisz Damę Sidhe, czy to dzięki namowom, czy podstępem, nie opuści cię, póki trzy razy jej nie uderzysz.
- Sidhe można zobaczyć tylko między mrugnięciami powiek.
- Ogarów Sidhe nie na się prześcignąć. Będą trzymać się tuż za twoimi plecami, choćby biegł nie wiedzieć jak szybko, i złapią cię, kiedy tylko upadniesz.
- Podczas najdłuższej nocy w roku Sidhe poświęcają życie kogoś z swoich, by jego krwią nasycić straszliwego wroga, którego przed wiekami pokonali.
- Jeśli Sidhe cokolwiek ci ofiaruje, musisz odwdziżyć się darem tej samej wartości – ani cenniejszym, ani lichszym. Jeśli tego nie zrobisz, spadnie na ciebie nieszczęście.
- Istnieje mikstura, po wypiciu której staniesz się odporny na iluzję Galmour, roztaczaną przez Sidhe.
- Sidhe przyjmują wyłącznie dary wykonane z dębu, jesionu lub głogu.
- Dźwięk dzwonu odpędza, a może nawet rani, Sidhe.
- Sidhe kradną dobry smak jedzenia.



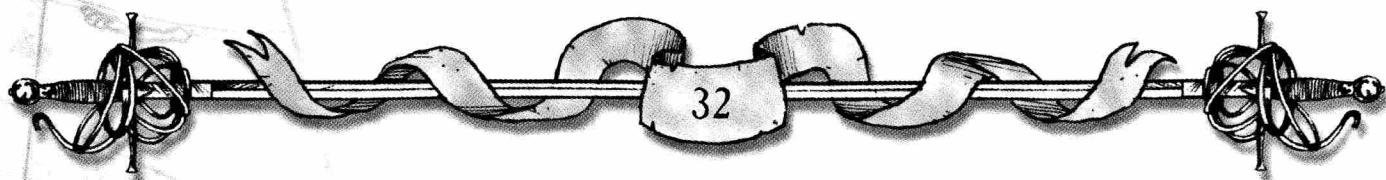
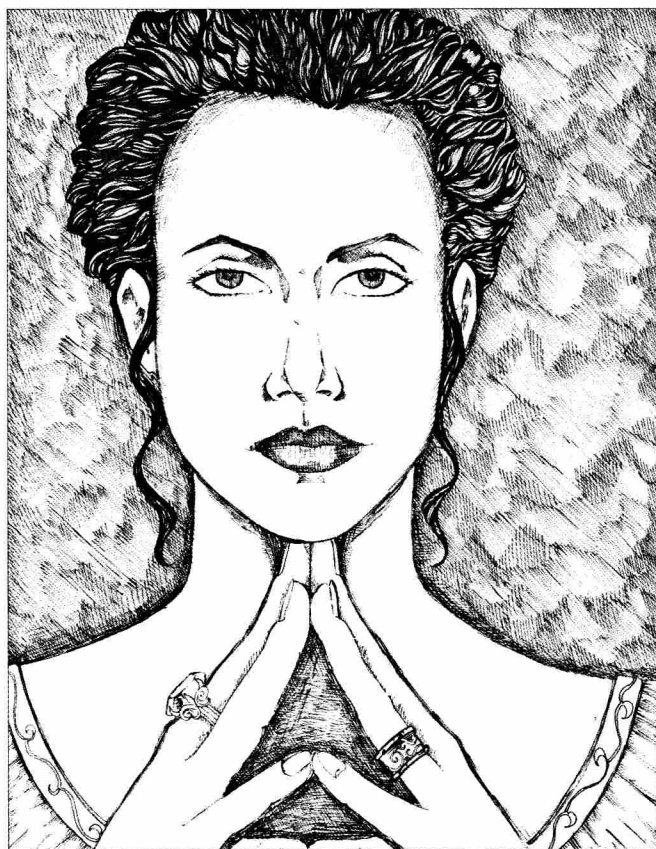
Avalońscy Bohaterowie Niezależni

Królowa Elaine

„Avalon to my.”

Elaine bardzo poważnie traktuje rolę królowej Avalonu. Jest bardzo ostrożna, zawsze przywiązuje wagę do szczegółów i na każdym kroku się pilnuje. Zasiadłszy na tronie, wyzbyła się swojej skłonności do dziecinnych figli i, jak do tej pory, zachowuje powagę i majestat. Z całego serca kocha swój lud, nienawidzi za to jakiegokolwiek nietolerancji. Bardzo uważnie obserwuje Jamesa MacDuffa i O'Bannona, pragnąc ze wszystkich sił umocnić przymierze.

Wygląd: Elaine jest zawsze nieskazitelna. Ubiera się na biało, czarno lub czerwono, a jej twarz wygląda zawsze jak doskonała maska z porcelany. Nosi się po królewsku – stąpa powoli i z majestatem, płynąc po podłodze niczym galeon po spokojnym morzu.





nak dostrzec w nich samego siebie – dlatego właśnie nie wie, ile ma lat. Słynie jako mistrz Galmour, posiada jednak moce daleko przewyższające możliwości jakiegokolwiek śmiertelnika. Dodać można jeszcze, że nikt nie chciałby wiedzieć o tym, o czym on wie.

Wygląd: Jedno oko Derwyddona jest czerwone (tym widzi przeszłość), drugie zaś niebieskie (widzi nim przyszłość). Jest zaniedbanym, wyglądającym nader podejrzanie staruchem, wiecznie zatopionym w myślach – stąd Avalonscy arystokraci unikają go jak łąki.

Dążenia: Utrzymać Elaine u władzy. Derwyddon wie, że to bardzo ważne, choć nie jest pewien, dlaczego.

Odgrywanie Derwyddona: Na pytania odpowiadaj pytaniem, zagadką lub mów dokładnie to, co chcieli usłyszeć. Niech gracze pożałują, że w ogóle do ciebie zagadali.

Sir Lawrence Lugh (wym. lug)

„Kiedys ścierpiałbym, że dzieje się taka niesprawiedliwość. Ale to było dawno, dawno temu.”

Dążenia: Elaine musi za wszelką cenę utrzymać sojusz – nie może sobie pozwolić na utratę żadnego członku Trójkrolestwa. Po wtóre, zamierza wciąż potajemnie wspierać Charty Morskie, choć oficjalnie zaprzecza, jakoby miała z nimi do czynienia.

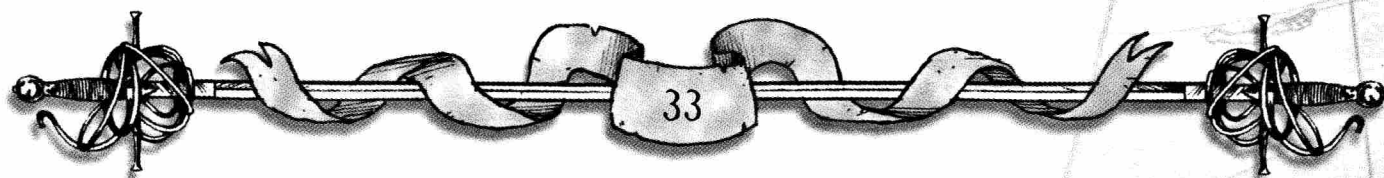
Odgrywanie Elaine: Mów o sobie w licznie mnogiej. Używaj wielkich słów i sprawiaj wrażenie, jakbyś wiedziała więcej, niż mówisz. Nie używaj zdrobnień. Siedź sztywno. Uśmiechaj się. Jesteś Królową Avalonu i otacza cię dwunastu rycerzy, gotowych zginąć za ciebie.

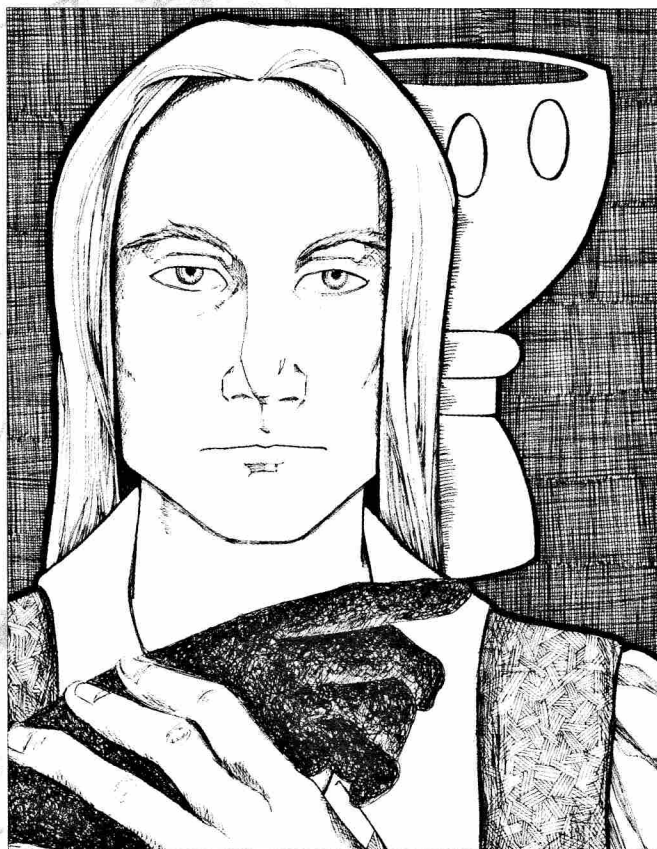
Derwyddon (wym. deruiden)

„Brat zdradzi cię i zamorduje, a potem poślubi twoją żonę i wspólnie wychowają twój syna. O takiej przyszłości spodziewałeś się usłyszeć?”

Derwyddon to najważniejszy doradca Elaine. Twierdzi, że widzi przyszłość i przeszłość, nie potrafi jed-

Lawrence dowodzi rycerzami Elaine – słynie jako najsilniejszy, najwierniejszy i najdzielniejszy z nich. Ma jednak wiele mrocznych tajemnic. Po pierwsze, jest czystej krwi Sidhe, przeklętym onegdaj przez wiedźmę. Był jej kochankiem, kiedy jednak ta zorientowała się, że Lugh zamierza ją opuścić, przy pomocy starożytnej, na poły zapomnianej magii wprawiła go w zaklęty sen, odcięła mu dłoń i przyczepiła na jej miejsce kopię wykonaną z żelaza, by pozbawić kochanka magii. Od tamtej pory sir Lawrence nie jest wcale potężniejszy od zwykłego człowieka, zaczął się też – ku swemu przerażeniu – starzeć. Dwór Sidhe nie ulitował się nad bezużytecznym teraz kaleką i wygnał go. Potem Lugh błąkał się przez jakiś czas po świecie, aż wreszcie usłyszał o Rycerzach Elaine i wstąpił w ich szeregi, z wolna awansując – dzięki męstwu i determinacji – do rangi dowódcy. Nigdy nie przemógł strachu przed śmiercią, nauczył się jednak z nim kryć. I, jakby tego było mało, beznadziejnie zakochał się w Królowej.





Wygląd: Lawrence jest niewiarygodnie przystojny. Wysoki i muskularny, żelazną dłoń skrywa zawsze pod rękawicą. Może posługiwać się nią bez trudności (porusza się i zachowuje jak normalna ręka), nie pozwala mu jednak korzystać z magii. Ma orzechowe oczy, ciemnozłote włosy i ujmujący uśmiech.

Dążenia: Lugh kocha się w Królowej i bez reszty poświęcił się zapewnieniu jej bezpieczeństwa i pomyślności. Porzucił nadzieję, że kiedykolwiek powróci na Dwór Sidhe i całe oddanie przelał na Avalon.

Odgrywanie Lawrence'a: Drażni cię widok starców, przypominają ci bowiem o twojej własnej śmiertelności. Podwójnie drażniący jest Derwyddon, który jest stary, a nieśmiertelny. Jesteś poza tym cichy i bardzo spostrzegawczy. Wypatrujesz pilnie, czy aby coś nie grozi twojej ukochanej Elaine i zawsze gotów jesteś to zniszczyć.

O'Bannon

„Nieśmiertelnym, chłopcze, to jest się, jak ludzie powtarzają twoje imię kiedy już odejdiesz.”

O'Bannon, Najwyższy Król Inlandii, twierdzi, że kręci się po niej od kilku dobrych wieków, nikt jednak nie wie, skąd przyszedł. W jednej chwili może śmiać się i żartować – w drugiej, wyjąć miecz i ściąć głowę bezczelnemu dworakowi. Nie wdaje się w pyskówki – w ogóle, mówić do niego to pewny sposób na utratę życia. Mądry dworzanin uważnie dobiera słowa, jeśli Szalony Jack może je usłyszeć.

Wygląd: O'Bannon to wysoki człowiek o długich, białych włosach i niewielkiej, równie białej bródce. Ręce ma całe w starych bliznach, a w jego spojrzeniu jest coś niepokojącego. Ubiera się, jak mu przyjdzie do głowy, i zwykle chodzi boso.

Dążenia: Szalony Jack najbardziej na świecie kocha swoją wyspę i jeśli zawiązuje sojusz, to tylko po to, by ją chronić. W ostatecznym rozrachunku chce, by





wszystko wróciło do stanu sprzed najazdu Avalonczyków.

Odgrywanie O'Bannona: Niech inni BNi zachowują się w twojej obecności nerwowo i mówią o tobie, bardzo ostrożnie dobierając słowa. Dużo się śmieje, ale jeśli ktoś powie coś głupiego, bądź śmiertelnie poważny i albo udziel mu ostrej reprymendy, albo – jeśli palnął szczególnie idiotyzm – zabij go na miejscu.

James MacDuff II, Najwyższy Król Szocji

„Z pewnością zdajesz sobie sprawę, ile nasze kraje zyskają na tego rodzaju umowie?”

James był zawsze sprytny i przebiegły, co czyni zeń znakomitego polityka. Pochodzi ze szlacheckiego rodu i wie, jak prowadzić dyplomatyczną grę. O ile więc Elaine przewodzi sojuszowi, a O'Bannon daje mu energię, MacDuff pilnuje, by był trwały. W końcu to dzięki jego poparciu niezwykła unia w ogóle zaistniała.

Wygląd: Choć średniego wzrostu i budowy, James zawsze prezentuje się po królewsku. Ma długie, brązowe włosy i przystojną twarz, zwykle ubiera się w znakomitej jakości kilt i nosi przy sobie miecz dwuręczny, którym znakomicie się posługuje.

Dążenia: James zamierza utrzymać sojusz, póki jego kraj na nim korzysta. Znakomicie zdaje sobie sprawę, że Trójkrolestwo w końcu się rozpadnie i robi wszystko, by to Szocja była wówczas górą.

Odgrywanie Jamesa: Wyrażaj się w sposób oficjalny. Gdy pokazujesz się publicznie, bądź zawsze schludny i zadbany – wygląd jest dla ciebie bardzo ważny. Zawsze szukaj sposobności, które możesz wykorzystać.

Castille

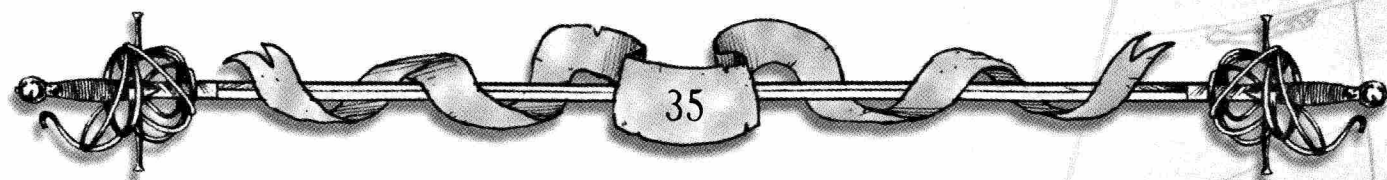
„Castillianie żyją tak, jak grają na gitarach: z nieokreśloną pasją i niewiarygodną precyzją.”

- markiza Sophie de Lac

Wprowadzenie

Na pierwszy rzut oka Castille jest krajem sprzeczności. Tu właśnie bije serce Kościoła Watykańskiego, forpocztę postępu naukowego oraz technologicznego i stąd właśnie wywodzi się Inkwizycja, idąca w awangardzie ciemnoty i strachu. Castillianie to ludzie namiętni, wierni rodzinie i zapamiętali w miłostkach, wyznają jednak religię promującą rozum i logiczne rozumowanie. Miłują pokój, prowadzą jednak krwawą wojnę z Montaigne. Doprawdy, jest to kraina dychotomii, a zatem idealne tło dla wielkich dramatów.

Podróżujących po Castille obcokrajowców uderza charakterystyczny dla niej brak pośpiechu. Między dwunastą a trzecią po południu zamiera tu całe życie – zamyka się warsztaty oraz sklepy i wszyscy siadają do posiłku, a potem drzemią. W kraju tym nie zdarzają się sprawy, których nie można odłożyć na jutro. Oczywiście, zaraz za tamtym wzgórzem toczy





się wojna i kule armatnie rozrywają ludzi na kawałki. Ale to jest tam, a my jesteśmy tutaj.

Gdy jednak wejść w mury klasztoru lub uniwersytetu, rzecz ulega kompletnej zmianie. Wokół roi się od naukowców, którzy nie śpią już od siedemdziesięciu dwóch godzin, przygotowując kolejną fazę arcyważnego eksperymentu. Nie mają kiedy się położyć. Nie mają kiedy zjeść. A że wiedzą, iż nie należy pić wina na pusty żołądek, płuczą gardło gotowaną w alembikach wodą.

Czytając o Castille zwróć uwagę na kilka kwestii. Po pierwsze, uważnie przyjrzyj się Dobremu Królowi – jego rządy potrwały dłużej, niż można by sądzić, niezależnie do wysiłku jego niezliczonych wrogów, Sandoval utrzyma się przez jakiś czas na tronie. W chwili obecnej ma zadatki na jednego z najlepszych władców w historii Castille. Niestety, ma też wszelkie predyspozycje, by zostać krwawym tyranem. Wszystko zależy od tego, któremu z doradców zaufa.

Powinieneś też wiedzieć, że zaginiony brat Sandovala żyje i ma się dobrze – został piratem i przybrał pseudonim „Allende”. Nie zamierza, jak na razie, rościć pretensji do korony, ze wszystkich sił ochrania więc młodszego bra-

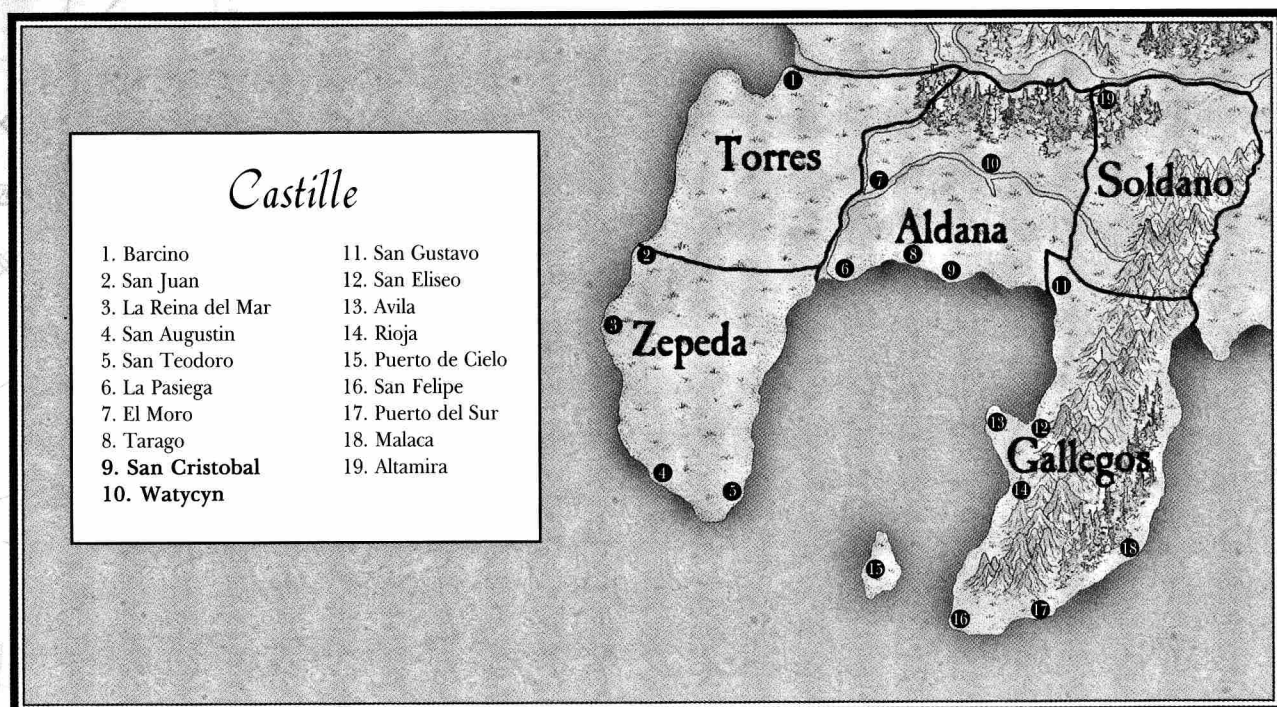
ciszka. Stąd właśnie utrzymuje ścisły kontakt z el Vago – w gruncie rzeczy to właśnie on poprosił zamaskowanego mściciela, by bronił króla.

Jak pewnie podejrzewałeś, za powtarzającymi się zamachami na monarchę stroi Verdugo. El Vago nie umie wprowadzić tego dowieść, ale zebrał już dość dowodów, by spróbować obnażyć winę kardynała.

Castille daje ci możliwość prowadzenia bardzo różnych kampanii – militarną, z wykorzystaniem wojny z Montaigne, awanturniczą, zorientowaną wokół el Vago, a nawet szpiegowską, rozgrywającą się pomiędzy Niewidzialnym Collegium a Kościołem. Ba, gracze mogą wcielić się nawet w wiernych wyznawców Proroków, którzy próbują zawrócić Kościół na właściwe tory.

Kraina

Castille należy do krajów szczególnie hojnie obdarowanych przez naturę, wyjątkowo żyznych i bogatych w surowce. Dzięki mądrej polityce Kościoła, ani jeden akr ziemi nie leży tu odłogiem, a bogactwa naturalne stały się podstawą handlu zagranicznego. W każdym miejscu królestwa wytwarza się coś cennego dla całej Castille.





Spółeczeństwo jest tu więc głównie rolnicze. Od niepamiętnych czasów ziemia należy do szlachty i dzieli na *ranchos*, którymi zarządzają szlachetnie urodzeni. Każdy z nich zobowiązany jest co roku przekazać koronie określoną ilość dóbr, ustaloną w zależności od tego, jak dużym i żyznym *rancho* włada.

Na *ranchos* (które są, w gruncie rzeczy, dużymi farmami) hoduje się w ogromnej ilości żywy inwentarz: owce, bydło, świny, osły, muły i – przede wszystkim – najlepsze konie Thei. Oczywiście, znaczna część przychówku sprzedawana jest za granicę, gdzie szczególnym wzięciem cieszą się słynące z doskonałego zdrowia i niespożytych sił na najdłuższych nawet trasach wierzchowce.

Królestwo dzieli się na pięć prowincji. Na zachodnich równinach znajduje się dwanaście ogromnych *ranchos*, leżących wzdłuż *el Camino del Sol*, szerokiego i doskonale utrzymanego traktu, łączącego południowy kraniec zachodniego półwyspu z leżącą na północy Rzeką. To najżyźniejsza część Castille – niestety, znakomita jej większość znajduje się obecnie w rękach Montaigne. Obfite w tym regionie kraju opady sprawiają, że rośliny rosną tu bujnie, a pola dają obfite zbiory, których znaczną część stanowią przeznaczone na eksport pomarańcze, oliwki, cytryny, winogrona oraz wiele innych owoców i warzyw. Rybacy, zarzucający sieci u tutejszych wybrzeży, odławiają blisko sześćdziesiąt procent rocznych połowów kraju.

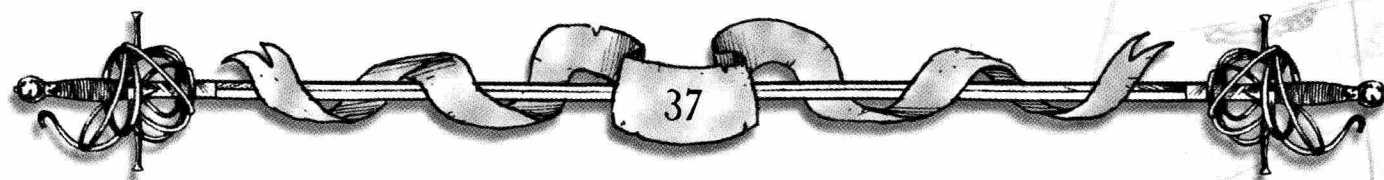
Południowa część regionu centralnego jest równie żyzna, lecz lata okupacji tiureckiej (oraz długoletni wpływ niewielkich umiejętności rolniczych mieszkańców Sułtanatu) odcisnęły się na jakości upraw i dopiero ostatnie dziesięciolecia przyniosły w tym względzie poprawę. Tutejsze rośliny i zwierzęta różnią się nieco od hodowanych na zachodzie kraju, a w wodach *la Boca de Cielo* żyją zupełnie inne ryby, niż w Morzu Burzliwym – choć wcale nie mniej tu rybaków. Ze względu na bardzo zróżnicowaną topografię, waha się tu i pogoda, a mieszkańcy w centrum kraju donowicie zwykli mówić: „jeśli nie podoba ci się pogoda na własnym *rancho*, wybierz się z wizytą do sąsiada”. Ogólnie jednak, lato jest tu zwykle upalne i suche, a zima łagodna i przyjemna.

Region centralny przecina znacznie więcej rzek, niż pozostałe części kraju – często rozlewają się one szeroko, tworząc wzdłuż brzegów bagna i grzęzawiska. Część z nich – zwłaszcza wzdłuż *Rio de Delia* – przystosowano pod uprawę ryżu, którą nadzorują najniżej urodzeni hidalgowie. Warto przy tym zwrócić uwagę, że, wyjąwszy wymienioną powyżej, rzeki te są zdecydowanie zbyt płytkie, by po nich żeglować, stąd w Castille podróżuje się prawie zawsze łodem.

Północ królestwa to przede wszystkim porośnięte lasem wzgórza, stanowiące naturalną barierę między Castille a Montaigne i Eisen. Choć niełatwo tędy wędrować, północna część królestwa należy do najbardziej malowniczych krain całej Thei – o czym dumni Castilianie nie omieszkają wspomnieć każdemu przybyszowi zza granicy. Lato jest tutaj chłodne i niezmiernie przyjemne, zima natomiast – wilgotna i paskudna. Handluje się tu głównie drewnem, choć nie brak i rybaków, zamieszkujących okolice położonego nad Rzeką miasta Altamira.

W centrum lesistego regionu znajduje się bór zwany *la Selva de Fendes*, co znaczy „Las Mar”. Słowo „fendes” wywodzi się z języka eiseńskiego, a sama knieja jest częścią puszczy ciągnącej się na północnym brzegu Rzeki. Niezależnie od pochodzenia nazwy, jest niezmiernie trafna. Każdy Eisencyk wie, że las zamieszkują demony z Otchłani Legionu, a odkąd Castille uzyskało te ziemie, niejeden podróżny przepadł w kniei na zawsze, a wielu wędrowców widziało istoty, które z pewnością nie były ludźmi. Ci, którym nie pomieszało się od tego w głowie, opisywali stwory wyjęte wprost z eiseńskich baśni, umacniając tylko ponurą legendę lasu.

Sierra de Hiero („Żelazne Kły”), jedyny łańcuch górski w Castille, oddziela królestwo od sąsiedniego Vodacce. Góry te są wyjątkowo kapryśne – zimą wśród szczytów szaleją straszliwe burze śnieżne, latem zaś duży porywisty wiatr, a pogoda potrafi się w jednej chwili załamać. W związku z tym rośnie tu bardzo niewiele roślin, a fauna ogranicza się do ptaków, drobnych gryzoni i padlinożerców. Pod górami ciągną się jednak prastare jaskinie, bogate w żyły srebra i złota,





więc zarządzająca okolicą szlachta jest bogatsza, niż można by sądzić.

Jedną z pierwszych wypraw badawczych w nowocześniejszej historii Castille odkryła w tutejszych jaskiniach prastare malowidła, przedstawiające sceny rodzajowe z życia zamieszkującej te tereny w czasach starożytnych społeczności łowiecko-zbierackiej. Część z nich wyobrażała władających magią ognia czarnoksiężników. Niektórzy twierdzą, że takie obrazy można tu znaleźć i na powierzchni.

Mieszkańcy

Po pierwsze i najważniejsze, Castillianie to patrioci. Choć objawia się to zwykle dyskretną niechęcią wobec przedstawicieli innych nacji, posiada jednak i dobre strony. Castillianie są niezmiernie dumni, bardzo stanowczy i skuteczni, czym różnią się od większości Thean.

Przeciętny Castillianin jest wysoki i śniady, ma proste, czarne włosy oraz ciemne oczy. Ciemna cera, szerokie kości policzkowe i wydatny nos jest najczęściej pamiątką po niegdyśjszych wpływach tiureckich. Castillianie słyną też ze smukłych dłoni i wyjątkowo zręcznych palców.

Stosunki społeczne

U szczytu castilliańskiej drabiny społecznej znajduje się Król i Kościół – cieszą się równym szacunkiem, choć ostatnio rzecz podlega dyskusji, niejedni grand niechętnie godzi się bowiem uznać zdanie młodzieniaszka za równoprawne z opinią Kościoła. Dalej następują posiadający olbrzymie majątki ziemskie grandowie, będący filarem ekonomii kraju, po nich zaś zwyczajni donowie oraz pozbawieni często ziemi hidalgowie. Poniżej szlachty znajdują się rzemieślnicy i pospólstwo, w tej właśnie kolejności.

Castillianie nie uważają jednak pozycji społecznej (wyjąwszy naprawdę wysoką, w rodzaju Króla lub Hierofanty) za rzecz szczególnie istotną. Darzą się przyjaźnią i okazują względy mając na uwadze osobę, a nie jej ziemię, tytuły i dokonania.

Najważniejszym elementem castilliańskiego społeczeństwa jest la familia, czyli rodzina. Nie istnieje tu instytucja „rodziny dalszej”. Siostrzeńcy należą do rodziny. Wujowie należą do rodziny. Dwukrotnie wydziedziczeni kuzyni drugiego stopnia należą do rodziny. Drzewo genealogiczne sięga głęboko w przeszłość, aż do założyciela – czy, częściej, założycielki rodu. Jej portret wisi w każdym ze skoliigaconych domów. Kogo na to stać, zamawia medalik z jej wizerunkiem i zawsze nosi go na szyi.

Każdy Castillianin wie zatem dobrze, że póki krewniak żyje, jest członkiem rodziny. I niezależnie od tego, jak byłby krnąbrny, krewni nie mogą się od niego odwrócić, a tylko najcięższy grzech, na przykład ojcostwo, zaowocowałby najstraszliwszą karą: wykluczeniem z *familii*.

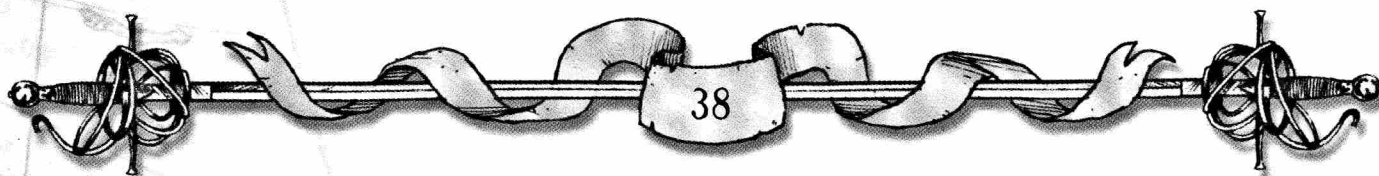
Etykieta

Castillianie cieszą się życiem i traktują nawzajem grzecznie i z szacunkiem. Kiedy jednak znajdują się w obcym (a więc nieprzewidywalnym) kraju, od razu tracą na uprzejmości, energia zdaje się z dnia na dzień ich opuszczać, aż w końcu stają się grubiańscy i drażliwi. Oni sami mówią na ten stan *la nostalgia* („tęskność”) i twierdzą, że przypomina melancholijną tęsknotę za domem.

Dziwaczny ten objaw bardzo dobrze pasuje do narodu, który szczyci się brakiem stosunków z resztą świata. „Wszyscy wyciągali ręce po naszą drogą ziemię” napisał tutejszy poeta „Niechaj dziś pozwól jej odejść.” Gdy obserwuje się Castillian podczas sjesty, można odnieść wrażenie, że do reszty zatracili energię, to jednak nieprawda. Pasja to bardzo ważna część tutejszej kultury i najlepiej przejawia się, gdy podda się w wątpliwość czyjś honor. Jeśli obrazisz Castillianina, bardzo szybko przekonasz się, że w tym kraju wszyscy są spokrewnieni.

Moda

Podstawowym wyróżnikiem castilliańskiego stroju jest zestawienie czerni i ognistych barw, które owocuje ciemnym ubraniem, uzupełnionym o szarą, lampas czy inny dodatek w najjaśniejszym odcieniu żółci, poma-





rańcu i czerwieni. Dla Castillianina strój jest wizytówką honoru i godności, więc styl ubierania oraz wzory tkanin różnią się pomiędzy jednym *rancho* a drugim i nawet biedacy regularnie kupują farbowane tkaniny, którymi uzupełniają swoje siermięgi. Oczywiście, nie chcą w ten sposób przydawać sobie znaczenia ani animuszu, lecz wyrazić narodową dumę.

Tradycyjne ubranie męskie składa się z *sombrero* (kapelusza o szerokim rondzie), krótkiej, dopasowanej kamizelki oraz obcisłych spodni przepasanych szarfą. Podczas pracy na rancho, gdy trzeba lepiej chronić nogi, często ubiera się ochraniacze na uda. W podróży lub w towarzystwie nosi się również szale, rękawiczki, obfite mankiety oraz kryzy, a wizytowy strój zdobią zwykle hafty, metalowe guzy, guziki i sprzączki. Kobiety ubierają się zazwyczaj na biało lub kremowo (gdy są młode i niezamężne) lub w papuzie kolory (gdy przybędzie im lat). Sukni zawsze towarzyszy chusta.

Kobiety zamężne noszą się w najprzeróżniejszych kolorach – szkarłatach, błękitach i ciemnych zieleniach, podkreślonych (wśród szlachcianek) przez czerń i uwielbiają ozdabiać suknie sznurami wielobarwnych paciorków. Noszą skomplikowane fryzury, złożone z dziesiątków splecionych w spięte szpilkami pętle warnkoczyków.

Kuchnia

Wszystko, co Castillianie jedzą, wywodzi się z ich ojczyzny. Bardzo rzadko importują żywność, sami produkując ją w wielkiej ilości. Na talerze równie często trafia mięso, jak owoce morza, choć pierwsze dominuje w głębi lądu, a drugie u wybrzeży. Posiłek uzupełnia się o najrozmaitsze warzywa, występujące tu w naprawdę wielu odmianach, oraz ostre przyprawy (zwłaszcza czosnek i pieprz), które nadają castilliańskim potrawom niepowtarzalny aromat.

Na typowe castilliańskie śniadanie składa się patera owoców – najczęściej winogron i pomarańczy. Późniejsze posiłki uzupełnia się o ryż, fasolę, rzodkiew, cebulę i ziemniaki. Pija się do nich zwykle wino, bardzo tu popularne – Castille jest największym producentem win Thei. Do-

rośli nigdy nie biorą do ust wody, gdy mogą raczyć się winem, a podczas fiest i świąt nawet dzieci posmakować mogą alkoholu.

Zwyczaje

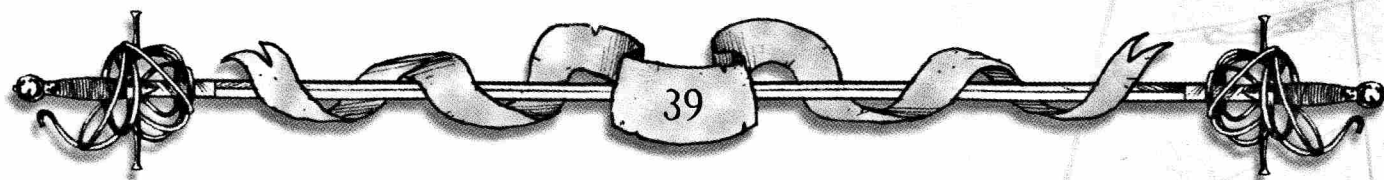
Przed inwazją Montaigne, szlachta i pospólstwo żyli w zupełnie różny sposób. Chłopi byli zwykle zadowoleni z życia i serdeczni, z zapałem okazując radość w czasie odbywających się niemal codziennie uroczystości. O ile nie nakazano im inaczej, nie pracowali dłużej, niż cztery czy pięć godzin dziennie, w środku dnia wypada bowiem *siesta*, czyli czas odpoczynku i spotkań towarzyskich. I choć w oczach innych Thaen uchodziło to za objaw opieszałości, trudno było odmówić Castillianom energii – każdego wieczoru na ulicach tutejszych miast i wsi aż roiło się od konnych parad, potańcówek, przyjęć, koncertów i turniejów sprawdzających umiejętności czy odwagę.

Choć szlachta była zawsze ponad tak prostymi przyjemnościami, w jej żyłach również płynie castilliańska krew. Słynęła więc z surowego, lecz zawsze stosownego zachowania, godnego wyglądu i wszechstronnego wykształcenia, które kazało jej obcować wyłącznie z najznakomitszymi dziełami sztuki i słuchać tylko najlepszej muzyki. I choć czasem arystokraci bratali się z ludem, nigdy nie włączali się w jego zabawy.

Aż do niedawna.

Podczas wojny z Montaigne wielu drobnych szlachciców postradało majątki i, nie mogąc przyzwyczaić się do nowej sytuacji, odkryło uroki życia pospólstwa. Wprawdzie część z nich korzysta z gościny arystokratów, którzy wciąż posiadają swoje włości, wielu jednak pozostało w rodzinnej okolicy, gdzie pospolituje się z gorszymi od siebie.

Kościół nie wypowiedział się jeszcze o tym dziwnym obyczaju, szczególnie, że kardynałowie nie są jeszcze pewni, jak wpłynie on na społeczeństwo całego kraju. Czują wprawdzie, że z mieszania się klas społecznych nic dobrego nie wyniknie, jednak to dzięki temu właśnie duch w narodzie jest – pomimo inwazji – tak ocho-



czy. Być może więc skutek będzie, wbrew pozorom, dobroczynny.

Gitara

Castilliańska muzyka to przede wszystkim brzmienie jednego instrumentu – gitary. Trudno właściwie opisać wspaniałość tego wynalazku, który tak znakomicie współgra z tutejszą duszą. Jest doskonały – posiada porywające brzmienie, a gra na nim wymaga precyzji i dyscypliny. Gitara potrafi śpiewać, płakać i śmiać się – zupełnie jak człowiek.

Religia

Od czasu przeniesienia do Castille siedziby Kościoła Watykańskiego, kraj jest prawdziwym wzorem pobożności. Związek z Kościołem zapewnił królestwu wzrost znaczenia na arenie międzynarodowej oraz dodatkową ambasadę w każdym większym mieście Thei. Wynika z niego jednak dodatkowa odpowiedzialność: konieczność pielęgnowania wizerunku świętych Proków oraz życia w zgodzie z niezliczonym edyktami Kościoła.

A nie jest to zadanie łatwe. Od czasu Trzeciego Proka skłonność do przebaczenia i miłosierdzia zaczęła w Kościele wygasać, blednąc coraz bardziej wraz z upływem lat. Wreszcie, przed dziesięcioma laty, narastające od lat zagrożenie znalazło wreszcie wyraz – kraj znalazł się w żelaznym uścisku Inkwizycji, z którego, staraniem Wielkiego Inkwizytora Verdugo, prędko się pewnie nie uwolni.

Ustrój

Obecnie rząd Castille jest – delikatnie rzecz ujmując – w stanie rozkładu. Mówiąc dosadniej, w kraju panuje zupełny chaos. Stary król, Salvador Aldana, zmarł w 1664 roku, a jego jedyny następca był wówczas trzynastoletnim chłopcem, niezdolnym do objęcia władzy.

Po raz pierwszy od czasu, gdy cała rodzina królewska zmarła w 1386 r. na Białą Śmierć, *el Concilio de la Razon*, złożona z Kardynałów rada królestwa, odmówiła nowemu władcy należnego mu tytułu *Rex Castilium* (Króla Castille). Po dziś dzień dokładnie analizują i poprawiają oni każdy dekret, który młody monarcha wyda, pilnie utrzymując iluzję siły castilliańskiej władzy. Nigdyś absolutna władza królewska jest dziś zaledwie nominalna, wszystkie decyzje podejmuje bowiem wszechwładna rada, kierując się przy tym wyłącznie swoim osądem.





Nie zmniejszyło to ciężaru już i tak przytłaczającej castilliańskiej biurokracji, wywodzącej się jeszcze z rozkochanej w urzędach Starej Republiki i uzupełnionej już przed wiekami o skomplikowaną administrację kościelną. Inwazja Montaigne tylko rzecz pogorszyła – generałowie musieli wręcz domagać się rozkazów, które w normalnych okolicznościach król wydałby bez wahania.

Ster rządów Castille ciągnie dziś zatem zbyt wiele rąk, a podejmowane przez *el Concilio* decyzje nie bywają zwykle szczególnie trafne. Gdy Montenczycy posuwali się w głąb kraju, kardynałowie zamknęli Króla w Wątycznie i od tego czasu prowadzą w jego imieniu wojnę. Niestety, o ile znakomicie obznajomieni są oni z tym, co boskie, gorzej radzą sobie ze sprawami doczesnymi, podjęli więc w ciągu ostatnich osiemnastu miesięcy wiele katastrofalnych wręcz decyzji. Rada trzyma jednak władzę, ile sił, a ponieważ nikt nie jest w stanie się jej przeciwstawić, taki stan rzeczy może trwać jeszcze bardzo długo.

Gospodarka

Podstawą Castilliańskiej ekonomii są obfite uprawy, drewno i kopalnie. Dochód z tych trzech gałęzi stanowi dziewięćdziesiąt procent wartości eksportu królestwa, wspólnie zaspokajają też prawie wszystkie potrzeby krajowe. Nadwyżka trafia, w postaci dziesięciny, do skarbców Kościoła, do kufrów królewskich oraz funduszków, finansujących państwowe projekty.

Znakomicie prosperująca gospodarka jest wynikiem działania Kościoła Proroków, który bardzo rozsądnie zarządza zasobami Castille. Jego uczeni opisali każdą piędź tutejszej ziemi i ocenili jej zasoby, z niewiarygodną dokładnością katalogując florę, faunę i bogactwa mineralne.

Recaudadores, poborcy podatków, pobierają stosowne opłaty bezpośrednio od każdego z donów. Jeśli którykolwiek z nich nie zdoła uiścić wymaganej od niego kwoty, obowiązkiem poborcy jest poinformować o tym króla, a potem ustalić wraz ze szlachcicem, jak zamierza wywiązać się ze swoich obowiązków. *Recaudador* może więc odebrać panu część ziemi lub pobrać

odeń dar dla Korony (w rodzaju ręki ukochanej córki lub obietnicy służby na rzecz króla lub Kościoła). Bardzo rzadko zdarza się, że don odmawia zastosowania się do poleceń poborcy, w takim bowiem przypadku dojść może do „zbrojnego pojednania” – na *rancho* przybywa oddział wojska, domagając się natychmiastowej spłaty należności pod karą konfiskaty ziemi.

W ciągu ostatnich dwóch lat prawie jedna trzecia kraju wpadła w ręce Montaigne. Choć składają się na nią najżyźniejsze ziemie Castille, mądra polityka Kościoła pozwoliła uniknąć ekonomicznej katastrofy – nikt nie przewidział jednak, że zza linii frontu przybędzie ogromna liczba wyzutyh z ziemi donów. Po tej stronie *Rio de Delia* zubożali szlachcice liczyć muszą na miłosierdzie znajdujących się w lepszym położeniu braci. Obecność wygnańców oraz nowe podatki na wojsko poważnie obciążają sakiewki szlachty.

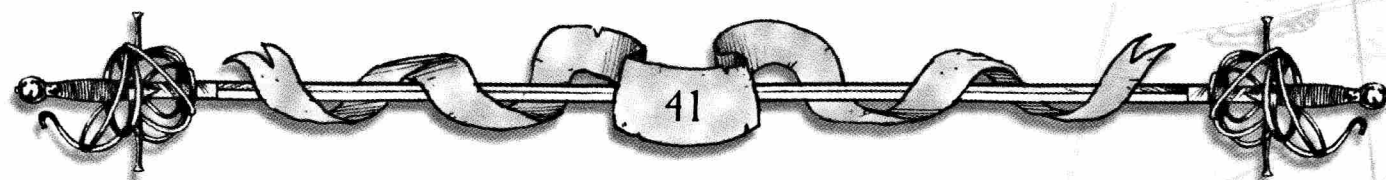
Narodową walutą Castille jest dublon, pieniądz bardzo poważany na całym świecie. Ku rozgoryczeniu sąsiadów z Vodacce, coraz powszechniej posługuje się tu również gilderami.

Miasta i wioski

Barcino

W Castille znajduje się piętnaście ważnych portów morskich, z których dwa (Barcino i San Juan) zajęte zostały przez Montenczyków. Utrata Barcino, miasta położonego u ujścia przecinającej cały kontynent Rzeki, okazała się brzemienna w skutki. Posiadając przyczółki po obydwu stronach ujścia, Montaigne kontroluje obecnie ruch pomiędzy Rzeką a oceanem, czerpiąc z tego poważne korzyści finansowe i militarne.

Barcino było zawsze oknem Castille na resztę Thei, centrum jej handlu zagranicznego. Gdy Montaigne i Eisen wytyczały szlaki handlowe na północnym brzegu Rzeki, Castillianie pozostawili wzdłuż jej nurtu dziki pas przygraniczny. Obecnie królestwo kontroluje tylko jedno leżące nad Rzeką miasto – Altamitrę. Resztę pogranicza pokrywa gęsty las i skaliste wzgórza.





Altamira

Altamira to omalże samodzielne państwo – posiada nawet własny rząd i siły wojskowe. Jej mieszkańcy uchodzą za światłych i otwartych na nowe idee – żyje tu szczególnie wielu artystów i filozofów. W związku z tym Altamira to prawdopodobnie najsympatyczniejsze i najbardziej cywilizowane miejsce w całej współczesnej Castille.

Watycyn

Główna siedziba Kościoła leży nad brzegiem *Rio de Dios* („Rzeki Stwórcy”), w miejscu, w którym przed sześciuset laty nauczać zaczął Trzeci Prorok. Stolicę Hierofantów przeniesiono tu, gdy tylko z Castille wyparto ostatniego Tiurka – i po dziś dzień miasto pozostaje religijną, naukową i polityczną stolicą kraju.

San Cristobal

San Cristobal, niegdyś znane jako Hil'al („Księżyc w nowiu” w języku najeźdźców), było – gdy przybyli Tiurkowie – ledwie rybacką wioseczką. Przybysze z Sułtanatu zadbali jednak o jej rozwój, w ciągu pięćdziesięciu lat wznosząc większość składających się na dzisiejsze miasto budynków. Tu właśnie, zgodnie z tradycją, rezydują władcy Castille, choć Dobry Król Sandoval gości obecnie w murach Watycynu, czekając tam na zakończenie wojny. San Cristobal wyróżnia się na tle pozostałych miast królestwa również i architekturą, górują bowiem nad nim wieże i minarety, wzniesione jeszcze przez Tiurków.

San Tropol

San Tropol, miasteczko położone nad *Rio de Delia* na ziemiach Yanezów, podlega wprawdzie teoretycznie najeźdźcom z Montaigne, jego mieszkańcy ignorują jednak otwarcie rządy okupanta. Na drugim brzegu rzeki widzą przecież swych rodaków, którzy chronią się w murach el Moro (patrz Armia, poniżej), a widok powiewającej nad twierdzą flagi skłania Santropalczyków do oporu. Niektórzy próbowali nawet – nie zważając na grad kul armatnich – przepłynąć na drugą stronę rzeki, niewielu jednak się to powiodło. Wymiana ognia między el Moro a połowymi umocnieniami Montenczyków nigdy bowiem nie ustaje i na wiele mil wokół słychać huk kanonady.

Nadto, pomiędzy półwyspami Castille leży *la Bucca*, niegdysiejsza wyspa więzienna. Jej opis znajdziesz w sekcji poświęconej Bractwu Wybrzeża, na stronie 117.

Armia i styl walki Castillian

Sytuacja na froncie

Inwazja Montaigne utknęła w martwym punkcie. W rękach okupanta znajduje się większość zachodniego półwyspu, wyjąwszy ziemię dwóch zamieszkujących południowy jego kraniec donów (patrz niżej). Montenczycy umocnili się wśród wzgórz na północy i usiłują budować mosty, które pozwolą im posunąć się dalej. Nie mogąc przedostać się przez rwący nurt *Rio de Delia*, najeźdźcza armia okopała się wzdłuż jej brzegu. W chwili obecnej linia frontu jest ustabilizowana – trudno powiedzieć, kiedy ruszy następna ofensywa.

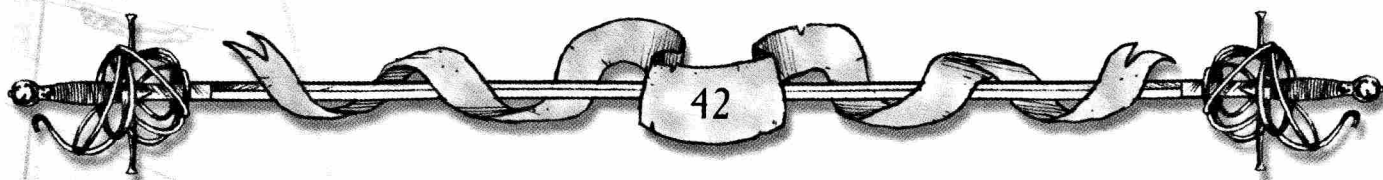
Armia Castille

Castille dysponowała niegdyś ogromną armią, dziś znacznie przetrzebioną przez ciąg porażek na początku wojny. Gdy wzmogła się wrogość wobec najeźdźcy, szeregi wojska zasililo wielu ochotników, i oni jednak ponieśli ciężkie straty.

Nim wybuchła wojna, siły królestwa rozmieszczone były równomiernie na jego terytorium. Dziś grupują się głównie na obszarze najcięższych walk, czyli wśród północnych wzgórz i wzdłuż *Rio de Delia*, oczekując na ogłoszenie poboru. Wiadomo powszechnie, że Castillianie walczą przede wszystkim sercem i duszą, więc nowo sformowane jednostki zostaną najpewniej wysłane na tyły i pozycje pomocnicze, by nie zarazić ich zniechęceniem frontowców.

Twierdze i posterunki

Przez długie wieki Castille było najbardziej zmilitaryzowaną krainą Thei – wzdłuż granic ciągnęły się linie posterunków, zwłaszcza na południowym wybrzeżu, gdzie żołnierze patrolowali szlaki handlowe. Fortece układały się w łańcuchy obronne, konstruowane wzdłuż niegdysiejszych linii frontów, zgodnie z potrzebą chwili. Jeśli gdzieś spodziewano się szczególnie mocnych szturmów, umocnienia rozdzielało nie więcej, niż 400 metrów. Obszar ten oczyszczano ze





wszystkiego, co mogłoby dać osłonę, tworząc w ten sposób „strefę śmierci”, na której eliminowano wojska nieprzyjaciela.

Castilliańska armia zawsze stara się do maksimum wyzyskać wynalazki teoretyków wojskowości. Ostatnio, na przykład, w twierdzach nadbrzeżnych pracuje się nad nowym sposobem mocowania dział. Mają one obracać się na specjalnych lawetach, a lufa ma podnosić się i opadać, znacznie zwiększając zasięg i precyzję strzału. Z niektórych armat razić można nawet sąsiednie stanowiska działowe, w wypadku, gdyby przejął je wróg.

Kolejnym przejawem myśli praktycznej i przewidującej jest sama el Moro, twierdza leżąca u zbiegu Rio de Dios i Rio de Delia. Jej załoga, uzupełniona przez żołnierzy z *rancho* Grijalva i Guzman (pochodzących z rozbitych oddziałów tamtejszych donów), zaciekle broni aktualnej zachodniej granicy i powstrzymuje ruch montenskich łodzi wzdłuż rzeki. Mury twierdzy aż jeżą się od dział – i póki tak zostanie, Montenczyni nie dostaną się do ujścia Rio de Delia ani na wody Rio de Dios.

W południowej części zachodniego półwyspu wznosi się pas fortyfikacji, za którym broni się garstka żołnierzy odcięta od reszty armii i – co gorsza – od resz-

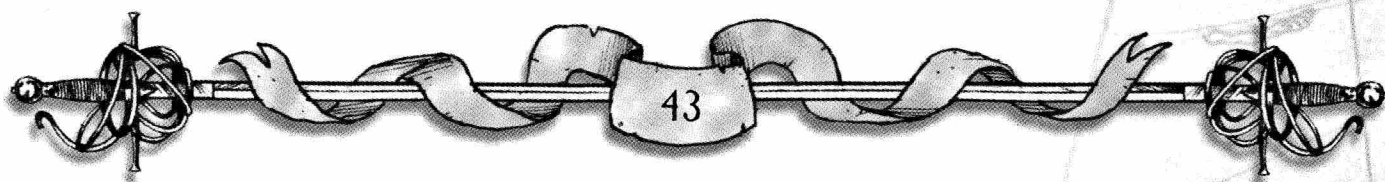
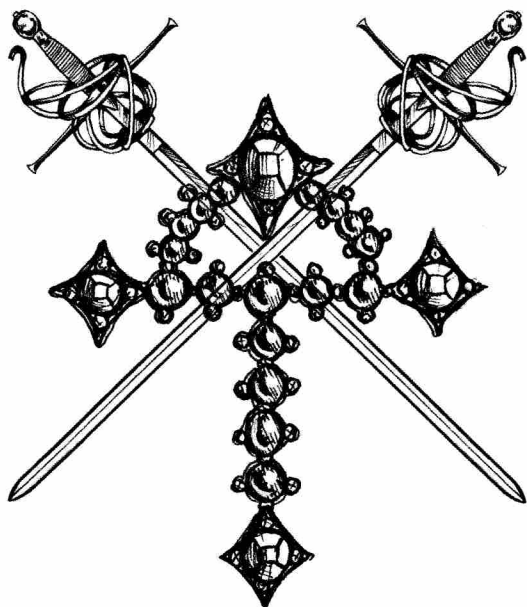
ty Castille. Przegradzający półwysep szaniec słynie jako *la Ultima Murilla* („Ostatni Mur”), jego obrońcy nigdy go tak nie nazywają, w obawie, że na jej dźwięk tej nazwy pryśnie szczęście, które jak dotąd tak bardzo im sprzyja.

Jakimś bowiem cudem prowizoryczne fortyfikacje wzniesione wokół leciwej twierdzy zwanej niegdyś Sokolą Strażnicą wciąż powstrzymują marsz wroga, mimo że ten śle w dół *el Camino del Sol* coraz to nowe oddziały. Niejeden przypisuje ten cud żarliwym modlitwom generała Montoya, który dowodzi obroną – żołnierze wiedzą jednak dobrze, że to castilliańska inżynieria wojskowa i znakomita taktyka dowódcy sprawiły, iż wciąż żyją. Oczywiście, bez pomocy Theusa, szaniec mogą wkrótce paść...

Rewolucja naukowa

Zarówno król, jak i Kościół niezmiernie dbali zawsze o castilliańską naukę, przeznaczając ogromne sumy na zaspokajanie ludzkiej potrzeby wiedzy i zbliżanie się do Theusa poprzez odkrywanie tajemnic natury. Dzięki przeprowadzanym na tutejszych akademiach sekcjom zwłok w 1610 roku opublikowano pierwszy atlas anatomiczny. Kierując się nim, uczeni podjęli próby usuwania kul po postrzale i zaczęli zszywać rany bawełnianą nicią. Mało tego – gdy w 1613 królestwu znów zagroziła Biała Śmierć, badacze z la Ciencia – Akademii Nauk – zaproponowali, by izolować zarażone osoby i stosować kwarantannę. Tę metodę stosuje się dziś powszechnie, by zapobiegać epidemiom.

W castilliańskich twierdzach armaty umieszcza się na lawetach kołowych lub obrotowych, dzięki którym można zamocowane na murze działo obrócić (co zajmuje znacznie mniej czasu niż przeniesienie lufy do właściwej pozycji). Badania chemiczne pozwoliły opracować wyższą próbę prochu, który powoduje silniejszą eksplozję przy użyciu mniejszej jego ilości. Największym jednak novum w technologii militarnej jest wprowadzenie gotowych, odmierzonych i owiniętych w papier ładunków muszkietowych, które pozwoliły piechocie Castille zrezygnować z rogów na proch. Castillianie ładują więc broń i strzelają znacznie szybciej, niż jakakolwiek armia Thei – a badacze usiłują skonstruować odmierzony ładunek armatni.



Obecne stosunki z resztą Thei

Avalon

Ciepły stosunek do pogaństwa, jaki żywi obecna Królowa Avalonu, mocno zakłóciły relacje między Castille a Trójkrolestwem. Jednak nawet najbardziej fanatyczny członek *Concilio de la Razon* nie sugeruje, by w obecnej chwili otwarcie wystąpić przeciwko Elaine. Castille wspiera więc potajemnie jej wrogów i czeka, aż skończy się dobra passa władczyni.

Eisen

Zakuci w zbroje pomyłenci z Eisen stanowili kiedyś zagrożenie, wystarczy jednak spojrzeć na ich wyjałowioną ziemię i chwiejne rządy, by pozbyć się wszelkich obaw. Castillianie mniej przejmują się wyłącznie Usurią i Kitajem.

Montaigne

Montenczycy najbardziej odczuwają ostatnio castilliańską pogardę dla wszystkich cudzoziemców. Ich wojska są pierwszą od sześciuset lat obcą armią, która postawiła stopę na ziemi Castille – wielu służących w niej żołnierzy przekonało się już, że przez ten bardzo długi czas starannie pielęgnowano tu nienawiść.

Nacja Piracka

Po zatonięciu Castilliańskiej Armady i przy bardzo nikłych widokach na rychłe zwodowanie kolejnej floty, Castillianie nie zaprzatają sobie głowy piratami. Królestwo ucierpiało z ich rąk znacznie mniej, niż sąsiednie państwa – wydaje się nawet, że jedyna styczność Castille z piratami polega na

tym, że Bractwo Wybrzeża zagnieździło się na niedostępniejszej wyspie więziennej królestwa. A i jego okrętów nie widują poddani Dobrego Króla zbyt często.

Usuria

Castillianie nieczęsto podróżują, a kiedy już dokądś się wybiorą, rzadko ciągną ich szerokie stępy i przepaściste knieje Usurii. Wyjawszy grzecznościową wymianę ambasadorów, pielgrzymki religijne i ogólnoświatowe wojny, te dwa kraje nie mają ze sobą nic wspólnego.



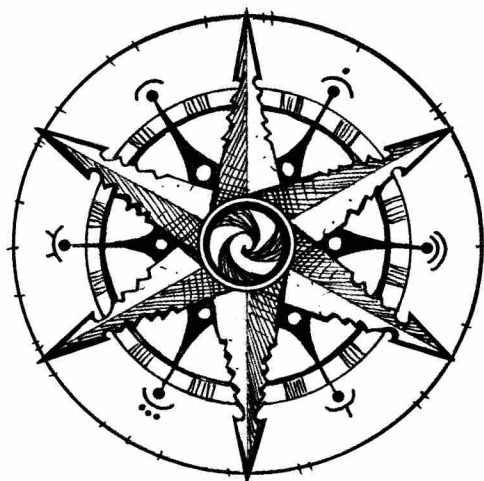


Vendel

„Pośród wszystkich podłych oszustów, najmniej nienawidzimy Vendeli” powiedział kiedyś stary król. Wyjąwszy ten aforyzm, niewiele można powiedzieć o stosunkach Castille i Ligi.

Vodacce

Stosunki między Castille i Vodacce, znaczone wrogością między kościelnymi hierarchami i bezustannymi kłótniami pomiędzy nadętą szlachtą obu krajów, nigdy nie były najlepsze. Ostatnie żądania vodacciańskich kupców i podżegające do konfliktu mowy kardynałów tylko zwiększyły napięcie przy granicy, a pograniczna szlachta zaczęła domagać się wzmocnienia zapewnianych im bezpieczeństwa patroli.



Castiliańscy Bohaterowie Niezależni

Dobry Król Sandoval

„Przykro mi, Andrés. Obawiam się, że tym razem Jego Eminencja ma zupełną rację. Musimy w obecnej sytuacji zadbać najpierw o armię, a potem o chłopów. Montaigne napiera na nas zbyt mocno.”

Król Sandoval przejął władzę w bardzo młodym wieku i jako szesnastolatek toczyć musi wojnę z najpotężniejszym krajem świata. Oczywiście, zmuszony był podjąć kilka bardzo ważnych decyzji i niezwykle szybko dorosnąć – wciąż jednak ma nadzieję, że jego brat

wróci i obejmie tron. Niestety, nie ma od niego żadnych wiadomości i zaczął lękać się, że Javier nie żyje. Jak na razie, Sandoval rządzi przy wsparciu głównych doradców, Andrésa Bejarano del Aldana oraz Estebana Verdugo. Żywią oni odmienne zdanie na każdy właściwie temat i przysłuchując się ich wiecznym kłótniom o sprawy państwowe Sandoval uczy się, jak być królem.

Wygląd: Sandoval wyrasta na przystojnego młodzieńca – ma długie, falujące, brązowe włosy i wieczne zmyślane oblicze. Gdy czuje się zakłopotany, przygryza dolną wargę.

Dążenia: Dobry Król chce zachować Castille w całości do powrotu brata (o ile ten żyje), a potem abdykować. Póki co, usiłuje być jak najlepszym królem.

Odgrywanie Sandovala: Gdy musisz podjąć trudną decyzję, wycofaj się do pokojów i tam przyjmuj doradców. W trudnych chwilach zagryzaj wargę. Jeśli coś ci zagraża, stój jak słup – nie masz pojęcia, co robić.

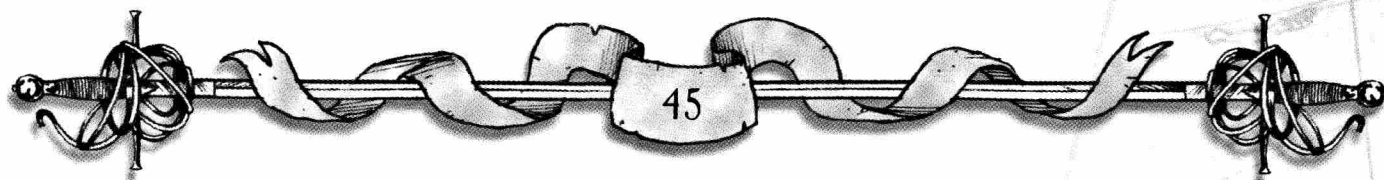
El Vago

„Wybacz, senor, ale nie warto kłopotać się wyjmowaniem szpady. Oszczędzisz mi tym samym trudu odbierania ci jej.”

Tajemniczy, zamaskowany mściciel imieniem el Vago zdaje się być osobistym obrońcą króla – już trzy razy nie dopuścił do zamachu na jego osobę. Ma nie znoszący sprzeciwu, głęboki głos i odznacza się niewiarygodną wprost zręcznością – zwłaszcza w walce. Gdy nie broni króla, zajmuje się ratowaniem ludzi z łap Inkwizycji, której z łatwością się wymyka. Zresztą, z taką wprawą rozplywa się w powietrzu, że niektórzy pomawiają go o bycie czarnoksiężnikiem z Montaigne.

Wygląd: Odziany w dziwaczny, fioletowy kostium i białą, wyszczerzoną w uśmiechu maskę, el Vago zwraca powszechną uwagę. Lśniące spod maski oczy przenikliwie świdrują każdego, z kim rozmawia. Walczy lewą lub prawą ręką, zależnie od nastroju.

Dążenia: Jedynym znanym celem el Vago jest ochrona króla przed każdym niebezpieczeństwem i walka z In-





kwizycją. Jeśli ma jeszcze jakiś inne zamiary, nikt o nich nie wie.

Odgrywanie el Vago: Zachowuj się ekstrawagancko. Przy każdej okazji wyśmiewaj przeciwnika. Bądź zawsze niezłomnie pewien, że kontrolujesz sytuację. Miej w zanadrzu przynajmniej jeden plan awaryjny.

Esteban Verdugo

„Mój chirurg zajmie się twoim okiem, a my pomówimy w tym czasie o twojej rozmowie z 13 Tertiusa. Wierz mi, z powodu rzeczy, które wygadywałeś, lękać się zacząłem o twoją duszę.”

Przywódca Inkwizycji, kardynał Verdugo, zawsze potrafi się znaleźć. Ma wytworne maniery, jest cichy i uprzejmy, poczęstuje cię kawą i ciasteczkami – a jego oprawcy uśmiechać się będą z przedpokoju. Nie ma złych zamiarów – po prostu z całego serca chce ratować ludzkie dusze. Wierzy przy tym, że dusza jest daleko ważniejsza, niż ciało, i jeśli tortury to jedyny sposób, by ktoś wyrzekł się grzechu, należy go umęczyć. I nawet jeśli grzesznik pokaja się i osiągnie stan łaski, zachodzi jed-

nak podejrzenie, że może ponownie popaść w grzech, lepiej zabić go na miejscu, niż dopuścić, by jego dusza zasilila Legion.

Wygląd: Verdugo wygląda zupełnie zwyczajnie i nie ma w sobie nic z Wielkiego Inkwizytora. Jest jak ktoś, za kim nie obejrzałbyś się na ulicy – niezbyt wysoki, przeciętnej budowy, ma ciemne włosy i pospolitą twarz. Póki nie zacznie mówić o teologii, nie ma w nim nic niepokojącego – kiedy jednak sięgnie po ten temat, w jego oczach płonie ogień, wobec którego nawet najbardziej świątobliwy Watycyńczyk zaczyna lękać się o życie.

Dążenia: Jedynym pragnieniem Verdugo jest ocalić przed Legionem tyle dusz, ile tylko zdoła, przy użyciu wszelkich dostępnych metod. Jego zdaniem cel uświęca w tej sytuacji środki – a jeśli postępując w ten sposób skazuje samego siebie na potępienie, tysiące dusz, które ocali, warte są tej ceny.

Odgrywanie Verdugo: Jeśli zauważysz szansę nawrócenia kogoś, wykorzystaj ją, choćby i najbrutalniej. Okaż przy tym, jak bardzo żałujesz, że skazać go mu-



sisz na ból i cierpienie. Nigdy nie podnoś głosu. Nigdy nie wpadaj w złość. Nie zadawaj więcej bólu, niż absolutnie musisz.

Andrés Bejarano del Aldana

„Wasza Wysokość, pewna wieśniaczka jest bardzo chora. W rodzinnej wiosce cieszy się wielkim szacunkiem, lecz jej synowie są na froncie. Byłaby bardzo szczęśliwa, gdyby dostali tydzień urlopu i mogli ją odwiedzić”.

Andrés stanowi przeciwwagę dla wyzutych z emocji rad kardynała Verdugo. Jest wybitnym mężem stanu, który zawsze dba o dobro swoich poddanych (choć czasem nie zważa na to, że jego rady są niewykonalne). Jest wcale wprawnym szermierzem i raz nawet walczył ramie w ramie z el Vago w obronie swego króla. O ile więc rady Verdugo pozwalają uratować kraj przed upadkiem, rady Andrésa pomagają zachować duszę Castille nietkniętą.

Wygląd: Andrés jest raczej przystojnym mężczyzną o długich, czarnych włosach, eleganckim wąsiku i szarych oczach. Nie jest zbyt wysoki, lecz szeroki w ramionach. Ubiera się zawsze w najlepsze stroje i porusza powoli, z namaszczeniem.

Dążenia: Andrésowi sen z powiek spędza dobro mieszkańców Castille – zwłaszcza, że widzi wyniszczający efekt wojny. Znosi więc do króla prośby, które mają uczynić wojenny trud choć trochę lżejszym – a Verdugo, rzecz jasna, burzy się na takie „zbędne wydatki”. Andrés z kolei uważa, że kardynał nie rozumie ludzkich potrzeb, nic więc dziwnego, że zaciekle rywalizują. Szczęściem, na razie tylko o posłuch u Dobrego Króla.

Odgrywanie Andrésa: Często się uśmiechaj – i niech uśmiech rozjaśnia ci całą twarz. Gdy mówisz, szeroko gestykuluj. Gdy ktoś pyta cię o radę, najpierw zastanawiaj się nad tym, jak zachować ducha w narodzie. Jeśli Castille utraci serce, nie zdoła się obronić.

Salvador Garcia

„Tak, twierdzę, że Kościół nie pewni już swoich obowiązków. Może i jestem zdzieciniałym staruszkiem, ale wciąż widzę, co się dzieje pod moim nosem.”



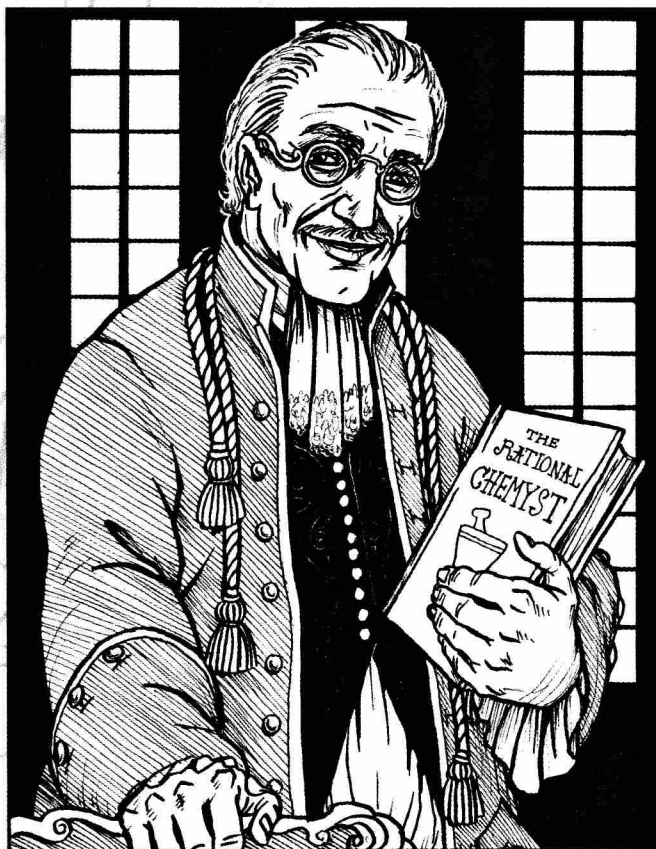
Gdy umarł Hierofanta, Salvador Garcia objął kierownictwo nad słynnym uniwersytetem la Ciencia. Był wcześniej biskupem, lecz przepychanki polityczne, które zaczęły się po śmierci Hierofanty zniszczyły go do tego stopnia, że gdy tylko zwolniło się stanowisko rektora, użył wszystkich swoich wpływów, by złożyć mitrę i zająć się nauką.

Ostatnie kilka lat upewniło go, że Kościół nie zajmuje się już tym, czym powinien. Wraz ze swymi studentami często w tajemnicy puszcza w obieg wynalazki członków Niewidzialnego Collegium i – odkąd opuścił Kościół – znacznie bardziej cieszy się życiem.

Wygląd: Garcia jest człowiekiem starszym, liczącym już 55 lat. Jego twarz przecinają głębokie bruzdy troski, a włosy gwałtownie siwieją. Odkąd został rektorem częściej się jednak uśmiecha i lata już tak bardzo mu nie ciąży. Zwykle ubiera się schludnie, w stroje stateczne i wytrzymałe, a jego fryzura i wąsy są zawsze starannie wypielęgnowane.

Dążenia: Garcia chce po prostu przeżyć pozostałe mu lata w spokoju i ciszy, z dala od polityki i Kościoła. Z przyjemnością pomaga członkom Niewidzialnego Collegium, którzy przypominają mu młodość, nim nastały czasy Inkwizycji i zakazano prowadzenia doświadczeń.

Odgrywanie Garcii: Bądź spokojny i dyskretny. Nie ma rzeczy, którą warto by się było przejmować, a ty jesteś już stary i nic ci nie mogą zrobić. Kiedy jednak źle się dzieje, odwaga i zdecydowane przekonania kaza ci działać.



Eisen

„Księża w kółko opowiadają, jak to Prorocy połączą nas po śmierci. Trudno mi w to uwierzyć, zważywszy, jak bardzo podzielili nas za życia.”

- Nicklaus Träge, Eisenfürst Freiburga

Powtarzając ciągle, jak to Eisen zostało spustoszone, często zapomina się, że nie wszyscy jego mieszkańcy wglądają jak ludzie, którym odebrano nadzieję. Niektórzy wyglądają na ludzi, których naprawdę rozgniewano.

Nie spisuj Eisen na straty – przynajmniej nie w dłuższej perspektywie. To kraj, który już nie raz podnosił się z gruzów i im straszliwsze dotykały go klęski, tym mocniejszy z nich wychodził. Eisenczycy, dziś podzieleni na skłócone frakcje, w głębi serca chcą tylko jednego: zjednoczenia ojczyzny. Ich kraj nie jest tak piękny, jak Avalon, a jego szlachta nie ma w sobie dostojeństwa arystokratów z Montaigne – są jednak dumni i nie pozwolą, by ich godność ze szczerem utonęła w błocie.

Jeśli ktoś twierdzi, że w Eisen nie ma magii, zwyczajnie nie wie, gdzie jej szukać. Rozgrywające się tu historie traktują wyłącznie o desperackich przedsięwzięciach, a słowa „bohater” i „odwaga” naprawdę nabierają znaczenia.

Eisenczycy rozumieją lepiej, niż jakakolwiek inna nacja, jak ważna jest narodowa jedność, zwłaszcza, że zaprzepaścili ją, przedkładając wiarę nad ojczyznę. Wojny o Krzyż nie toczno z Montaigne czy Castille – eiseńscy Watykańscy zabijali w niej eiseńskich Obiekcjonistów. Lecz gdy przelano już dość krwi i zrównano z ziemią dość miast, nagle stało się jasnym, że to Eisenczycy zabijali Eisenczyków.

Wewnętrzne waśni sprawiły, że reszta Thei patrzy dziś na Eisen z lekką pogardą. Nie znaczy to jednak, że mieszkańcy zniszczonego Imperium przestali być największymi wojownikami świata – nawet potężny montenski generał Montegue uczynił wywodzącego się stąd oficera swoim doradcą.



Eisen, jak i wszystkie pozostałe nacje Thei, stoi dziś na rozdrożu. Najważniejszymi graczami są tu Grafowie, którzy muszą zjednoczyć wreszcie desperacko potrzebujący silnego władcy kraj. To, któremu z nich rzecz się uda, określi miejsce Eisen w teatrze politycznym Thei na następne kilkaset lat.

Cała Thea stanie już wkrótce wobec sytuacji, z którą Eisen boryka się od trzydziestu lat – już wkrótce okaże się, że duma narodowa jest znacznie lepszym spoiwem, niż religia. Eisenczycy to wiedzą – i właśnie zaczęli odbudowywać swoją ojczyznę.

Na razie jednak nie warto przyjeżdżać do Eisen. Kraj leży w gruzach, a jego mieszkańcy wiedzą o tym aż za dobrze i nie życzą sobie, by im o tym przypominać. Jeśli o tym mówisz, to tak, jakbyś wszedł do czyjegoś domu i mruknął: „co za nora”. Eisenczycy może i narzekają na swój kraj, ale gorąco go kochają i Montenczyk, który w tutejszej wiosce wyraził się pogardliwie o zgliszczach i jałowych polach, ani się spostrzeże, a będzie musiał ratować się ucieczką.

Kraina

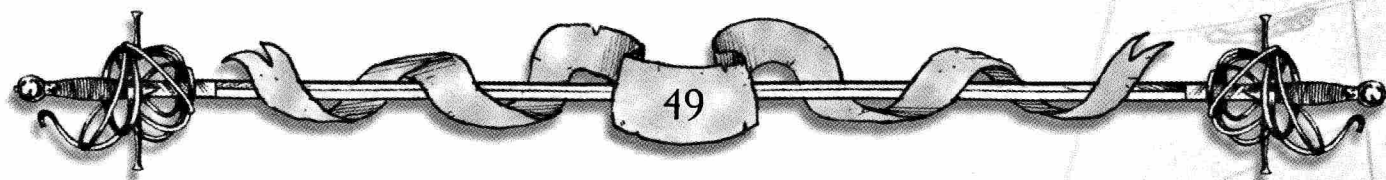
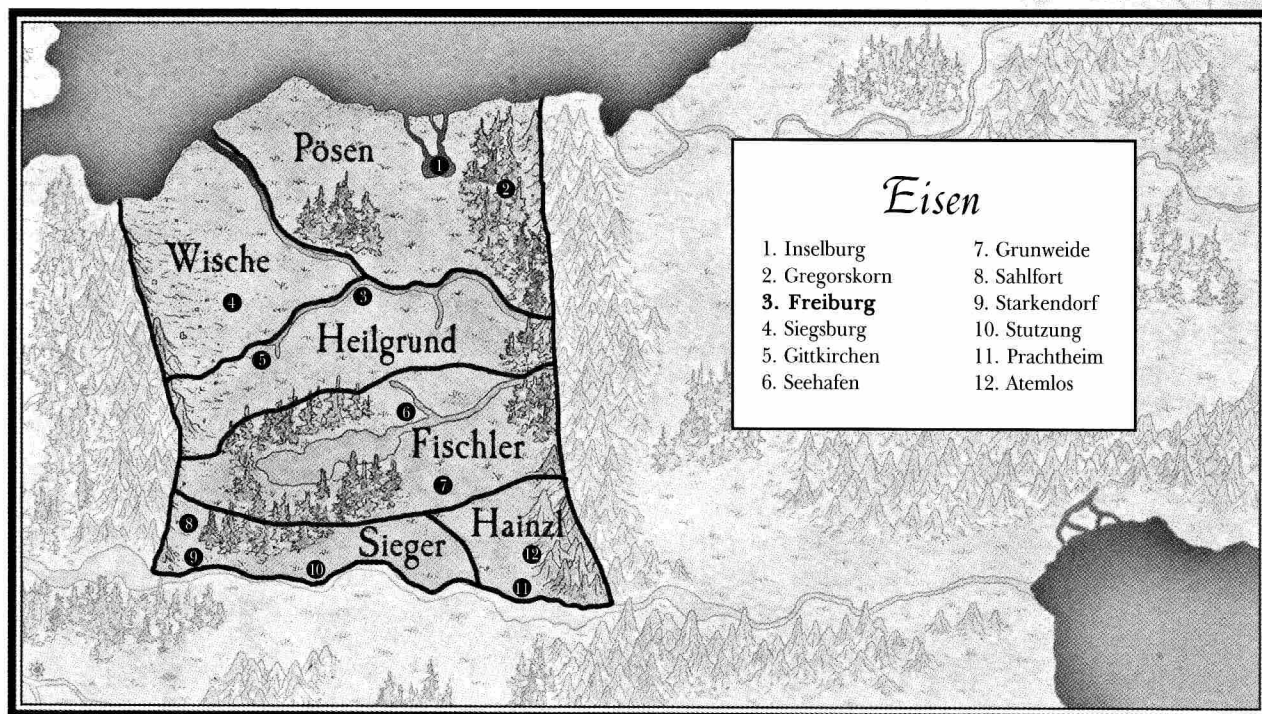
Eisen, górzysta kraina położona w samym sercu Thei, graniczy właściwie z każdym położonym na kontynen-

cie państwem. Zimy są tu mroźne, a chłód odczuwa się nawet w środku lata. Zwykle pada tu deszcz lub śnieg, sprawiając, że gościńce wiecznie toną w błocie.

W południowej części kraju szumi złowieszczo po nura puszcza, zwana *die Schwarzen Wald*. Nikt nie zapuszcza się do niej po zmroku, w obawie przed istotą zwaną *Schattenmann*, czyli „Cień”. Według legendy, jest on gigantem o patykowatych rękach i nogach, który zawsze nosi przy sobie ogromne nożyce – w mgnieniu oka potrafi rozciąć nimi swoją ofiarę na kawałki.

W centrum Południowego Eisen leży *das Sudlache*, ogromne jezioro, w którym roiło się kiedyś od ryb. Dziś, po wiekach połowów, ich ilość zdecydowanie się zmniejszyła. Na północnym brzegu jeziora rozciąga się *die Unsterblicher Sumpf*, Wieczne Bagno, uznawane powszechnie za przekłete.

Północne Eisen jest gęsto zalesione, wyjąwszy szerokie równiny wzdłuż *das Rotstrom*, szerokiej rzeki o wodach zabarwionych na czerwono przez zalegającą jej koryto glinę. W połowie biegu rzeki znajduje się Freiburg, słynne centrum handlu. W tej części kraju rosną dwie ogromne puszcze: *der Angonem Wald* oraz *der Liebliche Wald*. W przeciwieństwie do reszty Eisen,





słyną one jako miejsca spokojne i bezpieczne, po których warto wędrować – oczywiście, przy tylu zdesperowanych uchodźcach przybywających ze wszystkich części kraju nie jest tu już tak sympatycznie, jak kiedyś. Wprawdzie Eisenfürst Pösen zarządziła regularne patrole wojska, które mają oczyszczać lasy z bandytów, chętniej jednak posyła żołnierzy na *der Salzsumpf*, słone bagno rozciągające się tuż u stóp jej zamku w Inselburgu. Przedostały się na nie syreny, które polują tam na rybaków i wędrowców, a Pösen zamierza jak najszybciej pozbyć się ich ze swojej ziemi.

W górach, stanowiących wschodnią granicę Eisen, zobaczyć czasem można dracheny, ogromne stwory, które Eisenczycy darzą nabożną czcią, choć czasem szlachta walczy z nimi, by dowieść swej odwagi. Oczywiście, drachen jest ucieleśnieniem siły i potęgi, a za ludzkiej pamięci żaden arystokrata nie widział nawet takiego przeciwnika. Wciąż jednak żyją opowieści o tym, jak jeden drachen obracał w perzynę całe miasto.

W górach znajdują się również eisenkie kopalnie żelaza, będącego – obok najemników – głównym towarem eksportowym kraju. Oczywiście, nieomal magicznego żelaza – dracheneisen – nie sprzedaje się nigdy i nikomu.

Mieszkańcy

Trzydzieści lat temu w Eisen mieszkali 24 miliony ludzi. Dziś liczba ta spadła do 10 milionów. Prawie 6 milionów emigrowało – reszta straciła życie. Większość zresztą nie zginęła w walce, lecz padła ofiarą głodu i chorób, łęgnących się na nie pogrzebanych ciałach.

Dlatego właśnie Eisenczycy to ludzie ponurzy i przygnębieni. Lata chorób i wojny rozbiły większość rodzin i wielu ludziom nie pozostał nikt bliski. Niektórzy z nich, nie radząc sobie z grozą codzienności, popadli w katatonię. Inni piją, żeby zapomnieć o smutku. Nawet osoby, które zdają się przez wojnę nietknięte, potrafią bez ostrzeżenia wybuchnąć gniewem. Nim wszystkie rany się zabliznią, przeminąć muszą pokolenia.

Eisenczycy to ludzie wysocy i krzepcy, obdarzeni nie spotykaną nigdzie właściwością, która sprawia, że, mimo czarnych lub brązowych włosów, ich zarost jest najczęściej rudy. Oczy miewają najrozmaitsze, zwykle jednak jasne. Mężczyźni strzygą się krótko, na modłę wojskową, kobiety zaś zapuszczają zazwyczaj dłuższe włosy i często wiążą je w warkocze. Miewają najczęściej ostre, orle rysy i jasną karnację.

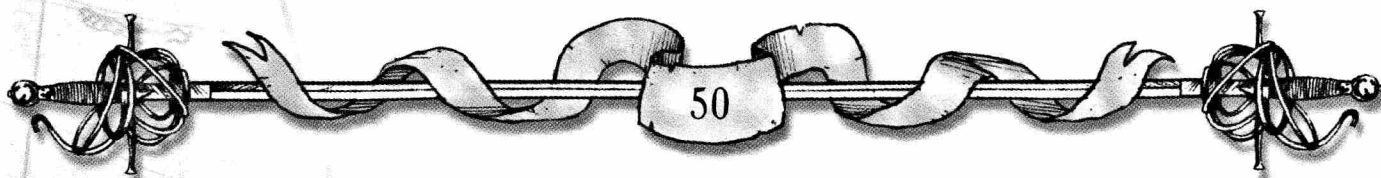
Stosunki społeczne

Ludność Eisen dzieli się na cztery podstawowe klasy. Pierwsza z nich to *Adel*, czyli szlachta. Żyje ona w prastarych, dziedziczonych od pokoleń zamczyskach i wiecznie wadzi się o każdą piędź ziemi, zaciekle, jakby broniła całego królestwa.

Dalej następują najemni żołnierze, czyli *Söldner*, najbogatsi – po adelach – ludzie w Eisen. Gdy są za starzy, by walczyć w polu, otwierają zwykle szkoły, w których kształcą następne pokolenia *söldnerów*.

Trzecia klasa, wieśniacy – czyli *Bauer* – desperacko stara się żyć po dawnemu, usiłując wyżyć z coraz bardziej jałowej ziemi. Podczas wojny wycierpieli wiele bólu i znoju, jest więc w nich ukryta nuta złości, która z każdym dniem potężnieje.

Ostatnia kategoria ludzi jest produktem Wojny o Krzyż. To *der Weisen*, „sieroty“, których domy spłonęły, a rodzina zginęła z rąk żołnierzy którejś ze stron. Błąkają się po kraju, wspierając na laskach i przeszukując spalone wsie oraz zniszczone zasiewy w poszukiwaniu czegokolwiek do jedzenia. Większość umiera z głodu i chorób, a ocalali giną często z rąk nowych właścicieli ziemi, która kiedyś była ich domem. Adelowie mawiają: „Łatwo ich rozpoznać. Kiedy ich bić, nie zasłaniają się.”





Etykieta

Eisenczycy są prostolinijni. Rozumieją, że należy zachowywać się taktownie, jeśli jednak ktoś im się nie spodoba, wnet się o tym dowie. Głęboko wierzą w prawdę i uznają kłamstwa oraz tajemnice za plamy na duszy. Zniosą jej brzemień, gdy trzeba chronić przyjaciela lub zachować głowę na karku, nie będą jednak płamić się, by kulturalnie rozmawiać z kimś, kogo nie lubią.

Jeśli Eisenczyk mocno się z kimś zaprzyjaźni, nazywa go Rücken, Druh, i w walce bez wahania powierza mu swoje bezpieczeństwo. Rücken nigdy nie opuściłby kompana, chyba, że ten by o to poprosił – na przykład na czas pojedynku. Kiedy eiseński żołnierz walczy ramię w ramię ze swym Druhem, nie ogląda się za siebie. Wierzy, że przyjaciel nie pozwoli, by ktoś zaszedł go od tyłu.

Eiseński sposób bycia odznacza się swoistą szorstkością, do której trudno przyzwyczaić się obcokrajowcom. Gdy przyjaciele spotykają się po dłuższym czasie, ściskają się mocno na powitanie, a większość Eisenczyków podnosi w towarzystwie głos – tutejsze spotkania są zawsze hałaśliwe.

Moda

Bauerowie i waisen ubierają się w to, co mają – zwykle w surowe płótno. Sieroty chodzą często w łachmanach, a bogaci wieśniacy noszą ozdobione piórami czapki i kupują żonom zapaski.

Söldnerowie noszą się w jaskrawo barwionych skórach i ubierają charakterystyczne koszule o bufiastych, rozcinanych wzdłuż rękawach. Ozdobiony piórami kapelusz o szerokim rondzie chroni ich głowy przed deszczem i upałem.

Szlachta ubiera się tak, jak na całym świecie, z kilkoma lokalnymi dodatkami. Mężczyźni noszą obcisłe spodnie, a na to pludry zawiązane pojedynczą wstążką oraz płaskie, szerokie kapelusze. Kobiety wolą proste, koronkowe kołnierze, niż szerokie kryzy, popularne na całym świecie. Obydwie płci najchętniej odziewają się w jaskrawe kolory.

Kuchnia

Waisen jedzą, co tylko znajdą: nadgniłe warzywa, zdechłe szczury, kapuściane głąby i wszystko, co zdołają ukraść (w tym i zwierzęta domowe).

Baureowie mają się lepiej, choć tylko troszeczkę. Jadają to, co uda im się wyhodować w eiseńskim błocie, zwykle zborze i bulwy. Pijają wodę (tylko najbogatsi chłopcy mogą pozwolić sobie dziś na piwo), która – jeśli mają szczęście – bywa nawet czysta i niczym nie zakażona. Choć masło jest znacznie droższe, niż kiedyś, wciąż jest najważniejszym składnikiem posiłku. Zwykle podaje się je w misie, w której nurza się następnie chleb. Chleb zresztą służy jednocześnie za sztućce, zagarnia się nim bowiem jedzenie na widelec.

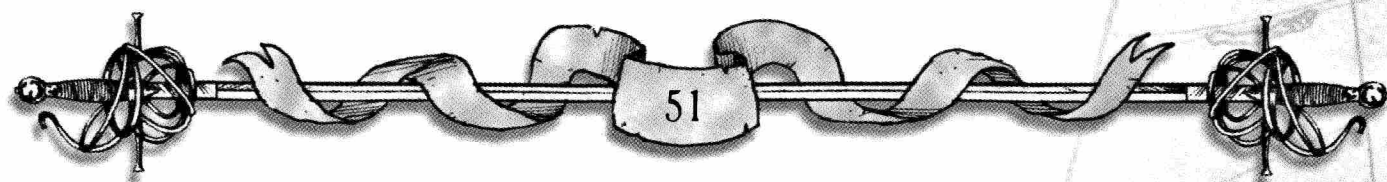
Söldnerowie i adelowie jadają znacznie lepiej – importują warzywa oraz owoce i hodują bydło, karmiąc je przynależną im częścią plonów chłopstwa, by zapewnić sobie mleko i mięso. Aby zabezpieczyć to ostatnie przed zepsuciem, wędzi się je lub skręca z niego kielbasy. Przez kraj płynie też szeroka struga alkoholu, który gasi nieustanne pragnienie strudzonych żołnierzy.

Zwyczaje

Kultura Eisen osiągnęła dziwaczny moment, w którym porzuca się starożytne, lecz niepraktyczne obyczaje. Zapomina się tu o dniach świątecznych, nie można bowiem przerywać pracy nad odbudową kraju. Darowuje się wyłącznie przedmioty wykonane własnoręcznie, większości chłopów nie stać bowiem na kupno prezentu.

Problemy z żywnością sprawiły, że w Eisen pierwsze jadają zawsze dzieci i nawet goście czekają grzecznie, aż najmłodszy mieszkańcy domu zaspokoją głód, nim sami siądą do stołu. Jeśli zaproszony nie zgadza się czekać, zostanie zrugany i najpewniej raz na zawsze wyrzucony.

Mało tego, jest w zwyczaju, iż goście przynoszą ze sobą dość jedzenia, by się posilić, jako „prezent” dla gospodarza. Dzięki temu zyskują pewność, że rodzina, która ich podejmuje, nie będzie potem głodować i oszczędzi, co ma najlepszego.





Bauerowie uważają, że na osobę, która znęca się – czy choćby dotyka – waisen niechybnie spadnie nieszczęście, zupełnie, jakby można się nim było zarazić. Jedynym sposobem, by uniknąć pecha, jest dobrze się po dotknięciu Sieroty wykąpać, by zmyć z siebie jej tragedię.

Sztuka i muzyka

Sztuka i muzyka Eisen ma znacznie mniej wojskowy charakter, niż można by się spodziewać. Najślynniejsze z tutejszych dzieł wyobrażają sceny idylliczne i piękne, a malarstwo pejzażowe uchodzi za najlepsze na świecie. Eisenczycy mają pewnie dość wojny na co dzień.

Nazwiska

Większość Eisenczyków legitymuje się trzema wyrazami: imieniem, nazwiskiem i *ehrenname*, czyli „zaszczytnym mianem”. Nazwisko, jak to jest w zwyczaju, dziecko otrzymuje po ojcu, zaszczytne miano nadaje się zaś, by uczcić przyjaciela lub krewniaka rodziców – zwykle jest to imię wyróżnionego w ten sposób człowieka. Eisenczycy uważają, że nie ma większego honoru, niż nadać swojemu dziecku *ehrenname* po przyjacielu. Czasem zdarza się, że kobiety otrzymują męskie *ehrenname*, lub odwrotnie. Choć może się to wydać zabawne, wyśmiewanie zaszczytnego miana Eisenczyka znieważa go śmiertelnie.

Gdy Eisenczyk się przedstawia, wymienia swoje imię, zaszczytne miano i nazwisko – czyli, jeśli twierdzi, że nazywa się „Gregor Himmel Damaske”, znaczy, że na imię mu Gregor, na nazwisko ma Damaske, a jego *ehrenname* brzmi Himmel.

Religia

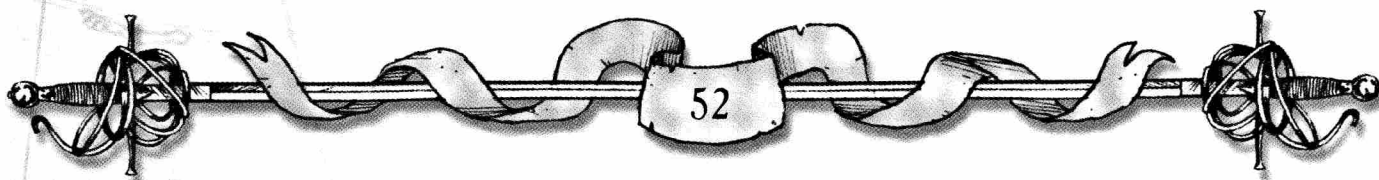
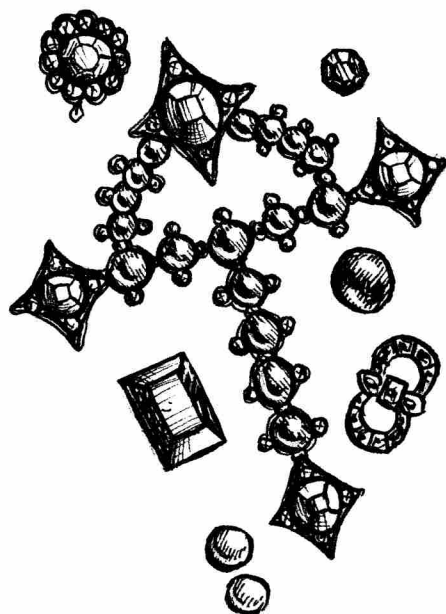
Eisen rozdarte jest między Kościół Watykański i Obiekcjonizm. Świątynie obu religii odznaczają się tu surowością właściwą dla całej eiseńskiej kultury, lecz brak krzykliwej, zbytecznej dekoracyjności nie oznacza, że mieszkańcom Imperium brak żarliwości. Wręcz przeciwnie, są niezmiernie religijni.

Bauerowie chętnie dyskutują na tematy religijne ze swoimi sąsiadami, gdy zimą wspólnie trują się budową

dróg. Przeciętny szlachcic gotów jest ofiarować do 50% swoich dochodów na Kościół.

Kościół Proroków w wydaniu eiseńskim odznacza się pewnym niespotykanym gdzie indziej obyczajem, któremu hołdują tak Watycyńczycy, jak Obiekcjoniści. Söldnerowie noszą często na szyjach żelazne ryngrafy, oznaczone emblematem szczególnie pobożnego Eisenczyka, który sam był żołnierzem. Ryngraf taki nazywa się *heiligen* i wierzy się powszechnie, że dusza söldnera, którego znaki ryngraf ozdabiają, wstawi się u Stwórcy za jego posiadaczem, a Theus uchroni go od złego.

Na heilingeny trafiają zwykle znaki jednego z czterech bohaterów. Najpopularniejszy wyobraża mężczyznę, którego głowę otacza korona z gwiazd. To Imperator Weiss, niegdysiejszy władca, słynny z promowania wolności religijnej. Popularnością cieszy się również Krzyż Proroków, znak Imperatora Gottschalka I, który przekształcił Vodacce w państwo kościelne i dał je we władanie Hierofancie. Obiekcjoniści często przywdziewają ryngraf z wyobrażeniem wilka. Zawierzają się tym samym opiece generała Stefano Wulfa, który wprowadził nie był Eisenczykiem, uchodzi jednak wśród przeciwników Kościoła za najpobożniejszego człowieka od czasów Mattiasa Liebera. Watycyńczycy z kolei noszą znak leżącego jastrzębia, którym pieczętował się generał





Stauss. Za życia był on największym obrońcą wiary Watykańskiej i jako taki dobrze zapisał się w pamięci jej wyznawców.

Ustrój

Po Wojnie o Krzyż Eisen rozpadło się na siedem königreichen. Każdym z nich rządzi jeden z Eisenfürstów, stąd różnice w ustroju i sposobie sprawowania władzy.

Freiburg

Pierwsze königreiche jest też najniezwyklejszym – to Freiburg, Wolne Miasto. Władą nim Nicklaus Träge, pierwszy w Thei prominentny ateista. Podczas Wojny o Krzyż był on szanowanym dowódcą i człowiekiem wielkiej wiary – jednak okropności, których był świadkiem, sprawiły, iż doszedł od przekonania że „Theus nas obroni” przez „Jak Theus mógł na to pozwolić” do „Theus nie istnieje”. Jest dziś przekonany, że każdy gotów jest go zdradzić, jeśli wystarczająco dużo mu zaproponują, i słynie z tego, iż – pijany – znieważa przechodzących księży. Mimo wszystko stara się dbać o swoich poddanych – nie ma do nich żalu za moralną słabość i stara się tak ją wykorzystać, by postępowali „właściwie”.

W centrum miasta znajduje się wysoka wieża, zwana *das Wachturm*, Strażnicą. Träge zgłasza pretensje wyłącznie do ziemi, którą widzi z jej szczytu i nie ma ambicji rozszerzania granic swego władztwa.

Filarem ekonomii Freiburga jest wolny handel. Träge nie pobiera podatków i pozwala, by pochodzenie niektórych podejrzanych towarów spowijała mgła tajemnicy. Mało tego – w gruncie rzeczy Graf nawet nie próbuje rządzić miastem. Stara się tylko, by ludzie sami chcieli się rządzić, sami dbali o swoje bezpieczeństwo i tak dalej. Oczywiście, jest przy tym przekonany, że Freiburg upadnie, nim skończy pięć lat – wokół aż roi się od rządnych ziemi Eisenfürstów, a jeśli Watykańscy i Obiekcjoniści potrafią zająć wspólne stanowisko, to właśnie wobec władcy – ateisty.

Wische

Władcą drugiego królestwka jest Reinhard von Wische, człowiek spokojny i zrównoważony, który stracił pod-

czas Wojny o Krzyż żonę i trzech synów. Ludzie, którzy go znają, twierdzą, że zupełnie się po tym załamał i pozwolił, by jego königreiche popadło w ruinę. Wojna odcisnęła na Wische straszliwe piętno. Kopalnie wyczerpano niemal do cna, a ziemia, po której tak często maszerowali żołnierze i która tak dobrze poznała smak krwi, nie chce rodzić. Niemal cały dochód prowincji pochodzi z myta, pobieranego od kupców, spławiających towary w górę Rotstrom. Więcej tu waisen, niż w jakiegokolwiek innej części kraju.

Pösen

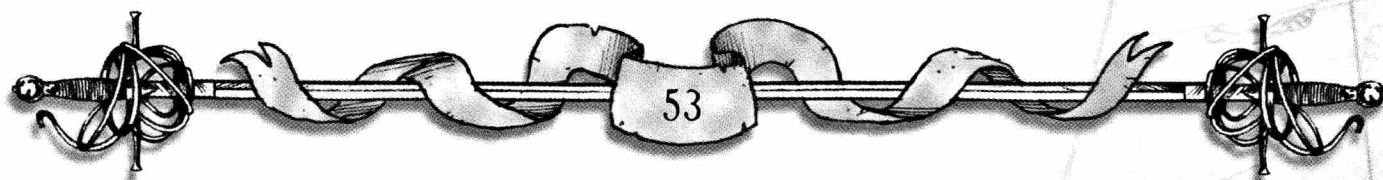
Trzecim königreiche władą Fauner Pösen, kobieta postawna i zadziwiająco silna, niezwykle wprawna w wojennym rzemiośle, a przy tym arogancka i niewiarygodnie uparta. Królestewko leży na północnym wschodzie Eisen i ma się najlepiej ze wszystkich prowincji, wyjąwszy może Freiburg – przetrwało Wojnę o Krzyż w zasadzie nietknięte. Ziemia jest tu żyzna, a złoża żelaza wydają się niewyczerpane.

Heilgrund

Stefan Heilgrund, władca czwartego königreiche, powoli, lecz nieustępliwie zmierza do zjednoczenia kraju pod swoim berłem. Pozostali Eisenfürstowie uważają go za zuchwałego, głupiego szczeniaka i ani im w głowie uznać go za swego władcę – jedynym Grafem, który w ogóle ze Stefanem rozmawia, jest Nicklaus Träge z Freiburga, który widzi w nim potencjalnie użyteczne narzędzie. Plotka głosi, że młody Eisenfürst w nieznanym celu gromadzi grimuary i przedmioty okultystyczne.

Fischler

Władcą piątego królestwka, Falk Fischler, to mroczny, chmurny osobnik, który odkrył złoża dracheneisen w roku 1649. Jego königreiche utworzono z fragmentów prowincji Sieger i Hainzl, czego Erich Sieger do dziś mu nie przebaczył. Wieczne przygnębienie Falka wynika z tego, że bogactwo nie okazało się lekarstwem na samotność. Nim odkrył złoża, czuł się wyobcowany, gdyż otaczali go sami szlachcice, drwiący z jego biedy. Teraz, gdy został Grafem, ta sama szlachta nadskakuje mu i pilnie wypełnia wszystkie polecenia tylko dlatego, że jest majątny. Königreiche Fischler leży nad Südlache, nic więc dziwnego, że podstawą jego ekono-





mii jest rybactwo. Niestety, każdego roku odławia się mniej ryb i Falk poważnie rozważa, czy nie zakazać na jakiś czas połowów, by zupełnie nie wyjałowić jeziora. W obu jednak wypadkach jego państewku grozi ruina.

Sieger

Szóste königreiche należy do Ericha Siegera. A właściwie, teoretycznie należy do Castille, gdy jednak wysłannicy króla Sandovala przybyli, by objąć je w posiadanie, zastali w nim szaleńca, który zamknął się w fortecy, gotów do śmiertelnej walki o każda piędź zasolonej ziemi. Stwierdzili więc, że wyjałowione państewko nie warte jest ich krwi, wrzucili ramionami i wrócili do domu. Od tamtej pory Erich Sieger ma poważne trudności z wyżywieniem swoich poddanych i powstrzymaniem masowej emigracji do Vodacce. Poświęcił się całkowicie ocaleniu królestwka i jeśli to kiedykolwiek się podniesie, to przez jego ośli upór.

Hainzl

Ostatnim, siódmym königreiche rządzi Georg Hainzl, sympatyczny, jowialny osobnik, na którym Wojna o Krzyż nie odcisnęła piętna gdyż w ogóle wolny jest on od więzów z rzeczywistością. Zadbaj, by jego ziemie były ogrodem piękna, domem sztuk, i z rozkoszą patronuje muzykom. Zbudował sobie zamek, którego komnaty urządzone są na wzór dekoracji słynnych oper, i który z zewnątrz wygląda, niczym z bajki. Źródłem docho-

dów królestwka są najlepsze w całym Eisen kopalnie żelaza.



Gospodarka

Eisen eksportuje żelazo, drewno i węgiel, które – na zagranicznych rynkach – osiągają wcale wysokie ceny. To dobrze, zważywszy, że po Wojnie musi również importować 40% żywności. Wszędzie, poza Freiburgiem, handel znajduje się pod kontrolą Eisenfürstów.

Za czasów Imperatora podstawową walutą kraju była marka, srebrna monетка wielkości najmniejszego paznokcia władcy, warta jedną ósmą gildera. Dziś jest w obiegu tylko w niektórych królestwkach.

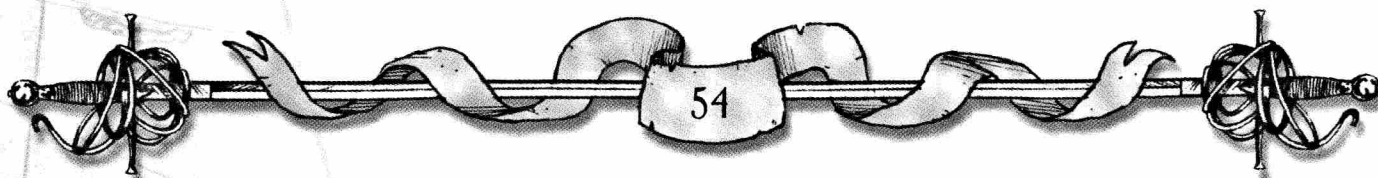
Po zawarciu Traktatu Weisberskiego, Freiburg ogłosił swa oficjalną walutą gildera, zaczął jednak, za zgodą Ligi Vendelskiej, bić fenigi, monety o wartości jednej dziesiątej tegoż. Wische, Pösen, Fischler i Hainzl poszły wnet w jego ślady.

Marek używa wiec dzisiaj wyłącznie Sieger i Hielgrund, z różnych jednak powodów. Heilgrund uważa, że marka jest symbolem Eisen i że przypominać będzie jego poddanym czasy świetności. Czemu uznaje ją Erich Sieger – nie wiadomo. Być może jest to objaw tego samego szaleństwa, które kazało mu rzucić wyzwanie Castille – Graf ma zwyczaj iść pod prąd choćby po to tylko, by pokazać, że go na to stać.

Znajdujące się we Freiburgu kantory Ligi wciąż skupują marki za gildery, już ich jednak nie sprzedają. Usiłują w ten sposób wyeliminować pieniądź, którego nie gwarantuje żaden silny władca, z obiegu.

Roboty publiczne

Zimą, gdy mróz uniemożliwia pracę na roli, Eisenfürstowie gnają bauerów do pracy przy naprawie dróg i płotów oraz innych ważnych zajęć. Najczęściej zajmują się reperacją gościńców i kamiennych umocnień, celem zwiększenia obronności królestwka. O roboty publiczne szczególnie troszczy się Erich Sieger, który uznał ostatnio, że gnuśny chłop to zmarnowany chłop i zmusza swoich poddanych, gdy nie ma niczego innego do roboty, by przynosili z miejsca na miejsce zwały błota.





Miasta i wioski

Freiburg

W miejscu, w którym dziś znajduje się Freiburg, wzniesiono w 1267 roku twierdzę Stein. Zbudowano ją wokół pozostałej po Syrnach, słynnej wierzy strażniczej. Forteca była ogromna, strzegła bowiem ważnego odcinka rzeki, i stacjonował w niej duży kontyngent żołnierzy, wraz z rodzinami. Przez wieśset lat twierdza Stein dumnie broniła kraju przed najazdem – i dopiero w roku 1637 zdobyła ją, podczas Ostatniego Oblężenia Stein, armia vendelska.

Zwycięzcy zburzyli twierdzę, by ruiny przypominały Eisencykom o klęsce – i traf chciał, że wkrótce potem w niedalekiej jaskini ukrył się żołnierz, który dość nagląco oglądał się wojny, Nicklaus Träge. Gdy odkrył w grocie złoża dracheneisen, przekonał Imperatora, by powierzył mu w charakterze königreiche ruiny Stein.

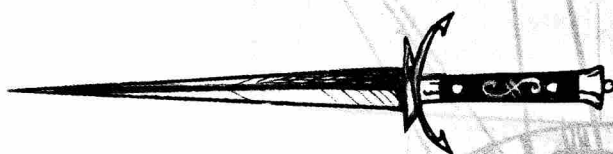
Od tamtej pory Träge przekształcił pozostałości forticy w centrum neutralnego miasta, które nazwał Freiburgiem. Stało się ono azylem dla osób zmęczonych wojną i ogólnokrajowym centrum handlu. Dlatego właśnie Freiburg przetrwał – okazał się zbyt cenny, by go zniszczyć.

Inselburg

Inselburg to warowne miasto, wzniesione na skalistym półwyspie, który podczas przyływu odcięty zostaje od stałego lądu i jest najdogodniejszym do obrony miejscem na świecie. Znajduje się tu jeden z najpiękniejszych

kościółów w całym Eisen – wschodzące słońce rozświetla w nim witraż, przedstawiający Pierwszego Proroka, wstępującego w płomienie.

Poza tym, Inselburg jest typowym, eiseńskim miastem warownym. W jego murach jest dość miejsca dla obrońców, a u ich stóp zbyt mało przestrzeni, by szturmujący zgrupowali większe siły. Dostępu broni ponadto kilka następujących po sobie bram, które wróg musi sforsować pod huraganowym ogniem. Miasto pełniło zawsze funkcję najważniejszej twierdzy Eisen oraz ośrodka szkolenia żołnierzy.



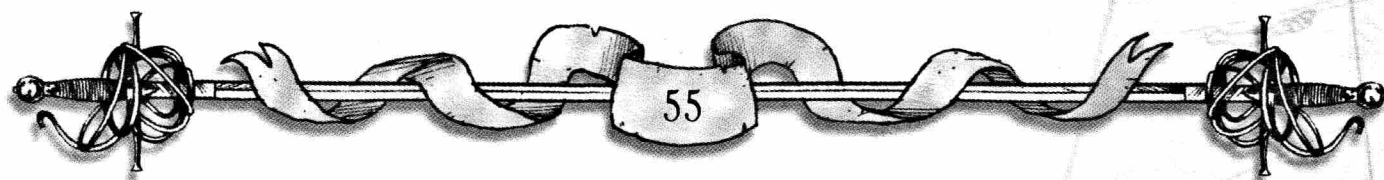
Stahlfort

O ile Inselburg posiada naturalną obronę, Stahlfort wykuto, kawałek po kawałku, z granitowej skały. Forteca znajduje się na szczycie wzgórza, którego zbocza przekuto, by stworzyć strome ściany, a jedyna droga, którą można wprowadzić do środka wojsko, prowadzi przez czternaście następujących po sobie bram. Choć wzdłuż krętej drogi ustawić można wiele maszyn oblężniczych, w każde dogodnie po temu miejsce mierzą katapulty Siegera. Gdyby ich widok nie zniechęcił saperów nieprzyjaciela, Graf gotów jest wystrzelić z armat, mierzących w podpierające drogę filary, i w mgnieniu oka ją zawalić.

Stahlfort przygotowane jest na długie oblężenie – w trześciach skały, na której je wzniesiono, biją zapewniające świeżą wodę źródła, a w spichlerzach znajduje się zawsze dość żelaznych racji, by załoga przeżyła na nich rok. Posilek zawsze uzupełnić można o jajka i szynkę, na zadaszonym dziedzińcu hoduje się tu bowiem kury i świnię. Najlepsi dowódcy, którzy mieli okazję oglądać Stahlfort, są zgodni – miasta nie da się wziąć szturmem.

Eiseńscy górnicy

Eiseńscy górnicy są tak ważni dla ekonomii kraju, że liczą się z nimi nawet Eisenfürstowie, traktuje się ich, wraz z rodzinami, niemal na równi z söldnerami. Nie pracują zbyt ciężko, jadają lepiej, niżbauerowie, a ich zajęcie cieszy się podziwem i szacunkiem w całym kraju.





Grunweide

Grunweide to wprawdzie tylko niewielkie miasteczko, nie można go jednak pominąć z dwóch powodów. Po pierwsze, znajduje się tu słynna Akademia Wojskowa Kippe, najlepsza uczelnia tego rodzaju w całym Eisen.

Legenda Gregorskorn

W samym sercu gór Drachenbergu znajduje się płatanina wąwozów, otulonych wieczystą mgłą. Powiadają, że przed wieloma laty najważniejszy święty Eisen, Gregor, usłyszał, że żyje w nich ogromny drachen, który napada na okoliczne wioski. Rycerz przywdział zatem zbroję, wziął swą tarczę z najszczerzego dracheneisen i zapadł w wąwozy, by odnaleźć i zabić bestię. Mgła była tego dnia szczególnie gęsta, a koń świętego, czując zapach potwora, przeraził się i uciekł, zrzucając rycerza.

Zmierzchało już, gdy święty Gregor dotarł do jamy drachena. Usłyszał, że dochodzi z niej dech ogromnego stwora, dobył więc miecza i zawołał: „Potworze, w imię Theusa, wyjdź i walcz ze mną!” Zaległa cisza, wnet jednak drachen wychynął z jamy. Był wielki jak dom, a jego paszcza była tak szeroka, że mógłby połknąć człowieka za jednym kłapięciem.

Gregor walczył z potworem całą noc, opierając się ogarniającemu go zmęczeniu, a cudowna tarcza chroniła go przed kłami bestii. Wreszcie święty poczuł, że opuszczają go siły, pomodlił się więc do Theusa, by ten pozwolił mu pokonać wroga. Gdy tylko skończył, mgłę przebił pojedynczy promień słońca, padając wprost na głowę drachena. Gregor uderzył w to miejsce mieczem i tym ciosem zabił potwora. Ten, w przedśmiertnych drgawkach uderzył jednak w tarczę rycerza, która pofrunęła w mgłę i nigdy jej nie odnaleziono. Od tamtej pory płataninę wąwozów zwie się Gregorskorn, czyli „Labiryntem Gregora”

Drugi powód jest historyczny – tutaj właśnie, w 1411 roku, wybito Kreuzritterów, Zakon Krzyżowników. Wciąż oglądać tu można cmentarz, na którym rycerze zostali pochowani – morze czarnych nagrobków, zgrupowanych wokół ogromnego Krzyża Proroków. Uczniowie Akademii Kippe przychodzą nań czasem, by zrozumieć cenę porażki.

Armia

Oddziały najemne

Znakomita większość wojska, które stacjonuje dziś w Eisen, to albo straż przyboczna Eisenfürstów, albo oddziały najemne. A że straż rzadko liczy więcej, niż tuzin mieczy, przyszłość wojskowa kraju leży w rękach najemników.

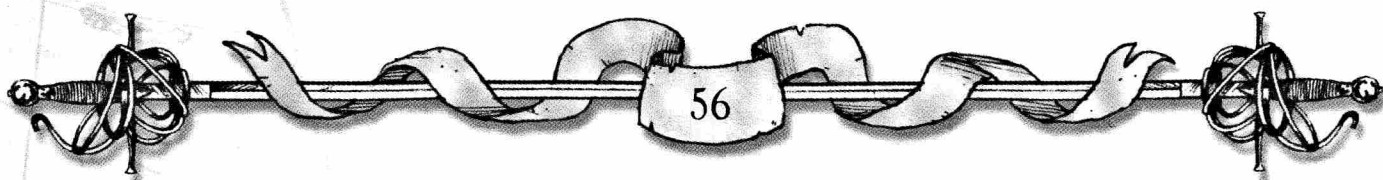
Większość oddziałów zawiązała się jeszcze przed Wojną o Krzyż, a w jej trakcie walczyła to po jednej, to po drugiej stronie. Każda posiada własny sztandar i okrzyk bojowy, większość ma też własny kodeks postępowania i metody podziału zysków.

Najsłynniejszym chyba oddziałem najemnym w Eisen są *die Blutgeist*, Krwawe Upiory. Ich okrzyk, „*Fleigt, geisten!*” („Lećcie, upiory!”) siał strach w sercach wrogów na większości pól bitewnych kraju.

Jeśli idzie o straż przyboczną Grafów, tylko dwa oddziały warte są wzmianki. Żołnierze Fauner Pösen słyną z niezwykłego oddania i doskonałego wyszkolenia, zaś gwardziści Ericha Siegera to zbieranina najokrutniejszych i najbardziej wyzutych z sumienia żołdaków w całym Eisen.

Styl walki

Eisenczycy walczą w niezmiennie charakterystycznym stylu, który nazywa się Eisenfaust. W prawej ręce dzierżą miecz, na lewą zaś zakładają żelazną rękawicę, zwaną *panzerhand*. Ochrania ona dłoń od wewnątrz i od zewnątrz, bywa najeżona kolcami, miewa też wbudowany kastet, a po zewnętrznej stronie większości z nich instaluje się niewielką tarczkę. Panzerhand sięga do łokcia żołnierza i dopina się go za pomocą skórzanymi taśm. Podczas walki, Eisenczyk paruje rękawicą





ciosy przeciwnika lub chwyta jego ostrze, by uniemożliwić mu zablokowanie ciosu.

Eisenfaust to styl, który wymaga cierpliwości – walczy według jego prawideł broni się tylko, czekając, aż w obrobie przeciwnika pojawi się szczelina. A gdy ten na moment się odsłoni, Eisenczyk uderza tak szybko i mocno, jak tylko potrafi. Dlatego właśnie na początku walki wydaje się często, że eiseński wojownik przegrywa. Kiedy jednak tylko pojawi się ku temu sposobność, na pewno uderzy, ciężko raniąc lub zabijając przeciwnika.

Akademie wojskowe

Eiseńskie szkoły wojskowe uchodzą za najlepsze na świecie. Ich uczniowie nie tylko uczą się walczyć, lecz również, jak nauczyć tego podkomendnych. Za najlepsze z najlepszych uważa się cztery akademie: Steil, Unabwendbar, Kippe i Gelingen.

Położona w Gottkirchen akademia Steil założona została ledwie siedem lat temu przez kuzyna zmarłego Imperatora Reifensthala. Szybko osiągnęła ogromną sławę, odpowiadając z kwitkiem ponad połowę kandy-

datów na jej uczniów. W murach szkoły uczą się przede wszystkim manewrów kawaleryjskich i dowodzenia piechotą.

Unabwendbar znajduje się w Starkendorfie – uczy się w niej głównie taktyki i niewiele uwagi poświęca szkoleniu w walce. Szkoła słynie z filozofii zwanej Unwiderstehlich, czyli Nieodpartą. Wierni jej uczniowie potrafią pogodzić się z nieuniknionym, zamiast z nim walczyć i koncentrować wysiłki na rzeczach, które naprawdę są w ich zasięgu – tak na polu bitwy, jak w życiu. Czasem wydają się w związku z tym wyzuci z uczuć, jeśli jednak zignorują wołanie o pomoc ginącego oddziału jazdy, to tylko dlatego, że i tak nie mieliby szans go uratować.

Kippe położona jest w miasteczku Grunweide. Pierwszego dnia nauki studenci, przyjmowani wyłącznie za zaproszeniem, ślubują zachować tajemnice szkoły w sekrecie. Kippe uchodzi za najlepszą akademię wojskową w kraju, a jej absolwenci liczyć mogą na najlepsze możliwe przydziały. Niestety, wielu z nich młodo ginie i powiada się czasem, że na szkole ciąży klątwa.

Gelingen leży na wybrzeżu, dokładnie naprzeciw Inselburga. Zajęcia są tu wyłącznie praktyczne, a uczniowie często towarzyszą oddziałom, patrolującym der Salzsumpf. Chwytają przy tym kłusowników, wypatrują nieprzyjacielskich armii i polują na potwory, które przedostały się na bagno. Motto szkoły brzmi: *Machen bekannt*, Ucz się, działając.

Obecne stosunki z resztą Thei

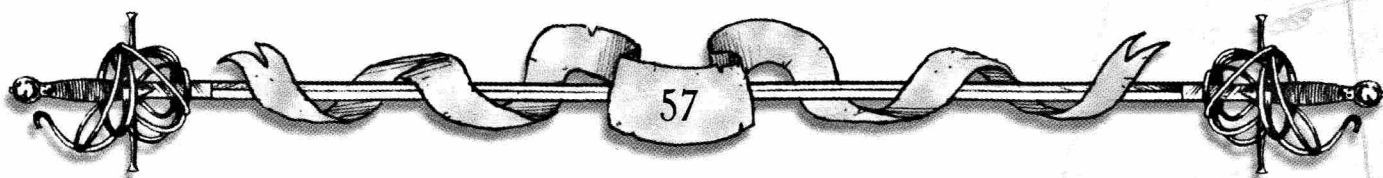
Avalon

„Jedyna dobra rzecz, którą mogę powiedzieć o Avalonczykach, to że wiem, iż nie można im ufać.” Eisenczyki patrzą wprawdzie na Wyspy Przecudne nieufnie, nazywając jednak kogoś kłamcą czy złodziejem to rzecz poważana, zachowują więc zwykle tę opinię dla siebie, chyba, że mają niezbite dowody na nieuczciwość Avalonczyka.

„Pokaż pięść!”

Söldner wkłada panzerhand tylko, jeśli ma przystąpić do walki – przez resztę czasu trzyma rękawicę w skórzanej sakwie u pasa. Gdy zatem większość wojowników zdejmuje przed potyczką rękawiczki, Eisenczyk je zakłada. Stąd formuła eiseńskiego wyzwania do walki brzmi: „Pokaż pięść!” – znaczy to tyle, co „Wkładaj rękawicę!”.

Gdy sytuacja wymaga, by na znak pokojowych zamiarów przywiązać broń do pochwy, Eisenczyki wiążą pilnie sakwy z panzerhandami, nie zabezpieczają jednak mieczy. Zwykle nie powoduje to problemów, gość z Eisen daje bowiem słowo honoru, że nie dobędzie broni, póki jego sakwa jest zawiązana. A jeśli coś można powiedzieć o Eisenczykach na pewno, to że zawsze dotrzymują słowa.





Castille

Castillianie to dziwacni, w gruncie rzeczy jednak uczciwi, religijni ludzie. Jeśli Eisenczyk jest Obiekcjonistą, nie będzie się z tym obnosił w towarzystwie poddanych Sandovala. Nie słyną przecież z tolerancji.

Montaigne

Montenczyki przedkładają formę nad treść, co głęboko znieważa eiseńską wrażliwość. Zdaniem Eisenczyka, mieszkańcy Montaigne to zepsute, aroganckie bachory, które lubią szastać pieniędzmi, na wszelki wypadek warto więc być dla nich uprzejmym.

Nacja Piracka

Człowiek, który żyje z walki, niczym nie grzeszy. Zagrożenie piractwem tworzy zapotrzebowanie na eiseńskich ochroniarzy, a morscy rabusie często sprzedają łupy we Freiburgu, co też nikomu nie szkodzi. Gdyby piraci zniknęli, Eisen by na tym stracił.

Usuria

Usurianie są mocni, zamknięci w sobie i często nieśmiali. Eisenczyk nie mógłby marzyć o lepszym kompanie – nie zawracają głowy, póki nie przyjdzie do walki, a w tej nie trzeba ich niańczyć.

Vendel

Choć Vendelowie ponoszą znaczną odpowiedzialność za Wojnę o Krzyż, są dobrymi żołnierzami, a Vestenmannjarzy to świetni rzemieślnicy. I dlatego Eisen patrzy na nich z szacunkiem, choć niekoniecznie darzy przyjaźnią.

Vodacce

Vodaccianie chwytają swoje ofiary w sieć kłamstw, a potem przychodzą, by wysysać życie z ich bezbronnych ciał. Jeśli gdzieś kręci się mieszkaniec Vodacce, zawsze miej go na oku, bo inaczej wepchnie ci sztylet w plecy.



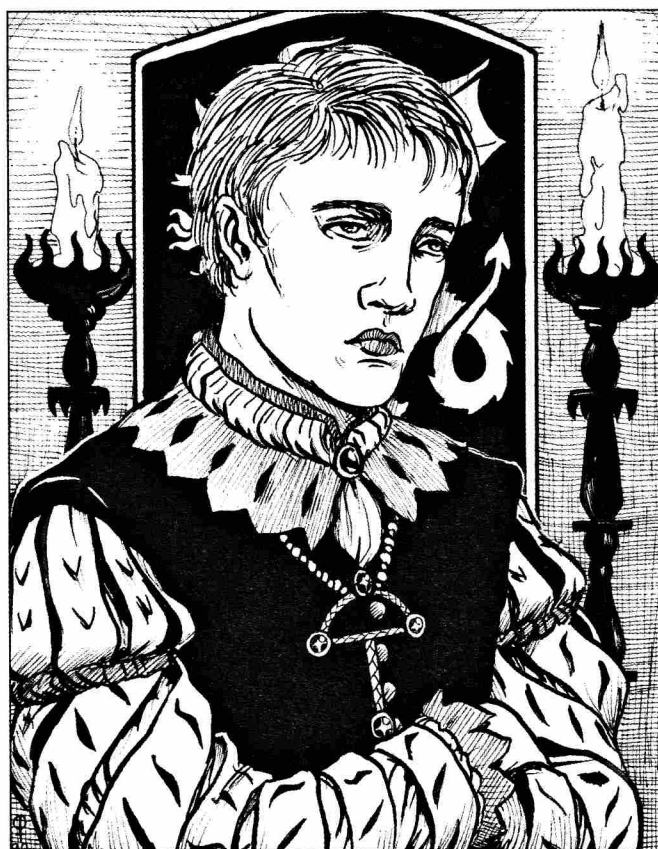
Eiseńscy Bohaterowie Niezależni

Stefan Heilgrund

„Badając historię innych krajów doszedłem do przekonania, że prawdziwą potęgę – a zatem i sposób na odbudowę naszej ojczyzny – osiągnąć można wyłącznie zyskując moce czarnoksiężskie.”

Ostatni z długiej linii Heilgrundów jest młodym człowiekiem zakochanym w przeszłości. Marzy mu się Święta Republika i zjednoczenie Eisen, pozostali Eisenfürstowie traktują go więc jak wybryk natury – co tylko powiększa jego determinację. Uważa, że kraj można zjednoczyć wyłącznie siłą i durzy się w związku z tym w Fauner Pösen, ta jednak odnosi się zarówno do niego samego, jak do jego planów podboju z najwyższą pogardą.

Wygląd: Stefan jest niski jak na Eisenczyka, ma włosy w kolorze przybrudzonego lnu i błękitne oczy. Mimo młodego wieku jego twarz przecinają zmarszczki za-





troskania, okazuje jednak delikatne znudzenie wszystkiemu, co nie wiąże się bezpośrednio z jego wielkim celem.

Dążenia: Jedynym pragnieniem Stefana jest zostać nowym Imperatorem Republiki – w tym celu musi tylko zjednoczyć kraj i zyskać aprobatę Hierofanty. Uważa przy tym, że jego armie są do tego za małe, zaczął więc zgłębiać wiedzę tajemną, pragnąc zdobyć moc czarnoksiężką, dzięki której wesprze swe wojska.

Odgrywanie Stefana: Dbaj zawsze o ceremoniał i tradycję. Nigdy nie okazuj urazy – gdy poczujesz się dotknięty, twój uśmiech przygasa, a oczy zwężają się, trwa to jednak tylko mgnienie oka. Jeśli w zasięgu słuchu odbywa się rozmowa na tematy okultystyczne, okaż podniecenie i zainteresowanie, wypytując jej uczestników o wszystko, co wiedzą na temat czarnoksiężstwa. Wszystko poza tym nudzi cię niezmiernie.

Georg Hainzl

„Drogi Horacio, sprowadź aktorów i niechaj przedstawić się zaczniesz.”

„Panie, kiedy ja nie jestem Horacio!”

„Cokolwiek powiesz, Horacio.”

Georg Hainzl to starszy człowiek, który nie potrafi odróżnić rzeczywistości od fantazji. Każdego ranka decyduje, bohaterem której sztuki lub powieści będzie tego dnia, a potem przebiera się w stosowny kostium i tak spędza czas do wieczora. Niestety, jest przy okazji Eisenfürstem Hanzl, więc jego edykty – jakkolwiek szalone by nie były – stają się prawem. Zamkowi służący nauczyli się już żyć z obłędem pana, często zaskakuje on jednak przybyszów. Sprawami państwa zajmuje się tymczasem główny doradca Grafa, Marcus Stefan Adolfo.

Wygląd: Georg Hainzl jest wyższy, niż przeciętny Theanin i dość dobrze zbudowany, chociaż tęgawy. Zaczął siwieć na skroniach, co nadaje mu dostojny wygląd, powód jego dumy (dzięki temu łatwiej mu odgrywać słynnych władców). Często się uśmiecha, chyba, że tego dnia wcielił się w bardzo ponurą postać.

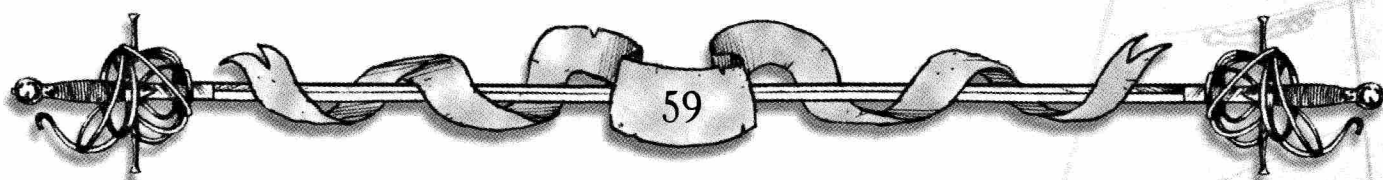
Dążenia: Jak widać, Georg jest obłąkany. Jego jedynym celem wydaje się odgrywanie każdego dnia innego bohatera.

Odgrywanie Georga: Wybierz postać z opery lub książki, istniejącej już w XVII wieku, i odgrywają ją ile sił. Georg nigdy nie wychodzi z roli i od dwunastu lat nikt nie widział przejawów jego prawdziwej osobowości. Graf sam nie wie, kim jest, zestawia więc komiczne wysoki z chwytającymi za serce scenami zagubienia i wyobcowania.

Fauner Pösen

„Może i skorzystała by na tym niezmiernie cała reszta kraju – ale mieszkańcy Posen nie mają zamiaru walczyć dalej w ciągnącej się od trzydziestu lat wojnie.”

Przodkowie Fauner Pösen byli, bez wyjątku, dumnymi wojownikami, a ona wierna pozostaje rodzinnej tradycji. Jest, jak na kobietę, bardzo wysoka, dość silna i niesamowicie wprawna we władaniu mieczem, a jako dowódca – niezmiernie przebiegła. Zalotników traktuje





zwykle z mieszaniną kompletnego braku zainteresowania i delikatnej pogardy. Nie ma czasu na miłotki – musi rządzić królestwem.

Wygląd: Fauner ma krótkie, jasne włosy i przeszywające, szare oczy. Publicznie pokazuje się często w pełnej zbroi z dracheneisen i lśniącym mieczem u boku. Wyraz twarzy ma najczęściej surowy i nigdy, ale to nigdy, się nie śmieje.

Dążenia: Najważniejszym pragnieniem Fauner jest zapewnić dostatek królestwku. Gotowa jest w tym celu posunąć się do wszystkiego, nawet, jeśli nie zdoła tego uniknąć, wyjść korzystnie za mąż.

Odgrywanie Fauner: Zawsze trzymaj się prosto i sztywno. Namysł się chwilę, nim coś powiesz. Znacząco ignoruj awanse kawalerów. Jeśli stracisz przez kogoś twarz, wyzwij go na pojedynek.

Erich Sieger

„Idiotci, nie trafilibyście sobie palcem do dupy, nawet gdyby dać wam mapę. Jadę polować.”

Erich Sieger jest Eisenfürstem najstarszego königreiche w Eisen. Jego ród szczyci się długą i dumną historią, której brzemień niesie on jak może w tych okolicznościach najlepiej. Zawsze był wyszczekany, a kiedy Imperator przekazał na mocy Traktatu Weisberskiego jego ziemie Montaigne i Castille, stał się jeszcze bardziej nieuprzejmy i bezkompromisowy. By zachować ziemie, które miały przypaść Castille, kazał je zaorać i posolić – po dziś dzień nie udało mu się ich oczyścić. Przed laty spłodził bastarda, którego – gdy ten skończył sześć lat – posłał do akademii wojskowej we Freiburgu. Chłopiec okazał się nieposłuszny, i zamiast do wojska, poszedł na uniwersytet. Gdy Erich się o tym dowiedział, wciąż płacił za szkołę, kiedy jednak syn ją ukończył, napisał oschły list, nakazując mu zostać we Freiburgu i znaleźć sobie zajęcie. Graf nie chce mieć do czynienia z całą resztą świata i gdy tylko może sobie na to pozwolić, zrywa stosunki dyplomatyczne.

Wygląd: Erich to człowiek ogromnego wzrostu, o szerokich, mocnych ramionach. Ciemnobrązowe włosy ścina krótko, na wojskową modłę. Rzadko pokazuje się





bez wykonanego z dracheneisen panzerhanda i zwykle nosi u pasa rodowy miecz, na którym wypisano motto rodziny: „Poddać się, znaczy umrzeć.”.

Dążenia: Erich przez wiele lat wiernie służył Imperatorowi, a ten w nagrodę odebrał mu ziemię. Teraz nikomu nie służy, przed nikim się nie kłania i mówi, na co ma ochotę. Choć jego ziemia jest wyniszczona, to wciąż jego dom i nie zamierza nikomu za żadną cenę go oddać. Oczywiście, musi w związku z tym naprawić zniszczenia, które sam poczynił, by zachować królestewko. W tym celu wydobywa muł z rzeki i stara się odsolić nim ziemię. Poza próbami ratowania państwa, ma w życiu tylko jeden cel – by wszyscy dali mu spokój.

Odgrywanie Ericha: Mów, co chcesz i niech cię nie obchodzi, co myślą inni. Od tak dawna się tym nie przejmujesz, że dziś nie umiałbyś nawet zainteresować się faktem, że kogoś obraziłeś. Poważaj tylko tych, któ-

rzy bez obaw i wykrętów mówią, co myślą i zajmuj się zawsze jedną rzeczą na raz. Po prostu, wyobraź sobie kogoś, kto zawsze ma rację – i masz Siegera.

Nicklaus Träge

„Theus to bajka wymyślona, by durnie, którzy uważają, że świat skończy się po ich śmierci mogli spać spokojnie.”

Można by powiedzieć, że Nicklaus Träge jest zgorzkniały i wiecznie zamyślony. Podobnie, można powiedzieć, że diament jest dobrze ubity. Graf lubi prześiadywać na szczycie freiburskiej Wachturm, machać przerzuconymi przez barierkę nogami i przyglądać się ludziom, którzy żyją sobie daleko w dole. Kompletnie nie interesuje się zarządzaniem miastem, więc załatwił rzecz tak, by to rządziło się samo. Dzięki temu ma czas, by pracować nad książką i upijać się do nieprzytomności.

Wygląd: Nicklaus jest wysoki, chudy i łysy, ma czarną bródkę i krzaczaste brwi. Często pograża się w myślach, łącząc przy tym palce obu dłoni. Ubiiera się ponuro, na czarno.

Dążenia: Z pomocą Logana Sottschalka Siegera, jedynego potomka Ericha Siegera, Nicklaus Träge pisze traktat filozoficzny. Porusza w nim wiele kontrowersyjnych tematów, jak choćby istnienie etyki niezależnej od religii. Ma nadzieję, że zdąży ukończyć książkę, nim ktoś napadnie i podbije Freiburg, wie bowiem dobrze, iż tak Watycyńczycy jak Obiekcjoniści chcą jego głowy.

Odgrywanie Nicklausa: Marszcz brwi. Mów cicho, chyba, że jesteś pijany – wówczas zachowuj się, jakby wszyscy mieli problemy ze słuchem. Okazuj lekceważenie wszystkim, którzy żarliwie wierzą. Gdy ktoś rzuci się na ciebie, trzeźwiej, patrząc, jak twoi ochroniarze hurmem rzucają się na napastnika.



Montaigne

„Montaigne jest jak wielka, choć leciwa, dama. Jeśli zachce jej się przyjść na bal w staroświeckim kapeluszu, gotowa cofnąć modę o sto lat.”

– Val Mekk

Montaigne to kolejna nacja, w której niedługo wydarzy się znana nam aż za dobrze katastrofa. Wystarczy rzut oka, by stwierdzić, że już bardzo niedługo Madame Guillotine upomni się o szlacheckie karki. Czuć to w powietrzu... oczywiście, jeśli bywasz na ulicach.

Jeżeli nie bywasz, najpewniej nic nie czujesz. Wszystko zabija zapach perfum.

Arystokracja Montaigne jest dekadenska aż do przesady. Ma tyle pieniędzy, że nie wie, co z nimi robić, buduje więc kipiące od przepychu pałace, opłaca przywierających głodem artystów, by malowali jej wysokie na trzy metry portrety i sponsoruje udające się na kraj świata wyprawy archeologiczne, które przy-

wożą jej artefakty Syrnów, by było co włożyć na najbliższy bal.

Arystokraci nie mają nic lepszego do roboty, niż płatać sobie nawzajem okrutne figle. Kościół obłożył cały kraj ekskomuniką, ale szlachta kpi sobie z tego. Z drugiej strony, fakt ten straszliwie wstrząsnął pospółstwem – chłopci gotowi są z tego powodu zabijać.

W Montaigne żyje kilka osób, na które warto mieć oko. Najważniejszą z nich jest, oczywiście, chłopski generał Montegue. Już teraz zrobił więcej dla teorii wojskowości Thei, niż ktokolwiek w ciągu ostatnich kilkuset lat. W jednej chwili uformował strzelców w szeregi – innowacja taka nie pojawiła się w Europie aż do połowy XVIII wieku. Jest też pierwszym generałem w historii Thei, wywodzącym się z gminu – to również spore osiągnięcie. Jednocześnie, w przeciwieństwie do Bohaterów, nie jest człowiekiem szczególnie idealistycznym i gotów jest zrobić wszystko – zupełnie wszystko – byle zwyciężyć. Jego strzelcy wyborowi zabijają będą nieprzyjacielskich dowódców. Otworzy ogień do cofającej się armii. Odetnie linie zaopatrzenia, by zgłodnić wroga. Jest bezwzględny, pozbawiony sentymentów człowiekiem, który za wszelką cenę będzie chronił swoich żołnierzy. Nie jest zatem Bohaterem, z drugiej jednak strony, nie jest też Łotrem. Balansuje na rozdzielającej te typy linii i gotów jest w każdej chwili przechylić się na jedną ze stron.

Drugą osobą, którą warto mieć na oku, jest najmłodsza córka l'Empereura i żona Montegue'a, Dominique. Sama nie posiada absolutnie żadnych mocy czarnoksięskich, dlatego właśnie ojciec traktuje ją tak szorstko. My jednak interesujemy się tą młodą kobietą z przyczyn zupełnie innych.

Tradycją jest, że gdy dziecko montenskich arystokratów przychodzi na świat, trzy Wiedźmy z Vodacce odprawiają nad jego kołyską rytuał, podczas którego przepowiadają przyszłość noworodka. Gdy Léon Alexnadre usłyszał, że Wiedźmy nie widzą w żyłach jego córki ani śladu krwi czarnoksięskiej, w gniewie wybiegł z komnaty – i dlatego nigdy się nie dowiedział, iż przeznaczeniem dziewczynki jest wydać na świat najpotężniejszego czarnoksiężnika w całej historii Thei. Fakt ten



do niedawna pozostawał tajemnicą – Dominique sama odkryła jednak prawdę. Tak rozpoczął się łańcuch wydarzeń, który wstrząśnie podwalinami świata – zwracając nań baczność uwagę.

Kraina

W oczach przybyszów, Montaigne jest piękne. Można by wręcz rzec – doskonale.

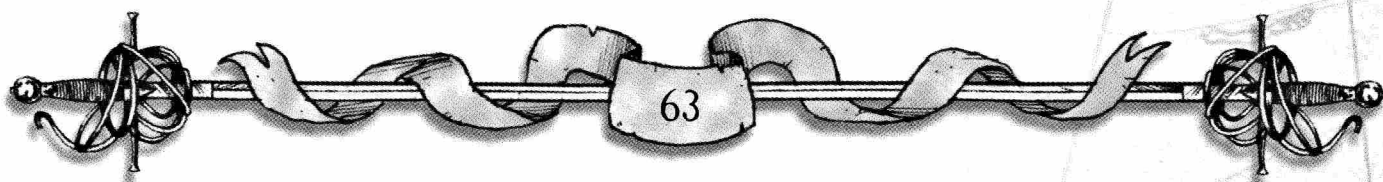
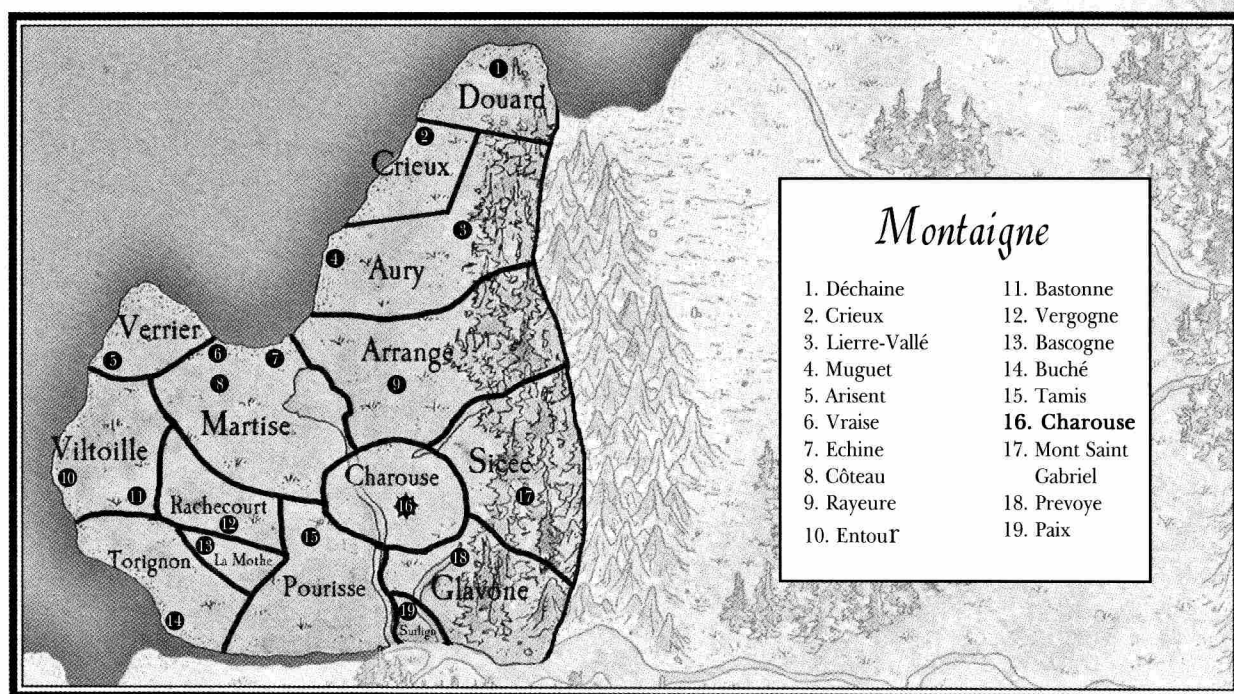
Montenczycy nazywają swoją ojczyznę „najwspanialszym krajem Thei”. Ziemia rodzi tu wyjątkowo obficie, więc cała kraina skąpana jest w bujnej zieleni. Pola są żyzne i pokrywają ogromne obszary, a góry bogate są w złoża. Miasta wyglądają niczym odbicie Raju i ciągną się na obszarach tak ogromnych, że nie sposób przewędrować ich pieszo w ciągu całego dnia. Porty kipią od załatwianych w nich interesów, a dwory przytłaczają przepychem wszystko, co zobaczyć można w innych krajach.

Ciągnące się od Kanału Avalonskiego na północy po bazę okrętów w Buché na południu, od Morza Burzliwego na Wschodzie po niedawno uzyskaną puszcę Lockhorn na zachodzie Montaigne jest ostoją cywilizacji i krainą obfitości. Każdy akr ziemi, nadającej się pod uprawę, wykorzystuje się tu do cna, każdą żyłą

rudy, choćby nawet najmniejszą, wydobywa się na powierzchnię i przetapia na stal, a każde drzewo dość mocne, by z niego budować, ścina się, czyniąc miejsce pod kolejne pola.

W przeciwieństwie do mieszkańców Castille, którego ziemie kwitną pod czujnym okiem Kościoła, Montenczycy nie dbają szczególnie o swoją ojczyznę. Kościelni uczeni nie raz i nie dwa ostrzegali ich, że – jeśli nie zwolnią nieco tempa produkcji i nie dadzą ziemi odpocząć – wkrótce mogą zasmakować głodu. Ponura ta przepowiednia nie zaczęła się jednak jeszcze sprawdzać, a Montaigne potrzebuje wciąż więcej i więcej, choćby tylko dlatego, toczy dwie wojny na raz.

Montaigne to kraina równinna, której zielone łąki znakomicie nadają się pod uprawę. Jedyne wart wzmianki łańcuch górski znajduje się w prowincji Douard na północnym wschodzie, więc w całym właściwie kraju klimat jest przez okrągły rok łagodny, bez dużych różnic temperatur, suszy czy innych klęsk żywiołowych. Zimą temperatury rzadko spadają poniżej zera i w ciągu całego roku wahają się nie więcej, niż o dwadzieścia stopni. Tu i ówdzie Montaigne porastają niezbyt gęste, liściaste lasy, a przez równiny wiją się rozliczne rzeki. Krajobrazy są tu w związku z tym niezmiernie uro-



kliwe, stąd tak wielu ludzi zakochuje się w Montaigne od pierwszego wejrzenia.

Kraj podzielić można z grubsza na pięć regionów, rozłożonych kółkiem wokół leżącej w samym centrum stolicy, Charouse. Znajduje się ona pośrodku ogromnej niecki, w jednym z najniższych punktów Montaigne. Na zachód od miasta wyrasta łańcuch łagodnych wzgórz, na których pasą się owce, na wschodzie zaś nic nie zakłóca linii horyzontu. Cały ten obszar zalicza się do najwyższych w kraju – składniki mineralne tutejszej gleby sprzyjają uprawie najcenniejszych roślin. Najłatwiej również się tu bronić, stąd dolina jest tak doskonałym miejscem na stolicę.

Na północ od Charouse znajduje się jeden z najmniej zwyczajnych regionów Montaigne. Wznosi się tutaj jedyny łańcuch górski kraju, *les Sommets Blancs* (Białe Szczyty), którego ośnieżone granie sięgają trzech tysięcy metrów i płynie rzeka *Sinuese*, uchodząca do Kanału Avalonskiego w mieście Crieux. Wszystko jest tu ogromne: samo Crieux jest największym portem kraju, a otaczająca je prowincja jest chyba najślawniejszym regionem całej Thei. Władca tej krainy, diuk Douard Sébastien Allais de Crieux, słynie z tego, iż ignoruje i wręcz odrzuca rady czy polecenia kogokolwiek, wyjąwszy może Imperatora – skłonność ta przyciąga do Crieux najbardziej niepokornych Montenczyków oraz wielu imigrantów.

Prowincja Douard również cieszy się niezgorszym rozgłosem, a to za sprawą ostatnich decyzji jej władcy, Pierre'a Flaubert de Douard, który rozkazał zamienić wszystkie pola uprawne w pastwiska. Wkrótce też dochody ze sprzedaży wołowiny przerosły bogactwa jakiegokolwiek inne części Montaigne, a pogłowie hodowanego tu bydła zagroziło supremacji Charouse w tym względzie. I choć dworzanie oraz arystokracja otwarcie potępiają to posunięcie, sam l'Empereur nie zajął jeszcze w tej sprawie stanowiska – za bardzo absorbuje go wojna.

Na wschód od Charouse ciągną się ziemie uzyskane od Eisen na mocy Traktatu Weisberskiego. Porasta je ogromna puszcza, źródło jakże cennego drewna – ma ono jednak bardzo wysoką cenę. Już prawie dwa tuziny ludzi, w tym dwóch czarnoksiężników Porté, przepadło bez wieści w przepaścistej kniei – pozostał po nich tylko dziwaczny, krwawy ślad, wiodący w górę pni, aż do najwyższych konarów, gdzie się nagle urywa.

Prowincje zachodnie są doskonałym przykładem jednorodności ziem Montaigne. Są płaskie, proste, malownicze, urokliwe i ciągną się aż do Morza Burzliwego, którego nie przemierzył jeszcze nikt.

Południe wreszcie zdominowane jest przez Rzekę, ogromny szlak handlowy, będący dla Montaigne najważniejszym kanałem komunikacji z resztą świata. Nie-



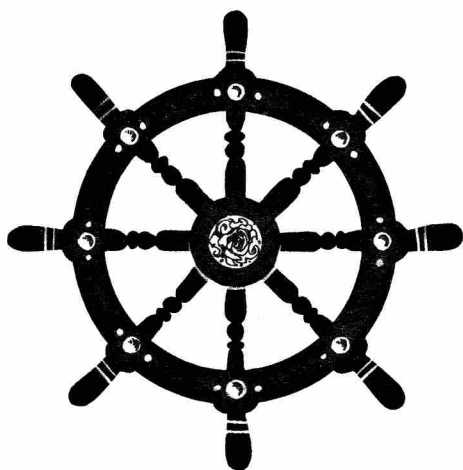


gdys Montenczycy – jak każdy właściwie naród Thei – tłumnie zaludniali jej kamieniste brzegi, dziś jednak, gdy przetoczyła się tędy wojna, spotkać tu można głównie nader podejrzliwe, wojskowe patrole. Wolnym portem pozostaje jedynie Buché, któremu partneruje obecnie położone na drugim brzegu Rzeki Barcino, odebrane niedawno przez żołnierzy *l'Empereura* Castillianom.

Mieszkańcy

Montenczycy, czy – jak się ich nazywa za plecami – „Słoneczniki” to lud bardzo zdrowy i – w porównaniu z innymi – niezmiernie schludny. Przeciętny szlachcic nie pokaże się publicznie, jeśli nie będzie odpowiednio za dbany, a każda szlachcianka maluje się i czesze tak, jak każe w tym sezonie moda. Najczęściej widuje się brązowe włosy i oczy, trafiają się jednak niebieskoocy blondyni. Montenscy mężczyźni skrywają często łagodne rysy pod krótką brodą i cienkim wąsikiem, kobiety podkreślają zaś miękką linię twarzy, okalając policzki długimi kosmykami włosów.

Wieśniacy strzygą się raz do roku, z początkiem wiosny – zimą mają więc długie czupryny i brody, które chronią ich twarze przed zimnem. Ubierają się wprawdzie dość podobnie, trudno jednak wyrokować, czy upodobnia ich to do siebie, czy wręcz przeciwnie. Niektórzy twierdzą, że to właśnie arystokraci, w swej obłędnej pogoni za modą, wyglądają wszyscy tak samo.



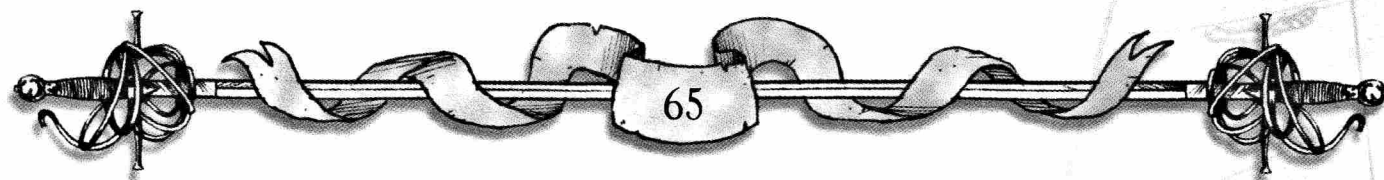
Koligacenie

Montenska arystokracja praktykuje pewien skomplikowany, nieomal komyczny obyczaj. Dzieci szlachcica, wyjąwszy pierwsze (czyli wszystkie, które po śmierci rodziców nie dziedziczą tytułów ani ziemi) muszą znaleźć sobie miejsce na świecie. Rodzice nadają więc zwykle pozbawionemu praw do dziedziczenia dziecku tytuł hrabiego lub starają się zapewnić mu dom na łonie innej szlacheckiej rodziny. Stąd niesamowita komplikacja związków rodzinnych w Montaigne, która skutecznie utrudnia stworzenie drzewa genealogicznego rodu obejmującego kogoś poza *naître-premier* (pierworodnymi). Praktyka ta, zwana koligaceniem, trwa już od trzystu lat i jest powodem bezustannego mieszania się krwi rodów.

Struktura społeczna

Montaigne jest bez wątpienia najsilniej podzieloną nacją Thei – zarówno z ekonomicznego, jak filozoficznego powodu. W związku z rygorystycznym systemem kastowym, bez trudu rozdzielić można społeczeństwo poddanych *l'Empereura* na nieprzenikające się grupy. Poniżej z grubsza je opisujemy, poczynając od rodziny panującej i na niemal niewidzialnych chłopach kończąc.

Creme du creme montenskiej arystokracji, *la Famille Royale*, jest wprawdzie nieliczna, dzierży jednak władzę niemal absolutną. Do grupy tej zalicza się wyłącznie *l'Empereur* (który niedawno jeszcze był tylko królem) Léon Alexandre de Montaigne, jego żona, Imperatorowa, ich dzieci oraz rodzice. Niestety, panujący Imperator ma wprawdzie dziewięć córek, ku swemu ubolewaniu nie doczekał się jednak męskiego potomka i nawet Morella Alouse Caligari, potężna Wiedźma i trzecia żona władcy nie była w stanie dać mu dziedzica. Mało tego – poczęła wyłącznie Dominique, dziewiątą córkę, która nie ma nawet daru czarno-księskiego. Poprzednia małżonka *l'Empereura* i matka





trzech z jego córek, Castillianka z pochodzenia, jakiś czas temu zmarła na „kobiecą przypadłość”.

Poniżej rodziny panującej znajduje się *noblesse*, czyli arystokracja, do której zalicza się wszystkich diuków, markizów i hrabiów Montaigne. Najwyżej postawieni są diukowie, dziedzice ogromnych połaci ziemi i nazwisk rodów, które od niepamiętnych czasów stanowią elitę kraju. Prawdziwa władza leży jednak w rękach hrabiów, dysponentów ogromnych bogactw i zarządców znakomitej większości zasobów kraju. Rezydują oni zwykle w głębi ziem, nad którymi sprawują opiekę, dbając o codzienny ich byt. Niekiedy diuk dzieli swoje ziemie pomiędzy wielu hrabiów, którzy opowiadają się potem bezpośrednio przed jego obliczem, na taką ekstrawagancję mogą sobie jednak pozwolić wyłącznie najbogatsi panowie.

Dalej następuje drobniejsza szlachta. Choć nie posiada ona ziemi ani związanych z nią obowiązków, cieszy się zwykle dostatkiem, stanowi bowiem produkt uboczny gwałtownego bogacenia się kraju. Niektórzy odziedziczyli swoje pieniądze, inni weszli w ich posiadanie w sposób nader pokretny – w obrębie ich klasy liczy się tylko, że mogą błysnąć groszem. Prowadzą wystawny tryb życia i cieszą się wszystkimi przywilejami wysoko urodzonych, unikając jednocześnie intryg i politykierstwa powszechnego wśród arystokracji. Te oczywiste zalety przynależności do szlachty błędną jednak w obliczu największej wady takiego statusu. Przedstawiciele drobnej szlachty nie mają zwykle własnych domów i korzystają z gościny kolejnych arystokratów, tak, jak ci potomkowie diuków, dla których nie udało się wykroić hrabstw.

Panujący obecnie w Montaigne trend głosi, że drobna szlachta jest modna i otaczając się jej przedstawicielami, zwłaszcza, jeśli okazują przy tym jakiś talent (dobrze tańczą, grają, śpiewają czy układają wiersze) arystokrata okazuje wyrobiony smak i światowość. Wielu przedstawicieli tej klasy społecznej zabiera się pod koniec życia za pisanie pamiętników lub zakłada biblioteki, muzea, galerie czy inne pamiątki po sobie.

Poniżej właściwej arystokracji (i tuż po szlachcie) znajduje się *noblesse errante*, urodzeni, szlachta w jakiś sposób

wyzuta z majątku i zmuszona mieć się zajęcia dworzani-
na, ambasadora czy urzędnika korony. Paix i Buché
pękają wręcz w szwach od nadmiaru biurokratów, a ich
liczba z każdym pokoleniem wzrasta. Zajęcie powierzane
urodzonym wynika z tego, jak zacni byli ich przodkowie,
miarą zaś szacunku do nich jest to, na jak szlachetnym
dworze służą. Stąd każdy urodzony stara się trafić na
chlebobawcę obdarzonego zdolnościami czarnoksiężskimi
lub ambicją.

Dworacy – utalentowani członkowie pospólstwa – po-
czynają sobie z większą łatwością. Sensem ich
istnienia jest zapewnianie rozrywki arystokratom i to
z ich szeregów rekrutują się poeci, błazny, magdalenki,
aktorzy, pisarze i wszelkiej maści naciągacze. Majętny
kupiec lub ksiądz cieszy się zresztą takim samym sza-
cunkiem dworaka, jak prawdziwy szlachcic. Jeśli nie
rozumie się dobrze zasad, którymi rządzi się ten skom-
plikowany świat, bardzo łatwo naruszyć zamknięte gra-
nice dworu, a tym samym – znieważać rządzącego nim
arystokratę.

Najważniejszą klasą społeczną, która nie legitymuje się
szlachetnym pochodzeniem, są uczeni, którzy – na fali
popularności odkryć – cieszą się coraz większą estymą.
Oczywiście, scholarzy – zwłaszcza filozofowie – zawsze
otoczeni byli w Montaigne szacunkiem, jednak to po-
parcie dla rodzącej się właśnie archeologii jest obecnie
dowodem wyrobienia. Wielu arystokratów trzyma więc
na dworach po kilku uczonych, w tym przynajmniej jed-
nego archeologię, a wszyscy niemal, rozumiejąc, że nie
okazując otwartego zainteresowania nauką narażają
swoją pozycję towarzyską, zakładają prywatne bibliote-
ki, by i ich odwiedzali badacze.

Kupcy i rzemieślnicy cieszą się ostatnio w Montaigne
szczególnym uznaniem. Niemal wszyscy należą do Ligi
Vendelskiej, dzięki czemu zarabiają znacznie więcej,
niż działający na własną rękę przedstawiciele ich fa-
chu. Bogaci Montenczycy starają się przy tym zwykle,
by cenieni rzemieślnicy zaopatrywali w swoje wytwory
wyłącznie ich ziemie, dzięki czemu ludzi rzemiosła ota-
czać zaczyna aura elitarności, a pieniądze płyną do ich
kufrów szeroką strugą. A dla arystokraty wprawny rze-
mieślnik jest zbyt cenny, by o niego nie dbać.





Na najniższym szczeblu montenskiej drabiny społecznej znajduje się gmin. Choć na piękno tego kraju składają się przede wszystkim potężne, warowne miasta oraz przepyszne *chateaux*, wszystko to wzniesiono na wieśniaczych grzbietach. Życie prostego człowieka jest w Montaigne bardzo ciężkie, zwłaszcza, gdy porównać je z opowieściami o dostatku, otaczającym chłopów w innych krajach (na przykład w Vodacce). Sześćdziesięciogodzinny tydzień pracy pochłania całe ich życie i nawet starcy, dziewczęta oraz kobiety zbyt zniedołężniałe, by rodzić, trudzą się na milionach akrów pól, należących do montenskiej arystokracji.

Etykieta

„*Faire tout petit.*” („*Bądź niepozorny.*”)

- anonimowe powiedzenie

Montenscy arystokraci unikają konfrontacji. Zamiast otwarcie się z kimś spotkać, wysyłają sekretarzy, umyślnych, liściki czy dworaków, a podczas wizyt na dworze migają się od bezpośredniej wymiany zdań, sięgając do arsenału obiegowych powiedzeń i dowcipnych konceptów. Gdy zmusić ich do rozmowy, nigdy nie patrzą w oczy. W pogoni za subtelnnością zatracono tu potrzebę porozumiewania się, a dowcip zupełnie wyprał uczciwość.

W Montaigne rozpowszechniła się niezmiernie sztuka stapienia z ogółem – bardzo niewielu arystokratów stać na wyłamanie się z powszechnie panujących trendów. Przywiązanie do mody wynika z charakterystycznej dla tutejszej szlachty potrzeby, by ktoś powiedział jej, jak ma się ubierać i co robić. Wydanie balów, na których przecież tak chętnie się bywa, jest dla Montenczyków bardzo męczące i niejeden arystokrata woli opłacić przyjęcie, organizowane przez kogoś innego, niż samemu wystąpić w roli gospodarza. Dlatego właśnie potrafi minąć cały rok, a bale odbywać się będą wyłącznie w Paix, Charouse i Crieux, gdzie osiedlają się ludzie, którym nie brak śmiałości, by stać się duszą towarzystwa.

Podczas rozmowy, szlachta bardzo często sięga po cytaty i znane powiedzenia. Stąd wielu obcokrajowcom wydaje się, że Montenczyki mówią rzeczy kompletnie nie związane z rozmową – co najczęściej konfun-

duje i złości przybyszów. Miewało to często poważne konsekwencje: wielu ambasadorów, którzy zdecydowali się opuścić przepyszne i wygodne komnaty Ambasady w Paix, zostało w ten sposób znieważonych i w gniewie opuszczało kraj.

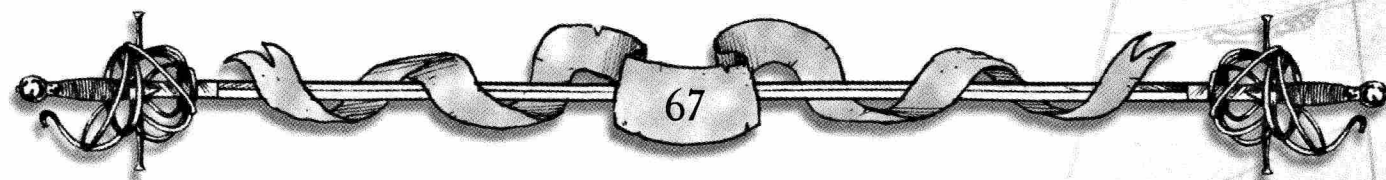
Montenscy chłopci nie są tak wydelikaceni. To ludek gościnny i uprzejmy, choć nie żyje mu się lekko. Lata upokorzeń nauczyły ich nie skarżyć się na ciężką dolę, więc nawet cierpiąc najstraszliwszą nędzę są schludni i zadowoleni. Odwiedzający Montaigne obcokrajowcy narzekają często, że jego mieszkańcy są nieuprzejmi i ordynarni, wystarczy jednak, że opuszczą mury miasta, by radykalnie zmienić zdanie o tej nacji.

Moda

Jeśli wieśniak ma szczęście, przed śmiercią zdoła kupić koszulę na zmianę. Szlachta z kolei nosi się tak, jak jest obecnie w modzie, a jej szafy bardzo szybko pęcznią – wystarczy, że stosowne osoby wyrażą się ciepło o którymś krawcu, by wszyscy na wyścigi kupowali szyte przezeń ubrania. Integralną częścią montenskigo sposobu ubierania się są wystawne suknie, kosztowne klejnoty i dzieci, niosące za damą tren. Doświadczonego czarnoksiężnika Porté można zwykle rozpoznać po rękawiczkach i pudrach, którymi maskuje szpetne znamiona, wcześniej czy później wykwitające na jego dłoniach i przedramionach.

Montenske stroje szyje się z najróżniejszych materiałów – brokatu, aksamitu, jedwabiu, koronek, bielonego płótna czy atlasu. Choć arystokracja ubiera się najczęściej w błękity i złoto, nie gardzi też innymi, żywymi kolorami. Płaszcz i suknie ozdabia się wyszywanymi złotogłowiem wzorami, przepych Imperium Słońca skrzy się zatem i lśni. Kolory ciemne uchodzą tu za ohydne i gdy zagraniczny gość pojawi się na dworze w takim właśnie stroju, niejednen montenski patriota uzna to za kpiny ze swojej ojczyzny.

Moda Montaigne promieniuje na pozostałe kraje świata – a ośrodkiem, z którego się wywodzi jest *Mode du Lac*, Stowarzyszenie Modnisiów, arystokratyczny klub dyktujący aktualne trendy. Ostatnimi czasy jego członkowie zbliżyli się bardzo z Ligą Vendelską, która pomaga rozpowszechniać modę na całym świecie, w zamian za





co zyskuje pewien wpływ na to, co będzie się nosić. Panowie z całej Thei stosują się zwykle do wskazówek Mode du Lac bez zastrzeżeń, stroje kobiece mogą się jednak bardzo różnić od obowiązujących trendów, jeśli theańskie królowe nie zdecyduje się mu podporządkować.

Kuchnia

Montenska arystokracja lubuje się mięsach, rybach, serach, mleku, maśle, winach, ziarnach, warzywach, korzeniach i wszelkich egzotycznych potrawach, sprowadzanych z każdego zakątka Thei – obecnie popularnością cieszy się kuchnia vodacciańska. Tutejsi kucharze słyną jako najbardziej pomysłowi na świecie, a szkoły gotowania cieszą się opinią twórczych i skłonnych do eksperymentów. Szlachta rozsmakowała się ostatnio w grejpfrutach i kantalupach, które sprowadza z Vodacce oraz za pośrednictwem usuryjskich kupców. Za wielki delikates uchodzą też trufle, kucharze najmują więc tresańców świni, którzy potrafią przyuczyć zwierzęta do poszukiwania cennego grzyba.

Kupcy i rzemieślnicy nie jadają tak wystawnie, jak wysoko urodzeni, i oni potrafią jednak posilać się ze smakiem. Codziennie na ich stołach pojawiają się mięsa, świeże warzywa, wina, sery i białe pieczywa. Popularność zyskują ostatnio warzywa castilliańskie, które – po zdobyciu ziem leżących za Rzeką – szybko utorowały sobie drogę do menu mieszczan.

Montenscy chłopcy jedzą proste potrawy – suszoną fasolę, czerstwy chleb, gnijącą sałatę, rzepę czy sałatę i zapijają skwaśniałym winem oraz mętną wodą. Każdego dnia trują się, by wyhodować doskonałe jedzenie, które trafia do brzuchów szlachty i na zagraniczne rynki, podczas gdy oni sami, ich żony i dzieci zadowolili się muszą ochłapami. By odegnać widmo głodu, często podkradają część zbiorów. Muszą jednak uważać – poborcy zorientują się, jeśli straty będą zbyt duże.

Zwyczaje

Montenczycy uwielbiają ośmieszać innych, póki gra nie przestanie być zabawna. Wszyscy wiedzą, jak ważny jest śmiech i gotowi są drwić nawet z siebie, póki nie przekraczają pewnej granicy. Gdy ktoś posunie się w drwi-

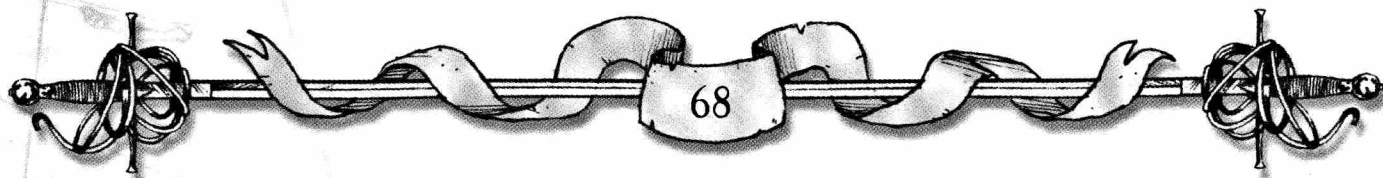
nach zbyt daleko (a wprawny montenski dworak zawsze wie, że tak się właśnie stało), zostanie – jako *blaguer*, potwarca, wykluczony z towarzystwa. Jeśli natura obdarzyła kogoś ostrym językiem, będzie niezmiernie mile widziany, póki nie powinie mu się noga – niejeden dworzanin, wślawniony ciętym dowcipem, stracił w jednej chwili wszystko, zagalopowawszy się nieco w delikatnej sytuacji. Jak na ironię, jeśli popełniono potencjalne *faux pas*, wszyscy powinni natychmiast zacząć kpić, by zmniejszyć rozmiar przewiny pechowego żartownisia – niewielu obcokrajowców jest w stanie zrozumieć tę szczupłość.

Kolejny niezwykle zwyczaj wiąże się z dotykaniami. Montenczycy nie dotykają nigdy swoich żon i mężów publicznie (chyba, że zdarza im się tańczyć), nie jest jednak niczym niezwykłym objęcie kurtyzany czy uściśnięcie przyjaciela w przytomności towarzystwa, i to niezależnie od tego, czy jest się po ślubie. Powszechnie akceptuje się też wachlowanie dłonią twarzy podczas wybuchów śmiechu oraz chwytywanie przyjaciół za rękę i ramię.

Sztuka i muzyka

Montaigne idzie w awangardzie współczesnej filozofii, narzuca też kierunek rozwoju sztuki – niektórzy twierdzą, że dzieje się tak ze względu na hojność montenskich mecenasów. W każdym razie, Montaigne jest istną wylęgarnią artystów, którzy bezustannie pojawiają się tu i jeszcze szybciej znikają.

Montenską muzykę gra się na harfach i smyczkach, z delikatnym towarzyszeniem instrumentów perkusyjnych. Fraza jest bardzo powolna i uroczyta, jakby wywodziła się z muzyki pogrzebowej. Jest jednak ktoś, kto próbuje to zmienić. Nazywa się Wolfram von Hazel, ma siedem lat i objawił największy geniusz muzyczny od kilku stuleci. Urodzony w Eisen („skąd pochodzą wszyscy wielcy kompozytorzy”) von Hazel przybył do Montaigne wraz z rodzicami, którzy zorganizowali mu długą trasę koncertową, by jak najszerszej zaprezentować jego talent i zdobyć dlań stosownego (czyli bogatego) patrona. Ostatnie siedem miesięcy spędził w Paix, gdzie spotkał się z dużą przychylnością tamtejszej arystokracji.





Nazwiska

Tak, jak wszystko w Montaigne, i sposób nadawania imion wiąże się ściśle z pozycją społeczną. Nazwisko szlacheckie składa się z tytułu arystokraty, po którym następuje właściwe imię i nazwisko, potem zaś „de” i nazwa prowincji, którą zarządza (członkowie rodziny panującej mają – jako jedyni – prawo posługiwać się nazwiskiem „de Montaigne”). Przykładowo, markiza Jacqueline Riché de Pourcy jest damą z prowincji Pourcy.

Zgodnie z tą niekonwencjonalną praktyką, szlachta niższych szczebli może nazywać się, jak chce. Duchowieństwo również nie musi trzymać się arystokratycznych reguł nadawania nazwisk: większość przyjmuje zresztą zazwyczaj nowe imię, otrzymawszy święcenia – w związku z tym biskupi i kardynałowie miewają i po pięć imion. Przykładowo, biskup Jules Corinne Crepin Auguereau d'Auguenau odpowiadał bezpośrednio przed kardynałem Michelem Jean-Claudem Dessaix de Mirielle Sarnin.

Mieszczanie mają zwykle imię i nazwisko, chłopci zaś nazywają się w sposób bardzo prosty. Chłopskie dziecko otrzymuje wyłącznie imię, a że prawie nigdy nie opuszcza wioski, tyle mu wystarczy. Gdy zdarzy mu się podróżować, w charakterze nazwiska użyła nazwy wioski, pobliskiego miasta lub ojczystej prowincji. Wieśniak zwany Paul Arrange będzie więc zwykłym Paulem z prowincji Arrange.

Religia

Do początku XVII wieku Montenczycy byli narodem zdecydowanie religijnym i zwykle znajdowali pocieszenie w słowach księży. Katastrofalny w skutkach brak przewodnictwa moralnego za panowania Léona XII i Léona XIII spowodował jednak stopniowe zwiótkowanie kręgośłupa duchowego kraju. Nagle stało się oczywiste, że jakkolwiek wpływ Kościoła na montenską arystokrację jest wyłącznie iluzoryczny. Stąd nieudana próba przejęcia władzy przez Inkwizycję, której wynikiem był wybuch wojny z Castille, ciągnącej się po dzień dzisiejszy.

Dziś, montenska arystokracja otwarcie staje przeciw Kościołowi, zaczytuje się zakazanymi księgami i wspiera or-



ganizacje świeckie. Zaprzestała datków i obłożyła instytucje kościelne podatkiem. Nad krajem zawisła atmosfera grzechu. Coraz mniej Montenczyków bywa na mszy, a szeregi kleru topnieją.

Montenskie pospólstwo (wyjawszy większość służących) zdaje sobie sprawę z odejścia arystokratów od Kościoła, rozumie rozgoryczenie nielicznych dziś duchowych przywódców i coraz mocniej obawia się potępienia. Kościół ze wszystkich sił stara się dbać o ich zadowolenie i usiłuje wyprosić u dworów, by złagodzono chłopską dolę, wielu kościelnych urzędników przymyka jednak oko na warunki, w jakich żyje pospólstwo, gdy tylko otrzyma skrzynię złota, jako „wotum od ludu”.

Montaigne nie ma obecnie kardynała, a wszyscy biskupi zaginęli lub ukrywają się, pozostawiwszy proboszczów i zwykłych księży, by samotnie troszczyli się o zbłąkane montenskie owieczki. A czeka ich bardzo trudne zadanie – muszą poradzić sobie ze strachem, szerzącym się wśród chłopstwa, i ukrócić ekscesy arystokracji.

Ustrój

„l'Empereur jest zły po pijanemu, i nigdy nie trzeźwieje”
– powiedzonko popularne wśród montenskiego gminu

Kogoś, kto nie jest w niej zanurzony, montenska polityka przyprawia o zawrót głowy i nawet obcy z nią ambasadorowie nie mają czasem pojęcia, z kim należy rozmawiać, a kogo się unika. Niewiarygodna ilość dyplomatycznych zagrań, których należy za wszelką cenę unikać i szeroka sieć kontaktów (z których każdy związany jest z, nierzadko destrukcyjnym, obciążeniem emocjonalnym) przyprawiłaby o dreszcze nawet najlepiej wyszkolona Wiedźmę.

W rezultacie powstaje w pełni sprawny system, w trybach którego wszystko odbywa się – jakimś cudem – jak należy. Bo w końcu, gdy schować do pochew szpady, pozwolić krwi obeschnąć i zapomnieć o rachunkach do wyrównania, załatwić można każdą sprawę, choć zwykle ku czyjemuś niezadowoleniu. Przysłowie mówi przecie: „Pokaż mi montenskie prawo, a ja znajdę kogoś, kto się z nim nie zgadza.”

Odkąd skończyła się Wojna o Krzyż i l'Empereur rozpoczął inwazję na Castille, terytorium Montaigne uległo podwojeniu. Trzeba było zwiększyć ilość władców i zarządców, a majątki arystokracji stosownie się powiększyły.

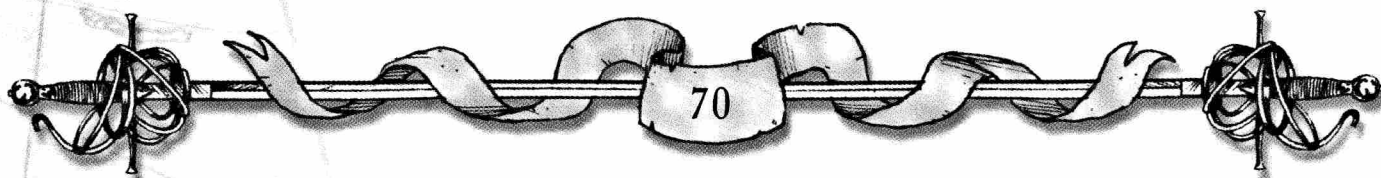
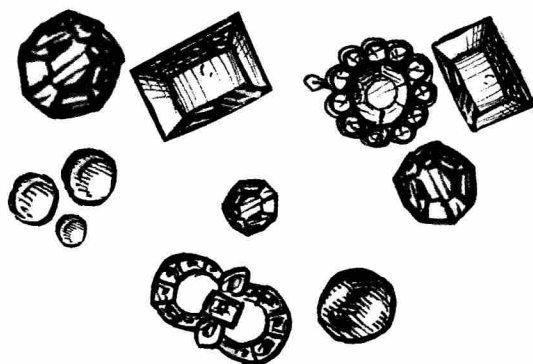
Gospodarka

„Gdy szlachta ubiera się tak, jak ja, to znak, że nasz kraj jest zasobny i silny, a jego mieszkańcom żyje się dobrze. Gdy mieszczaństwo zaczyna nosić się w ten sposób, to znak, że pora podnieść podatki.”

– l'Empereur Léon Alexandre XIV

Nikomiu na świecie nie żyje się tak dobrze, jak Montenczykom. l'Empereur nakłada na mieszczańską podatkę na tyle wysokie, by skarbiec był zawsze pełen i importuje więcej żywności, rudy żelaza i dóbr luksusowych, niż jakikolwiek inny kraj świata. Zapotrzebowanie arystokracji na produkty spożywcze, dzieła sztuki, pracowników i materiały budowlane wielokrotnie przerasta rodzimą produkcję i tłumi wszelki eksport, co naraża kraj na kryzys ekonomiczny – który jak na razie nie nastąpił.

Montenczycy używają zarówno solów, waluty zwanej tak od wybitego na monetach wizerunku słońca, jak gildarów. Na rewersie monet bitych niedawno znajduje się postać l'Empereura w całej okazałości, na starszych – które ostatnio pojawiają się coraz rzadziej – wyobrażono skrzyżowane miecze, godło Muszkieterów. W całym kraju akceptuje się zarówno rodzimą walutę, jak pieniądze Ligi – choć kupcy najchętniej przyjmują gildery i wydają resztę w solach.





Miasta i wioski

Wszystkie miasta Montaigne są obwarowane, a w ich murach kryją się prawdziwe cuda architektury – każdy budynek jest jedyną w swoim rodzaju perłą. Dziwnym wydawać się może, że na ulicach w ogóle nie widać żebraków ani chłopów. Niektórzy uważają, że to efekt dobrego rozplanowania dzielnic szlacheckich, inni sądzą, iż montenscy wieśniacy są tak majętni, że wtapiają się w tłum. Prawda jest jednak inna – jedyni plebejusze, których wpuszcza się w miejskie mury, to służący. Pozostali chłopci nie mogą opuszczać swoich wiosek, by ich widok nie uraził zagranicznych dygnitarzy. Wywołuje się w ten sposób zdrowy podziw i zazdrość dla osiągnięć Montaigne i zwraca uwagę na jego piękno i bogactwo, odwracając ją jednocześnie od nędzy pospólstwa.

Pod powierzchnią miast ciągnie się kolejny cud Montaigne – systemy kanałów. W ukrytych głęboko pod doskonale utrzymanymi ulicami korytarzach żyją całe plemiona szczurów, żywiąc się tym, co Montaigne wyrzuca. Odpadków jest jednak tak wiele, że potrzeba ludzi, by je usuwać – dlatego właśnie część wieśniaków może podziwiać cuda miasta. Raz do roku około trzydziestu uzbrojonych w łopaty i grabie chłopów schodzi do kanałów i ładuje śmieci na zaprzężone w muły wozy. Następnie kieruje się je do otwartego przez czarnoksiężnika portalu. Oczywiście, śmieci pewnie gdzieś lądują – Montenczycy nie zawracają sobie głowy, gdzie.

Armia i styl walki Montaigne

„*Młodzi marzą, by oddać życie za ojczyznę. Byliśmy młodzi.*” - epitafium na Wielkim Mauzoleum, u wejścia do Akademii Wojskowej Pierre’a Léveque’a w Charouse

Przed laty armia Montaigne słynęła ze szlachetności i dyscypliny, stosownej dla zbrojnego ramienia tak wspaniałego kraju. Ostatnio jednak jej liczebność wzrosła trzykrotnie, a że pobór przeprowadzono głównie wśród chłopów, stosownie zmniejszyła się ilość rąk, pracujących na dobrobyt kraju. Jednocześnie zmalała kadra oficerska i w pole coraz częściej ruszają dowódcy bez żadnego doświadczenia – czasem na czele

oddziałów stawia się nawet uzdolnionych chłopów, którzy nie przeszli nawet podstawowego przeszkolenia oficerskiego. Straty, poniesione podczas ostatniej wojny i rosnąca popularność Montegue’a wśród pospólstwa spowodowała, że armia wyszła z mody i niewielu przedstawicieli *noblesse errante* zaciąga się w jej szeregi, pogarszając jeszcze sytuację.

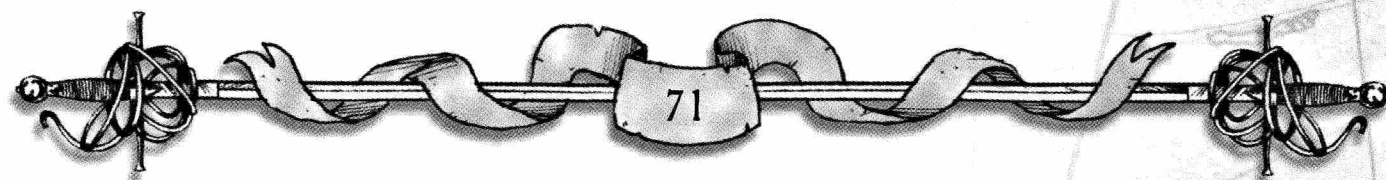
Jednoczesna inwazja na Castille i Usurię spowodowała, że Montaigne z trudem panuje dziś nad ruchami własnej armii, a generałowie sprzeczą się o każdą, najdrobniejszą nawet decyzję dotyczącą zaopatrzenia. Regimenty Montegue’a utknęły na usuryjskich pustkowiach i obydwie ofensywy tracą impet, a trzem generałom, którzy zastąpili genialnego dowódcę w Castille brak jego zdolności i odwagi.

Najwyższy Admirał Floty to zupełnie inna historia. Nazywa się Alasais Valoix Praise de Rachecourt III i jest bez wątpienia najbardziej chępliwym dowódcą wojskowym ostatniego stulecia. Arystokrata z urodzenia i stylu bycia, więcej czasu spędza na dworach i w pałacach swych pobratymców, niż na pokładzie okrętu i nie opuszcza żadnego ważnego balu, jakimś cudem przekonując *l’Empereura*, że wody Montaigne oczyszczone zostały z piratów. Ostatnio wysłał swą ogromną flotę, by patrolowała „bezpieczne” wody i wystawił tym samym zatokę Crieux na pastwę piratów i przemytników.

Styl walki

Montenscy szermierze słyną z arogancji. Na dworze mogą wydawać się niepozorni – gdy jednak tylko „zapraszają kogoś na zewnątrz”, ich zachowanie zupełnie się zmienia. Zrzucają pelerynę i surdut, ciskają na ziemię rękawiczki i kamizelkę, zdejmują ozdobiony piórami kapelusz oraz perukę, dobywają broni i przyjmują postawę. Uśmiech opuszcza ich wargi i szykują lewak, gotowi dowieść swej siły i wprawy we władaniu ostrzem.

Posługują się biegle szpadą, rapierem, a nawet szablą i nie wahają się upokorzyć przeciwnika. Jeżeli Montenczyk nie zabawi się kosztem oponenta, nie uzna się za zwycięzcę starcia, nawet, gdy przeciwnik padnie mar-





twy. Warto zauważyć przy tym, że szermierze z Montaigne niekoniecznie walczą do śmierci – Muszkietierowie, na przykład, ćwiczą się w rozbrajaniu przeciwnika, by doprowadzić go potem przed oblicze sprawiedliwości.

Main-gauche, lewak, jest wprawdzie wynalazkiem vodacciańskim, zmienił jednak bardzo montenską filozofię walki. Używa się go przede wszystkim do parowania i szybkich pchnięć, a Montenczycy zwykli ostentacyjnie odbijać za jego pomocą ostrze przeciwnika na bok, by uniemożliwić mu parowanie i upokorzyć jednocześnie.

Muszkietierowie

Elita montenskiej armii, osławieni Muszkietierowie, pełnią w kraju bardzo ważną funkcję – stoją na straży prawa, eskortują ważnych arystokratów przez niebezpieczny teren i gotowi są spełnić każdy rozkaz członków rodziny panującej. Wstępując na służbę, składają przysięgę *l'Empereurowi* i otrzymują rapier, opończę i muszkiet – symbole swojej władzy. Kosz rapiera wykuty jest i ozdobiony przez królewskiego szpadnika, z przodu i z tyłu opończy znajduje się godło kraju, a muszkiet wykonany jest z najlepszej stali, ozdobiony srebrem, a na kolbie wyobrażony jest *fleur de lis*.

Przyszłych Muszkietierów wybiera rada złożona z dwudziestu oficerów oddziału, liczącego zawsze dokładnie tysiąc ludzi. By utrzymać wysoki poziom wyszkolenia, efektywności oraz zapału, każdej wiosny starzy Muszkietierowie odchodzą na emeryturę, na ich miejsce przychodzą rekruci.

Każdy Muszkietier walczył będzie do śmierci w obronie honoru swoich towarzyszy. A że są bardzo mocno związani ze sobą nawzajem, muszą pokładać wielką ufność w wierność i roztropność kompanów.

Słoneczna Gwardia

Słoneczna Gwardia, straż przyboczna *l'Empereura*, to jednostka sformowana z najlepszych szermierzy i żołnierzy kraju, która od 600 z górą lat służy wyłącznie władcom Montaigne. Dziś składa się z elity Muszkie-

terów. Wszyscy są głęboko oddani, niezachwianie prawi, znakomici na szpady i gotowi oddać życie w obronie Léona Alexandre'a. Gdy trzeba, zajmują się przewożeniem dokumentów, eskortą, ochroną, poszukiwaniem przestępców, a nawet reprezentują Montaigne za granicą.

Przydział do Słonecznej Gwardii jest największym wojskowym zaszczytem, jaki można w Montaigne osiągnąć – jej członkowie mogą wydawać rozkazy wszystkim generałom i admirałom. Uznawani przez arystokrację za prawdziwych rycerzy, stanowią niewzruszony bastion honoru i poczucia obowiązku, ucieleśniają prawdziwą odwagę – nikt nie śmiałyby poddać w wątpliwość kompetencji kogoś, kogo przyjęto w dostojne szeregi straży *l'Empereura*.

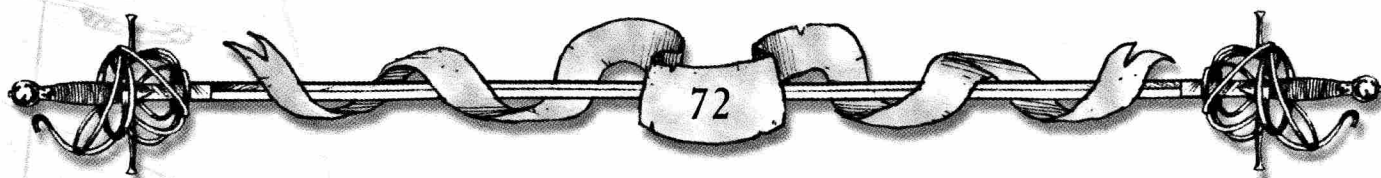
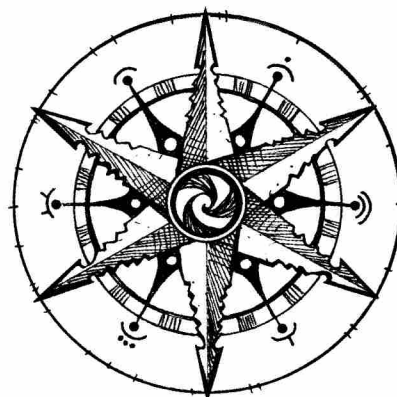
Obecne stosunki z resztą Thei

Avalon

Choć dawno już wyjaśniono pretensje Montaigne do tronu Avalonu a handel z wyspami od lat kwitnie, stara waśń pomiędzy tymi krajami nie wygasła. Szczęśliwie, obydwa narody zaangażowały się w konflikty z nowymi wrogami i mają dość problemów wewnętrznych, by rozdrapywać na poły zabliźnione rany.

Castille

Mieszkańcy Montaigne nigdy nie szanowali Castilian, zazdroszcząc im jednocześnie znakomitego rolnictwa oraz ogromnego eksportu i gardząc zwyczajem czterogodzinnej sjeisty. Wojnę z Castille toczą





teoretycznie w szlachetnym celu – by wyswobodzić tamtejszy lud od tyranii Kościoła – w gruncie rzeczy jest to jednak co najwyżej słaba wymówka dla wyładowania agresji.

Eisen

Traktat Weisberski zamknął rozdział otwartej wrogości między Montaigne i Eisen, nie znaczy to jednak, że zażegnał niechęć. Montenczycy zrobili sobie z Eisen śmiertelnego wroga, choć z pozoru może wydawać się inaczej – obydwie kraje ostentacyjnie okazują sobie przyjaźń i handlują, a niejeden eisenki generał uczy montenskich rekrutów.

Nacja Piracka

Flota Montaigne dzieli obecnie czas między wojnę w Castille (którą powinna była wygrać wiele tygodni temu) i konwojowanie statków kupieckich, na które polują piraci. Liga Vendelska zaoferowała ostatnio użyczenie części najemnej floty do obrony szlaków handlowych na czas wojny, Montaigne nie zareagowało jednak – nie wiedzieć czemu – na tę propozycję.

Usuria

Wyjawszy lądowanie generała Montegue'a i jego sił, Montraigne nieczęsto zwracało sobie głowę Usurią. Leżą przecież tak daleko od siebie i o tyle łatwiej zawierać sojusze z bliższymi sąsiadami... Montenczycy nie cenią Usurian bardziej, niż kogokolwiek innego – inaczej nie wysłaliby do odległej krainy swoich żołnierzy (choć mówi się też, że, decydując o inwazji, *l'Empereur* kierował się ukrytymi motywami).

Vendel

W kontaktach między Montaigne i Vendelem pośredniczy niemal wyłącznie Liga i jej filie, które regularnie ze sobą handlują. Oczywiście, gdyby nawet *l'Empereur* i jego doradcy nie nakładali wciąż to nowych cel, bezustanne machinacje Ligi i tak doprowadziłyby do napięcia pomiędzy krajami. Z drugiej strony, gołym okiem widać, że zajęcie Barcino i konsolidacja tegoż z Buché jest dla Ligi korzystna, a więc akceptowana.

Vodacce

Monatigne ma dziś – z wielu powodów – lepsze relacje z Vodacce, niż z jakimkolwiek innym krajem Thei. Po pierwsze i najważniejsze, Montenczycy kochają wszystko, co vodacciańskie, uznając tamtejsze dzieła za „ponadczasowe”. Plotka twierdzi również, że *l'Empereur*, który zraził do siebie lub zaatakował wszystkich pozostałych, upatruje w Vodacce partnerów do potencjalnego sojuszu.

Montenscy Bohaterowie Niezależni

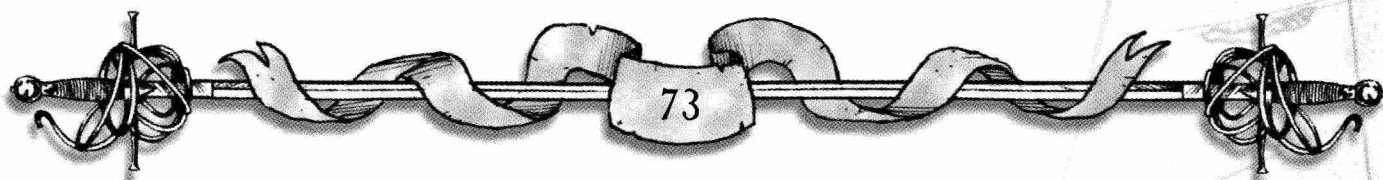
L'Empereur Léon Alexandre de Montaigne XIV

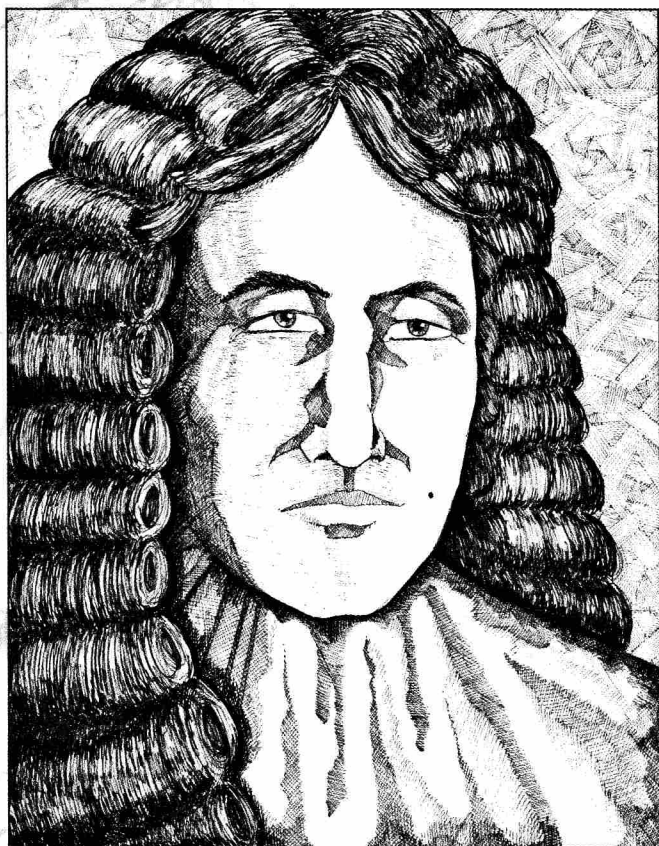
„Oczywiście, że l'Empereur wierzy w Theusa. Wszakże co dzień patrzy w lustro.”

– markiza Jamais Sicée de Sicée

l'Empereur de Montaigne jest najprawdopodobniej najpotężniejszym człowiekiem świata – z pewnością natomiast osobą najbardziej arogancką. Niewiele troszczy się o poddanych, których uważa wyłącznie za źródło dochodu, a jego największą miłością jest Léon Alexandre XIV. Każdego roku, w dzień swoich urodzin, wysyła wszystkim chłopskim rodzinom w kraju pieczoną gęś, czyni to jednak wyłącznie z samouwieśnienia i nie zamierza nikogo chronić przed głodem. Jest przy tym ekscentryczny i kapryśny – jednego dnia może postanowić, że odnowi teatr w Charouse i do wieczora kierować całą uwagę i wszystkie środki na dokonanie tego dzieła tylko po to, by następnego ranka rzucić to zadanie na doradcę i stracić całe zainteresowanie projektem. Oczywiście, doradcy doskonale zdają sobie z sprawę z charakteru swego władcy i przekazują zadania tego rodzaju młodym, ambitnym kawalerom, którzy próbują wkraść się w łaski Imperatora.

Wygląd: *l'Empereur* zaczyna się starzeć – włosy, które zawsze skrywa pod upudrowaną peruką prawie zupełnie już posiwiały, jędrne do niedawna policzki zaczynają obwisać, przybyło mu też w pasie. Ubiera się jednak wyłącznie w najlepsze i najmodniejsze stroje i nie pokazuje się publicznie inaczej, niż w towarzystwie przynajmniej jednej bardzo młodej piękności.





Dążenia: Ponad wszystko na świecie l'Empereur pragnie syna. Przeżył już dwie żony, ożenił się po raz trzeci – nagrodą za ten trud jest jednak dziewięć córek. Bezcelność żon, które rodziły wyłącznie dziewczynki, poważnie nadszarpnęła jego cierpliwość. Poza tym Léon Alexandre troszczy się wyłącznie o swoją wygodę i przyjemności.

Odgrywanie l'Empereura: Rób, co ci przyjdzie do głowy – nikt nie śmie powiedzieć ci złego słowa. Bierz, na co masz ochotę – twoi podwładni zatroszczą się później o zapłatę. Spodziewaj się podziwu za najmniejszy nawet ślad wysiłku.

Imperatorowa Morella de Montaigne
„Podejdź bliżej, młodzieńcze. Mam dla ciebie propozycję...”

Morella, potężna Wiedźma, wyszła za l'Empereura z polecenia pragnącego wzmocnić swoje wpływy ojca i – jak na razie – ma z nim tylko jedno dziecko, Dominique.

Nigdy nie zbliżyła się do męża i dziś obawia się, że ten – znudziwszy się małżonką, która urodziła mu córkę – nakaze ją zabić. Na razie żyje dzięki swym politycznym koneksjom w Vodacce, podejrzewa jednak, że Léon Alexandre czeka tylko na okazję, by zlikwidować ją potajemnie i wykipić się od oskarżeń.

Dwa miesiące temu obudziła się i spostrzegła, że przywarł do niej czarny splot, który, o ile Wiedźmy wiedzą, zwiastuje rychły zgon. Jak na razie nie odnalazła drugiego jego końca, powoli zaczyna jednak planować ucieczkę z Montaigne, nim jej los się dopełni.

Wygląd: Wybrana osobiście przez l'Empereura dwadzieścia lat temu dziewczyna dziś jest gasnącą pięknoscią. Czarne włosy Morelli nie lśnią już tak, jak dawniej, a zielone oczy straciły blask, wciąż przyciąga jednak uwagę mężczyzn. Imperatorowa niepokoi się bez ustanku, jak długo jeszcze zachowa urodę.





Dążenia: Najważniejszym celem Morelli jest wydostać się z Montaigne w jednym kawałku. Czarny splot, który tak niedawno odkryła, dławi ją niczym pyton, więc ze wszystkich sił planuje ucieczkę doskonałą. Po wtóre, Imperatorowa stara się, by mąż był z niej zadowolony. Jeśli go rozzłości, nim plan ucieczki będzie gotowy, może nigdy nie wydostać się z pałacu.

Odgrywanie Imperatorowej: Zachowuj się jak człowiek, który za mało śpi. Patrz w przestrzeń, nie skupiając wzroku na niczym konkretnym. Jeśli stwierdzisz, że coś może pomóc ci w ucieczce, prostuj się i zwracaj baczną uwagę.

Dominique de Montaigne

„Emmm... proszę wybaczyć.”

Najmłodsza z dziewięciu córek l'Empereura od zawsze zdawała sobie sprawę, że rozczarowała ojca. Nie tylko nie urodziła się chłopcem, lecz brak jej do tego jeszcze choćby śladu mocy czarnoksięskiej. Póki nie wydał jej za Montegue'a, Léon Alexandre ignorował ją lub traktował jak uciążliwą muchę. Mimo to jednak, i pomimo udawanej nieśmiałości, Dominique jest sprytną, zdolną dziewczyną, która sama wywalczyła sobie miejsce na świecie. Nie bez oporów podziwia Montegue'a za jego bezwzględną szczerość.

Wygląd: Dominique ma 19 lat, ogromne, błękitne oczy i śnieżnobiałą cerę. Jest osóbką tak wiotką, że silniejszy uścisk mógłby ją zmiażdżyć, a falujące, jasnobrązowe włosy sprawiają, że przypomina mysz. Jej ciąża powoli zaczyna być widoczna.

Dążenia: Dominique rozdarta jest między ojcem a mężem, generałem Montegue, nie jest pewna, czyją stronę weźmie i czy w ogóle się za kimś opowie, ma bowiem również własne cele. Powierzono jej pieczę nad podarkami i przywilejami, którymi rodzina panująca obdarowuje arystokratów, gdy trzeba zrobić na nich dobre wrażenie. W tajemnicy wysyła wraz z nimi swe służące, które informują ją następnie o wszystkim, czym żyje Thea.

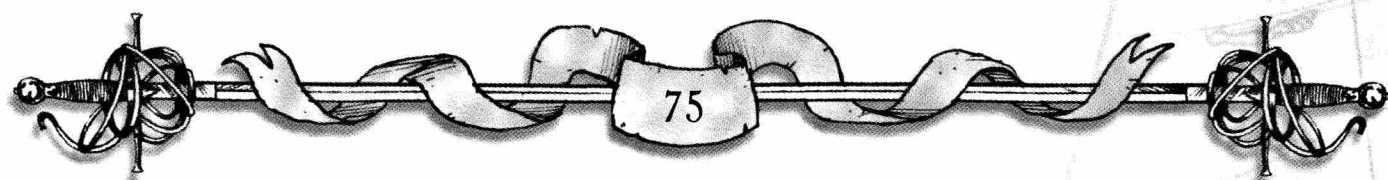


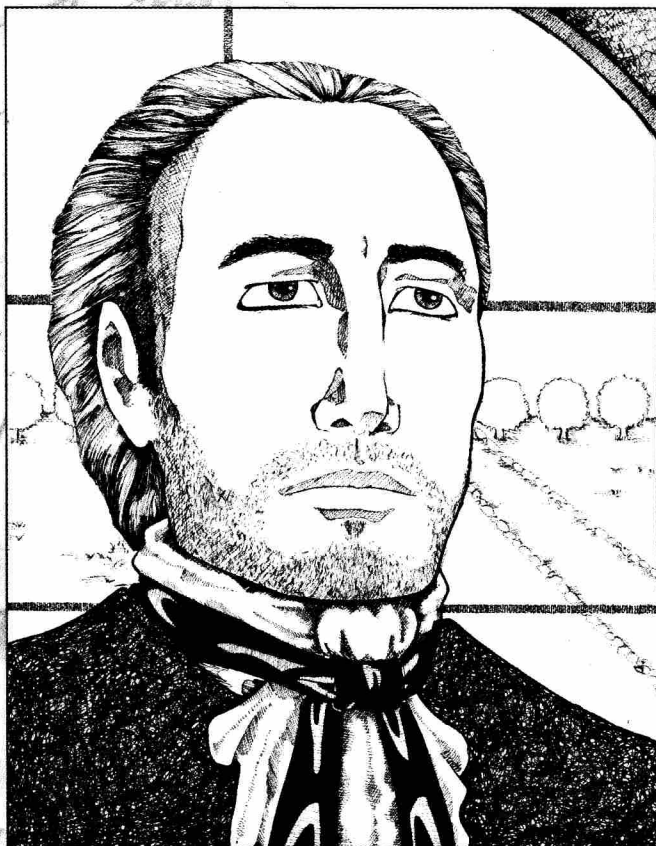
Odgrywanie Dominique: Gdy mówisz, nerwowo obracaj pierścione. Nie podnoś głosu. Niech twój wzrok błądzi swobodnie po pomieszczeniu.

Montegue de Montaigne

„W gruncie rzeczy, madame, uważam, że pani fryzura wygląda głupio i zaraz zajmie się ogniem od tych wszystkich świec.”

Choć dzięki bohaterstwu wyniesiono go do godności szlachcica, Montegue niczym sztandar niesie swe chłopskie pochodzenie. Ignoruje modę, czasem zapomina się uczesać i – co najgorsze – zapytany o zdanie zwykle mówi, co myśli. Na montenskich dworach zwykle zapada potem krępująca cisza, zanim ktoś zmieni temat. Nie zmienia to faktu, że generał jest wiernym żołnierzem i nie ma zamiaru walczyć z obyczajem.





Jean-Marie Tréville de Torignon

„Może to, co mówisz o l'Empereurze jest prawdą, a może nie. W każdym razie, już tego nie powtórzysz.”

Jean-Marie jest dowódcą Muszkietierów. Doskonale wie o niepokojach wśród chłopstwa, przysięgał jednak bronić Imperatora, a raz danego słowa nie cofa nigdy. Oczywiście, stara się jak może skłaniać władcę, by ulżył doli prostego ludu, prosząc o żywność dla głodujących i łaskę dla niesprawiedliwie skazanych, wie jednak dobrze, że Léona po prostu nie obchodzi, co się z nimi dzieje. Jean-Marie wykorzystuje swoją niewielką władzę, by bronić lud Montaigne, lecz śluby muszkieterskie złamałby wyłącznie, gdyby l'Empereur otwarcie wystąpił przeciw swoim poddanym. Swoje stanowisko Tréville de Torignon otrzymał w posagu, ożenił się bowiem z szóstą córką władcy. Z miłości.

Wygląd: Jean-Marie sprawia znakomite wrażenie. Ma zawsze wypielęgnowany wąsik i elegancką bródkę, ciemne włosy oraz szare oczy. Ubiera się zawsze schludnie i czysto, a na dworze nigdy nie pojawia się bez munduru.

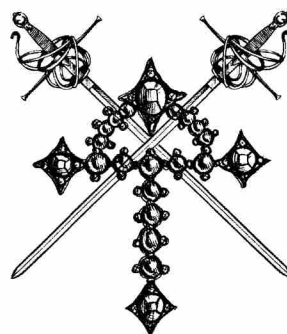
Dążenia: Jean-Marie pragnie przede wszystkim wywiązywać się ze swoich obowiązków, dobrze traktować ludzi, o ile pozwala mu na to praca, a potem wrócić do domu, do kochającej żony i ciepłego łóżka.

Odgrywanie Jeana-Marie: Gdy dasz słowo, bezwzględnie je wypełnij. Kochasz wprawdzie swój kraj i swój lud, związałeś się jednak węzłem honoru z Imperatorem. Jeśli nie zgadzasz się z jego rozkazem, wyraż niezbyt mocny sprzeciw, a potem zrób, co do ciebie należy.

Wygląd: Montegue jest człowiekiem przeciętnego wzrostu i budowy. Ma gęste, czarne włosy i choć na znak swojego nowego statusu stara się co dzień golić, zwykle pod wieczór na jego twarzy widać już mgiełkę zarostu. Ma przeszywające spojrzenie i gdy z kimś rozmawia, zawsze patrzy mu prosto w oczy.

Dążenia: Montegue wstąpił do wojska ze szczytnym planem poprawy doli chłopstwa, zdążył się już jednak zorientować, że nawet jego nowa pozycja nie daje mu takiej władzy. Dlatego dziś nie jest zupełnie pewien, czym powinien się teraz zająć.

Odrywanie Montegue'a: Zawsze przemyśl wszystko aż do samego końca, swoim podwładnym wyjaśniaj jednak tylko jedną część planu na raz. Załóż, że są w stanie rozumować dalej tak, jak ty, chyba, że otwarcie upomną się o wskazówki. Bądź pewny siebie, gdy mówisz, i zawsze patrz ludziom w oczy. Nie ma rzeczy, która cię przerasta, zawsze jednak masz w zanadrzu plan awaryjny, na wypadek, gdyby coś poszło nie tak.





Usuria

„Niebotyczne tu szczyty, a rzeki szerokie. Jeśli Thea ma serce, to z pewnością bije ono wśród zielonych łąk Usurii”

– Xavier de Douard, ambasador Montaigne przy dworze Gajusza Usurii

Wprowadzenie

Mimo sięgających nieba szczytów, wewnętrznego morza i niezmierzonych stepów Usurii, prości ludzie z całej Thei patrzą na ten ogromny kraj z pobłażaniem i politowaniem. Tutejsi wyznają jednak zacofaną religię, niczego się nie uczą, tańczą nago w blasku księżyca i odrzucają cywilizowane sposoby postępowania. Mało tego – tutejsza szlachta w gruncie rzeczy zachowuje się tak samo, jak chłopci i nie sposób odróżnić potężnego kniazia od jego poddanego. Czego zresztą spodziewać się można po kraju, którego wszechpotężnym władcą jest niepiśmienny, ciemny wieśniak?

A gdy to mówią, w ich oczach pojawia się strach. Wystarczy rzut oka na ośnieżone wzgórza, by nawet najodważniejszy krytyk ściszył głos. Bo lasy Usurii słyszą każde jego słowo.

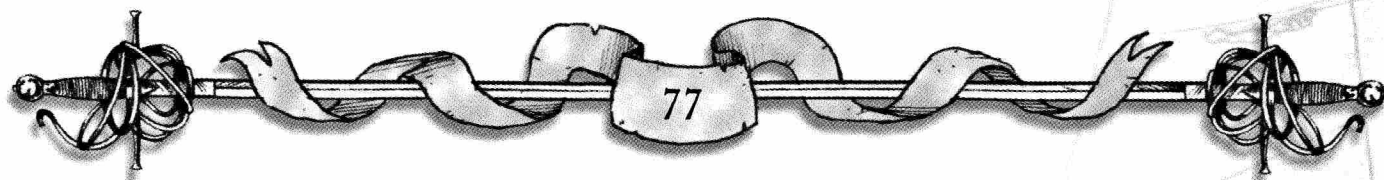
Kraina

Usuria to kraina niezmierzonej, mroźnej tajgi, gdzie monotonię krajobrazu przerywają wyłącznie wznoszące się tu i ówdzie wzgórza. Lato trwa tu krótko i nawet wówczas temperatura rzadko przekracza 20 stopni, zima natomiast jest niezmiernie dotkliwa i długa – w najzimniejsze dni mróz potrafi osiągnąć i –60 stopni. Z drugiej strony, w niektórych regionach temperatura nie spada nawet zimą poniżej zera, a latem panują prawdziwe upały.

Znakomita większość tutejszych roślin jest więc w stanie znosić najsroższe nawet mrozy, a niemal wszystkie zwierzęta poszczycić się mogą grubym futrem. To futra są zresztą najważniejszym towarem eksportowym Usurii, choć wydawać się to może absurdalne, zważywszy związki Usurian z naturą. Nie ma w tym jednak nic niezwyklego – mieszkańcy tego rozległego kraju uważają śmierć za naturalny element cyklu życia przyrody i starają się tylko nie marnować mięsa chwytanym dla cennych skór zwierząt.

Flora Usurii nie różni się szczególnie od roślinności powszechnej w całej północnej Thei – dominują w niej brzozy, sosny oraz – gdzieś tam – dęby. Brzoza zresztą zdecydowanie tu króluje i to z jej kory Usurianie wyrabiają puzderka, łapcie czy papier.

Jeśli nie pochodzisz z Usurii, odniesiesz wrażenie, że tutejsza ziemia usiłuje cię zniszczyć. Nigdy nie znajdziesz zwierzyny, pochorujesz się od jagód i grzybów, a jeśli wejdiesz w las, będziesz błąkał się po nim bez końca, nie mogąc znaleźć drogi powrotnej. Usurianie tymczasem nie zdają sobie nawet sprawy z tych wszystkich niedogodności i nie mogą pojąć, czemu obcokrajowcy uważają ich kraj za niegościnnie i surowy. A przecież Matuszka daje im wszystko, czego potrzebują, dlatego tylko, że pragnie dla swoich dzieci jak najlepiej.



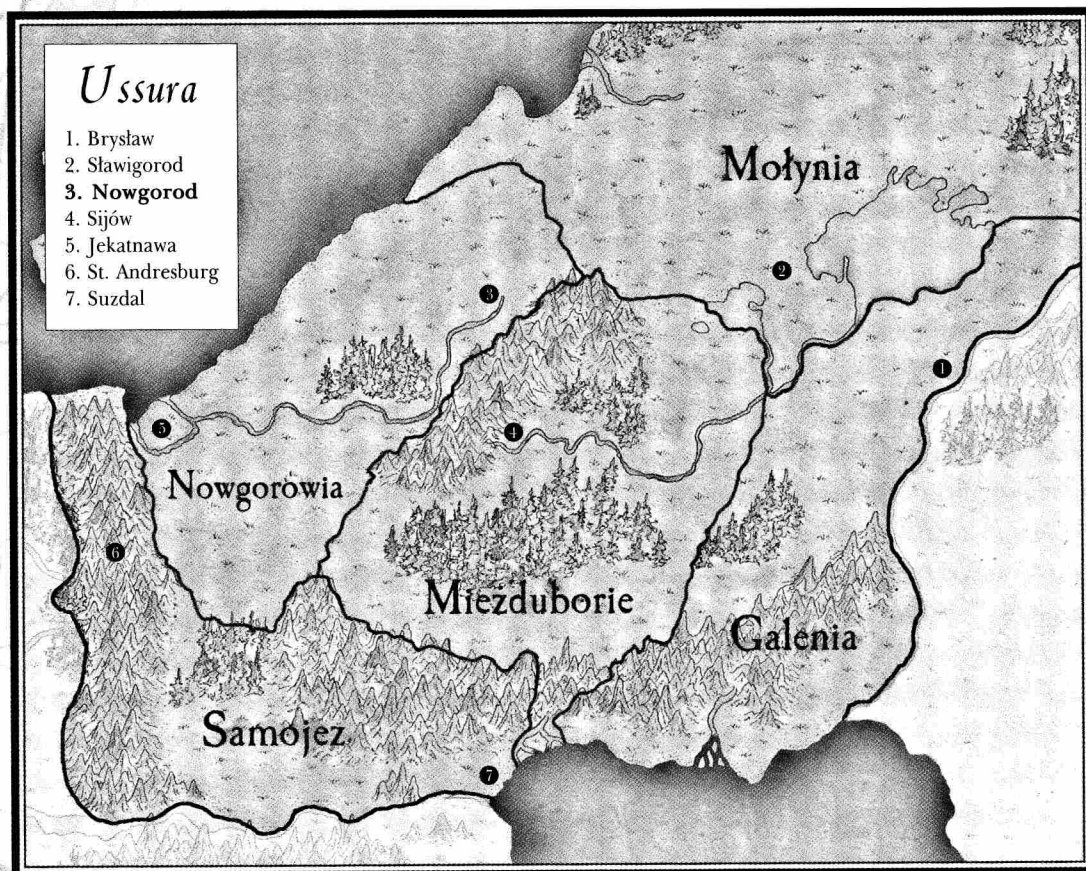
Usuria dzieli się na pięć księstw – każdym z nich włada jeden z zasiadających w Dumie Książów. Choć krainy te różnią się wielkością, nawet najmniejsza z nich jest znacznie większa, niż wszystkie wyspy Avalonu razem wzięte. Książowie noszą starożytne nazwiska: Nowgorów, Władymirowiczów, Pietrowiczów, Riazanów i Snietogorskich, a ich księstwa nazywają się, odpowiednio: Nowgorowią, Miezduborie, Mołynią, Galenią i Samojezem.

Mołynia, prowincja położona najdalej na północ, to ciągnąca się przez setki mil, płaska, monotonna tundra, co jakiś czas znaczone przez las czy pasmo wzgórz. Rozlewa się tu szeroko Jezioro Czuwania, będące w gruncie rzeczy ogromnym, śródlądowym morzem. Dziś jest martwe, przed wiekami jednak rzeki lub kanały łączyły je z oceanem na wschodzie.

Klimat Nowgorowii, księstwa położonego na północnym zachodzie kraju, nie jest tak surowy, jak w Mołynii – można tu nawet uprawiać ziemię. Prowincja jest najważniejszym ośrodkiem handlu futrami, do Now-

gorodu ściągają więc, zwabieni wysoką ceną, myśliwi z całego kraju. Towar spławia się potem do Jekatnawy, gdzie kupują go przedstawiciele Ligi Vendelskiej. Nowgorowia słynie też z dużej populacji wilków, które polują tu na jelenie, renifery i zające, lecz nigdy nie napadają na trzody.

Miezduborie leży w samym centrum Usurii. Jego północną granicę stanowią *Góry Dymowye*, pasmo szczególnie niebezpieczne podczas długiej, usuryjskiej zimy, które nawet latem przekroczyć można wyłącznie przez *Przełęcz Pietrową*, leżącą nieco na zachód od Sijowa. Niedaleko leży też Jezioro Niedźwiedzie, zwane tak, gdyż każdego roku na jego właśnie brzegach odbywają się gody tych zwierząt. Usurianie wiedzą dobrze, że mogą spokojnie łowić ryby nawet pod samym nosem niedźwiedzi, pod warunkiem, że co jakiś czas rzucą im rybkę. Południową część księstwa porasta ogromna, starożytna knieja, do której wstępu nie mają drwale ani karczujący drzewa rolnicy. Choć wśród boru wije się kilka dróg, mało kto nimi podróżuje – kupcy spławiają zwykle towary *Rzeką Jekateriny* lub kanałem *Wologu* do Galenii.



Księstwo leżące na południowym zachodzie nosi nazwę Samojezu, a jego lasy słyną ze szczególnie ogromnych drzew. Powiada się, że Matuszka osobiście zakazała ścinać tu pni, których drwal nie jest w stanie objąć.

Galenia wreszcie, prowincja położona na południowym wschodzie, ciągnie się aż do ognistego muru, który odgracza ją od Kitaju. Ściana ognia otacza



szczelnie cały tajemniczy kraj, choć legendy mówią, że gdzieś w Labiryncie Ognia znajduje się jedno, jedyne przejście w głąb tej krainy. Gallenia jest krainą niezmiernych stepów, ciągnących się aż po horyzont równin, których pejzaż z rzadka zakłócają ludzkie siedziby. Od południa ogranicza ją Zwierciadło, ogromne morze, którego powierzchnia jest zazwyczaj niezmacona. Na jego brzegach żyją tysiące usuryjskich rybaków, każdego dnia zarzucających sieci w gładką jak lustro wodę.

Mieszkańcy

Usurianie to lud przyjazny i zadowolony życia. Ziemia daje im wszystko, czego potrzebują, od setek lat nie musieli zmagać się z inwazją wojsk obcego kraju, a konflikty wewnętrzne ograniczają się do burd po karczmach. Burdy te są zresztą objawem innego aspektu usuryjskiej duszy – tutejsi ludzie bardzo wyraziście okazują emocję, przez co mieszkańcy innych krajów traktują ich czasem jak duże dzieci. Zupełnie, jakby szczerłość i brak wyrachowania były równoznaczne z niedojrzałością.

Usurianie są narodem niezmiernie religijnym i skrajnie przesadnym. Nikt nie wątpi tu w istnienie Matuszki – wszędzie czuć jej obecność, życzliwą, choć surową. Nie wątpi się też, że potężna opiekunka nie zawiedzie swych dzieci w godzinie próby.

Mieszkańcy Usurii są zwykle niewysocy, choć mocno zbudowani, mają ciemne włosy i czarne oczy. Jasna cera czerwienieje szybko pod wpływem alkoholu – podobnie jak charakterystyczne, wydatne nosy. Palce mają krótkie i grube, a skóra na ich dłoniach bardzo łatwo twardnieje.

Stosunki społeczne

Lud Usurii dzieli się zasadniczo na dwie klasy społeczne: *mużyków* i *bojarów*. Ci pierwsi uprawiają ziemię, która należy do drugich – w zamian za jej użyczenie bojarzy zabierają chłopom część plonów.

Pośród muzyków największym posłuchem cieszą się zwykle najwięksi i najsilniejsi. Stąd na wsi często urządza się zawody mierzące siłę i sprawność: siłowanie

na rękę, wyścigi czy przeciąganie liny. Z gier takich nie wyklucza się, bynajmniej, kobiet, te woła jednak konkurencje, w których właściwa im większa wytrzymałość rekompensuje mniejszą krzepę.

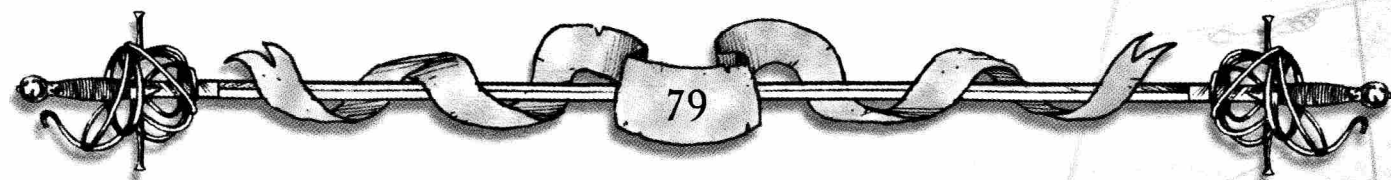
Status bojara nie zależy, oczywiście, od siły, lecz od tego, jak wiele ziemi posiada. Oczywiście, błysnąwszy siłą czy rozumem podczas zawodów, szlachcic może wywalczyć sobie pewien prestiż, jeśli jednak posiada raptem zagon, nigdy nie dorówna potężnemu panu, siedzącemu na setkach morgów.

Etykieta

Usuria to kraj straszliwych zim, w którym odległość między ludzkimi osiedlami mierzy się w tygodniach podróży. Stąd właśnie Usurianin nie odmówi gościny nikomu, kto przybędzie do jego domu, o ile nie zaistnieją naprawdę bardzo niezwykle okoliczności. Odmówić komuś strawy i miejsca przy piecu to tak, jakby własnoręcznie go zamordować. Stąd bierze się słynna usuryjska gościnność.

Usurianin nie zawaha się ani chwili, gdy ma podzielić się z kimś jadłem, alkoholem, miejscem przy ognisku, a nawet szatasem, gdy zajdzie taka potrzeba. Poczucie się jednocześnie śmiertelnie dotknięty, jeśli odmówić mu którejkolwiek z tych rzeczy – to tak, jak powiedzieć, że nie obchodzi cię, czy przeżyje. Stąd niejeden mieszkaniec Usurii poczuł się potwornie znieważony, gdy – podczas pobytu za granicą – ktoś kazał mu zapłacić za posiłek, którym, jak mniemał, go poczęstowano. Wybuchające w takich sytuacjach burdy walczyły przyczyniły się do panującego w całej Thei przekonania o porywczoci mieszkańców tego kraju.

Przy stole Usurianie zachowują się, jak im wygodnie, niezbyt przejmują się też nagością – kąpią się przecie wspólnie w parowych łaźniach. Przed wejściem do łaźni zdejmują się ubranie – potem człowiek wchodzi do dusznego wnętrza, gdzie poci się tak długo, jak zdoła wytrzymać, a potem wybiega na mróz i, nim się ubierze, naciera się śniegiem lub wskakuje do lodowatej wody. Niejeden obcokrajowiec przyglądał się temu z otwartymi ze zdumienia ustami – nie tylko





dlatego, że tutejsi bez śladu zażenowania rozebrali się do naga w obecności obcego, lecz i z podziwu dla ich niezwyklej odporności na ekstremalne temperatury.

Moda

Usurianie noszą długie, ciepłe kaftany, często zeszyte – dla ochrony przed zimnem – z wielu warstw i zawsze szczelnie przepasane. Na ramiona narzucają grube futra, a mężczyźni często noszą długie brody i włosy. Kobiety niezamężne zaplatają włosy w warkocze, a mężatki kryją je pilnie pod chustą.

Kto może sobie na to pozwolić (co najczęściej oznacza, że jest szlachcicem), farbuje ubranie na czerwono i pomarańczowo. Symbolem bojarów, którzy posiadają i zarządzają ziemią, są ogniście czerwone buty z cholewami.

Kuchnia

Na stole przeciętnego muzyka króluje kapuśniak, rzepa, czosnek, ogórki kiszzone i konfitury – wszystko to podawane z chlebem. Chleb jest zresztą podstawą tutejszej kuchni – około 40 procent spożywanej w Usurii żywności to różne gatunki chleba, najczęściej przasne i razowe.

Mleko i jaja cieszą się większą popularnością, niż mięso, które muzyk jada tylko, jeśli ma czas zastawiać wnyki czy polować. Bardzo ceni się do tego grzyby, które – po ususzeniu – urozmaicają posiłki przez całą zimę. Prawdziwymi jednak symbolami usuryjskiej kuchni jest bigos, barszcz, bliny i pierogi.

Usurianie pijają chętnie cienkie piwa, miód oraz destylaty z charakterystycznych dla okolicy roślin, największym szacunkiem darzą jednak wódkę i kwas chlebowy. Bojarzy uzupełniają dietę dziczyzną oraz importowanymi specjałami i – niekiedy – zagranicznym alkoholem.

Zwyczaje

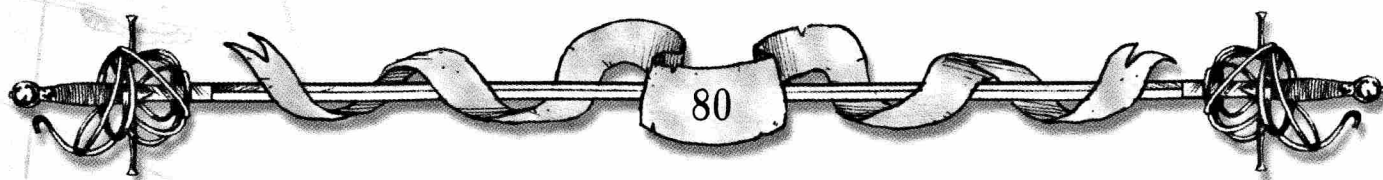
Rytm życia Usurianina wyznacza krótkie lato i długa, sroga zima. Latem pracuje się bez wytchnienia, by zebrać plony, nim pola zetnie mróz, większość zaś czasu zimowego spędza się w niewielkich chatkach, przy pie-

cu, wokół którego toczy się całe życie. A że wszyscy właściwie Usurianie mają pociąg do alkoholu, długie, zimowe wieczory upływają zwykle na pijackich hulankach, które pomagają znieść nudę i izolację.

Poważne i trudne rozmowy prowadzi się w Usurii przy kuchennym stole, nad mocną, aromatyczną herbatą, zwaną tu *czajem*. W kuchni znajduje się też zazwyczaj ogromny, bielony piec, na którym za dnia się gotuje, w nocy zaś śpi cała rodzina oraz goście.

Ostatniego dnia każdego tygodnia Usurianie poświęcają dwie godziny, by oddać należną cześć Matuszce (i, za jednym zamachem, Prorokowi), zgromadziwszy się wokół ołtarza. Ceremonie prowadzi zazwyczaj najbardziej światły człowiek w wiosce – większość osiedli nie może pozwolić sobie na utrzymywanie prawdziwego popa.

Najważniejszym świętem w usuryjskim kalendarzu jest Dzień Odrodzenia, który wypada trzeciego Cronatina. Wówczas to świętuje się pamiątkę oddania pod opiekę Matuszki. Każdy mieszkaniec kraju, nawet najmniejsze dziecko, nakłuwa igłą kciuk i skrapia ziemię kroplą krwi, by nasycić głód boskiej opiekunki. Resztę dnia spędza się na modlitwie i śpiewach.



Zimą większość czasu spędza się w domu, na odpoczynku, opowieściach, odwiedzinach u sąsiadów, pijatykach i najróżniejszych grach. Gra w Pola, która pojawiła się tu stosunkowo niedawno, błyskawicznie zdobyła niewiarygodną wręcz popularność – pozwala w końcu spędzić na ciekawej rozgrywce nawet kilka godzin.

Sztuka i muzyka

„Słuchaj, dziecko, słuchaj, co ci mówi wiatr”

– Kościej

Sztuka Usurii słynie z maleńkich rzeźb w drewnie – tutejsi rzeźbiarze całymi dniami potrafią cyzelować szczegóły dłoni laleczki, która cała mniejsza jest od ich kciuka. Figurki wykonane są tak drobiazgowo, że oczy cudzoziemca nie są w stanie dostrzec, gdzie łączą się kawałki drewna, z których je sklejonno. Rzeźbiący

w drewnie Usurianie co roku stają do organizowanych w Sijowie zawodów i walczą o nagrody, fundowane przez biorących udział w konkursie bojarów. Oczywiście, różnią się one za każdym razem, zawsze jednak warto się o nie starać. W zeszłym roku zwycięzca otrzymał zdobioną złotem trojkę wraz z końmi, rok zaś wcześniej – dwadzieścia morgów i tytuł bojara.

Usuryjska muzyka jest głośna, radosna i niekiedy niezbyt harmonijna. Ważne, by wszyscy śpiewali piosenkę – to, czy rzecz dobrze brzmi, ma znaczenie drugorzędne. W pieśniach sławi się zwykle piękno i niezwykłość usuryjskiej ziemi lub powtarza popularne tu niezwykle bajki – jak choćby o założycielu rodu Riazanowów, który potrafił przemieniać się w Żarptaka. Czy w bajkach tych tkwi ziarno prawdy? To się dopiero okaże.



Nazwiska

Usuryjskie nazwiska bywają długie, zawile i cudaczne. Gdy muzykom rodzi się dziecko, nadają mu pierwsze imię („chrzestne”), na przykład Paweł.

Dalej następuje *otczestwo*, czyli imię utworzone od imienia ojca. Gdy nazywa się chłopca, do chrzestnego imienia ojca dodaje się końcówkę: –owicz, w przypadku dziewczynki: –owna. Od imienia ojca, lub założyciela rodu, tworzy się też bardzo często nazwisko. W tym celu dodać trzeba końcówkę –ow lub –owa.

Nie jest też niczym niezwykłym nadawanie nazwisk, będących przymiotnikiem, pochodzącym od nazwy miasta lub wioski, z której ktoś się wywodzi. Dzięki temu miejsce urodzenia na zawsze staje się częścią człowieka.

W praktyce rzecz wygląda więc następująco:

Jeśli ojcem naszego Pawła jest Iwan z Jekatnawy, młody człowiek nazywać się będzie Paweł Iwanowicz Iwanow – jeśli nazwisko pochodzić ma od imienia ojca – lub Paweł Iwanowicz Jekatnawski, gdy utworzy się je od miejsce urodzenia.

Gdyby Paweł Jekatnawski doczekał się córki, mogłaby nazywać się, na przykład, Lizawieta Pawłowna.

Gdy Usurianie zawierają związek małżeński, kobieta przyjmuje nazwisko męża, otczestwo jednak nie zmie-

nia się nigdy. Jeśli ktoś chce zachować się grzecznie, powinien mówić o kimś i do kogoś, posługując się jego imieniem chrzestnym i otczestwem. Nazwiska używa się w zasadzie wyłącznie wówczas, gdy trzeba wytłumaczyć rozmówcy, o kogo chodzi.

Z drugiej strony, Usurianie podkreślają zażyłość, zdrabniając imiona przyjaciół. Do zdrobnienia nigdy nie dodaje się otczestwa, choć czasem można użyć wraz z nim nazwiska. Nie stosuje się również kombinacji otczestwa z nazwiskiem, przy pominięciu imienia.

Bojarzy posługują się nieco uproszczoną wersją tego schematu, wszyscy przedstawiciele rodu posługują się bowiem zawsze tym samym nazwiskiem. Najczęściej jest ono przymiotnikiem pochodzącym od nazwy włości, którymi ród włada. W ten sposób podkreśla się przynależność do starożytnej rodziny i nawet wychodząca za mąż kobieta nie zawsze zmienia nazwisko – czasem posługuje się jednocześnie nazwiskiem pannieńskim i męża.

Ponieważ rody wywodzące się od Kniaziów (Nowgorowowie, Władymirowicze, Pietrowicze, Riazanowie i Suzdalscy) dzielą się dziś na wiele gałęzi, by je rozróżnić, posługuje się nazwą miejsca, w którym dany ród rezyduje, dodaną po nazwisku. Stąd Nowgorowowie Nowgorodzcy są w gruncie rzeczy inną rodziną, niż Nowgorowowie Jekatnawscy.

Religia

Państwową religią Usurii jest Kościół Prawowierny, który łączy nauki Pierwszego Proroka z wiarą w Matuszkę Zimę, bóstwo prastare i potężne.

Matuszka wygląda ponoć jak wiekowa, zasuszona starowinka o żelaznych zębach i paznokciach. Gdy napotka dziecko, to musi uprzejmie ją pozdrowić, zwykła bowiem pożerać niegrzecznych chłopców i dziewczynki. W ogóle, nie znosi braku szacunku, z drugiej jednak strony hojnie wynagradza wszystkich, którzy okazują jej stosowny respekt. Dlatego właśnie Usurianie uważają, że natura wyznacza właściwe wzorce postępowania, co wprawia w nieliche zdumienie przywiązanych do sztuczności i ceremoniałów cudzoziemców.





Kościół Prawowierny odrzuca zupełnie wskazówki Drugiego i Trzeciego Proroka, uważając, że stoją w sprzeczności z przykazaniami Pierwszego. Gdy go słuchać, wszystko układa się dobrze, czemu więc nagle zmieniać prorocze nauki dla czyjegoś widzimisię? Ta decyzja doprowadziła do rozłamu między Kościołem Usurii a resztą świata wkrótce po uznaniu przez Hierofantę nauk Drugiego Proroka.

Ustrój

Gajusz

Słowo Gajusza, zwierzchnika Dumy i wszechwładcy Usurii jest prawem i powszechnie uważa się, że Matuszka zegnałaby go z tronu, gdyby nie popierała jego decyzji. Przecież gdy Gajusz umiera, to właśnie ona wybiera jego następcę spośród muzyków (nigdy z szeregów bojarów), sprawiając, że włosy przyszłego władcy w jednej chwili stają się białe. Mieszkańcy Usurii nie mają oczywiście pojęcia, na kogo padnie wybór, aż do chwili śmierci panującego Gajusza, tak naprawdę stabilność kraju gwarantuje pięć rodów kniaziowskich.

Obecny Gajusz, młody człowiek nazwiskiem Ilia Nikołajewicz Sławigorodzki to władca, który traktuje swoją funkcję śmiertelnie poważnie. Gdy jeden z bojarów znieważył go wkrótce po koronacji, Ilia kazał rzucić go na pożarcie jego własnym psom, a potem siadł, nalał sobie wódki i patrzył, jak te rozrywają go na sztuki. To właśnie on powołał oddziały usuryjskich Strzelców, zajmujące się każdą niezbyt szlachetną kwestią, którą trzeba w kraju załatwić.

Duma

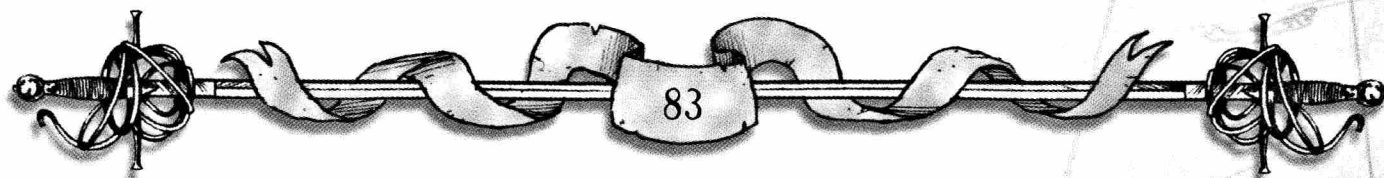
Teoretycznie, jedynym zadaniem Dumy jest doradzać Gajuszowi, w praktyce jednak, zważywszy na fakt, że władca jest zawsze muzykiem pozbawionym jakiegokolwiek doświadczenia politycznego, to właśnie ona sprawuje w kraju faktyczną władzę. Rody bojarów nauczyły się w ciągu wieków nader sprawnie manipulować wszechwładcą – biegli są w tym szczególnie członkowie pięciu rodzin, zasiadających w Dumie.

Pierwszy z nich to Nowgorowowie, władcy Nowgorowii, przez ręce których przechodzi większość towarów, które sprzedaje się w północnej Usurii – niemal całkowicie kontrolują handel z Ligą Vendelską. Głowa tego rodu potrafi przyjąć postać Wielkiego Wilka, władcy wszystkich wilków świata. Nikt nie wątpi w prawo Nowgorowów do przewodniczenia Dumie – w końcu to założyciel tego właśnie rodu, arcyksiążę Nowgorow zjednoczył państwa-miasta Usurii i sformował radę Kniaziów. Dlatego właśnie cieszą się przywilejem oddawania głosu na samym końcu, po zapoznaniu się z wyborem pozostałych członków Dumy. Nowgorowia jest najgęściej zaludnionym księstwem Usurii i to właśnie w jej obrębie znajduje się stolica, Nowgorod.

Obecna głowa rodu, młody książę Aleksiej Markowicz Nowgorodzki, pozbawiony jest jednak wygórowanych ambicji i słynie z raptownych zmian nastroju, Kniaziowie nie liczą się więc szczególnie z jego osobą.

Drugą pozycję zajmują w Dumie Władymirowicze z Miezduboria, których senior potrafi przemienić się w Dieduszkę Niedźwiedzia, największego i najstraszliwszego ze wszystkich niedźwiedzi. Księstwo Miezduborii jest wprawdzie drugą co do wielkości prowincją Usurii, zamieszkuje ją jednak najmniejsza liczba ludzi, skupionych przede wszystkim wokół Sijowa, politycznej i handlowej stolicy regionu. Miezduborie i Samojez utrzymują stosunki handlowe z Sułtanatem Półksiężycy i rywalizacja pomiędzy wywodzącymi się z nich kupcami stała się niekiedy kością niezgody pomiędzy władcami tych księstw.

Trzecie miejsce przynależy się rodowi Kniaziów Snietogorskich, władców Samojezu, krainy ciągnącej się na zachodniej rubieży Usurii, wzdłuż granicy z Eisen i połączonej szlakiem handlowym z Sułtanatem. Rodzina kniaziowska przesiąkła w związku z tym nieco obyczajami sąsiadów i prawdopodobnie dlatego potrafi przyjmować postać drachena. Na terenie prowincji znajdują się najpiękniejsze monastypy i sanktuaria Kościoła Prawowiernego, Snietogorscy stoją bowiem na straży świętej wiary i w ich pieczy znajdują się nawet przybytki położone wśród szczytów Gór Dymowych. Wywodzą się przecież od Kniazia Wszew-





łoda Wielkiego, świętego patrona Usurii i dumnie piastują urząd *Tabulariusa* czyli Obroncy Wiary. Księstwo jest więc ze szczerem Prawowierne i tu właśnie znajduje się najwięcej cerkwi oraz miejsc świętych i odbywa najwięcej uroczystości religijnych.

Riazanowie, czwarty z rodów Kniaziów, włada księstwem Galenii, czyli południowym wschodem Usurii i handluje niekiedy z przybywającymi zza ognistego muru Kitajczykami. Głowa rodziny potrafi przemieniać się w legendarnego Żarptaka, ogromnego jastrzębia, którego pióra płoną niby świece. Choć Riazanowie są najmniejszym z rodów, słyną z bitności, niezłomności i upor.

Ostatnie miejsce zajmują w Dumie Pietrowicze, władcy Mołynii. Kontrolują oni mroźne pustkowia na północnym wschodzie kraju i nie utrzymują szczególnie szerokich kontaktów handlowych. Na czele rodu stoi niepokojący osobnik zwany Kościejem, którego zdolność zmiany kształtu jest podejrzenie pospolita – przyjmuje postać ogromnego kruka. Ma przy tym woskową cerę, która nadaje mu trupi wygląd, a jeśli dodać do tego pogłoski, że włada swoją prowincją od czasów założenia Dumy, a więc ładnych kilkuset lat, nie można się dziwić, że otacza go chmura plotek.

Gospodarka

Jak już wspomniano, głównym towarem eksportowym Usurii jest futro, sprzedaje ona również ogromne ilości miodu i wosku. Importuje się tu najczęściej korzenie, rozmaite rodzaje alkoholu i stal. Cały handel spoczywa w rękach bojarów, którzy czerpią z niego daleko większe zyski, niż jest w stanie zarobić najciężej nawet pracujący muzyk.

Większość handlu w granicach kraju odbywa się na zasadzie wymiany towarów, Usuria nie przyjęła bowiem nigdy jednego pieniądza. Wszechobecny gilder robi tu karierę bardzo powoli – pozbawieni skrupułów kupcy znacznie zawyżali jego wartość, więc Usurianie traktują pieniądź Ligi bardzo podejrzliwie. Zresztą, „pieniędzmi nie da się napchać brzucha”.

Miasteczka i wioski

Usuryjska wioska, czyli *sioło*, zajmuje się zwykle całą jednym zajęciem – wszyscy mieszkańcy już to zastawiają wnyki, już garbują skóry czy uprawiają ziemię. Buduje się tu możliwie praktycznie, domy są niewielkie i łatwe do ogrzania – dlatego zresztą zawsze posiadają drewnianą podłogę. Sama wioska ma zwykle kształt koła, w centrum którego znajduje się cerkiew, czy – jeśli sioło jest wyjątkowo ubogie – polowy óltarz.

Większe ośrodki to zwykle centra targowe, w których kupić można wiele sprowadzanych zza granicy cudów. Usuryjska architektura nosi wyraźny wpływ budownictwa Sułtanatu Półksiężycy – stamtąd na przykład wywodzą się charakterystyczne kopuły, którymi zwieńcza się wieże cerkwi. W centrum miasta znajduje się zwykle ufortyfikowany *kreml*, w którego murach mieszkańcy mogą schronić się przed najazdem.

Miasta

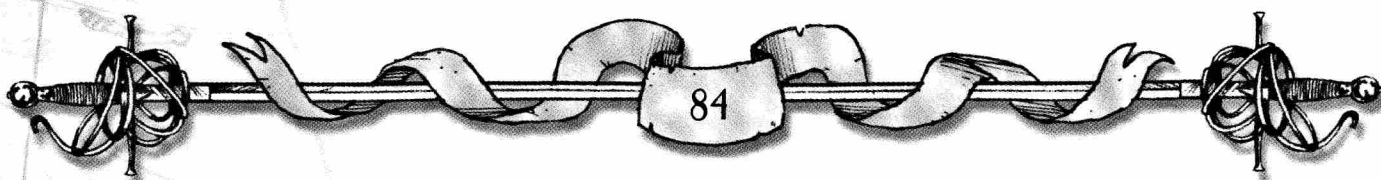
Największe miasta Usurii to Brysław, Jekatnawa, Nowgorod, Sijów, St. Andresburg, Suzdal i Sławigorod.

Brysław

Brysław to niewielkie miasto wzniesione tuż przy otaczającej Kitaj ścianie ognia. Nigdy nie zapadają tu ciemności – nocą ulice Brysławia rozświetla blask ognistego muru – i mieszkańcy muszą wieczorem zatrzaskiwać ciężkie okiennice, by w spokoju zasnąć. Miasto żyje niemal wyłącznie z pośrednictwa w niezbyt może obfitym, lecz stałym handlu cudami Kitaju. Przybyszów, którzy chcą napatrzeć się na Kitajczyków ostrzega się, by nie zaczepiali ich i nie rozmawiali z nimi pod karą śmierci. Znieważenie tajemniczego narodu mogłoby przecież sprowadzić na Brysław zagładę.

Jekatnawa

Jekatnawa to jedyny liczący się port na północnym wybrzeżu Usurii, położony u ujęcia Rieki Jekateriny, największej rzeki kraju. Miasto zależy bardzo mocno od handlu z Nowgorodem – cokolwiek się w Jekatnawie sprzedaje, musi najpierw przyletnąć ze stolicy.





Nowgorod

To właśnie tutaj, w stolicy Usurii, trzy razy do roku zbiera się Duma, by radzić wraz z Gajuszem. Nowgorod żyje z handlu z Jekatnawą – miasta łączy najważniejszy szlak handlowy kraju, którym wędrują wszystkie właściwie dobra wytworzone w północnej i zachodniej części Usurii.

St. Andresburg

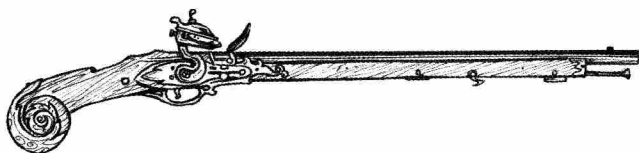
Miasto nazywa się po świętym Andrieju, jednym z największych świętych Kościoła Prawowiernego. Legenda mówi, że napotkał on kiedyś dwóch drwali, ścinających drzewo szczególnie drogie sercu Matuszki. Próbował przekonać ich, by je oszczędzili, ci jednak wysmiali go. W końcu, nie mogąc przekonać drwali, Andriej zasłonił pień własnym ciałem i zginął, umęczony. Po dziś dzień korę drzewa znaczą czerwona plama krwi świętego – nazywa się je po prostu „Drzewem Andriuszy”.

Sijów

Sijów leży w samym centrum ogromnego kraju, w dolinie dwóch wielkich rzek, Jekateriny i Wołogu, co automatycznie czyni zeń jeden z największych ośrodków handlu w Usurii. Tu właśnie źródło ma wszelki usuryjski dobrobyt, pomyślność i przedsiębiorczość. Ojcowie miasta często organizują zawody i turnieje, których zwieńczeniem jest słynny konkurs rzeźbiarski, na który zjeżdżają artyści z całego kraju.

Sławigorod

Największe ze starożytnych miast-państw Usurii leży na brzegach Jeziora Czuwania i wciąż jest ośrodkiem tradycji i dawnych obyczajów. Niektórzy twierdzą, że miasto boi się wszelkich zmian, dlatego tak kurczowo trzyma się przeszłości, ich przeciwnicy odpierają zaś, że starousuryjskie obyczaje gwarantują życie godne, spokojne, pełne uroku i zgodne z rytmem natury.



Suzdal

Suzdal to największe miasto południowej Usurii i siedziba Kościoła Prawowiernego. Stąd właśnie Książ Wszewłód wywołał konflikt z Kościołem Watykańskim, odrzucając nauki Drugiego Proroka – rzekomo dlatego, że ten zakazywał picia alkoholu. W cerkwi, zbudowanej na cześć świętego władcy, spoczywają doczesne szczątki wszystkich Książów Samojezu, a okoliczna ziemia cieszy się szczególną przychylnością Matuszki.

Armia Usurii

Najazdy

„Ruszyliśmy przez rzekę – i gdy weszliśmy w nią na trzy metry, rozlała niczym morze. Widziałem już, jak umierają żołnierze, lecz nigdy nie pochłaniała ich ziemia, na której stali. Lasy są tam żywe, a góry miotają kamienie na głowy nieszczęsnych oddziałów. Cóż mieliśmy robić? Uciekliśmy.”

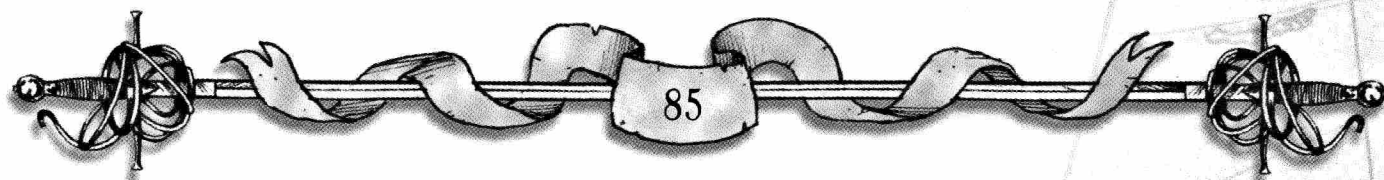
– Hauptmann Kurt von Rosen

Żadna armia najeźdźcza nie zagłębiła się nigdy w terytorium Usurii bardziej, niż do wysokości pierwszej rzeki. Barbarzyńskie hordy Tiurków umierały tu z głodu i od zarazy. Po dziś dzień co mądrzejsi eisenksi żołnierze surowo oceniają generała Iduna von der Velde, który wprowadził wojsko na południowe rubieże ziemi Matuszki. Jego armię odnaleziono dopiero, gdy stopniał śnieg, który przysypał ją ze szczętem w środku lata.

Castillianie twierdzą, że Usurię podbił Kościół, i oni jednak się mylą. Każdy „misjonarz” i „inkwizytor”, który zapuścił się w jej granice, traktowany był wprawdzie uprzejmie, jego słowa nie trafiały jednak do przekonania przywiązanych do swoich tradycji Usurianom.

Stała armia

Usuria od wielu wieków nie potrzebowała utrzymywać stałej armii. Owszem, większość bojarów ma swoich przybocznych, Gajusz zaś powołał oddziały Strzelców, poza tym jednak nie istnieje usuryjskie wojsko. Kraj nie ma również floty – chyba, że uznać za nią setki łodzi rybackich, każdego dnia wypływających na wody Zwierciadła.





Styl walki

Usurianin najlepiej czuje się z solidnym toporem w jednej, i tarczą w drugiej ręce. Topór taki służy nie tylko do walki, lecz ratuje życie na mroźnych pustkowiach, pozwalając narąbać drewna na opał. Każdy szanujący się podróżny potrafi skrzesać płomień, uderzając krzemieniem o żelazce broni.

Gdy Usurianie stają do walki całym oddziałem, ustawiają się w jednej linii, tak, by własną tarczą chronić również towarzyszy. Nie ma w tym wiele finezji czy subtelnej strategii – idzie po prostu o stworzenie muru tarcz. A że reszta Thei zarzuciła ten sposób walki dobre sto lat temu, Usurianie często stają się obiektem kpin.

Tak naprawdę dzieci Matuszki błyszczą jednak szczególnie jako łucznicy. Polują przy pomocy łuku tak często i od tak dawna, że nic dziwnego, iż osiągnęli w tym niejaką biegłość. Łatwo rozpoznać tu łucznika – wystarczy porównać jego ramiona. Jeśli ktoś przez całe życie napinał potężny, usuryjski łuk, jedną rękę będzie miał cokolwiek krótszą.

Przesady

Pomimo swego praktycznego stosunku do życia i wcale niemałej inteligencji, Usurianie dają wiarę ogromnej ilości przesądów, które odegnąć mają od nich pecha i wszelkie nieszczęścia. Od wieków stosuje się tu proste, tradycyjne metody walki z większością chorób, tak fizycznych, jak umysłowych, ku częstym kpinom pozostałych nacji. Usurianie nie wiele sobie z tego robią – kochają przecież swoje tradycje bardziej, niż cokolwiek innego.

Opisane poniżej zwyczaje należą do najpopularniejszych w kraju.

Narodziny dziecka świętuje się, sadząc drzewo. Rośnie ono potem wraz z malcem i póki kwitnie, powszechnie wierzy się, że i dziecko cieszy się powodzeniem. Stara legenda mówi, że pewna kobieta posłała syna na woj-

nę, a gdy zginął w bitwie, drzewo zasadzone w dniu jego narodzenia w jednej chwili uschło.

Dzieci z Samojezu wrzucają zęby mleczne na dach domu, prosząc przy tym Matuszkę, by obdarzyła je w zamian zębami z żelaza.

Parzystą liczbę kwiatów przynosi się wyłącznie na pogrzeb czy w wypadku innej tragedii – przy wszystkich innych okazjach posługiwać się należy wyłącznie liczbami nieparzystymi. Powszechny w Thei zwyczaj obdarowania młodej panny tuzinem róż nie tylko nie na żarty przstraszyłby Usurianiana, lecz kazałby mu sądzić, że obdarowujący nastaje na życie dziewczyny.

W dniu ślubu panna młoda zarzuca na suknie rybacką sieć – węzły, łączące oka, mają chronić ją przed złem. W ogóle, w Usurii wierzy się, że węzeł chroni przed złymi czarami.

Gwizdanie pod dachem domu sprowadza na gospodarstwo pecha.

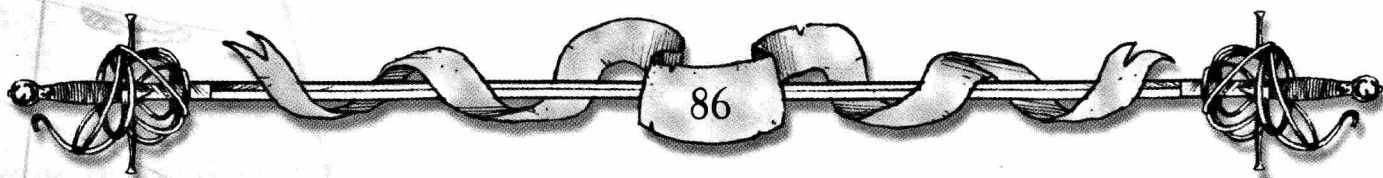
By odpędzić z domu „złe duchy”, Usurianie okładają w Nowy Rok każdy centymetr swojego domostwa kijami, nadłamanymi w dziewięciu miejscach. Wrzucają je potem do rzeki, którą spływają do następnej wioski, gdzie wyławia się je i używa powtórnie.

Powszechnie uważa się, że w każdym domu, za piecem, mieszka *domowik*, dobrotliwy duszek, który pilnuje obejścia. Oczywiście, często jest o tyle przyjazny, co psotny i czasem dokucza domownikom, kradnąc im skarpety czy przekładając noże w inne miejsce.

Obecnie stosunki z resztą Thei

Avalon

Usurianie sądzą zwykle, że Avalonczycy to pierwszej klasy żartownisie, a ich sztuczki bawią dzieci Matuszki tak, jak niewiele rzeczy na świecie. Oczywiście, jeśli mieszkaniiec Wysp wykorzysta swoje moce, by okraść czy oszukać Usurianina, zaskrabi sobie jego nadspodziewanie nieprzejeđnaną wrogość. Tutejszy lud ma długą pamięć.





Castille

„Choć wy, Castillianie, jesteście jak te durnie uparci, serce macie na swoim miejscu.” – tak pewien mało znaczący bojar komplementował przebywającego z wizytą w Usurii castilliańskiego biskupa. Jego opinia dobrze oddaje stosunek poddanych Gajusza do wszystkich rodaków nuncjusza.

Eisen

„Coś złego stało się z ich ziemią” to pogląd, który większość Usurian żywi na temat zachodniego sąsiada. A że sądzi się tu zwykle, że jaki kraj, tacy jego mieszkańcy, każdy Usurianin traktuje Eisenczyków z dużą podejrzliwością, jakby spodziewał się, że w każdej chwili mogą postradać zmysły i zacząć ścinać głowy przechodniom.

Montaigne

Mieszkańcy Usurii gardzą głęboko montenską arystokracją. Z jednej strony, dzieci Matuszki odczuwają fizyczny ból, gdy ktoś używa w ich pobliżu Porté, z drugiej, niezmiernie drażni ich powszechna w Montaigne bezduszność i lekceważenie. Oczywiście, niezapowiedziana wizyta generała Montegue’a wcale nie poprawia sytuacji.

Nacja Piracka

Usurianie nigdy właściwie nie ucierpieli za sprawą piratów. Jedyna warta wzmianki flota kraju składa się z rybackich łupinek, a nie dość, że morscy rozbójnicy trochę obawiają się wypuszczać na Zwierciadło, to niewielu z nich upadło tak nisko, by rabować połów biednym rybakom.

Liga Vendelska

Usurianie są bardzo zadowoleni ze swoich relacji z Ligą – to dzięki nim w ich ręce wpadły tak trudno dostępne w ich kraju rzeczy, jak przyprawy czy dobrej jakości stal.

Vodacce

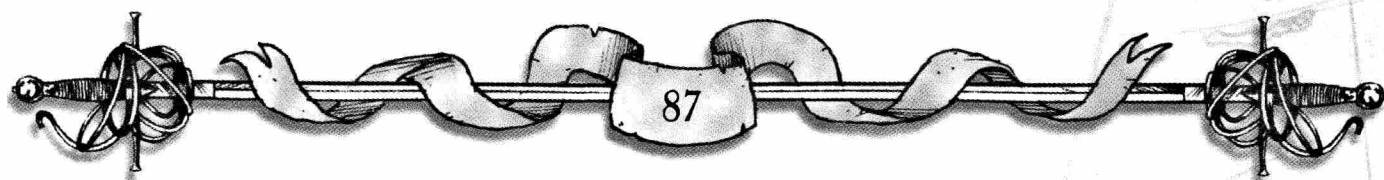
Vodacce to dla Usurianina miejsce niebezpieczne i trudne do pojęcia – wie tylko na pewno, że z Wiedźmami nie ma żartów. Szczęśliwie, jak na razie Vodacce nie interesuje się szczególnie Usurią...

Usuriański Bohaterowie Niezależni

Ilia Nikołajewicz Sławigorodzki, zwany Gro

„Skoro nakazałeś chłopca tego muzyka, aż nie będzie w stanie ustać, od tej pory pomagał będziesz jego synom przy żniwach, póki chłop nie wydobrzeje. Jeśli to się powtórzy, chłopu dam nowego konia, a ty będziesz opracował na jego polu, póki cię śmierć nie zabierze.”

Gdy Ilia został Gajuszem, miał ledwie dziewięć lat. Kniaziowie zabrali go wtedy z domu i zaczęli rządzić krajem w jego imieniu, a jego samego zamknęli w ciemnym lochu, gdzie okrutnie starali się złamać jego wolę przez następne siedem lat, póki nie osiągnął wieku, w którym mógł samodzielnie sprawować władzę. Gdyby ich plan się powiódł, Gajusz stałby się ich marionetką. Niestety, Ilia wytrzymał katusze i w dniu szesnastych urodzin rozkazał pojmać bojara, który był sercem spisku, i rzucił go na pożarcie jego własnym psom w obecności jego żony i dzieci. Wtedy właśnie przezwano go Groźnym.





Ilia zaskarbił sobie od tamtego czasu miłość ludu. Bojarów trzyma przecież krótko i nie pozwala im znęcać się nad muzykami. Będąc Gajuszem, może odebrać bojarowi dar Pieriemienia kiedy tylko sobie tego życzycy, nawet, jeśli szlachcic ma akurat postać zwierzęcia.

Wygląd: Ilia jest mężczyzną potężnym, zwalistym i muskularnym. Długie, białe włosy, symbol jego godności, spływają mu na plecy niczym końska grzywa. Jego twarz jest zawsze bardzo poważna i nawet wśród najbardziej radosnej zabawy Gajusz nie pozwala sobie nawet na odrobinę radości.

Dążenia: Ilia dobrze pamięta, jak bojarzy usiłowali go złamać, i żywi wobec nich głęboką pogardę. Jego najważniejszym celem jest dziś pokazać szlachcie, gdzie jej miejsce, i bez litości rozprawia się z każdym panem, który nadużyje swojej władzy.

Odgrywanie Ilii: Nigdy się nie uśmiechaj. Właściwie, nie okazuj żadnych emocji. Emocje to broń, której ktoś mógłby użyć przeciwko tobie. Lecz kiedy jesteś w towarzystwie żony, okaż radość. Jest jedyną osobą, której pozwoliłeś się do siebie zbliżyć.

Kościej Pietrowicz Mołyński

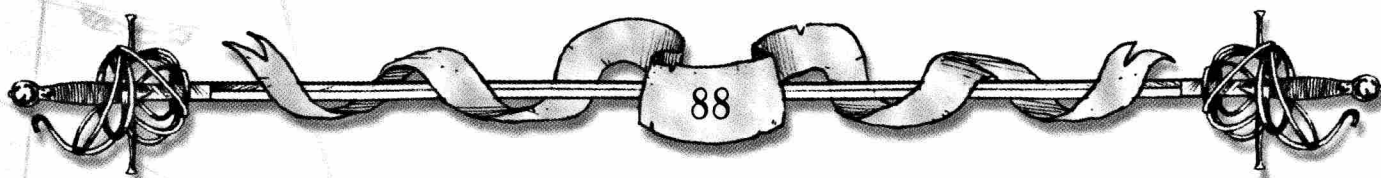
„Tak, Iwanko, widziałem, jak całujesz się z Nataszą Pietrowną, zaszłej nocy, w ciemnym lesie. Podoba ci się? Tak? Więc zobaczmy, co da się zrobić.”

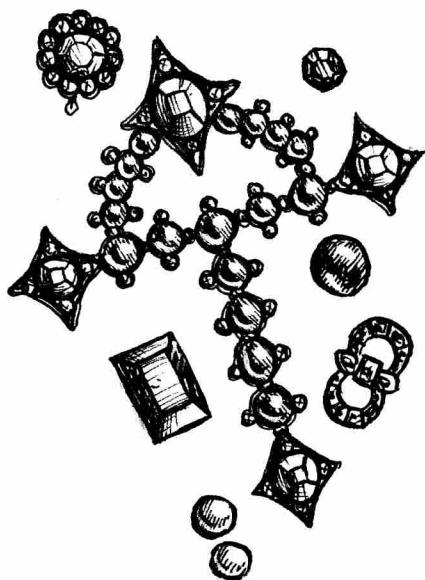
Kościej, zwany czasem „Nieśmiertelnym” to tajemniczy osobnik, który cieszy się życiem już od kilkuset lat – ba, zajmuje miejsce w Dumie od czasów jej założenia. Często bywa w Kitaju, bez najmniejszego trudu przechodząc przez mur ognia, większość czasu spędza jednak w domu, wśród rodziny, na punkcie pomyślności której ma prawdziwą obsesję. Dlatego właśnie „pieli” swoich potomków, jak ogrodnik „pieli” grządki. Niejeden Pietrowicz umknął z kraju, chcąc uniknąć ciągłych napomnień Kościeja – lecz stary czarownik i tak jakimś cudem odwiedza regularnie wszystkich zbiegów, nie mając im wcale za złe rejterady. Wiadomo, że potrafi zamieniać się w ogromnego kruka, zdaje się jednak posiadać również inne, daleko bardziej niezwykle moce magiczne.

Wygląd: Kościej ma skórę w kolorze pszczelego wosku i pachnie delikatnie wilgotną ziemią, stąd wiele osób sądzi, że ma do czynienia z ożywionym trupem. Jest jednak pełen życia i sił, a porusza się niczym obdarzona rozumem lawina. Ubiega się bogato, jak przystało na Kniazia, nosi jednak zwykle mniej futer, niż zwykli ludzie, zupełnie, jakby mróz go oszczędzał.

Dążenia: Kościej wierny jest przede wszystkim swojej rodzinie i w pewien przewrotny sposób dumny jest ze wszystkich swoich potomków – przecież sam ich stworzył. Najważniejszym celem, jaki sobie wytyczył, jest opiekować się nimi i patrzeć, jak się zmieniają. W przeciwieństwie do wszystkich bojarów, Kościej wcale, ale to wcale, nie boi się Gajusza. Gdyby Ilia próbował skrzywdzić jego rodzinę, posmakowałby gniewu nieśmiertelnego księcia.

Odgrywanie Kościeja: Nie zwracaj uwagi na nikogo, kto nie należy do twojej rodziny. Wobec krewnych bądź bardzo wylewny i cokolwiek natarczywy. Sprawdzaj, czy





niczego im nie trzeba. Mieszaj się w ich życie. Zadawaj pytania, na które znasz odpowiedź i nie czekaj, aż coś powiedzą. Słowem – zachowuj się jak staruszka wobec ulubionego pieska.

Jekaterina Fischler

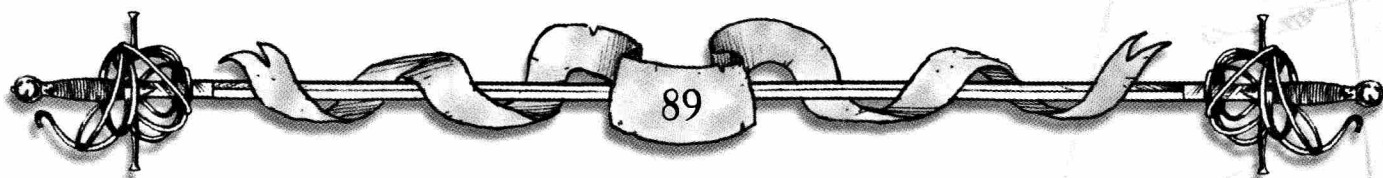
„Nie można czekać, aż świat wokół się zmieni – trzeba zmieniać go samemu.”

Jekaterina jest córką eiseńskiego bauera, której brat, Falk, odkrył żyłę dracheneisen i wyniesiony został do godności Żelaznego Grafa. Ona sama miała wówczas sześć lat – i od tamtej pory żyła jak szlachcianka. Dlatego jest dziś tak czytana, inteligentna i przewidująca. Ostatnio, w ramach programu zarybiania Südlache, Falk Fischler wydał swoją młodszą siostrzyczkę Katerinę za syna Gajusza, chłopca znacznie młodszego od 25-letniej dziewczyny, nader chorowitego i wymagającego stałej opieki. Odkąd przebywa w Usurii, Katerina zadziwiła Gajusza niejednym trafnym spostrzeżeniem i służyła mu radą.

Wygląd: Jekaterina wygląda zupełnie niesamowicie, składa się bowiem z kontrastów. Włosy ma czarne jak skrzydło kruka, cerę białą niczym śnieg, a usta czerwienie od malin – jest delikatną piękną, jakże różną od przasných Usurianek.

Dążenia: Katerina, która – przybywszy do Usurii – przyjęła tutejszą wersję swojego imienia, Jekaterina, początkowo gubiła się w swojej nowej roli. Sądziła, że tron Gajusza jest dziedziczny, wkrótce jednak pojęła, że następca wyznaczany jest w zasadzie losowo. Wyjawszy wymianę broni na żywność pomiędzy Usurią a Fischler, która za jej przyczyną kwitnie, nie osiągnęła w gruncie rzeczy tak wiele, jak sobie życzyła – jej obecność nie ma właściwie politycznego znaczenia. Dziś zajmuje się więc opieką nad mężem i wyprawia się często na spacer po wioskach. Prymitywne warunki życia muzyków bardzo ją smuca, często więc rozmawia z Gajuszem o ich doli. Nawet nie zauważyła kiedy jej najważniejszym celem stała się poprawa losu chłopstwa, choć wciąż stara się pomagać bratu.

Odgrywanie Jekateriny: Odzywaj się rzadko. Obserwuj otoczenie uważnie, jakbyś czegoś szukała. Jeśli spotkasz Eisencyka, uśmiechnij się szeroko i natychmiast zacznij z nim gawędzić. Zawsze pytaj, co tam u twojego brata. Jeśli mówisz do więcej, niż jednej osoby na raz, po kolei patrz wszystkim w oczy.





Aleksiej Markowicz Nowgorow Nowgorodzki
„Gdy nocą słyszysz wycie wilków, wiedz, że śpiewają dla mnie i tylko dla mnie.”

Aleksiej jest głową rodu Nowgorowów, najważniejszym Kniaziem w Dumie. Gdy był dzieckiem, patrzył, jak z rozkazu Gajusza psy rozszarpują jego ojca. Głęboko to nim wstrząsnęło – a przynajmniej tak twierdzi publicznie. W gruncie bowiem rzeczy śmierć ojca przybliżyła go tylko do celu – zyskał możliwość przemiany w Wielkiego Wilka i związaną z tym władzę nad wszystkimi wilkami. Od tego czasu posługuje się tymi zwierzętami, by przynosiły mu magiczne przedmioty, których pragnie użyć by osiągnąć swój cel – stać się bogiem.

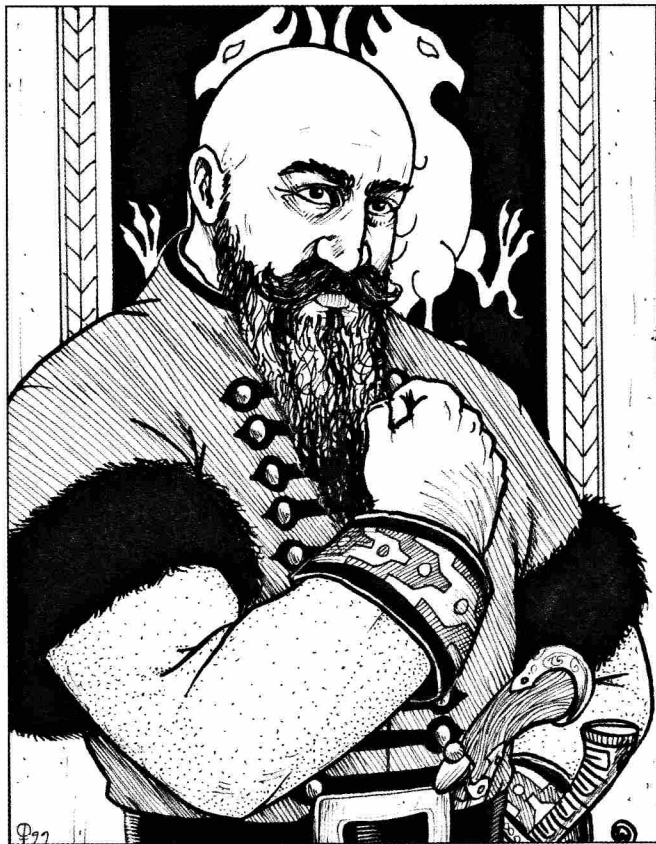
Wygląd: Aleksiej jest bardzo młody – liczy raptem dwadzieścia lat. Ma ciemne włosy, cienki zarost i lśniące, zielone oczy, będące świadectwem daru Pieriemienia. Jest szczupły i wygląda na osobę znacznie delikatniejszą i słabszą, niż jest w istocie.

Dążenia: Ojciec Kniazia chciał – za pomocą Gajusza – rządzić krajem. To cel słuszny i zacny, dla Aleksieja zdecydowanie jednak zbyt skromny. On bowiem planuje odebrać w jakiś sposób władzę Matuszce.

Odgrywanie Aleksieja: Całe życie to gra o władzę. Z przyjemnością manipuluj, kim zdołasz, zachowaj jednak dla siebie sny o boskości – Matuszka słyszy każde słowo, które pada w granicach Usurii.

Piotr Juriewicz Sijewski
„Zawsze byłem duży, jak na mój wzrost.”

Piotr Sijewski to sól tej ziemi, twardy chłop, syn drwala. W czasie turnieju rzeźbiarskiego w Sijowie zdarzyło mu się udaremnić zamach na Gajusza i Ilia wcielił go do Strzelców. Z czasem, niedoszły rzeźbiarz awansował na ich dowódcę – pewnie dlatego, że wszystko, czym się zajmuje, robi niewiarygodnie dokładnie. Nie jest może szczególnie szybki w działaniu, zawsze jednak rozważa wszystkie możliwe ewentualności i precyzyj-





nie wszystko planuje. Jeśli ma, na przykład, znaleźć dla kogoś bezpieczny kwaterunek, gotowy kazać rozebrać dom na bele, a potem wykopać jego fundamenty i sprawdzić, czy nikt się nie podkopyje. Mało tego – Piotr jest niezmiernie religijny i gorliwie chodzi do cerkwi, o ile nie koliduje to z obowiązkami, jakie ma wobec Gajusza. Jest jednym z nielicznych ludzi, którzy mogą mówić do władcy Ilia.

Wygląd: Piotr to ogromny, zwalisty mężczyzna, który sprawia wrażenie przygłupa, porusza się bowiem i mówi bardzo powoli. Jest jednak osobą niezmiernie kompetentną i obowiązki nigdy jeszcze go nie przerosły. Głowę goli na łyso, pielęgnuje jednak z czułością długą, siwiejącą brodę.

Dążenia: Piotr jest niezmiernie wdzięczny, że Ilia obdarzył go tak wysoką pozycją, kocha więc Gajusza z całego serca, jest mu bezwzględnie wierny i bardzo dba o jego bezpieczeństwo. Każdy, kto spróbuje skrzywdzić władcę lub kogoś z jego rodziny, będzie miał z Piotrem do czynienia.

Odgrywanie Piotra: Wszystko rób z namaszczeniem. Mów powoli i unikaj wielkich słów. Nie spiesz się i wszystko dobrze przemyśl. Masz dość władzy, by kazać czekać na swoje decyzje – korzystaj z tego.

Vendel. Vestenmannavnjar

„Bogactwo to potęga. Potęga to bogactwo.”
– przypisywane Valowi Mokkowi

„W piekle nie ma banków”
– Gjaeving Haludan Thordarson Yngwarsen

Wprowadzenie

Nie trzeba być analitykiem politycznym, by zrozumieć, że w Vendel źle się dzieje. Vestenmannavnjarzy spoglądają na tych, którzy przezwali się Vendelami, a w ich sercach goreje głęboka nienawiść. Tymczasem sami Vendelowie wepchnęli swoje państwo w orbitę światowej po-

lityki, wiedząc, że przyszłość ekonomii Thei należy do nich. A wszystko to z powodu papierowego świstka zwanego gliderem.

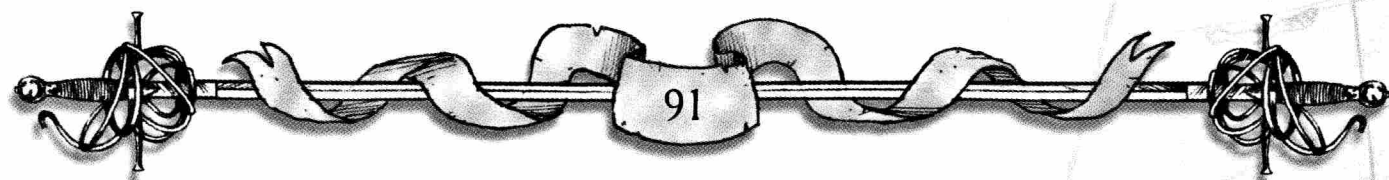
Gilder to najlepszy przyjaciel MG – nie musi dzięki niemu napychać sakiewek Bohaterów funtami, markami, senatorami i solami. Wystarczą gildery. Z drugiej strony, jeśli twoi gracze chcą bawić się w przymyt, manipulowanie kursami walut może okazać się pyszną zabawą.

Jeśli chcesz zrozumieć, czemu cała sprawa ze zmianą nazw tak bardzo rozjuszyła Vestenmannavnjarów, pomyśl o swoim najlepszym przyjacielu czy ulubionym krewnym. A teraz wyobraź sobie, że przy pomocy czarów związałeś go z magicznym kamieniem, na którym wyryto jego imię. Póki kamień będzie cały, i jemu nic nie może zagrozić – jeśli jednak przypadkiem go roztrzaskasz, przyjaciel umrze straszliwą, okrutną śmiercią, konając w męczarniach przez najbliższy milion lat. Tymczasem, Vendel chce odkupić od ciebie kamień i zmielić go na żwir. Następnie wysypie nim parking, zacznie pobierać opłaty od zatrzymujących się na nim pojazdów a tobie proponuje udział w zyskach. Rozumiesz już?

Za każdym razem, gdy członkowie klasy średniej zmieniają jakąś nazwę, umiera duch Vestenmannavnjara – a tak przynajmniej wierzą wojownicy z północy. Słyszając to, Vendel pokręci głową i mruknie coś o „zabobonach” i „głupotach”. Wyjaśni ci potem, że to staraniem jemu podobnych zacołany kraik stał się światową potęgą gospodarczą. Gilder stał się największą siłą na świecie i odmienił więcej losów, niż jakakolwiek wojna czy zaraza. Nim Vendelowie przeobrazili kraj, był na skraju upadku. Teraz to on dyktuje światową ekonomię.

Kraina

Na Vestenmannavnjar składa się łańcuch dziewięciu wysp, których mieszkańcy dzielą się obecnie na członków Ligi Vendelskiej i nie powiązane ze sobą plemiona Norvików. Siedzibą Ligi jest największa wyspa, Oddis (dawniej Oddiswulf) i jej największe miasto, Kirk (Kirkjubaejarklauster), w murach którego znaj-

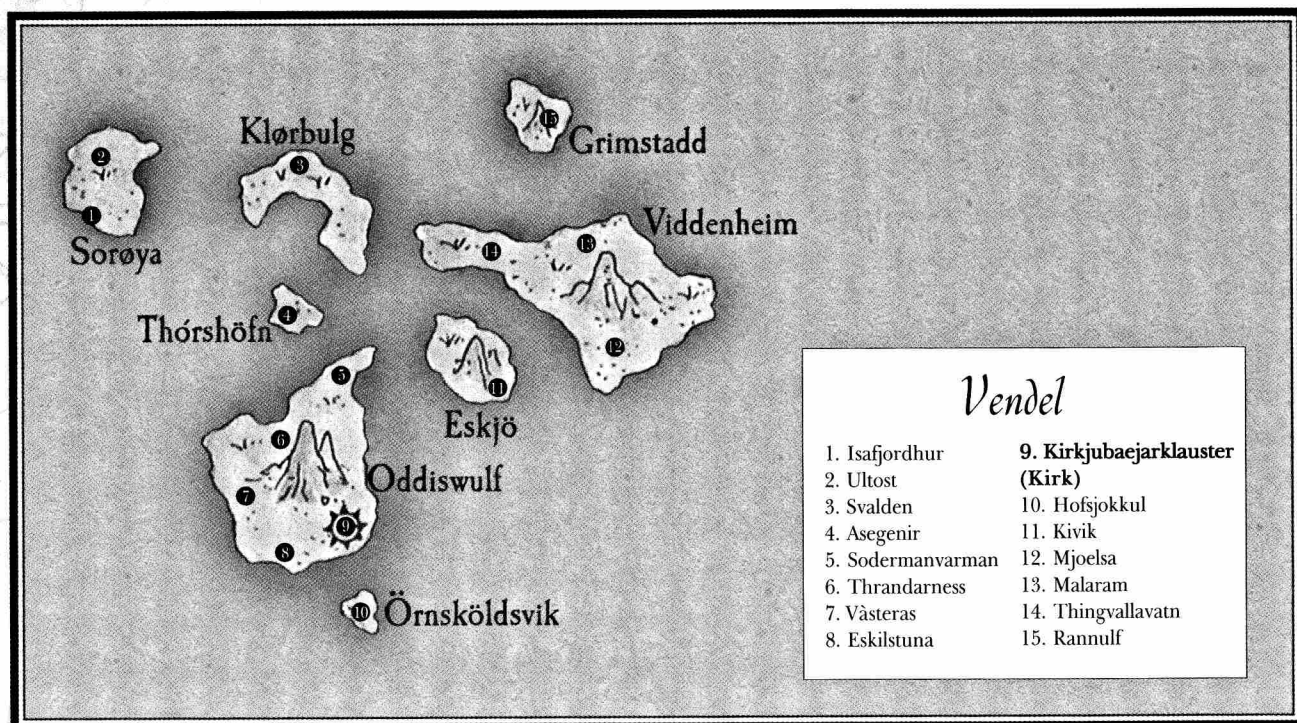


dują się ambasady, Domy Gildii i wystawne rezydencje najważniejszych członków organizacji. Sama Liga jest ponadnarodowym związkiem gildii, kontrolujących handel i rzemiosło w całej północnej części Thei. Zarządza nią dziewięciu Ławników i 91 Mandatariuszy. Pozycja Ławnika jest dożywotnia i godność tę piastują zwierzchnicy gildii, które jako pierwsze przystąpiły do Ligi. Stanowisko Mandatariusza można natomiast kupować – co roku wystawia się na sprzedaż dwadzieścia pięć trzyletnich Mandatów. Każdy Mandatariusz ma jeden głos we wszystkich sprawach, o których Liga ma zdecydować, przedkładanie kwestii przed oblicze rady jest natomiast wyłącznym przywilejem Ławników. Liga zbiera się co tydzień, więc każdy zagraniczny kupiec, który na poważnie angażuje się w jej działanie, musi na czas swojej kadencji przenieść się do Kirk i zamieszkać w którymś z luksusowych hoteli, będących co do jednego własnością Ławników.

Drugim ważnym ośrodkiem Ligi jest miasto Västernas i większość przybywających na Oddis cudzoziemców spędza czas głównie na częstych między nim, a Kirk. Osiedliła się tu bowiem znakomita część najbogatszych Thean.

Resztę Oddis pokrywają uprawne pola oraz pastwiska, na których wypasa się owce i krowy – wszystko to przynosi zysk ojcom Ligi. Nadające się pod uprawę, płaskie tereny ciągną się jednak wyłącznie wzdłuż wybrzeży – im głębiej wchodzić w wyspę, tym bardziej skalisty staje się krajobraz, by w końcu wystrzelić w niebo ogromnym, widocznym już z morza masywem gór Hialmarr, zajmującym prawie połowę powierzchni Oddis. Nie ma tu ani jednej nadającej się do podróży przełęczy – jedyna droga, łącząca Vendelskie miasta, prowadzi wokół gór.

Pozostałe wyspy zasiedlone są przez Vestenmannavjarów, żyjących wedle prาดawnej tradycji. Otwarcie lekceważą oni, a niekiedy nawet okazują pogardę wszystkim osiągnięciom Ligi, są bowiem ludem dumnym, który nie zna uciążliwej i nadmiernej biurokracji i nowoczesnych sposobów rządzenia. Podzieleni na plemiona, żyją w „barbarzyński” sposób, który cała Thea – wyjąwszy może Usurię – dawno zostawiła za sobą. Do roku 818 wyspy bezustannie ze sobą wojowały, szczególnie podczas trudnych, zimowych miesięcy.





Mieszkańcy

Choć Vendelów i Vestemmannavnjarów dzieli polityka i stosunek do życia, łączy ich wygląd zewnętrzny. Wszyscy, co do jednego, to wysocy, niebieskooccy blondyni – każdy inni kolor włosów lub oczu jest tu anomalią. Mają szerokie kości policzkowe, niezbyt wydatne wargi i bardzo jasną, często upstrzoną piegami, cerę, którą bardzo łatwo spiec na słońcu – nic dziwnego, że kryją się przed jego promieniami pod szerokimi rondami kapeluszy i w fałdach płaszczy.

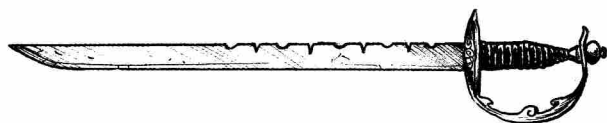
Stosunki społeczne

Obydwa zamieszkujące wyspy narody bardzo różnią się stosunkiem do klas społecznych. Vestemmannavnjarzy uznają władzę króla, który – przez ból i krew – zyskał mądrość bogów. Vendelowie nie uznają władzy kogoś, kto nie może sobie jej kupić.

Niegdyś mieszkańcy wysp dzielili się na trzy kasty: wojowników (*jarl*), wolnych rolników (*carl*) i poddanych (*thrall*). Przez setki lat niepodzielnie panowali tu wojownicy – póki carlowie nie zaczęli przyglądać się temu, jak równi im stanem żyją na kontynencie. Postanowili odsunąć od władzy jarłów i odebrać im wszystkich thrallów – skutkiem tego, w przeciągu zaledwie dziesięciolecia, zmieniło się oblicze, jak nazwa kraju.

Na terenach, gdzie ludzie wciąż nazywają się Vestemmannavnjarami, utrzymała się po dziś dzień ledwie garść prowincji (zwanych zgromadzeniami) – żyją w nich jarlowie, uznający władzę Króla Vestemmannavnjaru – jego tron jest jednak pusty, odkąd ludzie sięgają pamięcią. Władca zaginął przed wiekami i od tamtej pory nikt nie odważył się sięgnąć po koronę.

Na terenach vendelskich z kolei, cała władza znajduje się w rękach Ligi. We wszystkich trzech miastach stacjonują symboliczne siły policyjne, których zadaniem jest utrzymać porządek, choć niekoniecznie pilnować prawa. Skoro bowiem motto Vendelu głosi: „wszystko można kupić”, czemu sprawiedliwość miałaby stanowić wyjątek?



Moda

Vestemmannavnjarzy ubierają się wyłącznie w futra, skóry, wełnę i len. Na strój męski składa się długa koszula, sięgająca do kolan, skórzana tunika i lniane lub wełniane spodnie, podtrzymywane przez pas z grubej skóry. Rzecz uzupełnia wysoki, szpiczasty kapelusz ze skóry i wykonane z tejsze lub z futra buty z cholewami, okręcone rzemieniami. Kobiety noszą zamiast koszul sięgające do ziemi tuniki bez rękawów – poza tym ich strój nie różni się szczególnie od męskiego.

Vendelowie z kolei ubierają się tak, jak każe najnowsza moda. Jeśli w danym sezonie coś robi karierę na dworze Montaigne, z pewnością zobaczysz to samo na ulicach Kirk. Zwykle vendelska odmiana modnego stroju jest nieco mniej wystawna i często uzupełniona o stożkowaty cylinder – stosunkowo nowy wynalazek, będący połączeniem tradycyjnego kapelusza Vestemmannavnjarów z płaskim nakryciem głowy Avalonczyków.

Kuchnia

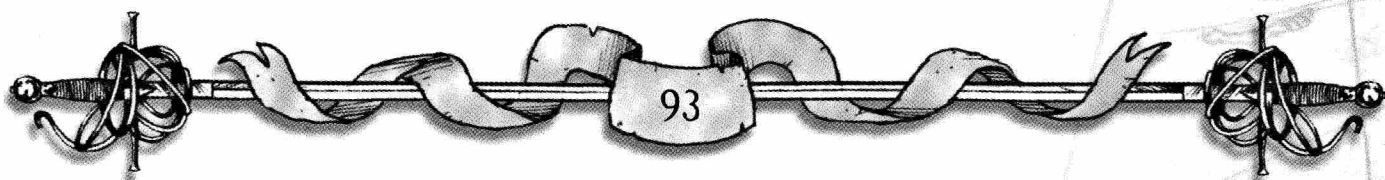
Vendelowie jadają właściwie wyłącznie zagraniczne frykasy, uzupełniając łowione u wybrzeży ich wysp ryby winami importowanymi z Vodacce, owocami z Castille, montenskim pieczywem i avalonską cielęciną.

Kuchnia vestemmannavnjarska składa się przede wszystkim z ryb, choć urozmaica ją czasem zajacek lub dziczyzna.

Kultura

Kultura Vestemmannavnjaru przypomina w wielu punktach tradycję Avalonu – zresztą, wyspiarze ufają Avalonczykom bardziej, niż komukolwiek na świecie, mimo, że tamtejsza Królowa najwyraźniej się od nich odwróciła.

Jarlowie cenią cztery cnoty: odwagę, wierność, uczciwość i szczęście. Odwagę okazuje się, oczywiście, w obliczu niebezpieczeństwa, choć – zdaniem Vestemmannavnjarów – odwaga przesadna i ślepa jest tylko głupotą w przebraniu. Wierność należy zachować przede wszystkim wobec rodziny – w kraju, gdzie przez większość roku panuje zima i noc, trzeba polegać na krewnych lub umrzeć w samotności. Uczciwość wiąże się ściśle z po-





przednimi dwiema cechami – wojownik musi zachować uczciwość wobec siebie i wobec własnej rodziny. Vestenmannavnjarzy wierzą też, że każdy człowiek rodzi się ze swoją porcją szczęścia – niektórzy mają go wiele, inni zaś jak na lekarstwo. Bywają też tacy, których bogowie obdarzyli nie-szczęściem, choć zwykle nadmiernie nim nie szafują.

Kolejnym ważnym aspektem kultury wyspiarzy jest niemal magiczna więź między miodem pitnym i dobrą opowieścią – obydwie potrafią zaproszyć głowę i sprawić, że człowiek wieczorem dokona czynów, o które nie podejrzewał się jeszcze rano. Nadto, tak jedno, jak drugie potrafi wpakować w nieliczne kłopoty.

Vestenmannavnjarzy cenią odwagę i uczciwość. Vendelowie szanują przede wszystkim spryt i zaradność. Vestenmannavnjarzy usiłują zachować tradycję i żyć tak, jak ich przodkowie. Vendelowie wiedzą, że muszą tańczyć, jak świat im zagra, lub zniknąć w otchłaniach historii. A fakt, że obydwie strony mają rację, tym bardziej je irytuje.

Sztuka i muzyka

Najważniejszym dziełem literatury vestenmannavnjarskiej jest *Cykl Grumfatera*, zbiór eposów traktujących o stworzeniu świata, narodzinach i upadku bogów oraz bohaterów, który kończy relacja o zniszczeniu wszechświata w ostatecznej bitwie. Poematy te przekazywane są ustnie, przez skaldów, będących żywą pamięcią Vestenmannavnjaru. Opowieści pełnią w tutejszej kulturze rolę bardzo ważną, wierzy się bowiem, że dusza żyje po śmierci tak długo, jak długo się o niej pamięta. Muzyka wyspiarzy jest – w porównaniu z resztą Thei – stosunkowo prymitywna, a najpopularniejsze instrumenty to bębny i lutnia. Nie gra się jej z resztą dla zabawy, a wyłącznie podczas obrzędów.

Vendelowie gromadzą tymczasem w domach gildii najpiękniejsze rzeźby i obrazy świata, a w zasadzie wszyscy najważniejsi współcześni artyści ofiarowali jakieś swoje dzieło Lidze, chcąc zyskać jej aprobatę, światowy prestiż lub hojnego patrona. Tylko Montenczycy mogą zatem poszczycić się podobną kolekcją.

Religia

Gdy cała Thea spiera się o słowa Proroków, Vestenmannavnjarom nawet do głowy nie przychodzi, że można dyskutować o religii. Wiara w bogów i przodków nie opiera się przecież na przypuszczeniach, lecz na faktach. Kapłani co dzień oglądają przodków i posługują się mocą Stworzenia, a „magia runów” nie jest przecież żadnym czarnoksięstwem, tylko cudownym darem, zesłanym przez bogów. Vestenmannavnjarzy wierzą niezachwianie, że, jeśli dopisze im szczęście, po śmierci trafią do ogromnego dworu, gdzie wstęp mają tylko wojownicy polegli w bitwie. Tam ich dusze przygotowywać się będą do walki z ogromnym wężem, który – gdyby nie ich poświęcenie – pożarłby świat.

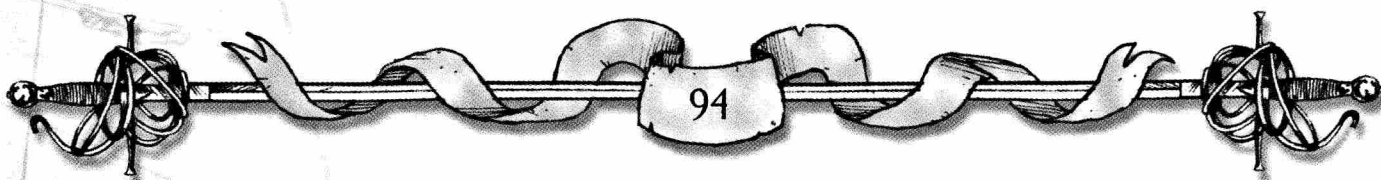
Mitologia Vestenmannavnjarów żyje, a świat duchów bezustannie miesza się z rzeczywistością doczesną. Dusze praojców nie opuszczają swych potomków, a nazywając na ich cześć rozmaite miejsca ratuje się je przed ostatecznym zniszczeniem. Póki powtarza się ich imiona, póty trwa ich życie po śmierci.

Mistrzowie sztuki posługiwania się runami, *Ypperste Prest* (Najwyżsi Kapłani) bezustannie widzą otaczającą świat Żywą Mitologię. Vendelowie tymczasem nawrócili się na Obiekcjonizm i pozwalają, by na ich ziemi powstawały kościoły Theusa, największe, jakie oglądał świat, i prowadzone w jego imię uniwersytety. Rozpoczęto właśnie mającą potrwać trzydzieści lat budowę najwyższego kościoła w całej Thei, który splendorem przyćmi ogromne katedry Montaigne.

Ustrój

Nad Vestenmannavnjarami panuje Król, którego władza jest odbiciem zwierzchności Szarego Pielgrzyma nad innymi bogami. Lecz Króla nie wystarczy tu koronować – musi on wziąć udział w niesamowitym rytuale inicjacyjnym, którego przebieg odzwierciedla sposób powstania świata.

Gdzieś na pustkowiach Vestenmannavnjaru znajduje się ukryta grota. W jej sercu rośnie drzewo, u korzeni którego wydrążono studnię. Kandydat na Króla musi odnaleźć tę studnię, wyłupić sobie oko i cisnąć





je w jej głębi. Wtedy, i tylko wtedy, studnia objawi mu mądrość, która uczyni go godnym władcą Vestenmannavnjarów.

Metoda vendelska jest nieco mniej krwawa. Zdobyć władzę wymaga niewielkich karteczek, ołówków i pudełka. Uzyskawszy większość głosów Vendel zostaje Lordem Merem miasta. Lord Mer powołuje na stanowiska Lordów Szeryfów, którzy gromadzą wokół siebie zastępców. I nikt się przy tym nie okalecza.

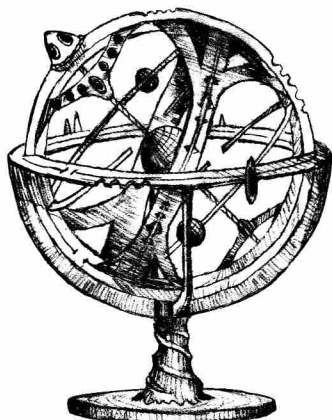
Prawo Vestenmannavnjarów

Prawo Vestenmannavnjaru jest proste, a więc zacofane. Jeśli popełnione zostanie wykroczenie, zwołuje się sąd, zwany *thing*, który decyduje o tym, jaką wymierzyć karę. Dzieje się tak zresztą wyłącznie wówczas, gdy rodziny się są w stanie same się ułożyć i potrzebny jest oficjalny wyrok.

Gdy *thing* ogłosi wyrok, pokrzywdzona rodzina musi go wyegzekwować. W związku z tym słabsi miewają trudności z wymierzeniem kary – i w dlatego właśnie udało się rewolta carłów, którzy posłużyli się podczas jej przeprowadzania brutalną siłą.

Liga Vendelska

Dom Gildii, miejsce spotkań Ligi Vendelskiej, to największa budowla w Kirk. Dziewiątka mężczyzn i kobiet, piastujących godność Ławników zyskała swoją pozycję już w chwili narodzin organizacji – stanowiska tego nie można kupić, a wyłącznie odziedziczyć. Obecni Ławnicy to ci sami ludzie, którzy przed czterema laty wprowadzili w obieg gildera.



Dziewięciu Ławników

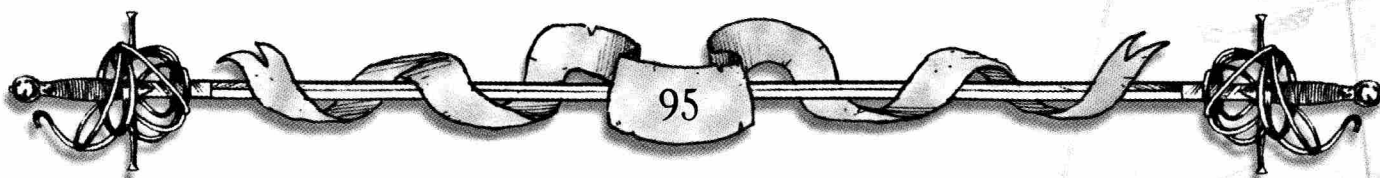
1. Gildia Kupców – mistrz Valk Mokka (Sigvald Mjølkkje) (Vendel)
2. Gildia Żeglarzy – mistrz Allen Trel (Arvor Troelsen) (Vendel)
3. Gildia Cieślów – mistrz Joris Brak (Joris Braakenjor) (Vendel)
4. Gildia Kowali – mistrzyni Sela Cole (Selma Colbjorsen) (Vendel)
5. Gildia Magdalenek – madame Lorraine Weller (Avalon)
6. Gildia Bankierów – mistrz Red (Reidar Engnestangen) (Vendel)
7. Gildia Browarników – mistrz George Skard (Jorgan Skaardal) (Vendel)
8. Gildia Górników – mistrz Eladio Ballesteros (Castille)
9. Joseph Volker, ochmistrz Imperatora Riefenstahla

Gospodarka

Jedyną wartą wzmianki aktywność gospodarcza Vestenmannavnjarów to handel. Z Vendelami rzecz ma się, oczywiście, zupełnie inaczej.

Gilder Ligi Vendelskiej samojeden zmienił oblicze światowej ekonomii. Kupcy na całym świecie mogą teraz operować jedną i tą samą walutą i nie martwić się o wahnięcia kursów. Wprowadzając gildera w obieg, Liga zapewniła, że jego wartość nigdy się nie zmieni.

Większość głów państw nie zdała sobie początkowo sprawy, jak wielkie zmiany się szykują, kupcy złapali



Miasta i wioski

Kirk

Siedziba Ligi Vendelskiej, miasto Kirk, nosiło niegdyś nazwę Kirkjubaejarklauster. Kiedy jednak kasta carłów zmieniła się nagle w kupców i rzemieślników, kraj przeszedł wielkie przeobrażenie. Niegdysiejsza siedziba Króla Vestenmannavnjaru jest dziś popularnym kurortem, do którego przybywają – zwabieni sławą tutejszych gorących źródeł i ich ożywczej mocy – letnicy z całego świata. Pracują tu wszyscy najlepsi kucharze świata i gdzie się nie obrócisz, wnet słyszysz: „czym mogę służyć?”

Thingvallavatn

Vestenmannavnjarzy nie mają stolicy, a jedynie miejsce zjazdów. Nazywa się ono Thingvallavatn, co znaczy „miejsce spotkań, przy jeziorze, w dolinie” i jest warowną fortecą, wzniesioną na wyspie Viddenheim, w której rezyduje dwór Króla. Vendelowie nie uznają, oczywiście, jego władzy i wzruszeniem ramion kwitują płynące stąd rozkazy, wyspa roi się zaś podobno od ich szpiegów, którzy temperować mają „aktywność patriotyczną”.

Armia

Sztuka wojenna Vestenmannavnjarów pozostaje daleko w tyle za nowoczesną teorią wojskowości. Po dziś dzień walczy się tu na maczugi i topory, te jednak wspomaga magia runów. Niejeden dowódca przeżył więc niemały szok, gdy rozkazał wystrzelić ze wszystkich muszkietów do szarżujących na niego barbarzyńców, którzy – gdy dymy opadły – podnieśli się z ziemi i ponowili natarcie. Armia Vestenmannavnjarów składa się właściwie wyłącznie z ochotników, spragnionych łupów i bitewnej chwały.

Armia vendelska składa się prawie wyłącznie z najemników – i to najlepszych. W szeregach „Tymczasowych Sił Zbrojnych” służą przede wszystkim Eisenczycy, Avalonczycy, Inlandczycy i Szoci, którym hojnie płaci się, by chronili Vendel przed zagrożeniem zewnętrznym i wewnętrznym.

Analogicznie, Vendel najmuje i flotę. Zabezpiecza się i [też] inaczej – często słyszy się o tym, że Avalonskie Charty Morskie niechętnie atakują statki Ligi. Niestety,



jednak rzecz w lot. Wprawdzie należące do Ligi gildie przyjmowały zarówno gildera, jak walutę narodową, vendelski pieniądz ułatwiał życie tak bardzo, że mieszczanie przypuścili prawdziwy szturm na kantory, gotowi płacić pięcioprocentowy podatek od wymiany. Wkrótce też rozkwitł handel międzynarodowy – kupcy zaczęli śledzić pilnie ceny w różnych krajach, a na morza wyruszyły okręty wyładowane płodami rolnymi, skórą, futrami i korzeniami.

Gilder jest więc dziś najpopularniejszą walutą Thei. Za jego przyczyną wytworzył się światowy rynek, a Vendel stał się centrum wszelkiego handlu. Gdy ktoś przybywa na wyspy, taktowany jest jak król, niezależnie od swojego statusu. Vendel stał się pierwszym państwem, żyjącym wyłącznie z handlu, i – jak na razie – interes kwitnie. Kto tylko może, przyjeżdża do Kirk na wypoczynek – jeśli tylko może sobie na to pozwolić.



pieniądz nie chroni przed długimi łodziami Vestenmannavnjarów, terroryzującymi morza północnej Thei i nie ma miesiąca, by nie zaatakowały one któregoś z vendelskich konwojów. Najemna flota dwoi się i troi, nie udało jej się jednak powstrzymać piractwa.

Obecne stosunki z resztą Thei

Avalon

Gdy królowa Elaine obejmowała tron, desperacko potrzebowała sojusznika, a Vendel skwapliwie z tego skorzystał. Z drugiej strony, każdy prawdziwy Avalonczyk musi burzyć się, słysząc, jak Vendelowie traktują Vestenmannavnjarów i na dwór w Carleon docierają co jakiś czas plotki o inlandzkich ochotnikach, służących na pokładach długich łodzi. Elaine wystosowała nawet oficjalne pytanie w tej sprawie do Króla Inlandii, ten jednak wzruszył tylko ramionami.

Castille

Wojna z Montaigne nie zbliżyła bynajmniej Castille i Vendelu, a zrodzone z niej podejrzenia sprawiają, że państwo Sandovala nie chce uznać gildera za legalną walutę, póki Liga nie ogłosi swojej w tym konflikcie neutralności. Krótko mówiąc, Castillianie patrzą na Vendelów spode łba, ci zaś potrzebują wsparcia Castille, jeśli chcą raz na zawsze skończyć z Vodacce. Vestenmannavnjarzy z kolei wiedzą znakomicie, czym pachnie Inkwizycja i nie zawierzyliby Castillianom nawet, gdyby od tego zależał los ich ojczyzny.

Eisen

Eisen to okazja, której Vendel nie zaprzepaści. Tutejsza ekonomia leży w gruzach, a przynajmniej jeden Eisenfürst zastąpił gilderem niemal bezwartościową markę. Wpływ Ligi na zrujnowany kraj rośnie powoli, lecz stale, a Eisenczycy nauczyli się szanować wyspiarzy. Wielu Vestenmannavnjarów ostrzega jednak potajemnie Żelaznych Grafów. „Wcześniej czy później”, mówią, „oni zagadną o tajemnice waszej stali. A wówczas ich prawdziwa natura wyjdzie na jaw.”.

Montaigne

Trudno o większą przyjaźń między narodami, niż uczucie łączące Vendel i Montaigne – każde z nich

posłużyło się drugim, by zdobyć obsceniczne wręcz bogactwo. Tymczasem Vestenmannavnjarzy widzą, jak w Montaigne traktuje się chłopów i obserwują *l'Empereura*, który bez mrugnięcia okiem posyła tysiące swoich dzieci na śmierć w Castille. Zdają sobie sprawę, że chłopci sami nie uwolnią się od jarzma tyrańcy i chętnie by im pomogli – gdyby nie ich własne problemy z Ligą.

Usuria

W oczach Vendelów Usuria to ogromne królestwo o nieproporcjonalnie małym potencjale. Oczywiście, ich pola rodzą znakomicie, gdy jednak kupiec próbuje kupić żywność za gildery słyszy: „Chcesz, żebym karcił rodzinę papierem?”. Usurianie tymczasem bardzo szanują Vestenmannavnjarów, co może być przyczyną ich niechęci do handlu z Ligą.

Vodacce

Jeśli dla Vodaccian Vendelowie to beczelni parweniusze, zdaniem Vendelów Książęta Kupieccy są starcami, którzy nie chcą zauważyć zmian, nawet gdy te przykładają im pistolet do skroni. Vodacce nie stanowi dziś dla Ligi zagrożenia – i pewnie dlatego tak wielu vestenmannavnjarskich piratów znajduje tam bez trudu wsparcie.





Vendelscy Bohaterowie Niezależni

Val Mekk

„Nie możemy pozwolić, by zgraja zacofanych dzikusów uniemożliwiła nam uczynienie z Vendelu światowego mocarstwa.”

Val to prawdziwy wizjoner, który – stojąc na czele wszechpotężnej Ligi – robi co może, by wprowadzić swój kraj w XVII wiek. Z całego serca nienawidzi więc vestenmannavnjarskich buntowników, zwłaszcza, jeśli parają się piractwem. Przecież usiłują oni zniszczyć wszystko, czego Liga dokonała i z powrotem wtrącić Vendel w barbarzyństwo i dotkliwe ubóstwo, z którego kraj tak niedawno się podniósł. Mistrz Mekk jest człowiekiem pewnym swych umiejętności, choć niezmiernie samolubnym – żyje niezwykle wystawnie i zawsze usiłuje być w centrum uwagi, wykorzystując w tym celu swe wybitne zdolności krasomówcze. Opowiada zajmujące historie, czasem błyskając dowcipem, a czasem wywołując w sercach słuchaczy głęboki żal i tęsknotę.

Wygląd: Val jest dostojnym dżentelmenem, który ubiera się wedle najnowszej montenskiej mody. Jest niższy i drobniejszy od większości swoich rodaków i zwykle chodzi nachmurzony – chyba, że mówi akurat publicznie, wówczas bowiem rozda je na prawo i lewo uśmiechy.

Dążenia: Val pragnie, by Vendel stał się największym mocarstwem świata i zamierza stać u steru władzy, gdy to marzenie się spełni. Pragnie również żyć w niewiarygodnym luksusie – nie ma rzeczy, która byłaby dla niego za dobra.

Odgrywanie Vala: Jeśli czegoś chcesz, kup to. Gdy kogoś poznasz, pieczołowicie notuj w pamięci, czego pragnie i potrzebuje, póki nie zdecydujesz, czy ci się przyda. Jeżeli uznasz, że jest pożyteczny, okaż mu przychyłność, kup go, zapewnij mu, czego chce, byle dał się wykorzystać. Jeśli nie można zrobić z niego użytku, pozbądź się go i już nigdy nie pozwól mu się z tobą skontaktować.

Joris Brak

„Praca w drewnie jest jak cykl życia i śmierci. Niszcząc, by powołać do życia, każdy cieśla jest w jakimś sensie filozofem.”

Joris, mistrz Gildii Cieślów, to mężczyzna cichy i spokojny, który zawsze oręduje za pokojem, gdy Liga decydować ma o swoim zaangażowaniu w konflikt. Wieczorami wdrapuje się na konar cisu, rosnącego przed jego domem w Kirk i godzinami patrzy na północny zachód. Uwielbia rzeźbić w drewnie i chętnie chwali się złotym jajkiem, w którym znajduje się miniatura pałacu. Twierdzi, że wygrał je na dorocznym turnieju rzeźbiarskim w Sijowie, choć nikt nie pamięta, by Joris podróżował kiedykolwiek do Usurii.

Wygląd: Joris ma jakieś 35 lat i zawsze wygląda, jakby od dwóch dni się nie golił – a że broda rośnie mu szpakowata, wygląda na znacznie starszego. W jego włosach również wiją się siwe kosmyki. Ubiera się zwykle w roboczy strój cieśli, ma jednak na tyle kultury, by na posiedzeniach Ligi pojawiać się w nieco bardziej odpowiednim stroju. Zmarszczki, wyjące się wokół jego głęboko osadzonych oczu sugerują, że



Joris widział rzeczy, których człowiek nie powinien oglądać.

Dążenia: Joris pragnie, by Vendel nie mieszał się do wojen – kiedyś, dawno temu, widział z bliska cierpienie, i chciałby oszczędzić tego przeżycia innym. Zdaje sobie przy tym sprawę, że pozostali Ławnicy nigdy nie byli na froncie i nie mają pojęcia, jak wojna wygląda z bliska.

Odgrywanie Jorisa: Słuchaj uważnie, co do ciebie mówią. Gdy rozmówca skończy, odpowiedz tak lakonicznie, jak tylko możesz. Gdy ktoś sugeruje, że wojna to rzecz słuszna, wstań nagle, podnieś głos i zacznij opisywać jej okropieństwa. W każdym innym przypadku, nie pytany siedź zawsze cicho.

Boli Kollson

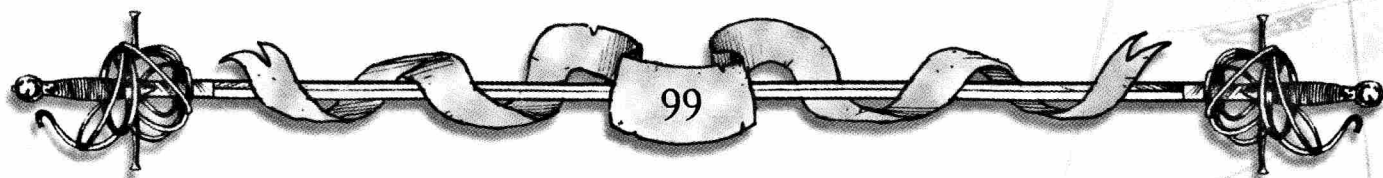
„Pokażę im potęgę wiary.”

Choć Boli Kollson jest Adeptem Laerdon, opowiada się po stronie Vendelskiej i, będąc gorliwym Obiekcjo-

nistą, uważa tradycyjnie wierzenia Vestenmannavnjarów za pogańskie zabobony. Uważa swoją moc za rodzaj Czarnoksięstwa i twierdzi, że moc magiczna nie jest ani dobra, ani zła, stosuje ją więc, by wspomagać swój lud. To dzięki pracy Boliego i jego uczniów flota vendelska posiada kilka zdobionych runami przedmiotów i może odwoływać się do ich mocy, co czyni z niej godnego uwagi przeciwnika. W zeszłym roku Kollson odbył nader niepokojące spotkanie z vestenmannavnjarskim Mistrzem Laerdon „Skoro nie wierzysz w bogów” powiedział mu Mistrz, „nigdy nie osiągniesz mistrzostwa w posługiwaniu się runami. Wiara jest jedynym kluczem do ostatecznego rozumienia”.

Wygląd: Kollson ubiera się według najnowszej mody, zawsze ma jednak przy sobie Krzyż Proroków. Jest potężnym mężczyzną o dłoniach stwardniałych od rycia runów na setkach przedmiotów.

Dążenia: Kollson pragnie dać Vendelom Laerdon, by mogli zająć należne im miejsce wśród Czarnoksiężników świata. Przekonany jest przy tym, że, w związku z rolą,





jaką Vendel odegrał w czasie Wojny o Krzyż, jest on wybranym narodem Theusa.

Odgrywanie Kollsona: Nie spoufalaj się z ludźmi, którzy nie wierzą w Theusa. W zupełności poświęć się swej pracy. Rozmawiaj szorstko, nawet z uczniami. Okazuj frustrację związaną z niemożnością odkrycia ostatniej tajemnicy magii runów.

Vestenmannavnjarscy Bohaterowie Niezależni

Gunrud Stigandsdottir

„Nic nigdy nie umiera, choć czasem bywa zapomniane.”

Mówią, że Gunrud Stigandsdottir żyje już od stu pięćdziesięciu lat – kto ją jednak widział, da jej znacznie więcej. Ile lat by nie miała, siedzi w swojej jaskini i spogląda z góry na Kirk dłużej, niż ktokolwiek może pamiętać. Vendelowie próbowali się jej pozbyć – trzech wysłanych w tym celu zbirów postradało wzrok, słuch

i rozum. Vestenmannavnjarzy uważają ją za świętą wieszczkę. Vendele, za złośliwą staruchę, która nie chce wyprowadzić się z cennej posesji.

Wygląd: Gunrud jest kobietą niewiarygodnie wręcz starą. Nie ma już ani zębów, ani włosów, a pod jej niemal przeźroczystą skórą wyraźnie rysują się cienkie kości. Oczy ma mlecznobiałe, lecz palce – długie i zwinne. Ubiera się w ciężkie płaszcze i bezustannie popija polewkę z kociołka, w którym nigdy nie widać dna.

Dążenia: Gunrud nie ma własnych dążeń – przemawia w imieniu bogów, przekazując ich mądrość ludziom, którzy jej potrzebują. Inna sprawa, że śmiertelnicy mają śmieszny zwyczaj ignorowania rad, o które prosili.

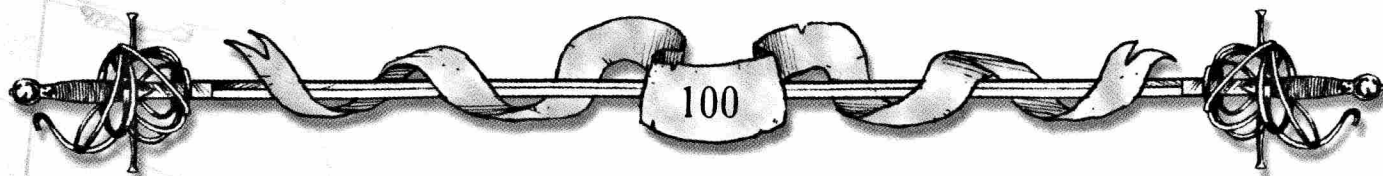
Odrywanie Gunrud: Nawet sama Gunrud nie wie, ile ma lat. Gdy mówi, jej ciało przechodzą dreszcze. Popijając polewkę, chichocze. Jest najstarszą kobietą na świecie i wie więcej, niż wiedzieć powinien jakikolwiek śmiertelnik.

Gjaeving Asbjornsson

„Póki się do ciebie nie podkrada i nie gryzie znienacka, nawet nie próbuj mówić mi o Przeznaczeniu.”

Było to raptem pół roku temu. Młody złodziej uciekał właśnie przed grupą Vestenmannavnjarów, gdy nagle wpadł do dziury, a następnie stoczył się do najstarszej jaskini w północnej Thei. W samym jej sercu rosło drzewo, u korzeniu stóp którego ktoś wydrążył studnię. Złodziej wyrzekł obietnicę, wyłupił sobie oko i wrzucił do studni. I tak, w jednej chwili, młody Gjaeving Asbjornsson stał się Królem Vestenmannavnjaru.

Gjaevinga prześladowają wizje, zdarza mu się słyszeć głosy i czasami zapada w głęboki trans. Czasem widzi przyszłość – dudni mu potem w głowie, a z nosa płynie krew. Głosy mówią mu, że musi wypełnić swoje przeznaczenie – jak na razie Gjaeving wolałby jednak, żeby wszystko wróciło do stanu sprzed odnalezienia jaskini.





Wygląd: Gjaeving ma tylko dwadzieścia pięć lat. Jak na wprawnego oszusta i złodzieja przystało, jest młodzieńcem przystojnym i ujmującym. Nie ma jednak lewego oka, a jego włosy i broda zmieniają właśnie kolor na szary – podobnie zresztą, jak pozostałe mu oko.

Dążenia: Gjaeving doskonale wie, co się z nim dzieje, i bardzo się tym martwi. Niech głosy mówią, co chcą – kiedy Vendelowie go odkryją, zginie. Musi się więc ukrywać póki nie przekona natrętów w swojej głowie, że wybrali złego Vestenmannavnjara.

Odgrywanie Gjaevinga: Jesteś ofiarą przeznaczenia i wcale ci się to nie podoba. Jeśli dość długo na kogoś patrzysz, potrafisz przewidzieć jego przyszłość. Gdy jesteś w niebezpieczeństwie i musisz uciekać, zaczyna boleć się głowa. A chcesz tylko, by wszyscy zostawili cię w spokoju, a głosy uznały, że nie jesteś Królem Vestenmannavnjaru.



Vodacce

Spośród rzeczy, które zobaczyć można w Vodacce, najmocniej w pamięć nie zapadają wcale niewiarygodne cuda tamtejszej architektury, budynki pnące się po samo niebo. Za rzecz najcudowniejszą nie można uznać również płataniny kanałów, których widok tak bardzo porusza tkliwe serce, ani wspaniałego jedzenia i doskonałego wina, ani nawet poetów, którzy wędrują po ulicach i piszą sonety za talerz strawy.

Doprawdy, przyznać muszę, że wszystkie wspaniałości Vodacce błędą przy tamtejszych kobietach.

- z „Przewodnika po Vodacce” lorda Algernona Blakely

Wprowadzenie

„Jeden fałszywy ruch” To określenie, które bez wątpienia ukuł ktoś bywały w Vodacce. By to pojąć czym ten ruch jest w istocie, wystarczy rzut oka tamtejszą architekturę – a jeśli przyjrzeć się i polityce, nie zostanie ani cień wątpliwości. Ulice vodacciańskich miast tętnią beztróską radością, której wyrazicielami są bardzo tu szanowani poeci, dramaturdzy i przepiękne kurtyzany. Na każdej z niewielkich wysepek wzniesiono setki wysokich, smukłych budowli tak, że nie został ani cal niezagospodarowanej ziemi. Łączy je zdradliwy system mostów, spinających domy ponad kanałami niczym ogromna pajęczyna. Nie trzeba być architektem, by zrozumieć, że wystarczy kichnąć w nieodpowiednim miejscu, by wszystko zawało się do morza. Jeden fałszywy ruch, i...

Tak, vodacciańska architektura wygląda, jakby wszystko miało się lada chwila rozsypać, lecz to i tak drobiazg w porównaniu z tutejszą siecią politycznych intryg. Siedmiu Książąt Kupieckich, władcy tej krainy, to prawdopodobnie najbardziej bezwzględni ludzie Thei, którzy – postawieni w obliczu wojny z Ligą Vendelską – zawiązali niepewny sojusz przeciwko parweniuszom z północy. Każdy z nich zdają sobie przy tym sprawę, że pozostali wykorzystają każdą sposobność, by wpakować mu nóż w plecy, obrabować z ziemi i ze wszystkich interesów. Książąt nie zawsze jest siedmiu – czasem pojawia się i dwunastu, a niekiedy zostaje tylko trzech. Któż zaręczy, ilu przeżyje do jutra?

Kraina

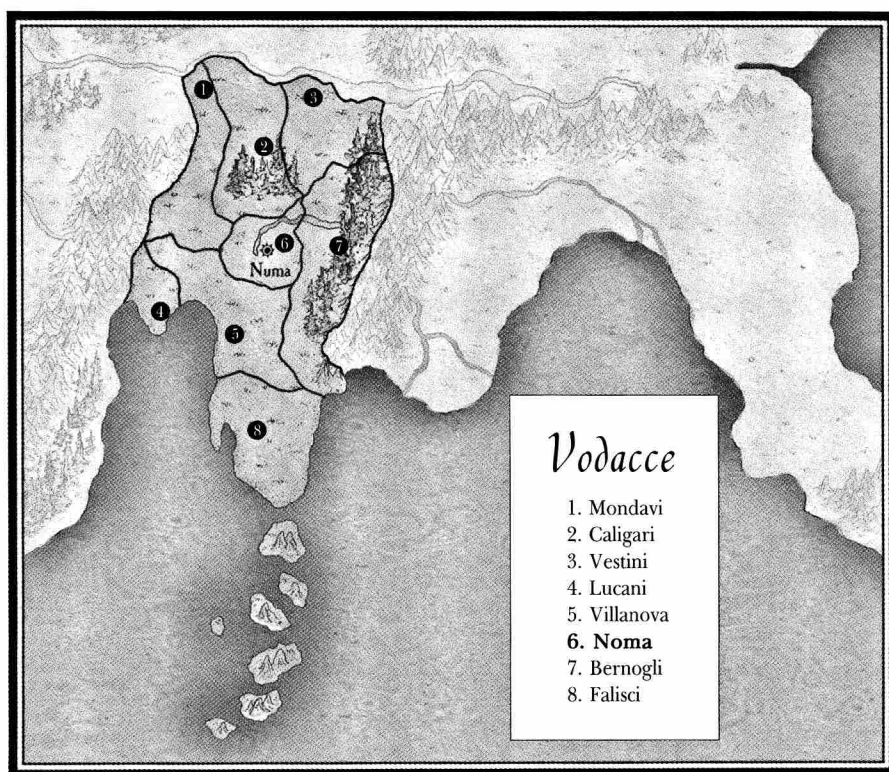
Można właściwie powiedzieć, że Vodacce to dwa kraje, podzielone między siedmiu władców. Kontynentalna część państwa jest na tyle bagnista i narażona na powódzie, że książęta pobudowali zamki na położonych na południu wyspach i stamtąd zarządzają podległą im ziemią.

Życie w północnym i w południowym Vodacce różni się więc niezmiernie. Na stałym lądzie trudzą się rolnicy, wytwarzając to, czym się później handluje. Tu i ówdzie porozrzucane są ogromne budowle – zamki, twierdze i strażnice – wzniesione na nielicznych skrawkach twardszego gruntu, zagubionych wśród mokradeł i rozmiękczonej gleby.

Średnie temperatury w części kontynentalnej wahają się od zera do trzydziestu stopni. Zima trwa tu trzy miesiące i choć woda niekiedy zamarza, zwykle jednak temperatury utrzymują się w okolicach pięciu stopni powyżej zera. Długie, ciepłe lato to znakomity czas do uprawy roli – często pada deszcz, a temperatury utrzymują się w przedziale od dwudziestu do trzydziestu stopni.

Na vodacciańskich polach uprawia się winogrona, ryż, pszenicę oraz (zwłaszcza w południowej części półwyspu) oliwki. Tutejsi chłopci hodują kozy, krowy, drób i świnię. W nielicznych kopalniach wydobywa się przede wszystkim ołów, cynk i srebro.

Mówi się zwykle, że na południe od półwyspu znajduje się łańcuch siedmiu wysp. To nie do końca prawda – jest ich znacznie więcej, lecz szlacheckie rody od pokoleń łączą je ze sobą, dziś więc można wyraźnie wyodrębnić siedem miast, rozdzielonych przez morze. Wyspy te są centrum vodacciańskiego handlu, rzemiosła i kultury, słyną też z największych cudów światowej architektury. Skoro tak niewiele jest tu ziemi, na któ-



rej można budować, ogromne pałace Vodacce sięgają wysoko w niebo, a przed zawaleniem chroni je skomplikowany i zapierający dech w piersiach system obciążników i przeciwwag.

Wyspy pośredniczą w całym niemal handlu z Sułtanem Półksiężycą i kontrolują wszelką aktywność handlową w południowej Thei. I choć w zasadzie nic się na nich nie wytwarza – powstaje tu mniej niż dwadzieścia procent krajowych produktów – stanowią klucz do dobrobytu kraju.

Mieszkańcy

Vodaccianie to dumny naród, który łatwo wpada w gniew i bez namysłu sięga po broń, słusznosc jest tu bowiem zawsze po stronie zwycięscy. Mieszkańcy wysp nie oceniają się nawzajem pod względem majątku, lecz tego, jak się z niego korzysta. Człowiek godny szacunku ma dość pieniędzy, by swobodnie je wydawać, lecz tylko głupiec pozwala się z tego powodu wykorzystywać.



Vodacciańskie kobiety zachowują się zupełnie inaczej. Rzadko zdarza się, by występowały publicznie czy działały jawnie – wszystkie wspierają jednak swych ojców i mężów zarówno sprytem, jak mocą swej potężnej magii.

Mieszkańcy Vodacce są ludźmi szczupłej budowy i przeciętnego wzrostu, włosy miewają najczęściej czarne i proste, a oczy – ciemne, przepojone tajemnicą, zazwyczaj czarne lub szare. Wyróżniają ich proste, szlachetne nosy. Cerę miewają przeróżną, do śnieżnobiałej do śniadej.

Chłoptwo

Choć w jednym chyba Montaigne rozdział pomiędzy szlachtą a chłopstwem jest wytrawniejszy, niż w Vodacce, tutejsi chłopcy żyją daleko lepiej, niż w większości krajów. Ba, jeśli porównać dolę vodacciańskiego gminu z losem pospólstwa w Eisen czy Montaigne, rzec by można, że poddani Książąt Kupieckich opływają w dostatki.

Dzień chłopca rozpoczyna się o świcie i kończy dobrze po zachodzie słońca. Najważniejszym jego obowiązkiem jest uprawa roli, czym trudni się od rana do południa. Następnie siada do celebrowanego bardzo długo, bo czasem aż półtorej godziny, drugiego śniadania poczym ucinając sobie drzemkę. Przespawszy najgorętsze godziny dnia, około czwartej chłop wyrusza znowu na pole, gdzie pracuje aż do zapadnięcia ciemności. Po skończonej pracy przychodzi pora na obiad, po którym wieśniak udaje się na spoczynek.

Wszystkie dni mieszkańców wsi przebiegają wedle takiego właśnie schematu. Oczywiście, zdarzają się dni świąteczne i lokalne uroczystości – gdyby ich jednak nie liczyć, okazałoby się, że jedynym zajęciem chłopów jest praca, której owoce zaspokajają mają potrzeby szlachty.

Mieszczanstwo

Vodacciańscy mieszczaństwo to przede wszystkim rzemieślnicy i kupcy. Spośród tych pierwszych wywodzą się najznakomitsi wytwórcy Thei, a vodacciańskie wyroby słyną z tego, że zdobi się je niemal do przesady.

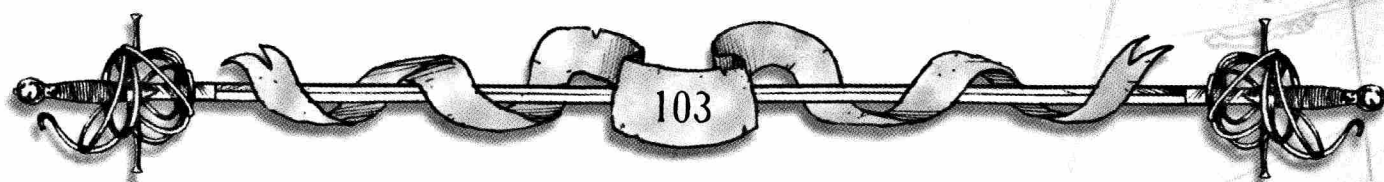
Kraj czerpie zresztą nieliczne zyski z eksportu przedmiotów ekskluzywnych i luksusowych.

Handel jest tu natomiast rodzajem rozrywki i powodem do dumy, zupełnie jak zawody sportowe w innych krajach, a prowadzone wprost na zatłoczonych ulicach negocjacje potrafią ciągnąć się godzinami. Przecież mężczyzna, który nie potrafi zrobić dobrego interesu, nie godzien jest swego imienia, a kobieta, gdy nie potrafi zrobić niezbędnych zakupów, poważnie naraża się mężowi. Architektura Vodacce wyraźnie odbija panujące tu stosunki społeczne. Najbiedniejsi mieszkają najbliżej wody i, przy okazji, brudu ulicy. Im więcej ma się pieniędzy, tym wyżej (i to całkiem dosłownie) się przebywa – średnio zamożni mieszkają w domach wzniesionych często na dachach najuboższych, szlachta zaś i bogacze zamieszkują wysokie, wąskie pałace, które nie wałą się wyłącznie dzięki geniuszowi swoich twórców, znakomitemu wyważeniu i odrobinie magii. Powiada się więc, że bal w domu Księcia może obudzić szczury drzemiące pod podłogą biedaka i ze praw-

Obcokrajowiec w Vodacce

Poniżej znajduje się krótka lista rad, do których odwiedzający Vodacce obcokrajowiec powinien bezwzględnie się zastosować.

- Nigdy nie patrz kobiecie w oczy. Znieważyłbyś jej męża.
- Zawsze patrz w oczy mężczyźnie. Inaczej uzna cię za tchórza,
- Jeśli ktoś ci się przysłuży, okaż mu hojność. W przeciwnym razie uzna, że ma do czynienia z biedakiem.
- Twoja szpada nigdy nie może zderzyć się z niczyją bronią – nawet przypadkiem, na ulicy. Sugerowałoby to, że szpada uderzonego jest słabej jakości i musiałby – przy jej pomocy – dowieść, że się mylisz.
- Nigdy nie odrzucaj wyzwania.





dziwą damę poznać po tym, że jej stopy nigdy nie dotknęły ziemi.

Szlachta

Szlachta Vodacce wywodzi się z czasów Starej Republiki, od ówczesnych rodów senatorskich. Książęta Kupieccy, tutejsi *Signores*, nie są tak skłonni do przesady, jak arystokracja Montaigne, ani pełni godności, niczym elita Avalonu. Jak powiadają poeci, Vodacce ma dwa serca – jedno przepełnia obowiązek, a drugie miłość.

Siedmiu Książąt traktuje samych siebie bardzo poważnie – przecież najważniejsze ich przymioty, bogactwo i duma, to kamienie węgielne vodacciańskiej kultury, a mając pierwsze do woli zaspokajać można drugie. Cała siódemka spotyka się niezmiernie rzadko, wyłącznie wtedy, gdy wymagają tego sprawy państwa i podczas szczególnych okazji, takich jak ślub czy pogrzeb wśród krewnych któregoś z nich.

Gdy zajmować się mają polityką, zbierają się w stanowiącej neutralny grunt, położonej na stałym lądzie posiadłości. Unikając tym samym problemu wyznaczenia gospodarza i zyskują pewność, że żaden z nich nie będzie miał nad pozostałą szóstką przewagi. Zdrada i truzizna była powszechnie akceptowanym środkiem zapewnienia sobie sukcesji już w czasach Starej Republiki, nic więc dziwnego, że władcy Vodacce nie ufają sobie ani za grosz.

Książęta odwiedzają się nawzajem tylko przy okazji ślubu i pogrzebu. Tradycja nakazuje, by organizująca uroczystość rodzina podjęła gości na swojej wyspie, stanowi też bardzo surowo, że na czas spotkania zawiesza się wszelkie waśnie i knowania.

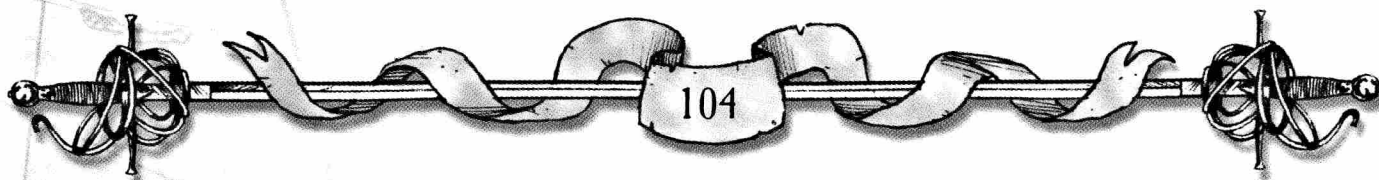
Surowe te reguły sprawiają, że Książęta mają bardzo niewiele okazji, by błysnąć przed sobą bogactwem i potęgą. A że nade wszystko pragną przewyższyć w tym względzie krewniaków, wypracowano subtelną w tym względzie metodę. Władcy siedmiu wysp wydają okazałe przyjęcia, na które spraszają drobniejszą szlachtę, ta zaś podróżuje od dworu do dworu, opowiadając o najnowszych ekscesach swojego ostatniego gospodarza. Wysłuchawszy relacji, Książę dokłada następnie wszel-

kich starań, by jak najrychlej przyćmić rozpasanie poprzednika.

Powiadają się, że wino płynie przez domu vodacciańskiej szlachty, niczym woda w tutejszych kanałach – szafuje się również jedzeniem, złotem, klejnotami i kobietami. Niechętni Książętom powtarzają również, że zwyczaj ten poważnie narusza dochody władców i złoto wycieka z pałaców szerszą strugą, niż do nich napływa.

Kurtyzany

Istnieje jeden jeszcze, obok wina i jedzenia, luksusowy towar, z którego słyną południowe wyspy i niejednego theańskiego arystokratę, przyjmując zaproszenie na vodacciański bankiet, cieszy się nie tyle na myśl o urokach stołu, co rozkoszach alkowy.





Romans jest w Vodacce cnotą i po mężczyźnie oczekuje się, że będzie kokietował damy, nawet, jeśli żadna siła nie może ocalić go przed politycznym małżeństwem. Z drugiej strony, dobrze urodzona kobieta ma być skromna i cicha. Z tej przepaści zrodziła się profesja kurtyzany. Mężczyzna może mówić z kurtyzaną o sprawach, o których nie porozmawia z żoną, pokazać się z nią w miejscu, do którego nie zajrzałaby nawet żadna cnotliwa kobieta, czcić ją jako boginię miłości i wielbić jak ideał piękna. A gdy mu się znudzi, wrócić do swoich spraw i nie zaprzętać sobie nią długiej głowy.

Vodacciańskie kurtyzany słynne są w całej Thei. Uczą się etykiety, muzyki, konwersacji i wszelkich sztuk w specjalnych szkołach, a najlepsze z nich kształcą prywatni nauczyciele. Kurtyzana jest w Vodacce szanowaną profesją, której arkana – podobnie jak tajemnice kowalstwa czy wytwarzania wina – przekazywane są z matki na córkę. Istnieją nawet, porozrzucane po wszystkich siedmiu wyspach, rodziny, które tylko tym zawodem się parają.

Kurtyzana nie musi stosować się do reguł, które zakazują vodacciańskiej kobiecie uczyć się czytać i zmuszają do krycia twarzy pod welonem. Mogą być w bibliotekach, na uniwersytetach, w miejscach publicznych i wszędzie, gdzie tylko ich klientom zamarzy się pójść. Biegłe są w sztuce poezji, śpiewu i tańca, znają się na grze scenicznej, a niekiedy nawet na polityce.

Życie kurtyzany ma jednak swoje ciemne strony. O ile bowiem szlachciankę krępują ścisłe zasady postępowania, pozostaje pod ochroną męża lub ojca, który ze wszystkich sił stara się zapewnić jej pomyślność i bezpieczeństwo. Kobieta do towarzystwa ma tymczasem tylko swój dowcip i szczęście. Jeśli ma dość rozumu, postara się wymóc na którymś z arystokratycznych klientów, by chronił ją w wypadku kłopotów, które prędzej czy później zawsze się pojawiają. Socjeta i polityka sypiąją przecież w Vodacce razem.

Łatwo rozpoznać kurtyzanę – jest niczym barwnie upierzony, egzotyczny ptak, skrzy się od kolorów i klejnotów, którymi ozdabia suknie, jakiej nigdy nie ubierała przyzwoita kobieta. Nikt nie nakazuje im ani nie

zakazuje ubierania się w określony sposób, choć oczywiście kobieta, która nie potrafi przewidzieć, kogo danym strojem rozgniewa nie przetrwa w Vodacce długo.

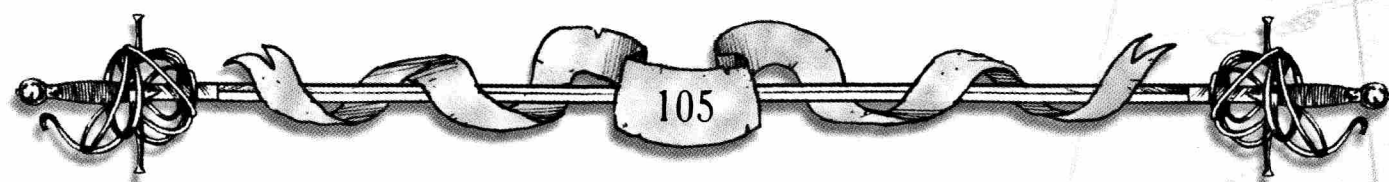
Zwieńczeniem kreacji kurtyzany jest ozdobna maska, którą nosi zawsze w miejscach publicznych. Maski skrzą się zwykle wszystkimi kolorami, zasłaniają tylko część twarzy i wykonane są na podobieństwo głów ptaków oraz zwierząt, choć bywają i zupełnie oryginalne. Rzekomo dodają one kurtyzanom tajemniczości i pomagają jej roztoczyć aurę pożądania, w rzeczywistości jednak mają cel daleko bardziej praktyczny – ukrywają tożsamość kobiet do towarzystwa przed żonami ich klientów.

Arystokratki

O ile vodacciańskie kurtyzany należą do najlepiej wykształconych kobiet Thei, żony tutejszych arystokratów są edukacji pozbawione. Jeśli kobieta urodzi się z darem Sorte, nie uczy się jej nawet czytać – ponoć czytanie i pisanie dobre jest dla kobiet pospolitych, a nie szlachetnie urodzonych dam. Niezwykły ten rozdzwitek służył wielu uczonym (zwłaszcza związanym z Kościołem) jako przykład, ilustrujący cenę, którą śmiertelnik płacić musi za dar czarnoksiężstwa. Przecież oświecenie rodzi się z wiedzy, a jeśli duszy wiedzy tej się odmawia, jakże może ona odnaleźć Stwórcę?

„Sorte” to moc dostrzegania i manipulacji splotami przeznaczenia, które wiążą ze sobą wszystkich ludzi. Posiadają ją wyłącznie kobiety – ku wyraźnemu niezadowoleniu mężczyzn. To zresztą panowie, którzy przed wiekami o taką magię prosili, wpadli w nieopisaną wściekłość, gdy pojęli, że odziedziczą ją wyłącznie córki, i ustanowili tradycję, która trwa po dziś dzień.

Ustanowione wówczas zakazy mają dać mężczyznom pewność, że kobiety nigdy nie odbiorą im władzy nad Vodacce. Gdy okazuje się więc, że dziewczynka posiada dar Sorte, ojciec pilnuje, by nigdy nie nauczyła się czytać i zabrania jej jakiegokolwiek kształcenia. Jej powinnością jest służyć ojcu (a w perspektywie mężowi), a nie pielęgnować własną próżność. Szlachetnie urodzone Vodaccianki noszą więc proste, czarne suknie, a twarz skrywają pod gęstymi welonami tego sa-





meo koloru. W ten sposób ich oczy nie spotkają się nigdy ze spojrzeniem mężczyzny, któremu nie zostały poświęcone.

Arystokraci

Wszyscy vodacciańscy mężczyźni słyną ze swojej dumy. Synowie najwyższych postawionych rodziców uczą się fechtunku w najsławniejszych akademiach świata i zawsze gotowi są okazać swoje umiejętności, najmniejsza więc obraza skończyć się może pojedynkiem. Szanujący się Vodaccianie uczą się zresztą nie tylko technik szermierczych i większość bez wahania posłuży się podczas walki brudnymi, ulicznymi sztuczkami, pasywnie zaskakując większość cudzoziemców.

Etykieta

Ostatecznym pogwałceniem vodacciańskich zasad dobrego wychowania jest okazanie tchórzostwa – a że atmosfera polityczna jest w tym kraju tak gęsta, a podstawą zaś tutejszej kultury jest nieskrępowana duma, nikogo nie dziwi i trzy pojedynki jednego popołudnia. Mężczyźni wyzywają się tu z powodów błahych, czy wręcz wymyślonych i nawet wówczas odmowa jest większą plamą na honorze, niż pojęcie walki. Oczywiście, nie zawsze walczy się do śmierci – dość popularny jest pojedynek na szramy (zwycięża szermierz, który w danym czasie bardziej poznał ciało przeciwnika) czy zwykłe pokazy umiejętności.

Dla Vodaccian bardzo istotną sprawą jest też obietnica – człowiek, który złamie słowo, hańbi siebie i całą swoją rodzinę, a wówczas głowa rodu musi pomścić zniewagę. Wątpić w słowo człowieka równego ci stanem lub od ciebie znaczącego to prosić się o pojedynek na śmierć.

Osoby nie zaznajomione z kulturą Vodacce muszą przy tym pamiętać o dwóch sprawach. Po pierwsze, obietnice Vodaccianina są wiążące, lecz tylko w dokładnym brzmieniu. Zobowiązany jest dotrzymać dokładnie tego, co powiedział i nie odpowiada za swoją w tym względzie niedokładność lub naiwność. Po wtóre, w kotle politycznym, jakim jest Vodacce, rzadko prosi się kogoś o danie słowa i jeszcze rzadziej się je daje.

Moda

Krój i fason vodacciańskich strojów przypomina modę Montaigne, ma jednak swój własny charakter. Okrycia w rodzaju sukni czy opończy wykonuje się tu zwykle ze zszywanych ze sobą kawałków materiału – szczególnie dobrze widać to w wypadku kaftanów i sukni.

Koszulę i bieliznę wykonuje się zwykle z materiałów jak najłżejszych – brokat, aksamit i tłoczona skóra zarezerwowane są dla strojów wierzchnich. Arystokraci najchętniej ubierają się na ciemno.

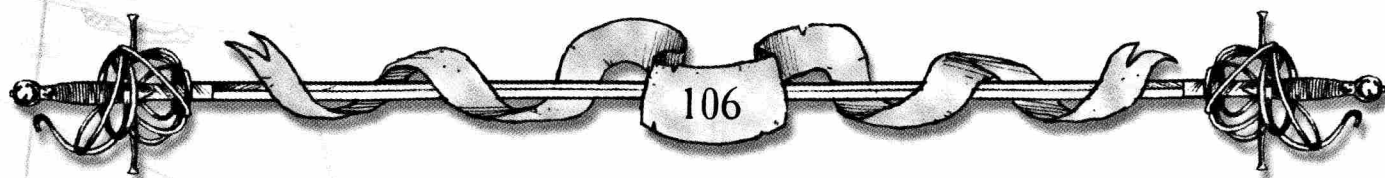
Szlachcianki nie noszą wiele biżuterii – najczęściej ozdabia je perły i polerowane klejnoty. Arystokraci tymczasem, podobnie jak kurtyzany, obnoszą się ze swoim bogactwem. Prawie nikt jednak nie nosi rżniętych kamieni ani wypolerowanych na gładko ozdób. Zobaczyć więcej niż jedno odbicie swojej twarzy na raz to dla Vodaccianina znak nieuchronnego nieszczęścia.

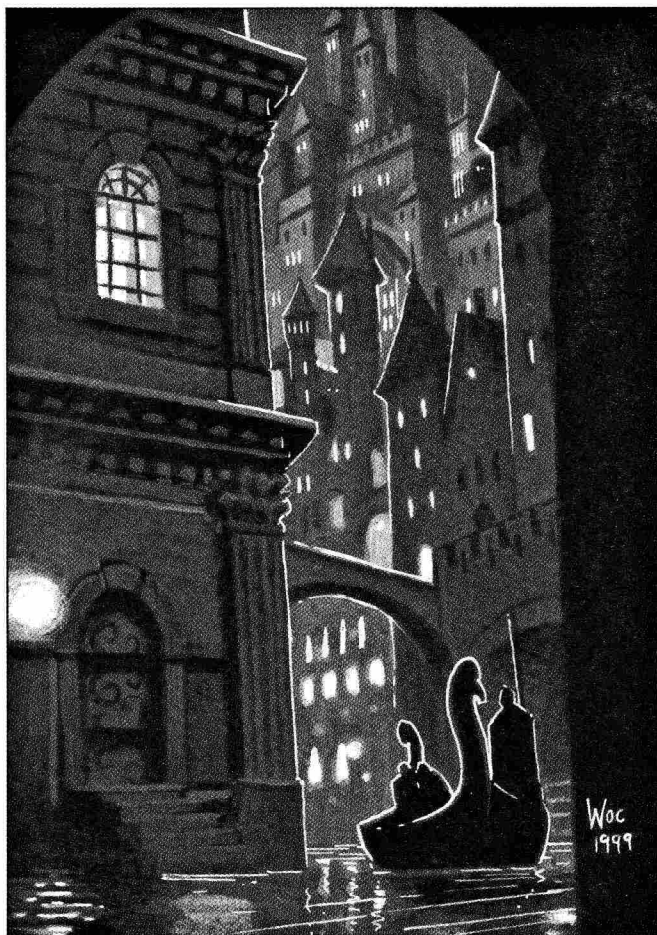
Strój szlachcica składa się więc zwykle ze spodni, niezbyt obszernych, lecz luźnych na tyle, by nie blokować ruchów oraz lnianej koszuli o szerokich rękawach i rozszerzających się mankietach, obszytych połyskliwą nicią. Najczęściej nosi się do tego wysokie, sięgające za kolano buty z cholewami, choć pozostając w domu lub odwiedzając przyjaciela szlachcic może zdecydować się na trzewiki. Arystokraci lubią obcisłe kaftany, rozszerzające się cokolwiek nad biodrami, od których można, na czas pojedynku, odsznurować rękawy. Zyskują dzięki temu podczas walki większą swobodę ruchów, nie pozbywają się jednak kamizelki, pod którą można ukryć dodatkową broń.

Arystokratki niemal zawsze noszą czarne suknie, czasem ozdobione doszywanymi do nich perłami. W miejscach publicznych kryją twarz za woalem, który pełni dwie funkcje jednocześnie. Po pierwsze, podkreśla skromność damy, po drugie, pozwala im obserwować potajemnie kogo tylko chcą i urywać mętne spojrzenie, którym patrzą, gdy sięgają po moce Sorte.

Kuchnia

Półwysep Vodacce pokrywają w znacznej mierze bagna, na których nie można uprawiać niektórych ga-





tunków roślin. Na niskich, łagodnych wzgórzach uprawia się tu więc winogrona, największą jednak część upraw stanowi ryż. Stąd wodacciańscy chłopci jadają najczęściej właśnie to zborze, a obok niego makarony (które przywędrowały tu z Sultanatu) i owoce morza – zwłaszcza, że w okolicznych wodach żyje wiele gatunków ryb, krabów, homarów i wszelkiego morskiego drobiazgu. W wilgotnym, łagodnym klimacie półwyspu rosną wprawdzie niektóre cytrusy, większość owoców sprowadza się jednak z Castille.

Mieszczanie i szlachta jadają posiłki daleko bardziej urozmaicone. Kto tylko może, kupuje sprowadzaną zza granicy wołowinę i dziczyznę oraz rozmaite cudzoziemskie frykasy. Popularnością cieszą się również ostrygi, te jadają jednak wyłącznie arystokraci. Bo choć nie trudno o nie w tutejszych wodach, wszystko, co nie trafi na stoły wodacciańskiej szlachty, eksportowane jest na dwory całej Thei.

Zwyczaje

Dla mieszkańców wysp, tak wysoko, jak nisko urodzonych, bardzo ważną sprawą jest rodzina. Praktykowane tu zajęcia przechodzą zwykle z ojca na syna, a reputacja tego pierwszego może mieć wielkie znaczenie dla powodzenia przedsięwzięć jego potomka. Młody rybak będzie czerpał jedynie dumę z faktu, że jego ojciec był najlepszym przedstawicielem tego fachu, jaki pływał to wodach Vodacce, lecz już syn kupca, który cieszył się opinią uczciwego spodziewać się może większych obrotów, niż potomek osoby posądzanej o oszustwa.

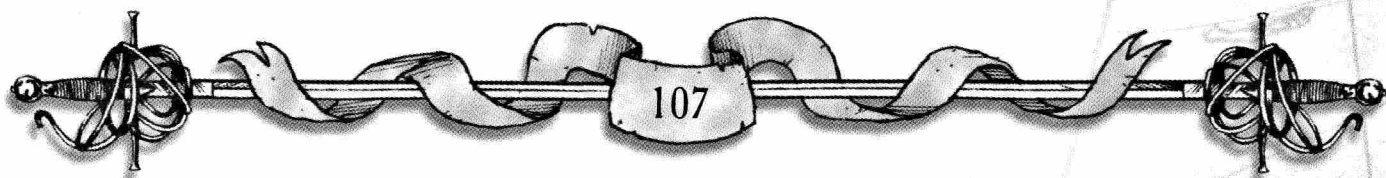
Kolejnym dziwactwem Vodaccian jest ich stosunek do umarłych. Przynależy im się bowiem bezwarunkowy szacunek, zarówno ze strony wrogów, jak przyjaciół. Nikt nie mówi źle o zmarłym, nawet, jeśli za życia otoczony był powszechną nienawiścią.

Na wyspach nie ma miejsca, by zakładać tam cmentarze, a kontynentalna część kraju też nieszczególnie się do tego nadaje. Stąd Vodaccianie składają zwykle zwłoki w kamiennych sarkofagach i kryptach. Bogacze budują w tym celu specjalne kaplice, umieszczone w pobliżu lub w samym domu – biednym pozostają katakumby.

Pod powierzchnią wysp ciągnie się sieć naturalnych tuneli, równie zawiła, jak płatanina domów, mostów i kanałów. W ścianach korytarzy wykuwa się nisze, na których spoczywają ciała całych pokoleń wodacciańskich umarłych. Im więcej zapłaci się za pochówek, w tym bardziej dostępnym miejscu umieszczone zostają zwłoki. Z pogrzebaniem w niższych partiach podziemi wiąże się nie tylko niedogodność podczas odwiedzin – co jakiś czas położone najgłębiej korytarze zalewa morze, unosząc ze sobą ciała złożonych tam zmarłych.

Sztuka i muzyka

Vodaccianie uwielbiają pięknie wykonane przedmioty i choć na wyspach żyje wielu okrzyczanych malarzy, tutejsza sztuka nie ogranicza się do malarstwa. W Vodacce ceni się więc skomplikowany haft, zawiłą biżuterię, pięknie podane jedzenie i wszystko, co może przy-





dać życiu odrobinę smaku. Doprawdy, Vodaccianie to do szpiku kości sybaryci.

Choć poddani Książąt cenią wielką muzykę orkiestrową i uwielbiają opery, przemawia do nich również bardziej romantyczna muzyka kameralna, spora popularnością cieszą się też pieśni, układane przez poetów. Szanujący się kawaler powinien śpiewać i grać na instrumencie, kobiety zaś wykonują często pieśni miłosne, choć tylko w towarzystwie innych pań lub dla swoich mężów. Publicznie śpiewają bardzo rzadko, a jeśli już, to wykonywane na specjalne okazje ballady i śpiewy historyczne.

Nazwiska

Vodacciańska arystokracja wywodzi swój rodowód od senatorów Starej Republiki, których uważa się za założycieli Vodacce. Choć było ich trzech – Galigli, Lorenzo i Dolagna, który został pierwszym królem – dzisiejsza szlachta przyznaje się do pokrewieństwa z dwójką zaledwie. Związek z rodem senatorskim podkreśla nazwisko, które kończy się na tę samą samogłoskę, co imię antenata. Wszyscy książęta skoligaceni są wprawdzie z rodem Dolagna, lecz tylko najbliżsi jego potomkowie, rodzina Villanova, kończy swoje nazwisko literą „a”. Pozostałe rody noszą miana zakończone głoską „i”, na pamiątkę rodu Galigli.

Ostatni potomek rodziny Lorenzo popadł w ruinę prawie 400 lat temu. Od tego czasu żadna rodzina nie przyznaje się do pokrewieństwa z upadłym szczepem.

Vodacciańskie pospólstwo nie posiada zwykle nazwisk, a osoby o tym samym imieniu rozróżnia się, posługując się ich zajęciem. Przecież każdy widzi, że Roberto Rybak różni się od Roberto Karczmarza.

Książę może uhonorować swoich najwierniejszych dworzan i doradców, zezwalając im na używanie pierwszej części własnego nazwiska. Na przykład, Salvador Szambelan, sługa księcia Villanovy może zostać mianowany Salvadorem Villagela, Szambelanem Villanovy. A że nowym mianem posługiwać się będą również dzieci nazwanego, darowanie komuś nazwiska jest dowodem wielkiej łaski i niebagatelnym zaszczytem.

Religia

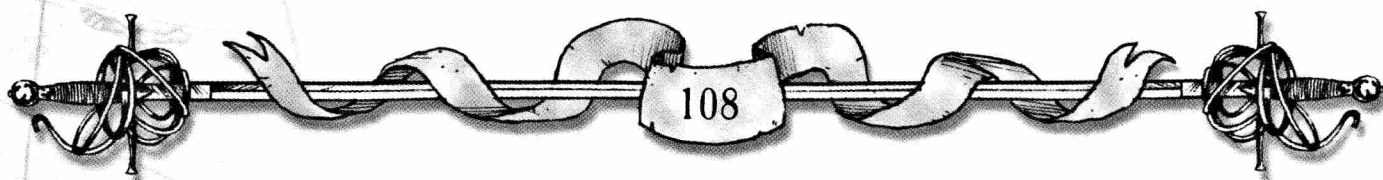
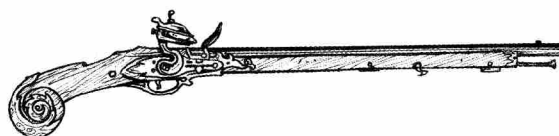
„Jeśli kto w Vodacce nie jest gorliwym Watykańczykiem, kryje się z tym”

– Benedetto Rolnik, vodacciański chłop

Vodacciańska religijność jest naprawdę niezwykłą. Każdy kościół co tydzień pęka w szwach od Wiedźm i ich mężów, oddanych zupełnie innym kobietom. Vodacciańscy biskupi przysmykają na to oko; starają się nauczać w sposób, który nie koliduje z tutejszym stylem życia. Stąd tak wiele czasu poświęcają na rygorystyczne definiowanie grzechu – vodacciański Kościół od dawna rozważa, co jest już występkiem, a co jeszcze nie. Powiada się nawet, że najbardziej znieprawieni Vodaccianie wstępują właśnie w szeregi kleru – nigdy jednak tego nie potwierdzono. Tak, czy inaczej, szkarłatne szaty Inkwizycji rzadko pojawiają się na tutejszych ulicach.

W Vodacce religia jest przede wszystkim narzędziem uprawiania polityki. Tutejsi arystokraci zawsze blisko związani byli z Kościołem, więzią wzmocnioną przez długie wieki współpracy. Połowę z dziesięciu miejsc w Radzie Hierarchów Zreformowanego Kościoła Watykańskiego zajmują właśnie Vodaccianie, to oni kształtują więc jego oblicze. Aby przeforsować w Radzie jakąkolwiek uchwałę, trzeba najpierw zyskać przychyłność „Piątki z Vodacce” – niejeden kardynał, a nawet Hierofanta, przekonał się, że bez ich współpracy nowa decyzja nie może wejść w życie. Nie raz i nie dwa korzystali z tego vodacciańscy Książęta, którzy zachowali wpływ na decyzje Kościoła nawet po tym, jak jego siedzibę przeniesiono do Castille.

Kościół w samym Vodacce zrobił wiele, by pogodzić swoje nauki ze stylem życia tutejszych owieczek. Choć siedem grzechów głównych pozornie nie różni się niczym od występków, które piętnują księża z Castille, ich interpretacje są raczej rozbieżne. Najważniejsza różnica polega na tym, że – zdaniem Vodaccian – przyczyną grzechów jest nie tyle działanie, co zaniechanie tegoż.





Lenistwo to najgoręcej piętnowany grzech w społeczeństwie, w którym człowieka ocenia się po tym, jak walczy o swoje.

Zazdrość, czyli pożądanie czegoś, co posiada ktoś inny, to czyste szaleństwo, usiłujesz bowiem tylko dorównać bliźniemu. A powinieneś przecież zdobyć coś, czego on będzie ci zazdrościł.

Chciwość to pragnienie czegoś, do czego nie masz prawa. Jeśli jednak jest w twojej mocy zasłużyć na to, czego pożadasz, byłbyś głupcem, gdybyś tego nie zrobił.

Nieczystość nie polega w Vodacce na samym pożądaniu kobiety, lecz na niemożności jego zaspokojenia. Jeśli pragniesz kobiety, uwieź ją. Grzeszycie bowiem – i ty, i ona – jeśli pozwolicie, by pożądanie zmieniło się w impotencję duchową.

Próżność to nie tyle duma ze swojego wyglądu, co duma niczym nie uzasadniona. Osądzaj się sprawiedliwie i nie pozwól, by samouwiełbienie zaćmiło twój umysł.

Gdy czujesz wobec kogoś *Gniew*, powinieneś go wyzwąć i w ten sposób dać mu upust. Grzeszysz, gdy zaszyjesz się w domu i zaniechasz ukarania krzywd, które wyrządzono tobie i twoim bliskim.

Obżarstwem grzeszysz, gdy jesz więcej, niż powinieneś. Tyle, że wśród vodacciańskich hedonistów definicja tego, ile powinieneś może być cokolwiek zaskakująca.

Ustrój

Obecnie, Vodacce włada siedmiu Książąt – każdy z nich kontroluje inną gałąź handlu i śni o dniu, w którym zdobędzie zwierzchność nad pozostałą szóstką i zjednoczy Vodacce pod swoim berłem. Tylko trzech jednak z nich – Bernogli, Falisci i Villanova – mają dziś dość wpływów, by spróbować sięgnąć po koronę. W rezultacie, polityka wewnętrzna Vodacce polega na przepychankach między potężną trójką, która usiłuje wygrywać dla swojej sprawy mniej znaczących władców.

Jak na razie, żaden z nich nie zdecydował się ogłosić władcą zwierzchnim, wszyscy gromadzą jednak siły. Tymczasem mniejsi Książęta prowadzą własną grę, starając się jak najwięcej skorzystać na sojuszach z potężną trójką.

Książę jest zawsze głową rodu – gdy umiera, tradycja nakazuje, by władzę po nim przejął najstarszy syn. Jeśli ten ma mniej, niż trzynaście lat, regencję obejmuje najbliższy krewny po mieczu i sprawuje ją, póki młodziemiec nie skończy odpowiedniego wieku.

Bernogli

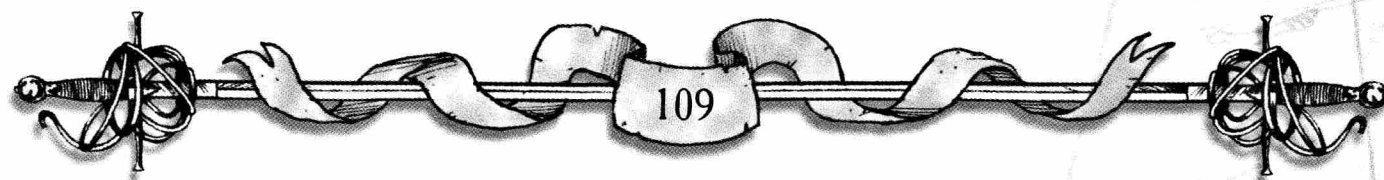
Rodzina Bernogli zawsze zawzięcie popierała interesy Kościoła – a ten, w nagrodę, udzielił jej dyspensy na handel z Sułtanatem Półksiężycy po tym, jak w połowie XIII wieku zakazał jakichkolwiek z nim kontaktów. Bernogli zyskali dzięki temu ogromny majątek i stali się najhojniejszymi ofiarodawcami w dziejach Kościoła.

Obecny Książę, Vespucci Bernogli, jest człowiekiem głęboko religijnym, starzeje się jednak (przekroczył już sześćdziesiątkę) i coraz większą część rodzinnych interesów pozostawia pod kontrolą synów. A ci podróżują często w interesach do Sułtanatu Półksiężycy, zażywają tamtejszych rozkoszy i coraz mocniej przesiakają zepsuciem. Jak na razie, Kościół przymyka oko na ich dekadencję, ogromną nawet jak na standardy Vodacce, gdy jednak stary Gespucci umrze, zachowanie jego synów może mieć straszliwe konsekwencje.

Rodzina Bernogli specjalizuje się w dobrach egzotycznych i luksusowych. Jest przecież jedynym w Thei źródłem towarów pochodzących z Sułtanatu.

Falisci

Donatello Falisci wierzy, że wystarczy robić jedna rzecz w życiu, o ile robi się ją doskonale. Dla niego, podobnie jak dla jego ojca i dziada, rzeczą tą jest produkcja najlepszego wina na świecie, wina, którego butelki sprzedaje się drożej, niż posiadłości ziemskie. Ród ten zarządza najżyźniejszymi ziemiami półwyspu, a wyspę przeznaczył, by tworzyć na niej wciąż nowe i zaskakujące cuda.





Bywali ludzie, którzy nie stawili się na własny ślub, by nie przegapić bankietu u Donatella Falisciego. Gdy Książę sprasza gości, w fontannach płynie wino – tryska szkarłatnym strumieniem ze złocistych rur, umieszczonych wysoko, na murach, i wpada do ogromnych, marmurowych mis. W samym sercu pałacu Faliscich znajduje się wypełniona miękkimi poduszkami Wielka Sala, w której przez wiele dni nie cichną odgłosy rozkoszy.

Villanova

Niezmiernie starożytny ród Villanova słynie ze zdradzieckich metod i ponurych czynów. Cudzoziemcy często zwą go najczarniejszym wężem w kłębowisku zmij.

Giovanni Villanova objął władzę, gdy umarł jego ojciec, Alessio, mężczyzna zaledwie trzydziestodwuletni, któremu przydarzył się nader nieszczęśliwy upadek ze schodów. Regentem dziesięcioletniego Księcia został jego stryj, Gianni, który wnet podupadł na zdrowiu i, po dwóch latach ciężkiej choroby, zmarł wkrótce po objęciu przez Giovanniego władzy.

Książę Villanova dzierży władzę żelazną ręką. Pod jego kontrolą znajduje się jedyna licząca się uczelnia w kraju, Uniwersytet Dionna, na którym wyklada się wprawdzie sztuki i historię, koncentruje jednak na naukach przyrodniczych. Badacze z Dionny mają mniej skrupułów, niż Castillianie, a Giovanni Villanova pilnuje, by nie ustawali w pracach nad wynalazkami, które mogą przynieść mu korzyść.

Lucani

Rodzina Lucani posiada własną wyspę od niespełna stu lat. Przedtem była ona własnością rodu Villanova, przed wiekiem jednak Książę podarował ją w nagrodę za wierną służbę lub w podzięcie za jakąś usługę (historycy spierają się tu o szczegóły) swojemu odległemu kuzynowi nazwiskiem Michele Lucani. Od tamtej pory jego potomkowie robią wszystko, by zachować raz otrzymaną ziemię.

Książę Alberto Lucani przejął zwierzchność nad rodziną cztery lata temu i nader szybko zdał sobie sprawę, że szczerpły dochód z handlu winem nigdy nie zdo-

ła dorównać ogromnym zyskom Faliscich. Tymczasem, członkowie jego rodziny obnoszą się w strojach haftowanych w sposób, którego zazdrości im cała Thea.

Haft jest jedną z niewielu sztuk, którymi parać się mogą vodacciańskie szlachcianki, a kobiety rodu Lucani zawsze miały po temu szczególne zdolności. Alberto postanowił to wykorzystać i – na dobry początek – podarował suknie wykonane z najpiękniejszych dostępnych na wyspie materiałów szczególnie wpływowym damom z Montaigne. Strategia ta rychło wydała owoce i haft Lucanich stał się wkrótce największym krzykiem dworskiej mody. Na razie wszystko idzie dobrze, nikt nie wie jednak, co się stanie, gdy niestałe montenskie kobiety zachwycą się zupełnie inną nowinką.

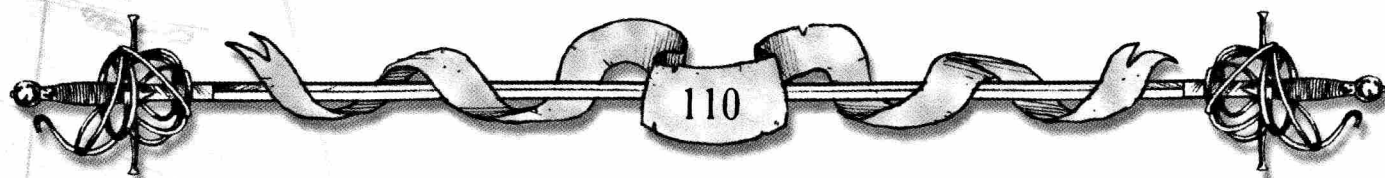
Mondavi

Wyjawszy Faliscich, Mondavi to jedyny ród książęcy w Vodacce, który żyje z uprawy ziemi. Choć ziemie, które posiada, są bagniste, doskonale nadają się pod uprawę ryżu, który nie przynosi wprawdzie niebotycznych dochodów, zapewnia jednak utrzymanie na stałym poziomie, a utrzymanie *status quo* to coś, co interesuje Mondavich najbardziej.

W przeciwieństwie do pozostałych Książąt, Alcide Mondavi woli mieszkać na lądzie, w pobliżu zwykłych ludzi. Niestety, wynikiem wielu lat przymierzy, sojuszów i układów, żadnemu księciu nie wolno osiedlić się na półwyspie na stałe. Jak na ironię, wyspa Mondawiego jest najbardziej oddalona od lądu – Alcide często więc podróżuje. Jest zdecydowanie najmniej towarzyskim z książąt i wystawne przyjęcia, którymi żyje reszta Vodacce to na jego oddalonej od pozostałych, samotnej wyspie widok dość niecodzienny. Mimo to przynajmniej kilka osób zauważyło, że Książę coraz częściej bywa na stałym lądzie.

Vestini

O ile Bernogli trzymają w garści handel importowanymi towarami luksusowymi, to Vestini produkują miejscowe. Ponad dwieście lat temu Raffaello Vestini zaproponował ogromną sumę najznakomitszym rze-



mieśników kraju, by pozyskać wyłączność na ich usługi. Ci przenieśli się na jego wyspę, a niebagatelna liczebność armii Vestinich sprawiła, że pozostali Książęta nie zgłaszali pretensji do ich pracy. W końcu jeden z władców upomniał się o swoje – i wkrótce potem z kanału wyłowiono ciało jego młodszego syna. Gdyby celem był starszy chłopiec, doszłoby do wojny.

Minęło wiele lat i rzemieślnicy – dmuchacze szkła, grawerzy, tkacze, krawcy i tak dalej – przekazali swoje umiejętności synom, ci zaś nauczyli własne dzieci wszystkiego, co umieli i tak narodziło się całe pokolenie fachowców. Vestini wciąż hojnie ich wynagradza, na co bez trudu może sobie pozwolić, zważywszy ceny, jakie jego towary osiągają za granicą.

Caligari

Vincenzo Caligari był stary już dziesięć lat temu, wciąż jednak kurczowo trzyma się władzy. Zrywając wielki sza-

cunek dla tradycji przebudował swój pałac na wzór budynku senatu Starej Republiki i powołał radę doradców, z których każdy nosi medalion z wygrawerowanym godłem senatorskim.

Jego prywatne komnaty również przypominają muzeum – od ściany do ściany wypełniają je książki, zwoje, pudła i torby pełne znalezisk zwiezionych z ruin całej Thei. Książę Caligari ma obsesję na punkcie tych okrucichów przeszłości, przez większość życia, od czasu powolnej śmierci ojca, wierzy bowiem, że nie jest mu pisany tak pospolity koniec. Jest przekonany, że właściwy artefakt lub ich kombinacja uchroni go przed chorobami i starością.

Utrzymuje więc grupę świetnie opłacanych badaczy, którzy poszukują dla niego prastarych artefaktów, wiadomo też, że kupuje przedmioty z kolekcji innych szlachciców. Osobiście je potem kataloguje i jeśli są-





dzi, że obiekt może mieć moce magiczne, zatrzymuje go. Resztę sprzedaje za bająskie sumy prywatnym kolekcjonerom w całej Thei.

Vincenzo Caligari wierzy z całego serca, że długowieczność zawdzięcza swoim artefaktom. Tak czy inaczej, najstarszy syn, który dawno przekroczył już czterdziestkę, przeklina je każdego dnia. Bo może to tylko zbieg okoliczności, ale Vincenzo od trzydziestu lat nie złapał nawet kataru.

Gospodarka

W Vodacce używa się wciąż waluty Starej Republiki – niewielkich, brązowych monet zwanych, wcale stosownie, republikami. Dzielią się one na miedziane senatory oraz drobniejsze jeszcze i również wykonane z miedzi głosy, czyli *voce*. Na republikę składa się dziesięć głosów – na pamiątkę dziesięciu miejsc w Senacie. W przeciwieństwie do większości walut Thei, pieniędzy vodacciańskich nie da się wymienić na gildery.

Vodacciańscy Książęta opłacają większość prac publicznych – jak naprawa mostów i budowli powszechnej użyteczności czy przewóz gondolą – z własnej kiesy, przyjętym jest jednak, że osoby, które z finansowanych przez władcę usług korzystają zapłacą wykonującemu je napiwek. W ten sposób zwraca się częściowo ich koszt. Oczywiście, zarabianie na napiwkach nie przyniesie nikomu fortuny, praktyka ta oszczędza jednak najuboższym zupełnej nędzy.

Armia

Vodacce nie posiada wspólnej armii, Książęta utrzymują jednak gwardię przyboczną, a młodzi ludzie, którzy odbyli stosowny trening i wykazują zdolności, służą w posterunkach strzegących szlaków handlowych do Sułtanatu.

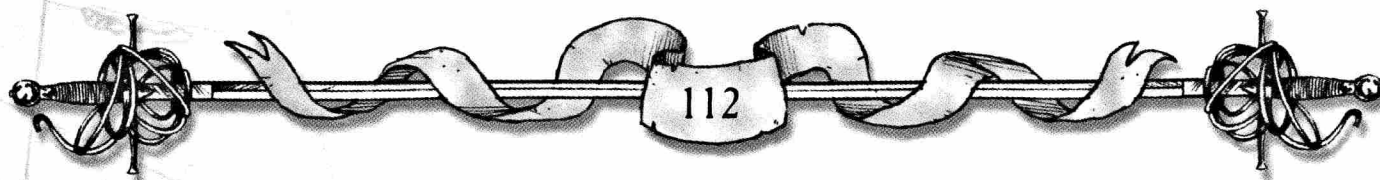
Każdy jednak szlachcic uczy się tu posługiwać bronią, a wywodzący się z czasów Republiki przepis stanowi, że każda szlachecka rodzina ma obowiązek wystawić stosownie liczny oddział do obrony kraju. Oczywiście, do prawa tego nie odwoływano się od wieków – wciąż pozostaje jednak w mocy.

Vodacciańska „flota”

Nie istnieje coś takiego, jak flota wojenna Vodacce. Okręty handlowe, które pływają pod tutejszą banderą są jednak zawsze dobrze uzbrojone, dowodzą nimi zdolni i wierni Książętom kapitanowie, a na ich pokładzie podróżuje zawsze oddział najemników. W mgnieniu oka mogą utworzyć więc wcale sprawną flotę i dobrze radzić sobie podczas wojny, choć ucierpiałby na tym poważnie handel zagraniczny Vodacce.

Styl walki

Choć w Vodacce nie ma regularnej armii, kraj pełen jest młodych ludzi, którzy – w myśl starego obyczaju – uczą się walczyć. Nic więc dziwnego, że powstał też niepisany kodeks wojownika. Głosi on przede wszystkim, że w walce dopuszcza się wszelkie chwytty, pod warunkiem, że pozwolą zwyciężyć. Kiedy więc pojedynkujący się Vodaccianin obali swojego przeciwnika na ziemi i przebijie szpadą, nim ten zdąży się podnieść, nikt nie stwierdzi, że walczy nieczysto – chwalić się go za to będzie za pomysłowość. Stąd najbardziej nawet szanowani nauczyciele szpady uczą w tym kraju, które punkty na ciele człowieka są szczególnie wrażliwe, jak się do nich dostać i w jaki sposób zadać jak największy ból.





Obecne relacje z resztą Thei

Avalon

Vodacce nie chce mieć nic wspólnego z Avalonem i *vice versa* – przynajmniej oficjalnie. Plotka głosi jednak, że kraje te potajemnie handlują, wykorzystując Charty Morskie do transportu towarów.

Castille

Stosunki między Vodacce i Castille są najczęściej bardzo napięte – lecz jest to zawsze kłótnia dwóch kochających się w istocie braci. Nacje te łączy więcej, niż jakiegokolwiek inne narody, wciąż jednak biorą się za łby, zwłaszcza, gdy przychodzi do ich wspólnej religii, którą pojmują tak różnie.

Eisen

Vodaccianie uważnie przyglądają się Eisen. Kraj ten leży przecież w ruinie i niektórzy boją się, że zdesperowana eiseńska tłuszcza przeprawi się wreszcie przez Rzekę i spróbuje zagarnąć żyzne tereny półwyspu.

Montaigne

Montaigne to największy nabywca wytwarzanych w Vodacce luksusowych towarów, a obydwie narody mają wiele wspólnego. Nic więc dziwnego, że stosunki między nimi są niezmiernie przyjazne.

Usuria

Wiedźmy boją się Usurian, zawsze bowiem spowija ich i chroni tajemniczy cień. Z tego też względu i pozbawieni czarnoksięskiej mocy Vodaccianie są wobec dzieci Matuszki niezmiernie podejrzliwi i starają się nie robić niczego, co mogłoby rozzłościć tak ich, jak ich potężną opiekunkę.

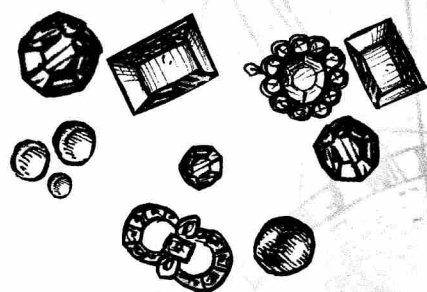
Nacja piracka

Dzięki przepowiedniom Wiedźm, okręty Książąt padają łupem piratów znacznie rzadziej, niż można by sądzić. Oczywiście, Vodaccianie wystrzegają się morskich rozbojników i gdy któryś wpadnie w ich ręce, trafia na szafot, nie przejmują się jednak nimi szczególnie.

Vendel

Uprzejmy człowiek nazwałby stosunki Vodacce i Vendelu napiętymi. Trwa pomiędzy nimi wojna ekono-

miczna, która w każdej chwili może zmienić się w działania zbrojne. W ciągu ostatnich kilku lat wielokrotnie zdarzało się, że okręty Książąt zapuszczały się nadto na północ, więc ich załogę odsyłano uprzejmie do domu w sosnowych skrzyniach. Jedyny powód, dla którego Vodacce krwawo się jeszcze nie zemściło, jest prosty – żaden Książę nie ma dość siły, by samodzielnie zaatakować Vendel. Nie może również poprosić o pomoc pozostałej szóstki – musiałby wówczas przyznać się, że handlował poza swoim obszarem, i to za ich plecami.



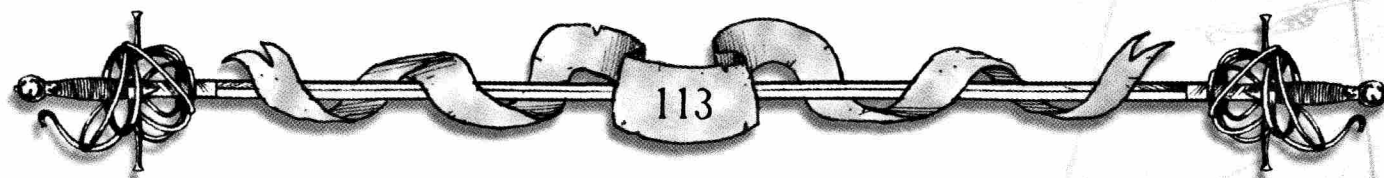
Vodacciańscy Bohaterowie Niezależni

Giovanni Villanova

„Możesz mieć pretensje wyłącznie do siebie, Modesto. Powinieneś być w stanie wiedzieć, że nie wolno mi ufać.”

Zgodnie z wielowiekową tradycją, w łonie rodziny Villanova rodzą się wyłącznie łotry o czarnych sercach, prawdziwe bestie w ludzkiej skórze. Giovanni, obecny Książę, jest jednak draniem nawet w porównaniu z przodkami. W końcu zepchnął własnego ojca ze schodów i przez dwa lata podtruwał jego jedyne brata, byle tylko przejąć władzę nad rodziną. Zmusza też uczonych z Uniwersytetu Dionna, by zgłębiali najmroczniejsze sekrety, w których kryć się może klucz do zdobycia władzy nad Vodacce.

Wygląd: Giovanni Villanova jest wysoki i szczupły, ma orli nos, czarne włosy, hiszpańską brodę i niezmiennie ponury, złowieszczy wyraz twarzy. Słowem, wygląda jak łotr.





Dążenia: Jeśli Villanova czegoś chce, bierze to. A jeśli ktoś stanie mu na drodze... cóż, Księcia stać, by opłacić czyjś pogrzeb.

Odgrywanie Villanovy: Zachowuj się, jakbyś potrafił przechytrzyć każdego. Uśmiechaj się z politowaniem do ludzi, nad którymi zyskałeś przewagę. Baw się dobrze – jesteś łotrem i wcale ci to nie przeszkadza.

Guilietta

„Oczywiście, Książę. Co tylko zapragniesz.”

Guilietta, córka Veroniki, założycielki szkoły szermierczej Ambrogia, jest już od trzech lat osobistą kurtyzaną Księcia Villanovy. Odebrała znakomite wykształcenie, a Giovanni bardzo polega na jej radach. Nie ma przecież pojęcia, że jego ulubiona kochanka w tajemnicy wywozi z Vodacce Wiedźmy i że pomaga jej w tym ktoś bardzo wpływowy.

Wygląd: Guilietta ma długie, czarne loki, ciemne oczy i wcale ładne rysy twarzy, mierzy przy tym jednak po-

nad metr osiemdziesiąt i jest dość umięśniona, choć szczupła. Nie jest więc skończoną pięknoscią, jak większość kurtyzan, a Villanova ceni ją za intelekt.

Dążenia: Najważniejszym celem Guilietty jest wciąż pomagać Wiedźmom i nie dać się na tym nakryć. Po wtóre, chce prowadzić życie na poziomie, do którego przywykła. A że obydwa te dążenia wymagają, by trzymała się Giovanniego, jest wobec Księcia bardzo ostrożna i robi wszystko, by go nie rozżłościć.

Odgrywanie Guilietty: Mów uprzejmie, lecz celnie, często używając wielkich słów. Jeśli pomagasz właśnie wywieźć z kraju Wiedźmę i rozmowa tego właśnie dotyczy, niech w twoim głosie dźwięczy stal.

Vincenzo Caligari

„Nie dotykaj tego! A właściwie, nie dotykaj niczego.”

Vincenzo Caligari jest najpewniej największym w Thei znawcą artefaktów, pozostałych po Syrnach. Nie ma przy tym naukowych ambicji, chciałby jednak żyć wiecznie





Beatrice Caligari

„Zdołasz unieść łup, gdy nikt nie patrzy.”

Plotka głosi, że Beatrice, siostra Imperatorowej Montaigne, nauczyła się manipulować tajemniczymi czarnymi splotami – i choć nie ma na to dowodów, sama pogłoska wystarcza, by pozostałe Wiedźmy – a nawet jej własny mąż – unikały jej jak zarazy. Nikt nie chce z nią rozmawiać, nikt nie chce nawet przejść koło niej na ulicy, nawet stryj, Vincenzo Caligari, boi się jej śmiertelnie. Wiedźmy sądzą, że Beatrice spletała straszliwie swoje własne sploty, choć nie mają pojęcia, czemu.

Wygląd: Beatrice nosi zawsze gęsty, naszywany perłami czarny woal i nigdy nie pokazuje nikomu twarzy. Pozostałe Wiedźmy potrafią zobaczyć otaczającą ją czarne sploty, których końcówki wiją się zawsze wokół, nadając Beatrice wygląd złowieszczej, czarnej ośmiornicy.

Dążenia: Beatrice chce zdobyć większą kontrolę nad przeznaczeniem, niż ktokolwiek przed nią i godnie kro-

i świecie wierzy, że w którymś ze starożytnych przedmiotów kryje się odpowiedź na zagadkę nieśmiertelności. Zrobi wszystko i zabije każdego, byle znaleźć źródło wiecznej młodości.

Wygląd: Vincenzo jest stary i pomarszczony, łysieje i niedosłyszy. Gdy jednak przebywać w jego towarzystwie, okazuje się nader żywotny i nic nie wskazuje na to, by miał w najbliższym czasie rozstać się ze światem.

Dążenia: Księżę Caligari pragnie nieśmiertelności. Rozpaczliwie poszukuje artefaktu lub kombinacji artefaktów, dzięki którym przestanie się starzeć – a może nawet odzyska utraconą młodość. Poza tym nie liczy się dla niego nic.

Odgrywanie Vincenzo: Mów wesołym, choć łamiącym się głosem. Zapominaj dokończyć zdania. Nigdy nie przepraszaj. Nie patrz na osobę, do której mówisz.





czy szlakiem wytyczonym przez jej przodkinię, „Szaloną Królową” Mariettę. Wierzy przy tym, że Marietta była na tropie czegoś bardzo ważnego, szła nim jednak zbyt szybko i przeceniała własne możliwości.

Odgrywanie Beatrice: Nic nie mów, o ile nie musisz. Gdy zajdzie taka potrzeba odzywaj się cicho, prawie szeptem. Niech gracze wyężdżają siły, by cię usłyszeć, i nigdy niczego nie powtarzaj. Jeśli ktoś cię znieważy, gwałtownie sięgnij dłonią do woalu. Jeśli to go nie wystraszy, posłuż się Sorte, by sprowadzić na niego prawdziwe kłopoty.

Donatello Falisci

„Hmmm... Bukiet korzenny, z odrobiną słońca. Smak owocowy, lecz nie nazbyt ciężki. Łagodnie obmywa język i nie pali przełyku. Świniom bym tego nie dał.”

Donatello, podobnie jak jego ojciec i dziad, zajmuje się wyrobem win. A że uważa, że każdy człowiek powinien zajmować się jedną tylko rzeczą, za to robić ją dobrze, produkuje naprawdę cudowne trunki, a butelka trzydziestoletniego Falisci kosztuje prawdziwą fortunę. Spośród wszystkich Książąt, Donatello jest bez wątpienia najhojniejszym – uwielbia obsypywać swoich gości podarkami i wydawać huczne, wystawne bankiety. Przyjęło się wnet, że podczas jego przyjęć nie wolno posługiwać się trucizną, co jest praktyką powszechną na większości wodacciańskich balów, truciciel nie zostałby bowiem zaproszony po raz kolejny, a to grozi od śmierci w męczarniach. Niestety, Donatello nie czuje się ostatnio najlepiej, choć skrzętnie to przed wszystkimi ukrywa.

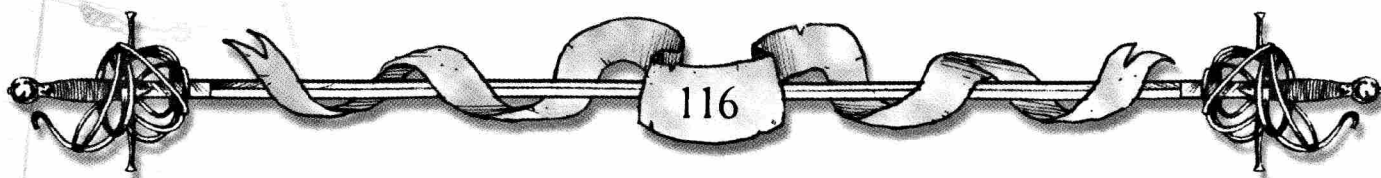
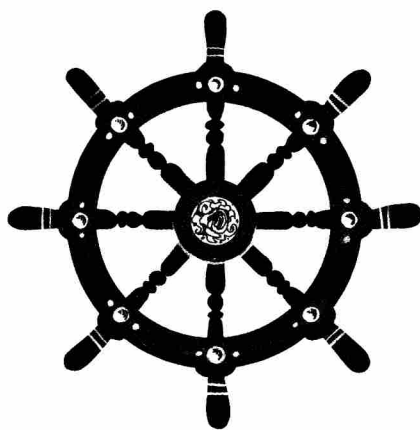
Wygląd: W wieku trzydziestu lat Donatello zaczął wreszcie wyglądać po męsku, a jego twarz – do tej pory określana uprzejmie mianem „pociągłej” nabrała szlachetności, którą uwielbiają kobiety. Wygląda na to, że z wiekiem Książę przystojnieje.

Dążenia: Donatello jest wprawdzie mniej ambitny, niż pozostali Książęta, lecz tak samo zazdrosny jeśli idzie o rzeczy, które uważa za swoje. Bardziej, niż powiększanie terytorium, interesuje go obrastanie we wpływy i często powiada: „O niebo trudniej okraść



kogoś z przyjaciół, niż z dóbr. Dlatego nie ma rzeczy ważniejszej, niż przyjaźń.”.

Odgrywanie Donatella: Nie nazywaj nikogo „drogim przyjacielem”, chyba, że naprawdę darzysz go przyjaźnią i oczekuj tego samego od wszystkich. Niech gracze uwierzą, że jesteś jedyną w całym Vodacce osobą, której mogą zaufać. Bo najpewniej jesteś.





Bractwo Wybrzeża

U wybrzeży Castille leży, otoczona przez ostre jak brzytwa rafy koralu, zdradliwe mielizny i straszliwe lewiatany, wyspa zwana *la Bucca*. Przez wiele set lat kolejni królowie Castille i książęta Kościoła zsyłali tu więźniów – ostatnio jednak rzeczy przybrały zgoła inny obrót. Na wyspie zrodziła się nowa nacja – nacja piratów.

Morscy rozbójnicy przewalali się „Bractwem Wybrzeża” i zaczęli atakować najbogatsze statki handlowe Thei, łupiąc je bez litości i przekazując zdobycz niesławnemu Królowi Piratów, zwanemu „Allende”.

Wszystko zaczęło się od doniesień o wybuchu zarazy wśród więźniów – co jednak naprawdę wśród nich zaszło, wiadomo tylko osobom, które podówczas zesłane były na wyspę. Nim ktokolwiek się połapał, uwięzieni pokonali strażników, zdobyli dowożący zaopatrzenie okręt i odpłynęli w siną dal. Wkrótce zdobyli dwie potężne castilliańskie galery wojenne, dwa okręty floty Montaigne i kupiecki statek z Vodacce.

Minęły dwa lata i członkowie Bractwa stali się prawdziwym postrachem południowych mórz. Zdobywają statki wszystkich nacji, które wypuszczają się na morze, i zbierają załogę z caluteńkiej Thei, a ich sukcesy przypisać trzeba jednej tylko rzeczy – pragnieniu wolności.

Bractwo przetrwało do dziś przede wszystkim dzięki szczęśliwemu położeniu jego siedziby. Otaczające Buccę wody roją się od podwodnych skał i zdradliwych płycizn, a bezpieczna trasę zaznaczono na trzech tylko mapach, z których dwie pozostają w rękach piratów. Trzecia skradziona została z biur Najwyższego Admirała Castille przez nieznaną sprawców i słuch o niej zaginął.

By dodatkowo zabezpieczyć jedyną drogę na wyspę, Allende nakazał uzupełnić naturalne przeszkody o uczynione ludzką ręką pułapki zdolne strzaskać deski kadłuba. Tylko piraci wiedzą, którędy prowadzi bezpieczny szlak, a że jest tylko jeden, w razie zagrożenia łatwo mogą go bronić.

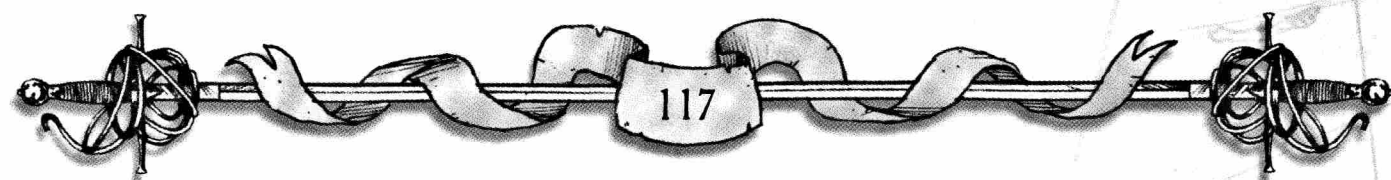
Wyspa jest przy tym samowystarczalna – pola rodzą tu obficie, nie brakuje też słodkiej wody. Na więzienie wybrano ją właśnie ze względu na możliwość wykarmienia skazańców, a setki ludzi Allende, z których większość przepracowała na tutejszych polach długie lata, dbają, by ziemia nie wyjałowiała.

Kolejną niezwykłą cechą wyspy jest stosunkowo duża w tej okolicy populacja lewiatanów. Wielu uczonych zachodziło w głowę, czemu ogromne bestie zbierają się w ławice właśnie tutaj, otaczające Buccę wody są jednak zbyt niebezpiecznym terenem badawczym dla najmniejszych nawet uczonych Kościoła czy archeologów.

Bractwo Wybrzeża to pierwsza w Thei prawdziwa demokracja. Gdy piraci przejęli wyspę, Allende przemówił do nich w te słowa: „Jesteśmy dziś wolni, lecz skazani na siebie. Dzielimy wspólny los i jeśli razem nie stawimy mu czoła, wszyscy zostaniemy pokonani.”. Gdy Bractwo podejmuje decyzję, każdy mieszkaniec wyspy może wygłosić swoje zdanie. W tym celu cała społeczność zbiera się w jednym miejscu i gdy rzecz zostanie omówiona, następuje głosowanie w którym bierze udział każdy, niezależnie od narodowości, religii czy statusu. Od czasu założenia, Bractwo potroiło swoją liczebność, a niedawna zbieranina rabusiów, złodziei i bandytów zmieniła się w prawdziwy naród.

Najpopularniejszą nazwą członka Bractwa jest „bukanier”. Słowo to wywodzi się od castilliańskiego *bucca*, wyrazu oznaczającego polec pieczonego na ruszcie mięsa zamieszkujących wyspę dzikich świń. Ten, kto żywi się taką potrawą to buccano – a gdy główni jego konsumenci, więźniowie, rozpoczęli piracki proceder, sami przewalali się bukanierami.

Termin ten odnosi się jednak wyłącznie do osób, które więzione były na Buccie – jeśli ktoś nazywa sam siebie bukanierem i nie potrafi tego dowieść, wnet zostanie za oszustwo ukarany. Osoby, które dołączyły do piratów już po wyzwoleniu nazywane są „braćmi”. Czyli każdy bukanier jest bratem, lecz nie każdy brat jest bukanierem.





Piracy Bohaterowie Niezależni

Poniżej znajdziesz opis pięciu znanych piratów, których z powodzeniem wykorzystać możesz w swoich scenariuszach. Spośród nich, jeden Allende jest członkiem Bractwa – pozostali mają swoje własne cele i z kim innym pozostają w przymierzu.

Allende

„Nie drwij sobie ze mnie. Wiem o zadawaniu bólu więcej, niż przypuszczasz.”

Nieliczone opowieści o człowieku, który mówi na siebie „Allende” (a którego szantymeni przewalili „Królem Piratów”) różnią się znacznie między sobą. Wszystkie jednak zgadzają się, że jest Castillianinem, że nie brak mu sprytu ani przebiegłości, nie zna jednak litości. Wiadomo, że potrafi zajrzeć człowiekowi wprost w serce, a potem skłonić go do wyczynów znacznie przerastających ludzkie możliwości i że zna wody otaczające Castille tak dobrze, jakby jego matka była syreną.

Wygląd: Allende jest wysokim, śniadym mężczyzną o szlachetnych rysach twarzy. Długie, czarne włosy spływają mu na ramiona, a ktokolwiek spojrzał w jego ciemne oczy, mówił potem, że są niczym studnia bez dna.

Dążenia: Trudno dociec, jakie cele przyświecają Allende. Wiadomo, że atakował w przeszłości statki Castille, zwykle jednak jego piraci starają się je ochraniać. Dziś jego ulubiony cel stanowią okręty wojenne Montaigne i trzeba przyznać, że to niebezpieczne hobby.

Odgrywanie Allende: W przeciwieństwie do większości kapitanów, Allende trzyma się blisko z załogą. Rzadko posługuje się oficerami i zwykle komenderuje ludźmi osobiście. Marynarz, który kiedyś pod nim pływał, twierdzi, że: „Allende zna obowiązki każdego majtki lepiej, niż on sam.”

Jeremiah Berek

„Jeśli połowa twoich sił zaatakuje flankę przeciwnika, zadasz mu znacznie cięższe straty... a ja nie będę musiał zostawić z tobą tej pięknej pani, żeby cię niańczyła.”

Ledwie przebrzmiały słowa królowej Elaine, proszącej szlachtę o budowanie okrętów, a Jeremiah Berek już zagnał do pracy cieśłów i szkutników, by przebudowali jego statek handlowy. Nie minął tydzień, a Czarna Jutrzenka, tak bowiem przechrzcili swoją jednostkę, wyruszyła walczyć za Avalon. Berek nie chronił jednak wybrzeża – beczelnie uderzył na floty Castille i Montaigne. I choć niektórzy twierdzą, że sukces osiągnął dzięki brawurze, a nie strategii, nie można zaprzeczyć że poważnie załaził za skórę wrogom królowej.

Wygląd: Berek jest człowiekiem niewielkiej postury, o sięgających ramion blond włosach i błękitnych oczach, których spojrzenie bywa to ujmujące, to groźne. Choć Avalonskie damy zwą go zwykle rozpustnikiem i hulaką, reputację tę zaskarbił mu wyłącznie łajdacki uśmieszek.

Dążenia: Cele Berek są jasne: póki zdoła, będzie napełniał skatufy Królowej castilliańskim i montenskim złotem.

Odgrywanie Berek: Reputacja „odważnego głupca”, którą Berek się cieszy, wcale nie jest tak mocno przesadzona. Jest przecież arystokratą, a nie marynara.



rzem. Ale to właśnie słaba znajomość realiów życia na morzu pozwala mu wpadać na pomysły, których wróg nie jest w stanie przewidzieć. Uwielbia wciągnąć pewien swego okręt nieprzyjaciela w zasadzkę, zdobyć go, a potem wpłynąć nim do wrogiego portu – zatrudniając w charakterze pilotów castilliańskich emigrantów potrafi znakomicie udawać swego przeciwnika. Mało tego – Berek najął nawet vestenmannavnjarskiego czarownika, by razić wrogów Avalonu magią runów.

Reis

„Załatam sobie płaszcz twoją skórą.”

Żaden z piratów sześciu mórz nie budzi w sercach żeglarzy takiej trwogi, jak człowiek zwany „Reis”. Widząc jego krwawą banderę, napadnięci wiedzą, że przyjdzie im zwyciężyć lub zginąć – zdarzyło się nawet, że załoga sama opuściła okręt, by unieść życie przed nieznającym litości kapitanem.

Wygląd: Reis jest olbrzymim, prawie dwumetrowym mężczyzną o dzikim, rządym krwi spojrzeniu, haczy-

kowatym nosie i gęstej, czarnej brodzie. Najbardziej jednak rzuca się w oczy jego broń – owiany legendą, ogromny, starożytny sierp. Dwaj żeglarze twierdzą, że widzieli, jak Reis rozcina nim zakutego w zbroję człowieka, jakby ten był z papieru.

Dążenia: Jedyne, co interesuje Reisa, to pieniądze. Ktoś płaci mu, i to płaci dobrze, za łupienie syrneczych artefaktów. Chciwość już dawno temu zabiła w nim wszelkie skrupuły.

Odgrywanie Reisa: Reis jest krwawym, bezlitosnym potworem, któremu sumienie amputowano już w dzieciństwie. Ten psychopata o czarnym sercu morduje więc każdego, kto wejdzie mu w drogę.

Żadnych błagań.

Żadnych targów.

Żadnej litości.





Chajred-din

Chajred-din jest Tiurkiem, przed którym drżą mieszkańcy Avalonu i Vendelu. Jego żądza krwi dorównuje wyłącznie oddaniu naukom Drugiego Proroka i nie raz widziano, jak po długiej i okrutnej bitwie padał na kolana i dziękował Stwórcy. Często atakuje leżące na wybrzeżu wioski, paląc je do gołej ziemi, a mieszkańców biorąc w jasyr i wywożąc na Wschód.

Wygląd: Choć opowieści uczyniły z Chajred-dina giganta, w rzeczywistości jest nie tyle wysoki, co szeroki w barach – wydaje się cały składać z mięśni. Łysa czaszka, tatuaże na twarzy i ruda broda przydają jego rysom egzotyki.

Dążenia: Wygląda na to, że Chajred-din najeżdża wybrzeża tylko po to, by chwycić niewolników. Rzadko atakuje statki i trzyma się zwykle blisko brzegu, po zmroku napadając na watykańskie osady.

Odgrywanie Chajred-dina: Chajred-din nie mówi w żadnym języku Zachodu – nawet po theańsku. Pomi-

mo ogromnych rozmiarów jest szybki jak kot i porusza się z gracją zawodowego zabójcy.

Yngvild Olafsdottir

„Niech morze pochłonie twoją brudną mamę, a demony pożrą twą duszę! Módl się, by przodkowie zlitowali się nad tobą bardziej, niż ja.”

Dwadzieścia dwa lata temu Olaf Arninbjorn został dumnym ojcem. Niestety, zmarł, gdy córeczka miała ledwie pięć lat i od tej pory dziewczynka wychowywała się w rodzinie skromnego rybaka. Gdy okazała po temu talent, nauczono ją posługiwać się odziedziczoną po przodkach magią runów. Potem przyszli Vendele i spalili jej wioskę, by na jej miejscu wzniesić port przeładunkowy. Wtedy Yngvild zajęła się piractwem, a jej okręt, Revensj, zatopił już siedem zmierzających do portu statków Ligi. Nic dziwnego, że dla Vendelów stała się wrogiem numer jeden.

Wygląd: Yngvild opisuje się najczęściej jako ogromna, umięśniona wojowniczkę – stąd zaskoczenie, gdy oka-





zuje się, że mierzy nieco ponad metr pięćdziesiąt, jest szczupła i drobna.

Dążenia: Najbardziej na świecie Yngvild chce krzywdzić Vendelów. Nie drażnić ich, nie mieszać im szyków – ale właśnie krzywdzić.

Odgrywanie Yngvild: Sama Yngvild nie jest wojowniczką, lecz członkowie jej załogi bez wątpienia potrafią robić toporem. Dlatego o ile pani kapitan jest ich duchowym przewodnikiem, w bitwie polegają wyłącznie na własnej sile, zręczności i szczęściu. Yngvild jest sercem swojej drużyny i każdy jej członek bronić jej będzie do ostatniej kropli krwi. Przemawia zwykle łagodnie, gdy ją jednak rozżłościć, jej ciche słowa ociekać zaczynają jadem.

Kościół Watykański

„To jest prawda, co daje się ogarnąć rozumem.”

Kościół Watykański sprawił więcej dobra, niż którakolwiek inna siła Thei – to jego, w gruncie rzeczy, zasługą jest obecne zaawansowanie technologiczne, znajomość praw przyrody, stan badań naukowych i rozwój literatury pięknej oraz filozofii.

Niestety, wielu ludzi oskarża również Kościół on najgorsze zbrodnie w dziejach ludzkości. Potępiając go jednak, zdają się nie zauważać, że za ponure te czyny odpowiada nie tyle organizacja, co garstka hierarchów, którzy nadużywali swej pozycji i władzy. Przecież Kościół prowadzi noclegownie, leczy chorych i karmi głodujących, wskazuje drogę zagubionym i bezustannie pracuje nad rozwiązaniem zagadki, danej nam przez Theusa.

Niniejsza sekcja przybliży ci organizację i filozofię Kościoła.



Inkwizycja

W pierwszej chwili trudno zrozumieć, skąd w pozytywnym przecież Kościele wzięła się ponura siła, jaką jest Inkwizycja. Pamiętaj jednak, że bardzo niewielu łotrów ma świadomość własnej nikczemności i kardynał Verdugo nie jest w tym względzie wyjątkiem.

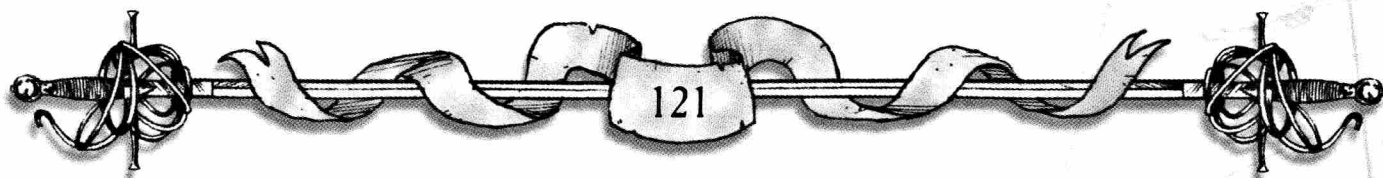
Inkwizycja jest najprawdopodobniej najbardziej niebezpieczną siłą współczesnej Thei – składa się z pijanych poczuciem władzy fanatyków, którzy, odpowiadając wyłącznie przed Stwórcą i historią, penetrują Kościół od wewnątrz. Oni sami widzą jednak rzeczy zupełnie inaczej i uważają, że ich poczynania to jedyny sposób zbawienia świata. Fanatyzm zawsze oślepia, a współczesna Inkwizycja tak bardzo skupia się na ratowaniu dusz, że przestała zauważać, jak bardzo niebezpieczną się stała.

Przeciętny inkwizytor wcale nie sądzi, że nadużywa władzy. Widzi za to znieprawienie współczesnego świata, który niszczy ludzkie życia, gubi dobre dusze i umacnia potęgę Legionu. Znieprawienie, które pochłonęło władcę Montaigne, obaliło słuszną religię w Avalonie i obróciło Eisen w perzynę. I to właśnie z powodu tak straszliwych zniszczeń Inkwizytor sięga po drastyczne środki – musi przecież posłużyć się każdym sposobem, by ocalić jak najwięcej dusz od Legionu. Jeśli musi w tym celu zabić kogoś w środku nocy, nie zawaha się. Jeżeli trzeba do tego nadużyć władzy i zacząć manipulować Kościołem, by pchnąć go na właściwą drogę, podejmie się tego bez zmrużenia oka. Bo wie, że alternatywa jest daleko gorsza.

W takim świetle wszystkie zbrodnie Inkwizycji stają się zrozumiałe, a nawet usprawiedliwione. Po prostu, dąży ona do wzniesłego celu wszystkimi dostępnymi środkami. A MG powinien o tym pamiętać, nim gracze spotkają na wpół oszalałych Inkwizytorów.

Wielkie pytania

Kościół istnieje, by rozwiewać wątpliwości wiernych. Poniżej znajduje się lista pytań oraz odpowiedzi zgodnych z oficjalną nauką Kościoła Watykańskiego.





Czym jest grzech?

Grzech jest słabością charakteru, która każe człowiekowi działać poniżej możliwości, które dał mu Theus. Ludzie wciąż stają przed wyborem – mogą postąpić szlachetnie, choć nieprzyjemnie lub nikczemnie i wygodnie. Gdy ktoś decyduje się na łatwiejszą drogę, popełnia wykroczenie wobec własnego poczucia przyzwoitości, a tym samym grzeszy.

Stwórca dał nam możliwość rozróżniania dobrego i złego. Zawsze, gdy czujemy, iż powinniśmy postępować w sposób słuszny, czujemy, że prowadzi nas ręka Theusa. Kiedy grzeszymy i w piersi czujemy ucisk sumienia, również dotyka nas Jego dłoń. Gdy ulegamy pokusom, nie postępujemy zgodnie z wewnętrznym poczuciem dobra, i grzeszymy. A kiedy ignorujemy delikatny głos Stwórcy, który brzmi w naszej duszy, ten może osłabnąć, aż zupełnie zniknie. Dlatego właśnie Kościół nakazuje pokutować za grzechy – by grzesznik znów usłyszał głos Theusa i wyrwał się z przymusu postępowania w sposób niewłaściwy.

Jakkolwiek straszny nie byłby grzech, musimy pamiętać, że Theus stworzył świat ułomnym, byśmy nauczyli się największej ze wszystkich cnót – cnoty przebaczenia. Zawsze trzeba mieć w pamięci to, że wszyscy wystawieni jesteśmy na pokuszenie i – niekiedy przypadkowo, przez własną lekkomyślność – popełniamy czyny niegodne. Stąd musimy wyraźnie piętnować grzech, lecz miłosiernie go osądzać.

Dlaczego czarnoksiężstwo jest grzechem?

Ponieważ nie dał go nam Stwórca, lecz jego nieprzyjaciół, Legion. Wszyscy, którzy umrą w grzechu Czarnoksiężstwa pochłonięci zostaną przez Otchłań, w której śpi Legion, a każda dusza, która do niego trafia przybliży o jeden dzień chwilę, gdy obudzi się i pochłonie świat.

Jak można oczyścić duszę, gdy popełniło się grzech?

Pierwszy Prorok uczy, że stworzony przez Theusa świat jest zagadką, którą należy zrozumieć, dostąpić iluminacji i spodobać się Stwórcy. Gdy utracimy czystość i popełnimy grzech, zawsze mamy szansę nauczyć się cze-

goś na własnych błędach. Jeśli wynikiem porażki jest zrozumienie, przybliży nas ona do Theusa.

Jeśli czyjaś duszę zanieczyścił grzech, powinien on zwrócić się po radę do Kościoła. Kapłanów uczy się, jak wspierać osoby, które utraciły łaskę Stwórcy i w jaki sposób sprowadzać je z powrotem na ścieżkę prawości. Grzesznik powinien pomówić z księdzem, przemyśleć swoje postępowanie i odbyć zadaną pokutę.

Jaki jest nasz Stwórca?

Theus jest sprawiedliwy, otwarty i szlachetny, choć nie w sposób, którego oczekujemy od ludzi. Musimy bowiem pamiętać, że nie jest człowiekiem i że bardzo trudno jest nam go zrozumieć – choć nie jest to całkiem niemożliwe. Nie jest ani surowy, ani łagodny, zawsze wymagający, ale nie pragnie nas karać, a jedynie uczyć.

Theus rzadko działa bezpośrednio w naszym świecie i jest raczej wynikiem dodania do siebie Terry i wszystkiego, co ją otacza. Nie posiada płci w naszym tego słowa rozumieniu, choć i mężczyźni, i kobiety stworzeni są na jego podobieństwo.

Theus jest Przyczyną i Skutkiem, jest Wszechrzeczą. Jest całym Dzielom Stworzenia.

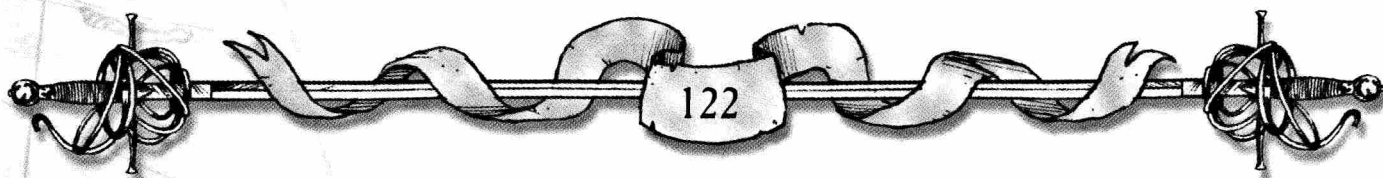
Czy człowiek może zbliżyć się do Stwórcy

Tak – dysponujesz wszystkim, czego w tym celu potrzeba.

Prorok powiedział: „Twarz Stwórcy ujrzysz w jego dziele.”. Innymi słowy, Theus dał nam świat, byśmy go obserwowali i uczyli się. Otaczająca nas przyroda jest lekcją Stwórcy, a na każdej łące, polu i w każdym lesie jest coś, co warto poznać. Jeśli nauczymy się, czym jest świat, poznamy myśli i mądrość Theusa. Świat jest bowiem tworem doskonałym i badając go obcujemy z boskością.

Czemu Theus stworzył świat niedoskonałym?

Świat nie jest niedoskonały – jeśli takim wydaje się być, to dlatego, że nie roszyfrowaliśmy dostatecznie Wiecznej Zagadki – Dzielom Stworzenia. Za każdym





razem, gdy nie wiemy, co począć i zastanawiamy się nad swoim miejscem w świecie lub dlaczego poddawani jesteśmy próbom, wystarczy, że się na świat obejrzymy. „Życie to podróż.” powiedział Pierwszy Prorok i w myśl tych słów musimy uważać każdy dzień za maleńki etap wielkiej wędrówki. Im dalej bowiem zawędrujemy na ścieżce, którą wyznaczył nam Stwórca, tym lepiej zrozumiemy świat i bardziej zbliżymy się do Theusa.

Skąd na świecie zło?

Na świecie nie istnieje zło, a jedynie grzech – to pierwsza nauka Proroka. Nie istnieje zło jako takie – choć niekiedy może wydawać się inaczej. Bo gdy jastrząb zabija królika, by nakarmić swoje pisklęta, czy czyni zło? Gdy matka zabija, by chronić dzieci, czy czyni zło? Świat jest takim, jakim go Theus stworzył, a „zło” rodzi się, gdy człowiek próbuje oceniać Jego dzieła.

Dlaczego świat nie jest sprawiedliwy?

Drugi Prorok mówi: „Tylko człowiek zdolny jest postępować niesprawiedliwie. Jednocześnie jest jedyną istotą zdolną czynić sprawiedliwość.”. U początku czasów Stwórca dał każdej z istot dar. Czowieka obdarował wówczas wolną wolą, która nie tylko wiedzie go do upadku, ale pozwala wznieść się na wyżyny, których nie spodziewał się osiągnąć.

Czemu Theus stworzył głód i choroby?

I głód, i zaraza są elementami Stworzenia. Głód jest wynikiem obżarstwa, a zatem wpływem, jaki człowiek ma na świat. Zarazy wybuchają skutkiem nadmiernego przyrostu ludzi, który z kolei bierze się z grzechu rozpusty. Są więc lekcja od Stwórcy:

Ceną obżarstwa jest głód, lubieżności zaś – choroby. Tak oto człowiek sam sprowadza na siebie karę.

Dlaczego dobrych ludzi spotka zło?

Jak dowiedziono wyżej, konsekwencje grzechu nie zawsze obejmują wyłącznie grzesznika i czasem dotyczą również jego bliskich, a nawet osoby nijak z nim nie związane. I choć to przykre, nie jest winą Theusa, lecz samego grzesznika.

Gdy dotykają nas konsekwencje czyjegoś grzechu, jest naszą powinnością wskazać niegodziwcowi ścieżkę prawdy lub, gdy trwa w uporze, zniszczyć go. To szansa dana nam od Stwórcy, byśmy mogli mu służyć. Dlatego właśnie Theus daje nam bohaterów.

Pamiętaj przy tym, że ból, nawet najsilniejszy, zawsze mija, jest więc mało ważny w obliczu naszego wiekuistego zadania. Niech cię nie zwiedzie iluzja bólu. Nie możemy dać się zwieść fałszywym nauczycielom, heretykom oraz wodzącym na pokuszenie i popaść grzech, bo skazemy innych na ten sam los, którego padliśmy ofiarą.

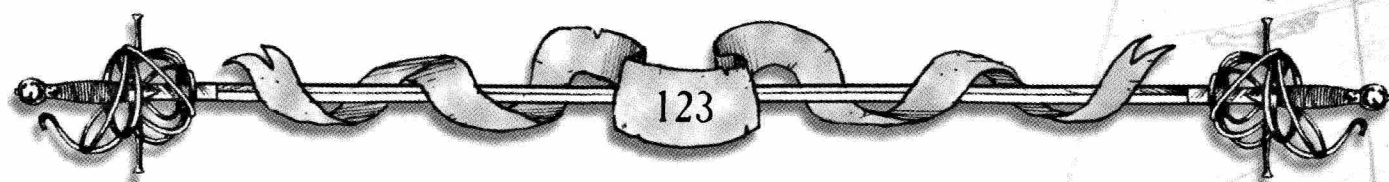
Co się dzieje po śmierci?

Wszystko, co żyje, posiada nieśmiertelną duszę. Gdy ciało umiera, dusza unosi się z niego i trafia do miejsca zwanego *Elaethorum*, gdzie zapada w sen, oczekując dnia końca świata. Jeśli jednak skazona jest grzechem czarnoksiężstwa, trafia do Otchłani, gdzie czyha Nieprzyjaciel, który pragnie stracić Stwórcę z tronu i odebrać mu to, co stworzył. By tego dokonać, Legion wciąż powiększa się o dusze grzesznych śmiertelników.

Grzech zanieczyszcza i znieprawia duszę, odsuwając ją od światła Stwórcy. Gdy grzesznik umiera, stracony zostaje w Otchłani, gdzie pochłania go Legion, z każdą duszą rosnąc w siłę na wojnę ze Stwórcą i jego Dziełem.

Każdy, kto umiera w grzechu, przybliży więc o jeden dzień przebudzenie Legionu. Pierwszy Prorok poucza: „Nadejdzie dzień, gdy Nieprzyjaciel nie będzie musiał czekać, a nadejdzie on wkrótce. Biada więc ludziom, bo gdy Śpiący się Zbudzi, wszystko, co Stworzone, przepadnie.”. Zdanie to niepokoi wielu uczonych Kościoła, sugeruje bowiem, że gdy wystarczająca ilość grzeszników trafi do Otchłani, Legion powstanie, nim zbudzą się dusze śpiące w *Elaethorum*.

A Trzeci Prorok mówi przecież: „A gdy się dusze z *Elaethorum* zbudzą, rozlegnie się wielka pieśń i sięgną po broń niezwykłą i wydadzą wojnę wszystkim, którzy





utracili Łaskę.”. Zdaniem uczonych, jest to zapowiedź strasliwej katastrofy, która czeka kiedyś ludzkość. Ustalili ponadto, że katastrofa ta nastąpi wraz z pojawieniem się Czwartego Proroka, Proroka Zagłady. Nie wiadomo jednak, kiedy nadejdzie.

Czy mamy wolną wolę, czy też wszystko dzieje się według planu Theusa?

By odpowiedzieć na to pytanie musimy najpierw uświadomić sobie, że istnieje różnica pomiędzy znajomością dokładnego przebiegu przyszłości a wiedzą, że coś się prędzej czy później zdarzy. Pisma Proroków i zsyłane na świętych wizje to tylko obrazy przyszłości, które poznać można dzięki pośrednictwu wszechwiedzącego Theusa, a nie dowód na to, że nasze losy zostały z góry ustalone. Jest bowiem dokładnie odwrotnie.

Theus dał nam wolną wolę i sprawia, że wszyscy rodzimy się bez grzechu i choć mamy swoją rolę do odegrania, nie narzuca nam się żadnej ścieżki. Wiekuista Łaska Stwórcy pozwala nam czynić to, co pragniemy.

Nasze wysiłki niweczy jednak bezustannie Legion i jego sługi, równie potężne, jak wysłannicy Stwórcy, lecz postępujące zgoła inaczej. Tak one, jak ich władcy, pochodzą z królestwa, gdzie obowiązują inne prawa natury. I choć są one zupełnie bezużyteczne przeciwko Stwórcy, mogą oddziaływać na nas.

To samo powiedzieć można o aniołach Theusa. Posiadają moce, które potrafią wpływać na nas, nie mogą ich jednak wykorzystać przeciwko wysłannikom Legionu. Te dwa rodzaje istot są na razie za bardzo sobie obce. Walka między nimi trwa jednak każdego dnia, w każdym miejscu świata – zarówno aniołowie, jak demony subtelnie na nas wpływają, i tak będzie aż do nadejścia Czwartego Proroka, kiedy to zetrą się po raz pierwszy i ostatni.

Czym są cuda i jak się dokonują?

Możność sprawiania cudów to błogosławieństwo zarezerwowane dla tych, którzy w znacznym stopniu zrozumieli Wieczną Zagadkę. Ścieżka, która do niej prowadzi, jest inna dla każdego i niewielu z nas zdoła przebyć ją w ciągu całego życia. Pierwszy Prorok uczy

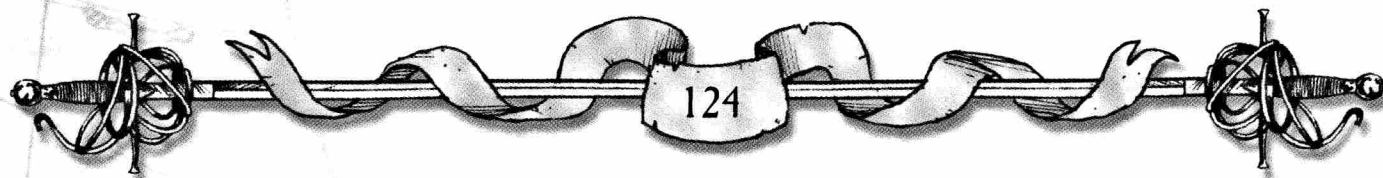
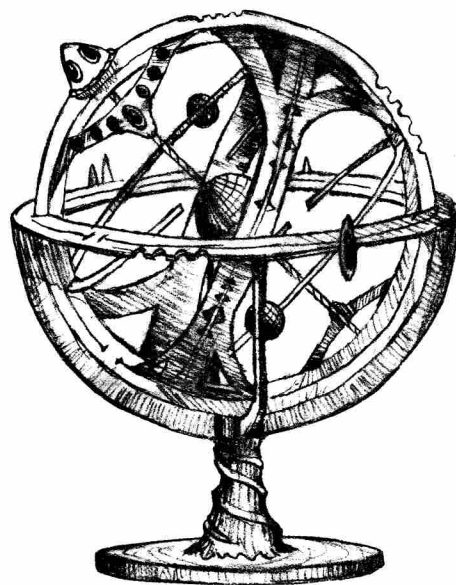
jednak: „Każdy, kogo miłość dla Theusa jest dość żarliwa, otrzyma jego błogosławieństwo.”.

Ci, którzy prawdziwie przyczynili się do zrozumienia Zagadki Stworzenia i pojęli swoją w niej rolę to Prorocy i garstka wiernych, w tym Świadkowie, którzy spisywali ich słowa.

Czy istnieją aniołowie i demony?

Trzeci Prorok mówi: „I w tej chwili otaczają nasz wysłannicy Stwórcy, niewidoczni dla naszych oczu i zbrojni w oręż, którego nie śmielibyśmy pojąć.”. Aniołowie to wysłannicy Stwórcy, którzy pomagają mu naprawić i od nowa ukształtować zniszczone fragmenty Dzieła Stworzenia.

Demony to agenci Nieprzyjaciela, którzy przybywają na świat tak w postaci cielesnej, jak duchowej i szukają słabych na duszy, by skłonić ich do grzechu. Oprócz im się mogą tylko ludzie silnej wiary, którzy posiadają Łaskę Stwórcy; osoby o słabej woli lub pozbawione tejże Łaski narażone są na ich podszepty.



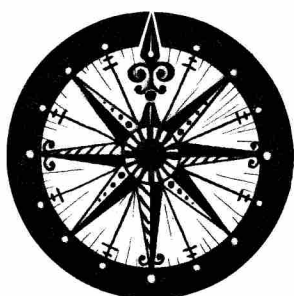


Tajne Stowarzyszenia

Od zarania dziejów najpotężniejszą siłą, napędzającą ludzkość, była wiara. Miliony ludzi ginęły w wojnach religijnych, które rozbiły na dwoje tak narody, jak rodziny. Po Wojnie o Krzyż religijny zapal ostrygł nie-co, zastąpiony nowym zupełnie ogniem – nacjonalizmu.

Potajemne stowarzyszenia to stosunkowo nowy aktor na scenie politycznej Thei, a sama koncepcja organizacji opartej o wspólne poglądy filozoficzne, a nie religię czy narodowość, jest rzeczą kompletnie do tej pory niesłychaną.

Poniżej opisano najpotężniejsze i najbardziej wpływowe Tajne Stowarzyszenia Thei. Jednego z nich nie znajdziesz w „Przewodniku Gracza”. Pominęliśmy je celowo. Nadto, dowiesz się nieco więcej o tym, jak organizacje te wyglądają od wewnątrz – radzimy, by ujawnić te informacje wyłącznie graczom, którzy do Stowarzyszenia przystąpią.



Emblemat Towarzystwa Odkrywców

Towarzystwo Odkrywców

Towarzystwo Odkrywców od samego początku zajmowało się badaniem prawdziwej historii Thei. Wierni temu *credo*, penetrują ruiny starożytnej cywilizacji Syrnów, zbierając i katalogując skrzętnie wszystkie odkryte w nich znaleziska. Mają nadzieję dowiedzieć się w ten sposób czegoś o roli człowieka w wielkim cyklu dziejów.

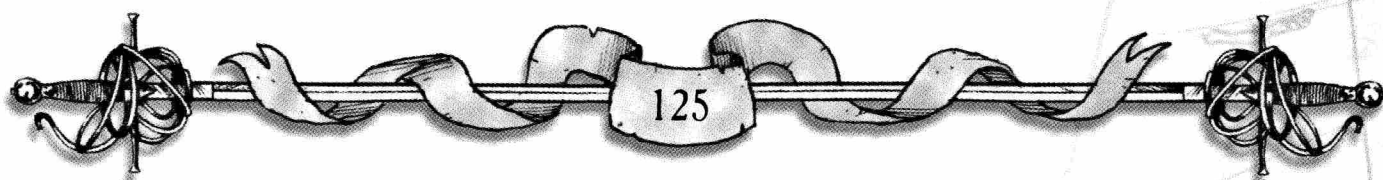
Członkowie Towarzystwa mierzą się nie tylko z niebezpieczeństwami, którymi najeżone są ruiny – bezustannie ścigają się też z najmowanymi przez szlachtę „kopaczami”, pozbawionymi skrupułów indywiduami, dla których pozostałości pradawnej cywilizacji są jak ogromna skrzynia skarbów, których właściciel gdzieś się zawieruszył.

Archeolodzy znakomicie zdają sobie sprawę, jak bardzo niebezpieczne poszukiwania prowadzą, stąd bardzo rzadko podejmują samotne wyprawy. Drużyna Towarzystwa składa się zwykle z nie mniej, niż trzech osób, a w jej skład wchodzi zawsze Uczony, czyli ktoś, kto pół życia spędza, grzebiąc w księgach i zwojach oraz analizując pozostałości po Syrnach, Badacz Terenowy, który zna podstawowe zasady pracy naukowej, potrafi też poruszać się po niebezpiecznym terenie wykopalisk, oraz Obrońca, wojownik wyszkolony nie tylko w tradycyjnych metodach walki, lecz i zdolny posłużyć się tym, co akurat ma pod ręką. Nie można nawet podejrzewać, jakie zagrożenia kryją te akurat ruiny, więc Obrońca musi przedsięwziąć wszystkie środki, które mogą okazać się niezbędne dla bezpieczeństwa wyprawy.

Choć Towarzystwo Odkrywców słynie w całej Thei z bezwzględnego oddania nauce, charakteryzuje je jedna jeszcze cecha. Uczonym wystarcza określona ilość egzemplarzy danego artefaktu – nadwyżką dysponują wysoko postawieni członkowie organizacji, dzięki czemu Towarzystwo korzystać może podczas swych ekspedycji z jedynej w swoim rodzaju zaplecza, jakim poszczycić się nie może nikt inny.

Niewidzialne Collegium

Powstanie Niewidzialnego Collegium było nieuniknioną reakcją na poczynania Inkwizycji. Uczni, którzy poświęcili się bez reszty poszukiwaniu Prawdy Ostatecznej nie zawieszają nagle badań na kolku, z powodu widzimisię jakiegoś kardynała. Tym jednak, którzy otwarcie sprzeciwili się Verdugo, przyszło oddać życie za swoje poglądy, a ci, którzy mu się podporządkowali, uniknęli wprawdzie jego gniewu, lecz kosztem zaprzepaszczenia pracy całego życia. Część uczonych kontynuowała jednak swoje





dział potajemnie – i to oni właśnie sformowali Niewidzialne Collegium.

Organizacja nie ma wielu tajemnic – wyjawszy sekret tożsamości jej członków. Za jedyny cel stawia sobie dalszą pracę naukową i ocalenie zgromadzonej dotychczas wiedzy od inkwizycyjnych stosów. Niemal wszyscy przynależący do niej uczeni to Watycyńscy, Obiekcjoniści mogą bowiem pracować otwarcie, i nie muszą lękać się zbirów Verdugo, którzy nie mają przecież nad nimi żadnej władzy. Ba, wielu najważniejszych sojuszników Collegium to obiekcjonistyczni badacze, którzy umieli przedłożyć solidarność ludzi nauki nad różnice teologiczne.



Emblemat Niewidzialnego Collegium

Zakon Rycerzy Krzyża i Róży

Zakon Rycerzy Krzyża i Róży to znakomite narzędzie w rękach Mistrza Gry, który nie ma pomysłu na to, jak zawiązać drużynę. Choć Rycerze wadzą się czasem i sprzeczą, jednocy ich wspólny cel i gdy zachodzi potrzeba, by naprawić krzywdy, ramię w ramię wystąpią przeciwko Łotrom.

Do Zakonu wstąpić można bez trudu – jest jedyną może organizacją, w której pospólstwo i arystokracja mają jednakową szansę zabłysnąć. Wystarczy ofiarować organizacji pewną sumę, złożyć stosowne przyrzeczenie – i już wolno ci obnosić się z symbolem Krzyża i Róży. O ile wielkość opłaty różni się zależnie od możliwości przyjmowanego, przyrzeczenie zawsze brzmi tak samo. Ry-

cerz zobowiązuje się z dumą nosić godło Zakonu i starać się przynieść mu chwałę, być posłusznym poleceniom przełożonych i chronić wszystkich, którzy również noszą znak Krzyża i Róży. I tu właśnie rzecz robi się ciekawa.

Wielu arystokratów i zamożnych mieszczan wstępuje do Zakonu po to tylko, by zapewnić sobie bezpieczeństwo. Wiedzą, że Rycerze mają obowiązek bronić każdego, kto nosi ich godło, kupują więc sobie ochronę ze strony najbardziej prestiżowego klubu poszukiwaczy przygód całej Thei.

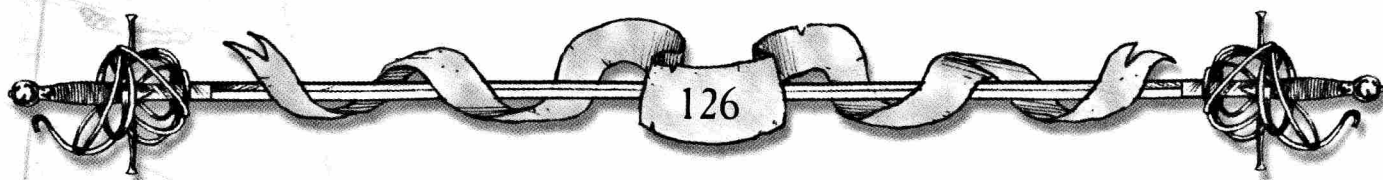
Z drugiej jednak strony, i zwykli Rycerze zyskują pewność, iż w razie kłopotów będą mogli schronić się w domach najbogatszych i najpotężniejszych Thean. Pogwałcenie zasady gościnności jest poważnym naruszeniem reguły Zakonu i może skończyć się wykluczeniem Rycerza (lub patrona) z jego szeregów.



Emblemat Rycerzy Krzyża i Róży

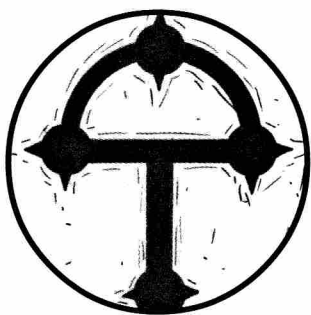
Die Kreuzritter

Kreuzritterzy, czyli Krzyżownicy, byli eiseńskim zakonem rycerskim, który wiernie słuchał poleceń Hierofanty, budował szpitale, opiekował się ubogimi i walczył w czasie Krucjat. Niestety, chciwy Imperator postanowił zagarnąć majątki zakonne i wymógł na Hierofancie, który tańczył podówczas, jak mu władca Eisen zagrał, wyklęcie Krzyżowników. Najwyższy Kapłan posłusznie ogłosił ekskomunikę, w sekrecie jednak przestrzegł zawczasu rycerzy i gdy siły Imperatora stanęły pod siedzibą Zakonu, broniła jej zaledwie garstka Kreuzritterów. Reszta umknęła w tajemnicy





do Castille, by tam potajemnie kontynuować swą służbę Hierofancie. Dlatego cały świat wierzy, że Kreuzritterów zniszczono w roku 1411, w rzeczywistości jednak przetrwali i stanowią dziś osobistą gwardię głowy Kościoła.



Emblemat Kreuzritterów

Z czasem krzyżownicy zmienili się w organizację niezmierne elitarną i wyjątkowo tajną, która nowych członków rekrutuje już to spośród dzieci rycerzy, już wśród absolwentów eisenńskiej Akademii Kippe. W obu przypadkach nowo przyjęty sfingować musi własną śmierć i bez reszty poświęcić się nowym obowiązkom. Od tej pory ochrania dostojników, przenosi tajne wiadomości, a czasem nawet skrytobójczo morduje – wszystko to na osobiste polecenie Hierofanty.

Dziś jednak Kościół pozbawiony jest głowy, a Kreuzritterzy nie odpowiadają przed nikim. O ile jednak znajdująca się w tej samej sytuacji Inkwizycja zaczęła poważnie nadużywać władzy, Zakon Krzyżowników, na czele którego stoi przemiły staruszek nazwiskiem Gunther Schmidl, stara się wspierać nieco łagodniejsze oblicze Kościoła. Potajemnie finansuje budowę uczelni, dziesiątków szpitali i tysięcy przytulisk, w których wypocząć mogą strudzeni wędrowcy z całej Thei. Nadto stara się wykorzystywać swój potencjał bojowy, by wspierać osoby, które – zdaniem Kreuzritterów – przykładnie wypełniają zalecenia Kościoła. Wsparcie i opieka ze strony Krzyżowników może więc być jednym z efektów działania zalety Wiara, jeśli tylko sobie tego życzysz.

Członków Zakonu informuje się o zadaniu, które mają wypełnić, wyposaża w niewielką sumkę i pozwala dzia-

łać w sposób, który uznają za stosowny – i taki właśnie układ zupełnie rycerzom odpowiada. Kreuzritter powinien być całkowicie samowystarczalny i zawsze postępować honorowo, choć jeśli sytuacja jest wyjątkowo ciężka, może zawsze poprosić o wsparcie innych Krzyżowników.

Los Vagos

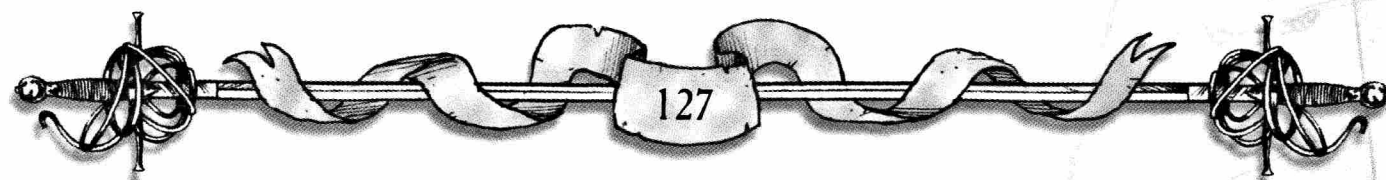
Oto el Vago, Wagabunda, zamaskowany mściciel, który wylania się spośród cieni i przemierza miasto, skacząc z dachu na dach. Otoczony powszechną miłością ludu i przeklinany przez arystokratów, dąży do jednego tylko celu: za wszelką cenę chronić pragnie Dobrego Króla Sandovala przez każdym, kto czyha na jego życie lub koronę.

Najważniejsza rzecz, którą wiedzieć musisz o el Vago, to że nie działa on sam – otaczają go wierni i godni zaufania ludzie, którzy wspierają Wagabundę podczas jego śmiałych eskapad. To właśnie dzięki ich poświęceniu zamaskowany bohater udaremnił już trzy zamachy na młodego króla i to właśnie oni starają się dociec, kto stoi za próbą wyeliminowania monarchii.

Los Vagos pomagają Wagabundzie na wszelkie możliwe sposoby – czasem nawet przebijają się w jego kostium. Już dwóch z nich oddało życie za sprawę, pozostali nie mają jednak czasu na żale. Bezustannie muszą uprzedzać działania tajemniczego spisku, godzącego w Dobrego Króla.

Fakt, że el Vago pojawia się znikąd i zdaje rozplýwać w powietrzu przyprowadził wielu ludzi do przekonania, że jest on montenskim Czarnoksiężnikiem. A jeśli pozbawiony jest mocy magicznych, i tak pozostaje fenomenalnym szermierzem i doskonałym taktykiem, który jakimś cudem wymyka się z każdej zastawionej na niego pułapki.

Jeśli Bohaterom dane będzie kiedykolwiek spotkać Wagabundę, na pewno nie stanie się to przez przypadek, zamaskowany bohater nigdy nie ujawnia się bowiem wobec osób, którym nie ufa całkowicie. Los





Emblemat Los Vagos

Vagos liczą dziś dwadzieścia dwie osoby, lecz tylko trzy z nich znają prawdziwą tożsamość swego przywódcy. Organizacja bacznie obserwuje osoby, które dowiodły swej lojalności wobec Castille, kontaktuje się jednak z nimi dopiero po wielu miesiącach, przez szeregowego członka i to wyłącznie, by powiadomić je, iż el Vago ma je na oku. Od tej pory trwa kilkumiesięczna próba lojalności, po zakończeniu której Wagabunda decyduje, czy powierzyć obserwowanym głębsze sekrety i ważniejsze zadania. A gdy Liga zyska całkowitą pewność, że kandydat jest osobą najwyższej próby, może on zacząć brać udział w przedsięwzięciach, w których uczestniczy również el Vago.

Tożsamość el Vago ujawnimy z czasem – póki co, pozostaje wam zgadywać.

Rilasciare

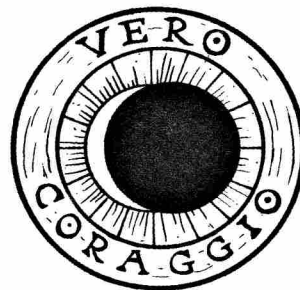
Rilasciare to ruch bardzo istotny – od nich bowiem zaczyna się theański egalitaryzm. Od zarania dziejów ludzkość podzielona jest na dwa rodzaje: tych, którzy posiadają dar Czarnoksięstwa i osoby go pozbawione. A że Czarnoksiężnicy posiadają, z definicji, większe możliwości, niż zwykli ludkowie, w Thei nigdy nie zrodziło się przekonanie o równości wszystkich istot ludzkich. Czarnoksiężnik jest lepszy, niż osoba wyzuta z magii, urodził się bowiem, posiadając dar, którego innym odmówiono. Takie przekonanie panowało od zarania dziejów i pewne nie zmieni się nigdy... chyba, że Rilasciare odniosą sukces.

Wolnomyśliciele mają bardzo szczególne poglądy na temat kondycji ludzkiej. Większość Thean jest zgodna, że przed wiekami Senatorowie Starej Republiki zawarli pakt, w myśl którego otrzymali od Kolekcjonerów czarnoksięstwo. Skoro jednak nazywamy ich Kolekcjonerami, znaczy, że najpewniej coś zbierają, a więc musieli otrzymać to właśnie w zamian za Czarnoksięskie moce. Rozmaici Rilasciare głowią się, czym Senatorowie mogli zapłacić za magię. Zdaniem niektórych poświęcili wolną wolę. Inni uważają, że oddali im dusze. Najdalej idący myśliciele twierdzą, że niczego nie ofiarowali, zgodzili się jednak zarazić ludzkość chorobą – skazą Czarnoksięstwa.

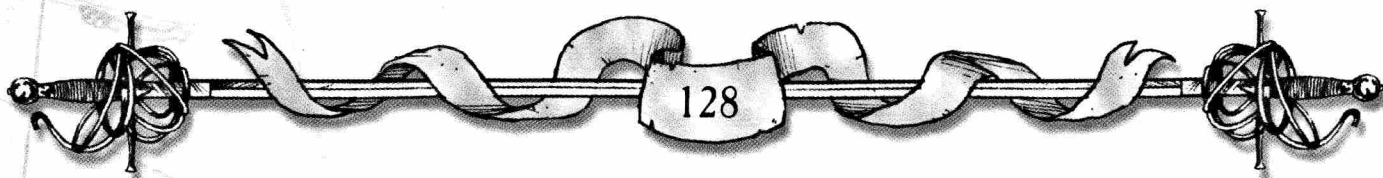
Obok Czarnoksięstwa Wolnomyśliciele mają jednego jeszcze – zdaniem niektórych znacznie ważniejszego – nieprzyjaciela. Nazywają go „Dominium”. Rilasciare uważają, że prawa stworzyli ludzie słabi, by chronić się przed obdarzonymi silniejszą wolą. Innymi słowy, urzędy wymyślili ci, którzy pozbawieni byli naturalnych zdolności przywódczych, a władza to maska, która daje słabym możliwość kontrolowania silniejszych, a nie przywilej urodzenia czy cecha osobowości.

Celem Wolnomyślicieli jest więc wyswobodzenie ludzkości z okowów kłamstwa i udowodnienie jej, że człowiek władać może jedynie samym sobą. Stwórca dał bowiem każdemu możliwość odróżniania dobra od zła, by prowadzić ludzkość ku oświeceniu. Dominium próbuje uciszyć głos Theusa i zastąpić go własnym.

O ile wszystkich Rilasciare łączy wspólna filozofia, dzielą ich dążenia i metody działania. Niektórzy sądzą, że przemoc jest językiem słabości i uciekają się wyłącznie do pokojowych rozwiązań. Inni wierzą, że z Dominium walczyć trzeba na wszystkie możliwe sposoby.



Emblemat Rilasciare





Córy Zofii

„Podręcznik Gracza” ma słuszość – Córy Zofii odkryły sekret nieśmiertelności, a raczej długowieczności. By ją osiągnąć, spożywać trzeba specjalny napój, do którego dostęp mają wyłącznie najważniejsze spośród Cór. Elik-sir odwraca proces starzenia i przedłuża życie, zapewniając przy tym młodość. Działa on jednak wyłącznie na kobiety – każdy mężczyzna, który go wypije, umiera.



Emblemat Cór Zofii

Córy oferują napój tylko osobom naprawdę godnym tego zaszczytu – kosztowała go zaledwie garstka ludzi. Zwierzchniczki organizacji zdają się mieć jakiś mierzony w stuleciach plan, który wymaga, by pewne kobiety zajmowały się pewnymi sprawami dłużej, niż trwa ludzkie życie. Do czego są potrzebne i czym zasłużyły sobie na ten zaszczyt? To jedna z najlepiej strzeżonych tajemnic związku.

Novus Ordum Mundi

Pamiętasz, jak mówiliśmy, że gracze nie wiedzą o jednym Tajnym Stowarzyszeniu? To właśnie ono. Klub, do którego nie przyjmuje się Bohaterów, organizacja przeznaczona wyłącznie dla Łotrów. Nie zająknęliśmy się o niej ani słowem w „Podręczniku Gracza” i jedyny sposób, by dowiedzieć się o jej istnieniu, to doczytać do tego miejsca.

Novus Ordum Mundi ma historię tak długą, że nie zdołamy jej tutaj zaprezentować – poznasz na razie

tylko kilka z jego tajemnic. Związek założyła grupa Senatorów Starej Republiki, chcąc zapewnić sobie i swoim potomkom panowanie nad światem niezależnie od tego, jak będzie się zmieniał. O istnieniu NOM dowiedziało się, jak na razie, raptem kilka osób i wszystkie one zginęły tragicznie, nim zdradziły jego sekret komukolwiek.

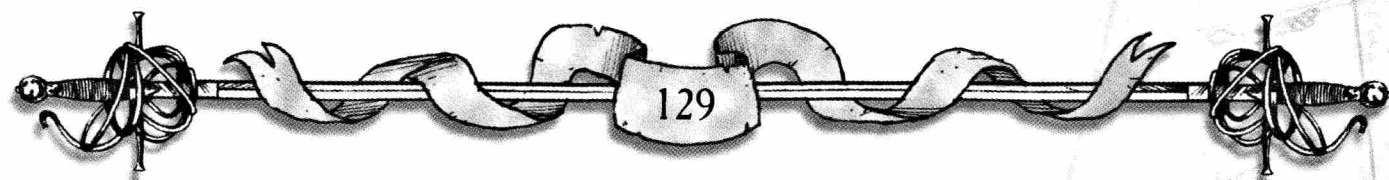
Przynależność do NOM to sprawa bardzo ekskluzywna – zawsze składa się on bowiem z trzynastu członków. Miejsca w stowarzyszeniu są dziedziczne, choć nie zawsze przekazuje się je członkom rodziny – niektórzy członkowie ustępują miejsca osobom, które godne są je zastąpić. NOM zatrudnia, oczywiście, wytrawnych zabójców, złodziei i bandytów celem realizacji konkretnych misji, nigdy się jednak przy tym nie zdradza. Thea nie ma pojęcia o istnieniu organizacji i tak właśnie ma pozostać.

A więc, jak działa NOM? Ano, tak:

Ktoś kradnie transport pomarańczy. Skoro ten nigdy nie dociera na miejsce, kupiec, który go zamówił, zaczyna mieć trudności finansowe. Niestety, w tym właśnie miesiącu musi opłacić składkę w gildii. Szczęśliwie, rychło trafia mu się szansa odrobienia strat – dowiaduje się o ładunku drewna, które przerzucić trzeba z Montaigne do Vodacce. Podejmuje się tego i zapewnia transport morski, a że jest uczciwym kupcem, który w życiu nie popełnił przestępstwa, nikt mu tego nie broni. I nikt nigdy nie dowiaduje się, że pod drewnem znajdował się artefakt Synrów, który NOM wykradł z magazynów Towarzystwa Odkrywców i musiał przewieźć na terytorium Vodacce.

Tak właśnie działa NOM. Nikt nie ma pojęcia, co zaszkło. Nikt nie zdaje sobie sprawy, że dla niego pracuje. Nikt nic nie wie.

Miałeś już przyjemność z kilkoma przedstawicielami trzynastki – opisaliśmy ich jako Bohaterów Niezależnych. Kim są i jakie mają zamiary, dowiesz się już wkrótce.





CAL
LA
HAN



Lotr



Punkt widzenia: Kupiec

Z memuarów Vincenzo Lucaniego, kupca wodacciańskiego.

5 Primusa, 1668 Roku Proroka

Poranek spędziłem na spotkaniu z biskupem Carleon, który najwyraźniej uważa, że nie znajduję lepszego zastosowania dla moich pieniędzy, jak tylko wybudować mu nowy kościół, zupełnie jakby stary nie był zdecydowanie zbyt wystawny. Zapewniał, że cokolwiek ofiaruję Kościołowi, dziesięciokrotnie zwróconym mi będzie po śmierci. Na co mógłbym wydać taką fortunę, leżąc w zimnym grobie, o tym już nie mówiliśmy. Wciąż jednak dostrzegam korzyści z tego, że siedzi mi w kieszeni. Gdy stary głupiec wreszcie skapitulował, wyszedł, zaszczycając mnie tylko zdawkowym „dziękuję”. Moje uszy wciąż sycą się ciszą, jaka zaległa po jego odejściu.

Potem spotkałem się ze starym przyjacielem, doktorem Johannem Pösen, na lekkim obiedzie. Posililiśmy się doskonałą wołowiną w delikatnym aromacie wiśniowym oraz świetnie przyrządzonymi ziemniakami. Rozmawialiśmy przy tym o jego najnowszych badaniach nad właściwościami substancji. Doprawdy, jest człowiekiem o niezmiernie przenikliwym umyśle. Mógłbym słuchać go godzinami i wciąż w napięciu czekać, co jeszcze ma do powiedzenia.

Po południu doszły mnie wiadomości z mojego statku, „Wyszczerezonego Rekina”. Wrócił właśnie w Wysp Taluzijskich z ładunkiem syrneckich artefaktów i niedorzeczną opowieścią o ataku piratów. Załoga bredziła coś o „czarnej chmurze”, która spowiła wrogi okręt najwyraźniej po tym, jak wystrzelili w jego stronę jeden z moich artefaktów. Utraciłem jej z wypłaty stosowną sumę, która – biorąc pod uwagę masę utraconego obiektu – okazała się całkiem spora. Czy ci durnie nie zdają sobie sprawy, ile wart jest artefakt, w dodatku najprawdopodobniej wykonany ze srebra? Bezden-

na głupota moich marynarzy głęboko mną wstrząsnęła. Znam przynajmniej trzech arystokratów, którzy bez zmruczenia oka zapłaciliby 100 gilderów choćby po to, by – dzięki ogromnej wadze obiektu – płać figle przyjaciółom podczas balów. Kapitan zaciekle gardłował przeciwko takiemu potraktowaniu, kazałem mu więc wyładować gniew na żeglarzach, którzy zniszczyli moją własność. Wyszedł, zapowiadając, że już nigdy nie będzie robił ze mną interesów. Doprawdy, ich bezmyślność nie zna granic.

Punkt widzenia: Arystokrata

Przytomność wracała mi powoli, a tępy ból w skroniach, pamiątka po wczorajszej hulance u Worthinghama, zagłuszał pierwsze tego dnia myśli. Wyrzekając na piekące światło, wpadające przez bez wyraźnej przyczyny otwarte okno, przewróciłem się ostrożnie na bok i pociągnąłem łyk brandy z zawsze wiernie wartującej u mego wezgłowia karafki. Na twarz wrócił mi uśmiech – oto nieprzyjemne sensacje cofać się zaczęły pod naporem mojego porannego środka na wzmocnienie.

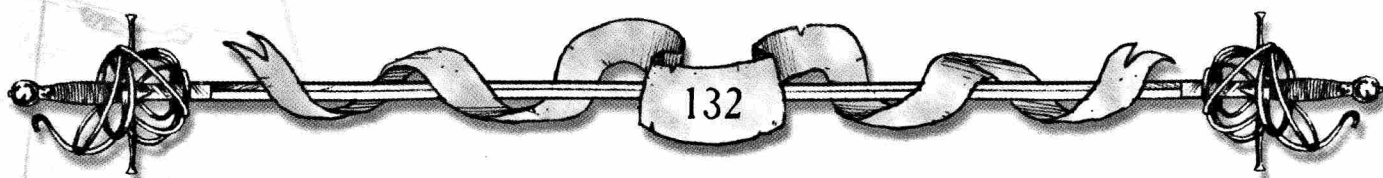
Podniosłem się i pociągnąłem szarfę, a po kilku sekundach był już przy mnie mój wierny Godfrey, referując plan dnia i odziewając mnie, jak zawsze zgrabnie i szybko. To dobry sługa, lojalny aż po grób.

– Wasza Lordowska mość ma dziś spotkanie z doktorem Hollingsworthem w sprawie reperacji szkód poczynionych podczas zeszłotygodniowego, godnego pożalowania incydentu – mówił głębokim, śmiertelnie poważnym głosem.

Zmarszczyłem na to brew.

– Dobry Boże, co to za nudziarz! Gdyby tylko dał mi powód, nakarmiłbym nim psy.

– Cokolwiek Wasza Lordowska Mość powie. Popołudnie Wasza Lordowska Mość ma wolne, wyjąwszy ofi-





cialny obiad z Lady Halsingly. Mały prezent nie byłby tu nie na miejscu, zważywszy, że Wasza Lordowska Mość liczy na poparcie Lady podczas głosowania nowych podatków zbożowych w przyszłym tygodniu. O ile Wasza Lordowska Mość sobie przypomina, ma ona słonność do syrneckich artefaktów, zwłaszcza przywiezionych z Wysp Taluzyjskich. – Godfrey uśmiechnął się lekko, a ja wybuchnąłem śmiechem, jak zawsze rozweselony przez jego celną i dowcipną uwagę.

– Oczywiście, Godfrey. Doskonała okazja, by wykorzystać zacnego Doktora. Nie wiem, co bym bez ciebie zrobił, chłopce.

Odwrociłem się do lustra by upewnić się, że kołnierzyk leży prosto – choć przyznać muszę, że Godfrey nigdy nie zaniedbał tego drobiazgu. Pomyślawszy o tym, spojrzałem na odbicie mojego wiernego sługi w lustrze i ze zdumieniem spostrzegłem, że wpatruje się w moje plecy, a na twarzy maluje mu się gorąca nienawiść.

– Godfrey, wszystko w porządku? – zapytałem z niejaką troską. Spojrzał w górę, ma mnie, i przysięgłbym, że przez moment w jego oczach malował się strach. Potem jego twarz przybrała zwykły, wyprany z emocji wyraz, niczym stary płaszcz.

– Milordzie? – zapytał niewinnie.

– Nic, Godfrey. Znakomicie wyprostowałeś kołnierzyk, jak zwykle. – uśmiechnąłem się, zachowując podejrzliwość dla siebie.

– Cieszę się, że Wasza Lordowska Mość jest zadowolony – unikał mojego spojrzenia. Serce mi zamarło. Ciekaw jestem, kto ma ci w głowie. Tak trudno dziś o dobrą służbę.

Wprowadzenie

Gdy gracze zasiadają do tworzenia Bohaterów, muszą rozważyć wiele

rzeczy. Czy więcej punktów przeznaczyć na Umiejętności czy Cechy? Czy kupić Czarnoksiężstwo, czy raczej wstąpić do Szkoły Szermierczej?

Jednym z ważnych zadań Mistrza Gry jest udzielanie graczom pomocy przy tworzeniu Bohaterów. Dając im rady i wskazówki pomagasz w konstrukcji postaci, których odgrywanie będzie sprawiało grającym radość, co znacznie ułatwi twoje zadanie.

Ten rozdział ma dwojake przeznaczenie. Po pierwsze, pokazujemy w nim jak wykorzystać Cechy Bohatera, jego Umiejętności, Biegłości, Zalety, Zaszłości i Arkana by lepiej spełniać rolę Mistrza Gry. Podsunie ci kilka alternatywnych metod wykorzystania Umiejętności i Biegłości, które jeszcze bardziej udratynują mechanikę gry. Wreszcie, przyjrzymy się Łotrom i zapoznamy cię z ich wersją Arkan: Wadami i Przewagami.

Opcjonalne zasady tworzenia bohatera

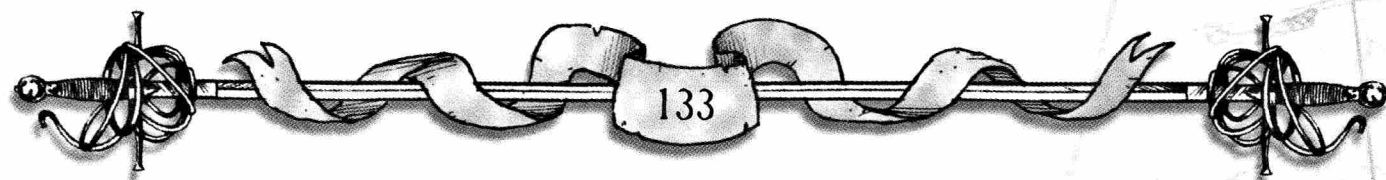
Oto kilka opcjonalnych sposobów tworzenia w „7th Sea Bohatera”.

Grupowe tworzenie postaci

Oto metoda, dzięki której twoi gracze z całą pewnością stworzą dobrze współgrającą ze sobą grupę. Zamiast dawać każdemu 100 punktów na stworzenie Bohatera, daj

Grupowe tworzenie postaci

Liczba Graczy	Suma Punktów	Punkty na gracza
2	175	87.5
3	275	91.6
4	375	93.7
5	475	95
6	575	95.8





im wszystkim jedną pulę do podziału. Wybierz jednak sumę, której nie da się łatwo rozdzielić na równe części. Możesz na przykład policzyć graczy i skorzystać z powyższej tabelki.

Pula, którą mogą dysponować, jest dokładnie o 25 mniejsza od sumy punktów normalnie przypadających grupie 100-punktowych Bohaterów. Jeśli chcesz okazać hojność, zwiększ pulę, ale nie dawaj im tyle, ile chcą - jeśli będą mieli braki, zaczną mądrze dzielić to, co dałeś im do dyspozycji.

Niektóre grupy mogą czuć się pokrzywdzone, otrzymując mniejszą ilość punktów, ale inne dostrzegą w tej sytuacji okazję do stworzenia Bohaterów, którzy będą dobrze współdziałać. Zadanie domowe: Poznaj swoich graczy.

Poplecznicy i Draby

Inna metoda, która sprawi, że Bohaterowie będą musieli naprawdę zapracować na swoje punkty, zakłada, że karierę rozpoczynają jako Poplecznicy i Draby.

Poplecznicy zaczynają zabawę, do dyspozycji mają 75 punktów. Draby mają 50. Pamiętaj, że Poplecznicy mogą wytrzymać tylko tyle Poważnych Ran ile wynosi ich Rezon, a Draby padają przy pierwszym trafieniu.

Powiąz graczy z jakimś Bohaterem, którego znają i któremu ufają (dobrym wyborem może tu być el Vago, Allende lub Montegue) i pozwól działać dalej. Gdy twoje Draby osiągną pułap 75 punktów, stają się Po-

plecznikami. Gdy Poplecznicy dojdą do 100 punktów, zamieniają się w Bohaterów.

Ta metoda przydaje się też w przypadku graczy „z doskoku”: osób, które grają od czasu do czasu, nie są stałymi członkami grupy.

Dodatkowe punkty

Dać graczom więcej, niż 100 punktów, na stworzenie Bohaterów to posunięcie ryzykowane. Jeden Punkt Bohatera jest równy mniej więcej 3 Punktom Doświadczenia. Jeśli przyjąć, że gracz zdobywa średnio po 5 Punktów Doświadczenia podczas każdej sesji, dając graczom dodatkowo 10 Punktów Bohatera, sprawiasz, że są z rozwojem do przodu o jakieś 6 sesji.

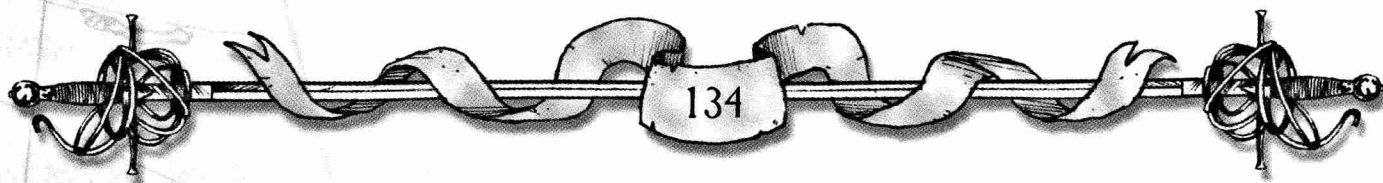
Kolejne 100 punktów

Musisz zawsze pamiętać, że gracze mają nad tobą przewagę liczebną. A to oznacza, że to oni powinni decydować o kierunku, w którym rozwinie się wasza kampania. Dobrym sposobem, który umożliwi im wyrażenia swojego zdania, jest dać każdemu z graczy 100 punktów do podziału pomiędzy rodzaje przygód, jakie chcieliby przeżywać. W poniższej tabelce znajdują się przykładowe odpowiedzi kilkorga graczy.

Analizując otrzymane wyniki możesz wysnuć kilka ważnych wniosków. Suma punktów, najwyższe i najniższe wartości wskazują ci, co powinno być osią waszej

Oczekiwania wobec kampanii

	Jakub	Wojtek	Szymon	Michał	Ania	Suma	Najwyżej	Najniżej
Intryga	0	30	20	10	15	75	30	0
Akcja	10	20	20	40	10	100	40	10
Romans	0	20	20	0	50	90	50	0
Eksploracja	50	20	20	20	15	125	50	15
Wojczka	40	10	20	30	10	110	40	10





kampanii. W naszym przykładzie zdecydowanie odpada Intryga, zaś zwycięzcą bez dwóch zdań jest Eksploracja. Romans odpada, choć dostał sporo punktów - 50 przyznane przez Anię równoważy się jednak z 0 Jakuba i Michała. Spokojnie możesz też postawić zarówno na Wojaczkę jak i Akcję, nikt bowiem nie czuł do nich aż takiej niechęci, by dać im 0.

Najlepszym rozwiązaniem w takim przypadku będzie przygotowanie kampanii, w której gracze służą w wojsku i regularnie otrzymują zadania związane z eksploracją, ale czasami zdarza się im też uczestniczyć w walnych bitwach i pościgach za piratami. Z drugiej strony, możesz też pokusić się o uczynienie z postaci członków pirackiej załogi, przemierzających morza i poszukujących syreckich artefaktów.

Jednak co z Wojtkiem i Anią? Wojtek więcej punktów, niż ktokolwiek inny, zainwestował w Intrygę, a Ani naprawdę zależy na Romansie. W tej sytuacji możesz albo wpleść w fabułę poboczne wątki, które dostarczą im tego, na co mają ochotę, albo też zdecydować się na rozegranie sesji jeden-na-jednego, podczas których postać Ani się zakocha, a postać Wojtka wpląče sprawę któregoś z mniej otwartych Tajnych Stowarzyszeń. W ten sposób wszyscy będą zadowoleni.

Cechy

W mechanice 7th Sea wyróżniamy tylko pięć cech i pewną trudność może sprawić ci zorientowanie się, kiedy i po co ich używać. Przyjrzyjmy się kolejno każdej z nich.

Krzepa

Bohater wykorzystuje Krzepę za każdym razem, gdy podejmowana akcja wymaga czystej siły fizycznej. Niezależnie, czy chodzi o podnoszenie, przeciąganie, rozrywanie czy przepychanie, wykonuje Test Krzepy. Dobrym przykładem sytuacji, w której wykorzystuje się Krzepę, jest wspinanie po linie - do tego potrzeba właściwie tylko siły.

W pierwsze chwili Krzepa nie kojarzy się z większością Umiejętności, ale jeśli przez chwilę pomyślisz, znajdziesz sposób wykorzystania jej niemal przy każdej Biegłości związanej z działaniem. Trudno oczywiście wykorzystać ją razem z Biegłościami w rodzaju Filozofii Naturalnej czy Strategii, ale pamiętaj, że dobry tancerz potrzebuje tyleż Krzepy, co Gibkości.

Gibkość

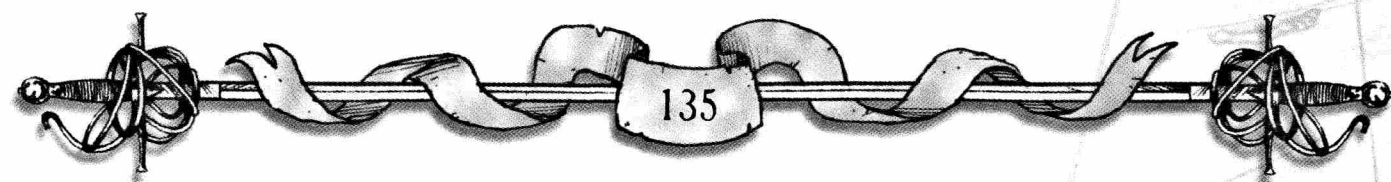
Gibkość nie odpowiada za szybkość Bohatera, a za koordynację jego ruchów, precyzję i opanowanie. To zdolność kontrolowania własnego ciała, dlatego też przydaje się niemal zawsze, gdy dochodzi do rozprawy z przeciwnikiem.

Spośród wszystkich cech to Gibkość najłatwiej sparować z Umiejętnościami i Biegłościami, jest bowiem bezpośrednio związana z działaniem. Jeśli Bohater musi coś schwytać, złapać, rzucić, zatańczyć, albo liczy się jego koordynacja ręka-oko, użyj Gibkości.

Rezon

Najprościej mówiąc, Rezon odpowiada zdolności Bohatera do stawiania na swoim. Po wielogodzinnej wspinaczce, gdy dłonie krwawią, a skóra schodzi z nich płatami, gdy ramiona za chwilę opadną bezwładnie, a całe ciało błaga o odrobinę wytchnienia, Rezon Bohatera pozwala mu iść dalej. Gdy piękna uwodzicielka namawia, by zdradził najlepszego przyjaciela, to Rezon powstrzymuje się przed cielesną pokusą.

Rezonu można użyć w każdym Teście Biegłości, który zakłada działanie rozciągnięte w czasie. Na przykład uczony, który spędził dwa dni i dwie noce szukając zagubionej wiedzy w skąym świetle świec starej biblioteki i potrzebuje koniecznie odnaleźć jeszcze jedną ważną wzmiankę, musi wykonać test Rezonu + Filozofii Naturalnej. Po dziesięciu minutach walki na szpady, wrogowie zamiast rzucać za Gibkość + Atak niech testują Rezon + Atak. Rezon jest doskonałym równoważnikiem, to Cecha, którą niemal każdy traktuje ulgowo... oczywiście każdy, oprócz tego, kto pozostaje na placu boju jako ostatni.





Dowcip

Dowcip odpowiada za umiejętność szybkiego myślenia. Za każdym razem gdy Bohater musi uniknąć niespodziewanego zagrożenia albo wysilić się na ciętą ripostę by ocalić twarz przed wysoko urodzoną widownią, odwołuje się do swojego Dowcipu. Lecz Dowcip odpowiada również za przywoływanie informacji z otchłani pamięci – za każdym razem, gdy Bohater chce przypomnieć sobie jakąś ważną informację, musi wykonać Test Dowcipu.

Dowcip wykorzystuje się przy Testach Wiedzy (patrz niżej). Gdy gracz pyta „co wiem na temat trzynastowiecznej sztuki wojennej?“, zarządzić taki właśnie test. Grający rzuca wówczas za Dowcip + odpowiednią Biegłość na określonym PT. Jeśli poszukiwana informacja jest bardzo mało znana, PT powinien wynosić 20 lub 25. Jeśli to nic trudnego, wystarczy 10.

Animusz

Bohaterowie rzadko testują Animusz, jeśli zaś to robią, to w przypadkach, gdy ktoś próbuje zdeprecjonować ich styl... lub gdy sami próbują zdeprecjonować styl kogoś innego.

Umiejętności i Biegłości

Poniżej znajdują się szczegóły różnych elementów mechaniki, wspomnianych w Przewodniku Gracza. Pamiętaj, każdy z nich jest opcjonalny, a całość ma charakter modułarny – wybierz te elementy, które ci odpowiadają, a o reszcie zapomnij.

Falszerstwa

Podczas próby stworzenia falsyfikatu dzieła sztuki, biżuterii itp. PT równa się PT stworzenia oryginalnego przedmiotu. Falszerz wykonuje test Dowcipu + Falszerstwa, ale nie może dostać więcej kostek z Falszerstwa, niż ma w Biegłości, której zwykle używa się do tworzenia podrabianego przedmiotu. I tak, gdyby próbował sfalszować słynne malowidło (PT 40 w tym przypadku) mając Dowcip 3, Falszerstwo 5 i Malarstwo 3, jego Fa-

lszerstwo będzie traktowane, jakby wynosiło 3, owocując rzutem 6z3 na PT 40.

Udane falszerstwo utrudnia próby Wyceny. Potajemnie zwiększ PT testu Wyceny o 5, plus 5 za każde Podbicie podczas tworzenia falsyfikatu. Jeśli osoba wyceniająca zda test, ale nie przebijie ukrytego poziomu trudności, daje się nabrać falszerzowi i jest przekonana, iż przedmiot jest wart tyle, co oryginał. Na przykład, jeśli nasz oszust wykonał test z jednym Podbiciem, osoba wyceniająca by odkryć oszustwo musi rzucić co najmniej 25. Jeśli wynik testu wyceny będzie się mieścił pomiędzy 15 a 24, falszerstwo nie zostaje odkryte. Jeśli rzuci poniżej 15, nie otrzymuje żadnych informacji, jak zwykle w takim przypadku.

Głód

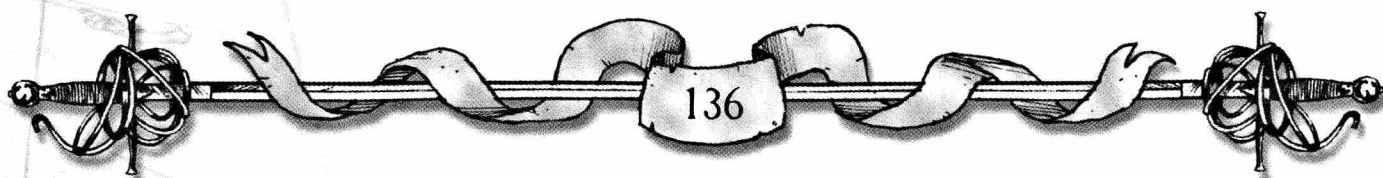
Za każdy dzień bez pożywienia postać otrzymuje kostkę obrażeń, których nie da się wyleczyć. Znikają one samoczynnie gdy tylko będzie miała okazję zaspokoić głód i poświęcić dzień na odpoczynek.

Za każdy dzień bez wody, Rezon postaci spada o 1. Gdy osiągnie poziom -1, postać umiera. Cały Rezon wraca do normalnego poziomu gdy tylko postać zaspokoi pragnienie i poświęci dzień na odpoczynek.

Możesz zdecydować, że kosztem utraty dwóch Kości Dramy umierająca z głodu lub pragnienia postać zostaje uratowana przez jakiegoś dobrego samarytanina, który przypadkiem znalazł się w tej okolicy.

Hazard i Oszukiwanie

Podczas gier losowych korzysta się z dwóch Biegłości: Hazardu i Oszukiwania. Hazard pozwala Bohaterowi uzyskać możliwie korzystny stosunek wygranej do postawionej stawki. Korzystając ze znajomości Hazardu, może grać o 20, zamiast o 10 gilderów. Wszystko sprowadza się w tym wypadku do znajomości ludzkiej natury i umiejętności zachowania twarzy pokerzysty. Oszukiwanie natomiast pozwala Bohaterowi nagiąć los na swoją korzyść. Może wykorzystać w tym celu sfalszowane kości, kartę w rękawie itp. Zachęcamy przy tym, by naprawdę rozegrać grę, do której zasiadają postaci i w ten sposób poznać jej wynik.





Wygrana

Wygrana	PT
1:1	Automatycznie
3:2	10
2:1	20
5:2	30
3:1	40
7:2	50
4:1	60

Normalnie hazard przynosi zysk 1:1. Przy 1:1 „wychodzisz na swoje” - czyli za każdego postawionego gildera, 1 gildera wygrywasz z powrotem i odchodzisz od stołu z kieszenią równie pełną (lub pustą), z jaką do niego podszedłeś. Aby coś wygrać, musisz zaryzykować. Jeśli zdasz test Hazardu o PT 10, możesz zmienić kwotę wypłaty na 3:2, gdzie za każde 2 postawione gildery wygrywasz 3, czyli jeśli postawisz 10, wygrasz 15 (5 gilderów zysku na czysto). Za każde 2 podbicia powyżej początkowego PT 10, możesz podnieść wygraną o 50%. Jeśli rzut się nie uda, przegrywasz postawione pieniądze.

Tabela Oszukiwania

Akcja	PT
Zmiana koloru karty	15
Zmiana wartości karty o 1	10
Zmiana wyniku na kostce o 1	15

Jeśli zaczynasz Oszukiwać, rzuć okiem na powyższą tabelkę, aby znaleźć na niej trudność operacji, którą zamieasz przeprowadzić i przetestuj Gibkość + Oszukiwanie na odpowiednim PT. Niepowodzenie oznacza, że zostałeś przyuważony na gorącym uczynku. Możesz pokusić się o więcej, niż jedno z wymienionych w ta-

li oszustw (lub jedno z nich powtórzyć) dla każdego rozdania (lub kolejki czy zakładu), ale musisz w takim przypadku dodać do siebie PT wszystkich akcji, które zamierzasz podjąć i wykonać jeden rzut na zsumowanym Poziomie Trudności.

Z gier karcianych, w Thei popularnością cieszy się przede wszystkim wist. Najpowszechniejszą grą w kości jest 4-5-6 (inaczej Statek, Bosman, Kapitan). Gra się w nią przy użyciu kości sześciennych, naturalnie.

Kombinowanie

Biegłość w Kombinowaniu nie powinna być dla Bohaterów niewyczerpanym źródłem darmowego ekwipunku. Aby znaleźć coś użytecznego, Bohater musi przekopywać się przez miejskie śmietniska i myszkować po rynsztokach. Mała jest szansa na to, że w czyimś koszu na śmieci znajdzie szpadę i pistolet. Może natomiast znaleźć stare dywany, linę, zepsute jedzenie, znoszone ubrania, schronienie na noc itp. Zwykle przy użyciu Biegłości Kombinowania można zdobyć tylko przedmioty, których wartość nie przekracza gildera lub dwóch.

Pływanie

Gdy twoi gracze wykorzystują Biegłość Pływania, winienes odwołać się do dwóch tabel (poniżej). Pierwsza wskazuje jak często w zależności od temperatury wody postać musi wykonywać test Krzepy + Pływania, by utrzymać się na powierzchni. Druga podaje stan wody i odpowiedni PT dla wzmiankowanego rzutu. Każdy test obniża Krzepę postaci o 1 punkt aż do całodniowego odpoczynku. Gdy postać choć raz nie zda testu Pływania, zaczyna tonąć (patrz niżej).

Tabela stanu wody

Stan wody	PT
Spokojna	10
Wzburzona	15
Sztormowa	20
Spienione grzywacze	25
Tajfun	30

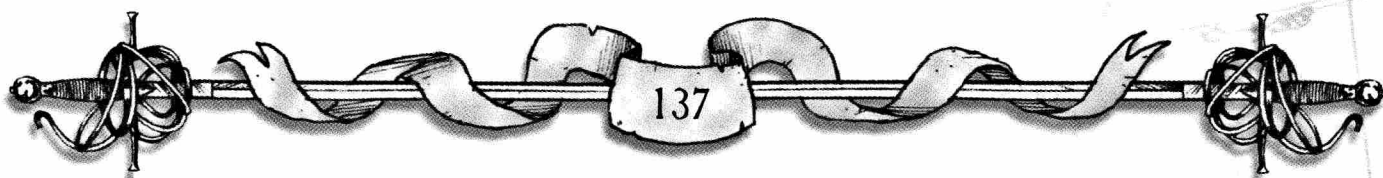


Tabela temperatury wody

Temp.	Test co...
Gorąca	Krzepa razy godzina
Ciepła	Krzepa razy 30 minut
Chłodna	Krzepa razy 15 minut
Zimna	Krzepa razy 5 minut
Lodowata	Krzepa razy minuta

Inne modyfikatory podczas pływania

- Trzymanie się przedmiotu unoszącego się na wodzie odejmuje 5 od PT.
- Za każde 2 kg ekwipunku, które postać ma ze sobą, PT zwiększa się o 5.
- Za każdą tonącą osobę, której postać chce przyjąć z pomocą, PT zwiększa się o 15.

Przetrwanie

Postać usiłująca przy pomocy Biegłości Przetrwanie znaleźć pożywienie i wodę, musi wykonać test Dowcipu + Przetrwania przeciwko PT zgodnemu z poniższym zestawieniem. Jeśli próbuje w tym samym dniu zrobić więcej niż jedną z wymienionych poniżej rzeczy, musi dodać do siebie wszystkie PT i wykonać jeden test.

Znalezienie wody: PT 15

Znalezienie pożywienia (za każdą osobę, którą trzeba nakarmić): PT 10

Sekretne znaki

Gdy Bohaterowie wykorzystują sekretne znaki, do dyspozycji mają ograniczony zasób wyrażen, które mogą umieścić tak, by ktoś je odczytał. Wykonują test Dowcipu + Sekretnych Znaków na PT 15. Udany test oznacza, że postać, której Bohater przekazuje wiadomość, z całą pewnością ją dostrzeże. Inne osoby mogą dostrzec znaki wykonując udany Test Spostrzegawczości o PT 15. Jeśli osoba pozostawiająca sygnały sobie tego życzy, może je lepiej ukryć, decydując się na Podbicia. Każde Podbicie podnosi PT znalezienia znaku (dla tych, dla oczu

których nie jest od przeznaczony) o 5. Oto niektóre z często przekazywanych znakami informacji:

Niebezpieczeństwo

Poszedłem w prawo/w lewo

Dobre połowy

Potrzebuję pomocy

Jestem ranny i potrzebuję pomocy

W tamtym kierunku znajduje się woda

Za pozwoleniem Mistrza Gry można przekazywać też inne informacje, zbliżone stopniem złożoności do powyższych.

Tresura

Tresura jest wypadkową dwóch czynników: umiejętności tresera oraz na wrodzonej inteligencji zwierzęcia. Za pierwsze odpowiada wartość Biegłości Tresura. Za dru-





Tresura

Cel	PT	Czas	Cena zwierzęcia
Błahostka	15	1 tydzień	+10%
Sztuczka	20	3 tygodnie	+20%
Talent	25	1 miesiąc	+50%
Pozbycie się Niepożądanego Zachowania	20	3 tygodnie	+10%

gie – Poziom Dowcipu zwierzęcia. Za każdy punkt Dowcipu tresowanego rzucić dwa razy 1k10 i odczytać wyniki z poniższej tabelki, zapisując, co wyrzuciłeś. Określasz w ten sposób potencjał zwierzęcia, jego podatność na tresurę. Wszystkie Niepożądane Zachowania zwierzę dostaje od razu, ale aby opanowało sztuczki i talenty, trzeba je wyszkolić.

Błahostki różnią się zależnie od rasy zwierzęcia. Zaliczają się do nich proste rzeczy, jak noszenie jeźdźcy, reagowanie na lejce i ostrogi, przewracanie się na plecy, warczenie na obcych, przeskakiwanie przez przeszkody lub przychodzenie na zawołanie. Te sztuczki powinien przydzielić według własnego uznania.

Sztuczki również zależą od rasy. Są trudniejsze do opanowania, niż Błahostki, ale nie należą jednak do rzadkości wśród zwierząt danego gatunku. Zalicza się do nich udawanie martwego, atak na rozkaz, wycofywanie się na rozkaz itp.

Talenty to rzadko spotykane lub bardzo złożone sztuczki. Talentem obdarzony może być koń, który tak długo będzie stukał kopytem, dopóki jego właściciel się nie uśmiechnie, małpa uchylająca kapelusza lub rumak zębami, kopytami i własną piersią broniący jeźdźcy, który wyleciał z siodła.

Niepożądane Zachowania to nawyki, które czynią zwierzę uciążliwym. Zalicza się do nich tendencja do gryzienia, drapania, nerwowość, złośliwość, hałaśliwość, upór i co tylko wymyślisz, by uprzykrzyć właścicielowi życie.

Tabela predyspozycji zwierzęcia

Rzut	Wynik
1-2	Niepożądane Zachowanie
3	Niepożądane Zachowanie, Błahostka
4	Błahostka
5	Błahostka, Sztuczka
6	2 Błahostki, Sztuczka
7	2 Sztuczki
8	1 Błahostka, 2 Sztuczki
9	2 Błahostki, 2 Sztuczki
0	Talent

Każde Niepożądane Zachowanie obniża wartość zwierzęcia o 10%.

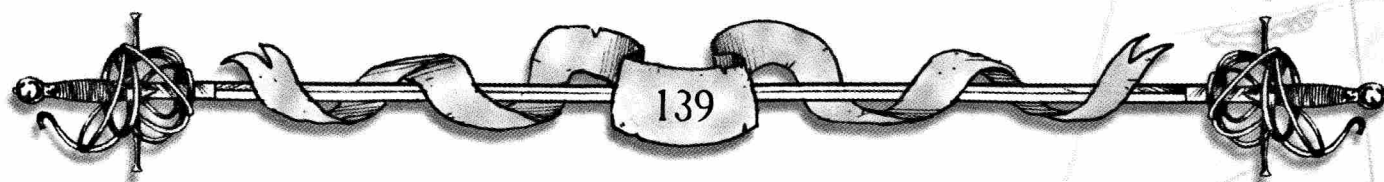
Aby wyuczyć zwierzę sztuczki, do której ma ono predyspozycje, treser musi wykonać test Rezonu + Tresury PT którego można odczytać w powyższej tabeli. Zwierzę można oduczyć Niepożądanego Zachowania, ale odbywa się to kosztem jednej Sztuczki. Nieudany test powoduje wprawdzie stratę czasu, ale nie pociąga za sobą innych skutków i zawsze można spróbować ponownie.

Wycena

Wycena pozwala Bohaterowi określić przybliżoną wartość obiektu. By skorzystać z tej możliwości, Bohater testuje Dowcip + Wycenę na podstawowym PT równym 15 i zmodyfikowanym zgodnie z poniższą tabelą. Jeśli test się nie powiedzie, nie udało się niczego jednoznacznie stwierdzić.

Tabela Wyceny

Informacja	Wymagane Podbicia
Kolejna cyfra	+1 Podbicie
Potencjalny nabywca	+1 Podbicie
Przedmiot jest niecodzienny	+1 Podbicie





Zdany test daje Bohaterowi pierwszą cyfrę liczby określającej wartość obiektu, a także ilość cyfr w tej liczbie. Na przykład, jeśli obiekt wart jest 5225 gilderów, zdany test pozwala Bohaterowi stwierdzić, że jego wartość mieści się pomiędzy 5000 a 5999 gilderów. Jeśli byłby wart 630 gilderów, zdany test dostarczyłby informacji, że wartość mieści się pomiędzy 600 a 699 gilderów. Podbicia pozwalają zwiększyć dokładność wyceny o jedną cyfrę za każde.

Wykorzystywanie trucizn

Jeśli twoi Bohaterowie chętnie używają trucizn i jądów, istnieje spora szansa, że przy okazji sami się podtrują, czy to przez nieuwagę czy to na skutek długotrwałego narażenia na kontakt z toksynami. Nie krępuj się żądać testów Trucicielstwa za każdym razem, gdy przygotowują trutkę lub gdy próbują ją zaaplikować do czyjegoś napitku. Jeśli powinie im się noga, niech posmakują tego, czym tak chętnie częstują innych.

Zarządzanie ziemią

Jeśli twoi gracze odgrywają właścicieli ziemskich i chcą mieć lepszy wgląd w szczegóły dotyczące ich włości, wykorzystaj poniższą mechanikę:

Na podstawowe dobra przynależne członkowi arystokracji składa się:

- 500 gilderów miesięcznie z danin (po odjęciu comiesięcznych wydatków)
- 6 osób służby (służących, pokojówek, stajennych itp. Można ich traktować jako Drabów o Zajadłości 1, nie posiadających żadnych przydatnych w walce umiejętności, o PT trafienia 10.)

Dobrodziejstwo inwentarza można zwiększyć, wydając kolejne punkty postaci i dokupując:

Uprawy: 1 Punkt

Każdy majątek ziemski ma swoje pola uprawne, ale kosztem 1 PB lub 3 PD można dołożyć kolejne pola, plony z których dodają się do całości, w efekcie zwiększając dochód.

Posiadłość: 2-4 Punktów

Jest wiele rodzajów posiadłości, a każda z nich pomnaża majątek właściciela. Arystokrata, który na terenie swojego majątku ma kuźnię, dysponuje źródłem broni i zbroi. Właściciele ziemscy obdarzeni zdolnością twórczego myślenia dostrzegą korzyści w każdym rodzaju posiadłości, od winnicy do zamtuzów.

Istnieją trzy rodzaje posiadłości: Zwyczajne (2 PB) Lepsze (3 PB) lub Znakomite (4 PB lub 12 PD). Każdy kolejny punkt przekłada się na jakość tutejszych wyrobów. Zwyczajna posiadłość dostarcza tego, czego ma dostarczać: produktów, które można sprzedać. Lepsza posiadłość dorobiła się już dobrej reputacji z uwagi na słynące z jakości wyroby. Z kolei Znakomite Posiadłości produkują rzeczy słynne w całym kraju, a może nawet na całym świecie. Przykładem tego, co mieści się pod umowną nazwą Posiadłości może być kuźnia, kopalnia (złota, srebra, miedzi itp.), winiarnia czy zamtuz.



Tabela Zdarzeń

Rzut Wynik

1	Katastrofa! (nie otrzymujesz w tym miesiącu dochodów, wykonaj też drugi rzut): 1-9 Śmierć (skutkiem choroby lub nieszczęśliwego wypadku tracisz jedną osobę ze świty.) 0 Klęska głodu (tracisz 1 uprawę)
2-3	Bandyci! (tracisz 100 x 2 kostki gilderów)
4-7	Nic specjalnego
8-9	Coś nadprzyrodzonego (na ziemiach należących do majątku pojawia się potwór, duch nawiedza okolicę itp.)
0	Dobre zbiory (rzuc 2 kostkami dla każdej uprawy, zatrzymaj wyższy wynik).

Świta: 2 Punkty

Zdarza się, że szlachetnie urodzeni formują mały oddział wojska, by pomagać im w panowaniu nad szczególnie niebezpieczną okolicą. Postaci mogą stworzyć grupę żołnierzy pozostających pod ich rozkazami, na lojalność i karność których można liczyć. Każde 2 Punkty Bohatera lub 6 Punktów Doświadczenia wydanych na Świtę, przekłada się na 6 osób świty (Drabów o Zasadności 1, mających 2 poziomy w jednej Umiejętności związanej z walką). Na Świtę mogą się też składać służący, pokojówki, lokaje itp. Gracz może sobie dobrać taką świtę, jaka mu odpowiada.

Zbiory i daniny

Z początkiem każdego miesiąca właściciel zbiera dochody z posiadłości i daniny od poddanych.

Wydatki

Wydatki są domyślnie odejmowane od przychodów i nie trzeba się nimi przejmować.

Zdarzenia

Przed wykonaniem rzutu określającego dochody, właściciel majątku musi rzucić kostką i odczytać rezultat

z poniższej tabelki wydarzeń, mogących mieć wpływ na dochody w danym miesiącu:

Dochód

Właściciel za każdy punkt upraw rzuca 1 eksplodującą kostką i mnoży wynik przez pięćdziesiąt. Za każdą Zwyčajną Posiadłość dodaje do wyniku 300 gilderów, za każdą Lepszą Posiadłość 400, a za każdą Znakomitą Posiadłość 500 gilderów.

Żeglowanie

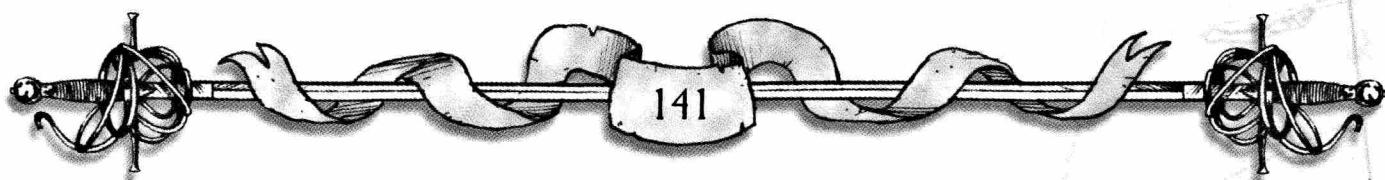
Prędej czy później twoim Bohaterom przyjdzie ochota, by pożegłować po morzach Thei na pokładzie własnego okrętu. W związku z tym musisz wiedzieć, kto stoi za kołem sterowym i kto zajmuje się nawigacją. W „7th Sea” można po prostu podsumować przebieg podróży jednym testem i dodać po drodze takie przygody, jakie tylko przyjdą do głowy.

Zacznij od tego, żeby nawigator pokazał ci wykreślany na mapie kurs. Póki statek ma w zasięgu wzroku linię brzegową, (czyli znajduje się nie dalej, niż 25 mil od brzegu) nie wymaga się żadnych testów i nawigacja udaje się automatycznie. Jeśli w dowolnym momencie oddali się od lądu poza zasięg wzroku, nawigator musi wykonać test Dowcipu + Nawigacji naprzeciwko PT 5 aby utrzymać pożądaną kurs. Za każde 200 mil (lub ich część), które statek musi pokonać z dala od lądu do PT dodajemy 5. Za każde Podbicie na jakie zdecyduje się nawigator PT testu sternika, do którego przejdziemy za chwilę, zmniejsza się o 5. Jeśli nawigator obleje test, statek automatycznie się gubi - wykonaj test zejścia z kursu (poniższa tabelka) i wybierz niższy z dwóch rzutów aby określić, jak bardzo statek zszedł z zaplanowanego kursu (patrz niżej).

Gdy nawigatorowi powiedzie się rzut, sternik musi wykonać test Dowcipu + Sterowania przeciwko takiemu samemu PT. Jeśli sternik zda test, statek płynie we właściwym kierunku. Jeżeli test obleje, statek się gubi (i znowu patrz niżej).

Zagubieni na morzu

Gdy któryś z powyższych rzutów zakończy się porażką, statek się gubi. To, o ile test się nie udał, określa gdzie nastąpiło zejście z kursu. Za każde 5 punktów zszedł





z kursu o 50 mil od celu podróży. Wykreśl trasę wspak, rzuć w Tabeli zejścia z kursu i wykreśl nowy kurs, biorąc pod uwagę wszystkie zaplanowane zwroty. Za każdym razem, gdy w zasięgu wzroku pojawi się ziemia, której tam być nie powinno, albo statek dopłyne do miejsca, w którym powinien znajdować się ląd, a go nie ma, wstrzymaj podróż i pozwól, aby załoga podjęła jakieś kroki.

Tabela zejścia z kursu

Rzut	Rezultat
1	30 stopni w lewo
2-3	15 stopni w lewo
4-5	10 stopni w lewo
6-7	10 stopni w prawo
8-9	15 stopni w prawo
0	30 stopni w prawo

Testy Wiedzy

W „Przewodniku Gracza” zachęcaliśmy grających do zadawania pytań, jeśli uważają, że znajomość odpowiedzi mieści się w kompetencjach ich Bohaterów. Gdy gracze sobie o tym przypominą, masz dwie możliwości. Możesz albo zdecydować, że pożądana informacja jest dostępna i ją przekazać graczom, albo zażądać Testu Wiedzy.

Test Wiedzy polega na przetestowaniu Dowcipu + Biegłości, która według ciebie najlepiej pasuje do zadanego pytania. PT powinien wyznaczyć zależnie od dostępności informacji, o którą prosi gracz (przykłady znajdziesz w tabeli poniżej).

Jeśli test się powiedzie, Bohater zna odpowiedź na pytanie nurtujące gracza. Jeśli nie, musi poradzić sobie sam.

Wiara

Wykupując Zaletę Wiary gracze inwestują w nią część swoich 100 punktów postaci, nie mając pojęcia, w jaki sposób i na co to wpłynie.

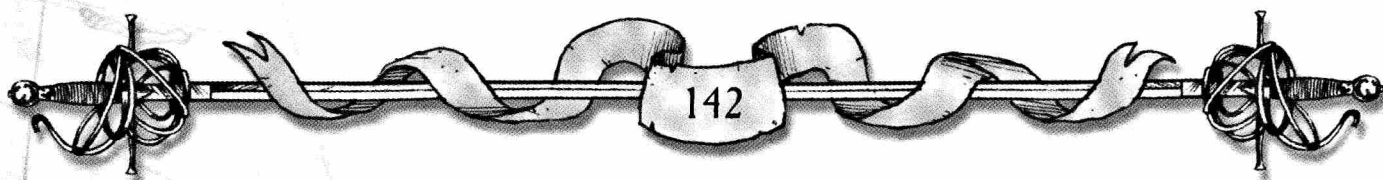
I właśnie na tym polega wiara. Nie mówimy tu o ludziach, którzy są wyznawcami jakiejś religii, licząc na płynące z tego korzyści, ale o osobach prawdziwie i zgłębi serca wierzących. Niczego nie wiedzą na pewno. Jedynym, na czym mogą się wesprzeć, jest ich wiara.

Aby utrzymać atmosferę niepewności, dajemy ci pięć pomysłów na wykorzystanie Zalety Wiara w mechanice gry. Wszystkie jej efekty funkcjonują poza polem widzenia graczy, tak, że nigdy nie będą pewni, czy ich inwestycja opłaciła się, czy nie. Muszą po prostu zaufać mądrości Stwórcy i mieć nadzieję, że czynią dobrze.

Polecamy wybranie któregoś z pięciu poniższych pomysłów (lub wymyślenie czegoś własnego) i trzymanie się go aż do końca grania w „7th Sea”. To jest wobec

Testy Wiedzy

Dostępność informacji	PT	Przykładowe pytanie i stosowna Biegłość
Podstawowa	10	Kto jest aktualnym Diukiem Valroux? (Politykowanie)
Nie taka oczywista	15	W którym miejscu najlepiej rozegrać bitwę? (Taktyka)
Mało znana	20	Jak sprawić, by błękitne szkło zaledwie nie ściemniało? (Dmuchać)
Rzadka	25	Jaka jest temperatura topnienia Dracheneisen? (Kowal)
Niezwykle rzadka	30	Ile czasu minie zanim małe Żmijaki wyklują się z jajek? (Zoologia)
Nieomal nieznaną	35	Jak brzmiało imię potajemnej kochanki 32 Imperatora Starej Republiki? (Historia)





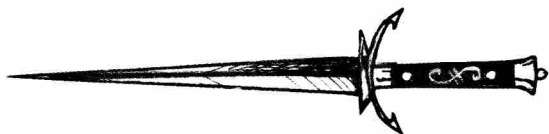
graczy uczciwsze, niż skakanie od efektu do efektu i choć nie mają szansy zorientować się, że właśnie zrezygnowałeś z jednego działania na rzecz innego, tak właśnie należy postąpić. W końcu czy nie na tym polega wiara?

Opcja Pierwsza

Bohaterów obdarzonych Wiarą otacza aura przykra dla sług zła. Jeśli Łotr - lub ktokolwiek z jego świty - bezpośrednio staje przeciw Bohaterowi z Wiarą, traci dwie kostki z każdego testu (czyli np. 6k3 zamienia się w 4k3).

Opcja Druga

Wiara w przesłanie Proroka daje ochronę przed złą mocą Czarnoksiężników. Za każdym razem, gdy Łotr chce wykorzystać Czarnoksiężstwo przeciwko graczowi obdarzonemu Wiarą, musi zadeklarować 2 Podbicia.



Opcja Trzecia

Wiara daje potężną siłę, pancerz, którego nie może skruszyć groza. Za każdym razem gdy Bohater narażony jest na działanie Lęku, PT oparcia się jego efektem jest o 10 punktów niższy.

Opcja Czwarta

Świat ma zabawną tendencję do utrzymywania się w równowadze, tak jakby wszystko zostało z góry zaplanowane przez Stwórcę. Obdarzeni Wiarą zawsze zdają się znajdować sposób na pognębienie zła i wspomóżenie dobra. Za każdym razem, gdy Bohater dokona czynu altruistycznego lub wymagającego poświęcenia, MG musi odrzucić jedną ze swoich Kości Dramy (oczywiście tak, by gracze tego nie zauważyli).

Opcja Piąta

Bohaterowie, którzy wybrali Zaletę Wiary nie odnoszą z tego tytułu żadnych korzyści w mechanice gry.

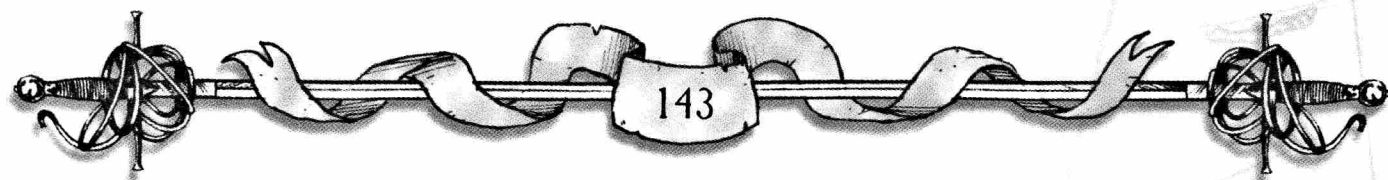
Arkana Łotrów

Łotry nie przypominają zwyczajnych ludzi, zajmują się bowiem tym, o czym pospolity człowiek nie śmiałby nawet pomyśleć. Ich umysły drąży często szaleństwo, które sprawia, że postępują w sposób kompletnie nieprzewidywalny. Czasem działa ono na korzyść Bohaterów – jak wówczas, gdy nikczemnik czuje nieodpartą potrzebę opowiadania o swoim demonicznym projekcie. Innym znów razem czyni go tym niebezpieczniejszym, choćby wtedy, gdy gotów jest umrzeć, jeśli tego wymaga doprowadzenie intrygi do końca.

Wady

Wady Łotrów działają nieco inaczej, niż Przywary. Owszem, Bohater może wydać Kość Dramy by taką Wadę aktywować, Łotr jednak (czyli ty) nie może przeciwdziałać jej, samemu wydając Dramę. Gdy Wada Łotra znacznie działać, nic już jej nie zatrzyma.

Kiedy gracze aktywują Wadę Łotra, możesz posłużyć się nią na kilka sposobów. Jeżeli po prostu wydadzą Kość Dramy sądząc, że to wystarczy, Wada nie powinna mieć





Arkanum	Przywara	Cnota
0 Głupiec	Pochopny	Bezwzględny
1 Mag	Ambitny	Niepowstrzymany
2 Arcykapłanka	Ekstrawagancki	Ostrożny
3 Imperatorowa	Lubieżny	Władczy
4 Imperator	Zapalczywy	Niewzruszony
5 Hierofanta	Litościwy	Genialny
6 Kochankowie	Wrażliwy	Uwodzicielski
7 Rydwan	Zadufany	Zwycięski
8 Siła	Tchórzliwy	Zawzięty
9 Pustelnik	Okrutny	Skupiony
10 Koło fortuny	Pechowy	Szczęśliwy
11 Sprawiedliwość	Paranoiczny	Honorowy
12 Wisielec	Knujący	Fanatyczny
13 Śmierć	Gadatliwy	Elastyczny
14 Umiarkowanie	Zawistny	Opanowany
15 Legion*	Żądny wielkości	Charyzmatyczny
16 Wieża	Arogancki	Przewidujący
17 Gwiazda	Uparty	Zorganizowany
18 Księżyc	Niedbały	Nieodgadniony
19 Słońce	Dumny	Fałszywy
20 Sąd	Zakłamaný	Wszechstronny
21 Terra	Chciwy	Powracający

wielkiego wpływu na ich sytuację. Jeśli jednak wysilą się trochę i najpierw rzecz odegrają, a potem dopiero wydadzą Kość Dramy, w pełni wyzyskają Wadę swego przeciwnika.

Ambitny

Pożądaś władzy. Owszem, bogactwo to rzecz miła, niczego nie kochasz jednak mocniej, niż przewodzenia ludziom. I to władza pewnie cię zniszczy – gdy zrobisz coś niebezpiecznego, by zagarnąć jej jeszcze więcej, a ona pozwoli ci upaść. *Gracze mogą aktywować tę Wadę, zmusić cię do pogoni za potęgą, nawet, jeśli wiąże się to o olbrzymim ryzykiem.*

Arogancki

Świecie wierzysz, żeś jest lepszy od innych. Masz najlepsze pomysły, najmodniejsze ubrania i z przyjemnością dowodzisz, jak bardzo nad wszystkimi górujesz.

Gracze mogą aktywować tę Wadę, byś okazał komuś wyższość i pogardę.

Chciwy

Na widok pieniędzy twoje oczy błyszczą radością. *Pecuniae obediunt omnia!* („Pieniądz ponad wszystko!”). *Ile kroć dzielisz łupy, oferując ci hojną łapówkę lub w ucho wpadnie ci opowiadka o ukrytych skarbach, Gracze mogą aktywować twoją Wadę, byś usiłował zagrabić dla siebie tak dużo, jak tylko zdołasz.*

Dumny

Nie zwykłeś przyjmować niczyjej pomocy. Jeśli prezent lub propozycja współpracy choć najdelikatniej trąci współczuciem czy politowaniem, z miejsca reagujesz świętym oburzeniem i wyniośle rzecz odrzucasz. *Gracze mogą aktywować tę Wadę, byś nie przyjął czyjejś pomocy.*

Ekstrawagancki

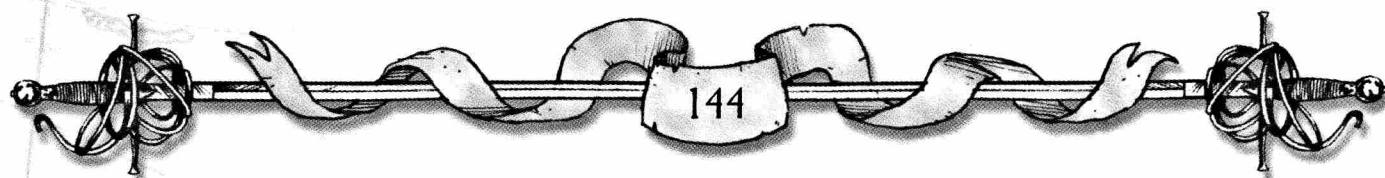
Lubisz cieszyć się odrobiną luksusu – nie wystarczy ci piwo, gdy mógłbyś rozkoszować się smakiem przedniego wina. W gospodzie zadowoli cię wyłącznie apartament królewski. *Gracze mogą aktywować tę Wadę, byś zajął się zapewnieniem sobie wygody, odkładając na później realizację demonicznej intrygi.*

Gadatliwy

Jakoś nie umiesz zachować swoich planów w tajemnicy. Twoje pomysły są tak znakomite, że chętnie o nich opowiadasz, by obserwować, jak na twarzach słuchaczy wykwita zdumienie i słuchać peanów na cześć twego geniuszu. *Gracze mogą aktywować tę Wadę byś ze szczegółami opowiedział im, co zamierzasz. Oczywiście, nic nie zabrania ci wrzucić ich potem w śmiertelną pułapkę – jeśli jednak wyjdą z niej cało, będziesz miał się z pyszna.*

Knujący

Uwielbiasz ogromne, skomplikowane plany – im bardziej są zawite, tym lepiej. Umysł zwykłego człowieka nie jest w stanie ogarnąć twoich zamierzeń – nic dziwnego, że twoi Poplecznicy najczęściej myślą rozkazy. Tak trudno dziś o dobrą pomoc... *Gracze mogą aktywować tę Wadę, byś zrezygnował z działania w najprostszy sposób. To byłoby banalne – zabić przeciwnika. Znacznie lepiej porzucić go w niewiarygodnie skomplikowanym labiryncie, który aż jeży się od pułapek.*



Litościwy

Masz straszną skazę na nikczemnym charakterze – nie lubisz robić ludziom krzywdy. Jeśli masz wybór, zawsze wygnasz obalonego brata z kraju, zamiast raz na zawsze się go pozbyć. Czy robisz to, by twoi wrogowie żyli ze świadomością, że ich pokonałeś, czy też stosujesz się do nakazów miękkiego w gruncie rzeczy serca, zawsze wychodzi na jedno: oni zawsze wracają. *Gracze mogą aktywować tę Wadę, byś darował komuś życie.*

Lubieżny

Krew nie woda – jesteś więc wytrwałym poszukiwaczem cielesnych rozkoszy. Piękna kobieta lub urodziwy mężczyzna (zależnie od twych gustów) to dla ciebie pokusa nie do odparcia. *Gracze mogą aktywować tę Wadę, byś bez wahania uległ pokusie.*

Niedbały

Z jakiś przyczyn Bohaterowie zawsze w ostatniej chwili ci się wymykają. Nie rozumiesz, czemu tak się dzieje – przecież zawsze pieczołowicie umieszczasz ich w łatwej do unieruchomienia, śmiertelnej pułapce i zostawiasz na straży swoich najgorszych ludzi, sam zaś oddalasz się z miejsca kaźni bez wyraźnego powodu. *Gracze mogą aktywować tę Wadę by automatycznie udał im się jeden Prosty Test, który przeprowadzają podczas próby wydostania się z twojej pułapki lub lochu.*

Okrutny

Jesteś okrutnikiem i sadystą, który uwielbia znęcać się nad ludźmi bez powodu. Oczywiście, nie zaskarbiasz sobie dzięki temu sympatii podwładnych. *Gracze mogą aktywować tę Wadę, by zdradził cię jeden z Popleczników, który dość ma tego, jak go traktujesz. Pewnie nie stanie się to natychmiast, opuści cię jednak w najbliższej dogodnej po temu chwili. A ty najprawdopodobniej zabijesz go w momencie, gdy dowiesz się o zdradzie.*

Paranoiczny

Nigdy nikomu nie ufasz. I zawsze dbasz, by pozbyć się tak zwanych sojuszników, nim zdążą wbić ci nóż w plecy.



Gracze mogą aktywować tę Wadę, byś zaczął podejrzewać któregoś z Popleczników o zdradę lub jej zamiar.

Pechowy

Los uśmiecha się zawsze do innych. Nie masz potwornego pecha, inaczej dziś pewnie już być nie żył – po prostu jakoś nigdy nie miałeś szczęścia. Rzeczy mają się więc tak: jeśli trzeba byłoby pomyślnego zbiegu okoliczności, byś wypłatał się z kłopotów, pewnie łatwo się ich nie pozbędiesz. *Gracze mogą aktywować tę Wadę, by zmusić cię do powtórzenia udanego testu o PT 25 lub wyższym. Na szczęście rzecz działa tylko raz na test.*

Tchórzliwy

Mocno trzymasz się życia i często zawahasz się, nim wystawisz na niebezpieczeństwo – nawet, jeśli masz po temu bardzo dobry powód. *Za każdym razem, gdy masz*

zrobić coś ryzykownego, w rodzaju bujania się na linie nad najeżoną kolcami jamą, gracze mogą aktywować tę Wadę, byś zaczął wymawiać się od podjęcia ryzyka.

Uparty

Nieczęsto zmieniasz zdanie – przynajmniej nie za ludzkiej pamięci. Gdy raz się na coś zdecydujesz, działasz zgodnie z postanowieniem, choćby się waliło i paliło. Gdy ktoś przestrzega, że się mylisz, zwykle odwracasz się do niego plecami i robisz swoje. *Gracze mogą aktywować tę Wadę byś nie zmienił zdania.*

Wrażliwy

Nie chcesz mieć na rękach niczyjej krwi. Nie masz nic przeciwko krwi na rękach twoich Popleczników, nie znosisz jednak zabijać własnoręcznie. Oczywiście, nie masz przez to okazji upewnić się, czy sprawę załatwiono jak należy – cóż jednak, i tak nie potrafiłbyś znieść widoku śmierci. *Gracze mogą aktywować tę Wadę byś zepełchnął pozbawianie kogoś życia na któregoś z Popleczników.*

Zadufany

Nie ma zadań, które by cię przerastały. Gdybyś chciał, pokonałbyś najlepszego szermierza Thei – choć na razie jakoś nie było po temu okazji. I co – ty nie przeskokczysz tej rozpadliny? *Gracze mogą aktywować tę Wadę, by rozwiązać wszelkie wątpliwości, jakie mógłbyś żywić względem swych możliwości.*

Zakłamaný

Nie zdajesz sobie sprawy, że jesteś Łotrem i święcie wierysz we własne bohaterstwo, które nakazuje ci Postępować Szusznie. Czasem jednak opadają cię wątpliwości... *Gracze mogą aktywować tę Wadę byś w krytycznej chwili zawahał się na czas jednej Akcji.*

Zapalczywy

Trawi cię gorączka. Nie umiesz zachować zimnej krwi. Jesteś jak beczka prochu – eksplodujesz przy najmniejszej iskrze. *Gracze mogą aktywować tę Wadę, byś stracił panowanie nad sobą i wpadł w gniew.*

Zawistny

Wszyscy mają się lepiej od ciebie. Opływają w dostatki, bawią się lepszymi zabawkami, cieszą towarzystwem pięk-



niejszych kobiet. A ty bywasz zazdrosny o najmniejszy nawet drobiazg. *Gdy gracze aktywują tę Wadę, zaczynasz chorobliwie pożądać czegoś, co należy do kogoś innego – i ze wszystkich sił starasz się zdobyć to lub, jeśli wiesz, że ci się nie uda, zniszczyć.*



Żądny wielkości

Chcesz rządzić światem i żywisz niezachwiane przekonanie, iż nikt prócz ciebie nie jest godzien sprawować władzy. Z przyjemnością do cna wykorzystasz wszystkich swoich Popleczników, nie masz jednak zamiaru dzielić się z nimi zwycięstwem. *Gracze mogą aktywować tę Wadę, byś przypadkowo przyznał się Poplecznikom, że nie zamierzasz podzielić się z nimi władzą.*

Przewagi

Bohaterowie mają swoje Cnoty – Łotrów zaś natura wyposażyla w Przewagi. Działają one dokładnie tak samo, jak ich heroiczny odpowiednik – Łotr wydaje Kość Dramy i Przewaga zostaje aktywowana. *Gracze nie mogą wydawać Dramy, by ją wyłączyć.*

Bezwzględny

Nie cofniesz się przed niczym, byle wypełnić swój cel. Żadne posunięcie nie jest zbyt nikczemne, o ile służy twoim zamiarom – twoja podłość jest wręcz szokująca. *Przy pomocy tej Przewagi możesz zupełnie zaszokować przeciwników. Po pierwsze, musisz dopuścić się wyjątkowo niehumanicznego czynu. Następnie próbujesz Zastraszyć Bohaterów, którzy są świadkami zdarzenia – a jeśli ktoś Zastraszeniu ulegnie, stosuje się wobec niego do końca Rundy zasady Zaskoczenia (patrz „Przewodnik Gracza”, strona 190.).*

Charyzmatyczny

Jesteś doskonałym mówcą – twoi ludzie poszliby za tobą w Otchłań. Drażni cię, że musisz udawać troskę o ich los, pomaga ci to jednak utrzymać wysokie morale. *Możesz aktywować tę Przewagę, by któryś z twoich ludzi bez cienia strachu oddał za ciebie życie, niezależnie od sensu jego poświęcenia.*

Elastyczny

Z szybkością błyskawicy reagujesz na zmieniającą się sytuację. Gdy ktoś skacze na ciebie z balkonu, spokojnie schodzisz mu z drogi. Kiedy ze ścian wyskakują wirujące ostrza, gotowe przeciąć cię na pół, zachowujesz przytomność umysłu niezbędną, by uniknąć razów. *Przewagi tej możesz użyć, by anulować efekty Zaskoczenia. Działa ona jednak wyłącznie na ciebie i kompani nijak z niej nie korzystają.*

Fałszywy

Nie wyglądasz na Łotra – większość ludzi powierzyłaby twojej pieczy emeryturę babci. Jeśli dobrze wszystko rozegrasz, Bohaterowie o nic nie zaczną cię podejrzewać – aż będzie za późno. *Za każdym razem, gdy w znaczący sposób wesprzesz Bohaterów, otrzymujesz Kość Dramy, a kiedy wykonujesz test, którego wynik ma im pomóc, dostajesz Dodatkowe Podbicie.*

Fanatyczny

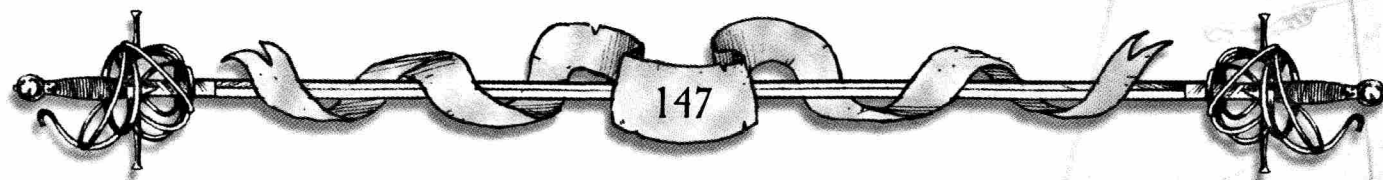
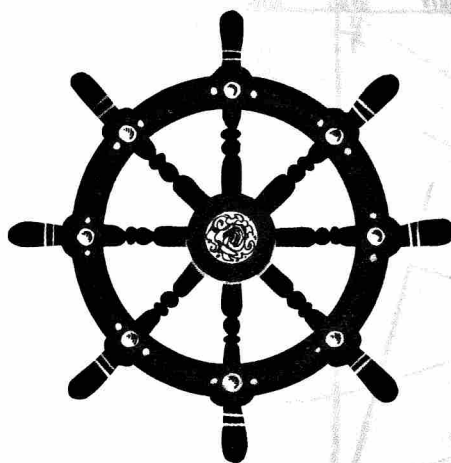
Żyjesz, by służyć Sprawie – z radością za nią zginiesz. A człowiek, który nie lęka się śmierci jest najniebezpieczniejszym z ludzi. *Dzięki tej Przewadze możesz przez jedną Fazę ignorować Rany, które ci zadano.*

Genialny

Słyszałeś kiedyś o „Geniuszu Zbrodni”? Twoją specjalnością są skomplikowane plany i zawiłe intrygi, które sięgają tak głęboko, że nawet twoi Poplecznicy nie są w stanie ich zrozumieć. Za każdym razem, gdy Bohaterowie sądzą, że cię przejrzeni, wyciągasz kolejnego asa z rękawa. *Możesz wydać Kość Dramy, by Bohaterowi nie udał się test przeprowadzany w Fazie, w której i ty masz Akcję. Dramę wydać musisz, nim Bohater rzuci kośćmi.*

Honorowy

Nie jesteś osobą bezwzględną – istnieje bardzo jasno wyznaczona granica, której nigdy nie przekraczasz. Hołdujesz przy tym niektórym z romantycznych ideałów,



tak popularnych ostatnio na dworach. Ale tylko niektórym. *Za każdym razem, gdy możesz skorzystać na „niehonorowym postępku”, a mimo to z niego rezygnujesz, otrzymujesz Kość Dramy.*

Nieodgadniony

Ludzie nie uważają cię za Łotra i nigdy nie podejrzewają o nieczne występki. Nawet potężne Wiedźmy nie potrafią dostrzec twojej nikczemności. *Ta Przewaga jest zawsze aktywna. Gdy ktoś próbuje sprawdzić twoje Arkanum, możesz wybrać, jaką kartę zobaczy.*

Niepowstrzymany

Nie ma na świecie takiej siły, która powstrzymała by cię przed realizacją tego, co zamierzyłeś. *Przewagi tej możesz użyć, by do końca Sceny uniemożliwić Bohaterom korzystanie z Kości Dramy, gdy z tobą walczą.*

Niewzruszony

Tryskasz pewnością siebie i opanowaniem. Wyprowadzisz tym z równowagi każdego przeciwnika – pomyśli, że wiesz o czymś, co jest dlań tajemnicą. *Przewagi tej możesz użyć, by przez jedną Scenę budzić Lęk na poziomie 1. Zasady dotyczące Lęku znajdziesz na stronie 183.*

Opanowany

Zaczepki i obelgi spływają po tobie, jak woda po gęsi. Zdajesz sobie sprawę, gdy ktoś chce cię uwieść, i wyśmiewasz go bez litości. Mało tego – nikt cię jeszcze nigdy nie zastraszył. *Tej Przewagi użyć możesz, gdy ktoś używa wobec ciebie Ciętej Riposty, by ta automatycznie zawiodła.*

Ostrożny

Bywają Łotry, które bez chwili wahania, na łeb, na szyję rzucają się za Bohaterem. Ty jesteś inny. Precyzyjnie rozważasz każdy krok, który przybliżyć cię ma do celu i zawsze postępujesz rozważnie oraz celowo. *Tej Przewagi nie musisz aktywować. Za każdym*

razem, gdy Bohaterowie wydają Kość Dramy w walce z twoimi Poplecznikami i Drabami, dostajesz nie jedną, a dwie Kości Dramy.

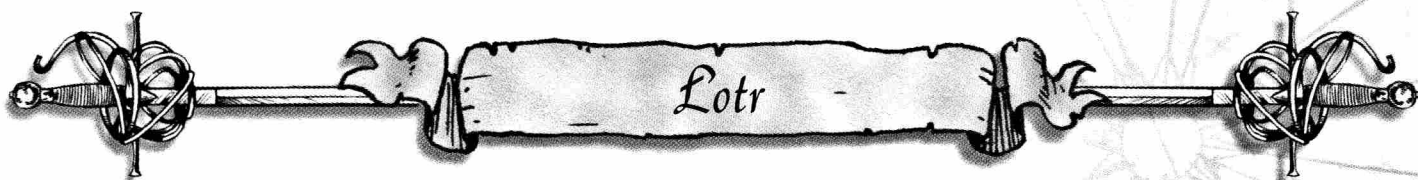
Powracający

Śliska z ciebie ryba – za każdym razem, gdy Bohaterom wydaje się, że cię mają, udaje ci się cudem wywinąć. I zawsze wracasz, by się zemścić. Jeśli więc spalą twoje skrwawione zwłoki, okaże się, że uśmiercili sobowtóra, a gdy – walcząc z nimi – spadniesz w niezmierną przepaść, zawsze uczepisz się gałązki. *Możesz posłużyć się tą Przewagą, by ująć z życiem, choćby wydawało się to niemożliwe.*

Przewidujący

Niektórzy twierdzą, że masz w żyłach kilka kropel krwi czarnoksięskiej, inni zaś utrzymują, że wszystko za-





wdzięczasz niezmiernie wyczulonym zmysłom. Sam wiesz jedno – z nieznanych ci powodów miewasz przecucia i zawsze wiesz, kiedy zbliżają się nieuniknione kłopoty. *W każdej chwili wolno ci wydać Kość Dramy, by uruchomić tę Przewagę. Kiedy jest aktywna, gracze muszą, nim sprawią ci paskudną niespodziankę, na chwilę wcześniej powiadomić cię o zagrożeniu. Gdy otrzymasz takie ostrzeżenie, musisz wydać kolejną Kość Dramy, by ponownie aktywować Przewagę.*

Skupiony

Całą uwagę skupić potrafisz na jednej czynności – gdy nad czymś pracujesz, świat przestaje dla ciebie istnieć. Dzięki temu osiągnąć możesz naprawdę wiele, nawet, gdy brak ci środków. *Przewagi tej użyć możesz, by na czas jednej sceny przenieść jeden Poziom pomiędzy Cechami (na przykład zmieniając Rezon 4 i Krzepę 2 w Rezon 3 i Krzepę 3) Wolno ci przy tym przekroczyć maksymalną ilość Poziomów, które w tej Cesze można posiadać. Modyfikacja poziomu trwa do końca Sceny i nie da się jej przerwać. Przewagi użyć można raz na Scenie.*

Szczęśliwy

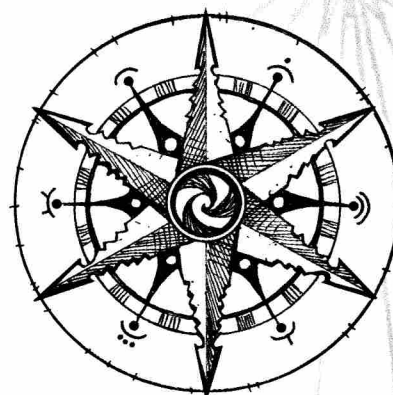
Drobne, pechowe zdarzenia, będące udziałem wszystkich ludzi, ciebie zdają się omijać. Koń, na którym jedziesz, nigdy nie przebiega pod nisko rosnącym konarem, nie zdarza ci się też wpaść do wody, gdy wspinasz się po burcie statku. *Tej Przewagi użyć możesz, by przerzucić nieudany test, którego PT wynosił 20 lub mniej. Wolno ci jednak skorzystać z tej opcji tylko raz na rzut: masz wprowadzić szczęście, czasem jednak nawet największy wybraniec losu ma gorszy dzień.*

Uwodzicielski

Twoje słowa to słodka trucizna – potrafisz skłonić najuczciwszego nawet człowieka, by kłamał, oszukiwał, kradł, a nawet zabijał. Słuchając twych gładkich argumentów bez trudu uwierzy, że oto dopuszcza się wprowadzić zła, grzech ten służy jednak celom nieomal świętym. *Możesz posłużyć się tą Przewagą, by skłonić Bohatera Niezależnego by postąpił w sposób, który zwykle wzbudziłby w nim sprzeciw i odrazę.*

Władczy

Większości Drabów nie obchodzi, dla kogo pracują – twoi pomocnicy są inni. Tak imponuje im twoja arystokra-



tyczna postawa, że aż czerpią ze swojego zachwyty siłę i pewność siebie. *Możesz wydać Kość Dramy, by do końca Rundy zwiększyć Zajadłość Zastępu Drabów (patrz Zastępy Drabów, str. 200) o 1.*

Wszechstronny

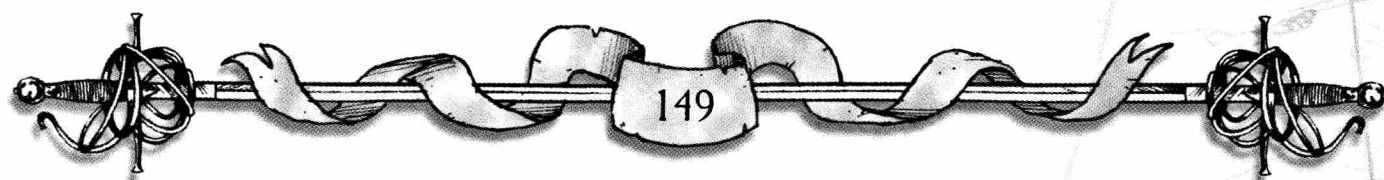
Bohaterowie zwykle cię nie doceniają. Ich strata – przez całe życie pracowałeś, by stać się tym, kim jesteś, i banda idealistycznych durniów nie zdoła pokrzyżować twoich planów. *Możesz wydać Kość Dramy by zyskać dwa Poziomy Biegłości, której jak dotąd nie posiadasz.*

Zawzięty

Potrafisz pielęgnować urazę. Gdy ktoś nadeptnie ci na odcisk, nie ma nawet pojęcia, w jak straszliwych znalazł się opałach, potrafisz bowiem bez reszty poświęcić się systematycznemu niszczeniu czyjegoś życia. *Gdy aktywujesz tę Przewagę, musisz wskazać osobę, która właśnie pomieszała ci szyki – od tej pory będzie twoim wrogiem. Tym samym kompletnie uodporniasz się na jej Cięte Riposty i zawsze rzucasz dodatkowa kostką, gdy z nią walczysz. Możesz mieć tylko jednego wroga na raz i nie wolno ci wybrać nowego, jeśli stary jeszcze żyje.*

Zorganizowany

Każdy twój plan jest doskonale przemyślany, każda pułapka zabójcza, a zasadzka – zaskakująca. Jesteś przygotowany na każdą ewentualność, a w twych intrygach nie ma oczywistych luk. *Gdy wydajesz Kość Dramy i wyrzucisz na niej 5 lub mniej, nie liczy się jako wydana.*





Zwycięski

Jesteś wybrańcem bogów Wojny. Zawsze, gdy zdaje się już, że tym razem poniesiesz sromotną porażkę, odczuwasz przypływ niespożytych sił, dzięki którym bierzesz górę nad przeciwnikiem, o ile zdołasz przełamać jego obronę. *Tę Przewagę aktywować możesz, gdy trafisz przeciwnika, lecz nim wykonasz rzut na Obrażenia. Nie rzucaj – zadajesz automatycznie Poważną Ranę.*

Zalety

Karty Bohaterów to doskonale źródło pomysłów na przygody. Spoglądając na wybrane przez nich Zalety, Umiejętności i Zaszłości można wpaść na koncepcje wątków, które bez tego nigdy nie przyszłyby do głowy. Poniżej podsuwamy ci kilka pomysłów, aby pokazać, w jaki sposób zamienić Zaletę Bohatera w załazek Przygody.

Akademia

Bohatera odnajduje i prosi o przysługę stary żołnierz, sierżant z jego macierzystej akademii. Wszystko wskazuje na to, że istnieje spisek mający na celu zdyskredytowanie uczelni i ściągnięcie na nią niesławy. Jeden Bohater potrafi temu zapobiec.

Arystokrata

Tajemnicza istota unosi w mroki nocy poddanych Bohatera. Każdej nocy znika jeden z nich, a reszta powoli zaczyna pakować manatki i gotowa jest odejść, jeśli nikt nie zajmie się sytuacją. Może chłopów porywa wygłodzony potwór, a może za zniknięciami kryje się bardziej misterny spisek? Jedynym sposobem na poznanie prawdy jest zacząć się nocą w wiosce i pochwycić porywacza na gorącym uczynku.

Castilliańskie wykształcenie

Przeglądając zawartość starego kufra, Bohater znajduje zakazaną (i zamkniętą na klucz) książkę, na którą natrafił w szkolnych czasach. Wtedy nie zdołał jej otworzyć, ale teraz sama rozwiera się pod jego dotykiem...

Członkostwo

Jeden ze znajomych Bohatera wydaje się doskonałym kandydatem na członka jego Tajnego Stowarzyszenia

i gdy otrzymuje zaproszenie, chętnie wyraża zgodę. To daje Bohaterowi szansę na poznanie obrzędów inicjacyjnych „od podszewki”. Może jego znajomy będzie miał trudności z przejściem inicjacji, a może jest szpiegiem pracującym dla innego Tajnego Stowarzyszenia?

Dracheneisen

Do uszu Bohatera docierają plotki o nie-Eisencyku, który najwyraźniej jest się w posiadaniu przedmiotu z Dracheneisen. Ponieważ żaden Eisencyk nigdy nie ofiarowałby ani nie sprzedał takiego przedmiotu cudzoziemcowi, musi on pochodzić z kradzieży. Obowiązkiem Bohatera jako Eisencyka jest zbadanie sprawy i upewnienie się, że posiadacz ma prawo do swej własności, lub odebranie jej i zwrócenie prawowitym właścicielowi.

Drobný

Towarzystwo Odkrywców odkrywa maleńkie przejście w syreckich ruinach, tak wąskie, że zmieścić się w nim może jedynie Bohater. Każda osoba o większej posturze utknęłaby w nim na dobre. Przejście może się za nim zawalić, co zmusi go do poszukania innej drogi wyjścia. Być może w środku znajdzie cenny artefakt, zbyt duży, by wynieść go na zewnątrz.

Dziedzictwo

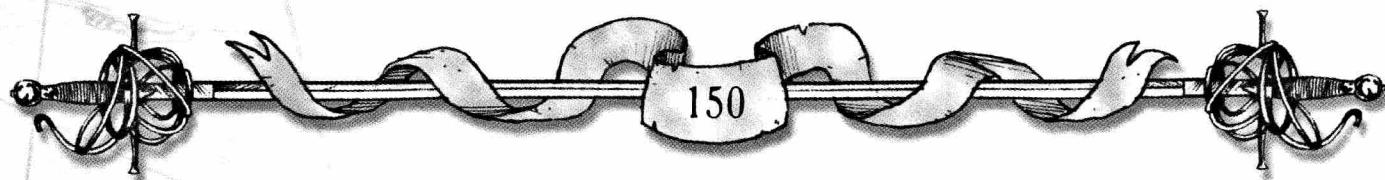
Pojawia się obca osoba, która rości sobie prawa do dziedzictwa Bohatera. Jeśli ten nie jest dostatecznie pilny i nie przygotowuje się dobrze na sprawę przed sądem, może utracić swoje dziedzictwo.

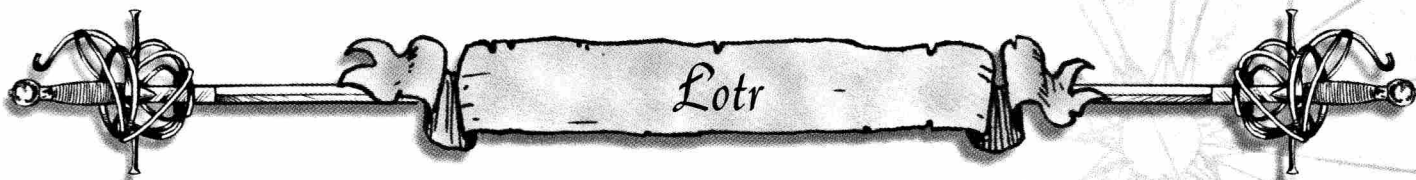
Język

Bohater musi przełożyć książkę z jednego języka na drugi. Pomiędzy paginami książki tkwi dawno zapomniana mapa morska, ukazująca drogę do wyspy nie zaznaczonej w atlasach. Na wyspie Bohaterowie mogą znaleźć istne cuda - od świetnie zachowanych syreckich ruin po zaginioną cywilizację.

Koneksje

Jeden ze znajomych Bohatera umiera, a opustoszałe miejsce ma zająć jego potomek. Bohater powinien czuć się w jakiś sposób zobligowany do pokierowania żółtodziobem, w imię przyjaźni łączącej go ze zmarłym. Jeśli dobrze wywiąże się z tego zadania, jego





Koneksje nie ucierpią, bo następca okaże się ze wszech miar godny.

Leworęczny

W okolicy działa zamaskowany bandyta, który trzyma szpadę w lewej dłoni. Bohater, będący jedynym mańkutom na tym terenie zostaje wzięty za rozbójnika i niesłusznie aresztowany. Musi sam lub z pomocą przyjaciół oczyścić swoje imię.

Lingwista

Bohater odkrywa próbki zapomnianego języka. Dzięki swojej zalecie zdoła odcyfrować zapis, jeśli będzie miał dość czasu. Takie odkrycie może mieć niemal nieograniczony potencjał. Może się też okazać, że Bohater jest pierwszą osobą, której udało się rozszyfrować ten język, co korzystnie wpłynie na jego reputację.

Łajdak

Ktoś podobny do Bohatera rujnuje jego złą reputację. Wciąż przychodzą do niego ludzie dziękujący za dobre uczynki, których nigdy nie spełnił. Jeśli szybko czegoś nie zrobi, straci opinię niebezpiecznego typu i ludzie zaczną zgłaszać się do niego, błagając o pomoc.

Nadludzka cecha

Ogłoszone zostają zawody, w których niebagatelną rolę odgrywa nadludzka cecha Bohatera, na przykład turniej łuczniczy, jeśli Bohater wybrał nadludzką Gibkość. Ludzi, którzy widzieli jak strzela (lub popisuje się w inny

sposób) naciskają, by stanął do zawodów. Oczywiście jeden z zawodników odrobinę za bardzo chce wygrać i spróbuje zamordować Bohatera przed rozpoczęciem zmagania.

Niebezpieczny urok

Wysoko postawiony admirator Bohatera zaczyna wykorzystywać swoje wpływy, aby skłonić go/ją do oddania mu się. W związku z tym przyjaciele Bohatera znajdują się w finansowych lub politycznych opałach i jeśli ten nie ulegnie, może im grozić bardzo wielkie niebezpieczeństwo.

Niezlomna wola

W kompleksie syreckich ruin znajduje podziemne przejście, które powoduje u każdego, kto próbuje je przemierzyć, trudny do wytrzymania ból. Tylko osoba mająca prawdziwie niezlomną wolę jest w stanie znieść torturę dość długo, by dotrzeć na drugą stronę. Nagrodą jest znajdujący się tam użyteczny artefakt strzeżony przez potwora, którego Bohater musi pokonać - naturalnie samotnie.

Ogromny

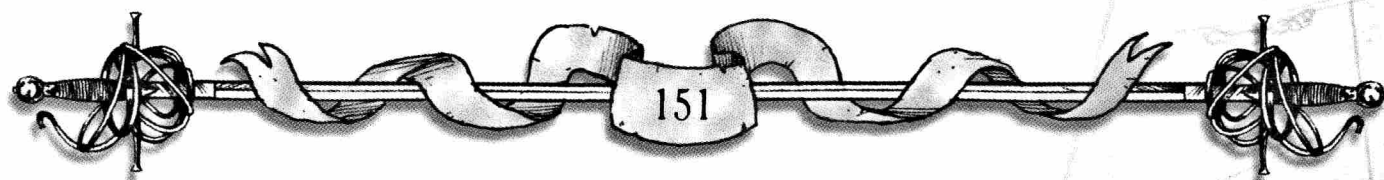
Osoba posiadająca Zaletę Drobny zaczepia Bohatera i wyzywa go na pojedynek. Wygląda na to, że jest osobieście urażona rozmiarami Bohatera. Pomimo nikczemnego wzrostu okazuje się nader sprawnym szermierzem.

Orientacja w walce

Bohater bez zastanowienia reaguje na niespodziewany atak, ratując nieznanego. Ten okazuje się wkrótce Łotrem, grającym główną rolę w przygodzie, ale wdzięczny jest Bohaterowi za uratowanie życia. Oczywiście, w zależności od jego charakteru, może to znaczyć tyle, że ofiaruje Bohaterowi szybszą śmierć.

Patron

Patron Bohatera pragnie, by ten zabawił go, tworząc dzieło sztuki. Gdy tak się stanie, mecenas zaczyna prezentować dzieło jako owoc własnego talentu, posuwając się nawet do zamalowania (lub zadłutowania) podpisu Bohatera. Jeśli Bohater podniesie w tej delikatnej sprawie zbyt wielki hałas, może stracić opiekuna.





Służba

Jeden z służących Bohatera jest chory. Jeśli Bohater nie okaże zainteresowania i nie dopilnuje, by sprawą zajął się biegły lekarz (co może być kosztowne), służący wyzionie ducha. Oczywiście, nagrodą za troskę o służącego może być zwiększenie jego lojalności.

Szarża

Bohater zostaje postawiony na czele Zastępu Drabów, wraz z którymi zrealizować ma pewne zdanie, dbając przy tym, by przeżyli. W zależności od tego, jak sobie poradzi, może albo niebawem awansować, albo jego kariera wojskowa gwałtownie stanie w miejscu.

Święcenia

Do Bohatera przychodzą mężczyzna i kobieta ze skłóconych rodów, pragnący w sekrecie połączyć się węzłem małżeńskim. Zadoścuczynienie ich prośbie bez błogosławieństwa rodziców z całą pewnością narazi Bohatera na przykrości, ale małżeństwo może być szansą na położenie kresu waśni.

Uniwersytet

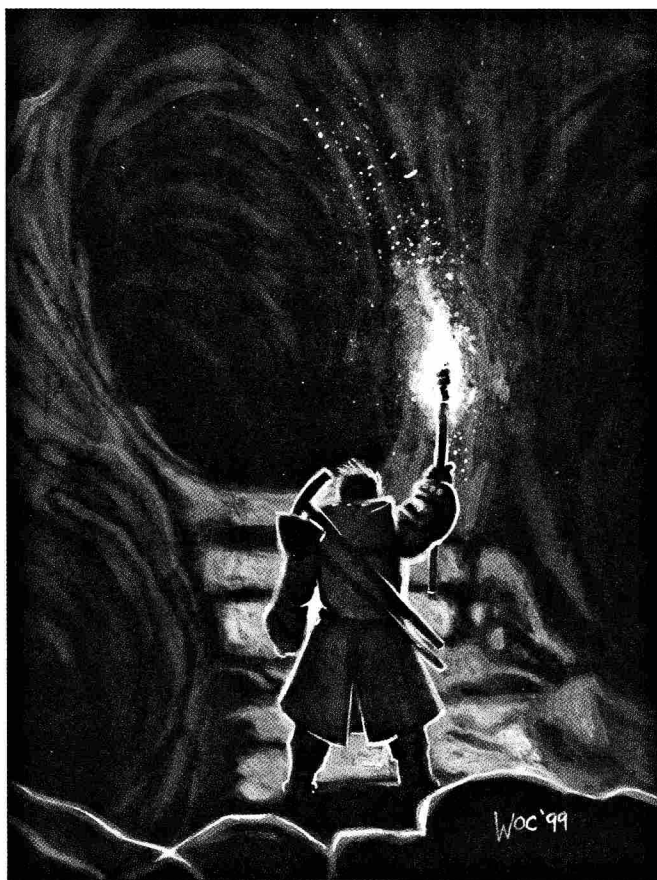
Bohater dorobił się już reputacji człowieka uczonego, Niewidzialne Collegium przychodzi więc do niego z prośbą o patronat nad pewnym wynalazkiem. W zamian przypadłaby mu sława współtwórcy dzieła, a jego posiadłość mogłaby skorzystać na nowych rozwiązaniach. Z drugiej strony, sprawą może zainteresować się Inkwizycja i jeśli tak będzie w istocie, Bohater znajdzie się w centrum uwagi zakonu.

Urodziwy

Słynny Theański malarz jest oczarowany urodą Bohatera i postanawia namalować jego/jej portret. Gdy dzieło jest ukończone, ofiarowuje je Bohaterowi w prezencie. Jednak obrazy tego artysty osiągają ceny liczone w setkach gilderów i wkrótce obraz zostaje skradziony. Jeśli Bohater chce go odzyskać, musi sam wytropić złodzieja.

Wiara

Bohater jest świadkiem zdarzenia, które uważa za cud, ale późniejsze dowody zdają się podważać jego autentyczność. Czy było prawdziwe? Czy Bohater zbyt ochotczo wierzy, czy też wątpi i czyni wszystko, by zdyskredytować domniemany przejaw woli Theusa?



Wyostrome zmysły

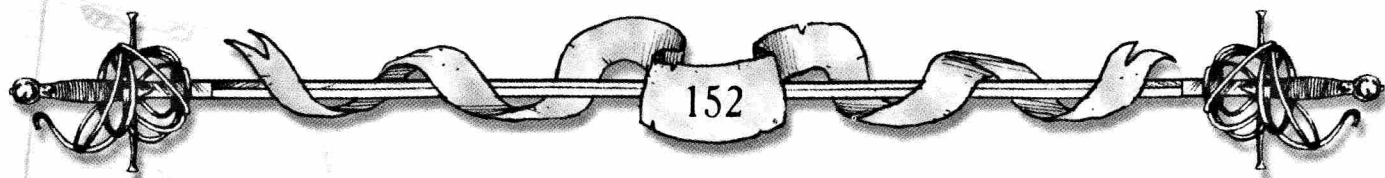
Zaproszony na przyjęcie Bohater wyczuwa w jedzeniu dyskretny posmak trucizny. Jeśli ostrzeże pozostałych gości, tym samym pokrzyżuje plany potężnego Łotra, który z całą pewnością będzie szukał zemsty.

Wyróżnienie

Reputacja Bohatera przewyższa jego kwalifikacje, a zostaje poproszony o wypełnienie zadania, które znacznie go przerasta. Poradzić sobie będzie w stanie jedynie z pomocą przyjaciół.

Wytrawny pijak

Bohater zostaje wyzwany do zawodów w picie, gdzie gra toczy się o wysokie stawki i w końcu wygrywa. Jego przeciwnik nie ma przy sobie gotówki, ale klnie się, że ją zdobędzie. Zostawia z Bohaterem swoją młodzieńką córkę w charakterze „zastawu” i w te pędy zwija się z miasta. Bohater zostaje z dziewczynką, aż do czasu gdy nie znajdzie kogoś, kto mógłby się nią zająć.





Bestiarium

W Thei aż roi się od wszelkiego rodzaju stworzeń, zarówno pospolitych jak i nadnaturalnych. Poniżej wymieniono gatunki najczęściej spotykane, opatrzone w statystyki i krótki opis. Podaliśmy też ich relatywne możliwości (Łotr, Poplecznik, Drab).

Boca

Drab

Zajadłość: 0 (patrz niżej)

Uzbrojenie: Ugryzienie (Małe)

PT trafienia: 10 (15 jeśli skaczą)

Umiejętności: Skakanie 3

Opis: Boca to małe, skoczne gryzonie o wielkich zębach, wędrujące w rojach liczących od 1000 do 20000 osobników. Pustoszą okolicę niczym plaga szarańczy, pożerając zbiory, zwierzęta i każdego, kto nie zdąży zejść im z drogi.

Zdolności specjalne: Każdy Zastęp Drabów Boca składa się z 10 osobników. Za każde dwa osobniki uczestniczące w Akcji, Boca mogą rzucić 1 kostką, zgodnie z zasadami dotyczącymi Drabów. Choć normalnie Bohatera może atakować równocześnie tylko jeden Zastęp Drabów, w przypadku Boca może ich być i dziesięć. Za każde dwa Zastępy atakujące jeden cel dodaje się 1 do Zajadłości grupy, która maksymalnie może wynieść 5. Czyli, jeśli pojedyncza osoba atakowana jest przez 10 Zastępów Drabów Boca, otrzymuje 5 ataków 5z5.

Boca nie mogą korzystać z Aktywnej Obrony.

Duch

Łotr

PT trafienia: –

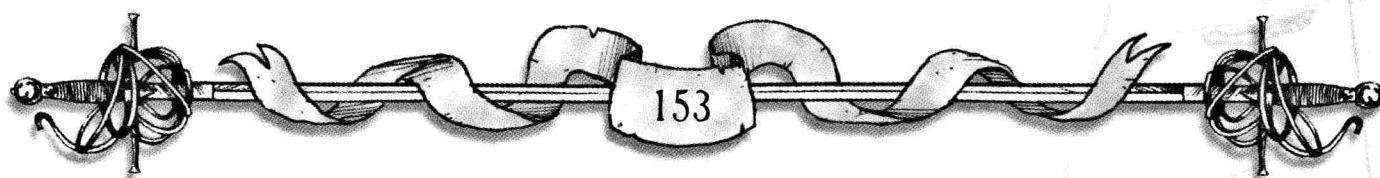
Krzepa: –

Gibkość: –

Rezon: –

Dowcip: –

Animusz: –



Atak: –
Obrażenia: –
Umiejętności: –

Opis: Duchy to niespokojne widma mężczyzn i kobiet, którzy umarli, nim nadszedł ich czas. Nawiedzają domy, okręty i inne miejsca, bezwocnie szukając sposobu na zakończenie swojej pełnej udręki egzystencji. Niektóre przesładują swoich zabójców, inne członków rodziny lub kochanków. Motywacja każdego ducha jest wyjątkowa i zależy od tego, jak dana osoba żyła. Duchy są niematerialne (stąd brak statystyk) i nie można ich skrzywdzić normalną bronią. Niektóre potrafią ciskać w śmiertelników przedmiotami (obrażenia 1z1, PT uniknięcia 15), ale większość potrafi tylko wyjękiwać żyjącym swoje żale, licząc na to, że cel swój osiągną wyłącznie dzięki upiornej aparycji i wzbudzaniu poczucia winy. Duchy mogą się ukazywać komu zechcą i jeśli takie ich życzenie, ich obecność dostrzegać mogą tylko wybrane osoby.

Montaigne słynie ze specyficznego rodzaju upiorów, zwanych „duchami luster”. Montenscy łowcy duchów opracowali metodę (będącą pilnie strzeżonym sekretem) zamykania widm w lustrach. Więcej informacji na temat Theańskich duchów znajdzie się właśnie w dodatku poświęconym Montaigne.

Zdolności specjalne: Duchy luster mają osobliwy wpływ na magię Porté: nie działa ona w ich obecności. W pomieszczeniu, w którym nawiedzone lustro się znajduje nijak nie można otworzyć Portalu.

Ghul

Drab

Zajadłość: 3

Uzbrojenie: Pazury i Ugryzienie (Średnie)

PT trafienia: 15

Umiejętności: Skradanie 4, Śledzenie 4, Tropienie 6





Opis: Ghule zdają się być dalekimi krewnymi małp. Mają wielkie szczęki i pazury, ale poruszają się w pozycji bardziej wyprostowanej niż ich nadrzewni kuzyni. Czują słuszny respekt przed zdrowymi zwierzętami, ale każde chore lub ranne stworzenie (w tym człowieka) będą próbowały zawlec w krzaki, gdzie rozedrą je na strzępy i pożrą. Boją się broni palnej, ale głód krwi jest w nich tak silny, że odstraszone na pewno powrócą, by znowu nastawać na rannych.

Zdolności specjalne: Ghule potrafią wywęszyć krew i chorobę z odległości dwóch mil. Przyciągają je ranni Bohaterowie, zaatakują jednak tylko wtedy, jeśli ofiary są Półżywe. W innym przypadku będą za nimi podążać, korzystając ze Skradania i Śledzenia, aby pozostać niezauważonymi.

Gryf

Poplecznik

PT trafienia: 25 (15 na ziemi)



Krzepa: 2

Gibkość: 2

Rezon: 2

Dowcip: 1

Animusz: 2

Atak: Dziób 2z1 (na ziemi), Pazury 5z2 (w locie)

Obrażenia: Dziób 2z1, Pazury 4z2

Umiejętności: Tropienie 4, Uchylenie (na ziemi) 2, Uchylenie (w locie) 4, Zasadzki 3

Opis: Gryfy to czworonożne ptaki, wielkością zbliżone do wilków, pokryte w całości białym upierzeniem, jedynie na piersiach przybierającym kolor głębokiej czerwieni. Zamieszkują bogate w złoto góry w pobliżu Sultanatu Półksiężycy i bardzo zazdrośnie strzegą swojego terytorium. Zwykle polują w stadach liczących 5-15 osobników, tak długo męcząc ofiarę atakami z powietrza, póki nie umrze ona ze strachu i utraty krwi.

Zdolności specjalne: Fruwanie. Gryfa nie da się oswoić.

Koń

Poplecznik

PT trafienia: 10 (25 podczas galopowania)

Krzepa: 4

Gibkość: 2

Rezon: 1

Dowcip: 1

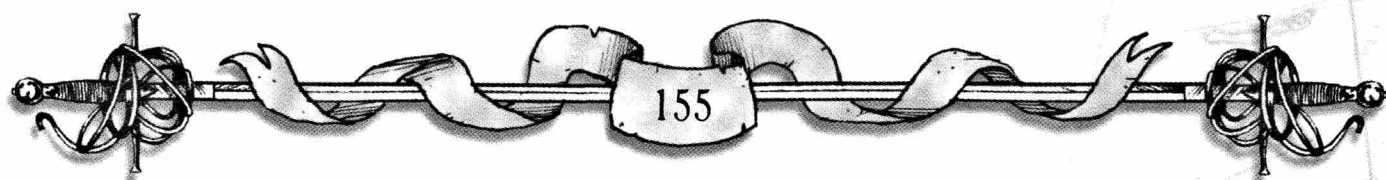
Animusz: 1

Atak: Kopnięcie 3z3, Tratowanie 3z2, Ugryzienie 3z2

Obrażenia: Kopnięcie 4z2, Tratowanie 4z3, Ugryzienie 0z1

Umiejętności: Bieganie 2, Sprint 4, Uchylenie 1

Opis: Theańskie konie są nieco silniejsze od naszych. Rasy zależą od nacji, która je hoduje. Montencyki czystej krwi są przepiękne, ale nie są tak szybkie i silne jak konie innych ras. Castilliańskie biegacze mają opinie niezwykle szybkich, zaś usuryjskie konie pociągowe i eiseńskie rumaki bojowe słyną z siły. Koniki awalońskie to solidna rasa nie mająca żadnych szczególnie mocnych czy słabych stron, zaś Vendelowie nie wyhodowali koni, o których warto wspominać. Szybkość i wytrzymałość tiureckich wierzchowców bije na głowę konie wszystkich innych ras.





Zdolności specjalne: Konie są w stanie unieść dwukrotnie więcej, niż wynikałoby to z ich Krzepy, o ile ciężar jest poprawnie rozmieszczony.

Koty i pokrewne

Poplecznik

PT trafienia: 20

Krzepa: 1

Gibkość: 2

Rezon: 1

Dowcip: 1

Animusz: 1

Atak: Pazury 4z2

Obrażenia: Pazury 2z1

Umiejętności: Skradanie 3, Uchylanie 3

Opis: Oto kilka pospolitych rodzajów kotów, które możesz wykorzystać:

Kot domowy: -1 Krzepy, Pazury 1z1, Upadanie 1

Puma: Wspinanie 4

Lew: +2 Krzepy, Obrażenia od Pazurów 3z3, Ugryzienie 4z2 (3z2 obrażeń)

Tygrys: +3 Krzepy, Obrażenia od Pazurów 4z3, Ugryzienie 4z2 (4z3 obrażeń)

Zdolności specjalne: Brak.

Kraken

Łotr

PT trafienia: 5

Krzepa: 8

Gibkość: 3

Rezon: 8

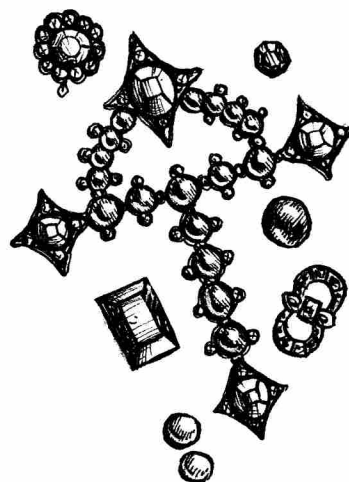
Dowcip: 1

Animusz: 3

Atak: Chwył 7z3, Ugryzienie 4z3

Obrażenia: Ugryzienie 8z6

Umiejętności: Chwył 4, Uścisk 4



Opis: Te olbrzymie potwory słyną z tego, że czają się na okręty, by wychynąć z głębin i porwać łódź wraz z załogą w chłodne odmęty. Jedynymi naturalnymi wrogami krakenów są większe wieloryby i lewiatany. Żeglarze pozbawieni którejś z kończyn zwykle opowiadają nie stworzone bajędy o tym, jak to odegnali krakena, jednak straszliwy dziób monstrum pozbawił ich ręki bądź nogi. Najprawdopodobniej kraken po prostu w nich nie zasmakował.

Zdolności specjalne: Po udanym Chwycie w wodzie, kraken może spróbować wciągnąć ofiarę pod powierzchnię. Bohater ugryziony przez krakena podczas wstrzymywania oddechu musi zdać test Rezonu o PT równemu liczbie punktów obrażeń, które właśnie otrzymał (w dodatku do normalnego Testu Zranienia) albo otworzy usta i natychmiast zacznie się topić. Krakeny ignorują zasady topienia się, ale nie mogą poruszać się na lądzie.

Lewiatan

Łotr

PT trafienia: 5

Krzepa: 10

Gibkość: 2

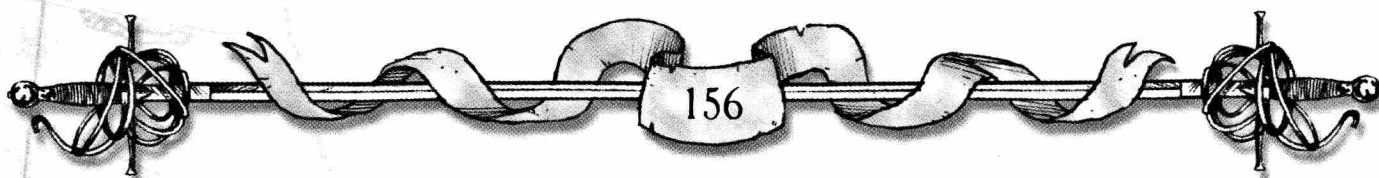
Rezon: 25

Dowcip: 2

Animusz: 1

Atak: Taranowanie 2z1, Ugryzienie 3z2

Obrażenia: Taranowanie 10z10 +50, Ugryzienie 8z8.





Umiejętności: Nawigacja (sobą) 3, Sterowanie (sobą) 2

Opis: Postrach wielorybników, lewiatany chronią stado wielorybów przemierzające morza Thei. Są mniej więcej trzykrotnie większe od normalnych wielorybów swojego gatunku i o tyleż sprytniejsze. By chronić swoje stado gotowe są popłynąć w każdy zakątek świata i zdarzało się, że w szale topiły całe floty.

Zdolności specjalne: Lewiatany mogą wstrzymywać oddech dziesięciokrotnie dłużej, niż wynikałoby to z zasad topienia się.

Mara

Łotr

PT trafienia: –

Krzepa: 4

Gibkość: –

Rezon: 3

Dowcip: –

Animusz: –

Atak: –

Obrażenia: –

Umiejętności: Brak

Opis: Mary to żywe smugi zielonkawej mgły, które wślizgują się do ust Bohatera i dręczą go koszmarami, gdy śpi. Pożywiają się strachem, wywołanym przez złe sny. Stopniowo Bohater będzie stawał się coraz słabszy, sypiąc z dnia na dzień dłużej i dłużej. Wreszcie, jeśli nikt nie przyjdzie z pomocą, uśnie i już się nie zbudzi, schwytany w pułapkę koszmarów, które będzie śnił póki nie umrze z głodu.

Są tylko dwa sposoby walki z marą. Pierwszy wymaga od Bohatera stawienia czoła swoim lękom i pokonania koszmarów. Drugi polega na tym, że inna osoba przeje-

muje marę (i związane z nią dolegliwości) całując Bohatera i otwierając się na przyjęcie istoty. W takim przypadku mara nie ma innej możliwości, jak wnikać w nowego żywiciela.

Zdolności specjalne: Mary potrafią wywoływać okropne koszmary, które wycieńczają i dręczą ofiary. Każdej nocy mara próbuje Zastraszyć żywiciela (zgodnie z mechaniką Ciętych Ripost). Jeśli próba się powiedzie, ofiara traci punkt Krzepy, w przeciwnym razie sama mara traci punkt Krzepy. Gdy Krzepa ofiary spadnie do -1, zasypia ona na zawsze i w efekcie umiera z głodu, chyba że ktoś złoży na jej ustach pocałunek i przyjmie marę do siebie. Jeśli Krzepa mary osiągnie -1, istota ginie, a ofiara jest już na zawsze, do końca życia, wolna od złych snów, co uodpornia ją na działania innych potworów tego rodzaju. Gdy mara opuści ofiarę (lub zginie), żywiciel odzyskuje całą Krzepę po dobrze przespanej nocy.

Niedźwiedź

Łotr

PT trafienia: 15

Krzepa: 5

Gibkość: 2

Rezon: 3

Dowcip: 1

Animusz: 2

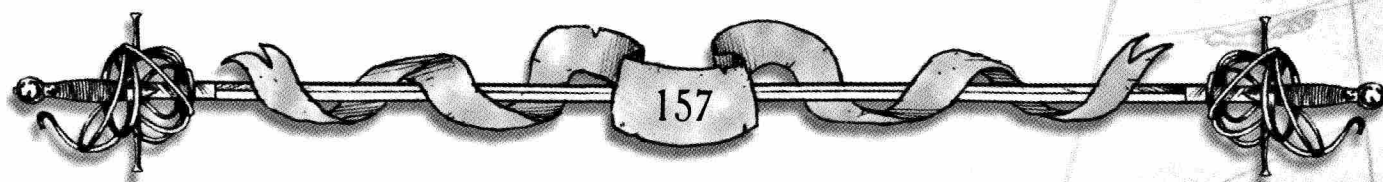
Atak: Pazury 4z2, Ugryzienie 4z2

Obrażenia: Pazury 5z3, Ugryzienie 4z2

Umiejętności: Chwyt 2, Uścisk 4

Opis: Ścieżki niedźwiedzi nie krzyżują się zwykle z ludzkimi, czasem jednak wykorzystuje się je w okrutnych zabawach, takich jak szczucie niedźwiedzia (gdzie niedźwiedzia szczuje się sforą psów, która ma rozedrzeć go na strzępy). Starczy powiedzieć, że każdy Usurianin będący świadkiem takiego bezceństwa wpadłby natychmiast w straszliwy gniew.

Zdolności specjalne: Brak.



Psy i pokrewne

Poplecznik

PT trafienia: 15

Krzepa: 2

Gibkość: 1

Rezon: 1

Dowcip: 1

Animusz: 1

Atak: Ugryzienie 4z1

Obrażenia: Ugryzienie 2z2

Umiejętności: Uchylanie 2

Opis: Oto kilka pospolitych odmian psów, które możesz wykorzystać:

Kanapowiec: -1 Krzepy, Ugryzienie 1z1, dodaje 1 kostkę do Biegłości Zasadzki właściciela, jeśli jest w jego pobliżu.

Pies myśliwski: Tropienie 4.

Pies Obronny: +1 Krzepy, Obrażenia od Ugryzienia 3z2

Wilk: +1 Krzepy, Obrażenia od Ugryzienia 3z2, Tropienie 3, żyje w watach liczących od 5 do 15 osobników. Jeśli więcej niż jeden wilk (maksymalnie może ich być 6) atakuje tą samą ofiarę w jednej rundzie, obniża PT trafienia ofiary o 5 w każdym kolejnym ataku. Czyli, jeśli pierwszy wilk aby trafić ofiarę musi zdać test o PT 25, to dla drugiego wilka PT wynosić będzie 20, dla trzeciego 15 i tak dalej.

Lis (10 pkt): -1 Krzepy, Obrażenia od Ugryzienia 1z1, -2 do testu Tropienia tropiącej lisa osoby.

Zdolności specjalne: Brak.

Ptaki

Drab - Poplecznik

PT trafienia: 25 (10 na ziemi)

Krzepa: 1

Gibkość: 1

Rezon: 1

Dowcip: 1



Animusz: 1

Atak: 3z1 Szpony

Obrażenia: 1z1 Szpony

Umiejętności: Uchylanie (w locie) 4, Uchylanie (na ziemi) 1

Opis: Ptaki występują w najróżniejszych odmianach, od małych wróbel po majestatyczne orły. Oto kilka przykładowych ptaków, które możesz wykorzystać:

Kanarek: -1 Krzepy, brak ataku Szponami.

Sokół: Bez zmian.

Jastrząb: +1 Krzepy, Obrażenia od Szponów 2z2

Rybołów: +1 Gibkości, Atak Szponami 6z2

Orzeł: +1 Krzepy, +1 Gibkości, Obrażenia od Szponów 2z2, Atak Szponami 6z2.

Zdolności specjalne: Fruwanie. Gdy ptak (za wyjątkiem kanarka) wykorzystuje atak Szponami, zwykle mierzy w twarz. Wynik tego ataku rozstrzyga się Przeciwnym Testem Dowcipu. Jeśli ptak wygra, cel musi dodać 1 do najniższej Kości Akcji plus jeden za każde Podbicie. Jeśli to podniesie Kość Akcji powyżej 10, przepada.



Straszdyło

Łotr

PT trafienia: 20

Krzepa: 3

Gibkość: 3

Rezon: 3

Dowcip: 2

Animusz: 2

Atak: Patrz niżej

Obrażenia: Patrz niżej

Umiejętności: Pływanie 3 lub Skakanie 3 lub Uchylenie 3

Opis: Za każdym razem, gdy musisz szybko wymyślić potwora, by zaatakował Bohaterów buszujących po jakichś zapadłych syrneckich ruinach (który zwykle powinien składać się ze znacznych ilości zębów, pazurów i macek) po prostu wybierz (lub wylosuj) po jednej zdolności z Tabeli zdolności ofensywnych, Tabeli zdolności defensywnych oraz Tabeli zdolności rozmaitych, które znajdziesz poniżej. Obok każdej zdolności zamieściliśmy jej krótki opis oraz koszt w punktach.

Zdolności specjalne: Wybierz (lub wylosuj) jedną zdolność z każdej z poniższych tabeli.

Tabela zdolności ofensywnych:

1-2: Ugryzienie: Jedno ugryzienie zadające 3z3 obrażeń. Atak straszdyła to 4z3.

3-4: Pazury: Dwie pazurzaste łapy, każda zadająca 3z2 obrażeń. Atak straszdyła to 4z3.

5-6: Jad: Kłujka lub żądło z trucizną, która może działać jak krople obezwładniające albo arszenik. Atak straszdyła to 3z2, obrażenia zależą od trucizny.

7-8: Macki: Straszdyło ma liczne macki, Chwyt 2 i Uścisk 2.

9-0: Rzuć dwa razy, ignorując wyniki 9-0.

Tabela zdolności defensywnych:

1-2: Pancerz: Wszystkie Testy Obrażeń zadawanych straszdyłu zostają zmniejszone o 1 kostkę.

3-4: +1 do Obrony: Powiększ o 1 punkt Biegłość Obrony straszdyła. To oczywiście podnosi PT trafienia o 5.

5-6: Cwane: Zwiększ o 1 Dowcip straszdyła.

7-8: Twarde: Zwiększ o 1 Rezon straszdyła.

9-0: Rzuć dwa razy, ignorując wyniki 9-0.

Tabela zdolności rozmaitych:

1-2: Szybkie: Zwiększ o 1 Animusz Straszdyła.

3-4: Wspinacz: Straszdyło automatycznie zdaje wszystkie testy Wspinania.

5-6: Oddycha pod wodą: Straszdyło ignoruje zasady topienia się.

7-8: Lata: Straszdyło potrafi latać.

9-0: +1 do dowolnej Cechy: Zwiększ o 1 dowolną, wybraną Cechę straszdyła.

Sukkub

Łotr

PT: –

Krzepa: –

Gibkość: –

Rezon: 2

Dowcip: 2

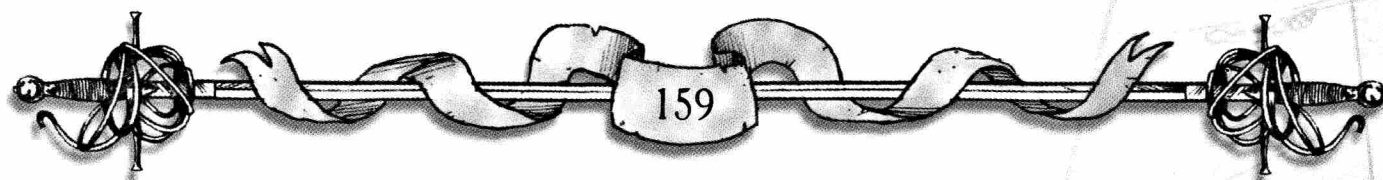
Animusz: –

Atak: –

Obrażenia: –

Umiejętności: Wymowność 4

Opis: Sukkuby żyją w mgłach, przez które wędrują montenscy czarnoksiężnicy, gdy wykorzystują Biegłość Korytarza. Szepczą magom do ucha, starając się nakłonić ich do otwarcia oczu. Jeśli Bohater da się zwieść, zabierz jego kartę postaci – równie dobrze mógłby umrzeć. Jeśli chcesz, możesz wykorzystać mechanikę Oczarowania lub Zastraszania by stwierdzić, czy wędrowiec otworzył oczy, ale w takim przypadku sukkubowi przysługuje prawo do jednego rzutu. Są to istoty tak





Krzepa: 2

Gibkość: 3

Rezon: 2

Dowcip: 3

Animusz: 2

Atak: Chwyt 5z2, Ugryzienie 4z3

Obrażenia: Ugryzienie 3z3.

Umiejętności: Gra sceniczna 3, Pływanie 4

Opis: Widziane z pewnego oddalenia z zamkniętymi ustami syreny można pomylić z ludzkimi kobietami. Żyją w chłodnych wodach, często podpływają do okrętów i udają, że się topią. Choć nie są szczególnie inteligentne, nauczyły się, że tym sposobem czasem skłonią jakiegoś żeglarza do podjęcia próby „ratunku”. Gdy człowiek znajdzie się w wodzie, syrena otwiera paszczę pełną zębów przypominających kły rekina i atakuje. Potwory te próbują wciągać ofiarę pod wodę, by ją utopić i zjeść, choć czasem pozwalają się na upiorną zabawę, pożerając wciąż żywe ofiary na oczach ich towarzyszy, bezpiecznych na pokładzie okrętu. Wydają wtedy upiorny skowyt radości, znany pośród żeglarzy jako „syreni śpiew”. Niewielu żeglarzy przepu-

nieślychanie groźne, że lepiej, abyś wykorzystywał je oszczędnie.

Zdolności specjalne: Bohaterowie, którzy otworzą oczy by spojrzeć na sukkuba są natychmiast usuwani z gry. Możesz ich uważać za martwych. Sukkuba nie można zranić żadnym sposobem znanym człowiekowi.

Syrena

Poplecznik

PT trafienia: 25 (5 na lądzie)

ściłoby okazję do zabicia syreny.

Zdolności specjalne: Po udanym Chwycie w wodzie, syrena może spróbować wciągnąć ofiarę pod powierzchnię. Bohater ugryziony przez syrenę podczas wstrzymywania oddechu musi zdać test Rezonu o PT równemu liczbie punktów obrażeń, które właśnie otrzymał (w dodatku do normalnego Testu Zranienia) albo otworzy usta i natychmiast zacznie się topić. Syreny ignorują zasady topienia się i bardzo niezdarnie poruszają się na lądzie.



Wąż Morski

Łotr

PT trafienia: 5

Krzepa: 7

Gibkość: 3

Rezon: 6

Dowcip: 1

Animusz: 2

Atak: Chwyt 5z3, Ugryzienie 5z3

Obrażenia: Ugryzienie 7z4.

Umiejętności: Chwyt 2, Uścisk 5

Opis: Węże morskie to olbrzymie gady żyjące na otwartym morzu - rzadko się je spotyka, ale zawsze są bardzo agresywne. Ich długość waha się od 10 do 25 metrów – największe potrafią owinać się wokół kadłuba statku i zmiażdżyć go w uścisku stalowych splotów.

Zdolności specjalne: Po udanym Chwycie w wodzie, wąż morski może spróbować wciągnąć ofiarę pod powierzchnię. Bohater ugryziony przez węża podczas wstrzymywania oddechu musi zdać test Rezonu o PT równemu liczbie punktów obrażeń, które właśnie otrzymał (w dodatku do normalnego Testu Zranienia) albo otworzy usta i natychmiast zacznie się topić. Węże morskie ignorują zasady topienia się, ale nie mogą poruszać się na lądzie.

Złota łania

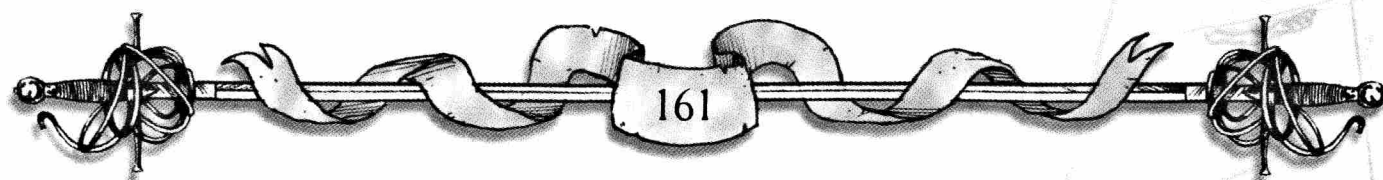
Poplecznik

PT trafienia: 30

Krzepa: 3

Gibkość: 5

Rezon: 1





Dowcip: 1

Animusz: 5

Atak: 7z5 rogami

Obrażenia: Rogi 3z1

Umiejętności: Bieganie 5, Skakanie 5, Sprint 5, Uchyłanie 5

Opis: Złota łania jest kruchą istotą podobną do sarny, zdolną biegać z niespotykaną prędkością. Gdy podejmuje wysiłek, bije od niej subtelny złoty blask. Jej róg podobnie zachowuje część jej szybkości i każdy, kto go nosi, może poruszać się odrobinę szybciej, niż normalnie.

Zdolności specjalne: Na początku każdej Rundy możesz obniżyć jedną z Kości Akcji łani do 1. Zawsze dodasz 20 do jej Sumy Inicjatywy. Każdy, kto nosi naszyjnik lub bransoletę zrobioną z rogu łani, może do swojej Inicjatywy doliczyć 5. Róg wystarcza na stworzenie tylko jednego takiego przedmiotu. Łania, której odcięto poroże, umiera.

Zombi

Łotr

PT trafienia: Różny (patrz niżej)

Krzepa: Nosiciel +1 (0)

Gibkość: Nosiciel -1 (4)

Rezon: Nosiciel +1 (1)

Dowcip: Nosiciel -1 (0)

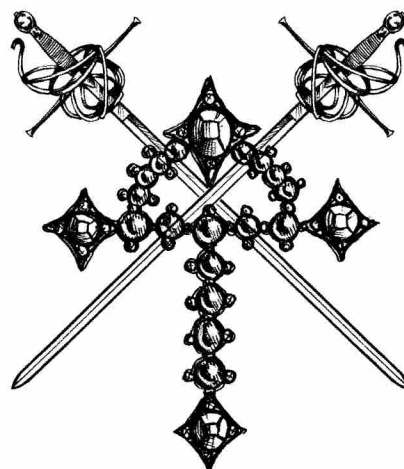
Animusz: Nosiciel -1 (3)

Atak: Pazury 5z3, Pazury 5z3 (Brak)

Obrażenia: Pazury 0z2 (Brak) oraz patrz niżej.

Umiejętności: Wszystkie jakie nosiciel poznał za życia, Chwył 3 (Skakanie 3, Sprint 5)

Opis: W naturalnej postaci, zombi przypomina małego, zdeformowanego szczura z mackami zamiast kończyn i szarymi wypustkami wystającymi z otworu gębowego. Zombi szuka sobie nosiciela (zwykle trupa człowieka zmarłego nie dalej niż przed kilkoma tygodniami) – dopiero, gdy go znajdzie, staje się naprawdę niebezpieczny (właśnie z kontaktach z zombi może mieć źródło stary marynarski zwyczaj palenia zwłok na trawie, jeśli ktoś umrze na morzu). Potwór dostaje się do ciała przez usta, a następnie mości się w czaszce, wyja-

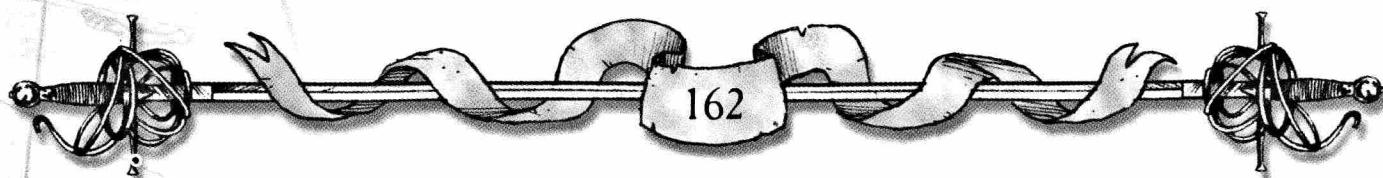


dając mózg. Po upływie dnia, wypustki z otworu gębowego wydłużają się na całe ciało, co daje zombi możliwość poruszania trupem i poszukiwania nowych nosicieli. Co więcej, z palców nosiciela wyrastają ostre pazury.

Następnie zombi czai się, wykorzystując Umiejętności nosiciela, na niczego nie spodziewające się ofiary, które atakuje szponami, sięgając do gardła. Spod paznokci nosiciela wysuwają się szare wypustki, które próbują przebić się do rdzenia kręgowego. Gdy zdołają się do niego dostać, ofiara dostaje się pod taką samą kontrolę, jak oryginalny nosiciel – jednak szara wypustka musi cały czas łączyć zombi z rdzeniem kręgowym kontrolowanej osoby. Jeśli zostanie odcięta, zanim potwór całkowicie pochłonie ofiarę, nieszczęśnik odzyskuje kontrolę nad ciałem. Jeżeli tak się nie stanie, zombi w końcu przejmuje pełną kontrolę i wypustka, dłużej już niepotrzebna, samoistnie odpada.

Zdolności specjalne: W nawiasach podane są cechy zombi, które nie ma nosiciela. Zasiedliwszy ciało, korzysta z jego Cech i Biegiłości, odpowiednio zmodyfikowanych.

Gdy oba ataki pazurami trafiają, zombi łapie ofiarę za gardło, a szare wypustki zagłębiają się w jej szyi. Traktuj zaatakowanego, jakby był Pochwycony. Jeśli chwyt nie zostanie przerwany w ciągu dwóch Rund (20 Faz, od Fazy w której ofiara została pochwycona), wypustki dotrą do rdzenia kręgowego i przejmą kontrolę nad ciałem.





Gdy Bohater kontrolowany jest przez zombi, zmodyfikuj odpowiednio jego Cechy (minimalny poziom Cechy to 1). Ofiara jest cały czas całkowicie świadoma swoich działań, sęk w tym, że nie potrafi ich kontrolować. Dla każdego ciała kontrolowanego przez zombi rzucać osobno Inicjatywę, pamiętając o modyfikatorze -1 do Animuszu. Potwór może wykorzystywać wyłącznie Umiejętności, które wchłonął – nie może korzystać z Umiejętności świeżo przejętych ciał.

Ofiarę łączy z ręką zombi szara wypustka. PT trafienia jej wynosi 20 – aby ją przeciąć i pozbawić potwora kontroli, należy zadać jej 5 punktów obrażeń. Jeżeli ofiara otrzymała tyle Poważnych Ran, że powinna umrzeć, ale przy życiu utrzymywał ją zmodyfikowany Rezon, oswobodzona pada na ziemię, a jej Poważne Rany zmniejszają się do poziomu równego normalnemu Rezonowi razy 2.



Jeśli Bohater pozostanie pod kontrolą zombi przez tyle dni, ile wynosi jego naturalny (niemodyfikowany) Rezon, można uznać go za martwego. Zombi pochłania jego Umiejętności (do już posiadanych Biegłości dodaje po 1 punkcie, nie mogąc żadnej Biegłości podnieść powyżej 6), szara wypustka odpada, a ofiara zostaje pod całkowitą kontrolą mentalną. W tym momencie, nieszczęśnika nie można już przywrócić światu, choć może naprawdę potężny syrnecki artefakt zdołałby mu pomóc.

Żmijak

Poplecznik

PT trafienia: 25 (15 na ziemi)

Krzepa: 1

Gibkość: 3

Rezon: 1

Dowcip: 4

Animusz: 3

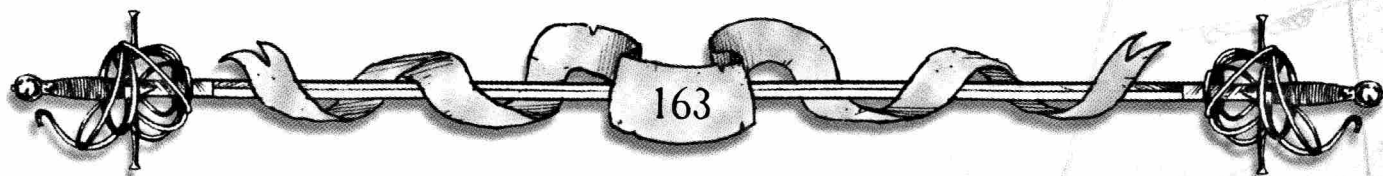
Atak: 5z3 Ugryzienie

Obrażenia: 1z1 Ugryzienie

Umiejętności: Uchyłanie (w locie) 4, Uchyłanie (na ziemi) 2

Opis: Żmijaki to niewielkie, skrzydlate węże, pochodzące z Wyspy Syrn. Żyją w niewielkich stadach. Czasami zdarza się, że jeden z nich szczególnie polubi jakiegoś człowieka (najczęściej gdy jest przez niego regularnie dokarmiany) i zacznie mu towarzyszyć. Żmijaki mogą okazać się bardzo czuлыми, bystrzymi kompanami i będą żarliwie broniły „swojego” człowieka, jeśli uznają, że grozi mu niebezpieczeństwo.

Zdolności specjalne: Fruwanie. Raz na Rundę żmijak może rzucić się do twarzy innej istoty, aby ją zdezorientować. Wynik tego ataku rozstrzyga się Przeciwnym Testem Dowcipu. Jeśli żmijak wygra, cel musi dodać 1 do najniższej Kości Akcji plus jeden za każde Podbicie. Jeśli to podniesie Kość Akcji powyżej 10, przepada.





The background of the image is a detailed, aged map of the Hawaiian Islands. The map features a compass rose in the upper right corner, with a star-like design in the center. Numerous lines of latitude and longitude are drawn across the map, and various islands and geographical features are labeled in small, handwritten-style text. The map has a vintage, hand-drawn appearance with some fading and texture. The word "Drama" is superimposed over the map in a large, elegant, black serif font.

Drama



Punkt widzenia: Żeglarz

Szliśmy od Wysp Taluzyjskich. Statek nazywał się „Wyszczerezony rekin”, piękny trójmasztowiec z pięćdziesięcioma chłopą załogi. Już mieliśmy stawiać szmaty i brać kurs na zielony Avalon, kiedy ktoś zobaczył nieznaną statek z lewej burty.

Pozdrowiliśmy go, a on na to wciąga na maszt trupa czaszkę, banderę tego szaleńca Allende, najgorszego ze wszystkich piratów tych wód. Kapitan daje rozkaz – wszystkie szmaty na wiatr i gotować się do boju. Robiłem przy działach, więc zbiegam na dół, pod pokład i wiem, że wiele walki to nie zobaczę – zresztą, ani mi to w głowie. Słyszę za to, jak nasi chłopcy krzyczą i giną, bo piraci bombardują pokład kartaczami. Walimy do nich, z czego się da, ale „Rekin”, mimo groźnej nazwy, to tylko statek kupiecki i nie bardzo radzi sobie w bitwie. I nagle odkrywamy, że kwatermistrz, oby się smażył w najczarniejszej otchłani, przyszczędził parę gilderów na kulach armatnich.

Pirat idzie na nas pod pełnymi żaglami, szykuje się do abordażu. Wiemy, że jak wejdą nam na pokład, to po nas. Wielu naszych jest na pierwszym rejsie i wystarczy, że pirat zamacha im przed nosem kordelasem, żeby się poddali.

Działomistrz wrzeszczy, żebyśmy znaleźli coś, czym da się strzelać, albo pourywa nam łby i będzie nimi walił do piratów. Skaczę na to do ładowni i szukam wśród artefaktów czegoś, czym można załadować dział. Pod czymś, co wygląda jak odlane w brązie rzygi, leży srebrna kula o takim kształcie, jak trzeba. Podnoszę ją i prawie lecę na pysk – taka jest, franca, ciężka.

Ale targam ją na pokład bateryjny i mówię staremu, że trzeba dać podwójny ładunek, bo taka jest ciężka. A potem ładujemy i walimy do pirata.

Trafiamy ich w samą burtę – i nagle błyska, a potem okręt piratów spowija mgła czarna jak atrament. Słyszymy zaskoczone głosy tych drani, ale cichną, jakby le-

cieli o przepaść. I po chwili nawoływania zmieniają się w potępieńcze wrzaski. Mało tego – z chmury dochodzi zaczyna upiorne wycie, jakby setka psów zawodziła do księżycy. Robimy zwrot, łapiemy wiatr w żagle i płyniemy, mało się kadłub nie rozpadnie. Powiadam wam, nie znaleźlibyście drugiej załogi, która tak gorąco modliłaby się o to, żeby jak najszybciej uciekać.

Najgorsze jest jednak – wciąż widzę to, jak zamknę oczy i pewnie nie uwolnię się od tego do końca moich dni – że kiedy odpływaliśmy, ciemność wcale się nie rozpraszała. Wisiała w miejscu, gdzie znikli piraci, póki nie skryła się za horyzontem i przez cały ten czas słyszeliśmy to potworne wycie. I przysięgam wam – choć załoga wściekała się, bym nie gadał takich rzeczy – że tuż zanim znikła nam z oczu, chmura zaczęła pulsować i trochę urosła.

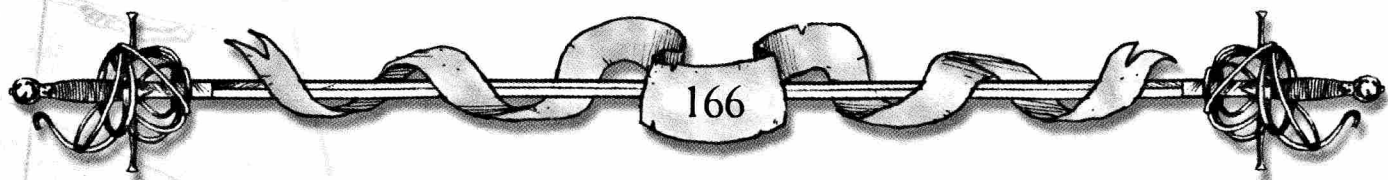
Wprowadzenie

W tym rozdziale znajdziesz zasady. Całe mnóstwo zasad. Zasady spadania, palenia się, tonięcia, bitew morskich i lądowych, wybuchów, trucizn i Zastępów Dra-bów, pościgów i wszystkiego, o czym zamarysz. Poukładaliśmy je alfabetycznie. Oczywiście jest, że każ-dej z tych zasad używać będziesz tylko, jeśli ci się spodoba – uzupełniają się wprawdzie, funkcjonują jednak w peł-ni niezależnie, możesz więc wybrać te, które uznasz za interesujące, a z reszty bez żalu zrezygnować.

Zanim jednak skoczmy na głęboką wodę, zastanów-my się przez chwilę nad samym zjawiskiem reguł i ich osadzeniem w obrębie gier fabularnych. A że przyjmie-my na chwilę bardzo subiektywny punkt widzenia, je-śli chcesz, możesz z powodzeniem ominąć następne akapity.

W grach fabularnych pojawiają się często chwile, w któ-rych bardzo zmniejsza się dystans między graczami a kreowanym przez MG światem. Niestety, bardzo łatwo je rozproszyć, gdy Mistrz Gry zmienia się z nar-ratora w arbitra i nakazuje test, który stwierdzić ma, czy coś się udało.

Nasza rada brzmi: każ sięgać po kostki tylko, gdy powąt-piewasz w kompetencje Bohatera. Jeśli i ty, i gracz zga-





dzacie się, że postać bez trudu z czymś sobie poradzi, nie musisz zarządzać testów. Pewnie, zawsze istnieje pewna szansa porażki, ale czy warto niszczyć nastrój, by się o tym przekonać? To istotny problem, warto więc poważnie się nad nim zastanowić.

Czy Bohater może podnieść z ziemi kapelusz bez rzuca-
nia kostkami? Pewnie. A czy z równym powodzeniem
uda mu się to, gdy buja się na linie, której trzyma się
samymi stopami, w dodatku podczas wichury i gry sam
sznur powoli się przeciera. Z tym może mieć już pewne
trudności.

Bitwy

Dla każdego Bohatera przyjdzie pewnie czas, gdy od-
powiedzieć będzie musiał na wezwanie ojczyzny. Po-
niższy system pozwoli ci z łatwością określić rezultat
bitew, w których zmagają się całe hufce zbrojnych. Nie
ma on żadnych pretensji do „realizmu”, a jego głów-
nym celem jest pozwolić ci określić rezultat starcia przy
minimum obliczeń.

Bitwy, zupełnie jak walka na mniejszą skalę, rozgrywają
się w Rundach, choć w tym wypadku są one zdecydo-
wanie dłuższe. W każdej z nich Bohaterowie zdecydo-
wać muszą, w której części pola się znajdują, a następ-
nie wykonują rzut, by sprawdzić, jak im się wiedzie.
A że Bohaterowie to wszak osoby niezwykłe, ich dzia-
łania mogą mieć wpływ na wynik całego starcia.

Przygotowania

Wiele bitew rozstrzyga się, nim jeszcze padnie pierw-
szy strzał, czy to ze względu na braki zaopatrzenia któ-
rejsz ze stron, czy też dlatego, że tylko jeden dowódca
wygłosił mowę, po której żołnierze gotowi są pójść za
nim choćby w Otchłań. W „7th Sea” symuluje to test
Dowcipu + Zaopatrzenia, który wykonuje kwatermistrz
armii, oraz Dowcipu + Zagrzewanie, wykonywany
przez głównodowodzącego. Za każde 10 punktów wy-
rzucone w obu testach armia otrzymuje Dodatkowe
Podbicie, które wyzyskać może w dowolnym momen-
cie starcia – raz użyte, przepada.

Bitwa

W każdej Rundzie bitwy Bohaterowie zdecydować
muszą, jak bardzo angażują się w bój. Do wyboru mają
następujące pozycje: Na tyłach, W odwodach, Pośrodku
bitwy lub W pierwszym szeregu.

Gdy gracze wybiorą już Poziom Zaangażowania przy-
chodzi pora określić wynik Rundy – dowódcy obu ar-
mii wykonują Przeciwny Test Dowcipu + Strate-
gia, zmodyfikowane o wyniki Czynów Bohaterskich z
poprzedniej Rundy oraz ewentualne Dodatkowe Pod-
bicia uzyskane podczas Przygotowania. Pamiętaj jed-
nak, z każdego zdobytego w ten sposób Dodatkowego
Podbicia skorzystać możesz tylko raz! Wynik testu okre-
śla Sytuację w nadchodzącej Rundzie – remis oznacza,
że armia „Remisuje”.

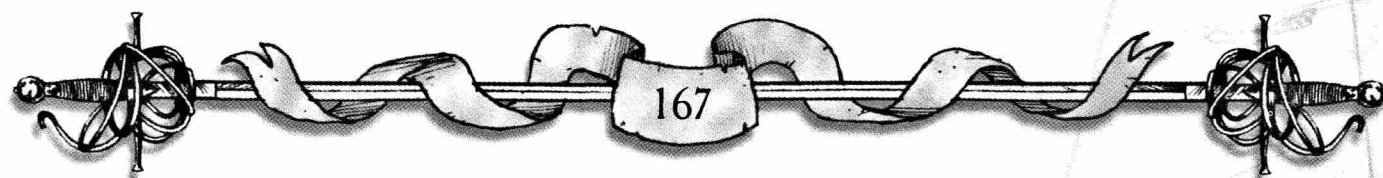
Każdy dowódca polowy (w randze porucznika lub wy-
ższej) może dodać swój Poziom Przewodzenia do wyni-
ku testu Strategii swego generała, wówczas jednak odej-
muje 2 od wyniku rzutu za Osobiste Położenie.

Osobiste Położenie

Każdy Bohater rzuca następnie kostką i dodaje do
wyniku Poziom swojego Dowcipu oraz Taktyki. Na-
stępnie sprawdza swoje Osobiste Położenie w tabeli
na sąsiedniej stronie, odczytując je na przecięciu rzę-
du odpowiadającego uzyskanemu wynikowi i kolum-
ny przypisanej Poziomowi jego Zaangażowania w obec-
nej Sytuacji armii. Dzięki temu dowiaduje się trzech
rzeczy:

Rany odniesione w Rundzie bitwy

W każdej Rundzie bitwy Bohater odnieść może jakąś
ilość Ran Powierzchnych (na przykład 2 kostki). Rzu-
ca wówczas taką właśnie ilością kości, by określić do-
kładną ich ilość, a następnie odejmuje od rezultatu
Poziom Krzepy i wybranej, a stosownej Biegłości Obro-
ny. Otrzymana różnica to ilość Ran Powierzchnych,
które w danej Rundzie Bohater otrzymał. Następnie
wykonuje się Test Zranienia, na normalnych zasadach.
Zbroja z dracheneisen chroni przed obrażeniami w zwy-
czajny sposób.





Rany i Reputacja zdobyte podczas Rundy bitwy

Twoje stanowisko na polu bitwy:

Wygrywa Remisuje Przegrywa	W odwodach		Pośrodku bitwy		W pierwszym szeregu	
	Na tyłach	Na tyłach	W odwodach	Na tyłach	Pośrodku bitwy	W pierwszym szeregu
1-3	2 kości Ran 0 punktów Reputacji	3 kości Ran 0 punktów Reputacji	4 kości Ran 1 punkt Reputacji	4 kości Ran 2 punkty Reputacji	5 kości Ran 3 punkty Reputacji- <i>Czyn Bohaterski</i>	6 kości Ran 4 punkty Reputacji
4-6	2 kości Ran 0 punktów Reputacji	2 kości Ran 1 punkt Reputacji	3 kości Ran 1 punkt Reputacji	4 kości Ran 2 punkty Reputacji- <i>Czyn Bohaterski</i>	4 kości Ran 4 punkty Reputacji	5 kości Ran 5 punktów Reputacji
7-9	1 kość Ran 1 punkt Reputacji	2 kości Ran 1 punkt Reputacji	2 kości Ran 2 punkty Reputacji	3 kości Ran 3 punkty Reputacji	4 kości Ran 4 punkty Reputacji- <i>Czyn Bohaterski</i>	4 kości Ran 5 punktów Reputacji <i>Czyn Bohaterski</i>
10-11	1 kość Ran 1 punkt Reputacji	2 kości Ran 1 punkt Reputacji	2 kości Ran 2 punkty Reputacji	3 kości Ran 3 punkty Reputacji	3 kości Ran 5 punktów Reputacji	3 kości Ran 6 punktów Reputacji <i>Czyn Bohaterski</i>
12-14	0 kości Ran 1 punkt Reputacji- <i>Czyn Bohaterski</i>	1 kość Ran 1 punkt Reputacji	2 kości Ran 2 punkty Reputacji	2 kości Ran 4 punkty Reputacji- <i>Czyn Bohaterski</i>	3 kości Ran 5 punktów Reputacji	3 kości Ran 6 punktów Reputacji <i>Czyn Bohaterski</i>
15-15	0 kości Ran 2 punkty Reputacji	1 kość Ran 2 punkty Reputacji- <i>Czyn Bohaterski</i>	1 kość Ran 3 punkty Reputacji	2 kości Ran 4 punkty Reputacji	2 kości Ran 6 punktów Reputacji	3 kości Ran 8 punktów Reputacji <i>Czyn Bohaterski</i>
18+	0 kości Ran 2 punkty Reputacji- <i>Czyn Bohaterski</i>	0 kości Ran 3 punkty Reputacji	1 kość Ran 4 punkty Reputacji	2 kości Ran 5 punktów Reputacji	2 kości Ran 7 punktów Reputacji- <i>Czyn Bohaterski</i>	2 kości Ran 10 punktów Reputacji- <i>Czyn Bohaterski</i>

Modyfikatory:

Dracheneisen (1-12 Punktów Opancerzenia): -1 kość Ran

Dracheneisen (13-24 Punktów Opancerzenia): -2 kości Ran

Rzuć kością. Dodaj do wyniku Dowcip oraz Taktykę i znajdź tę wartość w tej kolumnie. Odczytaj rezultat.



Reputacja zdobyta w Rundzie bitwy

Bohaterowie w każdej w zasadzie rundzie bitwy zdobywają jakąś ilość Punktów Reputacji, którą na bieżąco powinni zapisywać.

Czyny Bohaterskie

Bohaterom nadarza się czasem sposobność, by znacząco zmienić Sytuację na polu bitwy. Punkty Reputacji, zdobyte podczas dokonywania Czynów Bohaterskich otrzymuje się po zakończeniu bitwy, zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji Nagroda. Wybierz Czyn Bohaterski który wydaje ci się w danej stacji odpowiedni lub rzucić kostką w poniższej tabeli:

- 1 – Łapiduch
- 2 – Podjęcie sztandaru
- 3 – „Utrzymać pozycję!”
- 4 – Przełamanie linii
- 5 – Czysty strzał
- 6 – Oskrzydlenie
- 7 – Ocalenie ранnego
- 8 – Zdobycie nieprzyjacielskiego sztandaru
- 9-0 – Pojedynek

Łapiduch

W następnej Rundzie masz szansę spotkać się z lekarzem, który opatrzy ci rany. Nie możesz w związku z tym rzucać za Osobiste Położenie ani dodawać Przewodzenia do rzutu na Strategię dowódcy, uleczony zostajesz jednak z wszystkich Ran Powierzchnowych i jednej Poważnej.

Podjęcie sztandaru

Widzisz, jak chorąży twojej armii pada pod gradem nieprzyjacielskich kul. Możesz podjąć sztandar i nieść go do końca bitwy – otrzymujesz wówczas dodatkowy punkt Reputacji w każdej Rundzie, odejmujesz jednak –1 kostkę ze wszystkich testów (co staje się istotne podczas wykonywania Czynów Bohaterskich).

„Utrzymać pozycję!”

Dowódca nakazuje ci utrzymać pozycję. Przez następne dwie rundy musisz pozostać w tym samym Poziomie Zaangażowania, otrzymujesz jednak 1 dodatkowy punkt Reputacji, jeśli dzieje się to Pośrodku bitwy lub 2 punkty Reputacji, gdy stoisz W pierwszym szeregu.

Jeżeli zdołasz utrzymać pozycję przez dwie Rundy, w trzeciej dodaj 3 do wyniku testu Strategii twojego generała.

Przełamanie linii

Kazano ci iść do szturm. W następnej Rundzie odejmujesz 2 od rzutu na Osobiste Położenie, zyskujesz jednak 2 dodatkowe punkty Reputacji. Jeśli nie padniesz Nieprzytomny, po zakończeniu szturm dodaj 1 do testu Strategii generała.

Czysty strzał

W pierwszych szeregach wrogiej armii pojawia się wyrwa, dzięki której możesz oddać strzał, mierzący wprost w nieprzyjacielskiego dowódcę. Strzelasz na Dalekim Zasięgu, a PT trafienia wynosi nie mniej, niż 20, jeśli jednak trafisz, zyskujesz 3 punkty Reputacji, a wrogi generał odejmuje 3 od swojego rzutu na Dowcip + Strategię w następnej Rundzie.

Oskrzydlenie

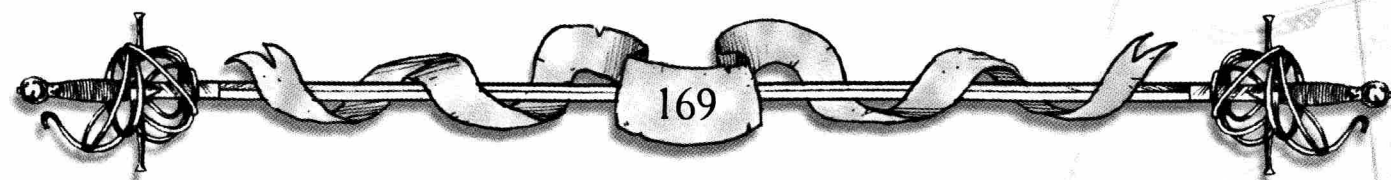
Nakazano ci odciąć czoło armii nieprzyjaciela od odwodów. W następnej Rundzie znajdujesz się W pierwszym szeregu, w związku z czym otrzymujesz 2 dodatkowe punkty Reputacji i - jeśli nie zostaniesz pozbawiony przytomności – twój dowódca dodaje 1 do następnego testu Strategii.

Ocalenie ранnego

Pod twoje stopy pada ranny towarzysz – możesz spróbować go ocalić, w tym celu jednak musisz przez dwie Rundy pozostać W pierwszym szeregu. Za każdą Rundę, podczas której odciągasz nieszczęśnika spod nieprzyjacielskich luf otrzymujesz 2 punkty Reputacji (oraz dozgonną wdzięczność uratowanego).

Zdobycie wrogiego sztandaru

Masz sposobność zdobycia sztandaru nieprzyjaciela, w tym jednak celu musisz wyeliminować osobę, która go dzierży. Gdy już ci się to uda, pozostaje ci wrócić z trofeum na tyły swojej armii – możesz przesuwając się o jedną pozycję bliżej Tyłów na Rundę. Przyciągasz przy tym uwagę wroga, odejmujesz więc od rzutu za Osobiste Położenie 4. Wszystko to jednak owocuje 3 dodatkowymi punktami Reputacji na Rundę oraz dodatkowymi 5 punktami, gdy dotrzesz w nieprzyjacielską chorągwią





na Tyły. Jeśli zdołasz ją tam dostarczyć, dodaj 5 do wyniku następnego testu Strategii twojego dowódcy.

Pojedynek

Wśród bitewnego zgiełku napotkałeś Bohatera (lub Łotra) z nieprzyjacielskiej armii i musisz stanąć z nim do pojedynku – póki jeden z was nie padnie Nieprzytomny, nie zacznie się następna Runda. Odrzucenie wyzwania to dowód tchórzostwa i kosztować cię będzie mnóstwo punktów Reputacji. Odejmij 3 od wyniku rzutu na Dowcip + Strategię generała, którego podkomendny przegrał pojedynek.

Nagrody

Gdy któraś z armii trzy razy z rzędu znajdzie się w Sytuacji: Wygrywa, zwycięża całą bitwę. Przeciwnik zostaje rozbity, jego żołnierze rejterują lub poddają się męznym zwycięzcom. W tym momencie możesz doliczyć sobie zdobytą w bitwie Reputację (również osiągniętą dzięki Czynom Bohaterskim) – Bohaterowie, którzy znaleźli się po stronie przegranej zdobywają tylko połowę należnej im Reputacji.

Zwycięzcy mają nadto szansę splądrowania taborów pokonanego – każdy Bohater może rzucić raz w poniższej tabeli, dodając 1 za każdy poziom Zalety Szarża, który posiada (o ile pełnił w zwycięskiej armii funkcję oficera). Jeśli postać pokonała przy tym kogoś w pojedynku, ma prawo do wszystkich jego rzeczy.

Tabela plądrowania

- 1: 5 gilderów
- 2: 10 gilderów
- 3: 15 gilderów
- 4: 25 gilderów
- 5: 40 gilderów
- 6: 50 gilderów
- 7: 50 gilderów oraz pistolet lub miecz
- 8: 75 gilderów oraz pistolet lub miecz
- 9: 85 gilderów oraz pistolet lub miecz
- 10: 100 gilderów oraz pistolet lub miecz
- 11: 100 gilderów oraz pistolet lub miecz doskonałej jakości (+1 do wyniku rzutu za atak)
- 12: 200 gilderów
- 13+: 200 gilderów i niezwykle przedmiot, wybrany przez MG

Bitwy morskie

Poniższe reguły nie są realistyczne, a umieszczona obok karta w żadnym razie nie odpowiada konstrukcji autentycznego siedemnastowiecznego żaglowca. Staraliśmy się bowiem przede wszystkim stworzyć system emocjonujących bitew morskich i ciekawych abordaży.

Sceny walki okrętów wyglądają prawie tak samo, jak zwyczajna walka – okręty rzucają przeciwko PT trafienia przeciwnika i za obrażenia, same też obrażenia otrzymują. Oczywiście, terminologia nieco się tu różni (statki, którym zadaje się Rany byłyby nieco niepoważne), mechanika jednak pozostaje ta sama. Omówmy zatem sposób funkcjonowania statków w mechanice, potem zajmijmy się ich ruchem, a na końcu walką – ostrzałem z dział i abordażem.

Statek

Statek, tak jak Bohater, ma pięć Cech.

Krzepa (Działa)

O Krzepie jednostki decyduje liczba znajdujących się na jej pokładzie dział. Gdy zadajesz obrażenia, używasz właśnie tej Cechy.

Gibkość (Załoga)

Gibkość to stopień wyszkolenia załogi. Testujesz ją, gdy starasz się trafić okręt przeciwnika.

Rezon (Kadłub)

Za Rezon statku odpowiada jego kadłub. To ta Cecha określa, jak wiele trafień jednostka znieśie, nim pójdzie na dno.

Dowcip (Ster)

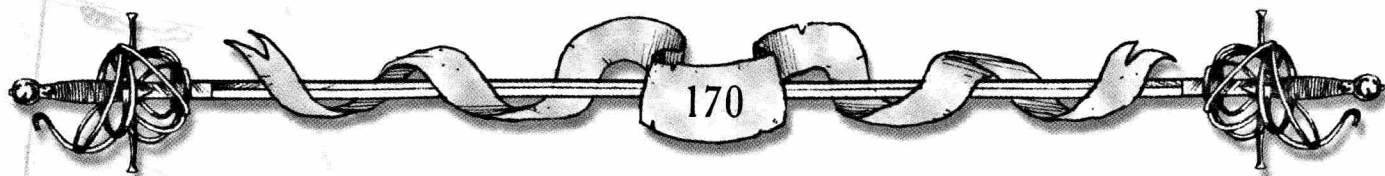
Dowcip odpowiada za zwrotność okrętu – gdy ktoś daje salwę w twoją stronę, PT trafienia zależny jest właśnie od Dowcipu.

Animusz (Żagle)

Animusz to miara tego, jak szybko statek potrafi płynąć.

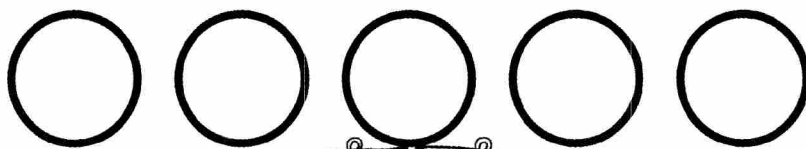
Kości Dramy

Okręt posiada własne Kości Dramy, których liczba równa jest na początku jego najniższej Cesze.



Karta statku

Dowcip (Ster)



Odpowiedzialni

Poniżej znajduje się spis członków załogi, którzy mogą dodawać Biegłości do testów Cech statku.

Krzepa: bez premii

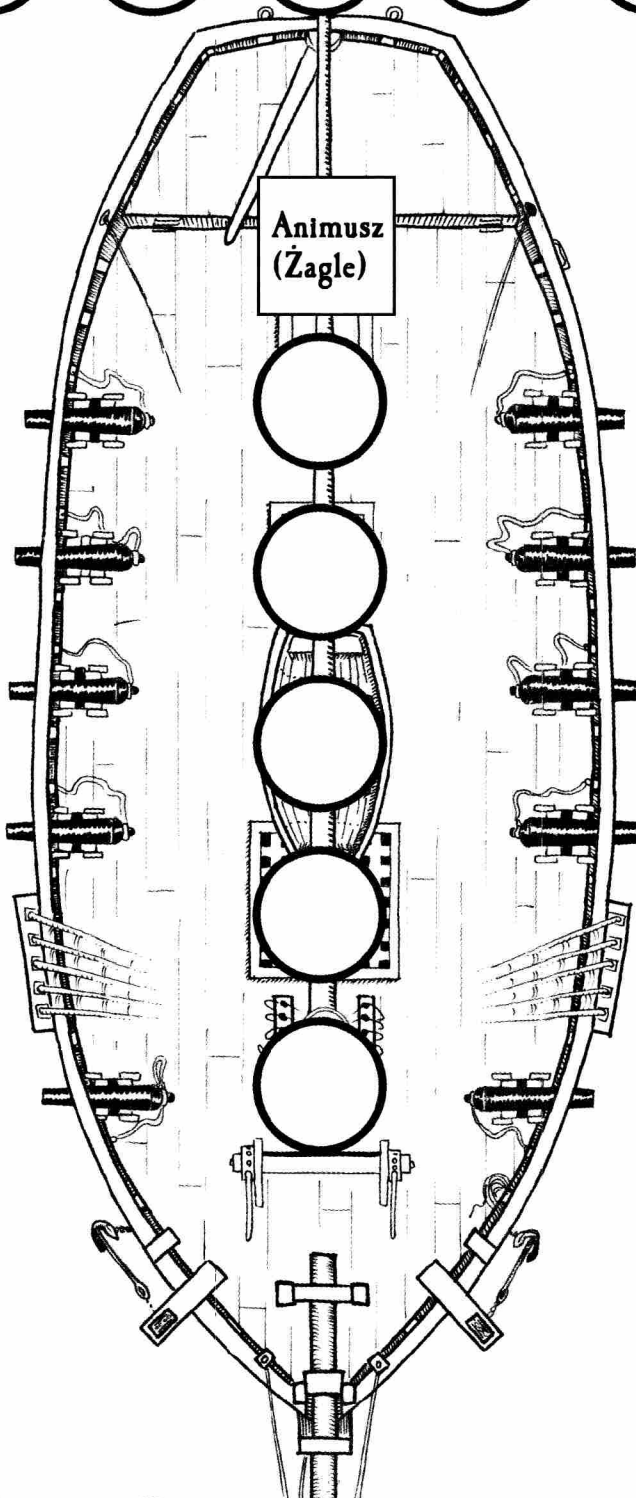
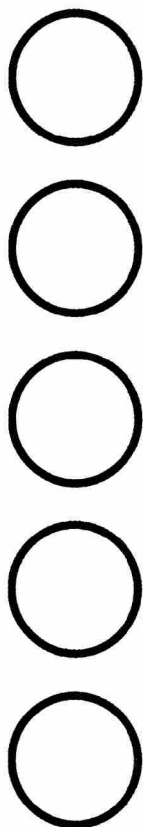
Gibkość: Działomistrz

Rezon: Cieśla

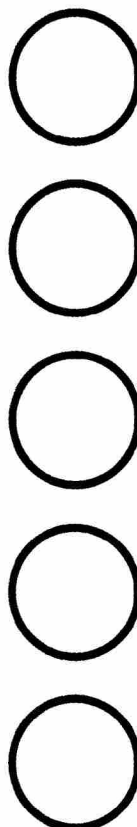
Dowcip: Sternik

Animusz: Główny topman

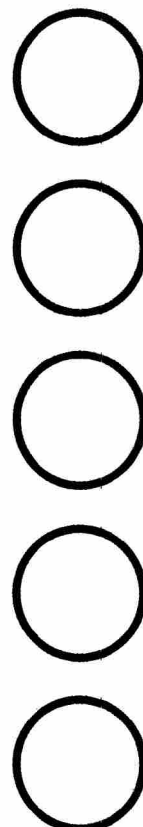
Krzepa (Działa)



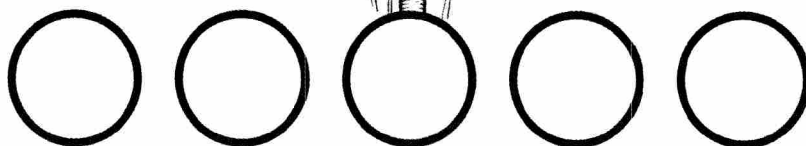
Krzepa (Działa)



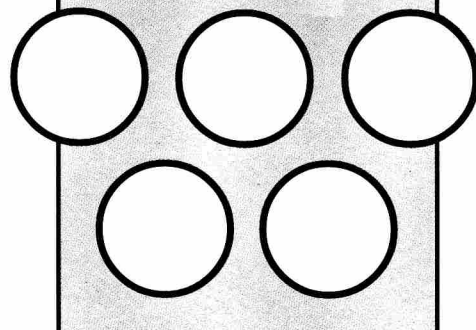
Gibkość (Załoga)



Rezon (Kadłub)



Drama





Koszt

Koszt Cech jest dla statków taki sam, jak w wypadku Bohaterów i wynosi 8 punktów. Cecha okrętu osiągnąć jednak może i Poziom 10.

Anatomia statku

Na poprzedniej stronie znajduje się Karta Statku – rozłóż jego Cechy w stosownych miejscach.

Kości Krzepy podziel między sterburtę i bakburtę. To, jak rozmieścisz działa, może być bardzo istotne, dobrze więc to przemyśl.

Kości Gibkości ułóż obok okrętu – reprezentują one załogę, która biega po pokładzie i wspina się na olinowanie.

Rezon umieść na dziobie – odpowiadają za solidność kadłuba twojej jednostki.

Dowcip rozłóż na rufie, tam, gdzie zainstalowany jest ster.

Animusz, czyli żagle, ułóż pośrodku pokładu.

Anatomia statku

Przód statku nazywa się dziobem.

Tył to rufa.

Lewa strona nosi nazwę bakburty.

Prawa zwie się sterburtą.

Ruch

Na początku Rundy rzuć tyloma kośćmi, ile wynosi Poziom Animuszu statku. Powiedzą ci one, w której Fazie możesz działać – zupełnie jak w normalnej walce. Tak, jak Bohaterowie, również statki posługiwać się mogą Akcjami Przyspieszonymi i Wstrzymanymi.

Bitwę morską rozgrywać należy na podzielonej na hekсы planszy. Każdy statek zwrócony musi być dziobem w stronę którejś krawędzi pola, nigdy w kierunku rogu.

W każdej Fazie, w której okrętowi wolno działać, przebyć on może tyle hekсов, ile wynosi jego Dowcip – nie musi w tym celu wydawać Akcji. W ten jednak sposób płynąć możesz wyłącznie do przodu – by się obrócić, użyć musisz przynajmniej jednej Akcji. Obrót wykonuje się zawsze o 60° – aby go wykonać, musisz wydać Akcje, których suma jest równa lub wyższa od Kadłuba (Rezonu) jednostki. Statek może albo płynąć naprzód, albo wykonać zwrot – ale nie obydwa na raz.

Przykład 3.1: Statek o Kadłubie 7 i Animuszu 3 wyrzucił za Inicjatywę 3, 8 i 9. Aby wykonać zwrot, musi zużyć Akcje, których suma będzie równa lub wyższa od jego Kadłuba, a że ten wynosi 7, nie może obrócić się przy wykorzystaniu samej 3 – by wykonać zwrot w tak wczesnej Fazie musiałby wydać do tego również 8. $3+8=11$, co znaczy, że przy pomocy obydwu tych Akcji statek może obrócić się o 60° .

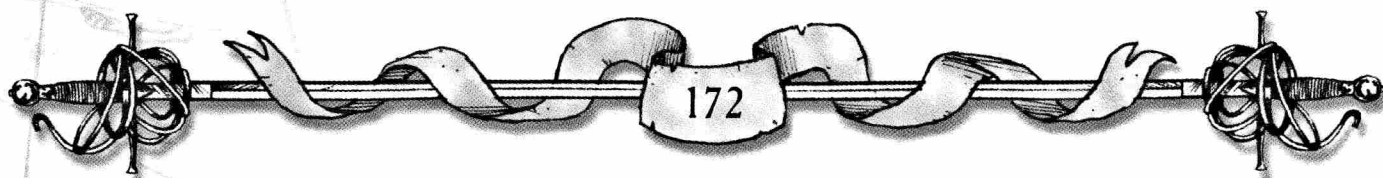
Rozmieszczenie dział

Gdy kupujesz działa, musisz zaznaczyć na Karcie Statku, na której burcie je umieszczasz. Nie da się zainstalować dział na dziobie ani na rufie. Gdy strzelasz do przeciwnika, możesz korzystać wyłącznie z armat znajdujących się po tej stronie okrętu, którą jesteś do niego zwrócony.

Ognia!

Strzelanie z dział przebiega jak walka dwóch Bohaterów, nie można jednak stosować Aktywnej Obrony. Okręt rzuca liczbą kości równą jego Gibkości (umiejętnościom Załogi), na PT równym Dowcipowi (Sterowi) przeciwnika x 5. Jeśli trafisz, rzuć za Zniszczenia tyloma kostkami, ile wynosi Krzepa (Działa) jednostki. Przeciwnik wykonuje Test Zniszczeń na PT równym ilości Zniszczeń, które otrzymał. Jeśli rzut mu się uda, wróg zapisuje ile otrzymał Drobnych Zniszczeń i nic poza tym się nie dzieje. W wypadku niepowodzenia, wymazuje się wszystkie Drobne Zniszczenia zmienia je w Poważne Zniszczenia. Statek otrzymuje dodatkowe Poważne Uszkodzenie za każde 10 punktów, o które Test Zniszczeń się nie udał. Za każde Poważne Zniszczenie jedna z Cech statku zostaje zmniejszona o 1.

Przykład 3.2: Okręt otrzymuje trzy Poważne Zniszczenia. Musi teraz zmniejszyć swoje Cechy o w sumie 3 punkty. Kapitan





decyduje, że jego jednostka traci dwie kostki Żagli (Animuszu) i jedną Dział (Krzepę).

Biegłości Bohaterów

Gdy Bohater pracuje na żaglach statku, mierzy z dział czy wykorzystuje inną Umiejętność, przydatną właśnie na okręcie, znaczenia nabiera poziom jego Biegłości. Jeśli, na przykład, posiada Biegłość: Artyleria pokładowa, dodaje ją do Gibkości statku podczas rzutu na trafienie. Oczywiście, premię te dolicza się wyłącznie, gdy Bohater osobiście dowodzi okrętowymi bateriami. Innymi słowy, tylko działomistrz może dodać swoją Artylerię pokładową do testu strzelania, a nikt poza głównym topmanem nie zwiększy kości Animuszu jednostki o wysokość swojego Żeglowania.

Na dno

Gdy okręt otrzyma dwa razy więcej Poważnych Zniszczeń, niż wynosi jego Kadłub, zaczyna tonąć. Odejmij Rezon statku od 20 – rezultatem jest liczba Akcji, w ciągu których pójdzie na dno.

Odpowiedzialni

Poniżej znajduje się spis członków załogi, którzy mogą dodawać Biegłości do testów Cech statku.

Krzepa: bez premii

Gibkość: Działomistrz

Rezon: Cieśla

Dowcip: Sternik

Animusz: Główny topman

Czarnoksięstwo

Magia, którą wpisaliśmy w świat Thei, może sprawiać pewne problemy, zachowaj jednak spokój. Oczywiście, że jest potężna, gracze muszą jednak słono zapłacić, by się nią posługiwać. Oferuje też dość ograniczone korzyści i jeśli już pozwala zdobywać informacje, są zawsze niejasne i zagadkowe. Jeśli stwierdzisz jednak, że gracze nadużywają mocy jakiegoś rodzaju, skorzystaj z poniższych sugestii, które z pewnością pozwolą ci przywrócić równowagę gry.

Jak utrzymać magię w ryzach

Każda forma Czarnoksięstwa ma wbudowaną słabość, którą śmiało możesz wykorzystać, gdy gracze zaczną za bardzo szaleć. Nie możesz jednak dopuścić do sytuacji, w której grający stwierdzą, że zmarnowali mnóstwo punktów, korzystaj z nich zatem dyskretnie i tylko wtedy, gdy musisz.

Glamour

Glamour przyzywa moc żywej legendy, a nie duchy dawno zmarłych herosów. Avalon to kraina baśni i mitów, a Glamour jest energią, która je podsyca – skoro kraj potrzebuje legend, daje on ludziom możliwość osiągnięcia wielkości. Ale gdy ktoś nadużywa jego mocy w celach złych i samolubnych, rychło przekona się, że Glamour potrafi być bardzo ciężkim brzemieniem.

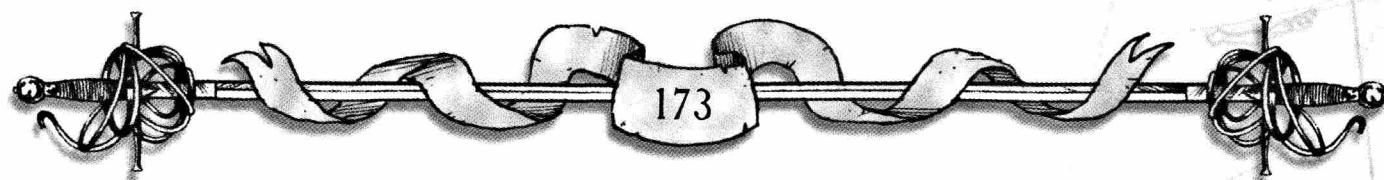
Magia Avalonu ma oczywiste zastosowania bojowe, z drugiej jednak strony, by ją wykorzystać, trzeba wydać Kość Dramy. Nadto, podobnie jak Laerdomu i Pieriemieniu, nie należy jej nadużywać – czarnoksiężnik Glamour, któremu zdaje się, że może sobie na wszystko pozwolić, szybko stanie oko w oko z rozgniewanymi jego egoizmem Sidhe. I pewnie następne kilkaset lat spędzi pod postacią drzewa.

Laerdom

Laerdom to najmniej subtelny z darów Czarnoksięskich. Jego działanie jest zawsze spektakularne, nie bywa jednak precyzyjne – Czarnoksiężnik może, na przykład, wywołać burzę, nie zdoła jednak zmusić piorunów, by biły w konkretną osobę. Co gorsza, sam nie jest odporny na własną magię – jeśli wywoła wokół siebie trzęsienie ziemi, pewnie zginie pod zwałami błota lub przywalony drzewem.

Laerdom ma również minusy społeczne – uchodzi za magię bardzo prymitywną i zbyt mocno rzucającą się w oczy. Nic dziwnego, że inni czarnoksiężnicy patrzą z góry na osoby, które się nią posługują.

Mag musi ponadto zwracać uwagę na świat duchów – im potężniejszy czarnoksiężnik, tym bardziej prawdopodobne, że jakiś duch (a może nawet któryś z bogów Vestenmannavnjarów) przyjdzie prosić go o pomoc.





A gdy ktoś widzi i słyszy rzeczy, których nikt inny dostrzec nie może, rychło zaczyna cieszyć się szczególnego rodzaju opinią.

Porté

Możliwość teleportowania się na dowolną odległość to moc niezmiernie potężna. Dlatego tak ważna staje się kwestia okrwawionych przedmiotów: zmusza Bohatera by zostawiał „kotwice” wszędzie tam, gdzie być może chciałby się przenieść i zapobiega kłopotliwym pytaniom w rodzaju: czy aby nie pojawię się o 3 metry za nisko albo 30 metrów za wysoko.

Nadto, istotny staje się również fakt, że między portalami nie istnieje fizyczna łączność, dzięki czemu przemysłni gracze nie zatopią pałacu, otwierając bramę prowadzącą na dno morza.

Pamiętaj również o kilku poniższych zasadach:

- Porté wymaga, by czarodziej otworzył przejście rękami. Co mu się, oczywiście, nie uda, jeśli go związać.
- Nie istnieje Biegłość Wysłania – nie da się wykonywać manewrów w rodzaju posłania bomby do czyjejś sypialni, o ile Czarnoksiężnik sam z bombą nie przejdzie i jej nie podłoży.
- Przedmioty, schowane w Kieszeni mogą na dobre rozplywać się we mgłę. Istoty, które żyją pomiędzy portalami, szczególnie lubią podkraść śliczne, błyszczące monety, klejnoty i inne precjoza.

Gdy bohater decyduje się teleportować, wcale nie staje wobec łatwego zadania. Jak wspomina „Przewodnik Gracza”, naprawdę nie warto próbować otwierać podczas przejścia oczu. Dopiero kiedy Czarnoksiężnik zobaczy, co czai się w Pasażach faktycznie i w stu procentach się tam pojawia – a wyposażeni w ostre kły i pazury mieszkańcy tamtego miejsca z przyjemnością mu to udowadniają. Bohater, który otworzy oczy, ginie.

Mało tego – mieszkańcy mgły starają się skłonić czarnoksiężnika do otwarcie oczu. Możesz wykorzystać tu wszystkie brudne i podstępne zagrania, jakie przy-

chodzą ci do głowy, wyjąwszy rozwarcie mu powiek siłą. Bądź jednak fair i zanim wyruszą w pierwszą podróż przy użyciu Porté powiedz graczom zupełnie wprost, że nikt, kto stworzył w Pasażach oczy nie dotarł na drugą stronę.

Pieriemienie

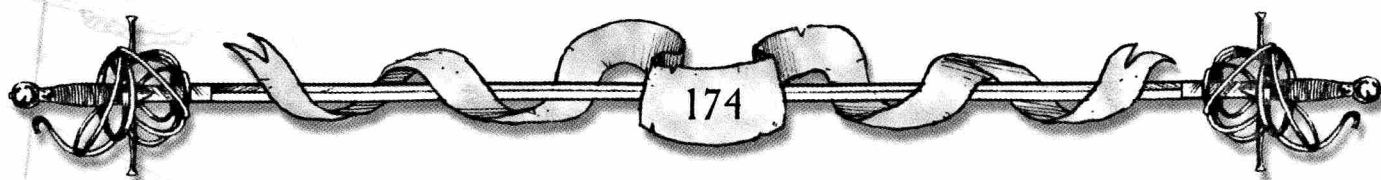
Tę magię chyba najłatwiej kontrolować – postać każdego zwierzęcia ma wbudowane zabezpieczenia, które nie dopuszczają do nadużyć. Ponadto, by się przemienić, czarnoksiężnik musi wydać Kość Dramy. Koszt ten jest zupełnie uzasadniony ze względu na wszechstronność Pieriemienia – dysponujący tą mocą Bohater może zyskać Krzepę 9 czy 10, latać, oddychać pod wodą czy rozszarpać kogoś na strzępy swoimi szponami.

Pominąwszy koszt przemiany, postać każdego zwierzęcia ma swoje słabe strony – jedne są słabe, inne powolne, trzecie wreszcie nie mają chwytnych kończyn. Poza tym powinien pamiętać o ich rozmiarach – niedźwiedź może z trudem mieścić się w drzwiach, a mysz – wspinać się po schodach. Klatka schodowa jest zresztą przeszkodą nie do pokonania również dla zwierząt kopytnych, nie wspominając już o tym, jak służba potraktuje konia, który usiłuje wejść do domu ich pana.

Ostatnią kwestią jest fakt, że Usurianie ślubują zachować swoją magię w tajemnicy – uważają, że reszta Thei nie jest na nią jeszcze gotowa. Co znaczy, że pod żadnym pozorem nie przemienią się w obecności cudzoziemca. Oczywiście, jeśli Bohaterowie sami wpadną na to, że niedźwiedź, który zaczął im pomagać po tym, jak Iwan zniknął na dobre w lesie jest w gruncie rzeczy samym Iwanem, możesz spokojnie poinformować ich, jak rzecz działa. Pamiętaj jednak, że nawet uzbrojeni w tę wiedzę ludzie wpadają zwykle w panikę, gdy widzą, że ktoś zmienia się z człowieka w misia. A ludzie przerażeni robią dziwaczne rzeczy, w rodzaju strzelania do tegoż misia czy umierania na zawał serca.

Sorte

Kluczem do kontrolowania Sorte jest fakt, że Wiedźma widzi wyłącznie sploty i nie zawsze wie, jak zdobyte informacje zinterpretować. Nigdy nie mów jej więcej, niż



opisano w „Niciach Splotu”, w „Przewodniku gracza”. Niech sama wyciąga wnioski.

Nadto, jeśli Wiedźma za bardzo spowalnia rozgrywkę, bo przygląda się splotom wszystkich napotkanych osób, daj jej więcej informacji, niż chciała albo pozwól odkryć samospelniającą się przepowiednię – może to ją nauczyć nie nadużywać swoich mocy.

Sorte to magia, która daje ci dokładnie to, o co prosisz, lecz nie koniecznie w sposób, który miałeś na myśli. Gdy Wiedźma naruszy splot Namiętności pomiędzy kochankami, stać się może jedna z wielu rzeczy. Kobieta może zakochać się w kimś innym, może umrzeć lub zyskać paskudną bliznę, która wzbudzać będzie w jej ukochanym odrazę – albo to on trafić może do wojska i zginąć w boju. W ten sposób Wiedźma może dostać więcej, niż chciała.

Czym pachnie magia?

Magia Thei stanie się znacznie ciekawsza, jeśli opiszesz ją dokładnie i pozwolisz graczom poczuć ją i posmakować. Wówczas zobaczą w niej może coś więcej, niż użyteczne narzędzie i być może odkryją nowe obszary zabawy w odgrywanie postaci.

Glamour

Gdy Czarnoksiężnik posługuje się mocą Glamour, w sposób zupełnie bezpośredni dotyka czystej legendy. Nie zyskuje oczywiście łączności z Robinem Goodfellowem czy Prawdziwym Thomasem, korzysta jednak z tej samej mocy, którą i oni się posługiwali. Posiadający taką moc Bohater jest częścią wiecznotrwałego mitu i każdym swym czynem kontynuuje trwającą od pokoleń legendę.

Legenda Robina Goodfellow

Naciągasz cięciwę i czujesz w palcach niezwykle mrowienie. Wtem, coś zaczyna narastać głęboko w twoim wnętrzu i pnie





się do góry, ku sercu. Wreszcie wybucha, napelniając twoją pierś tysiącem motyli, pulsując w żyłach do rąk i do nóg, aż do samych koniuszków palców. Czujesz ją w szyi, gdy dąży ku głowie. Tu za twoimi oczyma tańczą płomienie, wypuszczasz więc w końcu strzałę, która przecina ze świstem nocne powietrze, a gwiazdy mkną za nią niczym ogon komety. Uśmiechasz się, choć nie jesteś pewien, dlaczego i sięgasz do kołczanu, by znów poczuć w sobie niezwykłą moc.

Laerdom

Laerdom nie jest mocą subtelną – moce natury, które naginają się do woli człowieka, to widok zapierający dech w piersiach. Widok, który przeraża każdego, kto ogląda go po raz pierwszy.

Użycie runu jest dla Czarnoksiężnika niczym zastrzyk adrenaliny – napelnia go energią i doprowadza do euforii, która trwa, póki moc znaku go nie opuści.

Magia runów bardzo mocno polega na dotyku, smaku i zapachu. Przyzwawszy wicher, Czarnoksiężnik czuje ostrą woń nadciągającego huraganu, czuje, jak szarpie go wiatr, a jego usta wypełnia słony smak morza. Poniższe przykłady powiedzą ci więcej o tym, jak Laerdom atakuje zmysły:

Przyzwanie runu nienawiści

Delikatnie szkicujesz kształt runu w powietrzu i już czujesz jego wzburzającą potęgę. Na chwilę tracisz ostrość widzenia i wydaje ci się, że lecisz w powietrzu. Wnet jednak wrażenie znika, a twoje kości przenika straszliwy ziąb. Czujesz zapach mroźnego poranka. Temperatura gwałtownie spada, twoje palce grabieją, a usta wypełnia smak rozpuszczających się na języku płatków śniegu. Trzymasz run tak długo, jak to możliwe, w końcu jednak musisz uwolnić jego moc, by straszliwe zimno nie oderwało ci ciała od kości. Czujesz zmęczenie i smutek, że niezwykła energia już cię opuszcza, widząc jednak warstewkę szronu, która pokryła twoje palce, rozumiesz, że nie mógłbyś dzierżyć jej ani chwili dłużej.

Zapisywanie runu zniszczenia

Skończyłeś ryc fizyczne wyobrażenie runu na głowni młota i czas napelnić znak mocą. Gdy po nią sięgasz, twoje ciało

zaczyna drżeć, a nozdrza drażni zapach siarki. W końcu moc zostaje ci wydartą, nadajesz więc broni nowe imię: Kyordin. Z tyłu głowy czujesz bolesne pulsowanie – wiesz, że z czasem osłabnie, choć nie zniknie całkowicie. A przy najmniej nie w tym roku.

Wcielanie runu złości

Rozgrzanym do czerwoności czubkiem noża kreślisz ostatnie linie i padasz na ziemię, z trudem chwytając powietrze. W uszach wyje ci huragan, w kościach gwizdże wiatr, wypełniając je od środka. Gdy otwierasz oczy, wita cię inny świat – świat, w którym po niebie galopują konie, a ich grzywy pozostawiają za sobą ślad z białej mgły. Wiesz, że ci się udało – potrafisz teraz zobaczyć wiatr.

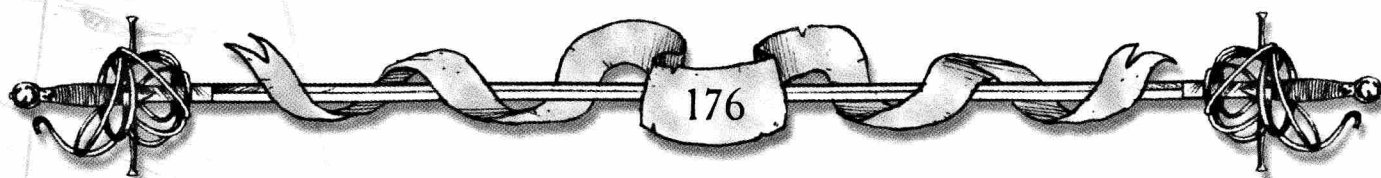
Porté

Porté jest przerażające. Gracze powinni lękać się go użyć. Przecież czarnoksiężnik jak najdosłowniej dziurawi to, z czego zrobiona jest rzeczywistość, i wkracza w nieznanne obszary. A że rzeczywistość krzyczy przy tym z bólu i krwawi, jej krew plami mu ręce na czerwono. Poniżej prezentujemy opisy kilku zastosowań Porté, którymi możesz z powodzeniem się posługiwać.

Sięganie po przedmiot z Kolekcji

Macasz w powietrzu w poszukiwaniu miejsca, w którym łatwo je będzie otworzyć. To tak, jak sięgać pomiędzy świeże polcie mięsa – twoje nozdrza atakuje zapach rzeźni, a gdzieś na skraju gardła czuć zaczynasz posmak krwi. Znajdujesz jednak miejsce, które łatwo ustąpi i sięgasz ku niemu obiema rękami, raptownie je szarpiąc. Ustępuje powoli, jak gdybyś gołymi rękami rwał krwiste mięso. Słyszysz wysokie, żalosne zawodzenie.

Sięgasz wreszcie w otwór, który wyrwałeś i przez chwilę czujesz pulsujące ciepło rannej rzeczywistości, potem zaś chłodny dotyk mgły. Przez chwilę szperasz w nim, aż wreszcie dotykasz swojego noża. Wsuwasz rękę w otwór aż po ramię, rzeczywistość pulsuje tuż obok twojego policzka, dusi cię woń krwi, pospiesznie zaciskasz więc dłoń na rękojści sztyletu i wyciągasz go. Pozwalasz, by portal się zamknął i narastający szept, brzmiały jak bełkot legionu obląkaczy, raptownie się urywa. Oddychasz głęboko i spostrzegasz, że wcale nie chwyciłeś noża za rękojść i ostrze skale-





czyło cię w dłoń. Cóż – okrwawione przedmioty zawsze chcą cię jeszcze raz posmakować.

Spacer wśród mgieł

Otwierasz portal, który rozwiera się przed tobą z mokrym mlaśnięciem, zamykasz oczy i ostrożnie stawiasz stopę po drugiej stronie. Ogarnia cię chłód mgieł. Jazgot miasta cichnie jak ucięty nożem i oto stoisz, napawając się ciszą. Wyczuwasz, że miejsce, do którego zmierzasz, znajduje się na lewo od ciebie, powoli ruszasz więc w tamtą stronę, stawiając kroki ostrożnie i z namysłem, coraz mocniej ogarnia cię bowiem obawa, którą czuje każdy, kto przemieszcza się po omacku. Zaczynasz pocić się ze strachu i wtem tuż przy uchu słyszysz namiętny, kobiecy szept: „Uważaj. Idziesz wprost na rozpadlinę.”. O mały włos, a rozchyliłbyś powieki – tak bardzo zaskoczył cię głos kobiety. Wyszakowanie przeważa jednak nad instynktem – to tylko sukkub, myślisz. W sercu wciąż jednak odczuwasz obawę – a może przed tobą naprawdę ziele przepaść?

Kobieta powtarza tymczasem ostrzeżenie: „Proszę, uwierz mi. Inni nie wierzyli, nie patrzyli pod nogi i runęli w dół. Zginęli, roztrzaskawszy się o kamienie, nie chcieli bowiem otworzyć oczu i poszukać mostu.”.

Drżąc z obawy, robisz krok do przodu, by sprawdzić, czy wciąż natrafisz stopą na pewny grunt.

„Stój! Jeszcze metr i zginiesz!”

Zatrzymujesz się w pół kroku – nie wiesz, nad czym wisi twoja stopa. W uszach dudni ci krew. Wszystkie instynkty nakazują ci stworzyć oczy. Musisz spojrzeć. Nie ma innego sposobu. A co, jeśli inni czarnoksiężnicy zginęli tu przez własny upór? A co, jeśli sukkub nie kłamie?

Nie, mistrzowie zawsze powtarzali, że sukkuby to kłamliwe istoty. Twoja stopa opada na twardy grunt. Ze śmiechem ruszasz pewnie do przodu, aż dochodzisz do miejsca, z którego czujesz zew twojej kotwicy. Rozwierasz kolejny portal, wkraczasz na powrót do świata śmiertelników i wokół ciebie wybuchają dźwięki. Po chwili otwierasz oczy.

Pieriemienie

Pieriemienie to magia wygodna – w skórkę zwierzęcia wślizgujesz się niczym pod ciepłą pierzynę w mroźny wieczór. Nic nie wykręca ci stawów ani nie rwie ciała. Czarnoksiężnicy, którzy przemieniają się w zwierzę bardzo niechętnie wracają potem do ludzkiej postaci, tak mocno odczuwają bowiem świat dźwięków i zapachów. Przemienić się w człowieka to jak ubrać nauszniki, napchać sobie do nosa waty, a dłonie wsunąć w grube rękawice. Poniższe opisy prezentują magię Pieriemienia w działaniu.

Przemiana w niedźwiedzia

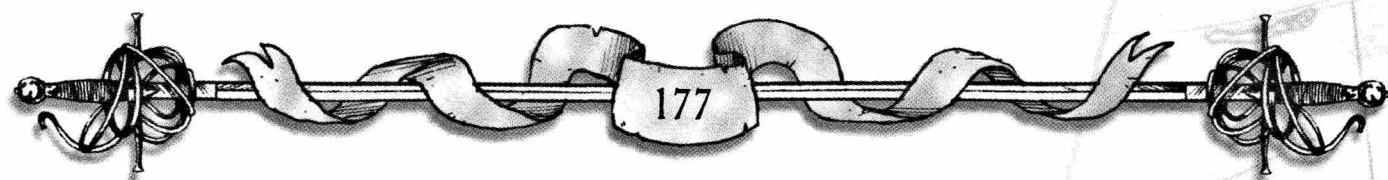
Sięgasz za siebie, mamrocząc cichą modlitwę do Matuszki i czujesz, jak mruczy do ciebie skórka twojego Brata Niedźwiedzia. Czujesz, jakbyś dłonie miał pełne mokrej ziemi, zarzucaś więc skórę na ramiona i oto ogarnia cię cudowne ciepło, jakby sama Matuszka kołysała cię w ramionach. Wyciągasz ręce, by twój brat mógł obdarować cię swoją siłą oraz potęgą i przez moment wierci cię w nosie – ten bowiem otwiera się, byś mógł czuć prawdziwe zapachy. Znika nikły cień woni, dostępny ludzkim nozdrzom, wyparty przez świat cudownych zapachów, dzięki którym mógłbyś poruszać się z zamkniętymi oczyma, polegając wyłącznie na swoim węchu. Brat Niedźwiedź odpowiedział na twoje wezwanie, tak, jak ci obiecywał.

Przemiana w człowieka

Dziękujesz Niedźwiedziowi za pomoc, podnosisz się na zadnie łapy i jednym wzruszeniem ramion zrzucasz z siebie skórę. Uchodzi z ciebie całe ciepło – Matuszka już cię nie wspiera, zajęta innymi, którzy potrzebują pomocy. Dziękujesz jej i przepraszasz, że tak długo absorbowaleś jej uwagę. Twój nos zdaje się czymś wypełniony, zupełnie, jakbyś natkał doń waty. Niemal natychmiast zaczynasz żałować, że nie czujesz już zapachów niczym Brat Niedźwiedź, wiesz jednak, że jego daru nie można wykorzystywać dla własnej wygody.

Sorte

Sorte pozwala ci spojrzeć w przyszłość, otwiera okno do świata niedostępnego zwykłym ludziom. To, co w nim zobaczysz, nie zawsze będzie miało oczywisty sens – przynajmniej nie od razu. Używanie Sorte powinno być dla graczy przeżyciem frustrującym, jakby właśnie skończyli





układać puzzle o odkryli, że brakuje najważniejszego kawałka. Potem jednak nadchodzi moment olśnienia, jak w chwili, gdy odkrywamy, na czym polega sztuczka w tym obrazie Eschera.

Świat Wiedźmy przecinają lśniące, pulsujące nici, które zwieszają się w powietrzu, nie grubsze, niż nitka spaghetti. Lecz to właśnie owe delikatne sploty decydują o przyszłości królów i narodów – nikt lepiej od Wiedźmy nie wie, jak kruche i cenne jest ludzkie życie. Opisuając Sorte możesz skorzystać z poniższych wskazówek.

Obserwacja postrzępionego splotu

Cienki, czerwony splot to wzmacnia się, to przeciera, a drobne kosmyki czerwieni odrywają się od niego i trzepoczą desperacko w powietrzu. To jasne, że splot powoli, lecz nieprzerwanie traci siłę.

Wzmacnianie splotu

Chwytasz splot w palce – jest suchy i ciepły, niczym skóra węża. Wije się lekko, gdy owijasz go dwa razy wokół dłoni, delikatnie, dbając, by go nie zerwać – wówczas końcówka uderzyłaby cię z całą siłą, jak przerwana struna. Pulsuje delikatnie w twoich dłoniach, a węzeł powoli znika – udało się.

Chłóśnięcie

Splot wyslizguje ci się nagle z rąk i uderza cię jak bicz. Cofasz się, przykładając dłoń do policzka, na którym wykuita czerwona pręga. Kątem oka widzisz, że wciąż przebiega po niej energia splotu, on sam jednak przepadł. Odsuwasz dłoń od twarzy – palce plami ci krew.

Gdy twój splot zostanie zerwany

Wtem po plecach przebiegają ci ciarki i czujesz wzbierającą panikę. Rozglądasz się wokół, nic jednak nie dostrzegasz – i oto mija chwila, a ty uspokajasz się, nie mając pojęcia, co cię przed chwilą spotkało.

Gdy ktoś stworzy dla ciebie splot

Nagle świat staje się zrozumiały. Czujesz, jak rośnie w tobie podniecenie, jakbyś do tej pory pogrążony był w półśnie i wreszcie w pełni się przebudził. Mija chwila, a ty wciąż niemal boleśnie odczuwasz bliskość wszystkiego, co cię otacza.

Gonitwy

Dobra kampania płaszcza i szpady nie obejdzie się bez gonitwy po skąpanych w świetle księżyca dachach lub ciemnych i podejrzanych zaułkach. Bohaterowie mogą też ścigać łotra konno lub uciekać przed nim swoim powozem. Za każdym razem, gdy rozpoczyna się pościg, sięgnij po poniższe reguły.

Ustalenie dystansu

Po pierwsze, musisz określić odległość między ścigającym, a ściganym. Wedle zasad „7th Sea”, mierzymy ją w Podbiciach – za każdą Fazę różnicy między rozpoczęciem ucieczki, a startem pogoni, ścigające się grupy rozdziela jedno Podbicie.

Przykład 3.3: Rodriguez stanął oko w oko z dziesięcioma Inkwizytorami. Ma przecucie, że nawet on nie pokona wszystkich na raz, bierze więc nogi za pas na pierwszej ze swoich akcji, która wypada z Fazy 3. Inkwizytorzy ruszają za nim na własnej pierwszej Akcji, a więc z Fazy 7. Na początku pościgu Rodriguez ma więc nad sługami Kościoła 4 Podbicia przewagi.

Broń palna podczas gonitwy

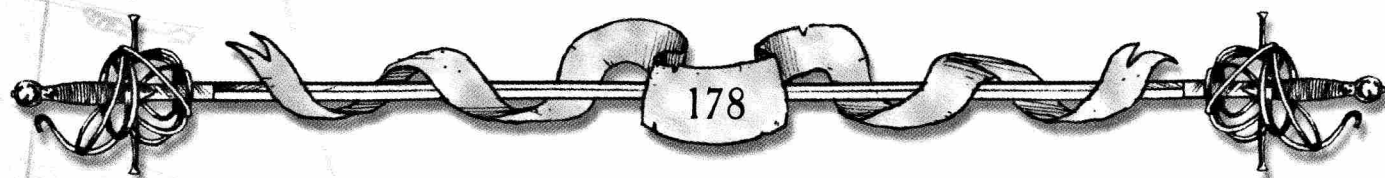
Jeśli któraś strona pościgu strzela do drugiej z broni palnej, zadeklarować musi tyle Podbic, ile grupy rozdziela. Odzwierciedla to zarówno dystans, jak i trudność związaną z celowaniem w tak niesprzyjających warunkach.

Przykład 3.4: Gdyby Rodriguez zamierzał palnąć z pistoletu do ścigających go inkwizytorów, musiałby w związku z rozdzielającym ich dystansem zadeklarować cztery Podbicia.

Za nim!

Gdy ustalisz, ile Podbic rozdziela uciekających od pościgu, możesz zaczynać gonitwę. Rozłóż na stole, pomiędzy tobą a graczami, jakieś znaczniki, jeden na każde Podbicie dystansu. W powyższym przykładzie MG posłużył by się czterema kostkami (lub orzeszkami czy monetami).

Potem rozpocznij gonitwę. Na początku każdej Rundy uciekinier i pościg wykonują Przeciwny test Gibko-





ści + Biegłości, której w tej sytuacji używają, na przykład Sprintu, Biegania, Powożenia, Jazdy wierzchem i tak dalej.

Jeśli w teście zwycięży pościg, usuń należy jeden znacznik za każde 5 uzyskanej przewagi – gdy ostatni znacznik zniknie ze stołu, ścigający dopada uciekiniera i może natychmiast wykonać dodatkową Akcję, nim ścigany znów rzuci się do ucieczki. Zwykle posługuje się wówczas Chwytem.

Gdy zwycięża uciekinier, dodaj znacznik za każde 5 punktów przewagi w teście. Kiedy nabiera się ich więcej, niż dziesięć, uznaje się, że ścigany umknął pogoni.

W przypadku, gdy wyniki testów nie pozwalają na zmianę ilości znaczników, dzieje się coś nieprzewidzianego – rzuć kostką i odczytaj wynik ze stosownej tabelki umieszczonej poniżej. Gdy gracze za bardzo przyzwyczają się do zaproponowanych przez nas możliwości, wymyślaj własne.

Jakiej Biegłości użyć?

Poniżej znajdziesz zestawienie gonitw oraz Biegłości, którymi sugerujemy się w ich trakcie posługiwać:

Gonitwa po ulicach miasta (Orientacja w mieście)

Gonitwa w tłumie (Uchyłanie)

Gonitwa w otwartym terenie (Sprint)

Gonitwa przez las (Bieganie)

Gonitwa w wodzie (Pływanie)

Gonitwa konna (Jazda wierzchem)

Gonitwa po dachach (Skakanie)

Gonitwa powozami (Powożenie)

Nierówne szanse

Jeśli jedna z grup uczestniczących w pościgu ma niekwestionowaną przewagę szybkości – na przykład ucieka się konno, a goni na piechotę, uznaj, że szybszy automatycznie wygrywa gonitwę.

Kiedy jedna grupa ma przewagę, lecz nie tak znaczną, na przykład wyjątkowo szybkie wierzchowce podczas pościgu konno, otrzymuje ona w każdej Rundzie Dodatkowe Podbicie. W tej sytuacji rzucasz w tabeli nieprzewidzianych zdarzeń gdy ostateczny rezultat testu, już po doliczeniu Dodatkowego Podbicia, nie pozwala zmienić ilości znaczników.

Nieprzewidziane zdarzenia podczas gonitwy

Gonitwa ulicami

1-2: Uciekający wywraca wózek pełen jabłek i biegnie dalej. Członkowie pościgu muszą wykonać test Gibkości + Balansowania (PT 20). W razie niepowodzenia przewracają się, a zbieg ostatecznie ucieka.

3-4: Drogę pomiędzy uciekinierem a pościgiem przegradza wóz. Dodaj 1-5 znaczników.

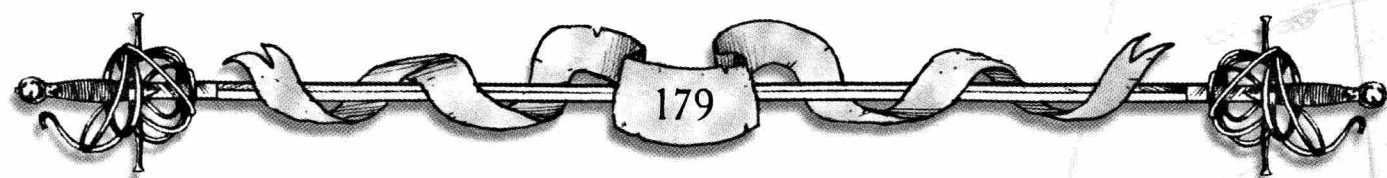
5-6: Nic wielkiego.

7-8: Uciekający wpada na Boga ducha winnego przechodnia i prawie się przewraca. Zdejmij 1-5 znaczników.

9-0: Uciekinier usiłuje minąć przeszkodę, zdarza się z nią jednak. Zdejmij wszystkie znaczniki.

Gonitwa konno

1-2: Na drodze wyrasta przeszkoda, na przykład żywopłot. Uciekający, a po nim członkowie pościgu muszą go przeskoczyć, testując Jazdę wierzchem (PT 20). W razie niepowodzenia wysadzeni zostają z siodeł i gonitwa się kończy.





3-4: Nad drogą zwiesza się niski konar, z którym jeździec w sam raz może się zderzyć. Zbieg, a potem ścigający go muszą przemknąć pod nim (test Jazdy wierzchem, PT 10) lub zwalić się na ziemię – w tym wypadku gonitwa się dla nich kończy.

5-6: Nic wielkiego.

7-8: Uciekinier zapędzony zostanie w kozi róg (do wozu bez wyjścia lub na skraj urwiska), chyba, że wykona test Dowcipu + Orientacji w mieście na PT 15.

9-0: Koń ścigającego gubi podkowę i przestaje galopować. Zbieg umyka.

Gonitwa po dachach

1-2: Dach załamuje się pod ścigającym. Otrzymuje on obrażenia od upadku, a uciekinier znika w oddali.

3-4: Dachy dzieli duża odległość. Ścigany musi wykonać test Gibkości + Skakania na PT 20, by uciekać dalej. Zawsze może się też poddać.

5-6: Nic wielkiego.

7-8: Uciekinier nie może dalej biec po dachach, znajduje jednak drabinę wiodącą na dół. Przejdź do gonitwy ulicami.

9-0: Spod nóg zbiega usuwa się obłuzowana dachówka. Musi on wykonać test Gibkości + Balansowania na PT 25, by nie zsunąć się z dachu na ulicę.

Gonitwa powozami

1-2: Od powozu pościgu odrywa się koło. Ten natychmiast traci zdolność manewru poczym się zatrzymuje.

3-4: Na drodze uciekającego powozu staje niewinny przechodzień. Woźnica może albo zatrzymać konie (Gibkość + Powożenie na PT 15), albo go rozjechać, ze skutkiem śmiertelnym.

5-6: Nic wielkiego.

7-8: Uciekający powóz wjeżdża w dziurę. Wszyscy, którzy trzymają się go od zewnątrz lub stoją na dachu

muszą wykonać test Gibkości + Balansowania na PT 15. W razie niepowodzenia spadają i otrzymują jedną kostkę obrażeń.

9-0: W powozie pościgu odrywa się dyszel i konie zaczynają się od niego oddalać. Ktoś musi zeskoczyć między nie (Gibkość + Skakanie na PT 25) i zaczepić dyszel z powrotem (Dowcip + Powożenie na PT 20) lub powóz się zatrzyma i pościg zostanie przerwany.

Przykład 3.5: Od początku poprzedniego przykładu Rodriguez ucieka przed Inkwizytorami. Początkowy dystans wynosi cztery Podbicia, a trasa ucieczki prowadzi po dachach. Inkwizytorzy mają Gibkość 2 i nie posiadają Skakania, będą więc w każdej Rundzie rzucać 2z2. Gibkość Rodrigueza równa się 3, a Skakanie 1, rzuca więc 4z3 na początku każdej Rundy.

Runda 1: Inkwizytorzy: 8, Rodriguez: 21 (+2 Podbicia, dystans wzrasta do 6).

Runda 2: Inkwizytorzy 7, Rodriguez 18 (+2 Podbicia, dystans wzrasta do 8)

Runda 3: Inkwizytorzy: 14, Rodriguez: 18 (+0 Podbić)

Efektom Rundy 3 nie okazała się zmiana ilości podbić, MG rzuca więc w tabeli Gonitwy po dachach i uzyskuje 9. Rodriguez stanął na obluzowanej dachówce i musi wykonać test Gibkości + Balansowania na PT 25 by nie spaść na ulicę. Wyrzuca 13. Ojej... pora chyba przejść do rozdziału o obrażeniach od upadku.

Kości Dramy

W niniejszej sekcji zajmiemy się sposobami funkcjonowania i powodem stworzenia systemu Kości Dramy, byś mógł w pełni świadomie wprowadzać do niego zmiany,



jeśli okaże się to konieczne. A oto lista powodów, dla których rzecz powstała:

1) Pozwala ci (i twoim graczom) zmienić wynik pechowego rzutu, by nie zniszczył fabuły

Po pierwsze i najważniejsze, Kości Dramy dają graczom kontrolę nad przeznaczeniem ich Bohaterów. Jeśli wykonują naprawdę ważny test i mają w zanadrzu kilka Kości Dramy, mogą być spokojni o jego wynik. Nie istnieje żaden limit Kości, którymi posłużyć się możesz podczas jednego testu, tak jak nic nie ogranicza ilości Podbić. Powinieneś zauważyć tu pewną zbieżność. Często zdarzać się będzie, że gracz oszczędza Kości Dramy przez calutęńką przygodę, a potem wydaje je wszystkie na jeden test, by mieć pewność, że wypadnie naprawdę świetnie.

Jeśli graczowi nie udają się testy ważne dla fabuły, spróbuj go zachęcić, by rozsądniej gospodarował Dramą. Wydawanie jej Kości, by wykonywać ogromne ilości Podbić zapewnia, oczywiście, mnóstwo zabawy, gdy jednak okaże się, że gracz nie może zmienić wyniku rzutu, gdy naprawdę tego potrzebuje, niech zawsze wie, czemu to zawdzięcza.

2) Ułatwia ci nagradzanie za dobre odgrywanie postaci

Nagradzanie „dobrego odgrywania postaci” pod koniec sesji może prowadzić do sporów i nieporozumień – zwykle wszyscy uważają, że dobrze sprawili się podczas rozgrywki. Dzięki Kościom Dramy nie musisz odkładać nagrody za dobrą grę na później – wręczasz ją graczowi w momencie, gdy zabłysnął. W ten sposób każdy ma szansę zarobić swoje.

3) Zmniejsza dyskomfort związany z karą za złe odgrywanie postaci

MG nie musi karać graczy, którzy źle odgrywają postać i psują innym zabawę – wystarczy, że nie będzie dawał im nagrody. Dzięki temu łatwiej zmobilizować opornych do wcielania się w postać – tuż koło nich siedzą przecież osoby, na które sypie się deszcz Kości Dramy.

4) Sprawia, że gracze dbają o równomierny rozwój Cech

Bohaterowie dostają na początku tyle Kości Dramy, ile wynosi poziom ich najniższej Cechy. Każda z nich warta jest jeden Punkt Doświadczenia. Wszystko, co gracz musi zrobić, to podnieść najniższą Cechę, a na początku następnej Historii dostanie dodatkowy Punkt Doświadczenia za darmo.

5) Jest nagrodą, którą można wziąć do ręki

Wybierz się do sklepu z grammi i kup niezwykle kostki, które wręczać będziesz potem w charakterze Kości Dramy. Niech będą złote, srebrne czy w innym, niecodziennym kolorze, takie, jakich nikt nie ma. Albo, jeśli naprawdę chcesz dawać nagrody, zamiast kostek rozdawaj cukierki. W każdym razie, postaraj się, żeby Kości Dramy były wyjątkowe.





Lęk

Gdy Bohaterowie stają oko w oko z istotą, która budzi Lęk, wszyscy, którzy ją widzą, wykonać muszą test Rezonu na PT równym Poziomowi Lęku potwora x 5. Wszyscy, którym rzut się nie uda, odejmują podczas konfrontacji z bestią tyle niezatrzymywanych kostek od każdego testu, ile Poziom jej Lęku wynosił.

Przykład 3.6: Georges le Blanc napotkał ducha, który budzi Lęk o poziomie 3. Bohater musi wykonać test Rezonu na PT 15 (3 x 5). Jeśli mu się uda, mężnie stawia czoła zjawie. W przeciwnym razie, od wszystkich testów przeprowadzanych w czasie spotkania z upiorem odejmował będzie 3 kostki (tyle, ile wynosi Poziom Lęku ducha).

Nieprzytomni

Gdy ilość Poważnych Ran, które odniesie Bohater lub Łotr dorówna lub przewyższy jego podwojony Rezon, pada on Nieprzytomny. Od tej chwili jest zupełnie pozbawiony świadomości, a dodatkowe Rany i obrażenia są ignorowane.

Nieprzytomną postać każdy może pozbawić życia – wystarczy, że wyda na to Akcję. Przytomności wyeliminowany z walki nie odzyska, póki Medyk nie opatrzy mu przynajmniej jednej Poważnej Rany lub nie wyda Kości Dramy, by się ocknąć.

W tym drugim przypadku Bohater będzie dochodził do siebie przez resztę Rundy i działać zacznie dopiero w Rundzie następnej, nawet wówczas narażony jest na wielkie niebezpieczeństwo – pierwsza otrzymana Rana (dowolna, niekoniecznie Poważna) go zabije. Zagrożenie śmiercią nie minie, póki posiadacz Umiejętności Medyk nie wyleczy go z jednej Poważnej Rany.

Konsekwencje tego systemu widać jak na dłoni. Gdy Łotr chce zabić Bohatera, najpierw pozbawia go przytomności, a potem staje nad nim, wydaje Akcję i deklaruje, że go zabija. Poza taką sytuacją właściwie nie można w „7th Sea” zginąć.

Nie bój się. Tak to właśnie zaplanowaliśmy.

Zasady, które opisujemy w tej książce, nie mają naśladować rzeczywistości, tylko film przygodowy. Ani w powieści, ani kinie płaszcza i szpady Bohaterowie i Łotry nie giną na skutek działania sił przypadkowych i niezależnych. Śmierć zawsze ma tu swoją wagę, więc gdy Bohater umiera, musi ginąć w precyzyjnie określonych okolicznościach. Jego koniec nie może być pozbawiony znaczenia, bo wówczas cała jego odwaga poszłaby na marne.

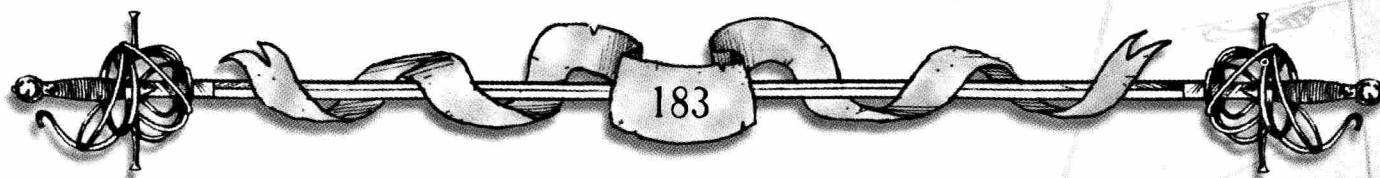
...i dostajesz szesnaście Poważnych Ran

Czasem zdarzy się, że Bohater otrzyma tyle obrażeń od jednego ciosu, że nijak nie można ograniczyć ich do utraty przytomności – bo niby jak postać ma przeżyć, gdy na głowę spadnie jej 16-tonowy ciężar? Jeśli ilość Poważnych Ran Bohatera dorówna lub przekroczy jego potrójny Rezon, nim ten padnie Nieprzytomny, możesz stwierdzić, że zginął. I tyle. A jeśli gracz zacznie się awanturować, pokaż mu tę ramkę.

Podbicia

Zasady „7th Sea” nie są szczególnie skomplikowane: ustalasz Poziom Trudności, a gracze starają się tyle wyrzucić. Smaczku dodają im jednak Podbicia – za każdym razem, gdy gracz uważa, że jego Bohater nie tylko jest w stanie sprostać Trudności, lecz i znacznie ją przewyższyć, może posłużyć się Podbiciami.

Wszyscy wiemy, że wykonywanie Podbić zwiększa sukces Bohatera, ale w jaki dokładnie sposób? Przeanalizujmy kilka przykładów.





Walka

Dodatkowe Rany

Działanie Podbić najłatwiej przedstawić na przykładzie walki. Za każdym razem, gdy Bohater deklaruje Podbicie i udaje mu się trafić przeciwnika, rzuca dodatkową niezatrzymywaną kostką za obrażenia.

Celowanie

Przypadkiem daleko bardziej specyficznym jest sytuacja, gdy Bohater usiłuje trafić przeciwnika w konkretną część ciała. MG sprawdza wówczas PT trafienia Łotra i modyfikuje go zgodnie z poniższą tabelką:

Część ciała	Ilość Podbić
Ręka/Noga	2
Korpus	2
Twarz	4
Stopa	3
Dłoń	3

Bohaterowie, którzy skorzystali z tej możliwości nie dostają dodatkowych kości obrażeń, a ich trafienie nie ma żadnych specjalnych rezultatów – rzecz przydaje się jednak, by ominąć pancerz z dracheneisen lub wytrącić Łotrowi z ręki syrnecki artefakt.

Działanie nie związane z walką

Deklarowanie Podbić w sytuacjach nie związanych z walką może nastroczać nieco większych trudności, nie rzuca my tu bowiem zwykle za efekt – takie działanie kończy się zwykle po prostu sukcesem lub porażką. Podbić możemy jednak użyć, by wpłynąć na sam test:

Czas

Podbicia zmniejszyć mogą czas niezbędny do wykonania jakiejś czynności. Jeśli więc złodziej potrzebuje pięciu Akcji, by się gdzieś włamać, każde Podbicie zmniejszy wymagany czas o jedną Akcję.

Szczegóły

Jeśli Bohater przeszukuje, dajmy na to, starą księgę w poszukiwaniu mało znanych wiadomości, może z powodzeniem Podbijać PT. Za każde Podbicie zdobędzie więcej informacji lub okażą się one bardziej szczegółowe.

\Pamiętaj przy tym, że Bohater może skorzystać z obu opcji jednocześnie. Wolno mu na przykład zadeklaro wać Podbicie, by znaleźć jakąś księgę szybciej i drugie, by wyszperać przy okazji tytuł, o którym się w niej wspomina, po czym przeprowadzić test o PT zwiększonym w sumie o 10.

Pogoda

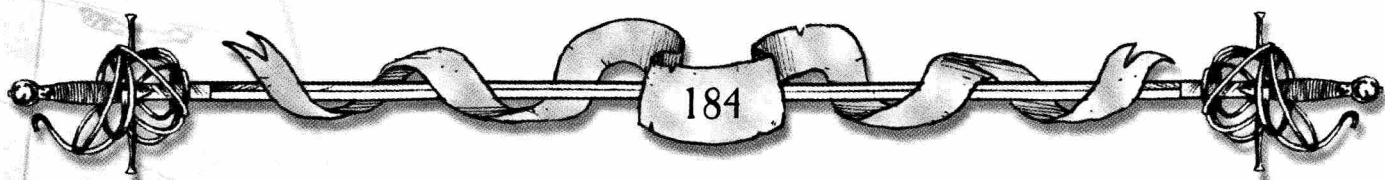
Czymże byłaby gra o żeglowności i eksploracji odległych lądów, gdyby co jakiś czas nie przetoczył się przez nią huragan czy śnieżycy? W „7th Sea” pogodę śledzić można łatwo dzięki Tabeli Pogody ze strony 253. Zwykle, jest ona łagodna i nikomu nie szkodzi, jeśli jednak MG (lub Bohater władający magią Laerdom) sobie tego zażyczy, rozpętać się może prawdziwa furia żywiołów.

Na początek przyjrzyjmy się Tabeli Pogody. W każdym jej polu znajduje się zapis obrażeń, informacja o przedziale czasowym i, niekiedy, nazwa pogody opisywanej przez to okienko. Jeśli więc w prawym górnym rogu znajdujemy informację: „5z5/1 godzina”, znaczy, że Bohaterowie, którzy w taką pogodę wyszli z domu nieprzygotowani za każdą godzinę narażania się na jej furie otrzymują 5z5 obrażeń.

Na początku każdej sesji umieść znacznik na centralnym polu dolnego rzędu („0z0/1 dzień”). Przenieść się on może tylko w dwóch wypadkach – gdy zainterweniuje MG lub czarnoksiężnik Laerdom.

Interwencja MG

By przenieść znacznik o jedno oczko w prawo, w lewo w górę lub w dół, wydać musisz Kość Dramy. Wolno ci wydać w ten sposób tyle kostek, ile tylko chcesz. Zmiana utrzymuje się przez podany w okienku przedział czasowy, a potem zaczyna zmieniać się – początkowo znacznik przesuwają w dół, a potem, gdy dotrze do najniższego rzędu, w stronę środkowego pola. By zapobiec zmianie pogody na kolejny podany okres, musisz wydać Kość Dramy.



Laerdom

By przesunąć znacznik pogody, posłużyć się należy jednym z czterech runów: Nød, Stans, Lidenskap i Kjøl. Każdy z nich przemieszcza szton w kierunku oznaczonym podpisana jego nazwą strzałką, umieszczoną w Tabeli Pogody. Uczeń może zmienić pogodę tylko o jedno oczko na raz, Adept przemieścić może znacznik o dwa pola, Mistrz natomiast – o trzy. Gdy pogoda zmieni się na skutek ingerencji czarnoksiężnika, stan ten utrzymuje się póki run nie przestanie działać lub nie zainterweniuje kolejny mag. Czarnoksiężnik nie może wpłynąć na pogodę tym samym runem po raz drugi, jeśli efekt pierwszego jego zastosowania nie wygasł.

Specjalne działania pogody

Oddziaływanie pogody zależy wyłącznie od ciebie, możesz jednak wprowadzić związane z nim modyfikatory strzelania, związane z niebezpiecznym, śliskim podło-

żem, kiepską widocznością i tak dalej. Bogatszą listę efektów wywołanych przez zmiany aury znajdziesz w podręczniku pod tytułem „Vendel”.

Jak uniknąć obrażeń od pogody?

Bohaterowie, którzy wprawdzie wędrują podczas złej pogody, są jednak odpowiednio na nią przygotowani (ciepło ubrani w razie mrozu, piją dużo w czasie suszy) otrzymują o jedną Zatrzymywaną kostkę obrażeń mniej w każdym okresie oddziaływania pogody. Jeśli schronili się przed paskudną aurą (w ciepłym domu, kajucie zabezpieczonej przed sztormem i tak dalej), nie grożą im Rany.

Draby podczas burzy

Ponieważ Drabów eliminuje już pierwsza rana, zdani są zupełnie na kaprysy pogody. Pamiętaj, że nie dobrze jest jednak zabijać więcej, niż jednego – dwóch Drabów, chyba, że warunki były wyjątkowo ciężkie.



Statki podczas burzy

Statki mają takie same Cechy, jak Bohaterowie (patrz Bitwy morskiej, str. 170), nic więc dziwnego, że i obrażenia od pogody działają na nie tak samo. Po każdym zaznaczonym okresie czasu rzuć za obrażenia. Sternik okrętu wykonuje następnie test Animuszu + Sterowania na PT równym ilości otrzymanych Zniszczeń. Jeśli mu się uda, statek nie dostaje żadnych obrażeń – w przeciwnym razie traci jedną kostkę z wybranej przez sternika Cechy, plus dodatkową za każde 5, o które nie udał się test.

Przyrost i utrata Reputacji

Poniższa lista czynów powodujących przyrost i utratę Reputacji to tylko zestawienie przykładów. Nie można stworzyć kompletnej listy, każdy Bohater działa bowiem we właściwy tylko sobie sposób. Twórz więc własne zasady w oparciu o nasz katalog.

Pamiętaj też, że Reputacja Bohaterów wzrasta wyłącznie, gdy ktoś słyszy o ich mężnych czynach. Innymi słowy, nie staniesz się słynnym smokobójcą zabiwszy potajemnie gada – musisz odrąbać mu jeszcze łeb i zataścić go na zamek.

Zdobywanie Reputacji**Bitwy**

Reputacja żołnierza wzrasta ogromnie, jeśli wykazał się bohaterstwem na polu chwały. Informacje na ten temat znajdziesz w sekcji „Bitwy” (str. 167)

Twórczość

Gdy Bohater wykuje szpadę, skonstruuje pistolet, namaluje obraz czy napisze wiersz, zawsze pojawia się szansa, że świat o nim usłyszy. Bohater otrzymuje 1 punkt Reputacji za wykonanie niezwykłego dzieła, plus 1 za każde zadeklarowanie w czasie pracy Podbicie. Dodajmy, że PT stworzenia czegoś tak niezwykłego to zazwyczaj 40. W ten sposób Bohater nie może zdobyć więcej, niż 10 punktów Reputacji rocznie.





Rycerskie zachowanie

Bohater zyskuje Reputację, gdy zachowa się po rycersku (patrz ramka). Jeśli przy tym naraża się na niebezpieczeństwo, nagroda wzrasta o dodatkowy punkt. Podobnie dzieje się, gdy rycerskie zachowanie kosztuje go znaczną sumę pieniędzy. Wskazówki, jak zachowywać się w ten sposób, znajdziesz w umieszczonej poniżej ramce.

Kodeks rycerski

Pierwotnie kodeks rycerski obejmował wyłącznie mężczyzn, ostatnio jednak Theanie zaczynają rozumieć, że i kobieta może mieć swój honor. Poniższe zasady postępowania przytaczamy za jedenastowiecznym avalońskim bardem.

Rycerz jest prawy

i nie pozwoli, by wokół działa się niesprawiedliwość.

Rycerz jest pokorny

będąc jedynie sługą Theusa i wyrazicielem jego Łaski.

Rycerz jest miłosierny

gdyż tylko przez miłosierdzie może ukoić rozpacz świata.

Rycerz jest wyrozumiały

widzi bowiem, że i on nie jest wolny od wad.

Rycerz jest mężny

bo gdy Theus jest z nim, któż przeciw niemu?

Małżeństwo

Oboje państwo młodzi otrzymują tyle punktów Reputacji, iloma Kośćmi Reputacji dysponuje ich małżonek.

Romans

Dwory Thei kochają się w romansach. Kochanków, którzy podtrzymują udany (i potajemny) związek

opromienia prawdziwy nimb chwały. Reputację zdobywają, opowiadając o swoim uczuciu i okazując oddanie. Poemat lub pieśń, opiewająca ukochaną osobę warta jest 1 punkt Reputacji. Działanie bardziej ryzykowne (w rodzaju wyswobodzenia kochanki od zazdrosnego małżonka) przynoszą dodatkowy punkt Reputacji. Dodatkową korzyścią jest fakt, że oboje otrzymują wszelką Reputację, którą zaskarbił sobie ich ukochany.

Dotrzymywanie słowa

Gentleman nie obiecuje nic pochopnie, kiedy więc Bohater zobowiąże się do czegoś i dotrzyma słowa, otrzymuje 1 punkt Reputacji. Jeśli wystawia się przy tym na niebezpieczeństwo, nagroda wzrasta o 1 punkt. Analogicznie dzieje się, gdy podejmuje ryzyko finansowe. A jeśli wywiązanie się z obietnicy wymaga pogwałcenia zasad, którym Bohater hołduje, ten jednak nie waha się, dane słowo jest bowiem dla niego najważniejsze, Reputacja wzrasta o jeszcze jeden punkt.

Popis umiejętności

Gdy Bohater po prostu używa swoich umiejętności, nie staje się przez to sławniejszy – jeżeli jednak ocali przy tym Imperatora Montaigne, należy mu się nagroda. Spektakularny sukces wart jest zawsze 1 punkt Reputacji. Jeśli jego świadkiem (lub podmiotem) był ktoś naprawdę ważny, nagroda zwiększona zostaje o 1 punkt. Podobnie, o 1 zwiększa ją każde zadeklarowane Podbicie.

Zemsta

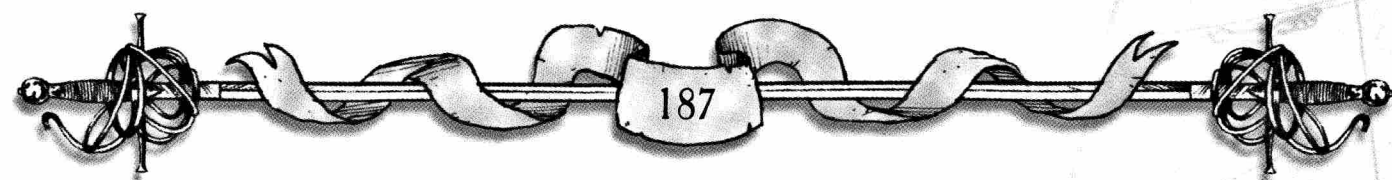
Gdy Bohater wyrówna rachunki, wieść o tym rozchodzi się lotem błyskawicy. Przyrost Reputacji zależy w tym wypadku od obiektu i rodzaju zemsty.

Utrata Reputacji

Trudno jest wyrobić sobie w Thei nazwisko, bardzo jednak łatwo okryć je wstydem. Jeśli kobieta nie będzie ostrożna, jedno niewłaściwe słowo z ust kochanka może kompletnie zrujnować jej reputację. Kiedy mężczyzna złamie choć jedną obietnicę, do końca życia nie pozbędzie się opinii oszusta.

Złamanie słowa

Gdy Bohater się do czegoś zobowiąże, a następnie rzeczy nie wypełni, traci tyle Reputacji, ile jej Kości sam posia-





da, plus liczba punktów równa ilości Kości Reputacji oszukanej osoby.

Złamanie czegoś innego

Zniszczenie przedmiotu cennego lub cieszącego się jakąś renomą powoduje utratę tylu Punktów Reputacji, ile Kości Reputacji posiada jego właściciel.

Tchórzostwo

Publiczne okazanie braku odwagi kosztuje Bohatera liczbę punktów Reputacji równą połowie ilości jego Kostek Reputacji.

Romans

Ludzie, którzy wierni są ideałom romantycznej miłości, zyskują Reputację – ci natomiast, którzy postępują wbrew ich zasadom, Reputację tracą. Wszystkie poniższe postęпки kosztują tyle samo Reputacji – ilość punktów równą liczbie Kości Reputacji kochanka. Pamiętaj jednak, odlicza się je wyłącznie, gdy słowo o występkach postaci obiegnie towarzystwo.

- zakończenie romansu bez powodu i bez dania racji
- zakończenie romansu w sposób jawny, wywołanie skandalu

- uderzenie kochanka
- uchylanie się od obrony ukochanej osoby.

Niegodne zachowanie

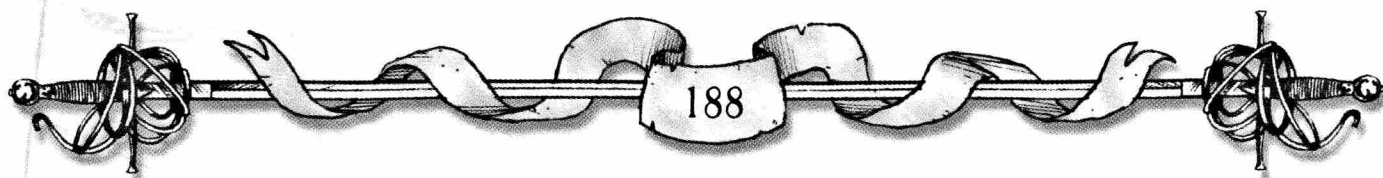
Bohaterowie tracą Reputację, gdy zachowują się w sposób niegodny damy czy gentlemana. Poniżej znajdziesz ich listę.

Panowie

- Uderzenie kobiety
- Publiczne pijaństwo
- Uderzenie osoby o niższym statusie
- Niedbały/brudny wygląd
- Grubiaństwo

Panie

- Przeklinanie
- Jawny flirt
- Uderzenie osoby o niższym statusie
- Niedbały/brudny wygląd
- Grubiaństwo





Pułapki

Najstraszliwsze niebezpieczeństwa Thei to nie ostre kły drachena, ani śmiertelnie groźny zew syren. Pułapki spoczywają spokojnie, strzegą królewskich skarbców i pałaców, pilnują na poły zapomnianych tajemnic Syrnów i czasem czekają długie stulecia, by zmiażdżyć nieostrożnego badacza w żelaznym uścisku.

Pułapki pojawiają się zwykle w miejscach niedostępnych dla zwykłych przechodniów – dajmy na to, w skarbcu, gdzie łączy się ich śmiertelną skuteczność z doskonałym wyszkoleniem gwardzystów. Poza tym pułapki pojawiać się mogą w więzieniach i lochach, gdzie zapobiegać mają ucieczkom.

Najwięcej ofiar mają jednak na swoim koncie przedziwne urządzenia Syrnów, które zabiły całe tuziny archeologów. Nie zawsze zresztą stworzono je właśnie w tym celu – czasem badacz po prostu nie wie, jak bezpiecznie się nimi posługiwać.

Opis pułapki

Pułapki opisane są w „7th Sea” według następującego schematu:

Wirujące ostrza

Gdy ktoś nadeptnie na jedną z płytek podłogi, ze ściany wyskakują wirujące ostrza, tnąc wszystko w korytarzu na wysokości jednego metra. Pułapka uzbraja się następnie automatycznie.

PT zauważenia: 20

Rozbrojenie: Należy zaklinować ruchomą płytkę podłogi lub zablokować miejsce, w którym ostrze wysuwa się ze ściany.

Uniknięcie: Dowcip + Przetaczanie, PT 25)

Działanie: Gdy pułapka zostanie uruchomiona, wszyscy w promieniu półtorej metra od ruchomej płytki muszą wykonać test Uniknięcia. W przeciwnym razie otrzymują 6z3 obrażeń.

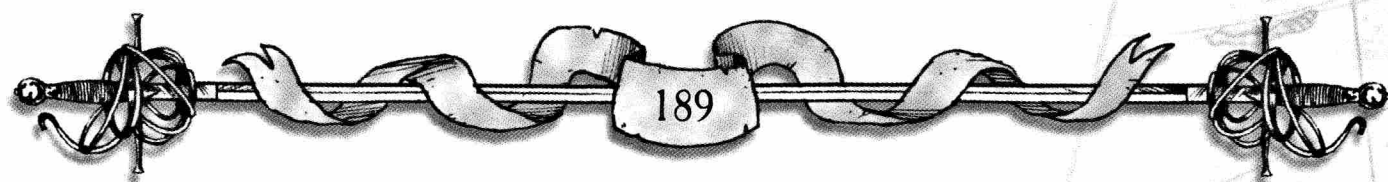
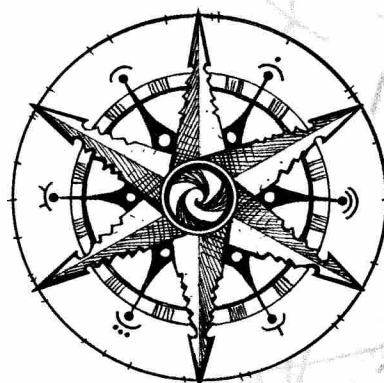
Przydatne pozostałości: Ostrza (Broń ciężka, 3z2 obrażeń)

Zawiera on zatem krótki opis działania pułapki, po którym następuje PT jej zauważenia i sugerowane metody unieszkodliwiania. Dalej podajemy PT testu, który wykonać należy celem uniknięcia części efektów pułapki, gdy ta zostanie już uruchomiona. Oczywiście, gdy w pozycji „Uniknięcie” znajduje się adnotacja „Niemożliwe”, znaczy, że raz wpadłszy w pułapkę Bohaterowie nie mają szans się z niej wykaraskać. Dalej następuje informacja o tym, jakich efektów mierzonych zasadami gry schwytani w pułapkę mogą się spodziewać. Przydatne pozostałości wreszcie zawierają spis przedmiotów, które można z urządzenia wymontować i w jakimś rozsądnym celu zastosować.

Pułapki w grze

„7th Sea” daje Bohaterom aż dwie szanse uniknięcia pułapki – po pierwsze, gdy się do niej zbliżają, mają szansę zauważyć, że coś im zagraża, nim nieświadomie rzecz uruchomią. Kiedy więc członkowie drużyny zachowują stosowną ostrożność, zbliżając się do miejsca zagrożenia (na przykład nie biegną w jego stronę z wrzaskiem), wykonaj za każdą osobę w pierwszym szeregu sekretny Test Spostrzegawczości na PT podanym w opisie pułapki. Jeśli komuś się uda, dostrzeża mechanizm spustowy pułapki, nie dowiaduje się jednak o niej nic ponad to.

Przykład 3.7: Profesor McMullin i Wulf, łowca potworów z Eisen, prowadzą drużynę przez najeżone pułapkami katakumby, zbliżając się do opisanych wyżej wirujących ostrzy.





MG w tajemnicy robi każdemu z nich Test Spostrzegawczości – jeśli wyrzuci 20 lub więcej, ktoś zauważy mechanizm. Na tym etapie Bohaterowie dowiedzą się jednak co najwyżej, że za moment staną na kamieniu, którego nie otacza zaprawa, nieco wystaje nad pozostałe czy różni się troszkę odcieniem.

Dalsze dociekanie zdradzi graczom więcej informacji o pułapce, jeśli jednak postanowią ją rozbroić, muszą dokładnie poinformować cię, jak się do tego zabierają. Bohaterowie, którzy znają się na pułapkach, mogą przy tym zadawać pytania o sposób ich funkcjonowania – śmiertelne zagrożenia budzą jednak znacznie większy dreszcz emocji, jeżeli nie wystarczy jeden magiczny test, by je zażegnać. Powinieneś zgodzić się na każdy rozsądny sposób unieszkodliwienia mechanizmu – część pro-

pozycji przedstawiono w jego opisie. Gdy pułapka zostanie unieszkodliwiona, Bohaterowie mogą wymontować z niej przydatne pozostałości.

Przykład 3.8: Zauważywszy dziwny kamień, Wulf dokładnie rozgląda się po korytarzu i odkrywa znajdującą się w ścianie na wysokości metra wąską, równoległą do podłogi szczelinę długą na jakieś dwa metry. Jeśli Eisenczyk zablokuje ją porządnie, a potem uruchomi pułapkę, ostrze zostanie zatrzymane, nim wyrządzi komuś krzywdę. Może też wbić klin obok ruchomego kamienia, blokując go i uniemożliwiając uruchomienie mechanizmu. Gdy Wulf zażegna nie-

bezpieczeństwo, może wyjąć ze ściany ostrze i postąpić z nim jak mieczem.

Jeśli Bohaterowie nie spostrzegą na czas pułapki lub uruchomią ją, próbując unieszkodliwić, mają jeszcze jedną szansę wymknąć się efektom jej działania. Osoby znajdujące się w zasięgu mechanizmu wykonują Prosty Test na PT podanym w pozycji Uniknięcie – tylko w razie niepowodzenia dzieje im się krzywda. Rodzaj testu różnił się będzie zależnie od pułapki, zwykle jednak związany będzie z wykorzystaniem Umiejętności Atleta. Pamiętaj, że szczególnie zabójcze pułapki są „Niemożliwe” do uniknięcia – w takim wypadku, gdy mechanizm zostanie uruchomiony, jego działanie automatycznie obejmuje wszystkie osoby na danym obszarze. Bohater może zdecydować, że poma-



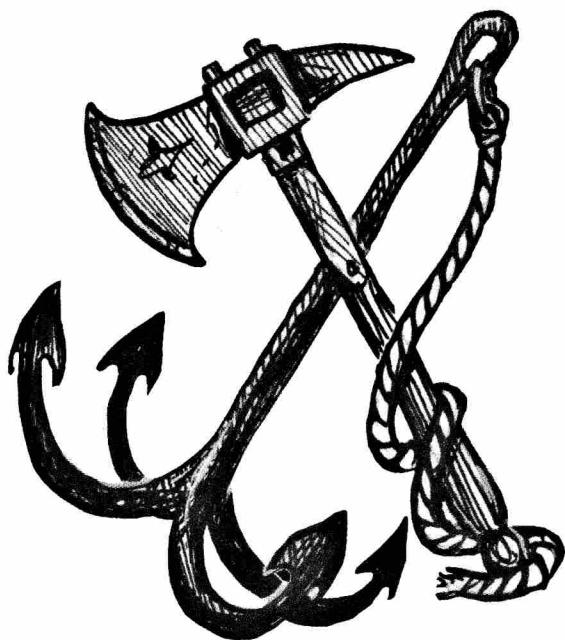
ga towarzyszowi uniknąć pułapki – musi jednak podjąć tę decyzję, zanim wykonane zostaną testy i zadeklarować w tym celu dwa Podbicia. Jeśli rzut mu się uda, uznaje się, że obydwie postaci uniknęły zagrożenia. W przeciwnym razie niefortunny opiekun wpada w pułapkę, a ochraniający musi radzić sobie sam.

Przykład 3.9: Gdyby profesor McMullin i Wulf nie zauważyli wirujących ostrzy i przypadkowo je uruchomili, musieliby wykonać test Dowcipu + Przetaczanie na PT 25, by uniknąć zabójczych brzeszczotów. Wulf, który ma Dowcip 3 i Przetaczanie 2 wyrzuca 32 i z łatwością wykonuje unik. Profesor, posiadając Dowcip 2 i pozbawiony wymaganej Biegłości wyrzuca 17, nadziewa się więc na ostrza i otrzymuje 24 Rany.

Przykład 3.10: Wulf postanawia ratować profesora i pomóc mu zejść z drogi ostrzy. Musi w tym celu wyrzucić 35 – to dobra chwila na wydanie Kości Dramy.

Projektowanie pułapek

Pułapki składają się w „7th Sea” z kilku prostych elementów. Korzystaj z poniższych przykładów i do woli wymyślaj własne.



Mechanizm spustowy

Istnieje tylko kilka rodzajów mechanizmów, które pozwalają uruchomić pułapkę. Od wybranej opcji zależy, jak łatwo rzecz da się zauważyć i czy trudno będzie ją obejść. Najczęściej używa się następujących mechanizmów spustowych:

Dźwignia

„Dźwignia” to kategoria w której mieszczą się wszystkie urządzenia, które trzeba celowo pociągnąć, popchnąć lub przekręcić. Nie umieszcza się ich w miejscach trudnych do zauważenia, potencjalna ofiara musi się bowiem nimi celowo posłużyć. Tego typu mechanizmy spustowe spotyka się często w kryjówkach Łotrów – uruchamiają zapadnie, na chwile otwierają tajne przejście i tak dalej. PT zauważenia dźwigni wahać się może od automatycznego sukcesu, w przypadku lewara sterczącego ze ściany, po 25, gdy jest to ukryty przycisk, otwierający tajne przejście. Najprostszym sposobem unieszkodliwienia dźwigni jest zignorowanie jej.

Linka

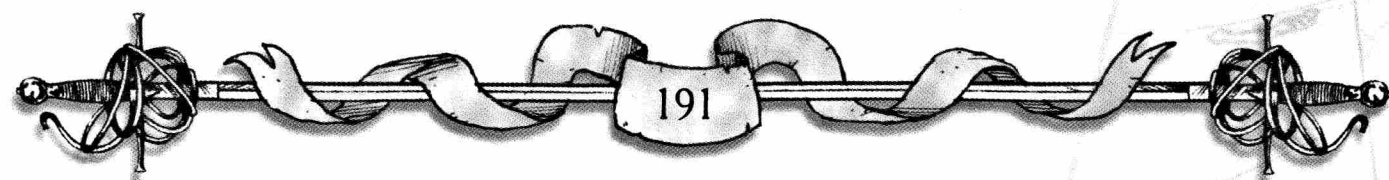
Linka to cienki drucik lub sznur, umieszczony w miejscu, gdzie ktoś może ją nadepnąć czy w jakiś inny sposób naprężyć – gdy bowiem odpowiednio ją napiąć, pułapka zostaje uruchomiona. Linka jest najbardziej rzucającym się w oczy rodzajem mechanizmu spustowego i by ją zauważyć, wystarczy test o PT 15. By unieszkodliwić taki zamek, wystarczy linkę przeciąć.

Struna

Struna wygląda zupełnie jak linka, z tą różnicą, że jej napięcie nie powoduje uruchomienia mechanizmu – aby wpaść w pułapkę, należy strunę zerwać. Wymyślono ją, by łąpać Bohaterów, którzy sądzą, że nic nie jest w stanie ich zaskoczyć. A że struna wygląda na najzwyklejszą w świecie linkę, PT zauważenia jej wynosi 15. Najprostszym sposobem unieszkodliwienia takiej pułapki jest dokładne zabezpieczenie obu końców struny, nim się ją przetnie.

Zamek czasowy

Zamek czasowy to mechanizm, który odmierza określoną ilość czasu, a potem automatycznie uruchamia pułapkę, która może na przykład włączać się sama do





kładnie co godzinę lub w dziesięć minut po użyciu innej pułapki. Tego rodzaju mechanizmu spustowego nie da się zauważyć, po prostu obserwując korytarz – jeśli Bohaterowie nie spostrzegli poprzedniego spustu, a teraz znaleźli się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwym czasie, muszą od razu wykonać testy Uniknięcia pułapki. Dla zachowania satysfakcji z gry odradzamy zastosowanie zamków czasowych w pułapkach śmiertelnych i niemożliwych do uniknięcia, Bohaterowie nie mieliby bowiem wówczas żadnych szans ocalenia skóry.

Zapadka

Zapadka to sprężynowy mechanizm, który uruchamia pułapkę, jeśli naciśnie je jakiś ciężar (lub tenże zostanie z niej zdjęty). Większość zapadek działa tylko w jeden sposób, niektóre jednak bywają wyważone tak precyzyjnie, że jakiegokolwiek wahnięcie spoczywającego na nich ciężaru powoduje uruchomienie pułapki. Zapadkę trudniej zauważyć, niż linkę, stąd PT Zauważenia wynosi w tym wypadku 20. Najprostszym sposobem unieszkodliwienia zapadki jest zablokować ją jakiegoś rodzaju klinem.

Sposób działania

Sposób działania to przede wszystkim mechanizm, dzięki któremu zabójczy potencjał pułapki wykorzystany ma być przeciw Bohaterom. To właśnie sposób działania określa zwykle rodzaj rzutu na Uniknięcie urządzenia. PT tegoż testu ustal wedle woli, pomiędzy 10 i 30, zależnie od tego, jak bardzo chcesz utrudnić Bohaterom wykaraskanie się z pułapki.

Ciśnienie

W takiej pułapce woda przelewa się bardzo szybko przez wąską rurę, gwałtownie zwiększając nacisk. Przeładować rzecz trzeba ręcznie, uniknąć zaś jej można dzięki Skakaniu i Przetaczaniu.

Grawitacja

Pułapka tego rodzaju zawiera zwykle duży i ciężki przedmiot, który spada ofierze na głowę. Ciężar ten zostaje przy tym zrzucony ze swojego miejsca w suficie i najzwyczajniej na świecie leci na dół. Większość pułapek tego typu przeładowuje się ręcznie. Aby uniknąć jej działania, posłużyć się należy Skakaniem lub Przetaczaniem.

Pęcherz/Miech

Pęcherz i miech to urządzenia wykorzystywane, by spryskać ofiarę pułapki cieczą lub zatruć gazem. Rzecz zazwyczaj wymaga, by na miech spadło raptownie coś ciężkiego, powodując wyrzucenie zeń zawartości. Pułapki tego rodzaju napęlnia się potem ręcznie. By ich uniknąć, testuje się zazwyczaj Uchyłanie.



Pochylnia

W tym wypadku uchylona zostaje wnęka w suficie i w stronę Bohaterów toczyć się zaczyna coś paskudnego. Pułapkę przeładować trzeba potem ręcznie. By jej uniknąć, posłużyć się trzeba Skakaniem lub Przetaczaniem.

Przeciwwaga

Gdy pułapka działać musi z dużą siłą, a jednocześnie ma przeładować się sama, niezmiernie przydatna okazuje się przeciwwaga. Pułapka zamiera w jednej z dwóch pozycji i zwykle wbudowany ma zamek czasowy, który określa, jak szybko się przeładowuje. Tego rodzaju pułapek unika się zwykle przy użyciu Skakania.

Sprężyna

Zaczezione na sprężynach ostrza i wystrzeliwane przez nie strzałki to nieodzowny element każdego dobrze zabezpieczonego korytarza. Ostrza przecinają zwykle powietrze równoległe do podłogi, by trudniej było ich uniknąć. Aby nie dać się pokroić trzeba wykonać test Przetaczania. Pułapka przeładować się może sama, dzięki sprytnemu zestawowi obciążników i kół zębanych.

Zapadnia

Zdarza się też, że pod ciężarem Bohaterów otwiera się podłoga, pod którą ziele jama, pochylnia czy innego rodzaju niespodzianka. Pułapka tego rodzaju może przeładowywać się automatycznie, dzięki prze-

ciwładze. Uniknąć jej można przy pomocy Balansowania.

Efekt

W gruncie rzeczy w pułapce idzie o efekt – czyli zranienie zatrutym ostrzem czy zalanie oczu słabym kwasem, zaleźnie, czy chce się ofiarę pozbawić życia, okaleczyć, przerazić czy unieruchomić. Jeśli pułapka nie zrealizuje tego celu, staje się nieprzydatna. Po rozbrojeniu pułapki można zwykle usunąć z niej element odpowiedzialny za efekt i posłużyć się nim samemu w dogodnym miejscu i czasie.

Ciężar

Spuszczenie na Bohatera czegoś ciężkiego to prosty wpawdzie, lecz niezmiernie skuteczny sposób wyeliminowania go z gry. Gdy coś takiego ma miejsce, zastosuj zasady obrażeń od upadku (strona 192). Ciężary są kompletnie nieprzydatne.

Kwas

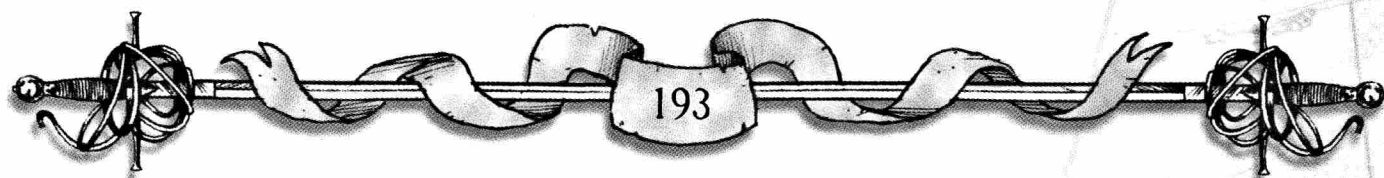
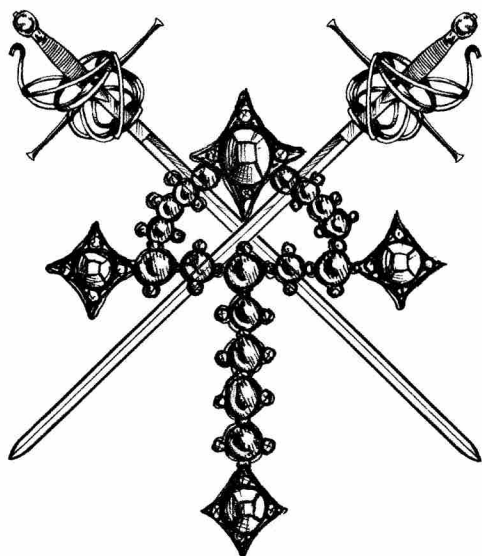
Oblanie kwasem przypomina nieco podpalenie – w pierwszej Rundzie Bohater otrzymuje od dwóch do ośmiu kości obrażeń, zaleźnie od mocy substancji, a w każdej kolejnej połowę tej ilości, póki kwasu z siebie nie zmyje. Stąd, jeżeli w pierwszej Rundzie kwas powoduje sześć kości obrażeń, w każdej następnej, aż do chwili jego usunięcia, zadawać będzie trzy dalsze kości. Jeśli substancja dostanie się do oczu Bohatera, możesz na jakiś czas odebrać mu wzrok (oczywiście, możesz też oślepić go na zawsze, prawdopodobnie jednak zniszczysz tym samym ciekawą postać).

Jeśli pułapka zostanie odpowiednio rozbrojona, Bohaterowie mogą wyjąć z niej naczynie z kwasem.

Ogień

Gdy Bohater staje w ogniu, otrzymuje od dwóch do ośmiu kości ran, zaleźnie od temperatury płomienia, w pierwszej Rundzie i połowę tych obrażeń w każdej rundzie następnej, aż do ugaszenia. Stąd, jeżeli w pierwszej Rundzie ogień powoduje sześć kości obrażeń, w każdej następnej, aż do chwili jego zgaszenia, zadawać będzie trzy dalsze kości.

Bohaterowie mogą uzyskać z takiej pułapki oliwę czy inną substancję łatwopalną, o ile akurat nie płonie.





Ostrza

Ostrza to wszelkie wyskakujące ze ścian i zainstalowane na dnie jam ostre narzędzia, które przebijają skórę. Ostrze zadaje zwykle, zależnie od wielkości, od 1z1 do 3z2 obrażeń. Oczywiście, zwiększyć je można stosując wyjątkowo mocny mechanizm działania – szczególnie potężne sprężyny zadawać więc będą po 6z3 a nawet 8z4 obrażeń.

Jeśli Bohater wpada do jamy pełnej kolców, zadaj mu normalne obrażenia od upadku (patrz str. 197), dodaj jednak do nich dwie kości i potraktuj kolce jak podłoże „wyjątkowo twarde”, zadając dodatkową Poważną Ranę za każde 5, o które nie powiedzie się Test Zranienia.

Ostrza można oczywiście z pułapki wymontować.

Trucizna

Gdy Bohater zostanie otruty setki mil od najbliższego lekarza, sprawa robi się naprawdę poważna. Stąd trucizna, wykorzystywana niekiedy w pułapkach, strzec będzie wyłącznie rzeczy o szczególnym znaczeniu. Otruć ofiarę można przy użyciu wystrzelianej za pomocą sprężyny strzałki (nie zadaje ona poza tym żadnych obrażeń i odbija się od metalowej zbroi), wysmarowanych jadem ostrzy (które zadają ponadto właściwe sobie obrażenia) lub zwyczajnie dmuchając jej trucizną w twarz (co może ponadto wywołać tymczasową ślepotę).

Szczegóły dotyczące trucizn znajdziesz na stronie 197.

Uduszenie

Gdy pułapka polega na tym, że pomieszczenie, w którym znajduje się Bohater zaczyna wypełniać się wodą, piaskiem lub pyłem, posłuż się zasadami tonięcia ze strony 195. W skrócie – postać może wstrzymywać oddech przez ilość Rund równą jej Rezonowi, a potem, za każdą Rundę bez powietrza traci poziom Rezonu.

Gdy na Bohatera sypie się piach lub pył, trudno uniknąć zagrzebania pod jego zwałami. W każdej rundzie pechowy heros musi wykonać test Krzepy na PT 20, lub zacząć się dusić.

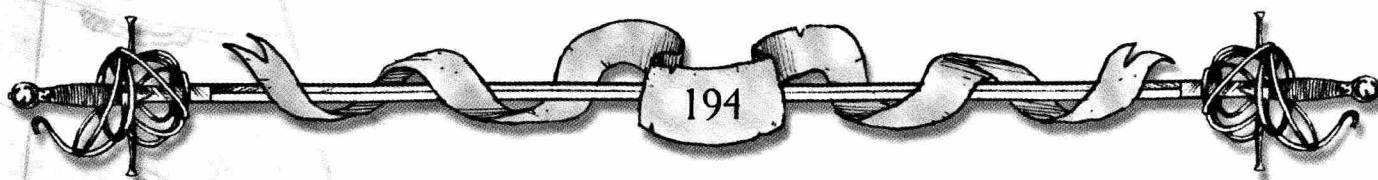
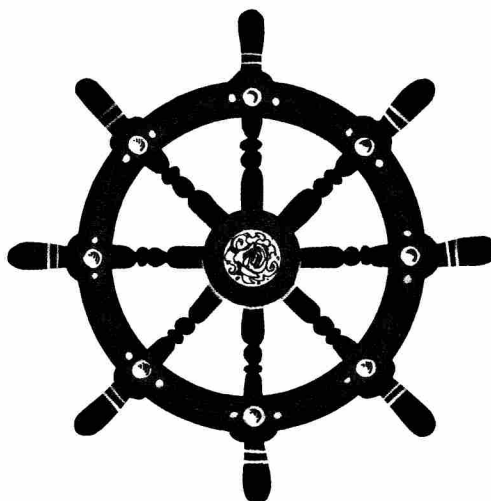
O ile Bohaterom nie potrzeba akuratnie dużych ilości piasku, pyłu lub wody, trudno znaleźć w takiej pułapce cokolwiek wartościowego.

Uwięzienie

Jeśli twórca pułapki był szczególnie gołębiego serca, mógł stworzyć ją, by unieruchomić, ale nie krzywdzić intruzów. Bohatera można złapać na sto sposobów, szczegóły pozostawiamy więc tobie, sugerujemy tylko, byś zawczasu ustalił PT wygięcia ewentualnych sztab. Może się zdarzyć, że i w pułapce – więzieniu znajdzie się pożyteczna pozostałość.

Przykład 3.11: Wirujące ostrze opisane na początku tej sekcji składa się z zapadki, sprężyny i ostrza. Pierwszy z tych elementów odpowiada za PT zauważenia pułapki, równy 20. Drugi określa, że by jej uniknąć, należy się Przetoczyć, a że uznaliśmy, że nasze urządzenie musi mieć swoją siłę, PT tegoż wynosi 25. Ostrza wreszcie zadają 3z2 obrażeń, podniesione do 6z3 przez ogromną siłę mechanizmu. Jeśli idzie o rozsądne sposoby rozbrajania, Bohaterowie mogą unieruchomić mechanizm spustowy lub powstrzymać działanie ostrzy. Mogą też spróbować wyjąć nasze ostrze i używać go w charakterze broni, stąd uznajemy je za przydatną pozostałość.

Przykład 3.12: By stworzyć najzwyklejszą na świecie jamę z kolcami, musisz posłużyć się zapadką, zapadnią i ostrzami. Zapadka odpowiada za PT zauważenia, równy w jej wypadku 20. Zapadnia określa, że celem Uniknięcia pułapki testować się będzie Balansowanie (na PT 15, za który odpowiedzialne jest wyłącznie nasze dobre serce). Ostrza powodują, że ofiara pułapki otrzyma trzy kości obrażeń (jedną od upadku i dwie za kolce) i dodatkową Poważną





Ranę za każde 5, o które nie uda się jej Test Zranienia. Logicznie rzecz biorąc, jeśli Bohaterowie zaczną mocować się z kolcami, to któryś wyrwą. By rozbroić pułapkę trzeba zablokować zapadkę (zakładając, że jest zbyt duża, by zwyczajnie ją przekroczyć). Stąd nasza pułapka wyglądać będzie następująco:

Trzymetrowa jama z kolcami

Gdy nastąpić na jedną z płytek podłogi, ta otwiera się i każdy, kto znalazł się w odległości trzech metrów od mechanizmu spustowego wpada do głębokiej na trzy metry jamy i tam nabija się na kolce. Podłoga następnie sama się zamyka.

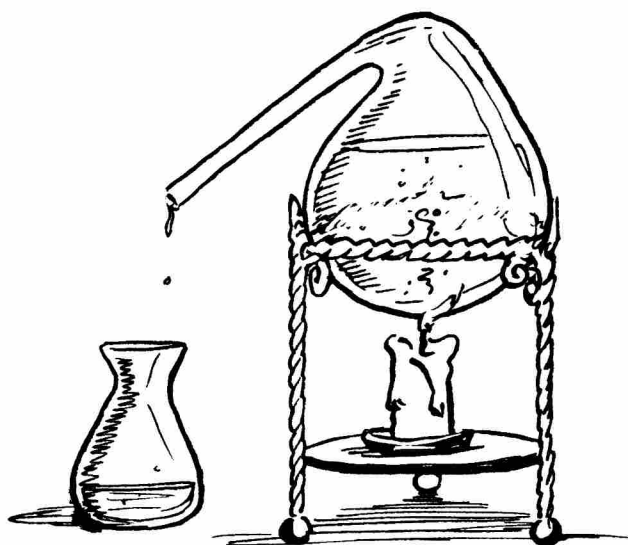
PT zauważenia: 20

Rozbrojenie: Przez zablokowanie zapadki

Uniknięcie: Dowcip + Balansowanie, PT 15

Efekt: Wszyscy w promieniu trzech metrów muszą wykonać test uniknięcia. W razie niepowodzenia otrzymują 3z3 obrażeń i Poważną Ranę za każde 5, o które nie uda się im Test Zranienia.

Przydatna pozostałość: Kolce (Noże, 1z1)



Toniecie

Gdy Bohater zaczyna tonąć, znaczy, że nie jest już w stanie pływać i na dobre znalazł się pod powierzchnią wody. Wstrzymać oddech może przez tyle Rund, ile wynosi jego Rezon – potem traci Poziom Rezonu na Rundę. Gdy Cecha ta spadnie do -1, Bohater umiera (możesz pozwolić graczowi wydać dwie Kości Dramy, by ocknął się potem na brzegu, słaby i ledwo żywy). Rezon wraca do pierwotnego poziomu po jednym dniu odpoczynku z dala od wody.

Trucizny

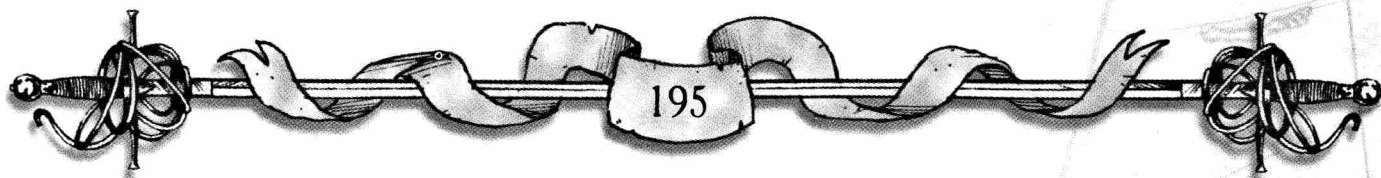
Problem z zastosowaniem trucizn w grach fabularnych polega na tym, że trzeba albo bardzo osłabić ich śmiertelnościowy potencjał (większość prawdziwych trucizn jest naprawdę zabójcza, a medycyna Thei wciąż nie jest przygotowana, by sobie z nimi radzić) albo ściśle kontrolować ich dostępność (co często denerwuje graczy). W „7th Sea” zdecydowaliśmy się na pierwsze wyjście, jady są więc mocno osłabione i prawie zawsze pozostawiają otrutym mnóstwo czasu, by odszukać odtrutkę, efektem działania większości jest zresztą utrata przytomności, a nie śmierć. Oczywiście, jest i kilka substancji naprawdę śmiertelnych, które odpowiednio trudno zdobyć i używać – Bohaterowie, którzy posiadają odpowiednio wysokie Trucicielstwo prawdopodobnie o nich słyszeli, prawie na pewno jednak nie widzieli nigdy na oczy.

W materiałach do „7th Sea” trucizny opisywać będziemy w następujący sposób:

Jad natychmiastowego Żuka

5 Poważnych Ran/1 Faza/Bez ograniczeń

Żuk natychmiastowy to owad spotykany wyłącznie na Wyspach Taluzyjskich, nazwany tak, gdyż jego jad zabija właściwie natychmiast. Nie istnieje na niego żadne antidotum, a nawet gdyby je opracowano, i tak w większości przypadków na nic by się przydało – trucizna





działa tak szybko, że należałoby aplikować je właściwie w momencie ukąszenia.

Uwagi: By jad zadziałał, nieszczęsną ofiarę ukąsić musi żuk. Gdy wypreparować ją z gruczołów owada, natychmiast traci moc.

Trzy statystyki umieszczone pod nazwą trutki opisują rodzaj obrażeń, które ta zadaje, czas jej działania oraz okres, przez który pozostaje groźna.

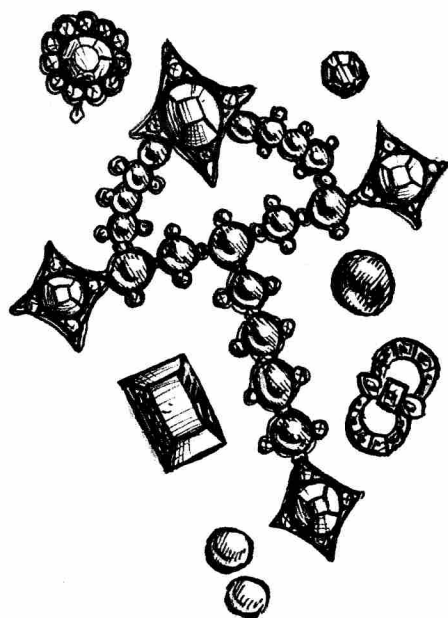
Jeśli idzie o obrażenia, mogą to być Rany, Poważne Rany, czasowe obniżenie Cechy, utrata przytomności czy co ci się tylko zamarzy. Jeśli działanie trucizny nie ogranicza się do pozbawienia zmysłów, automatycznie zabija ona Drabów, Poplecznicy jednak mają taką samą szansę przeżycia, jak Bohaterowie i Łotry.

Czas działania opisuje jak często trucizna atakuje zatrutego. Po raz pierwszy oddziałuje na niego po upływie opisanego okresu, czyli jeśli jad zadaje 1 Poważną Ranę co godzinę, otruty otrzyma pierwszą Poważną Ranę właśnie po godzinie od zażycia trucizny. Dodajmy, że obrażeń takich nie można wyleczyć, póki organizm nie zostanie oczyszczony z trucizny.

Okres aktywności mówi, jak długo po zażyciu trucizna pozostaje groźna. Do liczby tej wlicza się czas między zatruciem, a pierwszymi efektami działania jadu. Gdy zaznaczony okres upłynie, trutka przestaje działać i zostaje wypłukana z organizmu.

Poniżej następuje krótki opis jadu i jego pochodzenia oraz uwagi dotyczące stosowania trucizny podczas gry, czyli lista odtrutek, PT Testu Spostrzegawczości, który pozwala ją wykryć i tak dalej.

Przykład 3.13: Rodrigueza ukąsił natychmiastowy żuk. Po jednej Fazie (czas działania) szermierz automatycznie otrzymuje 5 Poważnych Ran (obrażenia). A że okres aktywności nie jest niczym ograniczony, jeśli przed upływem kolejnej Fazy nie poda mu się odtrutki, dostanie następne 5 Poważnych Ran. Niestety, antidotum nie istnieje. Oczywiście, gdyby okres aktywności wynosił 1 Fazę, po pierwszych 5 Poważnych Ranach organizm oczyściłby się z trucizny – tak się



jednak nie stanie. Morał? Nie daj się ugryźć natychmiastowemu żukowi.

Zwróć jeszcze uwagę, że opis odnosi się do pojedynczej dawki trucizny – jeśli ktoś zatruty zostanie wyjątkowo dużą jej porcją, możesz podwoić obrażenia czy okres aktywności albo skrócić po połowę czas działania, jak ci się tylko spodoba. Pamiętaj przy tym, że taką ilość jadu odpowiednio łatwiej wykryć.

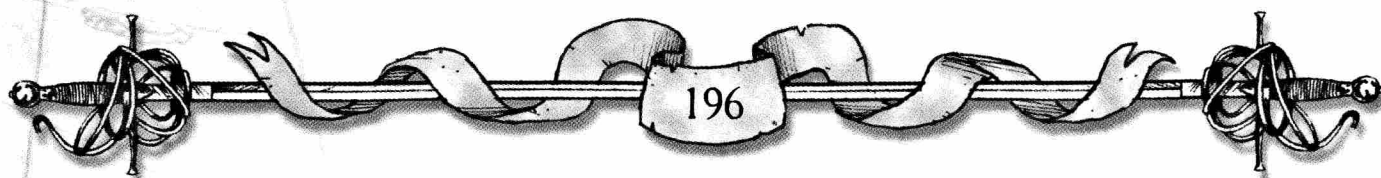
Poniżej znajduje się opis czterech jeszcze przykładowych trucizn, poczynając od odurzających kropelek, które sprytny karczmarz może dolać Bohaterom do wina, po zabójczą trutkę, jaką posłużyć się może potencjalny królobójca.

Arszenik

1z1 Ran Powierzchnowych/30 minut/3 dni

Arszenik, trucizna raczej pospolita, występuje zwykle w postaci białego proszku. Zaczyna działać w pół godziny po podaniu i wywołuje ból brzucha. Śmierć może nastąpić równie dobrze po trzech dniach, jak po godzinie.

Uwagi: Arszenik ma charakterystyczny, gorzki smak i łatwo go wykryć po wykonaniu Testu Spostrzegawczości o PT 10, chyba, że zagłuszono go silniejszym jeszcze smakiem. Nie istnieje żadne antidotum, picie du-





zych ilości mleka wydłuży jednak czas działania do sześciu godzin.

Korzeń wagabundy

-1 do Krzepy/Specjalny, patrz niżej/1 godzina

Gdy wygotować korzeń drzewa wagabundowego, otrzymamy gęsty, czerwony syrop, którym posmarować można broń. Gdy wywar dostanie się do krwioobiegu, powoduje utratę sił, niekiedy niezbędną dla bezpiecznego schwywania groźnego przeciwnika. Odpowiednio duża dawka trucizny wywołać może przypominający śmierć sen, który trwa około doby.

Uwagi: Korzeń wagabundy powoduje obrażenia tylko raz, w jedną Fazę po tym, jak dostanie się do rany, a każde kolejne zranienie zatrutym ostrzem powoduje dalszy spadek Krzepy. Cecha nie wraca do pierwotnego poziomu, póki nie skończy się okres aktywności wywaru – potem powraca do normy w tempie jednego Poziomu na dziesięć minut. Gdy Krzepa Bohatera spadnie do -1, zapada w trwający 24 godziny sen. By zaaplikować truciznę wielokrotnie, trzeba każdorazowo od nowa nasmarować nią ostrze. Jedyną odtrutką na ten jad jest wyciąg z liści drzewa wagabundowego, wcierany w ranę.

Krople obezwładniające

Utrata przytomności/Różny/Różny

Niniejszy jad nie jest żadnym konkretnym rodzajem trucizny – to raczej cały zestaw wywarów, które łączy wspólne zastosowanie. Jak można się domyślić, wszystkie powodują utratę przytomności u osoby, która je wypije.

Uwagi: Taka trucizna nie może spowodować śmierci, a jedynie utratę przytomności. Miewa zwykle nieprzyjemny smak, który odkryć można wykonując Test Spostrzegawczości o PT 10 lub 20, jak ci wygodniej. Możesz również pozwolić Bohaterom na Test krzepy o PT 25, który pozwoli im nie poddać się działaniu jadu. Niektóre krople obezwładniające miewają antidota, inne zaś pokonać może wyłącznie czas – efekt żadnych nie powinien jednak utrzymywać się dłużej niż dzień, chyba, że regularnie się je podaje.

Żółty lotos

2z2 kości obrażeń/20 minut/1 godzina

Kwiaty te, przywożone niekiedy z dalekiego Kitaju, wzmacniają na krótki czas zdolności czarnoksiężskie, są jednak szkodliwe dla każdego, kto je spożyje.

Uwagi: Gdy osoba, w której żyłach krąży krew czarnoksiężska spożyje żółty lotos, jej Biegłości Czarnoksiężskie wzrastają na czas działania trucizny (czyli na godzinę) o jeden Poziom. Dwa kwiaty dają dwukrotnie silniejszy efekt, zadają jednak aż cztery kostki obrażeń. Spożywanie kolejnych kwiatów zwiększa rany każdorazowo o dwie kości, nie wpływa jednak na zdolności magiczne.

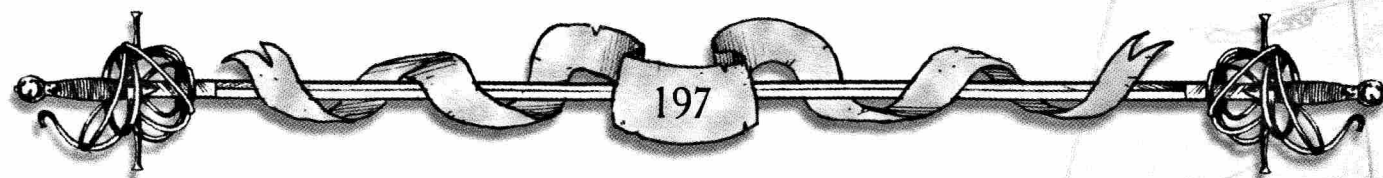
Jeśli czarnoksiężnik – czy to czystej, czy pół krwi – osiągnie dzięki działaniu żółtego lotosu Poziom 4 w czterech Biegłościach, może tymczasowo posługiwać się zdolnościami Adepta, jest to jednak tak nienaturalne, że po każdym ich zastosowaniu Rezon czarnoksiężnika zmniejsza się na przynajmniej jeden dzień o -1. Jeśli Cecha ta spadnie w związku z tym do 0 lub liczba Poważnych Ran, które postać otrzymała, przewyższy podwojony poziom zredukowanego Rezonu, czarnoksiężnik umiera z wyczerpania. Żółty lotos nie umożliwia korzystania z magii Mistrza ani tych efektów zdolności Adepta, które utrzymywałyby się po zakończeniu działania trucizny.

Jeśli kwiat żółtego lotosu zje osoba pozbawiona zdolności czarnoksiężskich, spodziewać się może wyłącznie obrażeń.

Upadki

Obrażenia, które Bohater otrzymuje od upadku, zależą od dwóch czynników – wysokości, z której spadł, i rzeczy, na której wylądował.

Postać otrzymuje jedną kość obrażeń za każde 3 metry upadku (maksymalnie 60 metrów). To jednak, jak prze-





kładają się one na Poważne Rany zależy od miękkości lądowania.

Jeśli postać spadnie na coś miękkiego (siano, wodę, konia, kolegę czy górę śmieci), nie odnosi żadnych obrażeń.

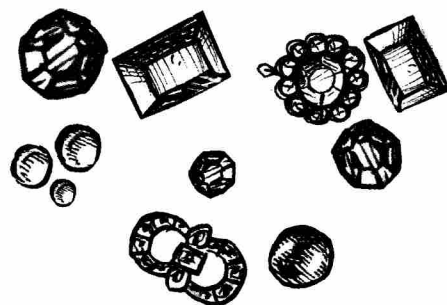
Kiedy upadnie na coś twardszego (ziemię, żwir) otrzymuje Poważną Ranę za każde 20 punktów, o które nie uda się jej Test Zranienia.

W wypadku naprawdę twardego lądowania (na kamieniu czy metalu) Poważną Ranę dostaje się za każde 10 punktów, o które nie udał się Test Zranienia.

Przykład 3.14: Runąwszy w dół w ostatnim przykładzie sekcji poświęconej gonitwom, Rodriguez przeleciał 12 metrów wprost na brukowaną ulicę (twarde podłoże), co znaczy, że otrzymuje 4 kości obrażeń – wypada 47. Krzepa Rodrigueza to raptem 2 i uzyskuje dzięki niej w Teście Zranienia aż 6. Test nie udał się o 41, szermierz otrzymuje zatem cztery Poważne Rany. Długo ten upadek popamięta.

Jeśli dzieje się wręcz odwrotnie i to na Bohatera coś spada, musisz stwierdzić, z jak wysoka poleciało, z czego było wykonane i ile ważyło.

Za każde 3 metry (do maksimum 60) przedmiot o wadze człowieka (75 kilo) zadaje jedną kostkę obrażeń. Przedmioty lżejsze ran nie zadają i mogą co najwyżej nabić guza.



Potem spójrz na znajdujące się wyżej zestawienie twardości materiałów, by określić, ile Poważnych Ran obiekt zada.

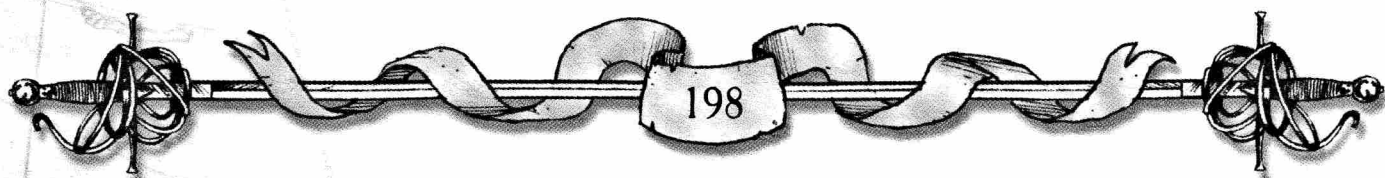
Przykład 3.15: Rodriguez stara się pozbiierać po upadku, tymczasem Inkwizytorzy usiłują zepchnąć na niego ważącego dobre 250 kilo kamiennego gargulca. On również spada dwanaście metrów, a że waży tyle, co trzech ludzi, za każde 3 metry zadaje trzy kości obrażeń – w sumie dwanaście. MG rzuca i stwierdza, że posąg zadaje 99 obrażeń. Rodriguez wykonuje Test Zranienia z wynikiem 17, a że nie udał się on o 82, nieszczęsny szermierz otrzymuje 8 Poważnych Ran. Ma zatem wielkie szczęście, że to tylko przykład.

Wiek

W miarę, jak Bohaterowi przybywa lat, zmieniają się jego możliwości. Z biegiem czasu traci kondycję fizyczną, nabiera jednak doświadczenia. Kategorie wiekowe symulować mają ten właśnie proces. Każda z nich posiada Rozpiętość Wieków, Modyfikator Wojenny i Mo-

Wiek Bohatera

Kategoria	Wiek	Modyfikator Wojenny	Modyfikator Zawodowy
Bezgrzeszne lata	0-15	-1	-1
W pełni sił	16-25	0	0
W sile wieku	26-40	-1	+1
Jesień życia	40-65	-2	+1
Śmierć	65+ eksplodująca kostka		



Wybuchy

Wskaźnik	Obrażenia	PT	Promień	Przykład
1	1 kostka	5	1,5 metra	Eksplodujący pistolet
2	2 kostki	10	3 metry	Rożek prochu
3	3 kostki	15	4,5 metra	Mała baryłka prochu
4	4 kostki	20	6 metrów	Średnia baryłka prochu
5	5 kostek	25	7,5 metra	Duża baryłka prochu
6	6 kostek	30	9 metrów	Skrzynia rożków z prochem
7	7 kostek	35	10,5 metra	Beczka prochu
8	8 kostek	40	12 metrów	Stosik baryłek prochu
9	9 kostek	45	13,5 metra	Wóz wyładowany prochem
10	10 kostek	50	15 metrów	Prochownia na okręcie

dyfikator Zawodowy. Pierwszy z nich stosuje się, gdy postać, która niesie na karku daną liczbę lat, używa Biełości Wojennej – jeśli na przykład, gdy Bohater w sile wieku wykonuje Atak (Fechtunek), jego Gibkość zmniejszona zostaje na potrzeby tego testu o 1, gdyż Atak (Fechtunek) jest Biełością Wojenną. Modyfikator Zawodowy działa analogicznie, dolicza się go jednak do Biełości Zawodowych i Czarnoksięskich. Dodajmy, iż na potrzeby zasad Wieku Umiejętność Dowódca uznaje się za Zawodową. By określić, w ja-

kim wieku Bohater umrze ze starości rzuć jedną eksplodującą kostką i dodaj jej wynik do 65 lat.

Wybuchy

Bohaterom filmowym zawsze udaje się w ostatniej chwili ocalić życie przed eksplozją – jeśli znajdą się w zasięgu wybuchu, fala uderzeniowa unosi ich tylko w powietrze, a potem ciska o ścianę czy wyrzuca przez okno. W „7th Sea” staramy się symulować taką sytuację, nie powodując przy tym kompletnej utraty szacunku do baryłek prochu – dobry wybuch powinien poważnie nastraszyć graczy, nie zabijając przy tym Bohaterów.

Wybuchy mierzymy w skali od 1 do 10. Zadają one tyle obrażeń, ile tenże wskaźnik wynosi – przykładowo, eksplozja o wskaźniku 6 zada 6x6 obrażeń. Obrażenia od wybuchu zadają Poważną Ranę za każde 10 punktów, o które nie udał się Test Zranienia, są więc bardzo niebezpieczne. Szczęśliwie, Bohaterowie i Łotry mogą próbować umknąć przed pobliskim wybuchem, wykonując test Animuszu + Skakania lub Sprintu (zależnie od sytuacji) na PT równym 5 razy wskaźnik eksplozji. Jeśli rzut się powiedzie, Bohater nie otrzymuje obrażeń i zostaje tylko tu i ówdzie osmalony.





Obok znajdziesz tabelę, która zestawia eksplozje o różnych wskaźnikach, zadawane przez nie obrażenia, PT uniknięcia ich, promień, w którym wybuch jest groźny oraz przykład eksplozji o danej mocy. Bohaterowie, którzy znajdują się dalej niż za połowę promienia wybuchu dostają tylko połowę obrażeń (zaokrągloną w dół).

Zamki i ich otwieranie

Zamknięte drzwi będą w scenariuszach do „7th Sea” opisane w następujący sposób:

„W północnej ścianie znajdują się ciężkie, dębowe drzwi (Zamknięte: 25), rzeźbione w Krzyż Proroków.”

Liczba w nawiasie to PT, który Bohater musi osiągnąć w teście Dowcipu + Włamywania, jeśli chce otworzyć zamek wytrychem. Wymaga to nadto pięciu Akcji pod rząd – jeśli ktoś Bohaterowi w tym czasie przerwie, będzie musiał zaczynać od początku. Oczywiście, jeśli nie ma się czegoś, co może posłużyć za wytrych, nie można w ogóle mierzyć się z zamkiem. Podany PT można modyfikować następująco:

Za zastosowanie improwizowanego wytrycha (szpilka do włosów itp.): +5

Za profesjonalne wytrychy: -5

Za zmniejszenie liczby Akcji o jedną: +5

Ślusarstwo

Gdy wykonuje się zamek, należy przeprowadzić test Dowcipu + Ślusarstwo na PT 5. W ten sposób powstanie zamknięcie o PT 5, za każdy więc przyrost PT ślusarz musi zadeklarować Podbicie. Co znaczy, że wyko-

nanie zamknięcia po PT otwarcia 25 rzemieślnik osiągnąć musi w teście PT 25. Jeżeli wprawny ślusarz chce do tego wyposażyć swoje dzieło w pułapkę, musi wykonać dwa Podbicia.

Zastępy Drabów

Nie każdy BN może być osią kampanii – niektórzy pojawiają się w niej wyłącznie po to, by Bohaterowie mieli z kim powalczyć. W „7th Sea” określamy tego rodzaju drugoplanowe postaci mianem Drabów. Będą twoim mięsem armatnim.

Draby występują w grupach po sześciu, większa bowiem ilość osób nie zdoła w tym samym momencie zaatakować jednego Bohatera. Grupę taką nazywamy „Zastępem Drabów”. Draby nie atakują w taki sam sposób, jak inne postaci pojawiające się w „7th Sea” – ponieważ funkcjonują wyłącznie jako grupa, używamy uproszczonych zasad, które pozwalają działać wszystkim jednocześnie. Zastępy Drabów opisuje się zatem w następujący sposób:

Gwardziści Kardynała

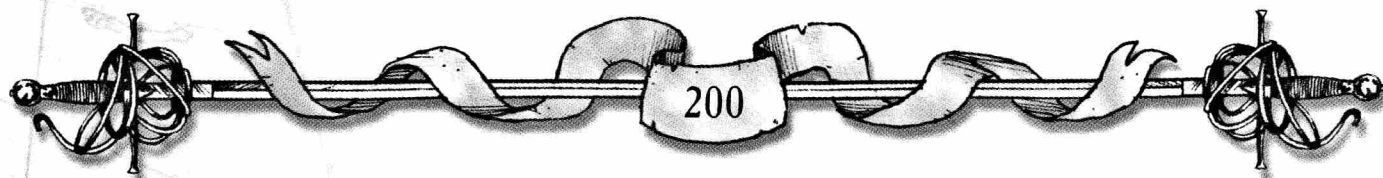
Zajadłość: 3

Uzbrojenie: rapiery (średnie)

PT trafienia: 20

Uchylenie -1, Sprint 1

Po pierwsze zatem, każdy Zastęp Drabów posiada Zajadłość mierzoną w skali od 1 do 4 – odzwierciedla ona ich ogólną kompetencję i możliwości. Słowem, im wyższa Zajadłość, tym Zastęp bardziej niebezpieczny - wieśniacy czy bardzo słabo wyszkolona milicja posiadać będzie Zajadłość 1, a znakomici w swoim fachu zawodowcy odznaczać się będą Zajadłością 4. Zajadłości równa się Animusz Zastępu, a gdy ten wykonać musi jakiś test, jego członkowie działają jak jedno ciało i Zatrzymują tyle kostek, ile ich Zajadłość wynosi. Rzucamy przy tym taką liczbą kości, ilu Drabów wykonuje działanie. Pamiętaj przy tym, że nie możesz Zatrzymać więcej kostek, niż rzuciłeś.





Przykład 3.16: Gwardziści Kardynała, Zastęp Drabów o Zajądlności 3, atakuje całą szóstką na naszego druha Rodrigueza, rzuca zatem za atak 6z3. Gdyby do szpady sięgnęło tylko dwóch Gwardzistów, rzucaliby za atak 2z2. Wyraźnie zatem widać, że Gwardziści kardynała są znacznie groźniejsi, gdy opadną kogoś kupą.

„Uzbrojenie” rodzaj broni, który tego typu Draby mają zwykle przy sobie – statystyka ta stanowi wyłącznie sugestie i zmieniać ją możesz wedle upodobania. W nawiasie umieszczono wielkość broni (patrz „Draby przeciw Bohaterom”, poniżej).

Dalej następuje PT trafienia Zastępu – tyle Bohater musi wyrzucić, by wyeliminować z walki jednego Draba. PT równa się zwykle Zajądlności +1 razy 5. By po-

zbawić przytomności większą ilość Drabów, wykorzystując tylko jedną Akcję, Bohater deklaruować musi Podbicia.

Przykład 3.17: By pozbawić przytomności jednego Gwardzistę Kardynała Rodriguez musi wyrzucić za atak 20. Gdyby jednak zachciało mu się pozbyć aż trzech Drabów na raz, musiałby zadeklarować dwa Podbicia, po jednym za każdego przeciwnika poza pierwszym. Czyli musi uzyskać wynik 30 lub wyższy, lub zupełnie nie trafi Zastępu.

Jeśli Zastęp Drabów posługuje się Biegłością nie związaną bezpośrednio z walką, uznaje się, że posiada ją na poziomie 0, rzuca więc i Zatrzymuje tyle kości, ile wynosi jego Zajądlność. Wyjątek stanowią Biegłości wypisane w opisie Zastępu, kiedy bowiem ten się nimi posługuje, rzuca ilością kostek równą Zajądlności + Poziom Biegłości i Zatrzymuje Zajądlność.

Przykład 3.18: Gwardziści Kardynała są naprawdę kiepscy w unikaniu razów, mają więc Uchylenie na -1 i kiedy starają się zejść czemuś z drogi (na przykład toczącym się w ich stronę baryłkom) rzucają tylko 2z2. Gdy jednak ścigać będą Rodrigueza po ulicy (lub przed nim umykać), rzucą 4 kostkami (Zajądlność 3 + Sprint 1) i Zatrzymają 3 z nich.

Draby przeciw Bohaterom

By do minimum ograniczyć rzucanie kostkami, Draby zadają obrażenia wynikające z rezultatu ich testu ataku. Jeśli uda im się sięgnąć Bohatera, zadają jedno „Trafienie”, plus dodatkowe za każde 5, o które Zastęp przebił Poziom Trudności. „Trafienie” zadaje stałą ilość obrażeń, zależną od rozmiaru broni, którą Draby się posługują (użyj w tym celu oręża, którym włada większość



grupy, nie rozdzielaj go zależnie od Draba), zgodnie z poniższym zestawieniem:

Broń lekka: (nóż, nagił): 3

Broń średnia: (pałka, broń szermiercza): 6

Broń ciężka: (miecz, topór): 9

Broń wyjątkowo ciężka (miecz dwuręczny): 12

Broń palna: (pistolet, muszkiet): 15

Przykład 3.19: Czterech Gwardzistów Kardynała godzi w Rodrigueza rapierami. By trafić, potrzebują 20, wyrzucają zaś 26. W związku z tym zadają 2 Trafienia – a że posiadają średnią broń, przekłada się to na 12 Ran. Gdyby strzelali do szermierza z pistoletów, zadaliby tym trafieniem 30 ran.

Draby wspólnie z Bohaterami (i Łotrami)

Zamiast działać jako Zastęp, Draby mogą też wspierać Bohatera, Łotra lub Poplecznika – ten ostatni zresztą nie jest szczególnie niebezpieczny, o ile za jego plecami nie czai się kilku Drabów. Każdy Drab wspierający postać pierwszoplanową dodaje swoją Zajadłość do każdego rzutu, który ta wykonuje, wyjąwszy Test Zranienia. Jeśli testuje się Biegłość, którą posiadają również Draby, zwiększ na potrzeby testu ich Zajadłość o jej Poziom. Postać korzystać może z pomocy tylko tylu Drabów na raz, ile wynosi jej Dowcip. Wspierające kogoś Draby atakują się niezależnie od wspieranego, nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by deklarować Podbicia i eliminować ich po kilku.

Przykład 3.20: Poplecznik Kardynała, niejaki Roquefort, oraz dwóch Gwardzistów wspólnie atakują Rodrigueza. Draby nie wykonują w związku z tym odrębnych rzutów, a Poplecznik dodaje 6 (dwa Draby, każdy o Zajadłości 3) do wszystkich rzutów (również za obrażenia), póki wspierają go Gwardziści. Rodriguez powinien więc w pierwszej kolejności pozbyć się Drabów, bez ich wsparcia Roquefort okaże się znacznie łatwiejszym do wyeliminowania przeciwnikiem.

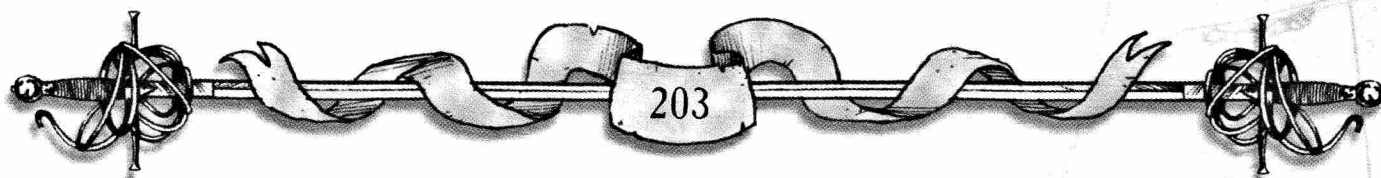


Tabela Prawdopodobieństwa 7th Sea

Cecha	+ Biegłość	PT = 10	PT = 15	PT = 20	PT = 25	PT = 30	PT = 35	PT = 40
1	0	9%	5%	<5%	...	...	...	...
	1	19%	12%	<5%	...	...	...	...
	2	27%	17%	<5%	...	...	...	...
	3	34%	21%	<5%	...	...	...	...
	4	41%	27%	<5%	<5%	<5%	<5%	<5%
2	0	64%	29%	37%	6%	<5%	...	...
	1	84%	48%	56%	9%	<5%	...	...
	2	93%	61%	70%	14%	5%	<5%	...
	3	>95%	72%	81%	21%	8%	<5%	...
	4	>95%	81%	88%	25%	11%	<5%	<5%
3	0	90%	67%	37%	16%	9%	<5%	...
	1	>95%	84%	56%	29%	15%	6%	<5%
	2	>95%	93%	70%	42%	24%	10%	<5%
	3	...	>95%	81%	54%	31%	15%	7%
	4	...	>95%	88%	62%	37%	18%	9%
4	0	>95%	90%	70%	42%	24%	11%	<5%
	1	>95%	>95%	84%	61%	40%	23%	11%
	2	...	>95%	93%	76%	53%	31%	18%
	3	...	...	>95%	86%	64%	39%	22%
	4	...	...	>95%	92%	71%	48%	28%
5	0	>95%	>95%	89%	70%	48%	30%	16%
	1	...	>95%	>95%	85%	66%	47%	27%
	2	...	...	>95%	93%	80%	60%	39%
	3	...	...	...	>95%	88%	70%	50%
	4	...	...	...	...	94%	78%	57%
6	0	...	...	>95%	89%	74%	53%	34%
	1	...	...	>95%	95%	87%	70%	50%
	2	...	...	...	>95%	94%	81%	65%
	3	...	...	...	...	>95%	90%	75%
	4	...	...	...	...	>95%	94%	81%

Niniejsza tabela ma pomóc MG, którzy nie potrafią na oko przydzielić Poziomu Trudności. „W porządku, przeciętny PT to 15, ale jak często udaje się zdać taki test?”

Aby skorzystać z zestawienia, znajdź w pierwszej kolumnie liczbę równą Ciesze Bohatera, a w kolejnej – Poziom jego Biegłości. W tym właśnie wierszu znajdziesz procentową szansę powodzenia testu o kolejnych PT







Mistrz Gry



Punkt widzenia: Szermierz

Obudziłem się we własnym łóżku. Od wczorajszej roboty łupały mnie wszystkie gnaty, a we łbie aż huczało od rany nad lewą brwią. Zaciśnąłem powieki w beznadziejnej walce ze słońcem i zgrzytnąłem zębami. Łóżko było ciepłe, miłe i za cholerę nie chciało mi się wyłazić spod pierzyny na zimno. Oto walka największa na świecie, prawdziwe bohaterstwo i prawdziwa determinacja, która ma miejsce każdego ranka.

Dziewka już przygotowała mi śniadanie – dzbanek grzanego wina, który potrafi wlać życie w odrętwiałe członki. Zdecydowałem się odplacić dzisiaj szczególnie wymyślnym komplementem – bo w końcu są rzeczy, których nie można mieć za pieniądze. Przelałem wino do szklanki i pociągnąłem tyk. Palilo, ale rozgrzewało. Theusie, jak ja nienawidzę zimna.

Szybko się umyłem, a potem zająłem raną nad brwią. Głęboka. Miałem masę szczęścia. Ściągnąłem z kredensu słoik z bandażami, ten od Archibalda. Wykręciłem bandaż, a reszta leczniczego płynu, którym był nasączony, ściekła z powrotem do słoja. Przetarłem ranę i aż syknąłem – szczypało jak cholera. Pewnie trzeba będzie szyć. Psia krew, następny wydatek.

Skończyłem z raną i znów zwałem się na wyro – całe ciało mówiło, bym się już nigdzie nie ruszał, przynajmniej dzisiaj. Palce mi puchły, rwało mnie w lewym kolanie, a łeb wcale nie chciał się uspokoić. Poprzedniej nocy Mary narzekała, że ręce mam jak z kamienia. „Nic, tylko odciski”, mówiła. A to nie narzekań miałem zamiar słuchać przez całą noc.

Tak sobie myślałem o Mary, kiedy zauważyłem, że ktoś wsunął pod drzwiami list. Ciało miało zamiar leżeć bez ruchu. Błagało mnie wręcz, żebym nie wstawał. A ja zwlokłem się, podszedłem do drzwi i podniosłem list.

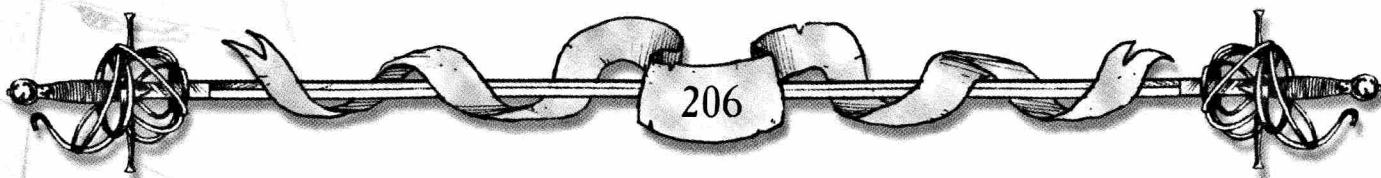
Nie poznałem ani pieczęci, ani perfumy – i to drugie naprawdę mnie zdziwiło. Złamałem wosk. List napisała rączka delikatna i dobrze ułożona. Potrzebowała mojej

pomocy i gotowa była zrobić wszystko – wszystko, pisała – żeby się od niego uwolnić. Przyczesałem stwardniałą dłonią tłuste włosy i zacząłem dumać, czy trafi się kiedyś kobieta, która za pomoc zapłaci czymś więcej, niż cnotą. Bo, przynajmniej na razie, muszę też jeść.

Wciągnąłem koszulę i spodnie, założyłem buty i w końcu kamizelkę. Jaka szkoda, że nie mam płaszcza... Tymczasem, zapiałem pas i wsunąłem broń do pochwy – obciżyła mi bok znajomym, dodającym otuchy brzemieniem. Kiedy byłem młody, serce skakało mi z radości za każdym razem, gdy go czułem. Ale teraz jestem starszy.

Zamknąłem drzwi i ruszyłem po schodach. Wszystkie czternaście stopni zaskrzypiało mi pod nogami. Zatrzymałem się na chwilę w wejściu, rozpamiętując jeszcze ciepłe, miękkie łóżko. Owiął mnie wiatr, przeciskający się przez szparę we framudze i aż zadrzałem myśląc, jak zimno jest na zewnątrz. Wtem poczułem perfumy, którymi nasączony był list i zaburczało mi w brzuchu. Jeśli stać ją na perfumy, pewnie stać ją i na opał. Wyszedłem, zanim dopadły mnie następne wątpliwości.

Przez dziurę w mojej lewej podeszwie zaraz zaczął topniejący śnieg. Theusie, jak ja nienawidzę mieć mo-





krych skarpetek! Ulice były jeszcze prawie całkiem puste – tylko tu i ówdzie kręcili się już kramarze. Chłopiec sprzedający pochodnie obrzucił mnie spojrzeniem, ale zaraz zrozumiał, że nie mam ani miedziaka i poszedł sobie. Na ulicy i na dachach leżał śnieg, głęboki na pięć palców. Znów pożałowałem, że nie mam płaszcza.

Skręcić za róg, do końca ulicy, w poprzek następnej i znowu skręcić. I już byłem w kiepskiej dzielnicy, gdzie domy wydają się ugiąć pod ciężarem śniegu. Wskoczyłem w zaułek – i za to właśnie kilka osób zapłaciło życiem.

Odcieśli mi wyjście z uliczki – dwóch za plecami, jeden naprzeciw mnie. Wszyscy uśmiechnięci. Potrząsnąłem głową, a oni sięgnęli po broń. I jak dobyłem miecza. Nie padło ani słowo. Ten, który pierwszy się poruszy, pierwszy zginie. Próbował zająć mnie z lewej strony, ale skontrolowałem tak szybko, że skończył, nim zrozumiał, że go trafiłem.

Zsunąłem ciało ze szpady akurat na tego, który na mnie szarżował. Waga kolegi i topniejący śnieg zrobiły swoje – przeskoczyłem tylko nad nim i stanąłem oko w oko z trzecim. W jego oczach błysnęło zaskoczenie, ale szybko się pozbierał. Ten przynajmniej wiedział, co robi.

Ale ja też wiedziałem.

Nie mogłem marnować ani chwili – drugi za moment się podniesie. Ale parada i jego riposta mówiły wyraźnie, że temu zbirowi poświęcić muszę trochę czasu, którego mi przecież brakowało. Kątem oka zauważyłem ruch, a na śniegu zaskrzypiały kroki. Kucnąłem i szpada śmignęła mi nad głową, trafiając trzeciego typka prosto w serce. Wierzącąłem mocno do tyłu i drugi zwałił się z powrotem na ciało pierwszego. Szybki obrót i przyłożyłem mu ostrze do gardła.

Już widziałem błysk, który teraz zaśnił mu w oku. Jego lewa ręka zaczęła niebezpiecznie szybko sięgać pod kaftan.

Ale z moich oczu wyczytał dokładnie to, co chciał wiedzieć.

Nie jesteś dość szybki.

Znieruchomiał i wypuścił szpadę. Skinąłem głową. Podniósł się. Ja też.

Spróbował się cofnąć.

Pokręciłem głową.

Spojrzał na mnie zupełnie zdezorientowany. Sięgnąłem bronią i zdjąłem płaszcz z jego lewego ramienia. Zamrugał, zdziwiony, parę razy się otrząsnął i podał mi ubranie. Skinąłem głową, a on odwrócił się i uciekł, gdzie raki zimują.

Schowałem broń do pochwy i zarzuciłem płaszcz na ramiona.

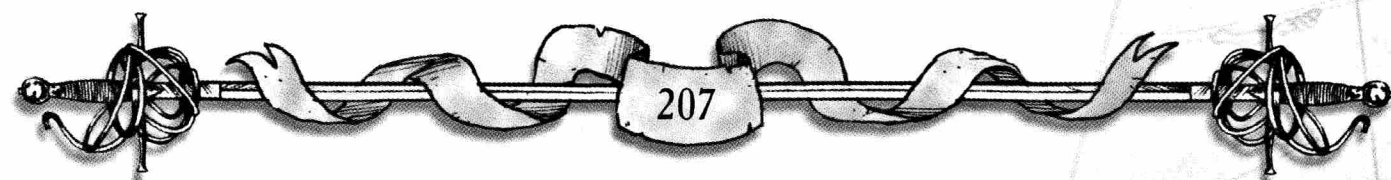
Trochę za szeroki. Ale przecież nie będę narzekać.

Wprowadzenie

Graczom jest łatwiej – muszą zajmować się tylko jedną postacią. A ty, Mistrzu Gry, masz na głowie cały świat. Mało tego, rozstrzygasz wszystkie wątpliwości związane z zasadami, masz ostatnie słowo w sporach, musisz improwizować odgrywane role i przemawiać głosem tysięcy postaci. Poza tym, to właśnie ty pilnujesz, żeby wszyscy byli przez całą sesję zadowoleni. Innymi słowy, to ty właśnie masz ich zabawiać. Niemożliwe? Spokojnie, to w istocie bardzo łatwe.

No dobrze – może nie aż tak łatwe, ta książka jednak uczyni to zadanie prostszym. Poprzednie rozdziały traktowały o świecie, zasadach i postaciach, ten natomiast poświęcamy tobie. Jak będziesz prowadzić grę? Jakie scenariusze napiszesz? Czy znajdziesz swój własny styl prowadzenia? Niniejszy rozdział pomoże ci odpowiedzieć na te wszystkie pytania.

Na początek omówimy trzy funkcje, które pełni Mistrz Gry, potem zajmiemy się pozostałymi kwestiami podstawowymi, w rodzaju bycia fair, używania kostek, pokazywania zamiast informowania i korzystania z pięciu zmysłów postaci. A potem, uporawszy się z podstawami, przejdziemy do technik zaawansowanych.





Złota zasada „7th Sea“

Mówiliśmy już o tym w „Przewodniku Gracza”, warto jednak rzecz powtórzyć raz jeszcze. A potem znowu. I znowu.

W „7th Sea” jest tylko jedna nienaruszalna zasada. Brzmi następująco:

Złota zasada „7th Sea”: Baw się dobrze.



Jest jednak jeszcze jedna kwestia, o której nie mówiliśmy graczom. To druga złota zasada, która stosuje się wyłącznie do Mistrzów Gry.

Druga złota zasada „7th Sea”: Jeśli ktoś bawi się źle, napraw to.

Jeśli trzeba, możesz pokazać graczom drugą zasadę. Mamy nadzieję, że cię o to nigdy nie poproszą, jeśli jednak staniesz przed taką koniecznością, prosimy: jest spisana czarno na białym, tak zwięźle i zrozumiale, jak to tylko możliwe.

Trzy funkcje

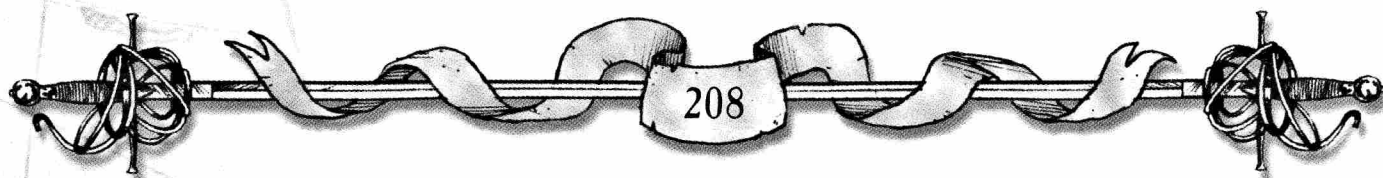
Gdy przyjmujesz obowiązki Mistrza Gry, zaczynasz pełnić trzy funkcje: autora, arbitra i narratora. Przyjrzyjmy się im i sprawdźmy, czy ci pasują.

Funkcja autora

Zanim Mistrz Gry zacznie zajmować się czymkolwiek innym, musi zostać autorem. Najpierw pomaga graczom tworzyć postaci, a potem wymyśla dla nich fabułę, która – jak sądzi – spodoba się pozostałym uczestnikom zabawy. Pisząc scenariusz Mistrz Gry musi brać pod uwagę wiele czynników, z których najważniejszym jest drużyna. W jakiego rodzaju przygodach lubują się twoi gracze? Jakie zawiązanie akcji przykuje ich uwagę i utrzyma w napięciu aż do ostatniej sceny sesji? Jaki zwrot akcji zupełnie ich zaskoczy? I wreszcie, jakie zakończenie sprawi im największą satysfakcję? Z tymi właśnie problemami prowadzący musi się uporać, nim jeszcze siądziecie do stołu.

Funkcja narratora

Gdy rozgrywka się zacznie, MG zmienia się z autora w narratora. Staje się gawędziarzem, który ożywia postaci, do niedawna jeszcze opisane wyłącznie przez współczynniki. Musi opisać świat, którego nigdy nie widział i to tak, by gracze przez wiele godzin w niego wierzyli. Zmienia sposób mówienia oraz gestykulacji i utrzymuje tempo przygody, improwizując jednocześnie wydarzenia, gdy gracze pójdą w kierunku, którego nie przewidział. To nie fair, nazwać go tylko improwizującym aktorem, bo aktor wciela się na raz w jedną tylko postać. MG odgrywa tymczasem cały świat.





Funkcja arbitra

Zadaniem Mistrza Gry jest pilnować, by gracze jednako dobrze się bawili. W roli arbitra występuje po to, by dbać, aby reguły gry były takie same dla wszystkich. Wyjaśnia zasady, którymi się posługuje, szybko rozstrządza spory i podejmuje narrację.

Decyzje

Prowadząc grę nie raz będziesz musiał podejmować decyzje, i to zwykle bez namysłu. To, jak radzisz sobie w takich sytuacjach, jest rzeczą niezmiernie ważną, kiedy bowiem decydujesz trafnie, zyskujesz zaufanie graczy i pewność siebie. Jeżeli sobie z tym nie radzisz, gracze częściej wypadać będą z ról i wszczynać spory. A spór spowalnia tempo rozgrywki, co w wypadku gier takich jak „7th Sea” nigdy nie wychodzi zabawie na dobre.

Przyjmij więc kilka rad, jak podejmować decyzje. Można przecież powiedzieć, że to najważniejsza umiejętność, jaką może posiadać Mistrz Gry i warto, byś się do tego przygotował.

Ostatnie słowo

Gdy już o czymś zadecydujesz, wynik natychmiast wchodzi w życie. Twoje słowo jest w grze prawem i nie można się z nim spierać.

Gdy prowadzisz, nie pozwól, by ktoś przyłapał cię na podejmowaniu decyzji. Wybierz i nie zatrzymuj się. Jeśli gracze proszą cię o rozstrzygnięcie sporu między nimi, wysłuchaj szybko ich argumentów, oceń je i ogłoś werdykt, a potem wracajcie do zabawy. Powiedz graczom, że ich wysłuchałeś i taką właśnie powziąłeś decyzję. Nie kłóć się z nimi i nie pozwól im kłócić się z tobą. Zawsze masz ostatnie słowo. Bez narzekań, bez skarg i pytań.

A jeśli uznasz potem, że się pomyliłeś, nie cofaj się i nie próbuj tego naprawić. Zrób tylko wszystko, by błędu nie powtórzyć. I niech gracze wiedzą, że to ci się już nie przytrafi.

Postępuj fair

Nie mówiliśmy „bądź bezstronny”, tylko „bądź fair”. Gdy bezstronny MG podejmuje decyzje, nigdy nie bierze pod

uwagę ani graczy, ani interesu ich postaci. Zupełnie jak sędzia, na którego wyrok nie może mieć wpływu współczucie – wszystko, na czym się opiera, to prawa, przepisy i zasady. Postępując w ten sposób, MG nie troszczy się o konsekwencje swoich decyzji ani o ich wpływ na graczy i przebieg kampanii. Ale w ten sposób rozstrzygają już kości, właśnie dlatego ty musisz postępować fair.

MG, który chce być fair, zawsze bierze pod uwagę kilka czynników. Rozważa konsekwencje swojej decyzji i to, jak wpłynie ona na graczy, a jak na planowany przebieg kampanii. Co znaczy oczywiście, że od czasu do czasu musi złamać reguły, by pozostać w zgodzie ze złotą zasadą.

Bezstronny MG by tak nie postąpił. Ale ty nie musisz być sędzią.

Użycie kości

Za każdym razem gdy pojawia się sytuacja wymagająca użycia kostek, MG staje przed wyborem. To od MG zależy interpretacja rzutu, która czyni często różnicę między życiem a śmiercią. W zasadzie, istnieją dwie skrajne szkoły myślenia o testach z użyciem kości, a większość MG mieści się gdzieś pomiędzy nimi.

Kościany MG uważa, że kostka stanowi prawo. Każdy wynik jest jak wryty w kamieniu i nie wolno go naginać. Kości wzbogacają sesję o element napięcia, ponieważ – jak mówiliśmy wcześniej – decydują zupełnie bezstronnie i nie obchodzi ich, czy Bohaterom rzecz się uda, czy też nie. Są siłą zależną wyłącznie od ślepego losu i nikt – nawet MG – nie ma nad nimi władzy.

Skoro więc o każdym posunięciu graczy decyduje siła zupełnie bezstronna, każdy rzut kośćmi nabiera wielkiego znaczenia. Gdy gracz sięga po kostki, zupełnie dosłownie wydaje swojego Bohatera na żer siłom, nad którymi nie ma władzy. Nieważne, o jak bardzo zwiększył prawdopodobieństwo – zawsze może się zdarzyć, że kości będą przeciwko niemu i Bohatera spotka nieszczęście, a zwycięstwo wysłiznie mu się z rąk. Z drugiej oczywiście strony, gdy uśmiechnie się do niego





szczęście, wyrzuci same dziesiątki i zmieni pewną porażkę i zadziwiający i jakże dramatyczny sukces.

Gadany MG używa z kolei kości wyłącznie w charakterze wskazówki (a niektórzy w ogóle z nich rezygnują). Wynik rzutu sugeruje tylko, czy akcja zakończyła się powodzeniem, czy porażką. Innymi słowy, nieudany test Skakania nie znaczy wcale, że archeologista przepadł w jamie, skoro mógł chybić o kilka zaledwie cali i teraz zwisa nad przepaścią, trzymając się kurczowo jej krawędzi końcami palców.

Gadanemu MG bardziej zależy na dobrej opowieści, niż na rozgrywaniu partii gry. Oczywiście, kostki pomagają czasem w opisanu zaskakującego zwycięstwa czy porażki, nie pozwoli jednak, by jakieś kawałki plastiku zmarnowały ciekawą historię. Oczywiście, gracze, którym taki MG prowadzi dobrze wiedzą, że za swoim ekranem manipuluje on wynikami testów i nie czują w związku z tym aż takiego napięcia.

„Ja też w to nie grałem!”

Gdy po raz pierwszy siadacie do gry w „7th Sea” przypomnij graczom, że ty też wcześniej nie prowadziłeś tej gry – albo, jeśli tak się zdarzyło – że w ogóle pierwszy raz prowadzisz. Pewnie zdarzy ci się popełnić parę błędów, ale naprawiaj je szybko i niech gra się toczy. Pamiętaj, to twoi przyjaciele. Zrozumieją.

Przygotowania

Prowadzenie gry wymaga, oczywiście, sporej dawki improwizacji, innym jednak ważnym składnikiem dobrej zabawy jest przygotowanie. Przyjrzyjmy się kolejnym jego etapom i zastanówmy, jak chwila wcześniejszego namysłu pomaga uniknąć najrozmaitszych pułapek.

Drużyna

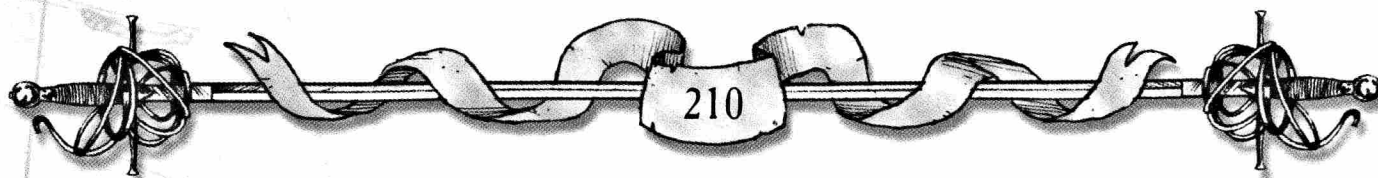
Zanim zaczniesz przygotowywać scenariusze, zastanów się nad swoją drużyną. Gracze odpowiedzieli już na Dwadzieścia Pytań, pora i przed tobą postawić kilka problemów.

Jakiej drużynie prowadzisz?

Dynamika każdej grupy na świecie jest inna, sam więc musisz ocenić skłonności twoich graczy. Przy każdym stole, do którego siadają miłośnicy gier fabularnych, panują inne niepisane zasady – nawet, jeśli nigdy jeszcze się w to nie bawiliście, bardzo szybko stworzycie własny „kodeks postępowania”.

Niektóre grupy bardzo poważnie podchodzą do odgrywania postaci, a inne traktują to dużo luźniej. Przy niektórych stołach aż gęsto jest od podręczników i kartek na notatki, innym zaś drużynom wystarcza karta postaci. Przez chwilę zastanów się, jakich ty masz graczy. Do jakich stosują się zasad? A jeśli są zupełnie nowi, do jakich zasad chciałbyś ich przyzwyczaić? Stół do gry to twoje królestwo, i to w sensie jak najbardziej dosłownym. Gdy na początku ustalisz reguły, będą one miały wielki wpływ na skłonności i zachowania graczy.

Opracuj zatem zestaw zasad, które chciałbyś graczom wpoić. Poniżej prezentujemy kilka przykładów, które rzecz ci ułatwią.



Wielu MG uważa, że wszystko, co nie odnosi się bezpośrednio do gry, powoduje, że gracze wypadają z roli, kaza więc usuwać ze stołu wszelkie książki, które nie są związane z rozgrywką i zabraniają graczom baw się. Inni z kolei lubią, gdy gracze podczas zabawy rysują, o ile portretują Bohaterów, sceny czy przedmioty występujące w przygodzie. Niektórzy zachęcają nawet, by podczas sesji uzupełniać dzienniki Bohatera, które – pisane z perspektywy postaci – stanowią wspólną dokumentację sesji.

Są wreszcie prowadzący, którzy lubią mieć przy stole „badacza”, osobę, która przeszukiwać będzie słowniki i encyklopedie w poszukiwaniu egzotycznych informacji, o które gracze zapytać mogą bezradnego wobec problemu MG.



To, na co się zdecydujesz jest wyłącznie twoją sprawą. Pamiętaj tylko, że kodeks postępowania w czasie sesji jest jak wszystkie inne decyzje MG i gdy już go ustalisz, trzymaj się własnych zasad.

Chór

Wyobraź sobie, że twoi gracze stanowią chór, którego ty jesteś dyrygentem. Póki wszyscy śpiewają harmonijnie, stworzycie piękny utwór. Ale każdy z nich ma ambicję, by zaśpiewać solo.

Im większa jest twoja drużyna, tym więcej czasu przeznaczyć musisz dla każdego Bohatera. Wszyscy chcą zabłysnąć chociaż przez chwilę. No dobrze, większość graczy chce błyszczeć znacznie dłużej, ale to ty musisz dbać, by każdy dostał, czego chce. A im więcej osób siada do gry, tym trudniej ci będzie wszystkich zadowolić.

Najlepszym sposobem dzielenia czasu pomiędzy graczy jest wykorzystywanie Zaszłości ich Bohaterów. Powiedzą ci one bardzo wiele o charakterze postaci oraz o tym, jakiego rodzaju historie interesują samego gracza. Rozłóż przed sobą wszystkie Zaszłości w drużynie i uważnie się im przyjrzyj. Oceń, które można gładko połączyć, a jakich raczej nie. A gdy już podzieliś je na grupy, napisz o każdej z nich historię.

Gracze o łączących się Zaszłościach będą w takim scenariuszu grali pierwsze skrzypce, a reszta drużyny znajdzie się na drugim planie. A potem, gdy rozegracie już tę historię, zamień ich miejscami i stwórz scenariusz o Zaszłościach mniej aktywnych ostatnio Bohaterów.

Pamiętaj też, by objaśnić graczom tę sztuczkę. Komunikacja to bardzo potężne narzędzie, jeśli bowiem gracze nie będą wiedzieli, jaką powziąłeś metodę, zaczną się niecierpliwić i uznają, że ignorujesz część Bohaterów, a pozostałych faworyzujesz. A jeżeli dokładnie im wytłumaczysz, że następna przygoda traktować będzie o nich, będą spokojnie tworzyć barwne tło dla postaci pierwszoplanowych i czekać na swoją kolej.

Twoi Gracze

Przyjrzawszy się drużynie jako całości pora zająć się poszczególnym jej członkami.

Każdy bawi się w gry fabularne z własnych i niepowtarzalnych powodów, często jednak wśród graczy powtarzają się pewne typy.

Przywódca

„Nic się nie martwcie, zajmę się tym.”

Pierwszy rodzaj gracza to Przywódca. Niezależnie od tego, czy faktycznie posiada cechy przywódcze, zwykle stara się dowodzić drużyną, a to dlatego, że pcha się do tego niezależnie od zdania pozostałych.

Szczerze mówiąc to, jakim jest wodzem, nie robi żadnej różnicy – ważne, że ma potencjał fabularny. Zły przy-

wódca pewnie co i rusz palnie coś głupiego, drażniąc bez przerwy osoby, których drażnić nie należy. To świetny sposób, by wprowadzić do gry element, który jest jej solą – konflikt.

Mniej pożądanym aspektem posiadania przywódcy tego rodzaju jest fakt, że jego niezwykła umiejętność robienia sobie wrogów szybko zaognić może stosunki w drużynie. Pozostali będą próbować usunąć Bohatera z jego stanowiska i wybrać nowego przywódcę. Taka sytuacja potrafi być kłopotliwa i najlepiej radzić z nią sobie, rozbijając bombę zanim wybuchnie. Niech przywódca odezwie się beczelnie do kogoś ważnego – najlepiej do króla – ale ten, zamiast wpaść w gniew, zachwyci się jego odwagą, bo przecież człowiek o zajęczym sercu nigdy nie powiedziałby takich słów w obecności monarchy. Zauroczony młodym wodzem król zawezwie go na stronę i z dobroci serca udzieli kilku rad, dotyczących przewodzenia ludziom.



Osiągamy w ten sposób dwa cele. Po pierwsze, gracz może pełnić funkcję przywódcy, po drugie radzimy mu ustami BNa, jak powinien postępować. Jeśli więc gracz chce dowodzić grupą, nie odwołuj go od tego, tylko wesprzyj radą. Z czasem nabierze w tym wprawy, a na razie będziesz miał mnóstwo okazji, by wpakować drużynę w kłopoty.

Urodzony przywódca jest z kolei prawdziwym błogosławieństwem. Dzięki niemu gracze iść będą w jedną stronę (nawet, jeśli kierunek będzie niewłaściwy), a to pomoże utrzymać drużynę w całości. Taki gracz potrafi inspirować i motywować pozostałych – trzeba jednak poświęcać mu więcej uwagi, niż innym i częściej pozwalać zabłysnąć.

Strateg

„Cóż, jeśli potrafię zrobić to, logicznie rzecz biorąc mogę dokonać również...”

Bywają gracze, których nie interesuje fabuła, odgrywanie postaci czy twoja narracja. Jedyny powód, dla którego przychodzą na sesje to możliwość rozwiązywania problemów i zagadek, które przed nim stawiasz. To właśnie takie damy i dżentelmeni bez trudu rozwikłają skomplikowane sieci intryg, znajdują wyjście z



każdej pułapki i odkryją boczne furtki, o których nigdy w życiu byś nie pomyślał. Są sprytni, są cwani i zawsze wymyślą coś, co zaburza równowagę twojego scenariusza.

Gracz, który potrafi rozmontować każdą fabułę, pułapkę i intrygę to prawdziwy dar losu. Patrzysz na niego – i wiesz, że interesuje go twoja przygoda. Prawdziwy problem to gość, który przysypia w rogu. Póki Strateg dostaje, czego chce, będzie zadowolony z twoich sesji.

Debiutant

„Hej, ta kostka ma za dużo ścianek!”

Gracz początkujący lub taki, który nie czuje się pewnie w tym gatunku gry będzie często zapadał głębiej w fotel i obserwował. Nie, nic złego w tym, że chce się trochę rozeznac, niech jednak zawsze wie, że zwracasz na niego uwagę. Nietrudno stracić serce do gry, jeśli czujesz się jak element dekoracji.

Najpewniejszy sposób, by zaangażować początkującego gracza w zabawę, to dać mu kolegę - BNa lub innego uczestnika rozgrywki. Jeśli decydujesz się na to drugie, wybierz gracza, któremu ufasz. W pierwszym wypadku zwiąż Debiutanta z Bohaterem Niezależnym, którego reszta drużyny poważa. Dzięki temu za każdym razem, gdy początkujący ma wątpliwość, może zapytać swojego druha nie wychodząc z roli. Jeżeli jego kolegę odgrywa inny gracz, nowy może przekazać mu karteczkę lub cicho o coś zapytać – szczególnie o mechanikę. Mało tego, gdy masz podczas walki sojusznika (tak w grze, jak przy stole), od razu czujesz się pewniej.

Gracz ambitny

„Niezły zameczek, Wasza Wysokość. Ile płacisz za czynsz?”

I w końcu mamy jegomościa, którego jedynym pragnieniem jest rządzić światem. Oczywiście, dochodzi do tego pomalutku, ale to nic nie szkodzi. Prędzej czy później jego Bohater wleci na skrzydłach polityki tak wysoko, że ustawi się w kolejce po koronę. Albo odpłynie gdzieś, na niewielką wysepkę i tak ogłosi się bo-

giem... aż wreszcie mu się znudzi i przejdzie do realizacji ambitniejszych zadań.

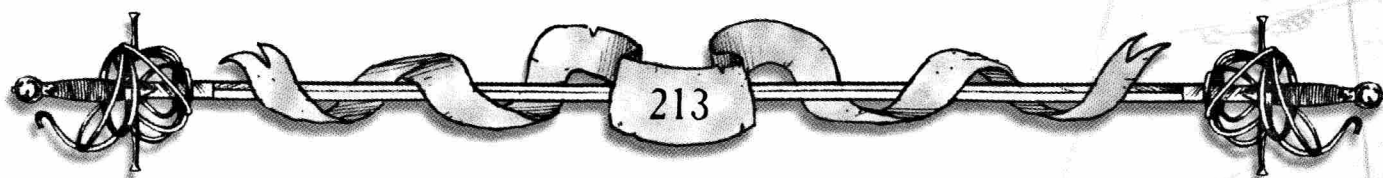
Graczowi ambitnemu łatwo prowadzić, bo, podobnie jak Przywódca, tworzy on własne historie. Zawsze wie, czego chce i co musi zrobić, by to zdobyć. Spodziewa się, że będziesz mu robił trudności, jest z tego nawet zadowolony. Ma jednak nieszczęśliwą tendencję do zapominania, dzięki komu zaszedł tak wysoko i poświęcania wszystkiego w imię swego celu. Nie pozwól więc, by zapomniał, że nie jest jedynym graczem na sesji. Oczywiście, ma dostać od ciebie, co mu się należy, ale tego samego oczekują również inni. Ba, im bardziej pomaga reszcie drużyny, tym większa pewność, że towarzysze nie opuszczą go podczas walki o władzę. Uratowawszy siostrę któregoś z Bohaterów od niechcianego małżeństwa sam może zawrzeć potężny polityczny mariaż. Ocaliwszy ojca przyjaciela przed bankructwem nawiąże pewnie korzystne kontakty finansowe. Nie powinien też zapominać, że Rycerze Krzyża i Róży mają powiązania ze wszystkimi właściwie dworami świata i na pewno mu nie zaszkodzą, gdy zwróci ich uwagę.

Podsumowanie

Istnieje, rzecz jasna, znacznie więcej typów graczy, a w żyłach każdego z nich płynie krew wszystkich właściwie rodzajów. Mamy jednak nadzieję, że powyższe zestawienie da wam obraz tego, jak przygotować się na spotkanie z graczami zanim jeszcze umówicie się na sesję i nim padnie pierwsze słowo historii. Jeśli zapamiętasz nasze przykłady, zawsze będziesz wiedział, co robić, gdy zaczną się problemy.

Funkcja Autora

Opowieść jest jak maszyna – robi się ją z części (ruchomych i wymienialnych), dzięki którym wszystko się w niej kręci. Jeśli któraś część jest uszkodzona, cierpi na tym cała historia, musisz więc dbać o nią i często oliwić. Wymaga to pewnego nakładu pracy, jeśli jednak masz głowę na karku, zdołasz urządzić rzeczy tak, by znaczną część roboty wykonali za ciebie gracze.





Najważniejsze elementy historii to Skala (czyli waga wydarzeń w opowieści), Temat (o czym rzecz traktuje), Fabuła (czyli co się dokładnie dzieje), Bohater (czyli osoba, wokół której wszystko się kręci), Narracja (czyli sposób opowiadania) i Miejsce Akcji (w którym rzecz się dzieje). Do tego dołączyć możesz sporo różnej maści ozdobiaków, ale na początek zajmijmy się rzeczami podstawowymi.

Skala

Gdy przymierzasz się do napisania historii, musisz zacząć od określenia jej skali. Jak wielkie wydarzenia ma obejmować? Czy chcesz rozciągnąć ją na całą Theę, czy skoncentrować się na jednej tawernie i jej stałych klientach? Zarówno opowieść o nastroju kameralnym, jak i zaprojektowana z rozmachem mają swoje plusy i minusy. Przyjrzyjmy się zatem obydwu rozwiązaniom.

Skala epicka

Wydarzenia na skalę epicką rozgrywają się w „Iliadzie”, „Odysei”, „Władcy Pierścieni” czy „Diunie”. Opowieść tego typu rzadko koncentruje się na jednej postaci, częściej traktuje o dziejach ogromnych grup. Pojawiają się w nich dziesiątki postaci, każda ze swoją zawiłą historią, rzecz wymaga więc naprawdę dobrych notatek.

Dobłą stroną epiki jest to, że pozwala malować opowieść zamaszystymi pociągnięciami pędzla. Dysponując tak wieloma punktami widzenia możesz dawać graczom nie tyle szczegółowe informacje, co budować ogólne wrażenie. Zbyt szczegółowo prezentowana opowieść traci zresztą na rozmachu i gracze zastanawiają się, czy nie pomrą ze starości, nim dojdiesz do sedna.

Skala kameralna

Opowieści zakrojone na skalę lokalną stwarzają problem dokładnie przeciwny. Wątki skupiają się tu wokół kilku postaci, a akcja rozgrywa się zwykle w jednym miejscu. Większość powieści kryminalnych i detektywistycznych opowiada o pojedynczej postaci, która jak najszybciej dąży do rozwiązania fabuły. Mimo to jednak autor, który opisuje rzeczy z jednego tylko punktu widzenia, może poświęcić tu i ówdzie parę stron, by napawać się detalem. Zagrożenie wynikające z prowadzenia historii kameralnych pole-

ga na tym, że wszystko co powiesz w mgnieniu oka staje się rzeczywistością. Gdy raz opiszesz detal, zawsze już będziesz musiał o nim pamiętać. Gdy zaprezentujesz dwa sprzeczne ze sobą opisy tawerny, w której nasi Bohaterowie mają zwyczaj przesiadywać, ci z mety przestaną ją sobie wyobrażać, używaj więc detalu tylko tam, gdzie na pewno cię nie zdradzi.

Konwencja historii

W Theę wpasować można każdy w zasadzie rodzaj fabuły – od łotrzykowsko – awanturniczej, poprzez intrygę dworską, namiętny romans, aż po penetrację lochów w poszukiwaniu smoków. Różne typy opowieści nazywamy w „7th Sea” „konwencjami” i zaliczamy do nich każdy sposób opowiedzenia fabuły umiejscowionej w Thei. Poniżej znajdziesz zestawienie kilku najpopularniejszych konwencji wraz z informacjami, jak wpasować w nie Bohaterów.

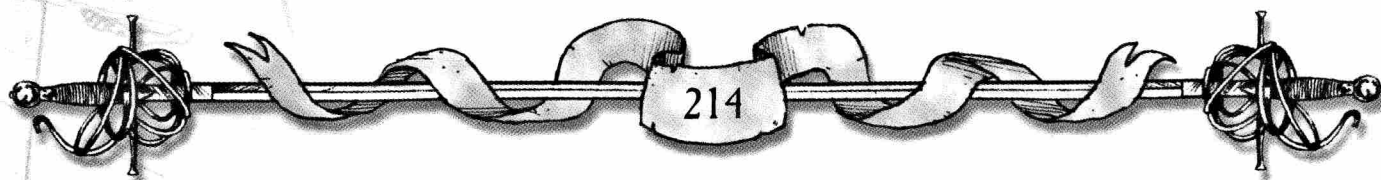
Konwencja awanturnicza

„7th Sea” traktuje przede wszystkim o Bohaterach i ich wyczynach. Jest grą drżącą aż od akcji, pogoni, pościgów oraz kawalerów i dam, dokonujących czynów tyleż mężnych, co niewiarygodnych dlatego tylko, że tak powinni czynić Bohaterowie. W konwencji awanturniczej mieszczą się zgraje Drabów, kilku Popleczników i zły Łotr, z którym Bohaterowie mierzą się wyłącznie na samiućkim początku historii, gdy wyrządza im krzywdę, i na zupełnym jej końcu, kiedy wymierzają mu sprawiedliwość.

By lepiej poznać ducha konwencji awanturniczej, przeczytaj nieco Aleksandra Dumasa i obejrzyj kilka filmów na podstawie jego prozy – na przykład „Trzech Muszkieterów” czy „Człowieka w żelaznej masce”. Wszędzie tam znajdziesz mnóstwo scen walki, mrozących krew w żyłach eskapad i gonitw oraz omdlewających piękności (płci obojga. Walczymy w Thei o równoomdlewanie mężczyzn i kobiet.).

Konwencja spiskowa

Drugim tematem „7th Sea” jest oplatający cały świat spisek. Po czyjej stronie stoją w rzeczywistości O'Bannon i MacDuff? Czy Imperator Montaigne jest naprawdę takim przygłupem, jak można by sądzić, czy też snuje plany o takim poziomie skomplikowania,



że nie nam, prostaczkom, je rozumieć? A ci wszyscy wodacciańscy Książęta, którzy knują bez wytchnienia, jakby tu wyrwać pozostałym kuzynom władzę? Do tego mamy i Tajne Stowarzyszenia, istne skarbnice pomysłów na przygody, które tylko czekają, by z nich czerpać.

Najlepsze chyba materiały źródłowe do gry w spisek to „Wahadło Foucaulta” Umberto Eco i „Klub Dumas” Arтура Pereza-Reverte. Pierwsza pozycja traktuje o spisku Templariuszy, który jest tak wszechogarniający, że jeśli nie przeczytasz, i tak mi nie uwierzysz. „Klub Dumas” z kolei to połączenie powieści o spisku z kryminałem i opowieścią niesamowitą, która obraca się wokół kilku stron rękopisu „Trzech Muszkieterów” i losach wszystkich nieszczęśników, którzy mieli z nimi kontakt.

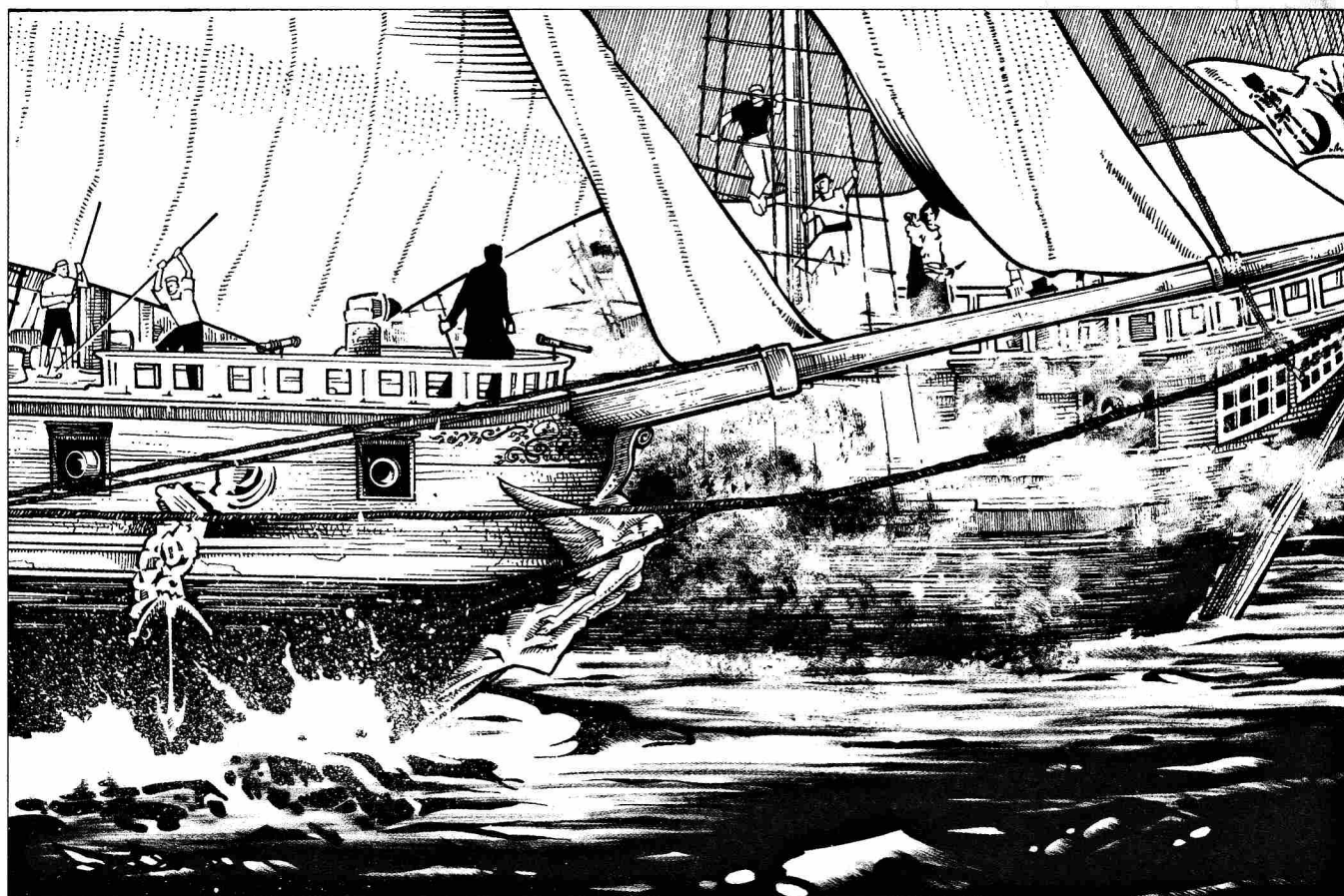
Konwencja spiskowa wymaga zwykle znacznie mniejszego, niż w wypadku awanturniczej, tempa. Światła są tu przygaszone, głosy bliższe szeptu a zagrożenie znacznie bardziej realne.

Konwencja szpiegowska

Z początkiem szesnastego wieku narodziło się współcześnie pojmowane szpiegostwo. Najśłynniejszych chyba tajnym agentem tamtych czasów był, działający w tajnej służbie Jej Królewskiej Mości Elżbiety I doktor John Dee, który z dużym powodzeniem kradł mapy lądowe i morskie oraz przyrządy nawigacyjne, które przemycał następnie do Anglii.

W konwencji szpiegowskiej większe nawet emocje, niż walka o życie, budzi ryzyko wykrycia. Gdy szpieg zostanie odkryty, przyniesie wstyd i hańbę swojej ojczyźnie, stawiając ją w nader kompromitującej sytuacji. Pamiętaj jednak – mieszkańcy Thei żyją w epoce, gdy ojczysty kraj jest skłonny zapłacić okup za schwytanego agenta, więc nawet wówczas jego los zależy od tego, czy władca, któremu służy, jest Bohaterem czy Łotrem.

Tematyką kampanii szpiegowskich jest wykradanie informacji, towaru cennego niezależnie od epoki. Nieważne, czy idzie o technologię wrogiego mocarstwa, dzienni-





ki badacza związanego z Niewidzialnym Collegium, mapy morskie czy listy miłosne – zawsze istnieć będzie potrzeba niedostrzeżonego przewiezienia jakiś materiałów przez granicę, a tym przecież zajmują się twoi Bohaterowie.

Konwencja wygrzewu

Są gracze, których nudzi wymiana ciętych uwag, tajemne intryki czy wykradanie supertajnych technologii. Chcą tego, co od zawsze było esencją gry fabularnej: dobrej i urozmaiconej walki, czyli porządnego wygrzewu.

Wśród dzikich pustkowi Thei czai się całe mnóstwo bestii. Pamiętaj, że w tym świecie nie zaczęła się jeszcze produkcja masowa i wciąż szumią tu gęste bory pełne przerażających potworów, które tylko czyhają, by niczym burza spaść na wioskę i zasiał w niej prawdziwy terror. I każdy właściwie arystokrata Thei potrzebuje szeryfa, który pilnował będzie, by bestie знаły swoje miejsce. Kampania tego typu znakomicie nadaje się dla graczy, szczytem marzeń których jest ruszyć do podziemi i rozwalić kilka rogatych łbów. A jeśli spragnieni są przy tym egzotyki, przypominamy, że Towarzystwo Odkrywców chętnie rekrutuje nowych Obrońców.

Konwencja grozy

Przynajmniej kilka czarnoksięstw Thei zawiera pierwiastki w najwyższym stopniu niepokojące. Co czai się w Pasażach pomiędzy portalami i jaki los spotyka nieszczęśników, którzy odważyli się otworzyć oczy? Czy gracze zdecydują się skorzystać z Porté w domu pełnym zwierciadlanych duchów? Kto twierdzi, że upiór taki nie może wyrwać się ze swojego więzienia? A może duchy swobodnie przemierzają korytarze, a w lustrach widzimy tylko ich odbicia? Pamiętaj, że wiele regionów Thei pozostaje niezbadanych i z pewnością czają się tam oślizgłe macki, gotowe rozrywać śmiałków na strzępy.

Nadto, przetrwały przecież w Thei tajemne, mroczne kulty, oddające cześć szkaradnym i nienasyconym bóstwom. Ze sługami Legionu nie ma żartów, zwłaszcza, jeśli wierzą oni, że potrafią obudzić czające się tuż za granicą świata zło i sprowadzić na Theę ostateczną za-

gładę. A to chyba wystarczy, żeby popsuć Bohaterom dzień.

Konwencja intryki

Gra zorientowana na intrygę rozgrywa się w świecie polityki, tak na poziomie kameralnym, jak ogólnonarodowym. I niech ci się nie wydaje, że zabawa tego typu jest mniej ryzykowna, niż pozostałe. Dla przywódców nacji Thei świat to wielka szachownica, a żołnierze, którzy giną na polach bitew walczą po to tylko, by gwarantować ich traktaty i porozumienia.

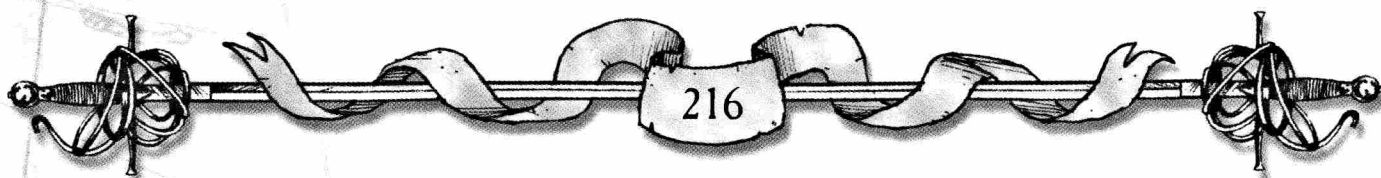
W grze politycznej najważniejszą umiejętnością jest pozorowana prawdomówność. Celem jest tu podkopanie wiarygodności przeciwnika i zbudowanie własnej, a każdy fałszywy krok może mieć skutki zupełnie fatalne. Gdy precyzyjnie zaplanowany blef zostanie zdemaskowany, gra się kończy, a zwycięzca zbiera wszystkie laury.

Konwencja intryki sprawdza się w wypadku graczy, którzy wolą odwieść na kolek szpadę i pistolety, by zamiast nich szermować się dowcipem i animuszem. Na dworze liczy się wyłącznie styl – to, co mówisz, waży znacznie mniej, niż sposób, w jaki rzecz wyraziłeś – oczywiście, póki nie dojdiesz do etapu szeptania po kątach. W świecie polityki walutą są obietnice i gdy złamiesz choć jedno dane słowo, postawisz pod znakiem zapytania wszystkie zapewnienia, jakie kiedykolwiek zechcesz poczynić.

Konwencja militarna

W Thei skończyła się właśnie trwająca od trzydziestu lat wojna, która zupełnie zmieniła oblicze światowej polityki. Wojna o Krzyż zniszczyła Eisen tak doku-mentnie, że nawet Eisenczycy nie chcą tego, co z kraju zostało. Toczono ją z powodów religijnych i wielu uczonych twierdzi, że to ostatnia wywołana z tego powodu wojna w historii. Ale nawet jeśli na Wojnie o Krzyż kończą się dzieje zbrojnych konfliktów religijnych, nie znaczy to, że nacje już nigdy więcej nie wezmą się za łby.

W chwili obecnej w Thei rozgrywają się aż dwie wojny, a w obydwie zaangażowany jest ten sam kraj. Żołnierze Montaigne zajęli część Castille i ruszyli podbić pust-





kowia Usurii. Pierwsza wojna toczy się po myśli *l'Empereura* – jego armie zdobyły zachodnie wybrzeże nieprzyjaciela i Montaigne niepodzielnie panuje nad ujściem Rzeki. I choć inwazja straciła impet, montenczycy umocnili się na zajętych terenach i opierają się castiliańskim kontrofensywom. Nieprzerwany łańcuch zaopatrzenia, który ciągnie z północy, pozwala sądzić, że Montaigne kontrolować będzie ruch na Rzece przez długi jeszcze czas.

Jak na razie, druga kampania również toczy się według planu. Montegue nie posuwa się w głąb Usurii i jeśli sprawy dalej rozwijać się będą w tym kierunku, gdy powróci (a to najpewniej się nie zdarzy) będzie musiał odpowiedzieć przed Imperatorem za fiasco podczas próby zdobycia wschodnich odcinków Rzeki, co przecież zapewniłoby Montaigne kompletną dominację nad handlem śródlądowym. Wielki Montegue okryje się hańbą i przestanie zagrażać pozycji *l'Empereura*. Czyli, wszystko toczy się na razie zgodnie z planem Léona.

Rozgrywanie kampanii militarnej wymaga od graczy wielkiej odpowiedzialności. Bohaterowie będą pewnie różnić się stopniem, co może wywołać niebezpieczne tarcia w drużynie. By ich uniknąć, trzeba, by wszyscy gracze przykładali równą wagę do procedur i protokołu wojskowego. Osoby o wyższej randze nie mogą nadużywać swojej pozycji, a ich podwładni muszą podporządkować się rozkazom. Czyli, muszą ściśle współpracować, lub wszystko się rozpadnie. Zupełnie jak w prawdziwym wojsku.

Kampania militarna pozwala opowiedzieć o czystej, niezachwianej odwadze, którą człowiek potrafi czasem w sobie znaleźć. Dobrymi przykładami będą tu filmy w rodzaju „Szeregowca Ryana”. Żołnierz ma wypełniać rozkazy, gdyż każdą chwilę wahania przyplaci – nie może przy-

placić, lecz przyplaci – życiem. Uczy się, jak przetrwać i, jednocześnie, że należy się poświęcić, gdy dzięki temu można kogoś ocalić.

Na dowódcy tymczasem ciąży podwójny obowiązek: musi z jednej strony starać się, by jego podwładni wrócili bezpiecznie do domu, z drugiej – za wszelką cenę zrealizować zadanie. Ta potężna opozycja stanowi świetny materiał na bardzo dramatyczne i poruszające sesje.

Temat

Pierwsza rzecz, którą powinienś ustalić, zanim jeszcze zaczniesz snuć intrygę i przygotowywać scenariusz, to motyw przewodni historii. Zazwyczaj będzie to słowo lub zdanie, którym podsumować można główny wątek scenariusza. Nie określa, co dokładnie będzie się działo (to fabuła, nad którą zastanowimy się za chwilę), a tylko sam pomysł na opowieść. Jeśli, na przykład, powiesz, że „Hamlet” traktuje o człowieku, którego duch ojca namawia, by zabił jego mordercę, opiszesz fabułę dramatu. Kiedy stwierdzisz, że opowiada ona o zemście, nazwiesz tym samym jej temat.

Wybór tematu pozwoli ci dobrać części składowe przygody. Rzecz o zemście będzie przecież miała zupełnie inny nastrój niż opowieść o tragicznej miłości. Bohaterowie pozostawać będą w zupełnie różnych relacjach,





wydarzenia rozwiązywać się będą inaczej, ba, nawet scenaria będzie podkreślać, że oto mamy do czynienia z opowieścią o zemście.

Sytuacje dramatyczne

Mówi się czasem, że cała literatura powtarza wciąż i wciąż siedem historii. Georges Polti twierdzi, że istnieje tylko trzydzieści sześć sytuacji dramatycznych i z wielką dezygnacją je opisuje. Nie będziemy powtarzać tu całej jego pracy, przyjmijmy ją jednak za podstawę naszego zestawienia tuzina „sytuacji dramatycznych”, spośród których do woli możesz wybierać. Żadna z nich nie prezentuje konkretnej fabuły, nie jest jednak również tematem historii – mieszczą się gdzieś pomiędzy tymi kategoriami. Stanowią prototypy historii, z których możesz czerpać za każdym razem, gdy akurat braknie ci pomysłów (albo gracie kazali ci wymyślić na poczekaniu przygodę). Przeglądaj je, baw się dobrze i kup sobie „Trzydzieści sześć sytuacji dramatycznych” pana Polti, jeśli tylko wpadną ci w ręce.

Uwięzienie

Pomysł: Bohaterowie zostali uwięzieni, są przetrzymywani wbrew ich woli i muszą się wyswobodzić.

Istotne kwestie: Kim są porywacze? Cemu wybrali akurat Bohaterów? Co zamierzają zyskać na ich uwięzieniu lub co stracić mogą sami Bohaterowie?

Przykłady: „Wielka ucieczka”

Zamiast ratować piękną pannę, Bohaterowie muszą sami odzyskać wolność. Czasem wystarczy, że dotrzwają do chwili przybycia ratunku, jeśli jednak mogą liczyć wyłącznie na własne siły, sytuacja nabiera dramatyzmu. Historie o ucieczce stwarzają cudowną okazję, by postaci graczy dawały z siebie wszystko, pracując bez zaplecza, bez sojuszników i za cały dobytek mając swoją pomysłowość. Tego typu scenariusze wymagają skrupulatnych przygotowań. Sam nie musisz jednak opracowywać planu ucieczki dla graczy – cwaniaki, zawsze coś sami wykombinują.

Ambicja

Pomysł: Walka o władzę i potęgę oraz cena, która się z nią wiąże.

Istotne kwestie: Kto usiłuje sięgnąć po władzę i czego gotów jest się w tym celu dopuścić? Z kim musi się w tym celu rozprawić? Kto zniweczy jego plan lub wystąpi przeciw niemu, gdy ten osiągnie już cel?

Przykłady: „Ryszard III”, „Wall Street”, „Makbet”.

Tego rodzaju historie opowiada się zwykle z perspektywy Łotra, a Bohaterowie występują w niej jako przeciwnicy, którzy usiłują powstrzymać go na drodze do tronu. Im bardziej bezlitosny jest przy tym Łotr, tym lepiej, najważniejsze pytanie brzmi tu bowiem – kogo zamierza zdeptać, wspinając się po drabinie społecznej, i kim jest osoba, której pozycję pragnie zawłaszczyć? Gdy Bohaterowie odkryją już potajemne machinacje Łotra, jest ich obowiązkiem wymierzyć mu sprawiedliwość w imieniu wszystkich, których skrzywdził.

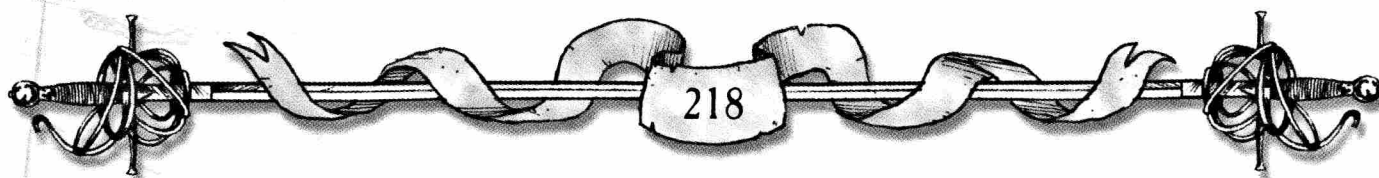
Śmiałe przedsięwzięcie

Pomysł: Realizacja niebezpiecznego planu.

Istotne kwestie: Co przedsięwzięto: wielki skok, zamach czy wyprawę? Kim są ludzie, którzy gotowi są narazić życie podczas realizacji zamierzenia? Jaka czeka ich nagroda i czy rzecz będzie miała poważne konsekwencje?

Przykłady: „Indiana Jones”, „Podejrzani”, „Mission: Impossible”.

Podróż, której celem jest odzyskanie zaginionego skarbu lub odkrycie tajemnicy jest świetnym materiałem na scenariusz do „7th Sea”. Podczas ekspedycji archeologicznej do ruin zaginionego miasta można przeżyć tyle przygód, że wystarczy na całe życie. Oczywiście, istnieją i inne rodzaje śmiałego przedsięwzięcia – wielki skok, niebezpieczna misja ratunkowa czy zakazany romans to tylko wierzchołek góry lodowej.





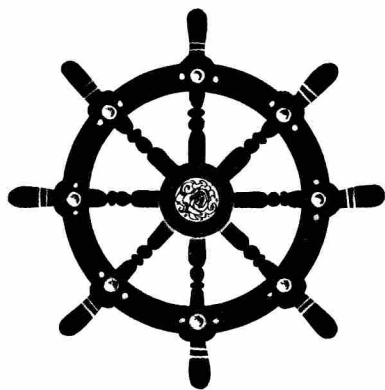
Wybawienie

Pomysł: Bohater ratuje od zguby przyjaciela lub wyswobadza kogoś z niewoli.

Istotne kwestie: Kogo schwytano? Kto go schwycił? Kto chce, by uwięzionego ocalić? Co się stanie, gdy więzień nie zostanie wyratowany?

Przykłady: „Człowiek w żelaznej masce”, „Obcy: decydujące starcie”.

Historia Bohatera, który ratuje osobę niesłusznie uwięzioną lub skazaną na śmierć to materiał cudownie awanturniczy. Jednocześnie, wątek bohatera schodzącego do świata zmarłych, by ocalić bliską osobę, jest nieodłącznym elementem największych cykli mitologicznych starożytności. Być może więc ojciec lub patron bohatera został schwytany i postrada życie, gdy tylko wstanie słońce, trzeba więc bezzwłocznie go wyswobodzić. Albo więzień ma duże znaczenie polityczne – jest na przykład dziedzicem króla lub jego córką, której nakazano wyjść za niekochanego królewicza, by przypieczętować ważny traktat. Jest tu miejsce i na szpiegostwo, i na akcję – na schemacie tym oprócz można najciekawsze chyba opowieści gatunku płaszcza i szpady.



Katastrofa

Pomysł: Potężna siła wymknęła się spod kontroli. Natura obróciła się przeciw ludziom.

Istotne kwestie: Jakiego rodzaju katastrofa nastąpi? Kogo dotknie? Jak można kogoś ocalić?

Przykłady: „Titanic”.

Historie oparte na wątku katastrofy przypominają nam o potęgę natury i niezłomności ludzkiego ducha w najczarniejszej godzinie. We współczesnym świecie technologia zabezpiecza nas (przynajmniej częściowo) przed skutkami sztormu, trzęsienia ziemi, pożaru i powodzi, Theanie nie znają jednak tego rodzaju udogodnień. Nie istnieją kanały burzowe, chroniące ulice przed zalaniem, centralne ogrzewanie chroniące przed trzaskającym mrozem czy elastyczne rozwiązania architektoniczne, które nie poddają się tak łatwo trzęsieniom ziemi. Oczywiście, znają już pompy – nie ma jednak ani węży strażackich, ani ognioodpornych strojów, ani nawet samych strażaków. Słowem, Thea jest bardzo podatna na katastrofy i towarzyszące im akty bezprzykładnego bohaterstwa.

Zagadka

Pomysł: Trzeba rozwikłać jakąś zagadkę.

Istotne kwestie: Kto to zrobił, gdzie to zrobił, co z tym zrobił, jak to zrobił i czemu to zrobił?

Przykłady: „Przypadki Sherlocka Holmesa”, „Północ, północny zachód”, „Klub Dumas”

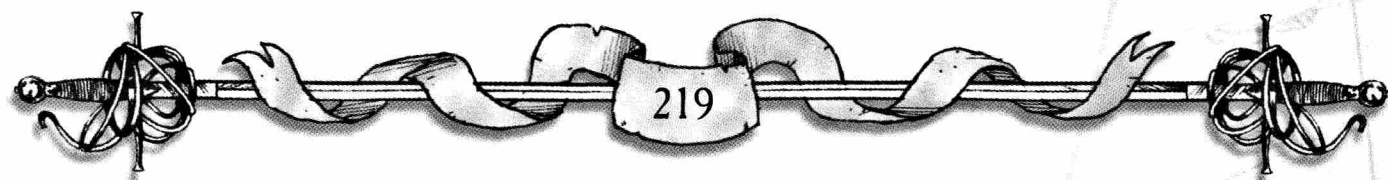
Istnieje wiele rodzajów zagadek i nie wszystkie wymagają opartego czołem o stół trupa w zamkniętym od wewnątrz pokoju. Na zagadkę składają się wątki, które trzeba połączyć, próby, które należy przejść i tajne tożsamości, wymagające odkrycia. Oczywiście, większość fabuł zawiera element zagadki, ta jednak sytuacja koncentruje się na Pięciu Pytaniach (kto, gdzie, co, jak i dlaczego).

Zwaśnione rody

Pomysł: Arystokratyczne rody ciągną waśń, która doprowadzić je może do upadku.

Istotne kwestie: Jaki charakter mają rodziny? Czy wszyscy ich członkowie dyszą żądzą zemsty, a może część jest jej niechętna? Jakiego rodzaju potęgą dysponują rody, że zaangażować się mogły w konflikt na taką skalę?

Przykłady: „Romeo i Julia”, „Pan Tadeusz”





Istnieją dziesiątki opowieści o rodzinach, które walczą ze sobą tak długo, że nawet ich najstarsi przedstawiciele nie pamiętają, o co poszło. Już starogreckie tragedie podejmują temat dumy i honoru rodu oraz obowiązków, które wypełniać muszą ich członkowie, nie bacząc na cenę. Z wątkiem zwaśnionych rodów powiązać możesz wiele z pozostałych sytuacji dramatycznych – jak najbardziej do przyjęcia będzie tu zemsta na rywalach, zakazana miłość pomiędzy członkami nienawidzących się frakcji, wybawienie przed zaborcą rodziną i tak dalej. Opowieści rodzinne umniejszać będą znaczenie jednostek, a przynajmniej traktować o tym, jak uparty syn doprowadzić może do upadku potężny ród, jeśli nie przedłoży jego interesów nad własne zachcianki.

Miłość

Pomysł: Doje kochanków musi wytrwać w nieogarnionym morzu niepomyślnych okoliczności, na które nie mają najmniejszego nawet wpływu.

Istotne kwestie: Skąd kochankowie czerpią siłę, która pozwala im wytrwać? Jak odnoszą się do nich krewni? Kto i dlaczego próbuje ich rozdzielić?

Przykłady: „Tristan i Izolda”

Koncepcja romantycznej, nieodpartej miłości między kobietą i mężczyzną nie jest w Thei niczym nowym, przez prawie czterysta lat trwała jednak w zawieszaniu. Pierwszymi jej piewcami byli awalońscy autorzy romansów rycerskich, które cieszyły się ogromną popularnością w dwunastym i trzynastym stuleciu, potem jednak odeszły w zapomnienie. Ostatnio jednak sentymentalni autorzy współcześni zaczęli je przypominać, powracając do starych jak świat rozważań o miłości i jej wpływie na ludzką duszę i ciało. Miłość nie jest jednak ideą popularną, lecz niebezpieczną. Mężczyźni i kobiety powinni żenić się zgodnie z nakazem rodziny, a nie własnym widzimisię. Małżeństwo to kontrakt od którego zależą pieniądze, dobra, wpływy i pozycja, a nie kaprys uczucia, ucieczka zaś z ukochanym jest zbrodnią karaną w każdym właściwie kraju. Dwór zaczytuje się romansami, prawdziwa jednak miłość jest niebezpieczna, grozi skandalem i bardzo bolesną karą.

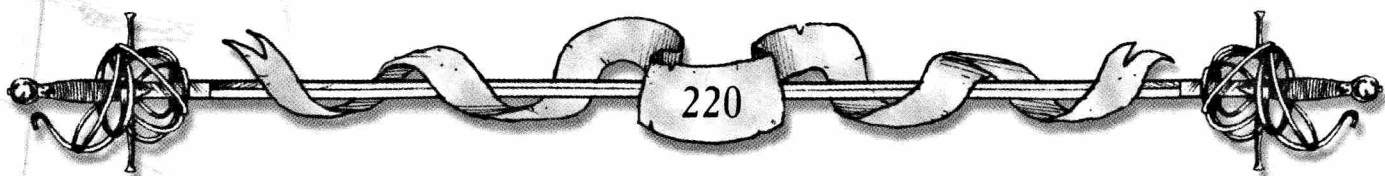
Ucieczka

Pomysł: Zbiegom grozi schwywanie i surowa kara.

Istotne kwestie: Kim jest zbieg i dlaczego ktoś go ściga? Co ścigający gotów jest zrobić, by schwytać uciekiniera? Jak świat odnosić się będzie do umykającego, gdy odkryje jego tożsamość?

Przykłady: „Nędznicy”, „Ścigany”, „Bez przeszłości”

Ucieczka i pościg, ulubiony temat producentów telewizyjnych, stwarza jedną z najciekawszych sytuacji dramatycznych. Gdy go wykorzystujesz, zawsze podkreślaj, że zbieg goni już resztą sił, a pogoń nigdy się nie męczy. Kolejnym ważnym problemem jest zasadność pościgu. Czy ścigany został fałszywie oskarżony o potworną zbrodnię, czy też umyka z zupełnie innych powodów? Przecież nie musi uciekać przed stróżami prawa, a przed bandytami, których tajemnice posiadał lub istotą zupełnie nie z tego świata, na przykład bestią czającą się pomiędzy portalami.





Zemsta

Pomysł: Wydarzyło się zło tak wielkie, że zmyć je może jedynie krew.

Istotne kwestie: Cóż uczyniono i czemu czyn ten domaga się pomszczenia? Dlaczego go popełniono? Jakie konsekwencje może mieć zemsta?

Przykłady: „*Hamlet*”, „*Hrabia Monte Christo*”, „*Otello*”

Zemsta to jedna z najważniejszych motywacji bohaterów literackich – to wokół niej rozgrywa się akcja prawie wszystkich najistotniejszych dzieł. Warto przy tym zauważyć, że czym innym jest zemsta, a czym innym sprawiedliwość – druga to wyzuta z emocji kara, pierwsza natomiast polega na zadaniu bólu, który i tobie zadano. Gdy chcesz posłużyć się zemstą, zacząć musisz od czynu tak ohydneho, że zwykła sprawiedliwość wobec niego zawodzi. Pamiętaj też, że większość Thean uważa zemstę za rzecz honoru, a opieszałość w jej wymierzaniu za objaw tchórzostwa.

Rewolta

Pomysł: Spisek lub otwarty bunt przeciwko władzom lub konwenansom.

Istotne kwestie: Kto dzierży władzę i kogo reprezentuje? Kim są rewolucjoniści i czy burzą się słusznie? Czym zaowocuje usunięcie władców? Jak w ogóle można usprawiedliwiać bunt?

Przykłady: „*V jak Vendetta*”, „*Bunt na Bounty*”, „*Folk wark zwierzęcy*”.

Bunt przeciw władzy rozgrywać można na dwóch poziomach: politycznym i osobistym. Pierwszy polega na przeciwstawieniu zwyczajnych obywateli władzy, drugi natomiast opiera się o odmowę podporządkowania się bezpośrednim przełożonym, rodzinie czy paczce. Ważnym elementem tego wątku jest heroizm jednostki, która ma śmiałość sprzeciwić się sile znacznie od niego potężniejszej – przynajmniej pozornie.

Bohaterowie mogą znaleźć się po obydwu stronach rewolucyjnej barykady, na przykład broniąc *status quo* przed osobami, które usiłują odebrać im władzę.



Sceny, Akty, Historie i Epopeje

Współcześnie mówimy o epopei, mając na myśli długą powieść, która składa się z przynajmniej trzech tomów. W ich obrębie zawiązują się oczywiście, toczą i rozwiązują Historie o znacznie mniejszym rozmachu, te zaś składają się z sekwencji zdarzeń, które popychają akcję do przodu.

Historia to zbiór Aktów, które zmierzają do jednego rozwiązania, Akt natomiast jest zestawieniem Scen, połączonych wspólnym wątkiem. Scena rozgrywa się zwykle w obrębie jednego pomieszczenia – w najlepszym wypadku jednego budynku. Gdy Bohaterowie przemieszczają się z miejsca na miejsce, zmieniają się i Sceny.

Wszystkie oficjalne przygody do „7th Sea” spisane będą według specyficznego schematu. Scenariusz składać się będzie z jednej lub dwóch Historii, z których każda podzielona zostanie na Akty, złożone z kolei ze Scen. Każda Historia zostanie oznaczona zgodnie z tym, do której Epopei będzie się zaliczać – pierwsza Epopeja rozpocznie się już w broszurce dołączonej do Ekranu Mistrza Gry. Składać się na nią będą trzy Historie, z których pierwsza traktować będzie o podróży Bohaterów z Montaigne do Usurii.



Fabula

Fabula jest motorem opowieści, który popycha ją ku nieuchronnej konkluzji. Podczas ekspozycji fabuły przed graczami staje konkretny problem i zestaw możliwych posunięć. Następnie zawiązuje się akcja, do pierwotnego problemu dołączają kolejne, a gracze dowiadują się tego czy owego o swoich postaciach. Potem nadchodzi punkt kulminacyjny, w którym Bohaterowie dowiadują się, kto odpowiada za całe zło, jakie im wyrządzono (nawet, jeśli gracze od dawna to wiedzą) i walczą z nim, nieuchronnie doprowadzając do zakończenia. Skomplikowane? Weźmy zatem powszechnie znaną fabułę i przyjrzyjmy się jej elementom.

Ekspozycja

Dawno, dawno temu żył sobie chłopiec imieniem Jack, który mieszkał z matką na biednej farmie w bardzo ubogim hrabstwie. Często brakowało im jedzenia, nie zawsze jednak byli biedni. Gdy Jack był jeszcze bardzo mały, hrabstwo napadł olbrzym, który zniszczył plony,

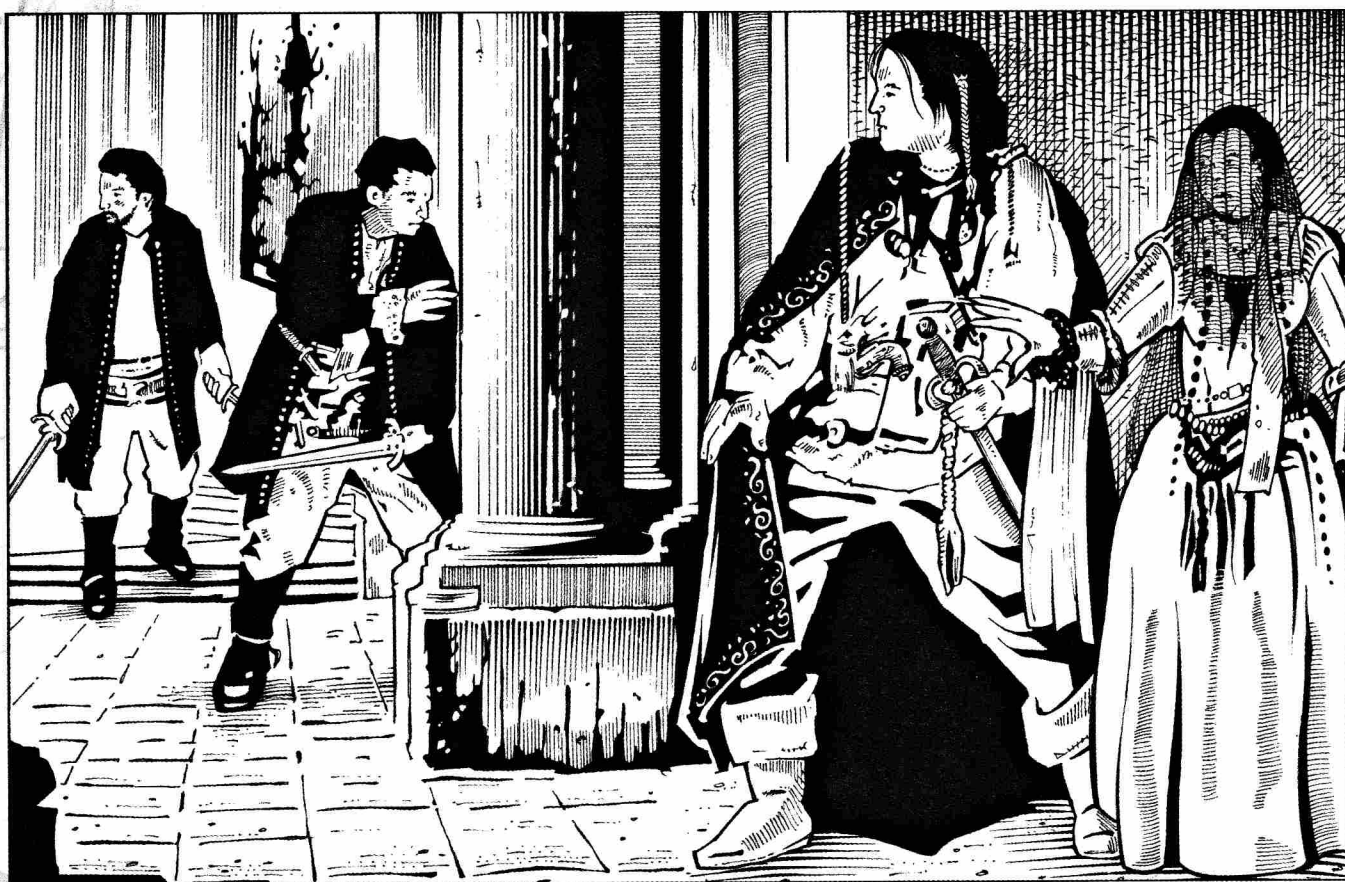
posolił pola i ukradł wszystkie bogactwa. Zabił przy tym ojca Jacka i ukradł jego magiczną harfę, dzięki której kraina kwitła.

Zawiązanie i rozwój akcji

Matka Jacka kazała mu udać się na targ i zamienić tam ich ostatnią krowę na ziarno do zasiewu. Niestety, chłopiec spotkał po drodze wędrowca, który przekonał go, by wymienił krowę na trzy magiczne ziarnka fasoli. Gdy Jack wrócił do domu, matka podniosła lament. „Głupcze! Wymieniłeś naszą ostatnią krowę na trzy fasolki?” zawołała i wyrzuciła ziarna przez okno. A że nie mieli nic więcej do jedzenia, Jack i jego matka poszli tego wieczoru spać z pustymi brzuchami.

Punkt kulminacyjny

Gdy Jack obudził się rano, odkrył, że z fasoli wyrosła ogromna łądoga. Wspiął się po niej i trafił do położonego ponad chmurami zamczyska. Wkradł się za bramy i odkrył, że należy on do olbrzyma, który zabił jego ojca i ukradł magiczną harfę.





Rozwiązanie akcji

Jack zakradł się do zamku i odzyskał harfę. Niestety, olbrzym wyczuł zapach chłopca i pognął za nim aż do fasoli. Kiedy jednak Jack znalazł się na samym dole, porwał siekierę swojego ojca i zrabował łodygę. Olbrzym, który po niej zląkł, spadł i skrzył kark, Jack z pomocą magicznej harfy przywrócił dostatek w swoim hrabstwie, został jego bohaterem, wziął za żonę piękną córkę burmistrza i żył z nią długo i szczęśliwie.

Tak właśnie wygląda klasycznie skonstruowana opowieść. Oczywiście, można tworzyć historie, które wyłamują się z powyższego schematu, jest on jednak szkieletem wszystkich klasycznych opowieści awanturniczych – spróbuj zresztą rozłożyć je według naszego przepisu. Warto pamiętać, że gdy usiłujesz wcisnąć swoją historię w powyższy gorset, nie zdołasz jednak poradzić sobie z jednym elementem jej konstrukcji, cała rzecz nie wypali. Przyjrzyjmy się zatem każdemu etapowi rozwoju fabuły z bliska.

Ekspozycja

Gdy zaczynasz Historię, składasz graczom i ich Bohaterom obietnicę. Pierwsze słowa nadadzą opowieści ton (wrócimy do tego tematu przy okazji Narracji) i ustalą wpisane w taki właśnie rodzaj fabuły zasady. Gdy zamierzasz, na przykład, poprowadzić opisanego wyżej „Jacka i łodygę fasoli”, wystarczy, że powiesz sakramentalne „dawno, dawno temu...”, a już gracze zrozumieją, że mają do czynienia z bajką. Słowa, które padną z twoich ust, gdy usiądziecie do gry po raz pierwszy – czy będą pełne energii, tajemnicze, zagadkowe, rubaszne, wzniosłe czy smutne – powiedzą im bardzo dużo o tym, jakiego rodzaju rozgrywkę zamierzasz prowadzić. Wybierz je zatem mądrze.

Gdy planujesz pierwszą scenę, otwierającą twoją Historię, zawsze miej na uwadze, że musi być zrozumiała dla graczy. Możesz zatem powiedzieć po prostu:

„Jack jest biedny, ale przed końcem opowieści wzbogaci się.”

Albo wyrazić to samo subtelniej:

„Jack zapatrzył się w nocne niebo – podziwiał chmury, to przystaniające, to odlatujące tarczę księżyca. Westchnął.

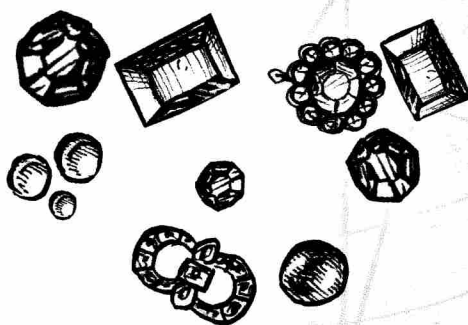
‘Być może dane mi będzie wszystko naprawić’, pomyślał...”

Kolejnym ważnym elementem dobrej ekspozycji jest wprowadzenie ważnych postaci. To właśnie chwila, gdy opisujesz kobietę i dajesz do zrozumienia: „Uważajcie na nią! Jest ważna!” Na początku opowieści o Jacku musimy zatem wprowadzić trzech bohaterów: samego chłopca, jego matkę i olbrzyma (można się tutaj spierać o to, jak istotny jest ojciec Jacka – oczywiście, w samej historii się nie pojawia, ale to nie czyni go mniej ważnym). W bajce wszyscy ci bohaterowie pojawiają się już w pierwszych zdaniach. Oczywiście, można wprowadzać ważne postaci na wiele sposobów:

„Gdy Jack wreszcie zasnął, do jego łóżka podeszła zakapturzona postać. ‘Jutro, mój chłopcze’ szepnęła, ‘Jutro odziedzicysz, co ci się należy’.”

W powyższym przykładzie sugerujemy, że wraz z rozwojem Historii pojawi się w niej ktoś ważny. Zatajając jego tożsamość mówimy przy tym: „Na razie nie musicie wiedzieć, kto zacz, ale miejcie na niego oko w przyszłości.”

A więc, ekspozycja jest ważna z dwóch powodów. Po pierwsze, składasz czytelnikowi obietnicę, które podyktuje kierunek, tempo i nastrój opowieści, zupełnie jak kompas. Dobierając otwierające scenariusz sceny, mówisz: „Patrzcie, udamy się w tamtą stronę, tak szybko i przy pomocy takiego środka transportu.”. Po drugie, wprowadzasz ważne postaci lub przynajmniej sugerujesz, że ktoś ważny się jeszcze pojawi.





In medias res

Łacińska ta fraza znaczy „w środek rzeczy” i stosuje się ją na określenie jednego z najbardziej efektywnych sposobów rozpoczęcia historii, w którym pomijamy zawiązanie akcji i zaczynamy narrację w momencie, gdy wszystko toczy się już na dobre. „Gwiezdne Wojny” zaczynają się od bitwy statków kosmicznych, a „Poszukiwacze zaginionej arki” od wejścia w śmiertelną pułapkę. Rozpocznij więc swoją przygodę od wielkiego bum i nie zwalniaj tempa. Ani na chwilę.

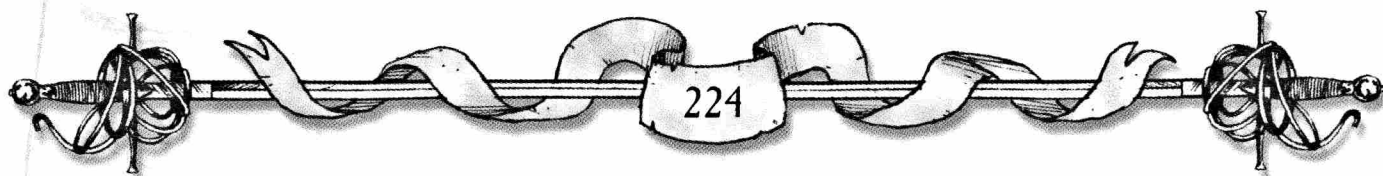
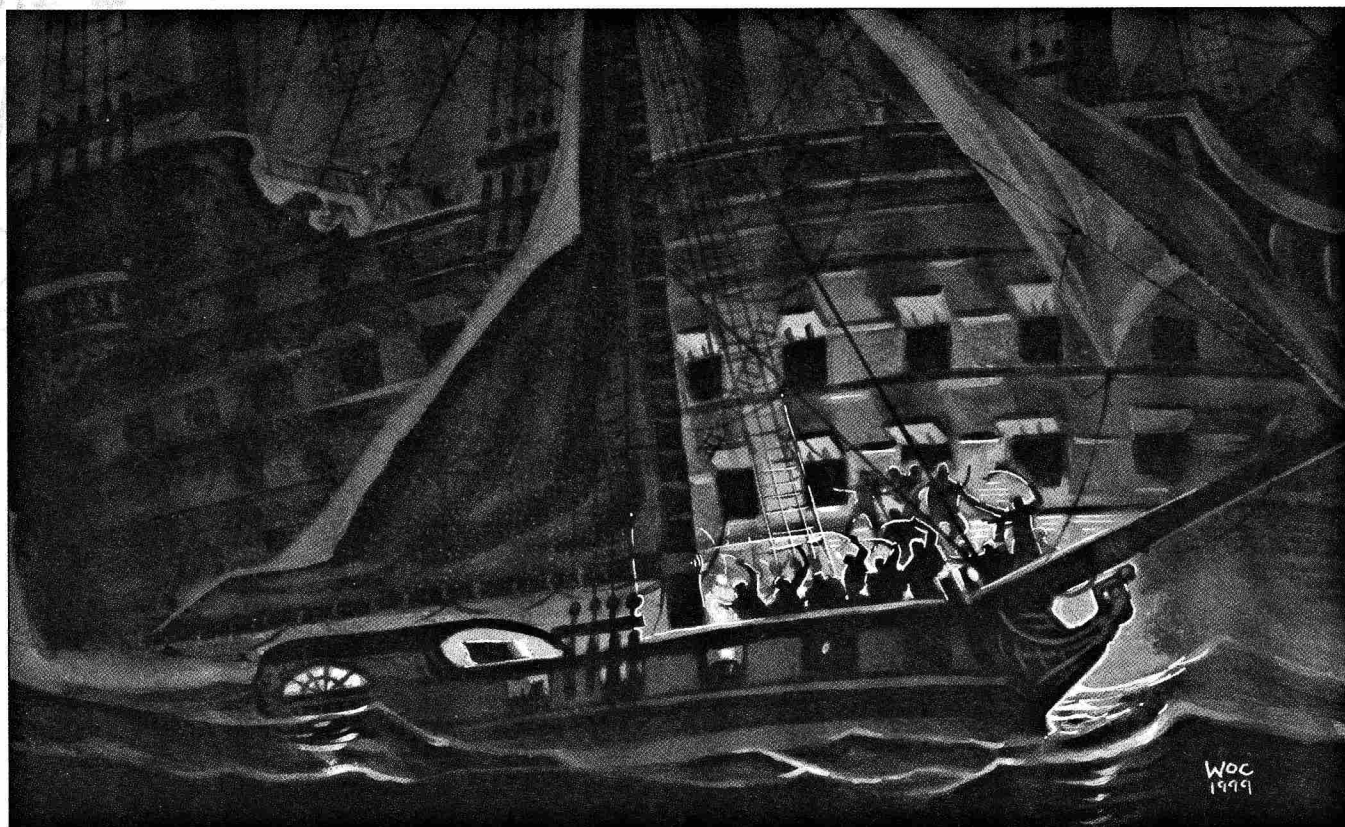
Niech Bohaterowie zaczną od pościgu powozów. Uciekają właśnie przed zgrają ludzi Łotra (przecież przed chwilą ukradli, *pardon*, odzyskali bezcenny artefakt należący do Towarzystwa Odkrywców) i teraz walczą jadąc konno, walczą na dachu powozu i w powietrzu śmigają tylko pokonani przeciwnicy. Jak wpłatali się w taką sytuację? Nie ma czasu się nad tym zastanawiać, kiedy dziesięciu ludzi usiłuje przeszyć cię szpadą. Walcz, potem będziesz zadawać pytania!

Albo rozpocznij w środku bitwy morskiej. Bohaterowie mogą walczyć z wrogim okrętem, z potężnym lewiatanem, a nawet stanowić grupkę rozbitków, którzy desperacko próbują dotrzeć do brzegu, opędzając się resztkami wiosel od stada wygłodniałych syren.

Niezależnie, jak to rozegrasz, ważne jest jedno: Bohaterowie muszą od razu znaleźć się pod rynną i dopiero potem zastanawiać się, jak wpadli pod nią z deszczu.

Wujaszek William

Opowiedzmy sobie zatem o droгим Wujaszku Williamie. Rzecz może rozgrywać się w dowolnym kraju – ważny jest sam William, czyli bliski krewny jednego z Bohaterów, który kiedyś wiele znaczył na dworze. Karmi on naszą postać opowieściami o tym, jak poniósł porażkę i o swym nikczemnym przeciwniku, który podstępnie pozbawił go pozycji. Gdy Bohater sam trafia na dwór, uznaje, że ten jest wręcz wspaniały – do smaku szczególnie przypadają mu ogrody, w których zaszyć się można w towarzystwie przystojnej dwórki na





dłuższy czas. Gdy już ma zabierać się do rzeczy, przypadkiem słyszy rozmowę, która toczy się po drugiej stronie żywopłotu. Dwie osoby omawiają szeptem plan obalenia głównego doradcy króla i przejęcia jego pozycji. Nasz Bohater podejrzec może tylko jednego z rozmawiających (co nie powinno dziwić) i rozpoznaje w nim Łotra, który przed laty zniszczył karierę Wujaszka Williama.

To bardzo dobra ekspozycja. Zahacza o wątek osobisty (wroga Wujaszka) i odwołuje się do poczucia sprawiedliwości; Bohater ma nie tylko szanse powstrzymać niegodziwy spisek, lecz i naprawić stare krzywdy. Zależnie jak chcesz to rozegrać, tematem Historii Wujaszka Williama może być Zemsta, lecz równie dobrze Zwaśnione Rody, Rywalizacja (gdy inny Bohater jest doradcą króla), Zagadka (trzeba wszak dociec, jak Łotr planuje pozbyć się doradcy i pomieszać mu szyki) a nawet opowieścią o Ambicji (Łotra, rzecz jasna). Wszystko zależy od tego jak ty – Autor – potraktujesz ten materiał. Nadając Historii inny temat opowiadasz ją z odmiennej perspektywy, a to zupełnie ją przecież zmienia.

Rozwinięcie

Zawiązana w ten sposób Historia rozwija się, a zarysowane problemy zaczynają ewoluować. Innymi słowy, jeśli było źle, robi się jeszcze gorzej, a wszelkie konflikty nabrzmiewają, czy to ze względu na skomplikowanie sytuacji, czy tragiczne nieporozumienia, czy po prostu czyjeś złe zamiary.

Na tym etapie najłatwiej się pogubić. Pisanie Historii jest jak spacer w ciemnym lesie. Z początku najtrudniej wybrać miejsce, w którym chce się przekroczyć jego granicę, ale gdy już znajdziemy się w cieniu drzew przez najbliższe kilka minut wszystko idzie jak z płatka. Strasznie zaczyna robić się w chwili, gdy oglądasz się przez ramię i stwierdzasz, że nie widać już granicy lasu.

Łatwo jest zacząć Historię, ale gdy się w nią zagłębisz, łatwo stracić może rozpęd i rozmach, którymi odznaczała się na początku oraz do reszty zagubić się w wątkach pobocznych czy niewłaściwych rozwiązaniach. Nie dopuść do tego! Ani na chwilę nie trać z oczu celu! Jak

tego dokonać? Cały czas pamiętaj, co obiecałeś graczom na początku.

Jeśli miałeś poprowadzić Historię o Bohaterach wywodzących się ze zwaśnionych rodów, trzymaj się tego tematu. Gdy obiecywałeś pełną zwrotów akcji opowieść szpiegowsko-awanturniczą, nie odchódź od tej konwencji. Niech nic nie rozprasza ani ciebie, ani graczy. Jeśli od początku sugerowałeś, że rzecz ma rozwijać się w jakimś kierunku, gracze pewnie ciągnąć będą w tę właśnie stronę. Jeżeli jednak niczego im nie zasugerowałeś, pójdą w stronę, która się im spodoba i prędzej czy później zdryfują z nurtu twojego scenariusza na nieznane wody, na które nie jesteś przygotowany.

Nie zgub się. Cały czas pamiętaj o planowanym zakończeniu, a wszystko będzie dobrze. Nie możesz zapominać, co chciałeś od początku przeprowadzić, bo twoi gracze nie będą wiedzieli, którym z usypanych z okruszków śladów mają iść.

W stronę rozwiązania

Opowieść rozwija się zawsze w stronę jej zakończenia. W świecie literatury nazywamy to „zrębem fabuły”, zestawieniem wydarzeń, które przytrafić się mają Bohaterowi, a które przygotowują go na punkt kulminacyjny i rozwiązanie. Zrąb fabuły Historii Wujaszka Williama brzmieć więc będzie następująco: „Trzech przyjaciół krzyżuje plany człowieka, który skrzywdził kiedyś ich starszego krewniaka.”. Oczywiście, pełna fabuła jest daleko bogatsza, a jej zarys ma w wielkim skrócie wyjaśnić, w jakim kierunku zmierza.

Gdy poczujesz, że się gubisz, rzuć okiem na zrąb fabuły. Gdy poczujesz, że gubią się gracze, przypomnij go sobie. Pozwoli ci przejść bezpiecznie aż na drugą stronę lasu.

Jeszcze o Wujaszku Williamie

Na początku historii Bohater zdał sobie sprawę, że człowiek knujący przeciw królewskiemu doradcy jest tym samym nikczemnikiem, który doprowadził do ruiny jego ukochanego Wujaszka Williama. Wszystko, co musi zrobić, to obnażyć jego spisek, a upiecze dwie pieczenie przy





jednym ogniu. Wygląda łatwo, prawda? Zatem nieco rzecz skomplikujemy.

Po pierwsze, nasz Łotr nie jest pierwszym lepszym draniem – ma władzę, wpływy i możliwości. Ba, ma ich tyle, że z łatwością mógłby już teraz pozbyć się królewskiego doradcy i zająć jego miejsce (gracze rzadko zwracają uwagę na podobne drobiazgi). Ma wysoką rangę wojskową, posiada ogromną połąć ziemi, jest tak bogaty, że najmuje ludzi do liczenia swoich pieniędzy i popiera go połowa rady królestwa. Takiego właśnie osobnika Bohaterowie postanowili pogrążyć.

Mało tego – pamiętasz tę czarnowłosą piękność, z którą romansuje Castillianin? Jest córką naszego Łotra. Pewnie, mają różne nazwiska – to dlatego, że ją adoptował. Gracze nie powinni więc powierzać jej wszystkich swoich planów, prawda?

Dodajmy jeszcze, że w pobliżu żywoplotu kręcił się adiutant Łotra i świetnie widział, jak Bohater podgląda jego pryncypała. Na tym etapie rozwoju sesji nie tak łatwo poradzić sobie z vodacciańskimi szermierzami...

Zwieńczeniem całej intrygi jest jednak moment, w którym Bohater odkrywa, że tajemniczym rozmówcą naszego Łotra był nikt inny, jak jego Wujaszek William. Tu uprzedzamy jednak wydarzenia, to bowiem odkrycie stanowi kulminację naszej Historii.

Kulminacja

Kulminacja jest najważniejszą częścią historii. Teraz właśnie zło zostaje obnażone, a Bohater odkrywa, że zabrnął tak daleko, iż nie ma już odwrotu i wszystko, co się od tej pory wydarzy zmierzać będzie nieuchronnie w kierunku rozwiązania. To właśnie w tym momencie wykorzystać musisz całe napięcie, które budowałeś od początku opowieści, nic więc dziwnego, że wymaga to poważnego namysłu i nielicznych przygotowań. Gdy rozpocznie się kulminacja, nie będzie już czasu na dalsze komplikowanie wątków. Najśłynniejsze kulminacje wszech czasów – sceny, w których Hamlet rozpoczyna swoją zemstę, Człowiek w Żelaznej Masce okazuje się być bliźniaczym synem króla, a Darth Vader wy-

znaje Luke'owi, że jest jego ojcem, niosą tak ogromny ładunek emocjonalny, że oglądane za pierwszym razem potrafią głęboko nami wstrząsnąć i wciąż wzruszają, gdy widzimy je po raz setny.

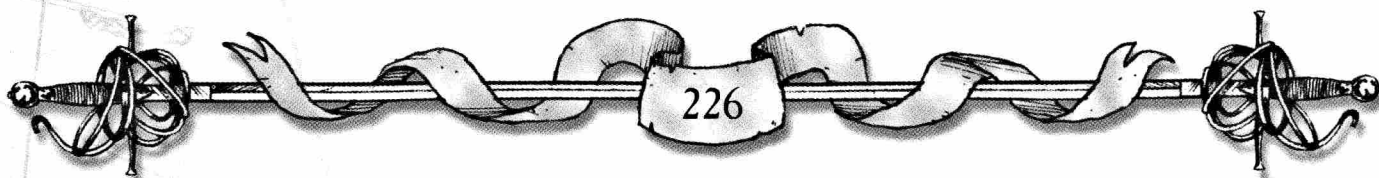
Kulminacja jest jak ukryty cel historii. Kiedy rzecz się zaczynała, złożyłeś graczom obietnicę – na przykład, otwierając Historię Wujaszka Williama zasugerowałeś, że będzie to „opowieść o zemście i sprawiedliwości”. Ujawniając, że sam Wujaszek maczał palce w spisku nie łamiesz tej obietnicy i rzecz wciąż toczy się wokół sprawiedliwości i zemsty, tyle, że rozrosła się ilość jej celów – a gracze muszą uważnie wybierać, w kogo mierzą.

Kulminacja musi zatem pozostać w zgodzie z charakterem ekspozycji i zawierać ładunek emocji. Jeśli złamiesz pierwszą zasadę, gracze poczują się, jakby wykupili bilet na jeden przejazd kolejką górską, a wagoniki nie chciały zatrzymać się po jego zakończeniu. Jeżeli pogwałcisz drugą, grający co najwyżej wzruszą ramionami i zapytają, czemu niby ma ich to obchodzić. Obydwu tych sytuacji chcielibyśmy uniknąć.

Wyjawiając konszachty Wujaszka Williama z Łotrem realizujemy obydwa cele. Po pierwsze, nie łamiemy pierwotnego założenia. Po drugie sprawiamy, że Bohaterowie czują się zdradzeni. Mało tego, stają przed koniecznością wydania ukochanego krewniaka w ręce sprawiedliwości. I tak zaczyna się ostatnia część opowieści.

Rozwiązanie

Rozwiązanie to nie tylko zakończenie opowieści, lecz i moment, gdy wywiązujesz się z danej na początku obietnicy. Wszystkie zakręty fabuły zostały wyprostowane, a zagadki znalazły wyjaśnienie. Czyli, wszystko się rozwiązuje.



Nie jeden poczytny autor miewa problem z tym elementem historii – większość zresztą zajmuje się przy tym pisanem powieści fantasy (i nie potrafi upchnąć ich na mniej, niż 1500 stronach), warto więc przez chwilę zastanowić się nad tym, jak zakończyć opowieść w sposób, który da graczom poczucie spełnienia i satysfakcji.

Dotrzymywanie obietnicy

Każdą historię zakończyć można zwykle na wiele sposobów, gdy się jednak dobrze nad tym zastanowić, właściwe okazuje się najczęściej jedno, co najwyżej dwa wyjścia. Posłużmy się przykładem oryginalnej trylogii „Gwiezdnych wojen”.

Sagę skończyć można było na wiele sposobów, jednak ten, który wszyscy oglądaliśmy, jest chyba najbardziej satysfakcjonujący. Wywiązuje się doskonale z danej na początku pierwszej części obietnicy: „Chcę nauczyć się posługiwać mocą i zostać Jedi, jak mój ojciec”. We wszystkich trzech częściach co i rusz przypomina nam się, że Jasna Strona Mocy to ścieżka pokoju, reakcji (w opozycji do agresji) i miłości. Słyszymy, że jeśli Luke dochowa wierności tym ideałom, zwycięży. Moc go poprowadzi i jeśli tylko jej zaufa, wszystko skończy się dobrze. Gdy młody Skywalker odkrywa, że jego ojciec żyje, odmawia zabicia go, nie pozwala, by jego miłość przemieniła się w nienawiść i w ten sposób zmywa grzech Vadera – czy ściślej, daje mu szansę, by sam go odkupił.

Pewnie, mógł zabić ojca, przejść na Ciemną Stronę, pozwolić, by jego przyjaciele zginęli na Endorze straszliwą śmiercią, ale takie zakończenie nie byłoby aż tak fajne, a rozwścieczona publiczność wtargnęłaby pewnie na rancho Lucasa i powiesiła go na suchej gałęzi. A to nienajlepsze zakończenie historii.

Wujaszek William po raz ostatni

I tak dotarliśmy do rozwiązania Historii Wujaszka Williama. Na początku dowiedzieliśmy się, że został on zdradzony, potem zaczęliśmy wcielać w życie plan, który miał powstrzymać sprawcę jego krzywd przed kolejną nikczemnością, aż wreszcie dowiedzieliśmy się, że sam Wujaszek od początku po uszy siedział w planowanej zdradzie.

Przez moment założmy, że nasz Wujaszek jest w gruncie rzeczy dobroduszny, tyle, że dowiedział się o planach Łotra i wkupił się w jego łaski, by pomieszać mu szyki, a Bohaterowie wszystko zrozumieli na opak. Teraz, jeśli zachowają się nierozważnie, sprowadzą na nieszczęsne krewnia-





ka straszliwą tragedię. Takim schematem możemy z powodzeniem się posłużyć, by pokazać, jak niebezpieczną rzeczą jest zemsta.

Cóż jednak, jeśli Wujaszek planuje zniszczyć w stosownym momencie Łotra, a potem samemu zająć stanowisko królewskiego doradcy? Lub, co gorsza, posłużył się Bohaterami, by zniszczyć Łotra, a potem przypisać sobie całą zasługę i zająć jego miejsce u dworu? Pewnie, nikt na tym nie ucierpi (poza Łotrem, ale taki już ich los), lecz Wujaszek traci zaufanie Bohaterów. Czy będą mścić się za narażenie na szwank ich honoru? Historia tego typu obnaża świetnie cykliczną naturę zemsty, która – raz rozpoczęta – nigdy się nie kończy.

Po wszystkim

Wiesz już, jak rozpoczynać Historie, jak je rozwijać i czym kończyć. Pokazaliśmy też, jak zacząć z przytupem, jak nie zgubić się w gąszczu wątków i jak zadowolić graczy zakończeniem.

Funkcja Arbitra

Pora, byśmy zajęli się drugim zadaniem MG – rozsądzaniem sporów i interpretacją zasad. Każda decyzja, którą podejmujesz ma wpływ na przyszłe losy Bohaterów i zadowolenie graczy z zabawy. Jako arbiter musisz być czujny i rozważny, podejmować decyzję szybko, nieodwołalnie i słusznie. Nie jest to łatwe, mamy jednak nadzieję, że poniższe wskazówki nieco ci rzecz uprosczą.

Zacniemy od kilku dobrych rad, pokazemy, co sami odkryliśmy grając w 7thSea, a wszystko to zwińczymy kilkoma brudnymi sztuczkami... znaczy, zasadami opcjonalnymi.

Stanowczo, sprawiedliwie i serdecznie

Gdy prowadzisz grę, ani na chwilę nie możesz zapominać że i ty, i gracze, zebraliście się, by zażyć godziwej rozrywki. Niestety, jednym z obowiązków MG jest mówić graczom to, czego najbardziej nie lubią słuchać.

„Nie.”

Gdy podejmujesz decyzję związaną z interpretacją zasad, pamiętaj o „Trzech S” – bądź stanowczy, sprawiedliwy i serdeczny.

Stanowczy

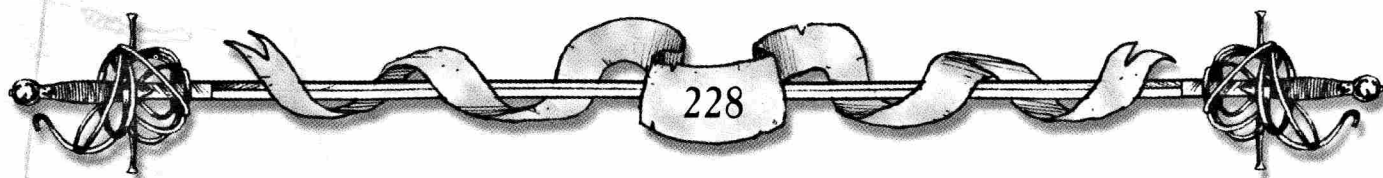
Każda decyzja, którą podejmiesz, nawet decyzja zła, jest nieodwołalna. Niech gracze od początku wiedzą, że decydował będziesz szybko i czasem zdarzy ci się błąd. Ważne jest jednak przy tym, jak postępować będziesz ze swoimi omyłkami. Możesz je przecież naprawiać w czasie gry, lub korygować już po jej zakończeniu. Niezależnie jednak, co postanowisz, trzymaj się tego. Jeżeli umówiliście się, że nie zawieszasz gry, a wszelkie nieścisłości korygujesz po sesji, nigdy nie przerywaj, żeby coś poprawić. W tej kwestii musisz postępować stanowczo – nigdy nie łam ustalonej przecież przez ciebie zasady. Jeśli wykażesz się konsekwencją, gracze szybko zrozumieją, że spór z tobą to strata czasu i sposób na popsucie zabawy.

Sprawiedliwy

Już o tym mówiliśmy, warto jednak rzecz przypomnieć. Nie ty jeden musisz działać w czasie sesji bez namysłu, nic więc dziwnego, że i graczom przydarzać się będą błędy. A fakt, że gracz się pomylił nie musi wcale oznaczać, że i Bohater popełnił omyłkę. O ile szanujący się uczony wie doskonale, że nie miesza się dwóch niestabilnych substancji, twój kumpel Kuba może słabo znać się na chemii. Nie musisz karać Bohaterów za to, że gracze miewają chwilowe zaćmienie. W takiej sytuacji pozwól Bohaterowi wykonać test Dowcipu, żeby mógł z czystym sumieniem odwrócić się do gracza i wygarnąć: „Hej, głupku! Nie każ mi tego robić!”. Wykorzystywanie faktu, że gracz nie zna się na czymś, co powinno być dla jego Bohatera oczywiste wcale nie jest sprawiedliwe. Jest podle.

Serdeczny

Nie zapominaj, że bawisz się w gronie przyjaciół. Jeśli zaczną puszczać wam nerwy zrób, co możesz, by wszyscy się uspokoili – jeśli wymaga to dziesięciu minut przerwy, zarządzaj ją. Zapalcie światło, wyłączcie muzykę, pooglądajcie telewizję, póki wszyscy nie ochłoną. Jeśli gracz zaczyna tracić nad sobą panowa-



nie, nie zabijaj jego Bohatera – zawieś grę, odejdźcie na bok i spokojnie wytłumaczcie sobie wszystko. Wszystko to oczywiście przyjdzie wam bardzo łatwo, jeśli grywasz z przyjaciółmi. Gorzej rzeczy mają się, jeśli bawisz się z obcymi ludźmi. W takiej sytuacji stanowczość ważniejsza jest od serdecznej atmosfery, pozwoli ci bowiem wyraźnie ustalić zasady. Oczywiście, nie zaszkodzi, jeśli uśmiechniesz się podczas ich wykładania.

Konsekwencje

„Gdy kopiesz grób dla wroga, kop głęboko – inaczej wymyje go spod ziemi pierwszy deszcz”

– powiedzonko Bereka

Ludzie mogą po całych dniach spierać się o to, czy mamy wolną wolę, czy też rządzi nami przeznaczenie – nie zdolają jednak uciec od faktu, iż w przyrodzie każdej akcji towarzyszy równa jej sile reakcja przeciwna.

Innymi słowy, cokolwiek zrobią bohaterowie, będzie to miało swoje konsekwencje. To jeden z najważniejszych elementów gier fabularnych, szczególnie ważny w konwencji płaszcza i szpady, gdzie każdy błąd Bohatera i każdy sekret, który stara się ukryć, zawsze wróci i da mu się we znaki, choćby nie wiedzieć jak starał się tego uniknąć. Pewnie, nie stanie się to podczas następnej sesji, a wtedy, gdy gracz nie będzie przygotowany na powrót starych kłopotów lub rzecz narobi możliwie dużego zamieszania.

Każdy Drab, którego gracze zrzucą z dachu, każdy potraktowany szorstko żebrak i porzucony kochanek to załączek opowieści, która prędzej czy później wyda owoce. Zwracaj uwagę na wszystko, co robią bohaterowie. Rób notatki. Zapamiętuj imiona i twarze. Gracze mogą szybko zapominać – ty musisz mieć pamięć jak słoń. Było, nie było, to ty jesteś Losem, który obserwuje każdy krok Bohaterów i snuje nić ich przeznaczenia.





Śmierć

Zasady „7th Sea” symulują nienaruszalne prawo konwencji awanturniczej – to nie Bohaterowie, a Łotry giną na skutek splotu okoliczności. Oczywiście, czasem i Bohatera zmiążdży lawina – lecz zawsze gdzieś będzie czał się Łotr, który ją poruszył.

Gdyby przypadkowe wydarzenia zaowocować mogły śmiercią Bohaterów, ta straciłaby wszelkie znaczenie. Bohaterowie umierają więc w łóżku, otoczeni rodziną i przyjaciółmi lub przesyłani szpadą Łotra na oczach swoich towarzyszy (którzy mogą co rychlej wykupić Zaszłość Zemsta).

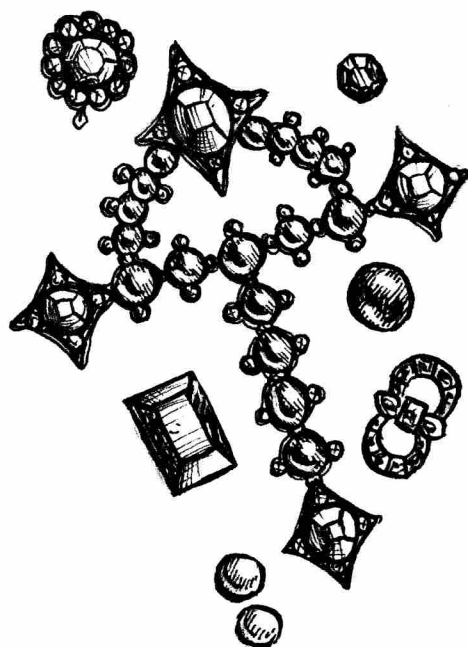
Sceny śmierci

Zabijanie Bohaterów powinno być zawsze czynnością zamierzoną. Ba, w tym celu powinienś nawet zmienić swoje zwyczaje, zalecamy bowiem, by inicjatywa wychodziła w tym względzie od graczy.

Po kilku sesjach powinienś wziąć każdego gracza na stronę i zapytać: „Jak powinien zginąć twój Bohater?”. Wysłuchaj uważnie, zapisz to sobie, a potem wróć do swego lochu i zacznij zastanawiać się nad tym, co usłyszałeś. Nie musisz kurczowo trzymać się pomysłów graczy, istnieje bowiem więcej sposobów wykorzystania takiej informacji, niż ci śmieliby przypuszczać.

Niech za przykład posłuży nam Maciek i jego wodacki szermierz Ricardo. Maciek włożył wiele pracy w stworzenie swojego Bohatera i uczynił go bliźniaczym bratem Wiedźmy (która, dodajmy, jest również Bohaterką uczestniczki zabawy). Następnie poinformował Mistrza Gry, że jeśli już jego postać miałaby zginąć, to ratując życie siostrze, najlepiej przed nastającym na rodzeństwo ojcem. MG zapisuje to pilnie i zaczyna przygotowania.

Po kilku miesiącach (i pojedynkach) Ricardo jest już w pełni ukształtowanym Bohaterem, a i jego siostra cieszy się pewną reputacją. Niestety, przyciąga przy tym uwagę niewłaściwych osób i na rodzeństwo polować zaczynają łowcy głów z całego Vodacce, usiłując schwytać ich i odstawić do domu. Za każdym razem, gdy takie zbiry się pokazują, Maciek przypomina so-



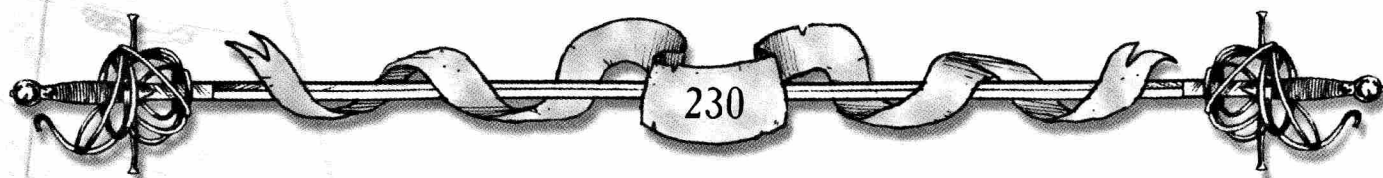
bie, iż wyznał MG, że chciałby zginąć w obronie siostry i czuje lekką obawę. A skoro już łowcy głów wzbudzają w nim emocje, tylko czekaj, co będzie, gdy na mglistych brzegach Avalonu pojawi się ojciec, uzbrojony w kompanie sześciu Wiedźm, poszukujących splotów losu jego siostry.

Sceny śmierci mogą dostarczyć sporo satysfakcji, nie są jednak dla każdego. Gracze, którzy lubią przez lata grać tą samą postacią mogą uznać je w pierwszej chwili za dość niesympatyczne, jeśli jednak przedstawisz rzecz we właściwym świetle, w końcu się do nich przekonają. Koniec końców wyrwałś ich Bohaterów z mocy przypadku – wiedzą dokładnie, kiedy, jak i dla czego zginą. A to powinno trafić do najbardziej nawet sceptycznych graczy.

Porażka i kara

Wbrew obiegowej opinii, śmierć postaci nie jest ani porażką ostateczną, ani ostateczną karą. Mówi się, że istnieją losy gorsze od śmierci i jeśli właściwie rzecz rozegrasz, gracze mogą przekonać się o tym na własnej skórze.

Łotry nie zawsze zabijają pokonanych Bohaterów (zwłaszcza, jeśli są Gadatliwi). Czasem wystarcza im, że zamkną





przeciwnika na dwanaście spustów i pozwól mu gnić w celi przez następne dwadzieścia lat.

Wyobraź to sobie: zamknięty w pomieszczeniu o wymiarach trzy na trzy metry na dwadzieścia lat. Tylko ty, szczury, stęchła woda, spleśniały chleb i niewielki otwór w kącie, gdzie załatwiasz potrzeby. I tyle. Dwadzieścia lat. Dwadzieścia długich lat.

A teraz wyobraź sobie, że zamykasz Bohatera w takiej celi.

Na dwadzieścia długich lat.

Wyobrażasz sobie, jak to jest, przychodzić co tydzień na sesję wiedząc, że twój Bohater gnije w ciemnej celi i mając nadzieję, że ktoś go w końcu uwolni? I za każdym razem, gdy MG pyta co robisz odpowiadać: „Ope-dzam się od szczurów. Są dziś wyjątkowo głodne.”

Łotry sprzedają też Bohaterów na tiureckie galery. Albo wylupiają im oczy.



Albo zanurzają ich twarz w rozżarzonych węglach.

Albo zabijają im ojców i żenią się z ich matkami.

Albo kradną im Prawdziwe Miłości, gdy nikt nie patrzy.

Albo, gdy uda ci się zabić kolejnego Łajdaka, podburzają przeciw nim drużynę, a potem zmuszają, by dla nich pracowali, bo nie został im nikt inny.

Niech ci się ani przez chwilę nie wydaje, że zabicie Bohatera to najgorsza rzecz, jaką możesz mu zrobić i że do tego właśnie powinienes się posunąć, gdy gracz maksymalnie coś schrzani. Możesz mu przecież zrobić tyle paskudnych rzeczy – wystarczy tylko ruszyć wyobraźnią. A jeśli gracz zacznie narzekać, że zrobiłeś mu coś paskudnego, powiedz z uśmiechem: „Ale o co ci chodzi? Przecież cię nie zabiłem.”

Sceny akcji

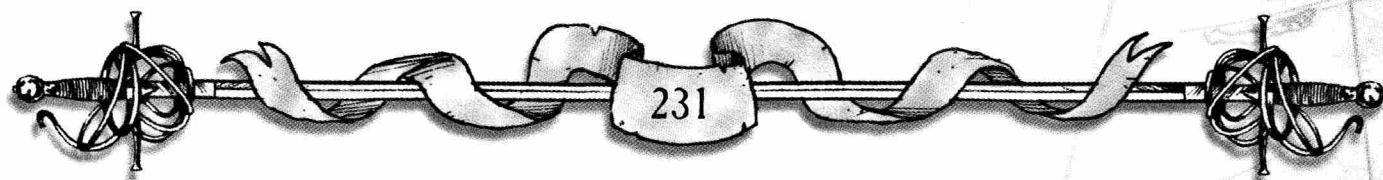
Pomówimy teraz o prowadzeniu scen akcji, które są przecież solą konwencji płaszcza i szpady. Trzymaj się – zabierzemy się do rzeczy naprawdę ostro.

Prowadzenie scen akcji

Walka to dwóch lub więcej przeciwników zmagających się wzajem szpadą lub innym orężem, zadawanie Ran, wykonywanie Testów Zranienia, rzucanie za Inicjatywę i atakowanie po raz kolejny.

Nuda.

Każdy Mistrz Gry potrafi poprowadzić scenę walki, jakby wypełniał zeznanie podatkowe. Ale ty masz prowadzić sceny akcji. Mają być szybkie i wściekle, dwie grupy przeciwników – Bohaterowie i Łotry mają walczyć na śmierć i życie wśród szalejących płomieni. Gdy Bohater przyparty zostaje do poręczy, dostrzega kątem oka, że ogień za chwilę dosięgnie beczek prochu, które Łotr przemycił w głąb kraju. Próbuje powiedzieć o tym przeciwnikowi, ten jednak właśnie go przydusza, tak, że Bohater nie może wyksztusić ani słowa. Znów patrzy w dół i widzi, że proch zajmie się ogniem za pięć sekund... za cztery... za trzy... dwie...





By nauczyć się prowadzenia scen akcji w takim właśnie stylu, zapoznaj się z poniższymi sugestiami.

Improwizowanie szczegółów

Po pierwsze i najważniejsze, nie bój się „improwizować szczegółów”, gdy zacznie się scena akcji. Mało tego – zachęcaj graczy do tego rodzaju improwizacji. Powiedzmy, że Bohaterowie siedzą w tawernie, kiedy zaczyna się burda. Jeden z nich deklaruje wtedy: „Chwytam butelkę ze stołu za mną i rozwalam ją na głowie najbliższego zbira.”.

Oczywiście, nie mówiłeś, że na stole za Bohaterem stoi jakaś butelka, ale są przecież w tawernie, więc powinni mieć w zasięgu ręki flaszki, prawda? A jeśli ktoś porwie z kominka płonące bierwiono? A czy kominek był zapalony? Oczywiście, że był. Cóż to szkodzi? A gdy Bohater porwie karczemną dziewczkę w ramiona i zacznie nią wywijać, traktując Drabów podeszwami jej trzewików? Świetnie!

Jeśli pomysły graczy dodają scenie smaku i dramatyzmu, nie obawiaj się nagrodzić ich pomysłowości, pozwalając, by rzecz zadziałała. Przecież dzięki temu dodają nieobecne do tej pory szczegóły, a ty nie masz żadnego powodu, by podcinać im skrzydła – zwłaszcza, że dzięki temu sceny akcji stają się bardziej ekscytujące.

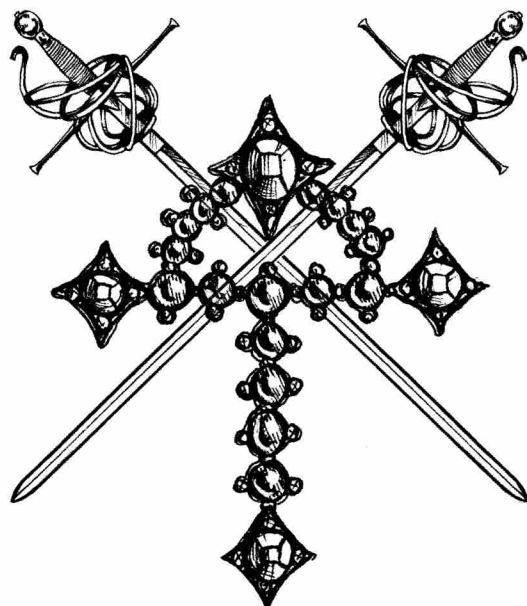
Tempo scen akcji

Najważniejsze prawo scen akcji brzmi – nie daj graczom ani chwili wytchnienia. Niech wszystko dzieje się w zawrotnym tempie, by gracze, jeśli nie myślą dość szybko, przestali nadążać. Techniki zwiększania tempa sceny akcji prześledzimy na trzech przykładach.

Na łeb, na szyję

Gdy gracze zapoznają się z zasadami „7th Sea” pierwszą rzeczą, która cisnąć im się będzie na usta okaże się pewnie: „Hej! W tej grze nie można zginąć! To ja będę skakał na główkę z murów!”.

Jeśli twoi gracze zareagowali w ten właśnie sposób... cóż, to dobrze, bo mają świętą rację. Właśnie tak za-

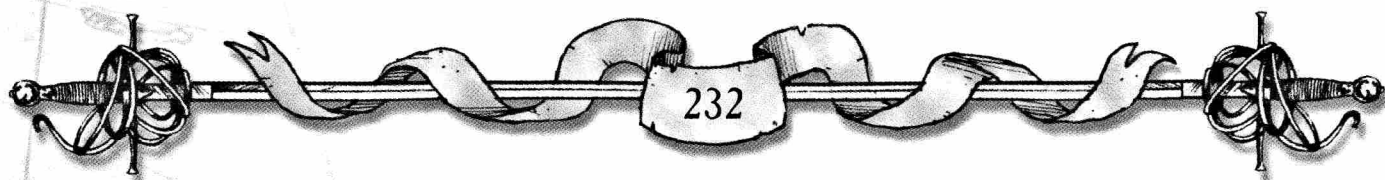


projektowaliśmy tę grę – by Bohaterowie nie mogli zginąć z rąk garstki Drabów. Co nie znaczy, że Draby nie mogą ich osaczyć, przytrzymać i wałnąć pałą po głowach. Bohaterowie bez trudu umieją skoczyć ze stołu na żyrandol, a upadki z ogromnych wysokości pozostawiają im tylko siniaki. Zasady skłaniają graczy, by gnali na łeb, na szyję, pospiesznie i bez zbytecznego namysłu.

Nie martw się, jeśli Bohaterowie koszą Drabów niczym zboże – po to właśnie są Draby. Dopiero, gdy wpadną na Poplecznika czy Łotra mają prawo zacząć się martwić. A przy okazji – gdy po raz pierwszy zdarzy się, że Bohater dobędzie rapiera i palnie nim kogoś, kogo uzna za marnego Draba, a marny Drab podniesie dłoń do rozciętego policzka i powoli dobędzie własnej broni, patrząc na napastnika jak na poleć mięsa, nie spuszcza wzroku z oczu gracza. Warto zachować ich wyraz w pamięci przez jakiś czas.

„Daj chwilkę pomyśleć”

Gdy Bohaterowie rzucają się w wir walki, nie mają czasu analizować planu pomieszczenia, wartości na Kościach Akcji, liczyć Kości Dramy, zastanawiać się, której broni użyją, omawiać z kolegami strategii ani dopytywać, który





Mistrz Gry

Drab stoi przy barze, a który blokuje drzwi. W ciągu kilku sekund muszą ocenić sytuację, stwierdzić, co robią i zabrać się do rzeczy.

Innymi słowy, kiedy Bohaterowie nie mają czasu do namysłu, nie powinni mieć go również i gracze. Gdy rzucą za Inicjatywę i zapytasz wszystkich, co robią, daj im co najwyżej kilka sekund, by rzucili okiem na mapkę, rozważyli możliwości i wykrzyczeli do siebie kilka instrukcji.

A potem kłaśnij w ręce, spójrz im w oczy i każ deklarować działania.

Nie proś o deklaracje. Żądaj ich.

Niech wiedzą, że jeśli nie wykrztuszą czegoś natychmiast, stracą Akcję.

Że jeśli się zawahają, stracą Akcję.

Że jeśli się zatrzymają, stracą Akcję.

Że jeśli poproszą innych graczy o radę, stracą Akcję.

Wszystko dzieje się w ogromnym tempie i nie ma czasu na wahanie. Muszą działać lub przegrają. I tyle, koniec dyskusji.

Ale rzecz zadziała tylko, jeśli podporządkujesz się tym samym zasadom. Co znaczy, że wszystkie twoje Draby, wszyscy Popiecznicy i Łotry mają tylko chwilę na podjęcie działania. Jeśli się zawahasz, stracą Akcję. Inaczej nie grałbyś fair.





Tempo, tempo, tempo!

Kości Akcji, Kości Dramy, Suma Inicjatywy, PT trafienia, Rany, Testy Zranienia, Rany Poważne i Pozbawianie Przytomności – wszystko to może bardzo spowolnić walkę. Jeśli zaczniesz tracić tempo, możesz posłużyć się jedną z poniższych metod:

1) *Nie licz więcej, niż musisz*

Przypomnij graczom, że kiedy rzucają za trafienie mogą przestać dodawać kości w chwili osiągnięcia PT. Jeśli mieli wyrzucić 20, nieważne, że udało im się uzyskać 99. Gdy gracz dojdzie do 20, niech przestanie liczyć, bo wysokie wyniki przydają się tylko, jeśli zadeklarowałeś Podbicia. Oczywiście, gdy doliczysz się podbitego PT, również możesz przestać.

2) *Nie marudź*

Gdy zaczyna się walka, przerwijcie wszelkie niezwiązane z nią rozmowy. Niech nikt nie zaczyna wspominek, jak to kiedyś zdarzyło mu się walczyć. Niech nikt nie cytuje Monty Pythona. Gdy ktoś mówi „to mi przypomina, jak...”, przerwij mu zanim się rozpędzi i zabierz Kość Akcji. Oczywiście, nie dotyczy to wymiany ciętych uwag między Bohaterami a Łotrami. One są częścią gry.

Nadto nie proś dwa razy o deklaracje. Ogłoś, że nadeszła dana Faza, poczekaj moment, a jeśli nikt się nie odzywa, przejdź do następnej Fazy. Jeśli gracze za długo się wahali, pogratuluj im decyzji o Wstrzymaniu Akcji.

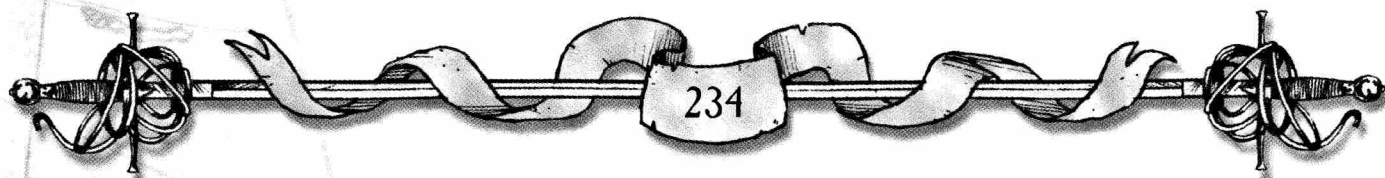
3) *Przywódca drużyny*

Wyznacz jednego z członków drużyny na jej Przywódcę (nie chodzi nam tu o omawiany wcześniej typ gracza). Podczas walki słuchaj tylko jego. Tylko on ma prawo się do ciebie odzywać. Gdy inni gracze deklarują działanie, informują o nim Przywódcę, a on ciębie. Dzięki tej opcji utniesz ciągnące się w nieskończoność deklaracje – głos będą miały tylko dwie osoby: ty i Przywódca.

Funkcja Narratora

Wiesz już, jak przygotować się do gry, jak napisać krótką przygodę i długą kampanię specjalnie dla swoich graczy oraz jak gładko poprowadzić sesję. Czas, byśmy pomówili, jak tchnąć życie w skonstruowany przemyślnie scenariusz. Zajmiemy się najważniejszą zasadą narracji gier fabularnych: „Opisz, nie poinformuj” i spróbujemy pokazać ci, co zrobić, by świat „7th Sea” stał się dla graczy namacalny.

Każdy MG ma niepowtarzalny styl. W żadnym wypadku nie chcemy dowodzić, że poniższe wskazówki opisują „oficjalny” i „jedynie słuszny” sposób gry w „7th Sea”. Tak, jak i reszta zawartości tej książki, nasze propozycje nie są wiążące. To tylko narzędzia i pod-





powiedzi, którymi możesz, lecz nie musisz, się posłużyć.

Powodzenia!

Techniki (również literackie)

Poniżej znajdziesz opis najrozmaitszych technik prowadzenia narracji – wątki, motywy, techniki opisu, zastosowania perspektywy, wprowadzania nastroju i tak dalej. Czyli narzędzia, którymi posługują się również „prawdziwi” pisarze.

Wszystkie techniki są od siebie niezależne i możesz z powodzeniem zapoznać się z nimi, a potem wybrać tylko te, które ci odpowiadają i zastosować je podczas zabawy. Niektórzy Mistrzowie Gry z góry zakładają, że „sztuczki” narracyjne nie pasują do ich tyłu prowadzenia – jeśli do nich należysz, i tak nalegamy, byś przeczytał ich opis. A nuż wpadnie ci do głowy pomysł na scenariusz?

Trzy Piątki

Na początek przyjrzymy się „Trzem Piątkom”, czyli trzem bardzo ważnym grupom czynników, o których musisz pamiętać zawsze, gdy coś piszesz lub prowadzić przygodę. Po pierwsze, omówimy pięć pytań: „kto?”, „gdzie?”, „co?”, „jak?” oraz „dlaczego?”. Potem zajmiemy się pięcioma zmysłami i przedstawimy świętą zasadę, brzmiącą: „Opisz, nie poinformuj”. Na koniec zostawimy sobie pięć głosów, czyli sposoby przekazywania informacji za pomocą różnych odmian narracji.

Pięć pytań

Za każdym razem, gdy wymyślasz BNa, piszesz przygodę na najbliższą sesję lub obmyślasz odpowiedź kontrolowanego przez ciebie Bohatera, zawsze zadaj sobie pięć pytań: kto, gdzie, co, jak i dlaczego. Dzięki temu bez trudu opracujesz szczegóły, których istnienia czasem nawet nie podejrzewasz.

Wymyślmy, na przykład, BNa. Będzie castilliańskim szermierzem o wysokiej Gibkości i Animuszu oraz Zaszłości Nemezis: Porzucona kochanka. Tyle wystarczy nam na początek – pora zadać sobie pięć pytań.

Jak to się stało, że porzucił kochankę? Co robi, gdy stanie z nią twarzą w twarz? Kiedy zaczął uczyć się fechtunku? Kim jest kobieta, która usiłuje się na nim zemścić? I wreszcie, czemu zdecydował się zostać szermierzem? Z każdym pytaniem nasz bezimienny szermierz nabiera charakteru.

Za każdym razem, gdy przychodzi ci do głowy BN lub nowy wątek fabuły, użyj pięciu pytań i zobacz, co się będzie działo. Czasem sam siebie możesz w ten sposób zaskoczyć.

Pięć zmysłów

Każdą scenę czy postać przedstawić możesz na dwa sposoby – możesz poinformować graczy, lub im rzecz opisać. Przyjrzymy się oby technikom:

(Informowanie)

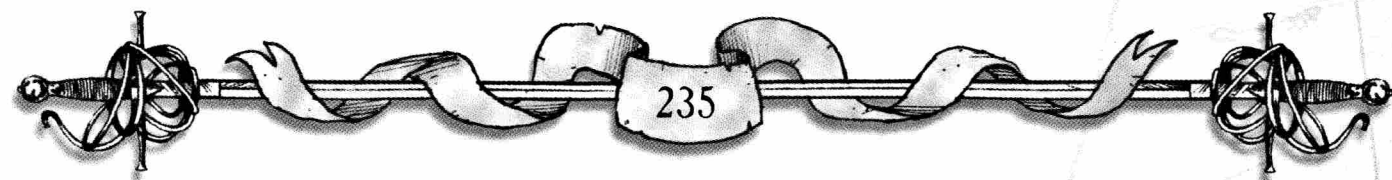
Otwieracie drzwi. W pomieszczeniu panuje zaduch. Jest duże, ma z piętnaście na piętnaście metrów i sześć okien, każde zasłonięte czerwoną storą. W środku znajdują się trzy stoły i dwanaście krzeseł. Na jednym z nich siedzi człowiek ubrany na czarno, ze spinką Gildii Szermierzy. Ma czarną brodę i włosy. Patrzy wprost na was i mówi:

*- Wejdźcie i siadajcie
Ma castilliański akcent.*

Gracze posiadają wszystkie informacje, których potrzebują, by właściwie reagować – ubrany na czarno castilliański Szermierz zaprosił ich do dużego pokoju, pełnego krzeseł i stołów. Możesz jednak powiedzieć im znacznie więcej, jak w drugim przykładzie.

(Opisywanie)

Otwieracie drzwi – bucha zza nich powietrze tak zatęchło, że aż wierci was w nosach. Przez zakurzone szyby usiłuje wderzeć się światło dnia, rogi pomieszczenia toną jednak w mroku. Czerwone niegdyś story, przesłaniające częściowo sześć okien, dawno zblakły, a ich rogi nadgryzły pracowite szczury. Na jednym z rozstawionych chaotycznie krzeseł, opierając łokieć o stół, siedzi człowiek, który zdecydowanie tu nie pasuje, choć czuje się wyraźnie jak w domu. Ma długie ramiona i smukłe, wypięlegnowane dłonie, a czarne niczym Otchłań oczy lśnią spod burzy czarnych loków. Podnosi rękę w geście pozdrowienia.





Wejdźcie i siadajcie – mówi jedwabistym i miękkim głosem. Gdy dostrzeżga, że waszej uwadze nie uszła spinka Gildii Szermierzy, dyskretnie przypięta do jego czarnego kaftana, uśmiecha się. Przechodzi was dreszcz – trudno ocenić, czy groźniejszy jest jego uśmiech, czy szpada.

W drugim przykładzie zawarliśmy te same właściwie informacje, co w pierwszym. Gracze dowiedzieli się, że w dużym pomieszczeniu znajdują się stoły, krzesła, draperie i castilliański Szermierz, podsunęliśmy im jednak również złe przeczucia. Duszny zapach, zniszczone kotary, z trudem przenikające przez okna światło, zalegający w pokoju mrok – wszystko to wskazuje wyraźnie, że pomieszczenie jest niezdrowe jak martwa od trzech tygodni ryba.

Za każdym więc razem, gdy przedstawiasz graczom otoczenie pamiętaj o najstarszej zasadzie narracji i opisz im scenerię, a nie poinformuj o jej istnieniu.

Pięć głosów

„Pięć głosów” to pięć rodzajów narracji, czyli komunikatu, który autor kieruje do swojego czytelnika. I ty, za każdym razem, gdy informujesz o czymś graczy – prowadzisz narrację.

Najkrócej rzecz ujmując, za każdym razem, gdy czytasz książkę, znajdujesz w niej narrację zapisaną przez autora. Podzielić ją można z grubsza na pięć odmian, czyli pięć głosów, którymi przemówić może narrator. Każdy z nich ma mocne oraz słabe strony i wszystkie po kolei omówimy.

Działanie

Czasem wydarzenia mówią głośniejszym, niż słowa. Gdy BN wali pięścią w stół informując, że jego siostra zaginęła, dajesz graczom pojęcie graczom o jego gniewie nie nazywając przy tym rzeczy po imieniu. Oczywiście, nie musisz przy tym mówić nawet, że uderzył pięścią w stół – sam w niego uderz. (Chodzi nam o uderzenie sceniczne, pozorowane. Nie opowiadaj potem, że namawiamy kogoś do niszczenia cudzych mebli.)

Jeśli dwoje dworzan – mężczyzna i kobieta – bez końca spierają się publicznie, gracze jednak podejrzają przypadkiem ich nocną schadzke i prędkie pocałunki, po-

wiesz im bardzo wiele nie mówiąc – znów – ani słowa. Gdy potężny arystokrata dowiaduje się podczas śniadania, że jego syn zaginął bez wieści i porywa z talerza jajko, gotów je zgnieść, chwile później odkłada jednak nienaruszone, grający poznają jego charakter lepiej, niż gdybyś nazwał rzecz wprost.

Opis działania daje możliwość niebanalnej prezentacji emocji, bez nazywania ich i wytykania palcem. To potężne, choć często zaniebawane narzędzie.

Prezentacja

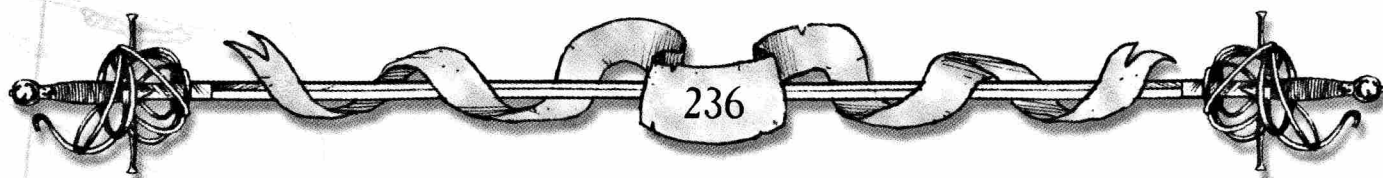
Gdy Bohaterowie budzą się ciepłego, letniego ranka na zboczach wzgórz, czują, jak owiewa ich rześki wietrzyk, a suchosć w ustach wciąż przypomina im o niedawnym śnie, gdy do ich uszu dolatuje pianie koguta z nieodległego gospodarstwa... posługujesz się prezentacją.

Prezentacja to dostarczanie graczom informacji za pośrednictwem zmysłów ich Bohaterów. Nie zapominaj o żadnym z nich: o wzroku, słuchu, dotyku, smaku i węchu, tak jak w powyższym przykładzie, gdzie cała piątka bierze udział w opisie przebudzenia. Wystarczy zresztą wzmocnić lub zmienić doznania tylko jednego zmysłu, by kompletnie zmienić całe wrażenie, które wywołuje opis: jeśli powieki będą im się kleić, ubranie nawilgłe będzie od rosy, z pastwiska doleci ich zapach obornika, oślepi ich światło słońca lub usłyszą zbliżający się pospiesznie tętent kopyt, poranek wcale nie będzie taki przyjemny.

Dialog

Mistrz Gry musi wcielać się w każdą postać, której nie odgrywają gracze – co znaczy, że posługiwać się musi tysiącem różnych głosów – no dobrze, wystarczy pięć czy sześć – dzięki którym rozmowa Bohaterów Niezależnych nie zmieni się w monolog. Za każdym razem, gdy odgrywasz BNa, przekazujesz informacje za pomocą dialogu.

Najważniejszą rzeczą, o której musisz przy tym pamiętać, jest fakt, że każdy człowiek widzi świat inaczej i inaczej o nim mówi. Żeglarz nie opisz burdy w tawernie tak samo, jak szermierz. Dla tego pierwszego ważne będą ciosy pięści, łamane na cudzych grzbietach krzesła





i pryskające po zderzeniu z twardą czaszką butelki. Drugi przedstawi rzeczową analizę starcia. Jeśli gracze rozmawiać będą z obydwojema o tej samej burdzie, usłyszą dwie bardzo różne relacje, opowiedziane w zupełnie inny sposób. Naucz się więc mówić na rozmaite sposoby.

Stwierdzenie

Stwierdzenie to bezpośrednie informowanie o czymś graczy. Żadnego wcielania się w role, żadnych popisów oratorskich żadnej poezji – tylko czysty komunikat. Jest to, oczywiście, najnudniejszy rodzaj narracji, jaki kiedykolwiek wynaleziono, jest jednak sposób, by nadać mu ru-

mieńców – trzeba zmienić go w dialog. Innymi słowy, niech gracze rozmawiają ze światem.

Jeśli gracze chcą znać szerokość Thei w milach, zacytuj theański traktat naukowy – jeśli nie słyszałeś o odpowiednim dziele, wymyśl je. Kiedy muszą wiedzieć o czymś, o czym Bohaterowie nie mają pojęcia, każ im szukać człowieka uczonego w stosownej dziedzinie. A gdy pytają o coś, z czym Bohaterowie są za pan brat, przekaz informacje w postaci historyjki: „szerokość Thei? Pewnie, że pamiętasz – znajdowała się przecież w ‘Czerwonym elementarzu’ Barneby’ego. Nigdy nie zapomnisz, jaką burę dostałeś w dzieciństwie od bakałarza, gdy odkrył, że wymienileś tę książkę na ślicznego króliczka...”. Nie ograniczaj się do informowania, gdy możesz opowiedzieć przy tym ciekawą anegdotę.

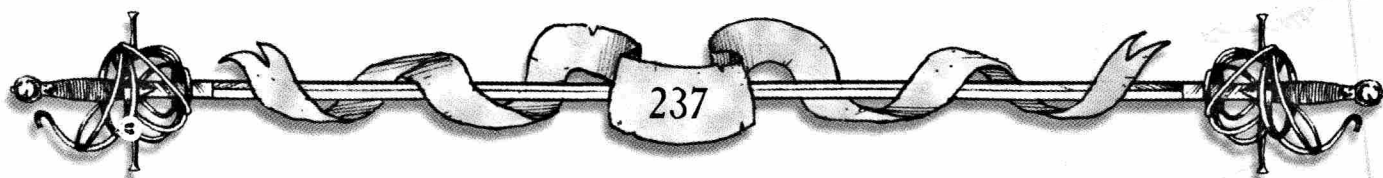
Przemyślenia

Ostatni rodzaj narracji najtrudniej przedstawić graczom – przekazywanie informacji za pośrednictwem myśli innych postaci jest niełatwe i źle poprowadzone staje się nieznośnie banalne.

Prezentacja myśli za pośrednictwem działania – którą przedstawiliśmy wyżej – jest zwykle najprostszym sposobem poinformowania graczy, co komu chodzi po głowie. Czasem jednak warto pokazać cały tok czyjegoś rozumowania, wręcz wpuścić graczy do czyjejs głowy, by pokazać coś, czego nie da się wyrazić działaniem. Przecież czyjeś myśli mogą błędzić i dowodzić jego szaleństwa lub zawierać treści wielce niepokojące i sugerować, że jest on osobą o nieczystych zamiarach.

Prowadzenie narracji

Bardzo ważnym jest, w jaki sposób przekazujesz graczom informacje o świecie gry, zakładają bowiem, że wszystko, o czym mówisz, jest ważne i zwykle mają rację. Za pomocą zwykłego opisu możesz więc wyprowadzić grających w pole lub wprowadzić zwrot akcji tak niespodziewany, że aż złapią się za głowy. Skoro gracze zwracają uwagę na wszystko co mówisz, dobrze wiesz co to oznacza, prawda? To znaczy, że i ty musisz pilnować się, o czym im opowiadasz.





Narracja posługuje się więc w sposób przemyślany. Co, kiedy i jak mówisz graczom wpływa na zachowanie Bohaterów podczas przygody. Jeśli zamieszasz ich w śledztwo i nie będziesz podsuwał im stosownych śladów, bardzo ich rozczarujesz. Z drugiej jednak strony, jeśli przedstawiasz im wszystkie elementy układanki tak, by nie zwracali na nie uwagi póki nie zaczną właśnie ich szukać, możesz przywoływać zbagatelizowane przez nich wcześniej informacje i mówić przy tym: „Widzicie? Wskazówka cały czas tu była, tylko ją przegapiliście”. To, jak o czymś opowiesz jest równie ważne, jak sam przedmiot opowiadania.

Przybornik narratora

Mistrz Gry posiada dwa bardzo przydatne narzędzia, których brak pisarzowi – może posługiwać się modulacją głosu i językiem ciała. Poniżej znajdziesz przykłady ich wykorzystania.

Głos

Gdy wcielasz się w BNa, gdy w dzwonnice kościoła uderza piorun, gdy Łotr przykłada zimne ostrze do szyi bezbronnej ofiary, posłużyć się powinien modulacją głosu, by tchnąć w narrację życie.

Wymyślając BNa zastanów się nad brzmieniem jego głosu. Jest niski i poważny czy piskliwy? Mówi gwarą lub żargonem, który Bohaterowie z trudem mogą zrozumieć? A może trąkocze tak szybko, że musi wszystko powtarzać dwa razy. Im bardziej charakterystyczny sposób mówienia, tym łatwiej będzie Bohaterom rozpoznać ważnego BNa po samym głosie.

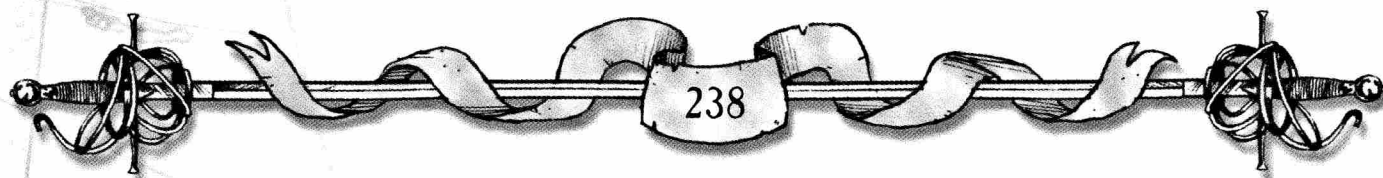
Analogicznie, gdy opisujesz burzę nie ograniczaj się do stwierdzenia: „na zewnątrz szaleje sztorm”. Sam wpadnij w szal! Niech w twoim głosie grzmia pioruny, niech błyskawice przecinają niebo! Gdy fale przetaczają się przez pokład statku Bohaterów, gracze powinni słyszeć je w twoim głosie.

Ciało

Skoro każdy BN posiada niepowtarzalny głos, powinien charakteryzować się też szczególną dla siebie mową ciała. Kiedy mówisz o przetaczających się po niebie grzmotach, pokaż je. Fale, które biją o burty okrętów nie tylko wy-

dają dźwięk – zawrzyj w szerokich gestach całą potęgę oceanu.

Gdy twój głos i język ciała będą ze sobą korespondować, zdziałasz prawdziwe cuda. Młody, zuchwały Castillianin porusza się inaczej niż stary kościelny uczonek i gracze powinni wyraźnie widzieć tę różnicę. Kiedy bosman miota się podczas bitwy po pokładzie wykrzykując rozkazy, zacznij miotać się między graczami i wykrzykuj komendy. Gdy montenski czarnoksiężnik przestępuje próg Portalu, skradaj się tuż za nim i sącz mu do ucha desperackie prośby, by otworzył oczy.





Po zakończeniu gry

Właśnie skończyłeś pierwszą sesję i wszyscy siedzą jeszcze przy stole, dojadają wystygłą pizzę i dopijają colę. To świetny moment, by dać Punkty Doświadczenia i chwilę porozmawiać o sesji. Pomówmy chwilkę o tym, jak zagospodarować czas, nim gracze rozejdą się do domów.

Nagrody

Pierwsza rzecz, którą powinieneś zająć się po zakończeniu zabawy to rozdanie nagród, na które gracze zapracowali. Zazwyczaj będą to Punkty Doświadczenia, czasem jedną posłużyć się możesz nagrodą, która nie przekłada się na bezpośrednie korzyści podczas gry.

Punkty Doświadczenia

Po zakończeniu każdej Historii gracze zamieniają zaoszczędzone Kości Dramy na Punkty Doświadczenia. Nadto, wszystkie scenariusze powinny gwarantować dodatkowe Doświadczenie, wynikające z poziomu wyzwań, jakie przed Bohaterami stawiały. Wartość PD Historii zamyka się w przedziale 1-5. Gracze otrzymują te punkty w dodatku do niewykorzystanych Kości Dramy

Trudność	Wartość PD
Banalna	1
Łatwa	2
Kłopotliwa	3
Trudna	4
Heroiczna	5

Alternatywne zastosowania Punktów Doświadczenia

Zdarzy się niekiedy, że gracze otrzymają nagrodę, która ściślej wiąże się z fabułą, niż przyrostem Doświadczenia. Jeśli, dajmy na to, Bohater ocali syna potężnego arystokraty od knoń złej wiedzy, zaskarbi sobie przychyłność tak uratowanego, jak jego ojca. W tej sytuacji postąpić można na kilka sposobów.

Pierwsza alternatywa to przelanie Punktów Doświadczenia, które gracz otrzymałby po zakończeniu scenariusza, w arystokratę i jego syna. Obydwaj zostają Przy-

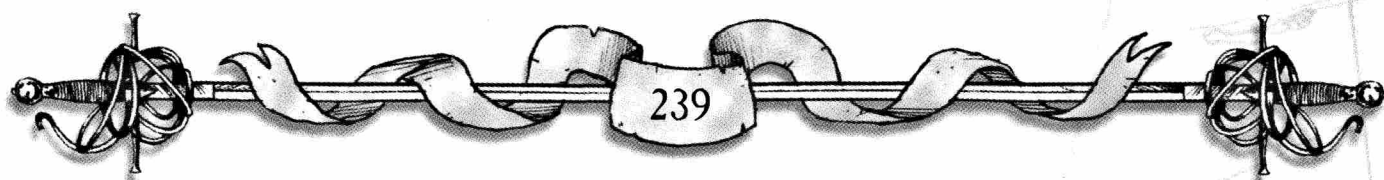


jaciółmi Bohatera, przyjmujemy zatem, że gracz przeznaczył Punkty Doświadczenia na wykupienie tych Koneksji, zamiast na rozwój Biegłości czy Cech. Oczywiście, odbieramy w ten sposób graczowi kontrolę nad wydawaniem Punktów Doświadczenia, zyskujemy jednak pewność, że wszyscy członkowie drużyny rozwijają się w tym samym tempie i kierunku.

Druga możliwość zakłada, że uznamy arystokratę i jego syna za Przyjaciół Bohatera, a gracz nie musi płacić za to Punktami Doświadczenia. Opcja ta uwalnia MG od konieczności przeliczania wartości Koneksji na punkty, przyspiesza jednak rozwój postaci, skoro bowiem gracz nie musi wydawać PD na swoje nowe Koneksje, pewnie przeznaczy je na coś innego.

Wyjście kompromisowe polega na umożliwieniu graczowi wydawanie PD na obu szlachciców i niech sam decyduje, kiedy zdobędzie Przyjaciół. Nie musi wykupić ich od razu – może stopniowo inwestować doświadczenie, aż osiągnie ono sumę wymaganą do wykupienia Koneksji. Możesz nawet nagrodzić wysiłki gracza, ofiarowując mu dodatkowo pierwszy zainwestowany w Przyjaciół Punkt Doświadczenia.

Wydawanie Punktów Doświadczenia może być dla graczy jednym z najbardziej emocjonujących elementem zabawy. Mogą wówczas cieszyć się, że ich Bohaterowie rozwijają się i krzepną, zupełnie jak postaci książkowe i filmowe. Bawcie się Doświadczeniem, próbujcie różnych metod, aż znajdziecie system nagradzania, który najbardziej będzie wam odpowiadał. Nie psuj nikomu





zabawy, machając mu przed nosem regułami – używaj zasad tak, by wszyscy mieli dobrą zabawę.

Ocena

Gdy gracze rozdysponują już Doświadczenie, czas, byście pomówili przez chwilę o zakończonej właśnie sesji. Dzięki temu podsumujesz wydarzenia, stwierdzisz, co poszło dobrze, a co źle i jak to następnym razem poprawić.

Ocena stylu

Po pierwsze, zapytaj graczy jak się bawili. Nie pytaj jednak: „Fajnie było?” i unikaj pytań, na które odpowiedzieć można mechanicznie, z pomocą „tak” lub „nie”. Warto, by gracze zastanowili się przez chwilę – najlepiej zadaj kolejno wszystkim grającym dwa poniższe pytania:

- 1) Jaka scena najbardziej utkwiła ci w pamięci?
- 2) Co chciałbyś następnym razem rozwiązać inaczej?

Jeśli nie czujesz się swobodnie, rozmawiając o tym przy wszystkich, możesz poprosić każdego gracza na stronę i tam z nim pomówić. Ważne, by powiedzieli ci, co im się podobało i co chcieliby zrobić inaczej. Zapisz sobie odpowiedzi i prze myśl je później, ocena twoich graczy jest bowiem najlepszym sposobem na poprawę stylu prowadzenia. Pamiętaj, zostałeś Mistrzem Gry, by zapewnić im zabawę. Jeśli coś im się w twoim prowadze-

niu nie podoba, dowiedz się, co to jest, czemu im nie pasuje i stosownie to zmodyfikuj.

Ocena historii

Gracze mogą ci również ułatwić planowanie następnego scenariusza. Wystarczy, że zapytasz ich co sądzą o dotychczasowych wydarzeniach i w jakim, ich zdaniem, kierunku wszystko zmierza. Wypytaj o wieloznaczne i tajemnicze elementy intrygi, w rodzaju: „kim tak naprawdę jest Łotr?” czy „Gdzie, waszym zdaniem, madame Renaux ukryła diamenty?”. Gracze mogą podsunąć ci pomysły, na które nigdy w życiu byś nie wpadł. Pamiętaj, wszystko, co do tej pory przed nimi ukryłeś może ulec zmianie.

Wsteczna ciągłość

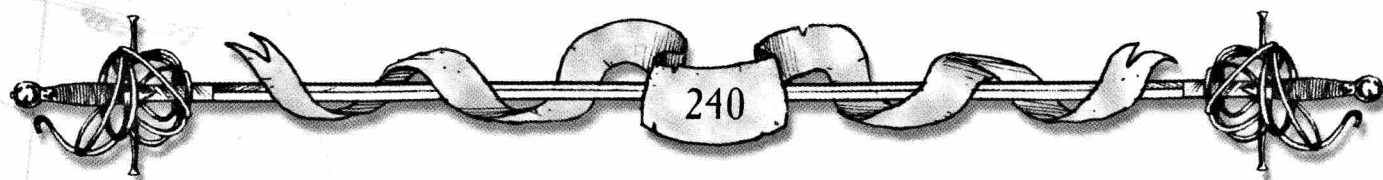
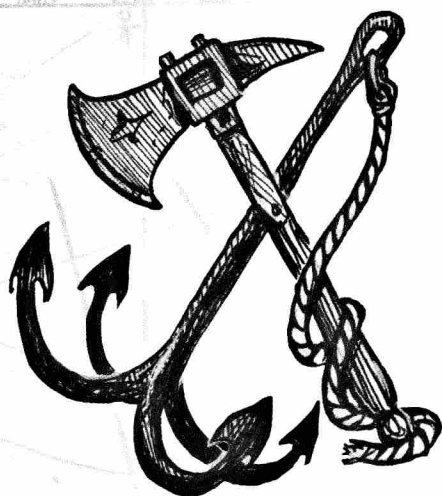
Czasem zdarzy się, że gracze podejmą decyzję, która będzie dla ciebie nielichą zagwozdką. Przykładowo, wpadną na BNa, który nie ma absolutnie nic wspólnego z twoim scenariuszem i wymyśliłeś go na poczekaniu żeby wypełnić dziurę, której nie przewidziałeś, i uchwycą się go, jakby ich życie od tego zależało. Musisz wtedy szybko zastanowić się nad planowanym scenariuszem i wpasować w niego przypadkowego BNa, którego gracze nie chcą zostawić w spokoju. I oto staje się bardzo ważną częścią twojego mrocznego planu, filarem całej intrygi, a gdy podsłyszysz, że gracze po sesji mówią do siebie: „Co za fart, że odkryliśmy iż Jack Rzeźnik jest tak naprawdę wtyczką Rycerzy Krzyża i Róży”, uśmiechniesz się w duchu, nic nie mówiąc.

Na tym właśnie polega „ciągłość wsteczna”, czyli zdolność wprowadzania w ostatniej chwili zmian do precyzyjnie zaplanowanej intrygi.

By właściwie się nią posłużyć, musisz myśleć bardzo szybko i nie ujawniać za wcześnie wszystkich elementów scenariusza. Nie wyjawiaj od razu wszystkich sekretów – im mniej zmiennych gracze znają, tym łatwiej pozmieniac wszystko podczas sesji.

Podsumowanie

Pamiętaj, że musisz być elastyczny – nie przywiązuj się za bardzo do swoich pomysłów, bo może się okazać, że trzeba w mgnieniu oka je zmienić. Za często



zdarza się, że autor zna koniec swojej historii, nie ma jednak pojęcia jak się zacznie i co będzie się w niej działo. Siada potem do pisania i w połowie powieści odkrywa, że jego wypieszczony finał zupełnie do niej nie pasuje i siłą zwraca akcję w pożądanym kierunku, niwecząc iluzję prawdopodobieństwa i tracąc zainteresowanie czytelnika.

Nie zakładaj ściśle zakończenia. Opracuj raczej kilka alternatyw, do których gracze mogą doprowadzić i przy-

gotuj się, że i tak wymyślą coś, czego się nie spodziewasz. Przecież tworzycie tę historię wspólnie – gdyby zadaniem graczy było wyłącznie przejść przez napisaną zawczasu fabułę bez żadnej możliwości wyboru, równie dobrze mogliby zostać w domu i poczytać książkę. Pamiętaj zawsze, że sesja jest dla graczy, nie dla ciebie.

Nie pozwól tylko, by się o tym dowiedzieli, a wszystko będzie dobrze.





Narracja dla zaawansowanych

Poniższe techniki są dość zdradliwe, więc zachowaliśmy je sobie na deser. Autorzy często posługują się sekwencjami onirycznymi, wątkami równoległymi, fabułą nielinearną czy retrospekcją, by podnieść napięcie i zafrapować czytelnika, techniki tego rodzaju nie sprawdzają się jednak aż tak dobrze w opowieści konstruowanej przez wiele osób. Wymagają poważnych przygotowań i pewnego doświadczenia, zapoznaj się więc z nimi, lecz stosuj z wyczuciem.

Sekwencje oniryczne

Gdy Bohaterowie zapadają w sen, ich umysły i wyobrażenia zaczynają żyć własnym życiem. Skoro pisarze i scenarzyści tak chętnie wykorzystują sny, czemu my nie możemy się nimi posłużyć? Możesz wykorzystywać je, jako znaki i omeny przyszłych wydarzeń lub z ich pomocą przypominać graczom o rzeczach, które zatarły się w ich pamięci. A oto kilka rad, jak konstruować sekwencje oniryczne.

Miejsce snu

Zauważyłeś kiedyś, że miejsce, w którym układasz się do snu, ma wpływ na treść marzeń sennych? To, gdzie Bohater zasnął, będzie wpływać na przebieg sekwencji – co innego przyśni mu się, gdy zapadnie w sen w wietrznym zaułku, okrywszy się płaszczem, a co innego w ciepłym i wygodnym łóżku.

Symbolika

Problem ze snami polega na tym, że zawsze wydają się coś przekazywać, ale nigdy nie mówią wprost, o co chodzi. Gdy posługujesz się sekwencją oniryczną, niech będzie tajemnicza. Sen nie powie Bohaterowi dokładnie tego, co chciałby wiedzieć, a jedynie podsunie sekwencję obrazów, które nabrać mogą sensu kiedy porządnie przeemyśli je na jawie.

Zaburzenia chronologii

Sny nie rozgrywają się w porządku chronologicznym – czasem nawet śnimy od końca. Gdy przedstawiasz sekwencję snu, nie musisz trzymać się ciągu zdarzeń. Prawdę mówiąc, rzecz będzie znacznie bardziej przypominać prawdziwe marzenie, jeśli wszystko będzie się działo na raz, bez wyraźnego porządku.

Wątki równoległe

Tą techniką posłużyć się możesz, gdy chcesz pokazać graczom szerszy kontekst działania ich Bohaterów. Rzecz przypomina opowiadanie dwóch historii jednocześnie i ma na celu prezentację wpływu, który decyzje postaci graczy mają na inne rzeczy i ludzi.

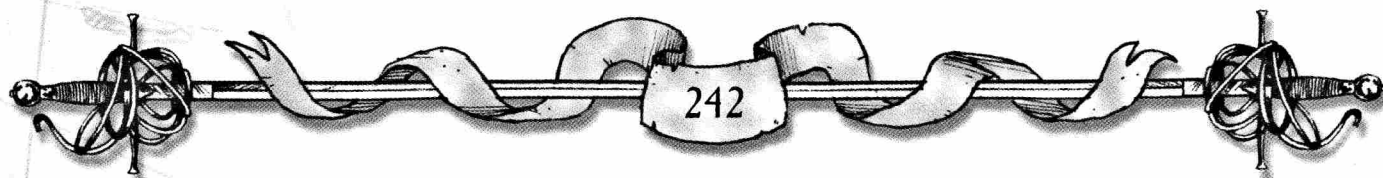
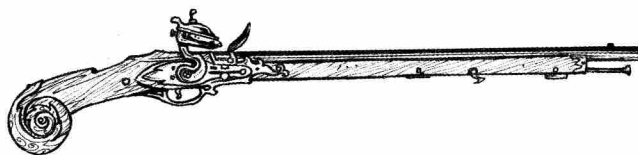
Powiedzmy, na przykład, że jedna z dziewięciu córek *l'Empeureura* zjechała na lato do majątku przyjaciela Bohaterów i stamtąd właśnie ją porwano. Oczywiście, przyjaciel prosi Bohaterów o pomoc, jest jednak pewien haczyk. Otóż, za dwa dni majątek odwiedzi sam Imperator – i można sobie precyzyjnie wyobrazić, jak zareaguje, gdy dowie się, że jego córkę porwano, gdy była pod opieką nieszczęsnego szlachcika! Bohaterowie muszą zdążyć odbić ją przed przybyciem Léona a ty, by podnieść napięcie, możesz co jakiś czas prezentować jego podróże.

Pod koniec każdej Sceny opisz imperialny orszak. Gdy Bohaterowie odkrywają tożsamość porywaczy, dzieli go od majątku już tylko jeden dzień drogi. Kiedy stwierdzają, że kidnapery zostali przez kogoś wynajęci, jest tylko kilka godzin stąd. W chwili wykrycia, iż to sama córka *l'Empereura* zatrudniła ludzi, by ją z ziem przyjaciela wywieźli, karoca jej ojca przekracza bramy posiadłości. Z każdym krokiem graczy, zbliżających się do rozwiązania zagadki, Imperator jest o krok bliżej drzwi rezydencji ich przyjaciela.

Dzięki zastosowaniu wątków równoległych wzmacniasz napięcie podczas sesji i przypominasz graczom, że ich Bohaterowie nie są sami na tym wielkim, złym świecie.

Retrospekcje

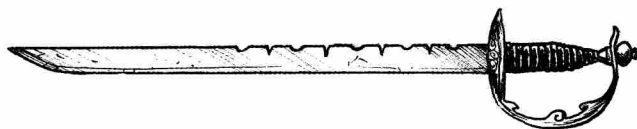
Retrospekcje, czyli sekwencje wspomnień, mogą dotyczyć jednego Bohatera, wspólnej przeszłości drużyny, a nawet być niezwiązanymi z postaciami graczy niegdysiejszymi





wydarzeniami, które mają wpływ na to, co dzieje się współcześnie.

Retrospekcja polega zwykle na tym, że Bohater przypomina sobie wypadki, które wydarzyły się niegdyś, a które odnoszą się do chwili obecnej. W ten sposób z łatwością przypomnisz mu, iż powiedzenie „historia lubi się powtarzać” nie traci bynajmniej na aktualności. Lub, gdy decydujesz się na brutalniejszą wersję: „kto nie uczy się na błędach, skazany jest na ich powtarzanie.”. Powiedzmy więc, że Bohater wykupił Zaszłość Zemsta na mordercy swojego ojca. Doskonale pamięta, jak ojciec przeszyty został szpadą i bezustannie przeżywa każdy ruch, paradę i ripostę nieszczęsnego pojedynku. Gdy wreszcie staje oko w oko ze Złym Sierzniem, nieświadomie zaczyna kopiować ruchy, parady i riposty ojca. Obsesja poprzedniego pojedynku zmusza Bohatera, by wiernie go odtwarzał i jeśli nie zdoła się przełamać, skończy przeszyty szpadą jak jego rodzic.



Z powodzeniem możesz używać jednocześnie retrospekcji oraz wątków równoległych, porównując na bieżąco niegdyśsze wydarzenia z obecnymi poczynaniami Bohaterów. Zamiast pokazywać całą retrospekcję jednocześnie, ujawniasz kolejne jej etapy i gracze dowiadują się, co zgubiło ich poprzedników, gdy jest już za późno.

Nieczyste zagrania

Uwaga!

Niniejszej sekcji nie powinny czytać osoby delikatne i o słabym sercu! Lekturę podejmujesz na własne ryzyko!

Poniższe pomysły są radykalne. Są niebezpieczne. Mogą was przestraszyć lub wprowadzić w zakłopotanie (albo oba na raz), są jednak najprawdziwszymi technikami, którymi posługują się Mistrzowie Gry na całym świecie, być może nawet w tej chwili.

Poniżej prezentujemy naprawdę nieczyste zagrania z arsenału Mistrza Gry – jeśli nie jesteś na nie gotów, lepiej nie czytaj tego podrozdziału. Jeśli jednak masz dość odwagi, by dowiedzieć się, jak to robią frontowcy, rzuć sobie na Zimną Krew (patrz niżej) i czytaj dalej.

I jeszcze jedno. Warto dodać, że wszystkich tych metod używać należy ostrożnie. Gry fabularne to zabawa bardzo emocjonalna, podczas której łatwo kogoś urazić. Zanim zastosujesz nieczyste zagrania, miej pewność, że gracze są na nie gotowi – i nie mów, że cię nie ostrzegaliśmy!

Oszukiwanie

Określa się je w najróżniejszy sposób. Niektórzy mówią o „Tajnych modyfikatorach Mistrza Gry”. Inni nazywają to „Naginaniem zasad”. My powiemy wprost.

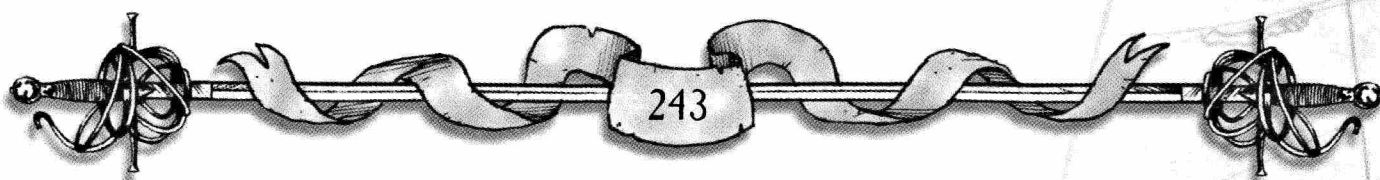
To oszustwo.

Mistrz Gry przez cały czas oszukuje. Gdy Łotr wyrzuci dość obrażeń, by zabić Bohatera jednym ciosem, a MG patrzy sponad swojego ekranu i mówi „Chybil!”, oszukuje. Jeśli obniża PT trafienia Łotra, by Bohaterowie mieli z nim szanse, oszukuje. Kiedy dorzuca mu kilka kostek do testu, by stanowił dla graczy wyzwanie, również oszukuje.

Nic się nie martw – nie ma w tym nic złego, a my sami tak cenimy tego rodzaju oszustwo, że opisaliśmy je na samym początku książki. No dalej, cofnij się i otwórz pierwszą stronę. I co? Jest tam, czarno na białym.

Jedyna reguła, której musisz przestrzegać, to Złota Zasada. Czy gracze dobrze się bawią? Tak? Zatem nie złamałeś reguł tej gry.

Jeśli od czasu do czasu zignorujesz wynik testu, żeby wszystko szło sprawnie, masz bardzo dobry powód. Gdy powiesz graczowi, by nie rzucał za trafienie i obrażenia, bo opisał atak tak malowniczo, że wszystkim przy stole mowę odjęło, wciąż nie łamiesz zasad. A zatem – oszukuj. Ignoruj wyniki na kościach, jeśli nie są niezbędne. Zmieniaj rezultaty testów, jeśli ich niepowodzenie zniszczyłoby opowieść lub Bohatera gracza. Masz do tego prawo, a my nie patrzymy ci na ręce. A nawet gdybyśmy





patrzyli, nikomu nie powiemy, jeśli ty będziesz trzymał język za zębami.

Efekt Szklanej pułapki

„Co mnie nie zabija, niech lepiej zejdzie mi z drogi”

- anonimowy gracz

W tym rozdziale bez przerwy powtarzaliśmy ci, jak to masz być fair w stosunku do graczy.

Trochę nakłamaliśmy.

Prawda brzmi bowiem: gracze wcale nie chcą, żebyś postępował z nimi fair. Pragną, byś był tak parszywy, jak tylko potrafisz. Żebyś bił ich poniżej pasa. Chcą brutalnej, brudnej, pozbawionej reguł, śmiertelnej walki i nie będą zadowoleni, jeśli im popuścisz.

Innymi słowy, mają nadzieję, że skrzywdzisz ich Bohaterów jak możesz najbardziej. Że rzucisz przeciwko nim, co tylko masz najgorszego.

Że nie dasz im ani chwili oddechu.

Ani chwili przerwy.

Kop ich więc, kiedy stoją, i kop, kiedy leżą.

Bo gracze chcą, żebyś zmienił ich Bohaterów w krwawą miazgę. Chcą za każdym razem dostawać Poważne Rany, chcą cudem wychodzić cało ze strzelaniny, spadać z budynków, w ostatniej chwili chwycić się końcami palców i patrzeć w dół, w otchłań, chcą płynąć ostatkiem sił przez rojące się od syren wody.

A pragną przy tym – i tu jest właśnie haczyk – za wszelką cenę zwyciężyć.

Jeśli widziałeś kiedyś film z serii „Szklana pułapka”, wiesz dokładnie, co mamy na myśli. W każdej części John McC-lane przechodzi przez piekło. Chodzi boso po tłuczonym szkłe, wyskakuje z wybuchających pomieszczeń na sekundę przed eksplozją, unika serii karabinów maszynowych mając tylko pistolet. A gdy w końcu staje oko w oko ze złym facetem, ma tylko dwa naboje, taśmę klejącą i masę pomysłów.

I tego właśnie chcą gracze. Byś katował ich postaci przez całą historię, aż będą się z trudem poruszać, by, kiedy w końcu pokonają Łotra, mieli poczucie, że cudem wymknęli się śmierci.

Jeśli Bohaterowie pod koniec przygody wyglądać będą tak samo, jak na jej początku, gracze wcale nie będą zadowoleni. Poczują się oszukani.

Więc bij ich, ile wlezie.

Niech za każdy błąd płaca krwią.

Nie bądź miły, bądź okrutny. Bez serca. Jesteś przygotowany na wszystko, czym mogą się posłużyć (bo mają to napisane na karcie postaci), a oni nie mają pojęcia, co się święci. Masz notatki i ekran MG, a oni tylko swój spryt. Jeśli nie będą musieli namęczyć się, by zwyciężyć, odejdą od stołu niezadowoleni. A to ostatnia rzecz, jakiej chcemy.

Daj im, czego pragną.

Zbij ich na krwawą miazgę.

Podziękują ci za to.

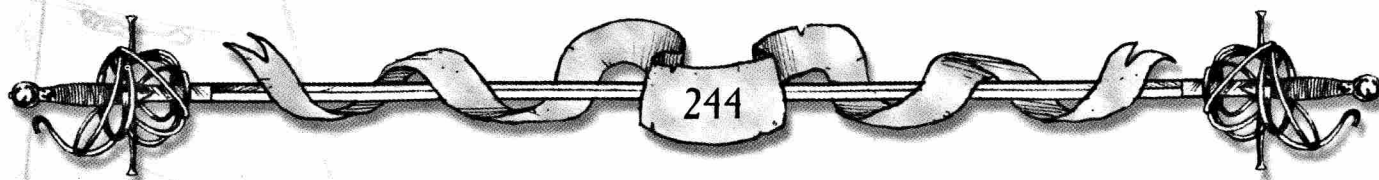
Dwie sztuczki z kośćmi

Sztuczka pierwsza: Zimna krew

„Zimna krew” to cecha wywodząca się z gry fabularnej pod tytułem „Twilight: 2000”. Odpowiada za zdolność myślenia i działania podczas strzelaniny, gdy kule świszczą ci koło uszu, co tylko może wybuchnąć, a twój najlepszy przyjaciel, który właśnie dostał serię w szyję, leży koło ciebie i wykrwawia się na śmierć.

Zimnej krwi możesz używać w „7th Sea” na wiele sposobów. Najlepiej posłużyć się nią, gdy Bohater okazuje się za mało bohaterski. Jeśli ktoś nie zachowuje się jak trzeba podczas walki, daj mu czarną „Kość Cykora”. Kiedy zapyta, co ona robi, uśmiechnij się i odpowiedz: „Zobaczysz.”

Następnym razem, kiedy schowa się zamiast stanąć do boju, dostanie jeszcze jedną. Gdy incydent się po-





wtórzy, zarobi trzecią. I tak dalej, za każdym razem, gdy schowa głowę w piasek, zamiast pomagać przyjaciołom.

I kiedy wreszcie postanowi zrobić coś w czasie walki, każ mu rzucić jedną z czarnych kostek. Jeżeli wyrzuci więcej, niż ma Rezonu (lub mniej, jeśli chcesz być wyjątkowo nie-miły), może działać. W przeciwnym jednak razie kuli się w rogu, drżąc ze strachu. Powiedz mu: „Chciałbyś podnieść ten piękny klejnot, walający się po podłodze – ale przecież coś mogłoby ci się stać.”

Będzie miał nauczkę.

Sztuczka druga: Kości karmy

Na początku gry postaw przed graczami misę pełną kości, wszystkich tego samego koloru. Powiedz im, że to „kości karmy”. W dowolnym momencie sesji gracz może wziąć kość z misy, by ocalić komuś życie – powiedzieć „veto” decyzji MG. Czyli, gdy Łotr przyszpili właśnie któregoś z Bohaterów do ściany niczym motyla, inny gracz – nie odgrywający pechowego Bohatera – wziąć może z puli kość karmy i ocalić biedakowi życie. Gracz musi przy tym opisać, co dokładnie robi i jak rzecz się dzieje – sama kość nie załatwia sprawy. Na tę chwilę przejmuje kompetencje Mistrza Gry i opisuje, jak to szpada Łotra ześlizguje się po żebrach postaci albo ze statku spada akurat skrzynia, uderzając niczemnika w dłoń dokładnie w chwili, gdy miał wyprowadzić pchnięcie, i wytrącając mu broń.

Tymczasem gra się toczy, i za każdym razem, gdy ktoś psuje klimat, cytując Monty Pythona, włączając telewizor czy robiąc coś w tym rodzaju, dodajesz do puli czarną kostkę. Wyjaśnij przy tym, że to również kość karmy, ale karmy złej. Nie objaśniaj, do czego służy. Aż wreszcie, gdy ktoś w drużynie – niekoniecznie żartowniś, to może być ktokolwiek – ma fantastyczny rzut albo wykonuje czynność nie wymagającą testu, na przykład zeskakuje z balkonu na stół, wyjmiesz z puli kość złej karmy, spojrzysz mu w oczy i powiesz: „Nie udało ci się”.

Otóż to. Kość złej karmy powoduje, że test automatycznie kończy się porażką. A ściśle, gdy któryś z graczy zachowuje się niewłaściwie, nad całą drużyną ciążyć zaczyna zła karma, która w końcu kogoś dopadnie. No

niesamowite, jak bardzo gracze zaczynają się starać, gdy tylko do puli trafi czarna kostka.

Zabawy z perspektywą

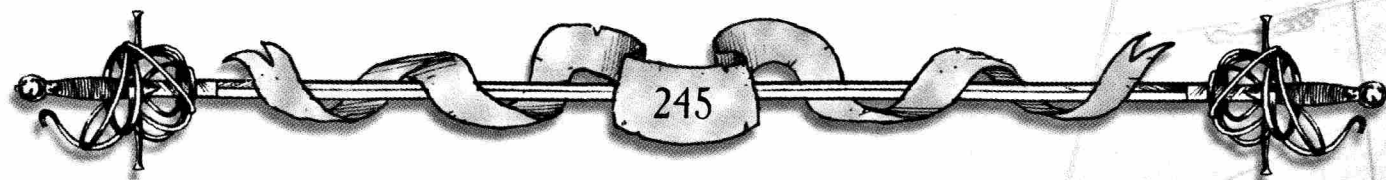
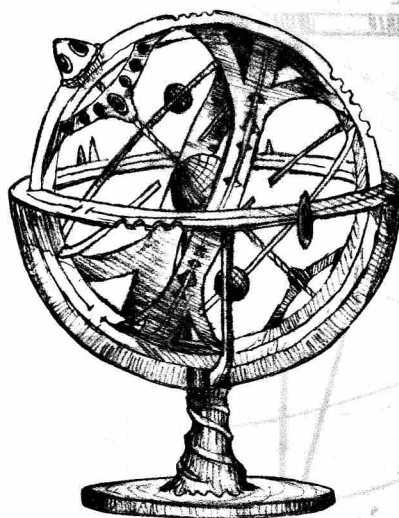
Skoro to ty odpowiadasz za zmysły Bohaterów, gracze muszą wierzyć, że wszystko, co im mówisz, jest prawdą.

Rozumiesz, do czego zmierzamy?

Wszyscy znamy filmy o pięciu osobach, które opowiadają na pięć sposobów tę samą historię. Więc czemu nie zrobić takiego numeru graczom? Wszyscy Bohaterowie widzą świat z innej perspektywy i mają różne dążenia. Więc czemu opisywać tę samą scenę wszystkim tak samo?

Gdy drużyna negocjuje z kapitanem, który ma zawieźć ją do Montaigne, możesz z powodzeniem zabawić się z perspektywą. Przecież Castillianin zobaczy w żeglarzu zupełnie inną osobę, niż mieszkaniec Vodacce, a Bohater wywodzący się z Avalonu oceni go pewnie jeszcze inaczej.

Nie ukrywaj przed graczami, że pokazujesz ich Bohaterom świat z różnych punktów widzenia, nie bój się jednak takiego zagrania. W końcu wszyscy mamy uprzedzenia i trzeba żelaznej woli, by je przełamać. Czemu Bohaterowie mają być inni?



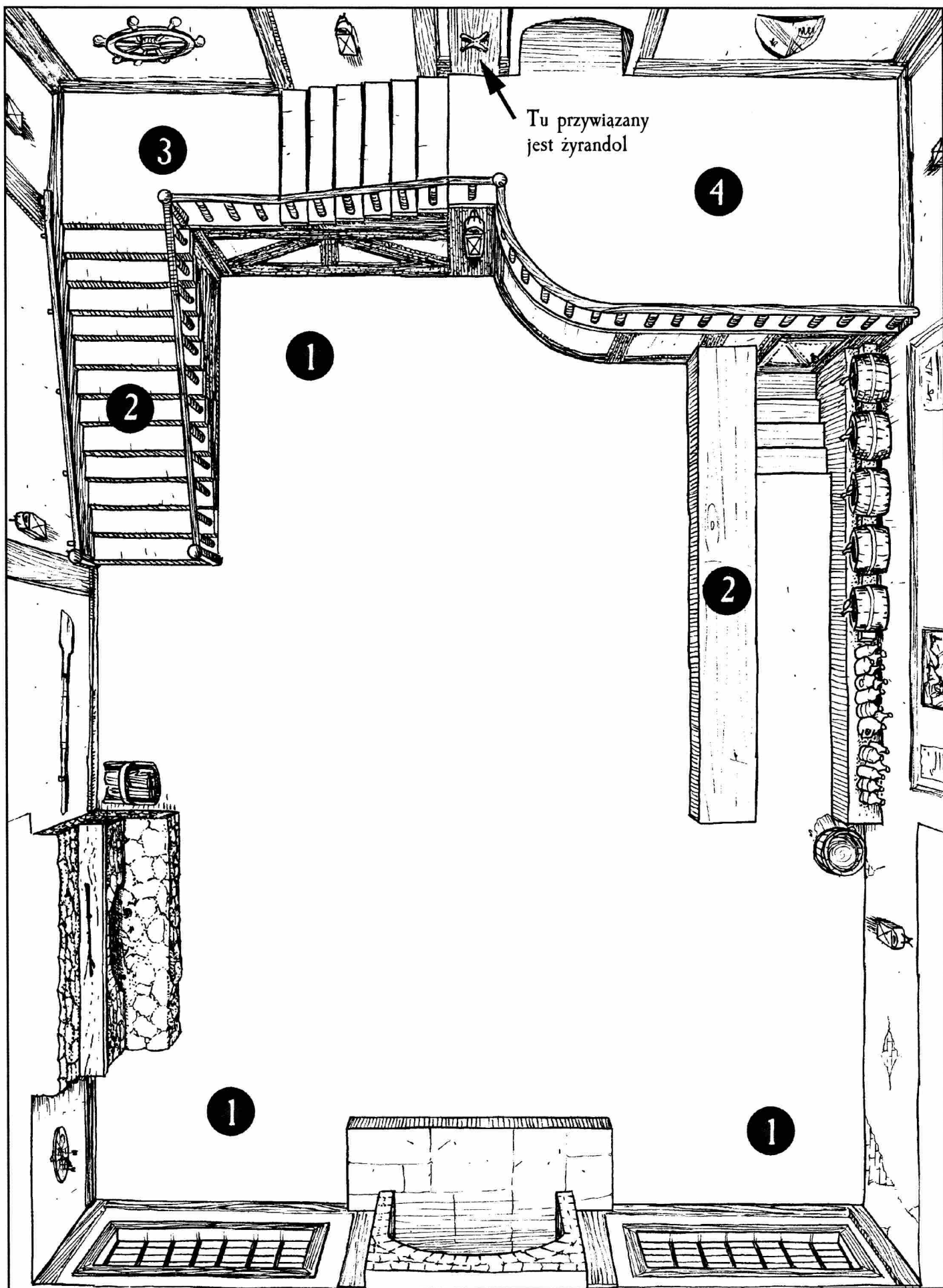




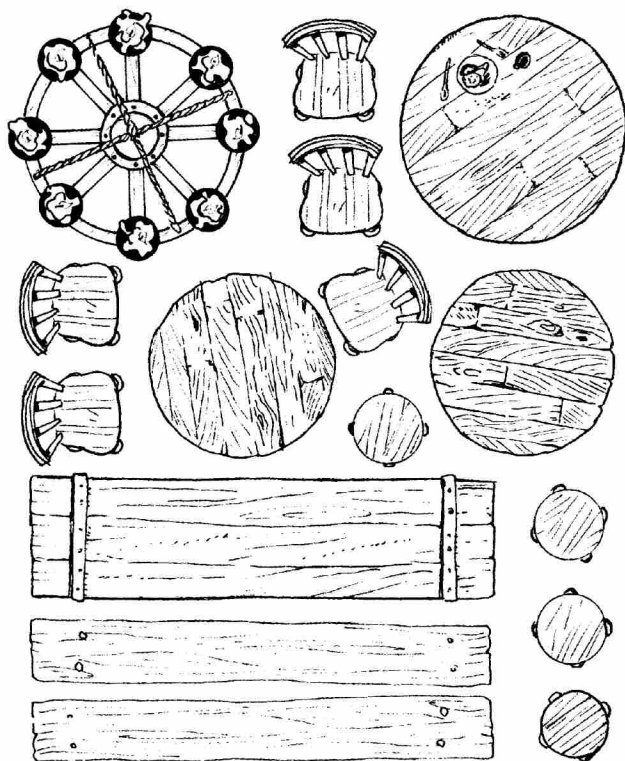
Dodatki

Indeks

- Akt..... 221
Allende..... 36, 117, 118
Ambitny, Wada..... 144
Ambrogia, Veronika..... 114
Animusz..... 136
Árd ai..... 23
Arkana, Łotrów..... 143-150
Armada..... 44
Armia.....
Avalon..... 17
Castille..... 42
Eisen..... 56
Inlandia..... 24
Montaigne..... 71
Usuria..... 84
Vendel..... 96
Vesten..... 96
Vodacce..... 112
Arogancki, Wada..... 144
Asbjornson, Gjaeving..... 100
Avalon..... 13-18, 27, 29, 44, 58, 72, 86, 93, 95, 97, 113, 118
Armia..... 17
BNi..... 32
Ekonomia..... 16
Kuchnia..... 15
Mapa..... 13
Miasta i wioski..... 16
Mieszkańcy..... 14
Moda..... 14
Nazwiska..... 15
Obecne stosunki..... 18
Przesady..... 15
Religia..... 16
Styl walki..... 18
Sztuka i muzyka..... 15
Ustrój..... 16
Zwyczaje..... 15
Banesidhe..... 15, 17
Bankierów, Gildia..... 95
Bard..... 22, 23
Bark, Joris..... 95, 98
Bejarano de Aldana, Andrés..... 45, 47
Berek, Jeremiaś..... 118
Bernogli, Vespucci..... 109
Bestiarium..... 153-163
Bezwzględny, Przewaga..... 147
Biała Śmierć..... 43, 117
Biegłości..... 136
Bitwy morskie..... 170-173
Bitwy..... 167-170, 186
BNi.....
Avalon (oraz Inlandia i Szocja)..... 32
Castille..... 45
Eisen..... 58
Montaigne..... 73
Piraci..... 118
Usuria..... 87
Vendel..... 98
Vesten..... 100
Vodacce..... 113
Boca de Cielo, la..... 37
Boca..... 153
Bohatera tworzenie, opcjonalne..... 133-134
Bojarzy..... 79, 81, 82, 83, 84, 85, 87
Bractwo Wybrzeża..... 18, 42, 44, 58, 73, 87, 117, 117-118
Browarników, Gildia..... 95
Bryn Bresail..... 29
Bucca, la..... 42, 117
Bukanier..... 117
Caligari, Beatrice..... 115
Caligari, Vincenzo..... 114
Carleon, Avalon..... 16, 17
Castille..... 18, 35 - 48, 54, 58, 63, 70, 71, 73, 87, 97
Armada..... 44
Armia..... 42
BNi..... 45
Etykieta..... 38
Gospodarka..... 41
Kuchnia..... 39
Cechy..... 135
Celowanie..... 184
Chajred-Din..... 120
Charouse, Montaigne..... 63, 64, 67, 73
Charty Morskie..... 13, 16, 24, 28, 33, 96, 113
Charyzmatyczny, Przewaga..... 147
Chciwy, Wada..... 144
Chemiczne, badania..... 43
Ciencia, la..... 43, 47
Cieślów, Gildia..... 95
Collegium, Niewidzialne..... 36, 47, 48, 125
Córy Zofii..... 127
Crioux, Montaigne..... 63, 64, 67, 71
Cymru..... 15
Czarnoksiężskie, Biegłości..... 197
Czarnoksiężstwo..... 122, 123, 128
Czas..... 12
Czwarty Prorok..... 124
Derwyddon..... 13, 17, 33
Dionna, Uniwersytet..... 110, 113
Dobry Król Sandoval..... 36, 42, 45, 127
„Dobry Łudek” (patrz również Sidhe)..... 15, 16, 28, 29, 30, 31
Donovan, Szkoła Szermiercza..... 18
Dowcip..... 136
Drab..... 140, 141, 200-202
Drabów, Zastęp..... 200-202
Drachen..... 50, 83
Dracheneisen..... 50
Dramy, Kość..... 143 181-182
Drugi Prorok..... 83, 123
Druidowie..... 22
Duch, lustra..... 153
Duma..... 78, 83, 88, 90
Dumny, Wada..... 144
Eisen..... 18, 37, 42, 44, 48-62, 64, 68, 73, 83, 85, 87, 97, 133
Akademie wojskowe..... 57
Armia..... 56
BNi..... 58
Etykieta..... 51
Gospodarka..... 54
Górnicy..... 55
Kuchnia..... 51
Mapa..... 49
Miasta i wioski..... 55
Mieszkańcy..... 50
Moda..... 51
Nazwiska..... 52
Obecne stosunki..... 57
Religia..... 52
Styl walki..... 56
Sztuka i muzyka..... 52
Ustrój..... 53
Zwyczaje..... 51
Ekstrawagancki, Wada..... 144
Elaine, Królowa..... 13, 14, 15, 16, 17, 19, 24, 32, 44, 97, 118
Elastyczny, Przewaga..... 147
Epopcja..... 221
Etykieta.....
Eisen..... 51
Montaigne..... 67
Usuria..... 79
Vodacce..... 106
Fal, głaz..... 23, 24
Falisci, Donatello..... 109, 116
Falszerstwa..... 136
Falszowanie, Biegłość..... 136
Falszywy, Przewaga..... 147
Fanatyczny, Przewaga..... 147
Filid..... 22
Fischler, Jekaterina..... 89
Freiburg, Eisen..... 49, 53, 54, 55, 58, 60, 61
Gadatliwy, Wada..... 144
Gajusz..... 83, 85, 87, 88, 89, 90, 91
Garcia, Salvador, rektor..... 47
Garloise, ród..... 17
Genialny, Przewaga..... 147
Gesa..... 19, 21
Ghul..... 154
Gibkość.....
Gildery..... 41, 54, 70, 84, 91, 95, 96, 97
Gildie..... 95
Glamour..... 18, 22, 31, 173, 175
Głód..... 136
Gonitwy..... 178-181
Gospodarka.....
Avalon..... 16
Castille..... 41
Eisen..... 54
Inlandia..... 23
Montaigne..... 70
Usuria..... 84
Vendel..... 95
Vesten..... 95
Vodacce..... 112
Gottschalk I, Imperator..... 52
Górników, Gildia..... 95
Graal..... 17, 19
Grumfatera, cykl..... 94
Grupowe tworzenie postaci..... 133
Gryf..... 155
Grzech..... 122
Hainzl, Georg..... 54, 59
Hazard, Biegłość..... 136
Heilgrund, Stefan..... 53, 58
Hierofanta..... 38, 42, 47, 59, 83, 108, 126, 127
Historia..... 221
Honorowy, Przewaga..... 147
Inkwizycja..... 16, 35, 40, 45, 46, 48, 69, 121, 126, 127
Inlandia..... 19-25
Armia..... 24
Druidowie..... 23
Gospodarka..... 23
Gościnność..... 20
Kuchnia..... 22
Mapa..... 19
Miasta i wioski..... 24
Mieszkańcy..... 19
Moda..... 22
Obecne stosunki..... 24
Powinność..... 21
Religia..... 23
Sprawiedliwość..... 21
Sztuka i muzyka..... 22
Ustrój..... 23
Waleczność..... 20
Kieszeń, Biegłość..... 174
Kippe, Akademia..... 56, 127
Kirk, Vendel..... 91, 92, 95, 96, 98, 100
Kirkubacjarklauser, Vestenmannavnjar..... 91, 92, 96
Kitaj..... 44, 78, 84, 88
Klany..... 26, 27
Knajacy, Wada..... 144
Koligacenie..... 65
Kollson, Boli..... 99
Kombinowanie, Biegłość..... 137
Kościół Proroków (patrz również Kościół Watykański)..... 40, 41, 52
Kowali, Gildia..... 95
Kraken..... 156
Kreuzritter, die..... 56, 126
Królowa, Szara..... 17
Królowej, Gwardia..... 17
Krzepa..... 135
Krzyżownicy..... patrz Kreuzritter, die
Kuchnia.....
Avalon..... 15
Castille..... 39
Eisen..... 51
Inlandia..... 22
Montaigne..... 68
Szocja..... 25
Usuria..... 80
Vendel..... 93
Vesten..... 93
Vodacce..... 106
Kupców, Gildia..... 95
Labirynt Ognia..... 79
Laerdom..... 99, 173, 176
Legion..... 37, 46, 121, 122, 123, 124
Léon Alexandre, l'Empereur..... 62, 65, 70, 72, 73
Lewiatan..... 117, 156
Łęk..... 183
Liga..... patrz Liga Vendelska
Litościwy, Wada..... 145
Lubiężny, Wada..... 145
Lugh, si Lawrence..... 33
Lustra, duch..... 136
Luthon, Avalon..... 13, 16
Łotr..... 143-150
Łotra, Arkana..... 143-150
Łotra, Arkanów tabela..... 144
Łuk..... 86
MacDuff, James..... 28, 32, 35
Magdalenek, Gildia..... 95
Małżeństwo..... 187
Mara.....
Matuszka..... 77, 78, 79, 80, 82, 83, 85, 89, 90, 113
MG funkcje..... 207, 208, 214-138
MG zasady..... 10, 208
Miasta i Wioski.....
Avalon..... 16
Castille..... 41
Eisen..... 55
Inlandia..... 24
Montaigne..... 71
Szocja..... 28
Usuria..... 79
Vendel..... 96
Vesten..... 96
Mieszkańcy.....
Avalon..... 14
Castille..... 38
Eisen..... 50
Inlandia..... 19
Montaigne..... 65
Szocja..... 25
Usuria..... 79
Vendel..... 93
Vesten..... 93
Vodacce..... 102
Mistrz Gry (MG)..... 207-245
Moda.....
Avalon..... 14
Castille..... 38
Eisen..... 51
Inlandia..... 22
Montaigne..... 67
Szocja..... 26
Usuria..... 80
Vendel..... 93
Vesten..... 93
Vodacce..... 106
Mokk, Val..... 95, 98
Montaigne..... 18, 24, 26, 27, 35, 37, 41, 42, 43, 44, 58, 62-77, 87, 93, 97, 113, 115
Armia..... 71
BNi..... 73
Etykieta..... 67
Gospodarka..... 70
Kuchnia..... 68
Mapa..... 63
Miasta i wioski..... 71
Mieszkańcy..... 65
Moda..... 67
Nazwiska..... 69
Obecne stosunki..... 72
Religia..... 69
Styl walki..... 71
Sztuka i muzyka..... 68
Ustrój..... 70
Zwyczaje..... 68
Montague, Dominique..... 62, 65, 74, 75
Montague, general..... 48, 62, 71, 73, 75, 87
Morella de Montaigne, Imperatorowa..... 65, 74
Moro, el..... 36, 42, 43
Morskie, bitwy..... 170-173
Morze Burzliwe..... 37, 63, 64



Bójka w tawernie - mapka

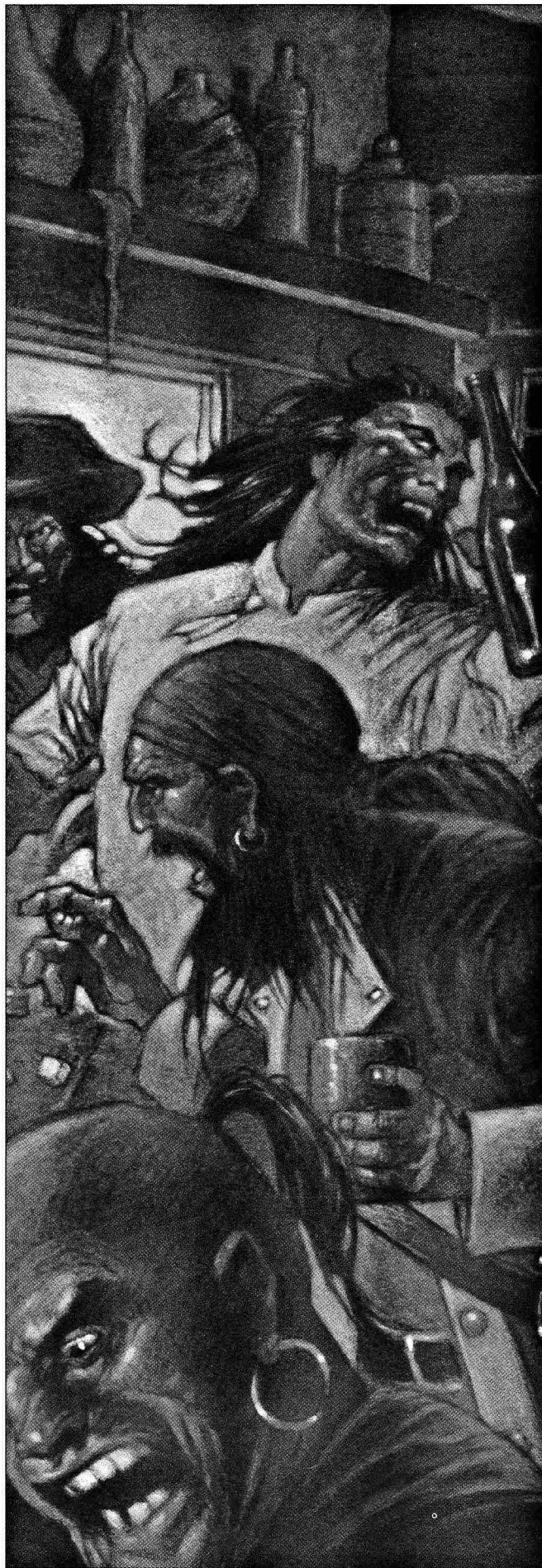


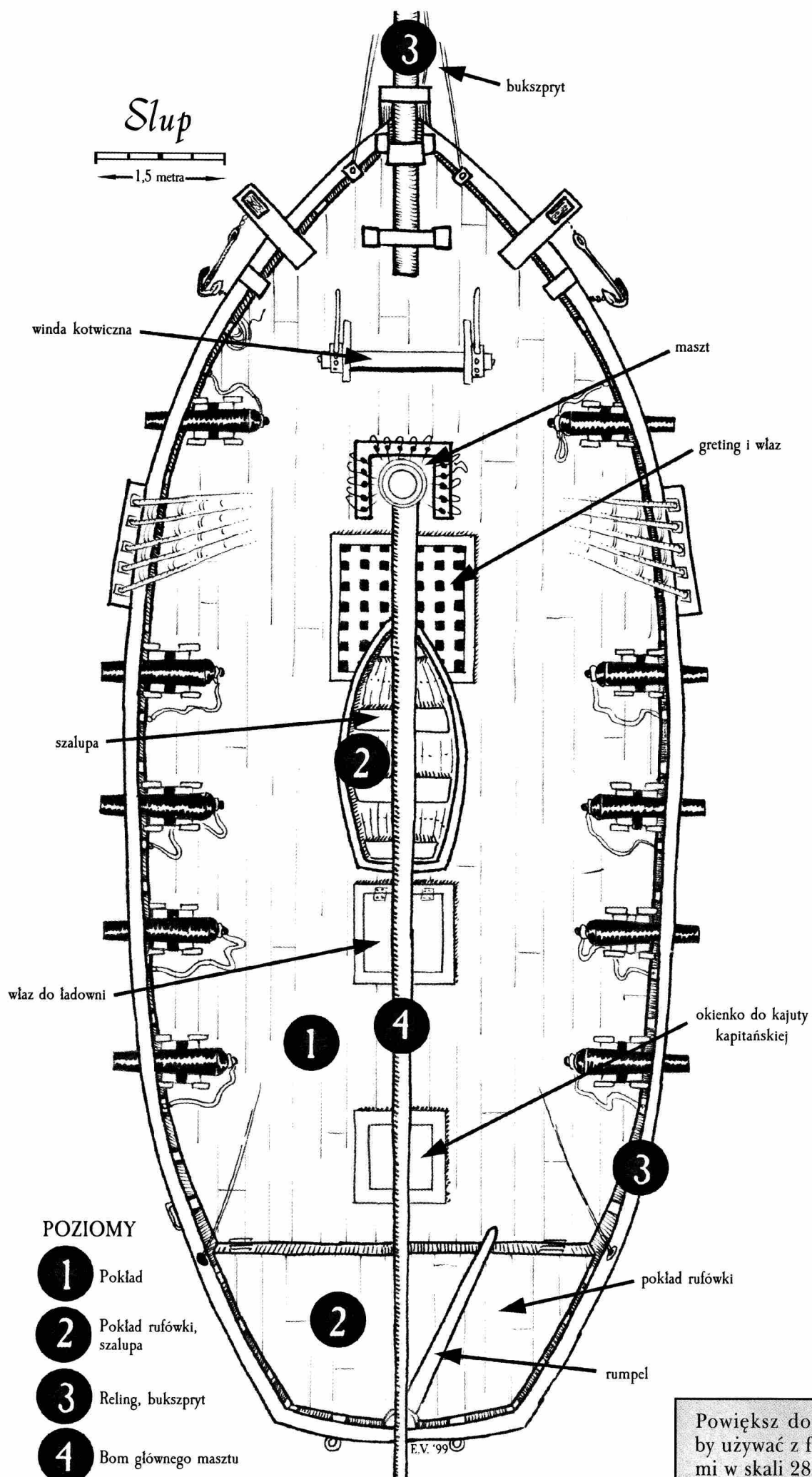
POZIOMY

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1 Poziom podłogi | 3 Półpietro i żyrandol |
| 2 Schody, szynkwas, taborety, stoły, krzesła i ławy | 4 Stryzek i lina żyrandola |

Jak używać mapki bójki w tawernie

1. Skopiuj umieszczoną obok mapkę, powiększając ją do 110% - będzie idealna do figurek mierzących 28 mm.
2. Skopiuj w analogicznej skali stoły, krzesła i ławy (powyżej).
3. Po skopiowaniu sprzętów wytnij je i porozstawiaj w tawernie wedle upodobania.





Powiększ do 110%,
by używać z figurka-
mi w skali 28mm.

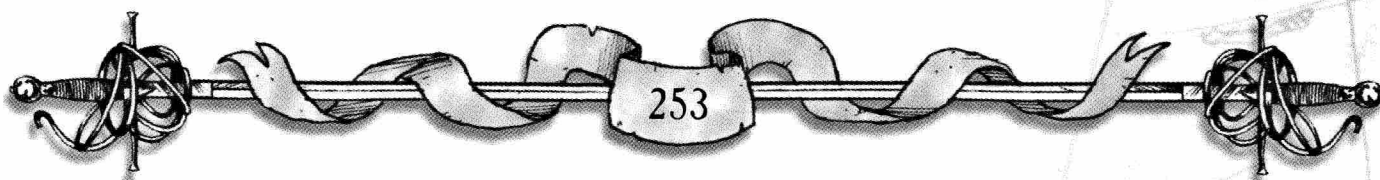


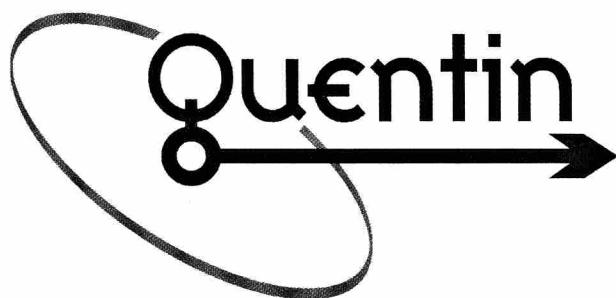
Tabela pogody

	← Zimniej			Ciepłej →		
Gwałtowniej ↑		5z5 1 godzina	4z4 1 godzina	2z2 1 dzień	4z4 1 godzina	5z5 1 godzina
		4z2 1 godzina	3z3 1 godzina	1z1 1 dzień	3z3 1 godzina	4z2 1 godzina
		2z2 1 dzień	1z1 1 dzień	1z1 1 dzień	1z1 1 dzień	1z1 1 dzień
		2z2 12 godzin	2z1 12 godzin	1z1 1 dzień	2z1 12 godzin	2z2 12 godzin
		2z1 12 godzin	1z1 12 godzin	0z0 1 dzień	1z1 12 godzin	2z1 12 godzin
Spokojniej ↓						
		← Kjølig „Nienawiść”			Lidenskarp „Namiejętność” →	

Nød „Wzburzenie”

„Spokój” Stans





Czym jest Quentin?

Quentin jest dorocznym konkursem na **najlepszy** oryginalny i nigdzie dotąd nie publikowany **scenariusz do gry fabularnej**.

Nagroda powstała kilka lat temu w Krakowie z inicjatywy kilku osób działających w środowisku miłośników gier fabularnych, a jej celem od początku było i nadal pozostaje promowanie nieznanymi, ale utalentowanymi twórcami i zachęcanie ich do próbowania swoich sił z najlepszymi.

Pierwsza edycja konkursu miała miejsce w 1998 roku. Od samego początku **Quentin** stanowił dla początkujących autorów przepustkę na łamy branżowych pism i do ich redakcji. Ostatnie edycje nagrody pokazują, że ta forma rywalizacji cieszy się sporym zainteresowaniem, mimo zaniku kilku pism poświęconych klasycznemu, papierowemu RPG.

Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród odbywa się podczas zamknięcia konwentu patronującego w danym roku nagrodzie. Zwycięzca konkursu otrzymuje na własność statuetkę Quentina, a także przejmując na rok miejsce rotacyjne w kapitule nagrody. Pozostałe nagrody zależą od konwentu oraz patronów medialnych. W roku 2005 konkursowi patronuje **Krakon**.

Ponadto kapituła nagrody **Quentin** zapewnia finalistom oraz autorowi zwycięskiej pracy publikację na oficjalnej stronie konkursu oraz podanie tej informacji do wiadomości publicznej.

Aby wziąć udział w konkursie, należy przesłać pracę do kapituły nagrody na adres:

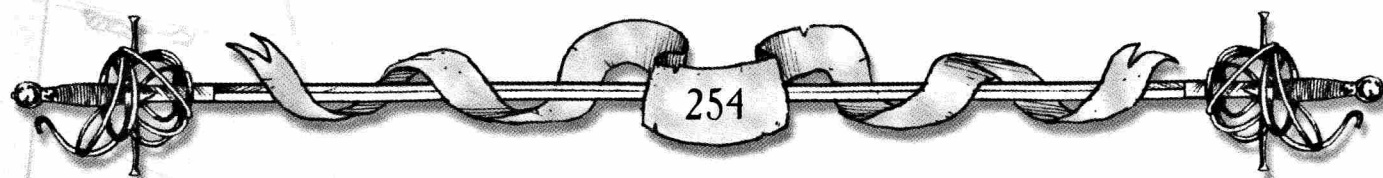
'Konkurs Quentin'
Tomasz Z. Majkowski
Al. Pokoju 22/40
31- 564 Kraków

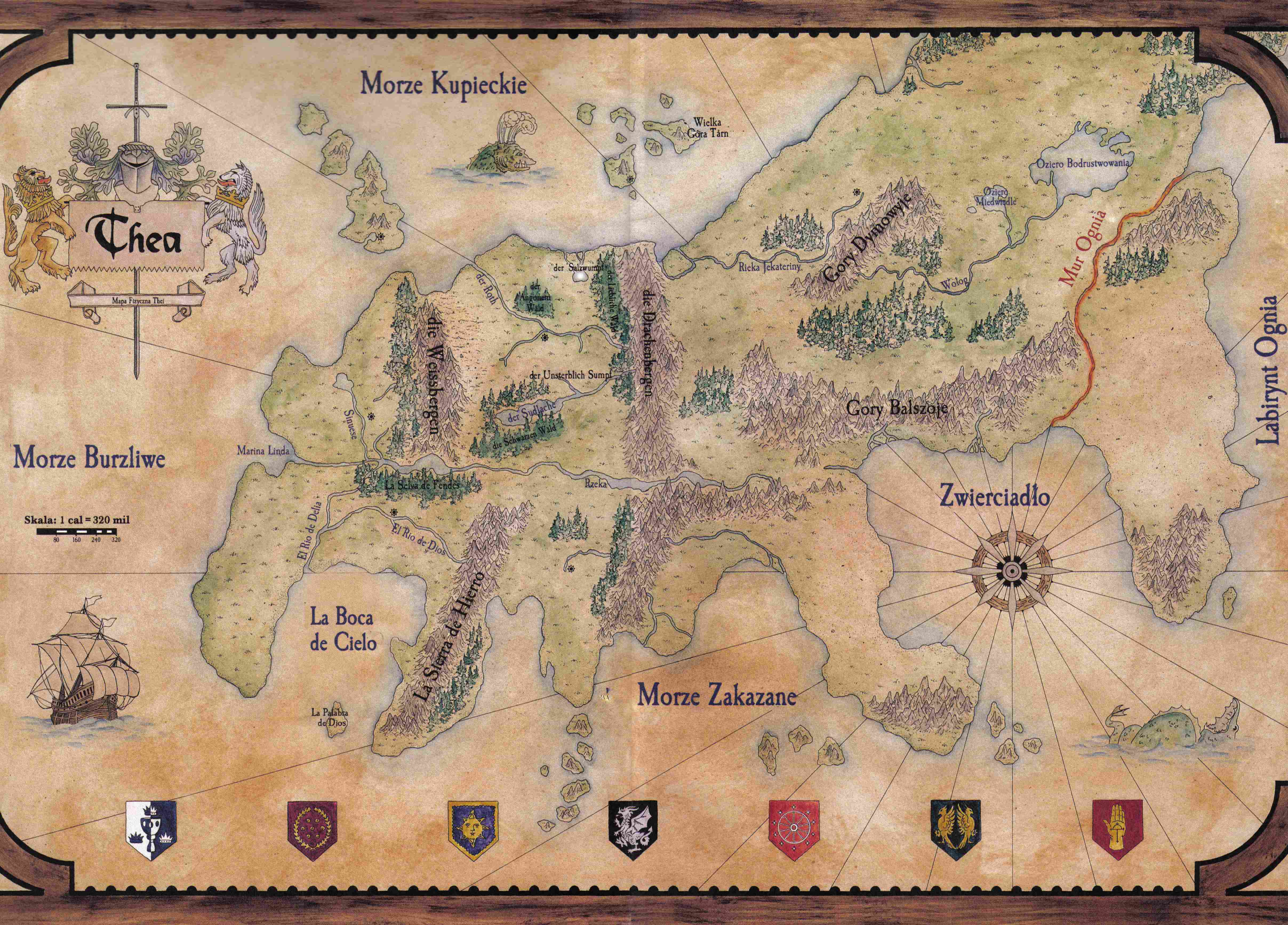
lub pocztą elektroniczną na adres:

quentin@rpg.pl

Informacje dotyczące bieżących edycji **Quentina**, część scenariuszy z lat poprzednich oraz **wymagania, jakie powinna spełniać praca konkursowa** można znaleźć na oficjalnej stronie konkursu:

www.quentin.rpg.pl





Morze Kupieckie

Wielka Góra Tarn

Ozioro Bodrustwowania

Ozioro Miedwiedle

Mur Ognia

Gory Dymowyle

Rieka Jekateriny

Wolog

der Salzumpf

der Angonem Wald

der Unsterblich Sumpf

der Sudlache

die Schwarzen Wald

die Drachenbergen

Gory Balszoje

Labirynt Ognia

Zwierciadlo

Morze Zakazane

La Boca de Cielo

La Sierra de Hierro

La Palabta de Dios

Marina Linda

Rzeka

El Rio de Dios

El Rio de Delia

La Selwa de Fendes

die Weissbergen

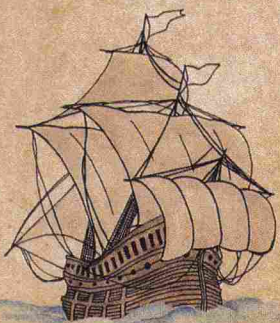
der Roth

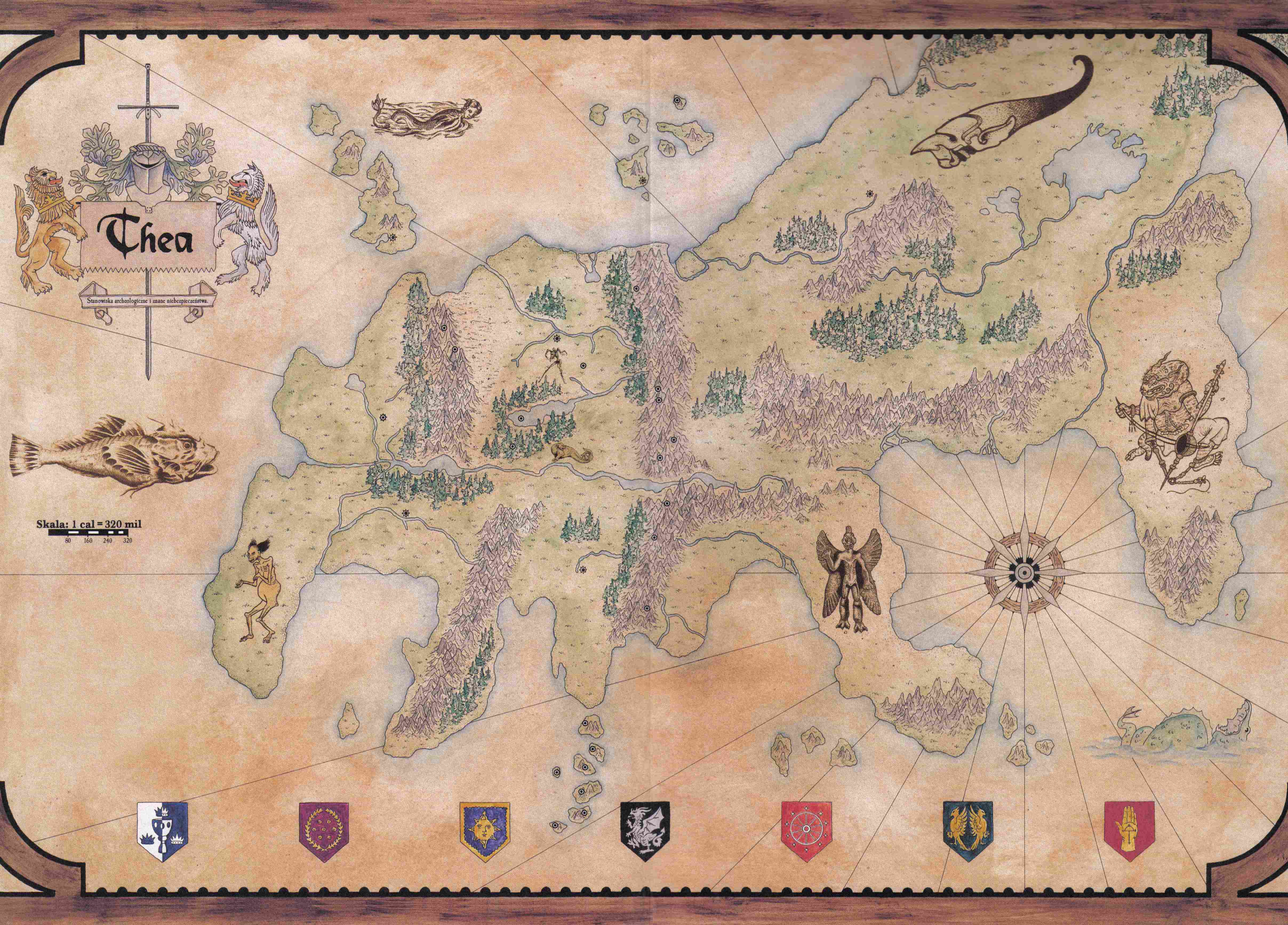
die Wälder

Chesa

Mapa Fizyczna Thei

Skala: 1 cal = 320 mil
80 160 240 320





7th Sea

*Nikczemne Łotry
Złowrogie intrygi
Szaleńcze pościgi
A wszystko na twojej głowie*

„7th Sea” to przygodowa gra fabularna, osadzona w świecie muszkietierów, piratów, tajnych stowarzyszeń i intryg politycznych. Wszystko, czego potrzeba do jej poprowadzenia, zawarto w niniejszym tomie.

- **Przewodnik po Thei:** Na kartach książki opisano szczegółowo wszystkie krainy Thei, kulturę jej mieszkańców, Tajne Stowarzyszenia oraz Kościół Watykański.
- **Elastyczne zasady:** W podręczniku opisano ogromną ilość reguł uzupełniających i opcjonalnych, w tym zasady prowadzenia bitew lądowych i morskich oraz abordażów. Każda jest niezależna od pozostałych i MG może swobodnie pośród nich wybierać.
- **Wskazówki dla Mistrzów Gry:** „Przewodnik Mistrza Gry” zawiera ogromną ilość rad dotyczących prowadzenia, dziesiątki pomysłów na przygody, sugestie dotyczące tworzenia Łotrów, techniki konstruowania scenariuszy, pisania przygód, prowadzenia scen akcji i tak dalej.

Niezastąpiony przewodnik dla wszystkich prowadzących „7th Sea”.

ISBN 83-919432-5-9

7th Sea Przewodnik Mistrza Gry



83-919432-5-9

Cena: 59 zł.



POLTERGEIST
polter.pl

