

ANNA "LEUS" CHMIELOWIEC,
JACEK "BRZozOMIR" KUZIEMSKI,
RAFAŁ "BLOODY" STENCEL, WOJCIECH "XURT" ŻUR
I INNI



ARKONA
WIEC OPOLAN

WIEC OPOLAN

☛ Nieoficjalny dodatek do gry „Arkona”
stworzony przez fanów, dla fanów.

Autorzy:

Pisali: Anna „Leuś” Chmielowiec, Grzegorz „Coen” Skowyrza, Jacek „Brzozomir” Kuziemski, Rafał „Bloody” Stencel, Kamil „Kaka” Urbanek, Wojciech „Xurt” Żur, Meduzz, Puchatek w Szortach, Tweety.

Redagował i układał: Kuba Cieślak.

Poprawiał błędy: Remigiusz „Kazawar” Iwańkowicz.

Ilustrowali: Jacek „Brzozomir” Kuziemski, Kuba Cieślak, Tyhagara.

Ogromne dzięki: Paweł „Fett” Borawski, Klemens, Sławomir „Zuhar” Wrzesień, Michał „Azirafal” Młynarski, Achmed.

Patronat nad dodatkiem objęły:



Wszystkie prawa do gry Arkona posiada firma S.Print SA. Autorzy nieoficjalnego dodatku oświadczają, że jest on tylko materiałem pomocniczym, stworzonym bez udziału autorów gry i jej wydawcy. Dodatek i zawarte w nim materiały udostępnione są bezpłatnie, ich autorzy nie czerpią żadnych zysków ze swojej pracy. Wszystkie materiały są własnością ich autorów.



SPIS TREŚCI:

ROZDZIAŁ I. SŁOWIANIE KONTRA CHRZEŚCIJANIE	4
Słowianie	4
Twierdza Tarn(ów)	4
Marzanna	5
Pereplut	6
Dni świątecznych okazanie	9
Chrześcijanie	14
Zakon Lunaris Morti	14
Templariusze	15
ROZDZIAŁ II. KUŹNIA BOHATERÓW	17
Rasy	17
Wiły. Obyczaje i życie.	17
Imiona Wił	17
Imiona Dziwożon	17
Wodniacy	18
Archetypy	19
Bogowej	19
Tancerka	19
Łowca Czarownic	20
ROZDZIAŁ III. MECHANIKA	21
Zasady alternatywne dla Krzepy i Zdrowia postaci	21
Umiejętności i walka	21
Zbrojownia	21
Broń do walki wręcz	21
Broń strzelecka	22
Zbroje	23
Zbroje Wił	23
Rodzaje stali	23
Przedmioty	24
Mikstury pospolite i rzadkie	24
ROZDZIAŁ IV. BESTIARIUSZ	26
ROZDZIAŁ V. PRZYGODY	34
Odkupienie	34
Kielich Strzyboga	39
ROZDZIAŁ VI. DODATKI	41
Choroby	41
Karta Postaci	42
Karta Magii	44
Karta Guseł	46
Rugia. Mapa	48
Mapa ziem lechickich	49

Rozdział I Słowianie kontra chrześcijanie

SŁOWIANIE

Twierdza Tarn(ów)

Coen

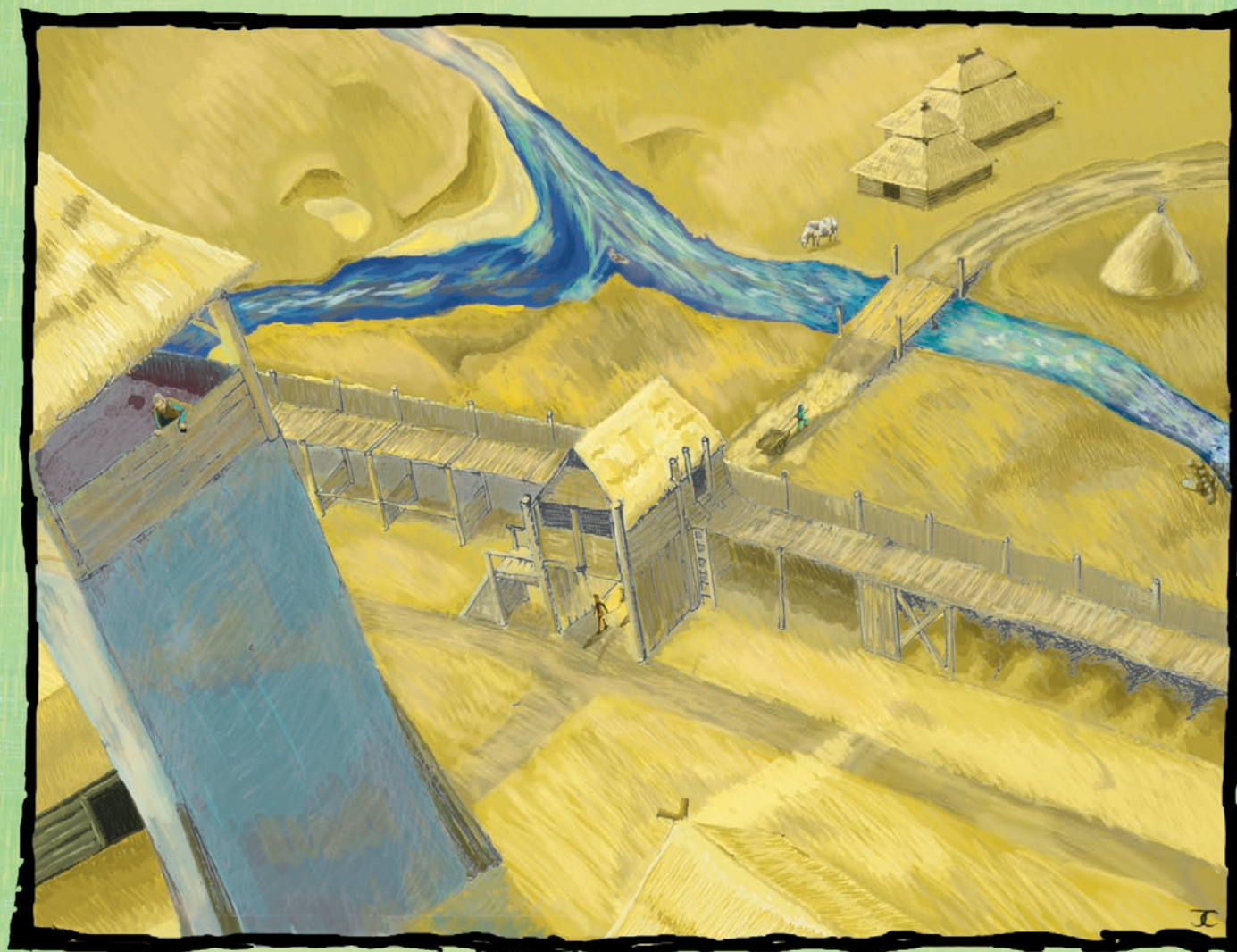
HISTORIA

Mieszko doskonale wiedział, że odmowa przyjęcia chrztu pociągnie za sobą najazdy wojsk zachodnich mocarstw. Do walki z nimi jego własne oddziały będą potrzebować porządnej broni. Z tego też powodu postanowił zbudować odpowiednie kuźnie, mocno zabezpieczone na wypadek ataku i wysłać tam kilku najlepszych kowali w całym Władztwie. Twierdzę, w której podziemiach umieszczono kuźnie, zbudowano w ciągu 3 lat i wkrótce potem rozpoczęto tam pracę. Z konieczności niejako, też po drugiej stronie Białej (twierdza stała bowiem w miejscu, gdzie rzeka Biała wpada do rzeki Dunajec) powstała wieś, w której zamieszkały rodziny kowali oraz garnizonu twierdzy. Przez dekady wieś

odkrytego szczytu. Całość jest zbudowana z kamienia. Przy twierdzy znajduje się także drewniana, niska stajnia.

Nie licząc fosy, całość jest otoczona nabijanymi palami oraz potężnym wałem (wysokość: 4 metry, szerokość u podstawy: 7m, u szczytu: 4m), na którym znajduje się trzymetrowy, drewniany mur.

Wieś jest porządnie utrzymana, jest tam kilka magazynów na żywność, podobna ilość sklepów oraz jedna gospoda. W centrum miasta rośnie święty dąb, będący jednocześnie, razem z otaczającym go małym placem, główną świątynią. Od strony południowo-zachodniej otacza ją ostrokół.



się rozrastała, a kuźnie zwiększały obroty, stając się największym i najlepszym źródłem broni w całym Władztwie.

ROZMIESZCZENIE

Sama twierdza została zbudowana po wschodniej stronie ujścia Białej, na niewielkim podwyższeniu terenu. Dzięki temu miała ona od zachodu i północy naturalną fosę, trudną do przebycia przez wrogą armię, zaś dodatkowo wykopany kanał dał jej również osłonę od wschodu i południa. Wieś znajduje się po zachodniej stronie ujścia Białej.

ZABUDOWANIA

Twierdza ma kształt kwadratu, w centrum którego wznosi się okrągła wieża wysoka na 20 metrów. Budowla składa się z dwóch pięter na powierzchni ziemi oraz trzech pod nią, gdzie mieszczą się kuźnie i magazyny na materiały oraz ukończoną broń. Wieża, natomiast, ma dodatkowe 2 poziomy - nie licząc

TABELA 1.1 POPULACJA TWIERDZY I OKOLIC TAR

TWIERDZA	LICZBA	WIOSKA	LICZBA
Rzemieślnicy	12	Mężczyźni	284
Pancerni	20	Kobiety	347
Tarczownicy	30	Dzieci	192
Łucznicy	10	W sumie	823
Inni	18		
W sumie	90	Zdatni do walki	272

MARZANNA, BOGINI ZIMY I ZASTOJU.

Brzozomir

Opis:

Marzanna jest oziębłą wobec prawie wszystkich ludzi i bogów. Bogowie również nie mają o niej dobrego zdania. Wyczuwają, że jest córką Czarnoboga. Marzanna jest samotna i samotlubna. Pani **zastój**u uwielbia czas zimy. Wkrada się wtedy do podniebnego pałacu Strzyboga, skąd kontroluje pogodę. Przez lato całe, mieszka ona w Niwii, pośród bogów, a na jesień, schodzi na ziemię, co łatwo śmiertelnicy odczuwają, gdyż temperatura powietrza zmienia się na zimniejszą. W dzień Kupaly jest ona wyłączona z modłów, darów, z własnej woli. Podobnie jak Chors, cieszy się ona z niesnasek ludzkich i nieszczęścia. Jest ona także bardzo kapryśna. Władę pogodą w zimę jak jej się chce. To gradobicie, to zawierucha, to chlapa i deszcz. Czasem jednak Strzybóg zatrzymuje ją w samym progu, tak, że Marzanna nie może wejść do podniebnego zamku, a przez cały dzień Swaróg ogrzewa zasypany śniegiem, o ile Strzybóg nie zacznie się pogodą zabawiać. Bogini zastój jest w ciągłym sporze z Mokośzą, nie przepada za Swarogiem, który zza chmur ukazuje swe oblicze, pałac i topiący śniegi. Choć bogini jest oziębłą i zimna, nie znaczy to, że jest nieczuła na piękno. To ona rzeźbi przepiękne mozaiki na szybach, taflach lodu oraz skrzące się w słońcu, zwisające sople.

Wygląd:

Marzanna jest wyobrażana jako oziębłą kobieta z poważną miną. Jej całe ciało lśni jak lód o poranku. Włosy jej są piękne i sztywne, jakby były pokryte warstwą szronu. Ubrana jest w zwiewne, cieniutkie, błękitno - białe szaty podkreślające jej walory. W ręce trzyma kord, zwany Żelaznym Soplem.

Symbole:

Pani Mrozu posiada dwa symbole, pierwszy to przebiśnieg, jako piękny biały kwiat, który opiera się sile zimy. Drugi symbol - kryształ z nieznanego nikomu materiału, przypominającego lód, jednak nie topiącego się na słońcu. Cały rok, niezależnie od pory roku, kryształ emanuje chłodem. Niewiele jest tego kruszcu na ziemi. Wygląda on jak błękitny brylant, w którym pływa jakaś ciecz, podobna do wzbitego tumanu piachu, zwana Burzą Gradową. Po złamaniu tego brylantu ciecz nie wypływa, jest to światło oraz magiczna moc Marzanny ukryte w nim. Kamień ten mogą wydobywać tylko Krzaty. Nie wiadomo, dlaczego. Ostatnim symbolem jest wrona. Ten ptak pojawia się późną jesienią tak, jak kapłanki Marzanny. Dlatego czasem mówi się o kapłankach „Wrony”.

Pochodzenie i Miejsca Kultu:

Pochodzenie Marzanny jest pewne. Jest córką kobiety podstępnie zbałamuconej przez Czarnoboga. Marzanna nie jest aż tak złą i oziębłą Boginią jak sam Chors. Jej dogmat pochodzi z Księstwa Polańskiego. Największa oraz jedyna Świątynia Marzanny stoi na Śnieżce, w Sudetach.

Świątynie, kaplice, święte miejsca:

Jak już mówiłem, jedyna świątynia Marzanny znajduje się na szczycie Śnieżki, w górach Sudetach. Świątynia ta posiada budynki mieszkalne dla Kapłanek, karcznię, równie dużą, gdyż kaplica ściąga wielu wierzących. Kamienna świątynia jest zbudowana na planie koła, z drewnianym dachem. Na szczycie stożkowego sklepienia jest dziura dająca jedyne światło w świątyni, jako że nie wolno rozpalać tu ognia i rzucać czarów Swarogowych. Światło pada na wielką kamienną czarę, w której leżą kości, resztki zwłok, zakrzepła krew oraz świeżo zbroczone osocze... Nad czarą stoi posąg Marzanny z Lodowego kryształu. W jednej ręce trzyma oryginalny Żelazny Sople, pozostawiony w tym miejscu przez samą Marzannę, zaraz po wojnie z Białobogiem (wtedy to też ponoć miała ona porozkładać po świecie swoje kryształy).

Kaplice są wszędzie. Łatwo można je znaleźć przy traktach, w miastach. Są zbudowane z grubej marmurowej płyty, stojącej pionowo. W połowie płyty doczepiona jest kamienna misa ofiarna. Nad tym, dwa kamienne ramiona trzymają Lodowy kryształ. Przy każdej ofierze kryształ się czerwieni i zaraz potem wraca do normalnego koloru, znaczy to że Pani Zimy się posiliła mocą martwego ciała.

Leżące zwłoki, góry, w zimę cały zimowy krajobraz, oraz pole pełne przebiśniegów są to święte miejsca Marzanny. Wokół kaplic, świątyni rosną przebiśniegi, bez względu na porę roku.

Kapłanki:

Marzannie służyć mogą tylko kobiety. Kapłanki pokazują się w swych kapłańskich szatach na całej słowiańszczyźnie tylko podczas zimy oraz podczas pobytu na Śnieżce. Czasem przepowiedzą pogodę za pieniądze, z których połowę przekażą na świątynię. Ludzie się ich boją, jednak nie tak jak kapłanów Chorsa. Kiedy w okolicy pojawi się kapłanka Marzanny, można się spodziewać niezbyt obfitych opadów śniegu w okolicy podczas zimy. Kapłanki zabijają w imię Marzanny, dlatego też ludzie mieszkający obawiają się o swoje życie. Kapłanka nie może rozmawiać z kapłanami Mokośzy oraz posiadać czarów takich, jak oni. Kapłanka Pani Zimy nie może mieć czarów Swarogowych, lecz może się z kapłanami takowymi porozumiewać. Kapłanki są raczej poważane, choćby za

to, że służą pomocą podczas bitew (od dość niedawna). W czasie lata i wiosny żyją sobie kapłanki jako zwykli ludzie, zajmując się pracą na roli, matkowaniem, lecznictwem. Kapłanki są raczej poważne, lecz umieją dokazywać, gdyż są równie psotliwe, co Marzanna (oczywiście tylko w czasie zimy).

Święta:

Pierwszego dnia po spadnięciu liści z drzew kapłanki wychodzą na świat wysławiać boginię. Wcześniej wyznając ją w ukryciu, teraz wysławiają ją publicznie. Przyodziewają swoje kapłańskie stroje i podążają do świętych miejsc. Dzień nadejścia prawdziwej zimy jest świętem dla wyznawców Marzanny. Są organizowane tańce, hulanki i swawole. Nawet sama bogini, która raczej nie przepada za takimi festynami, raduje się. Lodowa poświata w jej posągu rozbłyska kolorem czerwienu na całą noc. To samo dzieje się ze wszystkimi przedmiotami wykonanymi z tegoż kamienia. Jest to pierwszy dzień w roku, kiedy kapłanki Marzanny mogą urządzić sobie zabawy.

Świętem, które kończy okres panowania Marzanny, jest pierwszy dzień wiosny. Marzanna, jako boginka obeznana w obyczajach ludzkich, uważa ten dzień za nic innego, jak tylko głupie zabawy pospółstwa. Jest to oczywiście sławetne topienie lub palenie marzanny, szmacianej kukły, na znak odejścia zimy i nadejścia wiosny. Dzień ten zowie się Wielkim Dniem i przypada na pierwszą niedzielę po wiosennym zrównaniu dnia z nocą.

Modlitwy :

Ludzie modlą się do Marzanny w zimę o ochronę, o to, by nie zamarznąć, czy nie odmrozić sobie kończyn. Sumienni wierni modlą się też o to, by przymrozek za szybko ich nie zaskoczył, oraz, by zima nie była długa i sroga. Modlą się też niektórzy o to, by bogini uzdrowiła ich głupie, lub niedorozwinięte dzieci, spalone przez życie, jako że jest boginią zastój. Kapłanki modlą się o boską przychyłość oraz szczęście na cały rok.

Ofiary:

Pani Zimy zadowolona jest, gdy składa się jej zwierzę, razem z całym ciałem, a już w ogóle kocha, kiedy składa jej się ciało katolika. Upodobała ona sobie ciała rycerzy, dlatego ci są najwyżej cenionymi ofiarami ku czci bóstwa. Marzannie składa się z reguły ofiary już wcześniej martwą, lub obitą do nieprzytomności. Nienawidzi ona zabijania Słowian. Ofiarą też jest posadzenie kwiatka przebiśniegu pod Świątynią, lub kaplicą. Za żadne skarby nie wolno składać ofiary z kruków czy wron.

Rytuały:

Ofiary z ciała ludzkiego składa się w pierwszy dzień jesieni, lecz tylko na Śnieżce. W wieczór pierwszego przymrozku, lub w wieczór pierwszego śniegu składa się ofiarę z ciała zwierzęcego. Każdy, kto tego nie zrobi, może sam zostać wyniesionym na ołtarze ofiarne. Bogini jest bardzo wymagająca i surowo karze niesumiennych wyznawców. Kapłance, która ją zawiedzie, może zabrać całą moc.

Amulety:

Amuletami są Sopelki wykonane z lodowego kryształu. Kiedy nadchodzi zima, kryształek zaczyna emanować subtelnym, lekkim ciepłem. Z kolei, kiedy posiadacz sopła rozmawia z wyznawcą Mokośzy lub Swaroga, sopelek zaczyna powoli drgać, wydając niepokojące zimno. Sopelek znacznie prążyć kapłana Mokośzy, jeżeli go założy, a kapłan Swaroga czuje piekący ból, jeżeli będzie próbował rzucić jakikolwiek czar. Dzięki sopolkowi szybciej rośnie PM. Sam soplek lekko drga, jeżeli właścicielowi grozi niebezpieczeństwo.

Błogosławieństwa i Kary:

Czasem pani Śmierci bawi się po prostu, zabijając na mrozie ludzi- zamrażając ich na kość. Śmiertelnikom rzadko grozi takie niebezpieczeństwo. Kapłanki prędzej powinny się tego obawiać. Im też może grozić utrata mocy, jeżeli będą źle służyć swojej pani. Błogosławi swoich wyznawców za odkrycie choćby małego złoża lodowego kryształu. Zwykle pospółstwo nie ma co liczyć na błogosławieństwo Marzanny.



PEREPLUT

Leus



Wstęp

Mówi się, że po przyjściu na świat bliźniaczych braci, Białobóg obrał Peruna jako pierwotnego i wywyższył go, czego to zazdrosny Pereplut nigdy bratu nie wybaczył. Po wydarzeniach, w których młody władca błyskawicę rozgromił starsze pokolenie bogów i porozdzielał domeny swemu rodzeństwu podług własnego sądu, Pereplut otrzymał we władztwo morze i wody śródlądowe, którymi rządzi po dziś dzień. Podług legendy, Perun zamierzał zaraz potem zgładzić konkurenta, przez co przesładowany w pierwszej chwili uciekł - jego schronieniem stały się głębiny i odmęty, a obroną domeną - żywioł wody. Pereplut zapewne skory był do zemsty na porywczym bracie, ponoć układał się nawet z Czarnobogiem i planował zdradę, póki gniew w nim nie przestył. Jednak przebywając jakiś czas na swoim wygnaniu z dala od rodzeństwa, poza Niwią, w pobliżu istot ludzkich, przywykł do nich i pokochał ich, nie chciał więc na ich kruche życia nastawać rozpętywaniem boskich wojen na ich ziemiach. Przed bogami zmilczał jednak przyczynę swej bierności, przeczuwając, jak łatwo Perun okrzyknąłby go tchórzem i sentymentalnym słabeuszem. Pozostał więc Pereplut władcą rzek i jezior, opiekunem słono- i słodkowodnych zwierząt, pomocnikiem rybaków i wieśniaków, panem wodników, wodnic, rusałek i innych istot, co z żywiołu wody wzięły swój początek.

Charakter

W panu odmętów nigdy nie zelżała wrogość skierowana przeciwko bratu. Przetwała ona z czasu, gdy jeszcze pospołu z rodzeństwem miał swój udział w boskiej siedzibie Niwii. Od czasu do czasu miały miejsce również pewne niesnaski między Pereplutem a Swarogiem, gdyż wysiłki jednego z nich często niweczył drugi, nawet jeśli przez czysty przypadek. Władca wody zawsze jednakże szanował Strzyboga, siewcę deszczu, oraz towarzysza Czterech Wiatrów goniących po morzach, oraz jego siostrę Marzannę, która to czasem przenika częściowo jego wodny świat, zamykając w wodzie iskrzące światło. Pereplut podobny jest morzu, które z niego bierze swą nieprzeniknioność. Cierpliwý jest jak woda obmywająca i szlifująca skały. Z natury spokojny i stały, jednak nieświadomy własnej groźby - wiruje w nim pewna destrukcyjna siła, która sprawia, że czasem wzbiera w nim dawny żal i gniew, na tyle że staje się nieprzewidywalny i niebezpieczny. Nie płynie to jednak z zamiaru szkodenia ludziom, ponieważ Pereplut nie jest bogiem agresywnym. Już w jego ucieczce przed Perunem i pogodzeniu się z pozaniwijską banicją, znać ślad biernego usposobienia, umiejętności przystosowawczych i bezkonfliktowości w naturze pana wód. Ponieważ jednak Pereplut próbował zadać kłam pomówieniom o swej sympatii do ludzi, ci częściowo odwrócili się od niego, nie wierząc w jego dobre intencje. Został więc po części odrzucony raz jeszcze - tym razem przez ludzi, którzy zamiast widzieć w nim odwiecznego pomocnika i przyjaciela, widzieli w nim przyczynę nieszczęść, jakie ich spotykały. Nie wszyscy jednak tak go opisują. Pereplut w oczach wielu ludzi jest nadal pomocnym, choć nieprzewidywalnym bogiem, opiekunem i uzdrowicielem, któremu czasem zdarzy się jakiś niezamierzony psikus.

Wygląd

Jest Pereplut z widoków podobny Perunowi, bratu swemu - ale choć jawi się jako mężczyzna jednakowo dobrze zbudowany, to jego postura sprawia mniejsze wrażenie. Jest bardziej niepozorny, włosy posiada długie, ciemnoszare niczym muliste dno, przetkane z rzadką podwodną roślinnością. Brody ani wąsa nie nosi. Oblicze ma blade i zamyślane, nieraz jakby smutne. Jego oczy są opisywane różnie; raz jako niepokojąco jasne, innym razem na podobność ciemnej, głębokiej toni, z nikłymi zielonymi ognikami.

Wyobrażany jest jako bosa postać obleczona w tunikę, z siecią na ramieniu lub koszem ryb. Jego bronią jest nieodzownie oszczep ku łowieniu ryb przysposobiony, zwany harpunem przez rybaków.

Symbole

Przyjaźni panu wód widzą go w źródłkach bijących ze skał, w płacziwych skrzeczających mewach, które są jego upodobanymi zwierzętami, w okazalszych egzemplarzach bursztynu, w krystalicznych ruczajach i chłodnych, ciemnych jeziorach.

Pochodzenie i miejsca kultu

Wierzenia związane z Pereplutem wzięły źródło zapewne w mitologii Wiślan, Mazowszan, ludzi Pomorza oraz mieszkańców rozlicznych pojezierzy i dolin dużych rzek, gdzie zawsze istniała potrzeba boskiego wsparcia przy żegludze, połowach i wystąpieniach rzek z koryta. Na tych to obszarach nastąpił też największy rozwój kultu. Jedną z ważniejszych jego świątyń stoi na Rugii,

centrum religijnym Słowian, które to miejsce, będąc wyspą, jest szczególnie miłe bogu mór. Inna ważna świątynia mieści się całkiem niedaleko, bo na Wolinie, będącym tygłem żeglugi Morza Białego. Pomniejsze świątynki czy kapliczki stoją po prawdzie nie za bardzo gęsto, ale zapewne wszędzie, gdzie spotyka się jakieś zbiorniki wodne.

Świątynie

Poza morzem, Pereplut ulubił sobie różne odludne miejsca. Należą do nich zwłaszcza moczary, rozlewiska czy zalewy. Jego świątynie to często budowle drewniane, stawiane na rusztowaniach z bali i palów wprost nad wodą. Czasem zdarza się, że świątynia ukryta jest w częściowo zalanej jaskini. A kapliczką może być na przykład wnęką lub grota w sąsiedztwie wodospadu. Świątynie najczęściej są naturalnymi, lub lekko tylko dostosowanymi formacjami - oficjalne budowle stawia się rzadziej lub w ukryciu, by nie kolidowały z oczu Perunowi. Miejscami świętymi dla wyznawców władcy wód mogą być wszelkie źródła, ujścia rzek i dopływy. Często za miejsce emanujące mocą uważa się też moczary trwale lub często spowijane mgłą.

Stosunek kapłanów do świata

Żercy Perepluta, mimo że sprawiający wrażenie ostrożnych i nieufnych wobec otoczenia, lubią nieść pomoc ludziom. Może bywają nietowarzyscy, ale z reguły są pracowici i gdy dostrzegą że są akceptowani przez ludzi, często towarzyszą im w potrzebie. Z kolei wieśniacy na ogół dostrzegają przydatność kapłanów i nieraz ich poszukują, ufni, iż dobrze traktowany żerca przybędzie z dobrą intencją i nie sprowadzi powodzi na ich pola. Dzięki temu jedni starają się być mili dla drugich, obawiając się trochę rozniewać drugą stronę, przez co kapłani i ludzie jakoś ze sobą żyją. Poza tym należy nadmienić, że Słowianie nieczęsto wzywają w głos imienia Perepluta, by nie ściągnąć na siebie gniewu jego brata. Nazywają go przeto różnie, Wygnanym, Rybakim bądź Wodnym, albo inaczej, kojarząc niezmiennie imiona z żywiołem wody. Bóg nie żywi do nich o to żalu, gdyż rozumie ich położenie i nie chce im życia trudniejszym czynić.

Święta

Dwa razy do roku przypadają siostrzane święta - Wodnik Wiosenny (11 kwietnia) i Wodnik Letni (29 czerwca). Na Wodnika Wiosennego ludzie spieszą składać ofiary w celu uchronienia się przed wodnikami, rusałkami i innymi demonami wodnymi, oraz powodziami po wiosennych wylewach rzek. Wodnik Letni to swego rodzaju dziękczynienie władcy odmętów za łaski - składa się ofiary z pierwszej złowionej w tym roku ryby, tytoniu i piwa. Pomniejszy udział w rytuałach ma kult Perepluta również w takie powszechne święta jak Kupalnocka (puszczenie wianków i zabawy nad rzekami) czy święto Wiosny, podczas którego rzuca się do rzek ofiary z chleba. Bardziej znaczącym świętem będzie jednakże poniedziałek do Wielkimdniu. Wielkidzień to pierwsza niedziela po wiosennej równonocy, której to mają miejsce rytualne kąpiele w rzekach dla nabrania mocy i zdrowia. Po tygodniu, w dzień obwołany dyngusem, ludzie (zwłaszcza młodzi) mają zwyczaj oblewania się wodą, ku uciechu jednych i pisków drugich. Oprócz oczywistej zabawy, przydaje to hartu i odporności w zdrowiu.

Modlitwy

Do Perepluta modlą się nie tylko rybacy o urodzaj w rybach. Wielu ludzi prosi o hart ciała i odporność na choroby, o czystą, zdrową wodę w zbiornikach, o ochronę przed utopcami, świnkami a rusałkami i innymi wodnymi istotami, czyhającymi na niebacznych nad brzegami, na bagnach, wśród fal i pod zdradziecko gładkimi taflami. Na wiosnę mieszkańcy nadrzecznych dolin często modlą się o to, by powodzie nie podeszły pod progi i nie zalały im domostw. Kupcy mogą liczyć, że morze wyrzuci co okazalszy kawałek bursztynu, żeglarze - o bezpieczną podróż morską.

Ofiary

W czasie różnych świąt, lub aby po prostu przebłagać lub uprosić bóstwo o coś, składa się różnorakie, drobne ofiary. Mogą to być ładnie wykonane, kwieciste wianki puszczone na wodę, także lampki, ofiary z chleba, z tytoniu lub napitków.

Zwyczaje

Ludzie nie chcący narazić się panu rzek i jezior baczą, by nie zanieczyszczać bezmyślnie i niepotrzebnie wody. Nie wolno pod żadnym pozorem krzywdzić mew ani psuć im gniazd, gdyż są to zwierzęta przypisane bogu. Raczej unika się rzucania kamieniami w wodę. Nie wiadomo jaką istotę można by tym czynem skrzywdzić, nie widząc jej nawet. Nie należy też okazywać lekceważenia morzu - powinno się dziękować za udane połowy, by nie okazać niewdzięczności.

Amulety

Czy to w podróży, czy w chorobie, czy polecając się opiece Perepluta w innej sprawie, nosi się przeróżne amulety. Często są to otoczaki, rzadziej bursztyn. Czasem amulet może być wykonany z muszli morskiej lub dużej, skrojonej łuski – takie stosują zwłaszcza rybacy. Dodatkowo do niego bywają pióra mew, ale tylko znalezione lub zebrane z napotkanych martwych ptaków.

Błogosławieństwa i przekleństwa

Osoby cieszące się łaskami boga mórz częściej znajdują na plaży wyrzucone przedmioty, takie jak muszle, kolorowe kamyki czy bursztyn. Odbывают też bezsztormowe podróże na pokładach łodzi, nie cierpią na choroby morskie i nie podmakają im piwnice. Gdy są rybakami, znajdują dobre łowiska. Jednakże, gdy ktoś upiera się w działaniu przeciw upodobaniom Perepluta, nie powinien się dziwić, gdy zepsuje mu się woda w studni, rzeka o roztopach zaleje izbę, ryby będą omijały jego sieci, będzie chorowity, a na statek to lepiej wcale niech nie wsiada.

Kapłaństwo u Perepluta

Opis

Żercy Pereplutowi w służbę oddani noszą się szaro a swobodnie z przyodziewku, w naturalnych kolorach. Są z reguły długowłosi i ciemnooczy – im bardziej w łaskach swego boga, tym ciemniejsze mają oczy i głębsze spojrzenie, koloru głębokiej toni. Z reguły wiodą pół-pustelniczny tryb życia, stronią od dużych skupisk ludzkich, ale zawsze są w pobliżu małych osad, szczególnie tam, gdzie osłabł kult Peruna. Żyją z wieśniakami i rybakami, pomagając sobie wzajemnie.

Cechy

Władca toni na swe sługi wybiera osoby skryte, powściągliwe i cierpliwe. Nie rzutkich ku pomście, pochopnych ani nierozważnych. Ceni sobie ludzi pokornych, respektujących morze i otchłanie. Ma pewien sentyment do pustelników, żyjących w pobliżu moczaru i rozlewisk.

Obowiązki

Żerca Perepluta ma zawsze dużo roboty. Jest obowiązany nieść pomoc potrzebującym chorym, leczyć z trucizn i gorączek, chronić czystości wód. Okazjonalnie wzywa się żerców by załagodzili powódzie. Rybacy żyjący na przyjaznej stopie z kapłanami mogą również liczyć na ich pomoc przy połowach i pracach codziennych.

Przykazania ku kapłanom kierowane

- nie zanieczyszczać wody, dbać o zwierzęta wodne;
- nie bratać się z kapłanami Peruna;
- nie używać broni metalowej;
- zapewniać opiekę chorym;
- nie zabijać ludzi, poza obroną konieczną.

Ofiary

Mała: naczynie wody z pierwszej w roku ciepłej ulewy wylane wprost na ołtarz.

Średnia: fragment dobrowolnie oddanego cudzego przyodziewku, przesiąkniętego wodą z dyngusa, wyżęty w poświęconym miejscu (jedna ofiara na jedno ubranie). Zaszczępienie lilii wodnych na świętym jeziorze (jedna ofiara na jedno jezioro).

Duża: Część wraku łodzi lub statku, wydobyta spod wody i umieszczona koło ołtarza (jedna ofiara z jednego statku).

Błogosławieństwa i kary

Jeśli bóg jest rad ze swego sługi, może się zdarzyć, iż przyda mu szczęścia i znajdzie on jantaru na wymianę, w której łatwiej się wzbogaci. Innym razem okaże się, że wiernego żercy nie będą nękały żadne wodne stwory, od świcków po rusałki, nawet gdy je spotka na swej drodze, lub raczej, na swych bezdrożach. Powiada się, że kolor oczu i głębia wejrzenia ukazują jak bardzo kapłan natchniony jest swoim bogiem – ponoć co bardziej wysocy żercy mają spojrzenie bliskie bezdennej, ciemnej toni. Jeśli zdarzy się, co kapłana najdziej chorowitego, co i rusz rozkładającego się o roztopach i na pierwsze mrozy, może to być znak, że sługa jest Pereplutowi nietęgim. Albo gdy niefarmem złapie choróbko od osoby, którą miał uleczyć, objaw to ku przestrodze być może. Przytrafić się może inna kara jeszcze, na ten przykład gdy woda, którą żerca

tknął, mętnieje od styczności z nim.

Uwagi

Gdy kapłan pozostaje w styczności z wodą z większych naturalnych zbiorników (jak staw, potok, ruczaj, również studnia - ale nie żadne naczynia sztuczne, wiadra, beczki ani koryta), ma premię do rzucania czarów w wysokości +1. Przykładowo stojąc we wodzie przynajmniej jedną nogą, albo mając zanurzone ręce.

Kapłan będąc na morzu ma modyfikator +2 do magii (analogicznie jak służki Mokoszy w dzicy), przy czym naturalnie nie musi dotykać wody.

Moce

1. oczyszczenie

Uzdatnienie wody:

Kapłan może sprawić, że woda, będąc mętną lub brudną, na jakiś czas pozbędzie się glonów, mułu i innych zanieczyszczeń. Nie niweluje to jednak faktu, że wodą się miesza, więc rzucanie zaklęcia w takich miejscach jak na rzece będzie nieroztropne.

Typ: [no]

Obszar: 1-4m³

Zasięg: 1 m

Czas trwania: 1-6 godzin

Moc: 1 (oczyszczenie w 25%) do 4 (100%)

BPM: 2

Usunięcie trucizny:

Czar polega na niefizycznej neutralizacji trującej substancji w ciele osoby, która ją nosi. Obiekt powinien leżeć spokojnie, a resztki trucizny, po jej częściowej neutralizacji, umocnione ciało zwalczy samo w niedługim czasie.

Typ: [no]

Obszar: 1 osoba

Zasięg: dotyk

Czas trwania: trwały

Moc: 1-10, zależnie od ilości trucizny i czasu zatrucia

BPM: 4

Uspokojenie wody:

Kapłani Perepluta bywają oblaskawieni umiejętnością ukojenia wzburzonej wody. Może to być zarówno uciszenie fal, albo poskromienie nurtu, jak i wygładzenie wirów wodnych.

Typ: [no]

Obszar: 1-10m²

Zasięg: 3m

Czas trwania: 5-20 minut

Moc: 1-4 (stopień uspokojenia wód, 25% / 50% / 75% / 100%)

BPM: 5

Spacer po wodzie:

Jest zdumiewającą mocą pozwalającą kapłanowi na przejście po wodzie, jak po utwardzonym gruncie. Oznacza to, że jak w przypadku każdej powierzchni, woda musi być w miarę spokojna (nie wzburzona zanadto, nie kipiel, a już w żadnym wypadku sztorm), żeby kapłan nie musiał „wspinać się” na fale.

Typ: [no]

Obszar: kapłan na siebie

Zasięg: ---

Czas trwania: 1k4 minuty - 3k4 minuty

BPM: 4

Podwodny oddech:

Dzięki temu zaklęciu żerca Perepluta jest w stanie dłużej przebywać pod wodą bez wynurzania, nie topiąc się. Kapłan nie może nikomu powierzyć tej umiejętności.

Typ: [no]

Obszar: kapłan na siebie

Zasięg: ---

Czas trwania: 10-20 minut

BPM: 6

Pozyskanie soli:

Kapłan nabiera w złączone dłonie wodę i gdy trzyma ją przed sobą, zaczyna ona w widocznym tempie odparowywać, pozostawiając w jego rękach widoczną, jednak nie za wielką ilość soli morskiej. Czar działa tylko w przypadku wody słonej, niezależnie od jej pochodzenia.

Typ: [no]
Obszar: kapłan na siebie
Zasięg: ---
Czas trwania: jednorazowy
Moc: 1 szczypta
BPM: 1

Leczenie ran:

Pereplut kochający śmiertelników potrafi oczyszczać i zalecać poprzez kapłanów rany, podobnie jak jego brat Perun, dziedzicząc zapewne jak on, jasny atrybut swego dobrego ojca.

Typ: [no]
Obszar: 1 osoba
Zasięg: dotyk
Moc: 1-10 (ilość PŻ)
BPM: 2

Uleczenie z choroby:

Zależnie od przypadku, kapłan jest w stanie osłabić częściowo chorobę drugiej osoby oraz wzmocnić wewnętrzną siłę człowieka do walki z chorobą. Chory nie zostaje natychmiast uleczony, ale zdrowieje - a co więcej, o wiele szybciej niż naturalnie.

Typ: [no]
Obszar: 1 osoba
Zasięg: dotyk
Czas trwania: trwały
Moc: 1-5 (trudność zależna od rodzaju choroby)
BPM: 2

2. czeźnięcie

Zakwitanie wody:

Woda w określonym zbiorniku zaczyna mętnieć od glonów, alg i innych żyjątek, może nawet zakwitnąć zielonkawym kolorem. Nie nadaje się do picia, z pewnością. W zależności od mocy zaklęcia, efekt może w różnym tempie rozmnożyć się na resztę akwenu.

Typ: [no]
Obszar: 1-4m³
Zasięg: 1m
Czas trwania: trwały
Moc: 1-10
BPM: 5

Zatrucie wody:

Tą mocą można zatrucić wodę w małym naczyniu, bądź to w kubku, miseczce, bądź pucharze. Efekt jest krótkotrwały, ale dla niektórych może okazać się i tak za długi...

Typ: [od]
Obszar: małe naczynie
Zasięg: dotyk
Czas trwania: 1-5 minut
Moc: 1-6 (ujemny modyfikator testu odporności osoby pijącej)
BPM: 10

Wzburzenie wody:

Zaklęcie to jest przeciwne uspokojeniu wody ze sfery oczyszczania. Powoduje turbulencje i zawirowania, tworzy fale lub komplikuje nurt itp.

Typ: [no]
Obszar: 1-10 m²
Zasięg: 3m
Czas trwania: 5-20 minut
BPM: 5

Pośliznięcie:

Sprawia, że paradoksalnie, stąpanie po ziemi staje się trudne. Podłoże pod wskazanym celem zaczyna przesiąkać wodą gruntową, dzięki czemu staje się śliskie. Co więcej, cel nabiera przekonania, że stąpa po niepewnym, wręcz chybliwym podłożu, niemal jak na pokładzie. Gdy w czasie trwania czaru cel się porusza, obszar rozszerza się, podążając za nim. Moc czaru określa stopień śliskości: przy mocy 1 cel otrzymuje -1 to wszystkich testów, przy 2 jest to modyfikator -2, przy 3 analogicznie -3. Ponadto pod wpływem działania zaklęcia cel musi wykonać co rundę test zwinności bojowej, którego trudność jest zależna od tego, co aktualnie robi (np. jeśli stara się zachować równowagę, test będzie łatwiejszy niż gdy np. będzie próbował walczyć). Porażka przy teście ZWB oznacza dla niego upadek.

Typ: [o]
Obszar: 1 osoba
Zasięg: 2-5m
Czas trwania: 1-3 minuty

Moc: 1-3
BPM: 4

Zadławienie:

Osoba „poczęstowana” tym czarem nagle zachłystuje się, jakby się topiła. Odczuwa duszenie i walczy z nim w automatycznym odruchu, dekoncentrując swą uwagę (ma modyfikator -1 do testów).

Typ: [no]
Obszar: 1 osoba
Zasięg: 3m
Czas trwania: 0,5 – 1,5 minuty
BPM: 3

Sól w oczy:

Obiekt, na którego padło zaklęcie odczuwa szczypiący pył, jak zapruszony w oczy, przez który zaczyna łzawić. Ogranicza się jego wzrok, gdyż obraz widziany odkształcają łzy. Cel przerywa akcję, którą podejmował przed rzuceniem czaru, ponadto zyskuje modyfikator ujemny (-1 do -4) zależny od mocy czaru, do umiejętności bazujących na Reakcji)

Typ: [o]
Obszar: 1 osoba
Zasięg: kilka kroków
Czas trwania: 1k100 – 2k100 sekund
Moc: 1-4
BPM: 6

Rdzewienie:

Zerca wskazuje żelazny przedmiot na wybranej osobie, który zaraz pokryje się rdzą. Miecz to, zbroja, czy amulet, zajedno. Początkowo, pokryty jest w iluś procentach (zależnie od mocy), z taką samą szansą na zniszczenie przedmiotu przy jego używaniu. Przykładowo miecz przy ciosie może się łatwiej złamać, gdy nadzarty rdzą. W miarę upływu czasu przedmiot dalej rdzewieje, co rundę kumuluje się o 10% jego stopień skorodowania i szansa zniszczenia. Pordzewiały miecz zadaje też coraz gorsze obrażenia (co drugą rundę modyfikator -1 do obrażeń). Aby rzucić ten czar, kapłan musi widzieć przedmiot. Rdza nie znika po upływie działania czaru.

Typ: [no]
Obszar: 1 osoba - wybrany przedmiot
Zasięg: wzrokowy; do 50m
Czas trwania: 1-10 minut/rund
Moc: 1-5 (1 to początkowe 10%, 2 to 20% 3 to 30% itd.)
BPM: 8

Choroba morska:

Czar polega na tym, że osoba, która jest jego obiektem, zaczyna odczuwać niemiłe objawy choroby morskiej, i to nawet wtedy, jeśli nigdy na nią nie cierpiała.

Typ: [od]
Obszar: 1 osoba
Zasięg: 10m
Czas trwania: 0,5 – 2 godziny
Moc: 1-5 (modyfikator testu odporności celu)
BPM: 3

Piękno rusałek:

Rzucając zaklęcie, kapłan staje się z urody podobny do rusałki, czy też jakiegoś jej męskiego odpowiednika. Widząc go, osoby płci przeciwnej nie będą ohotne zaatakować go w walce, chyba że w obronie koniecznej. Poza walką, iluzja ta z pewnością zwiększy urok kapłana, któremu będzie łatwiej urzekać lub przekonywać innych.

Typ: [no]
Obszar: kapłan na siebie
Zasięg: ---
Czas trwania: 1-5 godzin
Moc: od 1 (umiejętności Charyzmy łatwiejsze o 1) do 5 (umiejętności Charyzmy łatwiejsze o 5)
BPM: 6

DNI ŚWIĄTECZNYCH OKAZANIE.

Leuś

Podług tego com zoczyła, zasłyszała a w tradycji się ostało.
Akacja nad Rozstajem Szlaków,
dziwożona.



Tyczeń

Święto Domowika

W czasie koledowym, blisko w połowie tycznia, zwanego u nas ledniem, gdy ziemia pól i ogrodów odpoczywa od robót, łatwiej się skupić na sprawach w obejściu. Także Domowemu i ofiarę jaką się składa, by pomagał w izbie a w kłopotach rodzinnych, garnków nie tłukł, pośmiewał się częściej. Dziękczynić wypada za jego dobrą obecność, dając mu udział w posiłku. Domowe owsianką się zadowoli i miło mu będzie za piecem.

Luty

Gromnica

Jak nazwa każe, jest to święto z Panem Gromów związane. Znosi się prośby o ochronę, by nadchodzącego sezonu nie dostać się w gniewne pole burzy perunowej, tylko stałe być chronionym przed gromami. Gromnica obchodzona jest na początek siecznia zwanego u ludzisk lutym miesiącem.

Tego samego dnia gźdieniegdzie kultywuje się jeszcze zwyczaj starego święta zmarłych, odwiedzania grobów popielnych i palenia przy nich ogni dla ogrzania bliskich dusz.

Gromnica zwyczajowo kończy czas Koledy.

Dni Welesa

W tydzień po Gromnicy ludziska po wsiach oddają cześć Welesowi. Ponieważ patronuje on rogaciznie, przebierańcy chodzą w kozuchach wywrotzonych futrem do wierzchu, a welesowi żercy tego dnia przechadzają po wioskach i witają w domach i zagrodach, by odprawić zaklęcia ku zapewnieniu zdrowia chowanej w gospodarstwie zwierzyne.

Pierwsza Jaskółka

Jak wiadomo, wiosny nie czyni, ale niechybnie ją nam zwiastuje. Pierwsza Jaskółka jest świętem ruchomym, obchodzonym zawsze w dzień dostrzeżenia pierwszych przylatujących ptaków w okolicy. Ludzie budują czasem budki, by zachęcić ptaki do powrotu z Wyraju.

Wiosenny Strzybóg

Dzień Strzyboga odprawia się zaraz po Pierwszej Jaskółce. Obrządek polega na mówieniu modłów do pana wiatru i składanie mu ofiar z piwa lub miodu, które to napitki upodobał sobie pogodny bóg.

Mimo że to pora jeszcze nie najcieplejsza, wily rozharcowują się w swych domostwach, czcząc swego opiekuna. Potem dopiero zabierają się za wiosenne porządki. Ani chybi niezgorszy to pomysł, sprzątać raczej po hulance, aniżeli przed.

Zamawianie Wiosny

Kiedyś na Strzyboga Wiosennego wprawili go w dobry nastrój, teraz przychodzi pora na zamawianie pogody, jaką chcemy się cieszyć o wiosnie. Można wspomóc się rozmaitymi wróżbami co do tego, jaką pogodę Strzybóg nam spuści i jaki najdzie nas urodzaj tego roku. Najgorszym znakiem jest północny wiatr przy zamawianiu, bo wróży on chłody na lato. A gdy do tego jest ciepły- także słotę.

Zimowe Święto Miesiąca

Tajemnicza to data, pojawiająca się raz na parę lat. Sługi Chorsa mają ten dzień za szczególny, zwłaszcza gdy po nim pełnia przypadnie. Nie wiadomo mi jednak nic o ich obrzędach ani zwyczajach, i myślę, że tak jest bezpieczniej.

Święto Jarowita

Nie wiedzieć czemu święto Jarowita przypada na ten sam czas co Chorsa. Być to może, że bóg zamętu i intrygi wraz z bogiem podchodzonej walki i zasadzek znajdują jakiś wspólny element... W takim czy innym razie u Jarowita warto prosić o powodzenie w wyprawach wojennych, pojedynkach i starciach, które się przewiduje na tle kolejnego roku. Gdy się poszczęści, bóg może także uchronić przed wpadnięciem w obcą pułapkę. Słyszano o rytualnych zapasach na gołej ziemi, w jakie wdają się czasem mężczyźni tego dnia, a młodzi zwykli wyprawiać się w podchody po lasach.

My jednak, choć należytą estymę Jarowitowi oddajemy, wspominamy naszą Dziewannę, bohaterkę- bogunkę z legend dziwożeńskich rozprowadzanych przez Matki, która to będąc z pewnością pod przykazaniem Bogini, pomogła naszym przodkoiniom zbiec od zwierzęcych ludzi i ukryć się wolnemi po borach. Kładziemy jej w ofierze samca gołębia, którą to ofiarę opiekunka kobiet wojowniczek odbiera podczas polowania pod postacią rysia, lisa lub żbika.

Marzec

Pasieka Wczesna

Gdy kto zoczy jaką pierwszą pszczołę, można to uznać za dobry znak ku rozpoczęciu już nazajutrz wiosennego wyświęcania wszystkich pszczelich zakamarków znanych bartnikom, gniazd, drzew czyli słowem- pasiek bartnicznych, oraz modlitw o mnogość pszczół i urodzaj w kwieciu na miód.

Koniec Zimy

Jest taki zwyczaj, że ostatniego dnia zimy, to jest dziś, gdy noc i dzień tyleż samo chwil liczą, po odśpiewaniu pożegnalnych piosnek dla Marzanny, na znak rozstania się z jej surową zimą sporządza się postać na podobiznę chocholego snopa, obleczonego w ludzki przyodziewek. Następnie tłumek ludzi o wymalowanych buziach i z kolorowymi paskami powiązanych we włosach wiezie ową postać wśród pieśni, hałasu fujarek, grzechotek i okrzyków nad rzekę, gdzie symbolicznie topi się ją we wodzie (niektóre strony podobno ją palą, ale nie widziałam). Istnieje przesąd, że po tym jak zimę się utopi, należy odwrócić się i ciekają, ja niech kto się choćby potknie na swej drodze do domu, niechybnie kapryśna Marzanna ześle mu zły fart w roku, i bodaj by się on skończył na uleczalnej chorobie.

Jare Święto, Wielkidzień, Początek Wiosny. Początek Wiosennych Dni Jarylnych.

Jare Święto, zwane również Wielkimdniem, jest radosnym świętowaniem początku wiosny. Jare Święto to wspólna uroczystość wielu bogów - Bogini Mokoszy, naszej Matki Ziemi, jak również Swaroga, boga przyrastającego wiosennego słońca, jak też Welesa i oczywiście Jaryły, patrona młodości i płodności.

Jest wiele obyczajów związanych z obrzędami tego dnia. Wspólnym jest chyba obfite objadanie się sutym jadłem i niestronienie od napitków. Popularne jest zastawianie stołu mięsivem, słodkimi kołaczami, piwem mielcuchem i gorzałką, miodem kto ma i wszystkim co pasuje do hucznej zabawy. Ważnym elementem uroczystych posiłków jest jajko, będące symbolem Bogini i rodzącej się na wiosnę obfitości, którą nam żyści. Jajka robi się na kraszanki, czyli przed ugotowaniem barwi się i przyozdabia różnymi wzorami, a podczas świąt dzielimy się nimi i obdarowujemy wzajem.

Jare Święto rozpoczyna kilkudniowy festiwal wiosenny - Jare Dnie Wiosenne, z których każdy wypełniony jest energią, życiem i radością, a to z pewnością napawa nadzieją na dobry urodzaj i szczodrość bogów. Obrzędy następnych dni sprawia się pewno zależnie od stron w jakich się najdziesz, ale głównie jak następuje:

Początek wiosny to wielka krzątania wokół domostwa i zagrody, moc porządków, sprzątania, wietrzenia izdeb a trzepania kozuchów, wymiatania kurzów, wywracania sienników, czyszczenia sprzętu, obejścia, czas wielkiego prania i odziewania się w czyste płócienne koszuliny.

We dwa dni inne dzieje się tak, że gdy białogłowy kołacze szykują, młodzi chodzą na łąki po witki wierzbowe pokryte baziami. Pono w niektórych stronach ludzie one bazie wierzbowe łykają, co w ich mniemaniu zdrowia przydaje i moc witalną zapewnia. W tym samym czasie mężowie ogniska rozpalają na wzgórzach, przez które wieczorami starym obyczajem skaczą ludziska dla oczyszczenia i zabawy, tańczą i śpiewają.

Zwyczajem wywiedzionym od Welesa, napawającego wiosennym twórczym poruszeniem, ludzie jednego dnia prześcigają się i konkurują w wymyślaniu niestworzonych historii, równo z palca wyszanych jak i poły przydarzonych, ale nie tylko - jest to też i okazja dla poważnych gawędziarzy, bajających prawdziwe historie o bohaterach jakich lub potworach. Wymarzony czas dla snucia opowieści i układania ballad, czy to upamiętniających czyny, czy mających zdobyć czyjeś serce pięknymi słowy.

Skoro już mowa o Panu Duszu, Jary okres posiada i czas ku odwiedzeniu grobów swych przodków. Zmarłych odwiedza się rodzinami, jak zawsze, snuje się wspominki, czasem przewinie się jakaś opowieść o którymś z nich, no i mus przynieść jadła dla duszyczek, co by z głodu i niepamięci nie zmarniały.

Weles jako że pieczę nad bydłem w zagrodzie dzierży, musi być przebłagany o dobre zdrowie i dorodność rogacizny. W tym celu pomaga obrządek toczenia po grzbietach zwierząt kraszaneek, ale nie tylko. Tradycja każe, że bierze się parę wołów, konieczne czarnego i białego, i oprowadza się je wokół wsi, by zapewnić ochronę przed złą mocą.

Kolejnego dnia obyczaj nakazuje zioła chowane przejrzyć, powiązać co zostało, wybrać odpowiednie i palić, a dymem okadzić do jednego wszystkich kąty i zakamarki w domu, a najlepiej na całym gospodarstwie, bo pono zapach różnych ziół lub ich mieszanki odpowiednie potrafią zle odpędzić i trzymać je daleko, by w dom nie zajrzało. Tej samej doby mają swe święto mężczyźni, a do obrządku kobietom bronią dostępu. Palą oni ogniska, spryskują je ofiarnym

piwem i poświęcają Jaryle koguta.

W Jarych Dniach, nadto, święci się ziarna zbóż, które myśli się przeznaczyć na rozsiewy wiosenne. Ważne, by okazało się być bezpiecznym od sporyszów i innego zła, tudzież co by wydało okazałszy plon, obfity w ziarno i długie łodygi na słomę dla zwierząt. Po tem mus wyruszyć w pierwszy wiosenny siew, nawet gdy ma być niewielki i tylko symboliczny, bardzo dobrze dla gospodarstwa, gdy za trwania Jarego okresu się jeszcze odbędzie.

Śmigus. Tego dnia urząda się pochody przebierańców, gdzie ludzie obleczeni w skóry zwierząt idą poganiani przez chłopców wierzbowymi wtkami, oraz pospołu z dziewczętami w brzoźkowych wiankach na głowach. Za nimi zwykle podążają muzykanci, starający się czynić hałas jaki tylko się da. Wrzawa ta ma na celu sprowokować pierwszą wiosenną burzę, jakby wywołać pioruny. Często rytuał kończy się tym, że młodzi goniący „zwierzęta” zapominają się w zabawie i nie poprzestając na pochodzie, ganiają się wzajem wesoło i smagają dzierzonymi wtkami.

Dyngus to z kolei czas oczyszczenia w wodzie. Gdziekolwiek można wprawdzie usłyszeć o zwyczaju kąpieli w poświęconym jeziorze lub ruczaju, jednak w większości stron najwięcej przychylności zyskała tradycja oblewania się zimną wodą. Wodę leje się już powszechnie z kubełek i wiader, co zwałszy człek chwytą za cebryk i ochoczo udaje się splatać mokrego psikusa sąsiadowi, wybrance, rodzinie, kto tylko się nawinie. Na podobność deszczu, który obdarza rośliny witalnością, tak i te zabawy dostarczają mocy ciała.

Dyngus to ostatni dzień miesiąca, który ludziska zowią marcem, ale z dawien zwali brzeźniem, co nadal robi się u nas.

Lżykwiat

🌿 Dębina, Święto Wiosny

Kończy się Jary Tydzień. Ostatniego dnia święci się wielkie perunowe dęby w okolicy, pamiętkę Wielkiego Drzewa, na którym zbudowany jest świat. Sadzimy także nowe drzewka, bardzo często właśnie małe dęby, bo kojarzą się one ludziom z siłą i twardością, a łaską Peruna. Właśnie od zwyczaju sadzenia tych drzewek nazwano ongi przychodzący tego dnia miesiąc, miesiąc dębien. Ale z tego co słyszałam ludzie już tej nazwy nie mówią, inną obrali, lżykwiatu, lżukwiatu albo kwiatnia rozpoczęcie to u nich.

🌿 Wodnik Wiosenny

Kiedyśmy już wiosnę powitali, a ptacy wrócili z ciepłego Wyraju, budzą się i inne istoty rozmaite, a mnogość pośród nich stworów wodnych. Przeto dla ublagania, by woda pozabawioną złych zamiarów była, prosi się tu i tam u wygnanego i podopiecznych mu istot, do ruczajów chleb ofiarny się rzuca. Jak ofiara zostanie złożona, można śmielszą nadzieję mieć, że rzeka nie wyleje na wieś i chałupa nie stanie w wodzie tej wiosny.

🌿 Pamięć Prestrogi

Stare osoby mawiają, jak to posłyszały jeszcze za pokoleniem poprzednim i poprzednim, i że zrazu o tej porze był zawsze czas oczekiwania na pierwszą wiosenną burzę. Gdy pierwsza się grzmotami rozlegała nad światem, świętowano ku chwale Peruna. Dziś jednak dzień pewny się utrwalił w pamięciach, bo roku pewnego, gdy Mieszko Król bratać miał się z poganami, Perun w gniewie gromem raził kaplicę w tym grodzie, gdzie to przechrzczon król być miał z wiary swoich przodków na obcą. Ostrzegł w ten sposób, co by pomnym być, że bogi czuwają i nieobojętne są im zdrady ze strony swych wyznawców. Dla pamiętki onego zdarzenia buduje się rokrocznie kaplicę krześcijańską, a najlepiej gdy posiada ona jakowąś zdobyczną rzecz od obcych pochodzącą, najlepiej od żery ichniego wydartą lub skradzioną, zajędno. Powiększa to ofiarę składaną bogom o tej porze. Gdy wszystko jest już zgotowane, na kaplicę napadają młodzi i starsi, kto tylko udział chce wziąć, a pokazać swoje przywiązanie do tradycji rodzimych i wrogość krześcijańskiemu okrutnemu ludowi. Rozbijają ją w pył i drzazgi bronią, rękoma i czym się da, jak Perun rozbił tamto siedliscze. Data ta oznaczona na środkowy dzień kwietnia, pamiętana jest przez kaplanów perunowych, welesowych i większość innych, co lata liczą i znaki im nadają.

🌿 Mokosz Kwietna

Pani nasza Mokosza ma wiele pracy w ciągu roku. Kiedy tylko za jej sprawą pojawiają się pierwsze zawilce po lasach, dziewczęta świętują swoją uroczystość, bo podobne one są wszystkie kwiatom, które o tej porze młode, świeże i piękne. Zanoszą modłę do Matki każda swoją, czasem złożą ofiarę z białego kura, potem bawią w korowodach wśród wesołych dziewczęcych pieśni.

🌿 Welesowa Noc

Ten czas między lżukwiatem a majowym miesiącem, określony jest przez żerców Wołosa. Składają mu ofiarę, mi nie wiedzieć jaką, a potem całą noc obchodzą święto tajemnicze. Mówi się, że to wtedy wiedźne i wiedźni na wzgórza się udają, gdzie moc niwiańska jak mgła rozpostarta. Czynniami tam uciechy, ogień palą, może tajemnice sobie niejedne wzajem prawią i wróżą, jak to wiedźni. Ale nie tylko ich to pora.

Zwyczaj każe, że przed nocą Welesa pędzi się bydło z gospodarstw na pastwiska.

Welesowa Noc kończy też świętowanie, podczas którego krzatowie schodzą się na swój doroczny, tradycyjny wiec. Poczynają oni ściągać w sobie tylko ustalonych miejscach, już na parę dni wcześniej, a podczas gromadnego świętowania ku chwale Welesa, wiele wróżb czynią, nie jak wszyscy o pogodzie na następnym miesiącu, ale odnośnie przyszłych losów, o istotach Niwię zamieszkujących, dziwach tego świata, duchach niespokojnych i inszych tajemnicach. Mądrością i wiedzą się dzielą i uczą się wzajemnie o uwidzianych rzeczach, by bardziej doświadczonymi powrócić do domu.

Od tej nocy poczynamy liczyć Tydzień Rusalny, znaczy się Rusalia.

Maj

🌿 Rusalia, Tydzień Rusalny

Rusalia to nasze bardzo lubiane święta, ale ludzie obchodzą je już rzadko, no i oczywiście tylko kobiety. Czas ów przypada na początek majowego miesiąca przez niektóre dziwożony określane jeszcze jako trawień, a zaczęty jest po wołosowej nocce. Wtedy już polne prace już są ukończone i czeka się jak zieleń wzrasta, przypominając już o nadchodzącym lecie. Nie wiem ile z tego obchodzą jeszcze ludzkie kobiety, ale my świętujemy od Wołosa do Mokoszy, co zaraz opowiem.

Zacząć trzeba od ustrojenia domu odpowiedniego. Na ogół utyka się zielone zioła i rośliny stawia w wodzie po izbach, bramach i podwórcach. Potem przychodzi świętowanie.

Pierw małe dziewczynki przebierają się za różne rusałki. Bo niewiele ludzi pamięta, że rusałki to mnogi rodzaj istot: górskie zagorkinki, rzeczne czetlice, zbożowe kazytki, kwietne miawki, powietrzne obłokinki, lniane i konopne, jak słyhać, konopielki, pono nawet morskie ondynki, dalej jeziorne brodarice, czy brzeginki, no i wszystkie polne, leśne leszanki, czy gdzie nie spotkasz. Więc gdy nasze dzieci przebiorą się za rusałki, wplatając we włosy to liście, toć trawy a piórka, a strojąc się w sieć lub płaty kory, wtedy zaczyna się rwetes. Ganiają się wzajem, a wszędzie ich pełno, śmieją się i laskoczą wszystkich na swej drodze, pokou nie dając. Po tej uciecze, umordowane całym dniem biegania idą wcześniej spać.

Należy pamiętać, skąd rusałki się wywodzą, dlategoż nie zaniedbujemy i w te wesołe dni wspomnieć nasze zmarłe, zapalić im ogień i podać miseczkę jadła. Czasem złoży się ofiarę by dusze trafiwały prosto do Wyraju, nie błądząc nigdzie po świecie i przykrząc życie żywym.

Istnieje zwyczaj, że gdy dziwożona ma już lat dwadzieścia, jest dorosła i wszyscy znają jej przymioty, na Rusalia nadaje się jej rozwiniecie imienia. Nazwę tę obmyślają dziewczynki najlepiej ją znające, jej przyjaciółki i krewne, no i oczywiście nad wszystkim mają symboliczną pieczęć Matki, wyrażające zgodę na obrany pomysł. Ceremonia po krótko wygląda tak, że dziewczyna, która nad ranem zaniósła modłę do swej Doli, stoi w południe opodal zebranych, odwrócona do nich plecami, w kwietnym lub ziołowym wieńcu na głowie. Imienia swego do ostatniej chwili nie zna, a zwraca się nim do niej po raz pierwszy jedna z jej sióstr lub, gdy jej nie posiada, rówieśniczek i przywołuje ją do ogółu. Oczywiście, że może się zdarzyć, że dziewczynki zmówią się wcześniej i młoda wie mniej więcej co ją czeka, ale czasem nie powiem, to kawał niespodzianki. Bywa że rozlegają się i chichoty, ale imię nigdy nie jest złośliwe.

Reszta tygodnia upływa nam na płąsach i śpiewie, na lekkiej zabawie i śmiechu. Piosnki zwyczajowo chwalą naturę, bujną roślinność, rusałki, młodość, nasze drzewa, i temu podobne sprawy. Bawimy się nie tylko w lasach, ale też tam, gdzie bytują same rusałki - nad wodą, strumykami czy jeziorami, czy to gdziekolwiek indziej. Płasy w zgodnym kole, do którego kolejno wchodzą uczestniczki, są tu najczęstsze. Ta wesołość zawsze ma moc wywabiania przeróżnego zła z okolic, z wody, no i przychylniej obraca ku nam rusałki, które najczęściej ostawiają nas w pokoju.

W ludzkim obrządku nadto miało miejsce obchodzenie zasianych pól przez młodą dziewczynę ze świtą. Dziewczę śpiewało pieśń chwalącą przyrodę i spokój, a zawierala ona prośbę do rusałek o nieszkodzenie zbożu, ochronę kłosów przed pogodą i nieprzeszkadzanie ludziom w polu pracującym.

🌿 Rusalny Wielkidzień

Jest zwieńczeniem obrządku całego tygodnia. Kobiety wychodzą ku ruczajom i rzekom, a wiążą kolorowe skrawki materiału na tych drzewach, których gałęzie chylą się nad taflami i nurtami, po tam najczęściej spotkasz rusałki. Dziewczyny tego dnia wiją wieńce i wianki z zieleni i kwiatów, a potem rzucają je na wodę, dla uciechy rusalnych panienek.

🌿 Mokosz Zielna

Przychodzi pora, gdy wysiane w uprzednim miesiącu zboże wzrasta, świat nabiera zieleni, także i drzewa, które zrzuciły już kwiecie, nabierają obfitości w listowiu. Dzięki czynimy Mokoszy, która hojnie napelniła świat po brzegi zielenią. Dziękuję się również Jaryle, który dał płodność roślinom na wiosnę i mnogo zaległy one łąki i pola. Jeśli chodzi o moje strony, a zapewne i nie tylko, mus napić się dziś brzozowego soku, który najlepszy z młodych drzewek smakuje.

Od Mokoszy Zielnej rozpoczyna się kilka dni raczej spokojnego święta, zwanego zielonemi dniami. Ot i one:

Po Mokoszy obnoszą ludziska małe drzewko lub wiecheć gałęzi brzozowych, powiązanych kolorowymi wstążkami i pośród pieśni i uciechy go wiodą po grodzie. Maikiem lub Gaikiem zwą ten zwyczaj.

Zielnik jest następnego dnia. To pora zbioru pierwszych ziół uzdrawiających a inszych.

Czasem się zdarza, że ludzicha we grodzie mieszkające, na posiłek na łąkę lub w polanę leśną wybrać się umyślą. Zabierają kosz jedzenia i spędzają tam trochę czasu. Częstokroć są to pary, chcące wymknąć się gdzieś we dwójkę. No ale poza grodnymi, to świętują także po wsiach. Stroją domostwa w zieleń, urządzają gromadne biesiady, tańczą i śpiewają. Co więcej, wybierają sobie jednego czelaka na Króla Pasterzy, pana łąk, mlekiem a sutym posiłkiem go podejmują pół dnia i zasypują kwiatami.

U nas z kolei wybiera się Zieloną Królową, gra jej się, częstuje kołaczem i robi wieńce. Wiadomo również od lat, że rosa zebrana dzisiejszego poranka udobitnia urodzę i służy jej wielce, toć zwyczaj by o świcie ją zbierać i twarze choć pomoczyć. Sądząc po widoku, ludzie chyba o tym nie wiedzą, ale zem nie dopytywała.

Ostatnim zielonym dniem jest ten Turami zwan Wczesnymi. Myśliwi idą za zwierzyną, nowe wnyki zastawiają, patrzą nowych łowisk, przez co zawsze mamy o tym czasie więcej roboty przy strzeżeniu naszych lasów.

Ugornik

🌿 Dzień Peruna – Świętowita

Jest to głównie święto wojów, którzy umyślają na wyprawę jakową wyruszać. A nawet gdy nie umyślają, to modlą się o sprzyjające lato, słabowość wrogów, starych ran zaleczenie i przydanie nowej siły. Świętowit daje również moc mężczyznom, toć modlą się do niego pewnie oni wszyscy. Dzień on obchodzon jest w środku naszego czyrwca, czy jak po wsiach go ludziska zwają, ugornika.

🌿 Sobótka. Początek Letnich Dni Jarylnych.

Tego końcowego dnia wiosennej pory świętują chyba wszyscy. Jakoż tylko słońce najdłuższego dnia chyli się ku zachodowi, kto żyw bieży z kamratami na wzgórze, łąki lub ku brzegom rzek i gotuje się do zabawy. A jej metody są rozmaite...

Wpier wygaszane są wszelkie stare ognie w całej wsi. Następnie krzesze się nowe, tradycyjnie z drew dębu i brzoza, po czym podsycy je, piętrząc ogniska. Najczęściej używa się do tego takiego sposobu, że na kołku brzozowym lub dębowym umieszcza się piastą koło wożne, oblepione smołą i słomą, a obraca się je tak prędko i długo, aż skrzyszają się iskry i zajmie się słoma, po czym toczy się koło, podpalając od niego wszystkie ogniska. Tak rozpoczyna się sobótka, święto ognia, ale też wody. Słońca, ale też księżycza. A dla młodych, przede wszystkim święto miłości, urodzaju i płodności, noc Jaryły i Swarożycza- Dadźboga.

Do ogni rzuca się czasem drobne ofiary z małej zwierzyny, ale najczęściej z ziół o magicznych właściwościach, nabytych u zielarek i bab, bądź narwanych z zachowaniem odpowiednich rytuałów. Ziola te, odpowiednio dobrane, wrózenie pomagają odprawiać, związane z przyszłością, miłością i powodzeniem. Gdy kto zerwał gdzie rumianków, a dzikiego bzu na ten przykład i słowa nie rzeknął przez cały czas, mógłby wspomóc swa wiedzę o tym, co go czeka. Ofiary z ziół w odosobnieniu jednak nie stoją. Znakiem ofiary są też częste i lubiane skoki przez ogień, które ludzie czynią by się oczyścić od złych mocy.

Najkrótszej nocy nie lza marnować, powiadają młodzi. Pokosztowawszy uprzednio słodkiego piwa z beczek, w ferworze święta tańczą wokoło ogni opowiadając sobie sprośne dowcipy, śpiewając swawolne pieśni miłosne. Tej nocy, nawet jeśli tańczą nago, jest im to poczytane jako całkiem zwyczajne zachowanie i żadnej ujmy nie przynosi.

Nieprzyobiecane nikomu dziewczęta z ludzkich siedzib w noc sobótkową mają szansę uniknąć losu zgotowanego przez swatów, samemu wybierając sobie chłopca. Plotą dlategoż wianki kwietne, umieszczają w nich małe świece i jakiś drobny przedmiot od siebie, po czym kładą na wodę by płynęły z nurtem. Bardziej w dół strumyków przechadzają się chłopcy i łowią, bądź to przypadkowo, bądź umówione wianki, a tak połączona para ma pozwolenie odłączenia się od wrzawy, nie depcząc przy tym dobrych obyczajów. Gdy młodzi wezmą się za ręce i zwiążą je bylicą, a decydują się tak razem skoczyć przez ogień, uważa się

ich od tej pory za małżonków.

Jeden jeszcze obyczaj jest, że i w las chodzą poszukiwać paproci kwitnących i innych rzadkich ziół. Kwiat Paproci, perunowym też zwany bo burza kwitnąć mu pomaga, mówią że przynosi znalazcy swemu urodzaju, bogactwa, siły a mądrości, lecz kwitnie pono tylko podczas nocy magicznych i teże nie przez całe ich trwanie. Różne rzeczy mawiają o onym kwiecie, raz każą go szukać w ciemnych gąszczach, innym razem na wzgórzach, a kolejnym- przez potwory niby ma być strzeżon.

Kąpiel w jeziorze zaraz przed pierwszym letnim wschodem słońca jest bardzo zdrową rzeczą, to też nie różnimy się tu w obyczajach od ludzi i chętnie pluskamy we wodzie pod księżycem. Podobnie wily to sobie upodobały, jak się zbiorą gromadką to harcom, skokom do wody i fikołkom nie masz końca. Sobótki to o ile pamiętam najhuczniejsze ich święto. Nie dziwota, młode to, do zabawy pierwsze, do napitku ma głowę, w tańcu przoduje, w miłości rychłe i też niestałe. Wily powiadają, że im żywiej w sobótkce kto bierze udział, w tym większym dostatku i szczęściu rok spędzi.

Noc sobótkowa początkuje obchody letnich dni jarylnych, które to ciągną się aż do nastania nowego miesiąca.

Pierwszego dnia lata odpala się pochodnie od ognisk, które jeszcze nie dogasły, i zanosi się nowy poświęcony ogień do sadyb i na paleniska. Często obchodzi się też z tym ogniem zagrody, co by uchronić się przed złośliwymi duchami. Dzień ten zwany jest różnie, aleć zawsze znać jego powiązania z sobótkowym kultem wody. Wodnicze, Wodnik letni, Wodny, Mokr, Wodziak, Jeziorniak, Mokrzeniec... Zwyczaj każe złożyć ofiarę do wody z pierwszej złowionej latem ryby, z tytoniu, albo też piwa. Żyćci to może bezpieczne kąpiele w jeziorach i rzekach, a ochronę przed wodnikami czy rusalkami na brzegach.

Oprócz tego w tym czasie zanosi się próśby do Mokoszy, Dadźboga i Jaryły o obfite plony tego lata i jesieni.

Podczas dni jarylnych zbiera się też zioła z wianków sobótkowych, bo podwojoną mocą one pałają. Bylicę wieszają się na rogach bydła na pastwiskach, dla obrony przed choróbskiem i różnorakimi urokami nieprzychylnych istot.

🌿 Strzybóg Letni.

Obchodzon jest o różnych porach, czasem na dzień przed sobótką, częściej jednak pierwszego dnia lata. Czczymy Pana Wiatru i składamy mu drobne ofiary aby lato dał pogodne i nieszkodzące urodzajowi.

Dla wil jest to przedłużenie święta sobótki, które trwa im aż do lipcowego Swaroga. Zagadnięta kiedyś przeze mnie wila gospodynii stwierdziła, że nie może to być, by w chatce zalegały zapasy zeszłoroczne, onieśmielając dobra, które z nowego urodzaju świeże mają do komórki wstąpić. Rzekła że to nie obyczajnie, nie wykorzystać do końca bożych darów, że to niewdzięczności okazaniem może być postrzeżone i nieurodzaj sprowadzić także może. To rzekła, po czym przewróciła się i z miejsca zasnęła błogim snem. Wily dbają o swe tradycje.

🌿 Zamawianie lata.

Zwyczajowo, rozbawiony i oblaskawiony ofiarami Strzybóg chętniejszy jest ku zsyłaniu pomyślnej pogody, także nadarza się dziś odpowiednia pora na próśby o umyślona pogodę na całe lato. Nieraz wróżby się też czyni co do niej, czytając z kierunków wiatru.

🌿 Pogrzeb Jaryły.

To obrzęd wyprawiany bez udziału dzieci. Dorośli sporządzają kukłę słomianą, symbolizującą patrona płodności, składają Jaryle roślinną ofiarę dziękczynną za użyznienie, posianie i zapłodnienie ziemi licznym plonem, a potem palą kukłę ceremonialnie. W ten sposób zakańcza się obchody Letnich Dni Jarylnych.

Lipiec

🌿 Święto Swaroże

Zaczynając miesiąc lipiec, w ludzkiej tradycji zwany dziś lipcem, urządzamy główne święto ku chwale Swaroga, który o tej porze sieje żarem na pracujących w polu. To Swaróg w swojej lasce ozłoci nam kłosa na chleb i zółknie już trawę na siano, które zaczyna się ta porą zbierać do stodół.

Czci się równako Swaroga jako opiekuna i mistrza kowalów, a rzemieślnicy kujący metale stają do konkurów o najlepszy wyrób tego dnia.

🌿 Letnia Noc Miesiąca

Nadarza się pełnia lipcowa, co jest okazją do wyprawienia uroczystości dla Boga Miesiąca. Napawający trwogą to bóg, jednak wielu pamięta, że to u niego prosi się o bezpieczne noce, o ochronę przed wilkołakami czy jaką inną nocną potworą... Dlategoż w tę noc modlą się nie tylko wólchwy Chorsa, które urządzają tajemnicze obrzędy chowając się przed okiem i uchem innych. Modlą się siła ludu, którzy mają konieczność wychodzenia z domu po zmroku, albo potrzebę schadzek przy pełni, czy mus polowania nocną porą. Są raz na

długie lata przypadki, że pełnia lipcowa przyjdzie już na początku, wraz ze świętowaniem swarozym. Chors niecierpi dzielić uroczystości z Bogiem Słońcem, to też gdy tak pechowo miesiąc przypadnie, Letnia Noc obchodzona będzie o pełni z sirpnia.

Wielka Burza. Początek Perunowego Tygodnia.

Gdy latem powietrze gęstnieje, a chmury zaczynają głucho pomrukiwać, niechybnie szykuje się kolejna burza. Gdy jednak gromy siekają raz z razem, blask miga po oczach że widniej niż w południe, ulewa spada z nieba a grzmoty huczą od częstotności w głowie, znak to niezawodny, że Perun rozhulał się dobrze i Wielką Burzę nam zsyła. Tego dnia lepiej nie myśleć komu o wychodzeniu w pole.

Perunowy Tydzień rozpoczyna się wraz z tą wielką burzą. Gdy gromy ustają a niebo pojaśnieje, ruszają niektórzy perunowych kamieni szukać w miejscach, w które błyskawica uderzała. Przedmioty te właściwości mocne posiadają, ochronne a magiczne, siły przydające a męstwa. Niekiedy szukają ich kilka następnych dni nawet, mając nadzieję zyskać sobie amulet od boga. W tygodniu wznosi się dużo modłów. To o opiekę, to o męstwo, o zwycięstwo w walce, o odwagę w boju, o siłę dla postrzyżonego niedawno chłopca...

Żercy Peruna wychodzą w jary, co by drzewa w gajach obejrzeć, nowe dęby wyświęcić czasem, doglądnąć świętych miejsc Gniewnego Pana. Składają mu różne ofiary, i to najczęściej krwawe, z wieprzków, wołów lub kogutów.

Czas ten o ile właściwie pomnam, najważniejszym okresem dla stołemiego rodu się jawi. Synowcy Boga Gromu chyba wyczuwają burzę, bo zawsze zdają się do niej gotowi. Oni również składają ofiary, a przy tym broń nową ciosają z kamienia na cały rok służyć mającą. Podeszawszy obchodów tygodnia zawody urządzają sobie na polanach, glazy rzucając który dalej, abo dźwigając i porównując swą siłę. Zda się, że to podczas Perunowych dni akuratnie młode stołemy zdobywają swe przydomki, sławiące ich szczególne cechy.

Sirpień

Zbiory Spasowe

Jako drugi gorący miesiąc się rozpocznie, od razu pełen on roboty. Wiele z tego co posiane i nasadzone zaczyna teraz społem owoce wydawać, to krzątający co niemiara. Dla odpoczynku i podzięków za urodzaj, urządza się podług zbiorów poszczególne dziękczynienia, zwane spasami. Podczas spasów święci się zbiory i spożywa je, okazując bogom wdzięczność za urodzaj. Są to zależnie co się w danej okolicy uprawia po polach, sadach i ogrodach, dajmy na ten przykład:

Spas Miodowy
Spas Makowy
Spas Jabłkowy
Spas Chlebowy

Leszy Dzień

Skorośmy zebrali pierwsze owoce i mamy za sobą pierwsze poważniejsze trudy, przychodzi parę dni odpoczynku. Myślę, że wszyscy starają się onego czasu choć troszkę zaskarbić sobie łaski leśnych istot. Oddaje się czczenie Leszemu, poprzez składanie mu ofiary chlebowej na polanach lub w lasach, ludzie modlą się, by nie wodził nikogo na manowce i bezdroża, by nie płał im leśnych ścieżek.

U nas próbuje się obłaskawić Leśne ofiarami z kaszy, chleba z solą alboć czego słodkiego. Mamy też zwyczaj opowiadania wtedy w głośno w lesie zabawnych historyjek, bo pono wykupić mu się nimi od psikusa zda - a to znak, że lubi.

Stojęczeń

Kopcuch, Ognik

Nadarza się prędzej czy później ta pora, co słońce już nie tak skwarne, wieczory chłodniejsze, zatem trza chałupy ocieplić, sprawdzić czy nie ciekną, czy gdzie szczeliny nieokryte wiatrem nie ciągną. Czas to na sporządzenie na nowo paleniska, by służyło przez długi okres chłodu i rozpalenie ogrzewczego ognia. Wrzuca się doń zioly różne, by dobrą moc miał i chronił osoby, które się przy nim gromadzą.

Perunica Jesienna

Pod koniec lata, po ogniku już, wypatruje się zawżdy kiedy nastanie ostatnia burza w roku. Nigdyś pewny, że dana burza nie jest właśnie tą ostatnią przed zimą, więc na wszelki wypadek świętujesz każdą z nielicznych burz jesiennych, jakie Pan Gromów łaskaw zesłać. Urządza się czasem uroczystość pożegnalną dla błyskawic oraz gromów, zanim one na zimę w sen cichy zapadną. Wtedy też zamawia się u Peruna, co by pioruny pożarów nie wznicały i chat oszczędziły. Pomaga temu ofiary bym z palonej tarniny.

Dwudzień Roda i Rodzanic

Pojawia się pierwszy znak babnego lata, nici pajęczce niesione wiatrem. Przywodzą one na myśl nici losu, którym wszystkie żywe istoty powiązane. Każdy ma okazję ku zadumie nad przemijaniem i własnym życiem, modli się do Rodzanic o dobre przeznaczenie, o szczęśliwe rodzinne życie, pomoc

w kłopotach, spokojną starość, wszystko co w życiu na swój udział. Nadto Rod, sprawiający pieczę nad tymi, co przychodzą na świat, jest przychylny dzieciom, które urodzą się tego dnia. Bóstwa są obdarowywane ofiarami z ciast, świeżo warzonego piwa oraz miodu.

Święto Wyraju

To uroczystość rozpoczynana gdy zoczyśmy odlatujące kluczami ptaństwo. Szykuje się ono do Wyraju, tam, gdzie przodki nasze i bliscy, i tam gdzie i my kiedyś trafimy. Udajemy się uczcić pamięć zmarłych przez poczęstunki przy ich grobach, ozdobienie grobu czym zielonym na znak życia i palenie w ich pobliżu ognia. Posiłek przygotowuje się z masła, jaj lub drobiu, zapitych piwem. Czasem próbuje się podpytać wiedźnych i guślarów czy nie mają sposobu co by słów parę zamienić się dało z duszami, to chyba jednakże wychodzi tylko w opowieściach i bajkach.

Święto Plonów. Koniec Lata.

Niestety, dziś znowuż noc jest tak samo długa jak dzień, a to oznacza koniec lata. To pora by dziękować bogom za plony tego roku. Świętują całe wsie. Wśród plectenia wieńców z ździebeł zbóż i śpiewania pieśni dziękczyniących, niesie się modły o urodzaj na kolejny rok. Często wyprawia się obrzędową ucztę ku chwale Świętowita, Dadźboga i Mokoszy i kładzie im ofiary z zebranego dobra. Dnia tegoż wróżbę kapłan odprawia, polegającą na tej rzeczy, że podchodzi wobec gawiedzi zgromadzonej do posągu Świętowita, a spoziera czyli mu napitku w pucharze ubyło. Kiedy ubyło dużo, zły to znak na przyszłe urodzaje, zaś gdy nie ubyło – to pomyślna wróżba. Zaś, zerca wylewa ceremonialnie stary trunek i napelnia naczynie świeżym po brzegi ku przyszłemu przepowiadaniu i pośród modłów przywraca kielich bożej dłoni. W inszych stronach styszałam, że kołacz ogromy wytaczają w ofierze dla bogów, a wolchwy stają za nim i pytają gawiedzi czy widać ich zza kołacza. Kiedy ich widać, błogosławią i życzą, by w przyszedłym roku kołacz był jeszcze większy, co by ludzie kapłana spoza niego nie ujrżeli.

Strzybóg Jesienny. Początek Jesieni.

W pierwszy dzień jesieni zanosimy jak zawsze wołanie do Strzyboga, co by przychylił się prośbom o pogodę na jesień. Wiły w tym czasie zaczynają ocieplać chatynki na chłodniejsze dni, choć jeszcze szmat roku przed zimą, ale niedobrze byłoby dać się chłodom najść w niegotowym domu.

Zamawiane Jesieni

Po Strzybogu jest dzień modłów o pogodę na jesienne dni oraz zamawianie i przepowiadanie pogody we wróżbach z kierunków, z których zawiewa wiatr.

Pasieka Późna

Pasieka jesienna to najwyższy czas na przygotowanie bartniczych dziupl i kłód do zimy. Gdzieś przy końcu miesiąca stojęcniacy czyli wrześniacy święci się je by były zimą bezpieczne i dały dużo miodu. Okadza się je przy tej okazji i go podbiera.

Październ

Mokosz Owocna

Wraz z pierwszym dniem miesiąca, którego my nazywamy pajęcznikiem, wiły winnikiem gdyż wtedy wino młode zastawiają na dojrzewanie, a któren przez ludzi zwan październiem, rozpoczynamy już prace jesienno-zimowe. Zbieramy owoce z sadów i dziękujemy za nie Bogini, ciesząc się ich obfitością i prosząc o najmniej takie same za rok. Mawia się u ludzisk, że to fartny czas na zawieranie pomyślnych małżeństw, toć często pary czekają na Mokoszę. Młode dziewczyny zapatrzone w nie jak niemądre cielecia mają też zwyczaj wnoszenia modłów o szczęśliwe wyswatanie.

Święto Doli / Mokosz Prządka Losu

Dla oddania sławy Bogini, która trzyma w dłoniach nić naszego losu, i wraz z Dolą przędzie nam żywota, w tydzień po Owocnej świętujemy ofiarując Pani nasze przedziwa i gotowe płótna. Następnie która prząść lub szyć potrafi (ale nie, nie z luku), stajemy do konkurów która najgładsze płótno wyrobi, która najładniejszy ścieg uczyni, a najkolorowsze sukno lub odzienie sprawi. Ludzkie kobiety nie zapomniały ani trochę tego obyczaju, to też jednak z nami go obchodzą. W tym czasie sporządza się nowe ubrania na coraz zimniejsze żyć dni oraz naprawia stare. Jako że prace w polu z wolna dobiegają końca, jest po temu dużo czasu. To bardzo przyjemne święto, gdyż dużo nowych rzeczy powstaje i jest czym oko ucieszyć, a oblec się w co na zimę. Niektórzy młodzi wróżą sobie w ten dzień i zamawiają los u Doli.

Dziady

Wierzy się, że dusze naszych zmarłych odwiedzić nas potrafią raz do roku, powracając do swych rodzinnych domów. Wspominając bliskich, przygotowujemy dla nich poczęstunek- gościmy je gorącym posiłkiem, co by ogrzać się mogły po podróży. Ale trzeba nam pamiętać, że gdy zasiądziemy już wspólnie z nimi za stołem, nie może się okazać, iż dla kogoś zabrakło miejsca. Jeśli o kim zapomnimy, rozszluszczon może zostać i przykrości nam sprawić, albo

też nieposilony, osłabieje i tulać się będzie w zimie, co byłoby znacznie gorsze. Raz na jakiś czas może się zdażyć, co dusza niespokojna jakaś nas nawiedzi i woła swą się podzieli, wymagając od nas czegoś, co by jej pokój wróciło. Jak należymy do rodziny, mus nam wypełnić słowa, bo duch niespokojny sam cierpi, a innym cierpienia przydać może także. Dziady świętujemy gdzieś blisko końca października.

🌀 Jesienne Święto Miesiąca

W nocy między październikiem a listopadem chorsi zercy wyprawiają swoje święto. Jest to magiczna noc, bo pono niwiańskie istoty można spotkać, lub demona jakiego. Baje to czy nie, najlepiej i tak spędzić wieczór w ciepłym domostwie, składając drobną ofiarę Błademu Panu, co by noce bezpiecznymi były a wilkołek dzieci nie porwał.

Listopad

🌀 Tury Późne

Tydzień po początku miesiąca listopada, myśliwi zaczynają kolejny sezon polowań. Urządzają swoje święto, składają ofiary i modły o udane łowy i mnogość zwierząt zimną porą. Również leśnym istotom kładą ofiarę, z owoców lub warzyw, co by im szlaków nie myliły i ścieżek nie poplątowały.

🌀 Pierwszy Śnieg. Strzybóg Zimowy.

Czas pojawienia się pierwszego śniegu zapowiada nam nadejście zimy. Dzień to odpowiedni by złożyć ofiarę Strzybogowi, ucztę rodzinną szykując z gęsi pieczonej, obficie zapitej gorzałką lub piwem, jako się przyjęło. Udobrucha to jego serce i zjedna nam je kiedy dnia następnego prosić o aurę na zimę będziemy.

Od pierwszego śniegu prawie nie widuje się wilów.

Również dziś, obchodzi się uroczystością na cześć Marzanny, Pani Chłodu. Jako że nieprędko do zabawy i kapryśna, próbuje się złagodzić ją ofiarami stosownymi, by nie ścięła zbytnio wody w stawach rybnych, by nie zasypywała chat i traktów nie czyniła nieprzejezdnymi. Bywa, że zaprasza się Białą Panią do udziału w posiłku, podobnie jak Roda i Rodzance podczas ich uroczystości.

🌀 Zamawianie Zimy

Gdy Strzybóg sprzyja, łąco prosić go o pomyślną zimę, by nie dmuchał a zasp nie stawał zdradliwych, by czasem Marzannie chmury śniegowe przegonił a chuchnął ciepłej raz po raz. Wróży wypada co by poznać w jakich Strzybóg nastrojach się nosi. Pogoda ponoć wypisana jest na kościach ofiarowanego wczoraj ptactwa.

🌀 Mokosz Ozima

Środek listopada to dzień Mokoszy Ozimej. Jest to pora z ostatnich zbiorów najpóźniejszych owoców oraz zachowanie ich na zimę. Czynim ostatnią ofiarę z owoców i dziękuję za szczodry rok.

🌀 Dola Młokosów

Chłopcy myślący o ożenku, już tydzień przed dziewczętami próbują zajrzeć w przyszłość. W tym celu modłę ku swej Doli kierują, a przewidywania przyszłej żony czynią. Ma ona we śnie ukazać się wróżącemu, młodzi jednak nie zawsze myślą zawierzać sennym widzeniom, to też metodę opracowali, by wyśnić tą, którą się już upatrzyło, trzeba tylko część jakowąś przyodziewu jej wykraść i pod swój siennik tej nocy podłożyć. Inaczej we śnie nie ta się uśmiechnie, albo tylko symbol jaki Dola przekaże, by się wiedziało czy panna czy wdówka jaka nie czeka. Dalej gałązkę z drzewa wiśniowego zbierają i do chaty noszą, by we wodzie w naczyniu stała. Gdy pąki wypuści i zakwitnie na Nowe Słońce, szczęściem Dola mu posprzyja w przyszłym roku.

🌀 Dola Dziewek

Dziewczyny ciekawe kto im wyswatany będzie, ostatniego dnia listopada również zamawiają u Doli i wróżą przyszłość. Grzeją wosk na ogniu i wylewają go na patyki lub do wody, poszczą i rozpamiętywują potem kto we snach wody podał, wróżą przez zwierzęta domowe, ciągnięte spod przykrycia drobiazgi, zaglądają o północy do studni... Także tutaj podebrana odzież wspomaga wróży. Po mojemu jednak, jak się już z kogoś ściągnie porcięta, to jest chyba trochę późno na wróżenie...

🌀 Noc Niwiańska

Nie wiem o tym wiele, ale mówi się, że noc między listopadem a grudniem, to noc czarownic i duchów wyłażących łącej z Niwii. Chronić się trza, jeśli się ma mus lub potrzebę wychodzić o tej porze. Babule czosnek zalecają do spożytku i noszenia przy sobie. Młodych pilnować, co by za wróżbami nie wychodziły.

Grudzień

🌀 Hojniki

Hojniki to przyjemny zwyczaj, podług którego dwa dni przed Spędem Welesowym dzielimy się wzajem tym, co mamy. Młode dziewczęta chodzą biało odziane po wsi, życzą dostatku i smakołyki małe rozdają. Rogaliki, owoce a orzechy. Po

chatach bawią się w tańce i gry, a komu się noga powinie, trunkiem wykupić się musi. Dzień ten jest święcie naznaczony okazywaniem sobie szczodrości i nie wolno w nim handlu prowadzić ani zapłat żądać, gdyż to skapstwem trąci, co zabronione jest dzisiaj.

🌀 Rogaty Spęd

Na tydzień po początku grudniowego miesiąca wyprawia się ostatni spęd. O tym czasie wszelkie bydło jest już z pastwisk sprowadzone i po oborach i zagrodach gospodarskich zimę przeczekuje. Dziś nie jest przyzwolone, by zwierzęta gospodarskie pracowały w żaden sposób, gdyż dzień ten Welesowi jest poświęcon, który opiekunem rogatych bestyj się mieni. Komu bardziej na sercu bezpieczeństwo zagrody, stroni od jadła tego dnia, a prosi u Wołosa co by chronił, by wilecy nie podchodzili ku gospodarstwu, a krzywdy jakiej nie szkody nie wyrządzali. Wiadomo że zima przyciska nieraz bestie głodem, lecz gdy Weles nam łaskaw, pieczę nad wsią sprawi. Równie ofiary można oddawać bogu, z kur, gęsi albo zboża różnego.

🌀 Ciemny Tydzień

W połowie miesiąca grudnia, to jest tydzień przed końcem jesieni, nastaje początek Ciemnego Tygodnia. Mroczny to okres, liczący kilka najkrótszych dni w roku, nad którymi przewagę mają długie nocne pory. Przez ten tydzień zbieramy szczególne drwa, by potem spalić je razem na Nowe Słońce, bo ogień dają wyjątkowo i mocny w dobre siły, co wszelkie zło odpędzi. Każdego dnia przepowiadana jest pogoda na cały przychodzący niebawem rok.

🌀 Święto Przodków. Koniec Jesieni. Koniec Roku.

Trwożny i ponury to dzień, bo najkrótszy w całym roku. Wraz z kończąca się dziś jesienią, odchodzi także i stary rok. Wszyscy udają się, by spędzić te chwile gromadnie, na miejscach pochówków zmarłych. Obiady się spożywa wraz z duszami, ogrzewa je ogniem i wspomina, często śpiewając im pieśni. Porcje należne duchom bliskich zakopuje się do ziemi w pobliżu ich grobów. Na grobach czyni się też próby i wróży odnośnie tego, jakim nowy rok ma się okazać.

🌀 Nowosłońce. Początek Zimy. Początek Roku.

Tak ot i nadchodzi rok nowy, kiedy rodzi się nowe słońce i światło zwycięża nad nocami Ciemnego Tygodnia. Począwszy bowiem od onego, dni stają się coraz dłuższe, a wszystkie istoty ozywają się w oczekiwaniu na cieplejsze dni. Wśród powszechnej uciechy obchodzimy święto odrodzenia Swaroga, naszego Boga Słońca. Ogień z drzew gromadzonych przez ostatni tydzień oczyszcza chaty i broni je przed dostępem lichych sił. Urządzamy sute posiłki z mleka, miodu, suszonych owoców, słodkich racuchów, a spożywając je pospołu, nie zapominamy o przodkach.

Znanym jest obyczaj młodych, którzy tego dnia zachowują się swawolnie niczym młode wiły, dowcipkując, psoty czyniąc komu się nadarzy, przebierając się, podkradając nawet rzeczy innym, dla wróży czy będą mieli szczęście w nowym roku. Gdy którego złapią na psocie, zły dla niego nowy rok, a już na pewno ten pierwszy dzień. Co uprowadzone, zwraca się jednak gospodarzowi do następnej nocki.

Powszechne jest także zamawianie zdrowia, odwiedziny i życzenie bliskim i znajomkom pomyślności i dobrego losu. Miłym być warto, gdyż jakiś w Nowosłońce, takiś w cały rok następny. Dlatego dbamy o porządek, uśmiech a bezpieczeństwo domowników.

W kącie głównej izby stawia się sноп żytni, co by urodzaj na nowy rok ściągnąć- także też ździebła pod nakrycie stołu się kładzie, z których później ciągnie się wróży. W innych stronach, jak u nas, wieszka się u powały wieniec z wiecznie zielonych krzewin, jak ostroliści lub jałowiec.

Nowosłońce jest jednym z tych dni, kiedy można znaleźć zioła takie jak kwitnąca paproć.

Noworoczne Świętowanie Swarozę to zaczynający się dziś czas hucznych domowych biesiad. Czcimy teraz przez kilka dni odrodzonego Swaroga i co dzień objadamy się na sutych wieczerkach ku jego chwale.

Koleda. Trudno nazwać ją uroczystością, gdyż obrzęd żadny się z nią nie wiąże, ale Koleda jest czasem odwiedzania swoich znajomych i sąsiadów po domach, zanoszenia im wesolych piosenek zamawiających szczęście a otrzymywania w zamian poczęstunku. Czasem przebieramy się zabawnie na tę okoliczność. Chodzimy wtedy kiedy nam się spodoba, albo kiedy pasuje, aż do Gromnicy, która zawždy kończy czas koledowania.

CHRZEŚCIJANIE

ZAKON
LUNARIS MORTI
Tweety

“...Oczyszczeni chłodnym blaskiem Księżyca, nadchodzimy na wezwanie naszego Pana...”

Psalm IX z Księgi Księżyca wg św. Luthra

Introitus

Bracia z Zakonu Lunarisi Morti są jednymi z najbardziej fanatycznych wyznawców Boga. Przewyższają pod tym względem nawet okrytych ponurą sławą Inkwizytorów, a także “szalonych” Pątników. Głównym przyczynkiem do powstania tego zakonu była próba przeniesienia walki z poganami na ich tereny. Jednak nie na zwykłe pole walki, lecz w mroczne ostepy niedostępnych puszczy, gdzie pomocą miałyby im służyć mieszkające w nich tajemnicze istoty. Zakon ten jest trzymany w o wiele głębszym sekrecie niż istnienie Popestników. Gdyby świat dowiedział się o nim i o istotach, które są na usługach Kościoła, z pewnością w szeregach Legionów Krzyża nastąpiłby rozłam na niespotykaną skalę. Lunarisi Morti nie utrzymuje kontaktów z żadnym innym zakonem. Wyjątek stanowią tu Popestnicy i Pątnicy, gdyż to oni właśnie stworzyli go wspólnymi siłami, pod przewodnictwem Ducha Świętego.

Habitus monachorum

Bracia lub siostry (zakon nie ma restrykcji dotyczących płci zakonnika) na codzień ubierają się w powłóczyste szaty, czarne niczym bezkسیęcowa noc. Na głowie noszą równie czarne kaptury skrywające całą twarz w cieniu. Na szyi i habcie noszą srebrny łańcuszek z zawieszonym krzyżem, w który wpisany jest srebrny okrąg symbolizujący księżyc. Nie zdarza się, aby zakonnicy nosili jakiegokolwiek obuwie, nawet w środku zimy. Na przegubach oraz szyi mają zamknięte srebrne kajdany, złączone ze sobą za pośrednictwem łańcucha. W talii zaś spięci są pasem wykonanym ze skóry białego wilka.

W wyniku procesów jakim są poddawani, każdy skrawek ich ciała staje się śnieżnobiały. To z kolei przyczyniło się do nadania im przydomku Białe Diabły, z którego nie są szczególnie zadowoleni. Okolice ich oczu oraz piersi zdobione są święcymi tatuażami, przedstawiającymi znak zakonu – Księżycowy Krzyż.

Historia

Zakon zaczął nabierać kształtu roku pańskiego 1026, kiedy to zakończyły się badania Braci Popestników nad fenomenem lykantorpii. W swym raporcie skierowanym do Papieża Jana XIX przedstawili oni sytuację walk z poganami na wschodzie Cesarstwa Niemieckiego. Przedstawiał on, prócz bieżących informacji, proroctwa i prognozy bardzo ciężkich walk na płaszczyźnie - jak ją nazwali w oficjalnym raporcie - “Infernum” (płaszczyna ta, to nic innego, jak pogańska Niwia). W tajnym traktacie Popestnicy zwrócili się z prośbą o zezwolenie na kontakt z zakonem Pątników, w celu rozpoczęcia badań nad kilkoma jednostkami z szeregów tego bractwa.

Zgoda została wyrażona i w ciągu kilku miesięcy pod bramy siedziby Popestników w Moguncji przybyli pierwsi z Cierpiących Braci. Przez lata prowadzono doświadczenia nad “bezpiecznym” zainfekowaniem lykantorpią. Z powodu dużych trudności w kontrolowaniu “przemienionych”, doszło do tarć w hierarchii zakonu na najwyższym szczeblu, co w ostateczności doprowadziło do “wymiany” przełożonego. Jabłkiem niezgody była w tym przypadku ucieczka trzech “przemienionych” podczas testu kontroli na otwartym terenie. Jak podają oficjalne kroniki Inkwizytorium, do którego zgłoszono się o pomoc w zlikwidowaniu obiektów, wszystkie trzy zostały schwytane i unicestwione. Jednak wiedzę o tym jak było naprawdę, zabrał ze sobą do grobu stwarzający problemy w “postępie prac” – przełożony.

Od tego czasu, a był to rok 1033, czyli drugi panowania papieża Benedykta IX, Braciom Popestnikom udało się doprowadzić jedno ze swych największych dzieł do perfekcji. Mianowicie dzięki jednostkom, które wysłali im Pątnicy, Bracia od św. Jerzego stworzyli całkowicie nową, w stu procentach kontrolowaną rasę lykantorpów, pół-ludzi, pół-wilków.

Ordo

Bracia Zakonu Lunarisi Morti, podobnie jak Pątnicy, z których się wywodzą, nie mają sprecyzowanej hierarchii władzy. Są tak nieliczni (około pięćdziesięciu członków), że żyją jak rodzina (lub Sfora, jak sami siebie określają). Ze względów bezpieczeństwa po przebyciu procesu “przemiany”, trenowani są latami w małych grupkach, po – w przybliżeniu – pięciu osobników. Kiedy przełożony Zakonu Popestników zaufa ich całkowitemu oddaniu dla Sprawy,



dołączają do reszty.

Zaledwie kilka lat temu zaczęło się kształtować stanowisko “Przewodnika Sfory”, najsilniejszego spośród grupy. Przewodnik ma pośród Sfory niemalże taki sam autorytet jak przełożony Popestników. Przez zaledwie kilka miesięcy był nim Luther de Verno, lecz zginął – ochraniając swym ciałem podróżującego w pobliżu granicy biskupa – rozszarpany przez pogańskie demony. Na ten czas Jego stanowisko zajęła Klaudia, zwana Szramą, z powodu głębokiej blizny wieńczącej szczyt jej łysej głowy.

Wszystkie potrzeby związane ze skromnym wyposażeniem Zakonu Księżyca Śmierci są zaspokajane z zasobów Zakonu Popestników.

Conditions

Do Zakonu są przyjmowani (na specjalną prośbę Przełożonego Braci od św. Jerzego) ci, którzy na polu bitwy okazali nie tylko niezachwianą, fanatyczną wiarę w Zbawiciela, lecz także uczynili widocznym skrawek swej dzikiej, zwierzęcej natury. Niemożliwe jest dokładne opisanie szeregu testów i treningów, jakim jest poddawane ciało kandydata. Wszystkie formuły płynów podawanych adeptom znane są jedynie mnichom pracującym nad projektem. Wiadomym jedynie jest, że na dwudziestu przystępujących do “przemiany” przeżywa zaledwie jeden.

Principia ordinis et modus agendi

Zasady spisane ręką Czwartego

- I. Bóg nasz jest jedynym Prawem i Drogą jedyną.
- II. Nigdy nie podnoś łapy na Brata lub Siostrę swoją w Księżycu.
- III. Przemiany dokonać możesz jedynie za pozwoleniem Przełożonego lub w przypadku kiedy Twoje życie, względnie jednego z twojej Sfory, jest zagrożone.
- IV. Swoj pysk zawsze trzymaj w cieniu. Módl się, aby nikt postronny nie poznał twej prawdziwej natury, albowiem będzie musiał on być strącony w odmęt piekielny jeszcze za życia.
- V. Żyj cnotliwie wedle boskich przykazań, zarazem słuchając głosu Księżycowego Anioła Śmierci.

Powyższymi zasadami, spisany na pergaminie z wilej skóry, kierują się zakonnicy Lunarisi Morti. Są oni zobowiązani do przestrzegania celibatu, gdyż nie ustalono jeszcze, co może nastąpić w wyniku połączenia lykantorpa z innym lykantorpem lub “czystym” człowiekiem.

Przemiany Zakonnicy mogą dokonać w każdej chwili, pod warunkiem, że nie

mają na swym ciele srebra. Klucze zaś do kajdan, które noszą na przegubach i szyi, zawsze trzyma przy sobie Przełożony.

Sfora wysyłana jest tylko i wyłącznie na specjalne polecenie papieża, jedynie do zadań, które wymagają albo zasiania ziarenka strachu i bojaźni bożej w sercach niewiernych, albo stoczenia boju z istotami z płaszczyzny "Infernum".

Aparratus

Członkowie Zakonu Lunaris Morti nie posiadają nic na własność, oprócz opaski zrobionej z kawałka białej, wilczej skóry, którą przewiązują się w talii. Kajdany na czas zadania pozostawiane są w Zakonie, pod murami Siedziby Posłanników w Moguncji, bądź, jeżeli misja przeprowadzana jest na terenach bardzo odległych od Zakonu, w specjalnie przystosowanych do tego miejscach w obrębie całego Cesarstwa Niemieckiego, a nawet w pobliżu granicy wschodniej, na terenach pogan.

TEMPLARIUSZE

Xurt

Uwagi:

Cytaty w cudzysłowach pochodzą z autentycznych źródeł, szczególnie z Reguły Zakonnej Zakonu Templariuszy.

Opracowanie Templariuszy jest tylko wzorowane na historycznych templariuszach. W celu dostosowania się do realiów Arkony, bardzo zmieniono historię, sporą ilość zwyczajów etc.

Introitus

Pauperes Commilitones Christi Templique Salomonici — Ubodzy Rycerze Chrystusa Świątyni Salomona (Templariusze) – dość często jego członków pospółstwo myli z Krzyżakami (Zakonom Najświętszej Marii Panny Domu Niemieckiego), z którymi łączy Templariuszy jedynie tyle, że są zakonem rycerskim. Templariusze od Krzyżaków różnią się w prawie każdym detalu. W zasadzie można scharakteryzować brata krzyżackiego jako osobę walczącą dla własnej osobistej korzyści, dla sławy. Z kolei templariusze swe imiona wyjawiają nielicznym, działając w głównej mierze dla dobra zakonu. Zakon Rycerzy Świątyni powstał dwadzieścia lat przed utworzeniem Zakonu Krzyżackiego, w roku 1003. Zatwierdzony został oficjalnie przez władze kościelne w roku 1005. Początkowo Templariusze za główny cel postavili sobie obronę pielgrzymów przybywających do Ziemi Świętej. Ich siedziba powstała przy Świątyni Salomona w Jerozolimie (Templum Salomonis - stąd ich nazwa "Templariusze"). Zakon szybko rozrósł się i z obrony przeszedł do otwartej walki z poganami.

Aktualnie główną siedzibą Zakonu Rycerzy Świątyni jest potężna "Twierdza Temple" w Paryżu, we Francji. Tu znajduje się siedziba Mistrza oraz główny skarbiec Zakonu Templariuszy. O zgromadzonych węg bogactwach krążą legendy po całej Europie Zachodniej. Nikt jednak prócz samego Mistrza i skarbnika zakonu nie wie, jaką fortunę kryją te potężne mury. Wybudowana w samym środku wielkiego miasta jest jedną z największych i najpilniej strzeżonych fortec na świecie. Trzeba też wiedzieć, iż Zakon Templariuszy pełni swoistą rolę "banku"; to pierwsza tego typu instytucja na świecie. Templariusze świadczą szereg usług związanych z zabezpieczaniem, powiększaniem i przepływem majątku pomiędzy krajami. Pobierając za swą działalność stosowne opłaty (i dokładając jeszcze hojne datki od królów, baronów oraz dobra wnoszone na rzecz zakonu przez młodych adeptów) Zakon Rycerzy Świątyni wzbogacił się w krótkim czasie. Pozwoliło to na wybudowanie licznej i prężnie działającej sieci komandorii na terenie całej Francji.

Założenia statutowe mówiły o zwalczaniu pogaństwa. Tymczasem we Francji zakon miał niewiele pogaństwa do zwalczania. W obliczu pomówień o chciwość, lenistwo i korupcję oraz nie wywiązywania się z założonej roli, zakon musiał przedsięwziąć odpowiednie kroki. Prócz ekspansji na południe, Templariusze pobudowali swoje siedziby na ziemiach cesarza Niemiec. Swą działalność przeciw poganom skierowali na wschód, ku Słowianom. Templariusze starali się uporać również z Krzyżakami, których sposoby działania ("zgwalcic, złupić, spalić") kłóciły się z formułą zakonów rycerskich. Stąd też często dochodzi do utarczek między nimi i kłótni na temat metod walki z pogaństwem. Te napięte stosunki odpowiadają Słowianom, którzy ostatnio muszą coraz pilniej chronić swych ziem.

Habitus Monachorum

Znakiem Zakonu Templariuszy jest czerwony krzyż na białym lub czarnym tle, który zawsze musi być usytuowany w widocznym miejscu garderoby członka zakonu.

Zazwyczaj Rycerze Świątyni noszą długi lniany habit (biały lub czarny) z naszytym czerwonym krzyżem na klatce piersiowej, opięty pasem, który



jest jedyną prywatną własnością rycerza (cała reszta stanowi dobro wspólne, wydawane rycerzom przez sukienników i zbrojmistrzów zakonnych). Pas jest jedynym świadectwem zamożności rycerza przed wstąpieniem w szeregi Braci Zakonnych. Po ilości i jakości jego ozdób można rozpoznać status, jakim szczylił się on przed wstąpieniem do zakonu. Nie wszystkim jednak rycerzom zależało na obnoszeniu się ze swoim niegdysiejszym statusem społecznym – ci noszą zwykły, prosty powróż. Na ramiona Rycerz Świątyni przywdziewa lniany albo wełniany (zależnie od pory roku i pogody) długi do kostek płaszcz, również biały lub czarny, z krzyżem na lewym lub prawym ramieniu (na lewym krzyż noszą Bracia Zakonni, na prawym knechci, zwani niepoprawnie przez pospółstwo giermkami). Do pasa Templariusza zawsze przypięta jest pochwa z mieczem jednoręcznym. Głowę chroni czarny wełniany kaptur z szerokim kołnierzem i długim kutasem sięgającym pasa.

Kiedy jednak rycerz spodziewa się walki, wówczas nosi on nie habit, a lniany lub wełniany Wafflenrock – tunikę bojową, rozciętą z przodu i z tyłu, bez rękawów, sięgającą kolan. Tunika może być czarna lub biała, a z przodu na klatce piersiowej ma wyhaftowany lub naszyty czerwony krzyż. Do takiej tuniki zakłada się inny płaszcz – sięgający tylko kolan. Na głowę zamiast kaptura wełnianego rycerz zakłada kaptur kołczy, ewentualnie także czepiec. Lecz kiedy doskwiera zima, to i wełniany kaptur jest przyzwolony.

Historia

Zakon powstał w 1003, gdy grupa ośmiu świeckich rycerzy przyjechała na pielgrzymkę do Jerozolimy. To były niespokojne czasy. "Rozbójnicy i złodzieje czatowali na drogach, napadali znieczeka na pielgrzymów, rabowali co się dało, a wielu też i mordowali" pisał Jakub z Vitry. W obliczu złej sytuacji pielgrzymów podróżujących do Ziemi Świętej, kilku rycerzy postanowiło pozostać na dłużej w Jerozolimie i jej okolicach, aby poświęcić się opiece podróżnych. Wkrótce potem utworzyli oni Bractwo Ubogich Rycerzy Chrystusa Świątyni Salomona. W dwa lata później Papież Jan XVIII dowiedział się o skutecznej działalności grupy rycerzy, do której to poczęło dołączać się coraz więcej młodych mieczników. Zakon Rycerzy Świątyni został oficjalnie zatwierdzony i poświęcony przez najwyższe władze kościelne. Rycerze początkowo mieli za zadanie bronić Świątyni Salomona w Jerozolimie oraz dróg do niej prowadzących. Jednak popularność zakonu rosła, dołączało się coraz więcej osób, i tym samym okazało się, że wszystkie drogi w promieniu stu mil od Jerozolimy zostały obstawione już strażnikami i patrolami Templariuszy. Wtedy to Mistrz zakonu postanowił rozszerzyć działalność Rycerzy Świątyni. Do tej pory bracia skupiali się jedynie na obronie – teraz przyszedł czas na czynną walkę z muzułmanami. W krótkim czasie zakonnicy zyskali nowe ziemie. Główną siedzibę zakonu przeniesiono z Jerozolimy do nowo wybudowanej Twierdzy "Temple" w centrum Paryża. Zakon zyskał tam już dużą popularność, wiele osób ochoczo wstępowało w jego szeregi. Rozrosła się sieć komandorii miejskich, którym następnie zaczęły podlegać mniejsze komandorie wiejskie. Templariusze otrzymali ogromny kredyt zaufania królewskiego. Władca Francji prawnie przykazał, że wyrok wydany przez pasowanego Rycerza Zakonu Świątyni jest prawomocny i równy wyrokowi wydanemu na jego dworze. Nadto, Templariusze stworzyli

pierwszą w swoim rodzaju instytucję bankową. Interesanci mogli dokonywać wpłat w dowolnej komandorii zakonu, a potem, na podstawie glejtu imiennego, odebrać ją w dowolnej komandorii. Popularność templariuszy zaczęła jednak spadać, tak samo ilość przyjęć do Zakonu. Przyczyn tego stanu rzeczy Rada upatrywała w niewielkiej ostatnio aktywności Templariuszy – siedzących w komandoriach, ćwiczących walkę mieczem i tarczą „na sucho”. Zakon potrzebował nowego przeciwnika. Templariusze uzyskali pozwolenie cesarza niemieckiego, Henryka IV, na rozszerzenie swej działalności również na terytorium niemieckie. Wkrótce zaczęli tworzyć komandorie przy wschodniej granicy Niemiec, skąd mają doskonale bazy wypadowe na Słowian czczących wielu dziwnych Bogów. Templariusze ostrożnie stawiają pierwsze kroki na tych ziemiach, badają dopiero teren oraz taktykę słowiańskiego ludu. Przygotowują się do śmielszych wypadów.

Ordo

“Na czele hierarchii Zakonu stoi Mistrz. Władza jego odpowiada dokładnie władzy opata w zgromadzeniu religijnym, co oznacza, że powinien on dzierżyć łaskę i różgę: łaską ma podierać słabości lub podtrzymywać siły innych, różgą zaś karać przewinienia tych, którzy uchybiają swoim obowiązkom. Władzę tę powinien wykonywać z miłości do tego, co prawe, unikając tak pobłażliwości, jak i nadmiernej surowości. Otacza go Rada złożona z braci uznanych przez Mistrza za rozumnych i zdolnych służyć pożyteczną poradą. W przypadku konieczności podjęcia ważkiej decyzji, przykładowo odstąpienia gruntów tudzież przyjęcia nowego członka do Zakonu, jest rzeczą właściwą zgromadzić całą kongregację i zebrać Radę kapitułną, to jednak, co Mistrz postanowi, jest niepodważalne.”

Reguła Zakonu Świątyni

Na komandorie zakonu składają się posiadłości miejskie i wiejskie. Komandorie wiejskie podlegają miejskim, te z kolei – Wielkiemu Mistrzowi i Radzie zakonu. Komandor (zarządca komandorii) ma do swej pomocy i dyspozycji sukiennika, płatnerza, kucharza, szpitalnika oraz kleryka, nazywanych Radą Komandorii. “Na bracie sukienniku spoczywa obowiązek czuwania, by zazdrośnicy i oszczercy nie mogli niczego zarzucić odzieniu zakonników. Do niego należy sumienne baczenie, aby szaty nie były ani zbyt długie, ani zbyt krótkie, lecz uszyte dokładnie na miarę tych, którzy mieli je nosić.”. Zadaniem brata płatnerza jest dostarczanie zakonnikom broni oraz zbroi. Brat kucharz pilnować zawsze musi, aby posiłki – obfite, acz nie przesadnie – wydawane były równo o wyznaczonych porach. Baczyć też musi by każdy – knecht czy komandor – równą porcję dostał. Brat szpitalnik sprawuje pieczę nad zdrowiem reszty braci, w razie potrzeby udziela im pierwszej pomocy. Brat kleryk zaś ma za zadanie zwoływać na modlitwy o wyznaczonych porach oraz przewodniczyć duchowo w komandorii. Każdy Rycerz Zakonu Świątyni może mieć do dwóch pomocników – knechtów (zwanych przez pospólstwo giermkami).

Conditione

Aby knecht mógł być pasowany na Brata Rycerza, musi co najmniej dwa lata odsłużyć u jednego Templariusza, ucząc się zwyczajów i Reguły Zakonu. Po tym okresie Rycerz może, lecz nie musi, danego knechta przedstawić do pasowania. Dopóki knecht nie został pasowany, jest wolnym człowiekiem i nie należy oficjalnie do Zakonu Rycerzy Świątyni. Żeby jednak zostać pasowanym, winien spełnić następujące wymagania:

- Musi oddać siebie, swe życie, swe imię, swą przeszłość służbie Bogu na zawsze.
- Nie może mieć złożonych ślubów w innym zakonie, tudzież u kobiety.
- Nie może mieć długów.
- Musi być zdrow na ciele i umyśle.
- Musi być człowiekiem wolnym.
- Musi bezwzględnie podporządkować się Regule Zakonu oraz nakazom przełożonych.
- Musi być urodzonym z prawego małżeństwa synem rycerza i damy z rodu rycerskiego.

Kiedy już knecht zostaje pasowany na Brata Rycerza, przechodzi dodatkowe szkolenie w najbliższej komandorii miejskiej. Poddany zostaje zarówno treningom fizycznym: ucząc się tajników walki mieczem jednoręcznym oraz tarczą, jak i duchowym: spędzając wiele czasu na modlitwie i wewnętrznych rozważaniach. Dopiero po trzech latach Brat Rycerz dostaje od brata sukiennika płaszcz z czerwonym krzyżem na lewym ramieniu oraz zostaje przydzielony do komandorii wiejskiej. Tam odbywa staż przez co najmniej pięć lat, po czym może prosić o przeniesienie do komandorii miejskiej. Po odbyciu siedmioletniego stażu w komandorii miejskiej Rycerz może ubiegać się o dodatkowe funkcje – np. nauczyciela fechtunku wśród adeptów; albo prosić o przyzwolenie na stworzenie nowej komandorii wiejskiej, nie bliżej jednak niż 15 mil od innej takiej komandorii i nie dalej niż 100 mil od najbliższej komandorii miejskiej, której będzie podlegał. Lecz aby Rycerz mógł starać się o wyższe funkcje, musi zasłużyć się w walce albo w inny sposób. Winien mieć także nienaganną opinię u bezpośrednich przełożonych.

Principia ordinis et modus agenda

Zasady postępowania Templariuszy określają Biblia oraz Reguła Zakonu; oto kilka wybranych fragmentów z Reguły:

“Należy zawsze przestrzegać dyscypliny i być stale posłusznym; przychodzić i odchodzić na znak przełożonego; nosić ubiór, jaki się otrzymało; nie szukać pożywienia i ubrania gdzieś poza zgromadzeniem (...). Bracia mają prowadzić wspólne życie wstrzemięźliwe i radosne, bez kobiet i dzieci (...). Nie będzie tu miejsca dla próżniaków, leni i ciekawskich; nikogo nie będzie się tu wyróżniać: z szacunkiem należy odnosić się do najwaleczniejszych, a nie do najszlachetniej urodzonych; należy brzydzić się grą w kości i w szachy, z odrazą myśleć o polowaniu (...). Włosy mają być krótko przystrzyżone, nieczesane, rzadko myte, zarost sorzki i zaniedbany; skóra pokryta kurzem, ściemniała od słońca i żelaznej kolczugi (...).”

“Uznajemy za rzecz wielce niebezpieczną dla stanu zakonnego, aby nazbyt przylgając się twarżom niewiast, i dlatego niechaj nikt nie ośmiela się pocałować niewiasty, wdowy ani panny, matki ani siostry czy ciotki, tudzież żadnej innej niewiasty.”

Należy jeszcze zwrócić uwagę na takie nakazy i zakazy:

- Rycerz Zakonu Świątyni musi żyć do końca swych dni w czystości ciała.
- Rycerz Zakonu Świątyni nie może posiadać na własność nic, prócz pasa. Wszystko, co posiada, jest własnością wspólną zakonu i zostało mu pożyczone, a nie podarowane.
- Rycerz Zakonu Świątyni musi przestrzegać praktyk oraz zwyczajów zawartych w Regule Zakonu.
- Rycerz Zakonu Świątyni musi bronić zawsze Chrześcijanina przed pogaństwem.
- Rycerz Zakonu Świątyni nie może nigdy podnieść ręki ni miecza na Chrześcijanina.
- Rycerz Zakonu Świątyni nie może nigdy opuścić Zakonu.
- Rycerz Zakonu Świątyni zawsze będzie bronił prawdy i racji.
- Rycerz Zakonu Świątyni nigdy nie będzie przysięgał w imię Boskie.
- Rycerz Zakonu Świątyni nigdy nie wyzwie człowieka nieprzystojnym słowem.
- Rycerz Zakonu Świątyni ma obowiązek praktykować dworność i dobre czyny.
- Rycerz Zakonu Świątyni ma obowiązek pojawiać się na posiłkach oraz modlitwach o wyznaczonych porach.
- Rycerz Zakonu Świątyni nie może uchylić się od modlitwy, chyba że w chorobie.
- Rycerz Zakonu Świątyni nie może przyjąć od kogokolwiek podarku innego niż strawa, czy naprawa odzienia lub pancerza. Chyba że jasno określone jest, iż podarek nie jemu jest dany, a Zakonowi. Wtedy podarek taki musi dostarczyć swemu komandorowi. Jeśli są to pieniądze albo inne kosztowności, wówczas zostaną one przeznaczone na rozbudowę komandorii tudzież zakup nowego wyposażenia.

Apparatus

Ekwipunek, który dostaje Templariusz od braci sukiennika i płatnerza, nie jest mu darowany a pożyczony; stanowi cały czas własność zakonu. Za ekwipunek rycerz jest odpowiedzialny wobec zakonu i nie może go stracić. Składa się on początkowo z:

- ubrań, tj. dwóch koszul lnianych, dwóch par czerwonych spodni lnianych, dwóch par czerwonych kaletonów, habitu w kolorze czarnym lub białym z czerwonym krzyżem na wysokości klatki piersiowej, waffenrocka (tuniki bojowej) lnianego oraz wełnianego, płaszcza lnianego oraz wełnianego, koca futrzanego i trzewików;
 - ryszunku bojowego: pikowanej kurtki oraz nogawic pod zbroję kolczącą, pełnej zbroi kolczej (nogawice, długa kolczuga i kaptur albo czepiec oraz rękawice kolcze), karwaszy metalowych na piszczele i przedramiona, taszek metalowych na kolana i łokcie wiązanych na rzemieniach, lekkiego hełmu kapalinu (wyglądającego jak kapelusz o rondzie opadającym w dół, używanego podczas jazdy konnej, gdy brak bezpośredniego zagrożenia), ciężkiego hełmu zamkniętego, garnczkowego (lub podobnego rodzaju, wzmocnionego dwiema przynitowanymi żelaznymi sztabkami na części twarzowej w kształcie krzyża); tarczy trójkątnej, drewnianej okutej dookoła obrysu żelazem, z czerwonym krzyżem wymalowanym, oraz miecza jednoręcznego.
 - sprzętu dodatkowego: dwóch ręczników, jednego do wycierania, drugiego do przykrycia stołu, pościeli (siennika, dwóch prześcieradeł, cienkiej derki i grubej kapy), trzech noży (sztylet bojowy, nóż do krojenia mięsa i chleba oraz kozik – mały poręczny nożyk o szerokiej gamie zastosowań).
- Templariusz ma jedyne prawo (a raczej obowiązek) dotyczące swego ekwipunku: dbać o jego doskonale utrzymanie. Nie może go w żadnej części modyfikować, nawet skrócić rzemienia przy trzewiku, chyba że za pozwoleniem brata sukiennika ze swej komandorii.

Rozdział II Kuźnia Bohaterów

RASY



WIŁY OBYCZAJE I ŻYCIE

Bloody

Trudno jest słowami krótkimi określić te stworzenia. Istoty Wiłami zwane są równie enigmatyczne i niezrozumiałe, jak sam ich język. Wiły budują swoje chaty na gałęziach największych drzew, które zresztą wydają się jakby specjalnie wyhodowane dla potrzeb tych domostw. Z reguły przypominają one ścięty, stojący pionowo walec, tak że podłoga jest równa, a same ściany i sufit zaokrąglone. Pomieszczenia zwykle są rozłożone na planie krzyża z jedną ściegą nóżką. Każda odnoga to jakby osobny pokój mieszkalny, przegrodzony tylko zwykłym płótnem.

Niektóre z gniazd mają kształty kuli, ale to raczej mało spotykane. Takie gniazda pozostają niezamieszkałe w czasie zimy. Ściany domostw są plecione z gałęzi podobnych do wikliny. Bardzo ważnym elementem jest piecyk z kominem wystającym u góry chaty. Cały piecyk, jak i komin są wykonane z gliny. Ściany są uszczelniane mchem, by nie przepuszczać wody i chronić od wiatru. Uszczelnienie nie jest zbyt dokładne, gdyż całość chatki od zewnętrznej strony jest pokryta gęstymi pnączami roślin. Pnącza te wiosną i latem porastają różnobarwne kwiaty nadające osadom wił wspaniałą widok: zawieszane na drzewach kragle chatki pokryte barwnymi, pachnącymi kwiatami. Najniezwyklejszego uroku nabierają w Noc Kupały – bardzo lubianego święta, powszechnie obchodzonego w wioskach. W ten dzień całe osady zamieniają się w areny niesamowitych zabaw i turniejów. Od wszelkiego rodzaju gonitw, poprzez zgadywanki, turnieje na najlepszy psikus, i aż po ważny turniej strzelecki, o którym będzie mowa później. Jednym z najbardziej prestiżowych konkursów jest „Taniec ku chwale Strzyboga”. Gdy nastaje wieczór, kilkanaście wił staje do rywalizacji o miano najlepszego tancerza (tancerki). W świetle ognisk i skocznej muzyki, zaczynają tańczyć najznakomitsi mistrzowie tej dyscypliny. W tańcu nabierają prędkości bez mała takiej, jakoby sam wir powietrza popychał ich do szaleńczego tempa. Tancerze mawiają, że jest to najważniejszy moment, w którym czuje się największą jedność z bogiem wiatru.

Tańczą raz szybciej, raz wolniej w rytm granej muzyki. Strzybóg z uśmiechem patrzy na owe występy i w ten czas mocniej zaczyna wiatrem dmuchać, tak, że płatki kwiatów, znajdujące się na chatkach, poczynają odrywać się tworząc kwiecisty, wielobarwny deszcz. Co z kolei – wspólnie z tańczącymi, muzyką, okrzykami radości i zachwytu widowni – tworzy wprost niezapomniany widok. Wracając do konkursu w strzelaniu z łuku. Jest to dosyć dziwna sprawa, cóż, przebieg konkursu jest jakby to rzecz... dosyć dziwny. Wiły są skore do zabaw i psikusów. Wystarczy wspomnieć, że rzadko który z uczestników konkursu zajmuje się celowaniem do wyznaczonych celów. Nikt oczywiście nie zostaje poważnie ranny. Przynajmniej na ogół... Mówiąc wprost, gdyby nasi woje tak traktowali ćwiczenia, Niemcy niechybnie w parę miesięcy zajęliby całą Lechitę. Ich nieodpowiedzialność, ciągle psikusy powodują, że człowiek zastanawia się, czy one faktycznie przybyły, aby pomóc nam walczyć z wojownikami ukrzyżowanego Boga. Trzeba jednak przyznać, że wiły ćwiczą walkę chętnie, głównie dlatego, że jest to dla nich dobra zabawa. Niektóre z nich noszą dziwne koszule, które spełniają funkcję pancerza. Jest to bardzo lekka i elastyczna zbroja, mająca podobne możliwości do zbroi pikowanej. Jest lżejsza i o wiele wygodniejsza. Podobno wytwarzane są cięższe zbroje, jednak nikt tego nie jest w stanie potwierdzić. Wiły lubią mieć swoje tajemnice.

Wspomnianą zbroję wykonuje się z pajęczej sieci, tkanej przez około miesiąc, co dla wił jest nie lada wyzwaniem. Nie wykazują się one bowiem znaczną cierpliwością. Nie dziw więc, że tak trudno jest zobaczyć wersję „cięższą”, skoro trzeba by ją pewnie robić przez trzy, cztery miesiące. Ich ubrania, o ile w ogóle takowe mają na sobie, to delikatne tuniki tkane z pajęczej sieci. Jednak w tym przypadku jest to delikatny i przewiewny materiał.

Wspomnieć trzeba także o ubraniach wił noszonych w czasie zimy. Z reguły jest to mieszanina sieci pajęczej oraz owczej wełny, którą zdobywają od ludzi. Z tyłu ubrania znajduje się zapięcie, dzięki któremu mogą schować do środka skrzydełka, aby te nie zmarzły. Co czas jakiś skrzydła trzeba rozprostować, gdy zaczynają cierpnąć.

Następna ciekawa sprawa to ich jadospis. Z reguły wiły pożywiają się owocami i warzywami. Oczywiście najchętniej sięgają po owoce – ich wioski otoczone są całymi sadami drzew owocowych wszelakiego rodzaju. Wiły nie gardzą np. mięsem, jednak, jeżeli to tylko możliwe, chętniej sięgają po swój ulubiony przysmak. Ogromną popularnością cieszy się też miód – zdobycie go jednakże jest trudne. Wiły nie potrafią budować pasiek jak ludzie, a do tego nie za bardzo przepadają za pszczołami. Korzysta na tym wielu sprytnych kupców, robiących od lat świetne interesy na miodzie sprzedawanym wiłom. Wiły z kolei specjalizują się w produkcji lekkich, ale znakomitych win, wytwarzanych chyba z każdego dostępnego u nich owocu. W smaku są o wiele lepsze niż te, które można spotkać u ludzi. Jako zdecydowanie słodsze od ludzkich win, pije się je w mniejszych ilościach. Zresztą wiłom najwyraźniej nie przeszkadza ta słodycz ani trochę. W zasadzie, dość często zdarza się im przesadzić z ilością wypitego trunku. Niektórzy ludzie mawiają że ten wspaniały trunk to sprawka Strzyboga, który własną magią polepsza smak ich wyrobów. Ciężko stwierdzić ile w tym prawdy.

Wiły to znakomici pieśniarze, rzemieślnicy (wytwarzanie ubrań, wina), zielarze, kapłani, tancerze i woje. W życiu kierują się potrzebą dobrej zabawy, smacznego i obfitego jedzenia oraz obcowania z pięknem i sztuką. Mówiąc o czymś pięknym można łatwo opisać wszelkiego rodzaju wianki, koraliki oraz drewniane bądź gliniane figurki. Długo z kolei można się rozpisywać nad życiem i światem wił. I tak wszystkiego nie dałoby się napisać. Bardzo to dziwna rasa, chyba tylko Strzybóg jest w stanie ją tak naprawdę zrozumieć.

IMIONA WIŁ

Męskie imiona wił

Amarylis, Aster, Bez, Bratek, Chaber, Chmiel, Dzwonek, Floks, Groszek, Fiołek, Goździk, Jaśmin, Kaczeniec, Krokus, Mak, Mieczyk, Mięta, Tulipan, Mirt, Narcyz, Jaskier, Oset, Paproć, Pierwiosnek, Rumianek.

Żeńskie imiona wił

Begonia, Chryzantema, Dalia, Kalina, Jarzębina, Konieczyna, Konwalia, Leszczynka, Lawenda, Lewkonja, Lilia, Malwa, Margerytka, Nastureja, Niezapominajka, Pelargonja, Petunia, Prymula, Piwonia, Rezeda, Róża, Ruta, Stokrotka, Jablonka.

IMIONA DZIWOŻON

Aralia, Brzoza, Bucyzna, Czeremcha, Dębina, Grabina, Grusza, Irga, Jablonka, Jarzębina, Jaworzyna, Jesiona, Jodła, Kalina, Ketmia, Kosodrzewina, Kruszyna, Krzewuszka, Leszczyna, Lilaka, Magnolia, Modrzewia, Obiela, Olcha, Sosna, Szydlica, Śliwa, Świerszczyna, Topola, Trzmielina, Wierzba.



WODNIACY

Brzozomir

Rasa mieszkająca nad rzekami i nad Bałtykiem. Wyglądają jak ludzie, z tą różnicą, że włosy ich i oczy kolor mają taki, jaki ich zbiornik wodny, nad którym się zrodzili, oraz na łokciach i między płacami oznaczeni są błoną. Z wiekiem dorasta im także pletwa grzbietowa, którą rozkładać i składać umieją. Zdarza się też, że ich ciało w pobliżu błon obrasta łuską. Pod brodą mają skrzela. Skóra ich jest zimna, sucha i gładka. Twarze ich są dziwne, aczkolwiek ludzkie. Ciała mają jak chłopcy i dziewczęta kilkunastoletnie, a jednak są bardzo silni- zdarzało się, iż niejeden Stolem w walce z nimi przegrał.

Mieszkania ich są najdziwniejsze. Wodniaki zamieszkują w drzewach. Najczęściej w sosnach i wierzbach (te najchętniej nad morzami i bajorami rosną). Istoty te dosłownie wnikają w pnie drzew jak duchy w ściany.

Głowami rodzin częściej bywają matki. Drzewo, w którym mieszkają, do głowy rodziny należy. A gdy ktoś drzewo owe zniszczy, rodzina cała się do nowego drzewa przenosi. Kiedy się nowy członek rodziny urodzi (a odbywa się to tak samo, jak u ludzi) pod rodzinnym drzewem pojawia się nowe drzewko. Z drzew zwisających nad wodą umieją niepostrzeżenie przedostać się do wody.

Jeżeli drzewo nie było nigdy przez nikogo zamieszkane (na przykład, przez Leśnego Dziada, Drzewicę), to Wodniak czy Potencjalna Wodnica, nie przeniknie do niego nim nie odprawi się specjalnego guśla. Dorosłość osiągają Wodniacy w wieku piętnastu lat. W wieku trzydziestu poczynają zakładać rodziny.

Czas opowiedzieć o patronie ich, Pereplucie. Wodniacy byli wielce oddani Pereplutowi, jednak, kiedy Perun wyгнаł go z ziemi, a ten zaszył się w głębinach, niewielka część Wodniaków spłynęła w głębiny razem ze swym bogiem. Reszta pozostała na powierzchni, oddając cześć nowym bogom. Tak oto trwały na powierzchni, póki bogowie ich nie wezwali do walki o ziemię słowiańską. Wodniacy starają się być rasą neutralną, walczą jedynie w obronie ziem. Dobrze czują się w towarzystwie tolerancyjnych ludzi. Najlepiej jest im w towarzystwie Dziwozon (zwłaszcza, że część mieszkań Wodniaków znajduje się w Wielkim Borze) i Krzatów (choć Wodniaki nie lubią ich skłonności do przemądrzania się, imponuje im krzacia wiedza). Stolem nie lubią ich zbyt, podobnie, jak ludzie, uważają ich za odmieńców, zarazę, sługusów Perepluta, o którym wiadomo, iż jest zdrajcą Panteonu.

Bardzo rzadko zdarza się, by ludzie łączyli się w pary z wodniakami, a potomstwo z tych związków rodzi się ludzkie, bez żadnych cech Wodniaków.

Teraz z kolei o ich ubiorze i życiu. Wodnicy noszą przepaski utkane z lnu, nie stronią od skór i zbroi metalowych. Wodnice zwykle nie noszą na sobie niczego innego jak tylko lnianej przepaski na biodrach, albowiem ciała swego się nie wstydzą. W zimne dni ubierają kubraki ze skór upolowanych zwierząt (są nie tylko wytrawnymi pływakami, ale także doskonałymi łowcami zarówno w wodzie jak i na lądzie).

Najlepiej się Wodniaki czują w wodzie, gdzie nigdy nie jest im zimno, nawet podczas największych mrozów. Umysł mają bystry, ciała zwinne, czy to w wodzie, czy na lądzie. Stronią od ognia.

Czasem Wodniacy zamieszkują w zbiornikach wodnych niedaleko grodów. Najchętniej zajmują się łowiectwem i rybolowstwem.

Kiedy tylko wody morza i tylko morza się piętrzą, wychodzą i śpiewają coś w swym dziwnym pradawnym języku, który ułożył dla nich jeszcze Pereplut. Brzmi ta pieśń jak wzburzone fale podczas sztormu (Ludziom często od tego śpiewu włosy na głowie dęba stają). Niektórzy powiadają, że Perepluta wzywają, aby przyszedł do nich z powrotem. Prawdą jest, że pamięć o nim i jego szczodrości dla nich nigdy nie ustają.

Wojownikami są oni mało wprawnymi, walczą oni raczej na odległość, szyjąc z łuków, rzucając oszczepami. Jednakowoż, czasem się zdarzy, że walczą oni jako zwykli wojownicy w pierwszym szeregu.

Wzrost: jak ludzie

Oczy: odcienie zielonego

Włosy: odcienie zielonego

Imiona: Imiona są związane z wodą: Plusk, Kropla, Tatarak, Fala, Piana, Bałtyk, Bałtyka,

czy od nazwy ryby (np.: Płotka, Węgorz, Szczupak, itp.).

Zasady specjalne:

1. Pływanie. Każdy Wodniak potrafi pływać. Ma tą zdolność wrodzoną oraz ta zdolność u niego ma 7 oczek.
2. Skrzela. Każdy Wodniak ma skrzela. Nie da się go utopić, co najwyżej udusić.
3. Połączenie z drzewem. Gdy Wodniak umiera, jego drzewo także.
4. Wnikanie w Drzewa. Każdy członek rodziny umie wejść „wplynąć” w drzewo.
Jeżeli nie należałby do tej rodziny, musiałby zostać zaproszony do tego drzewa.

Cecha	Kr	Zw	Zd	R	Int	U
Min.	4	8	5	9	7	8
Śr.	7	14	9	14	8	11
Max.	10	20	13	20	10	15

GUSŁO OTWARCIE DRZEWA:

Nadchodzi taki czas, kiedy Wodnica czy Wodniak dom rodzinny opuszcza. W świat wypływa, by własnego miejsca szukać. Wodniak za siedzibę może obrać jedynie drzewo zwane otwartym. Jednak niezamieszkałe, otwarte drzewa jest bardzo trudno znaleźć. Można takie drzewo pozyskać zabijając drzewicę, która w środku niego mieszka i odprawiając guślo otwierające niezamieszkałe drzewo.

Składniki:

- włos Wodniaka chcącego pozyskać drzewo,
- skrawek łuski czy pletwy Wodniaka chcącego pozyskać drzewo,
- woda ze zbiornika wodnego znajdującego się w zasięgu wzroku(może być to nawet bagno!),
- mieszeczka i okrągły kamień(taki jak do rozcierania zboża),
- kubek.

Przebieg:

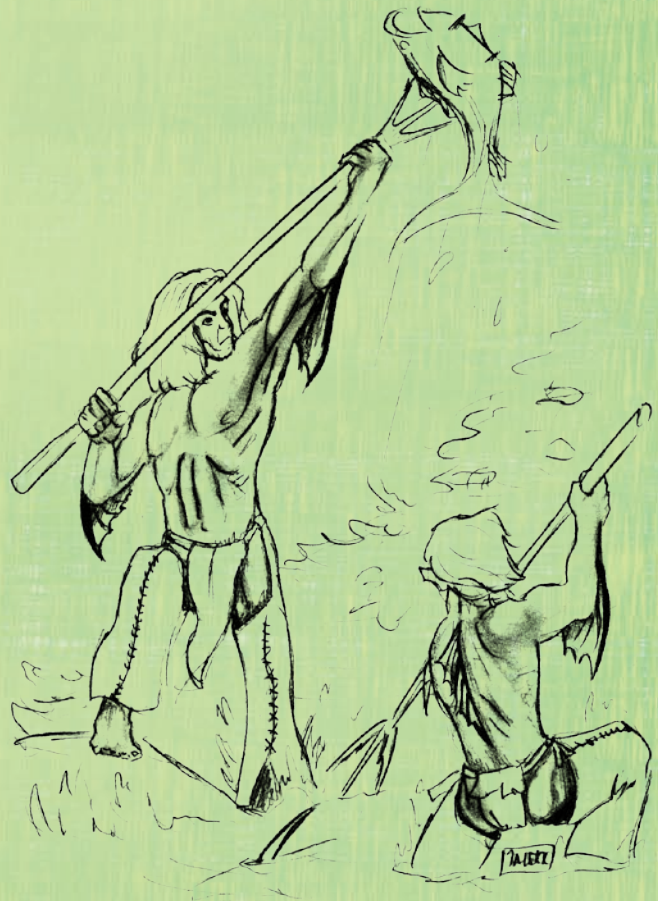
Odprawianie guśla trwa tydzień. Guślarz jest tutaj łącznikiem pomiędzy drzewem a Wodniakiem. Trzeba wtedy guślarzowi tylko kubek wody dziennie dawać, musi to być woda ze zbiornika położonego nieopodal. Takim to sposobem, guślarz pieczętuje portal pomiędzy drzewem a wodą. Potem siódmego dnia, guślarz musi rozetrzeć włos i kawałek łuski czy pletwy, na miazgę. Po czym połyka ją, popijając wodą. Tak oto guślarz pieczętuje więź pomiędzy Wodniakiem a Drzewem. Wtedy to Wodnik może spokojnie zamieszkać w wybranym drzewie.

Trudność:

Dla ludzi i innych ras -5 a dla Wodniaków +5

Efekt:

Otwarcie drzewa.



ARCHETYPY

BOGOWOJ

Coen

Bogowoje to ludzie, którzy doświadczyli na własnej skórze, jakim niebezpieczeństwem są różnorakie bestie i upiory nękające podróżnych na gościńcach oraz w borach słowiańskiego świata. Arkona, świątynia Bogowita jest miejscem, gdzie ochotnicy szkolą się na wojowników, którzy z bożym błogosławieństwem wyruszają w świat aby chronić zwykłych ludzi od różnorakich potworzyisk i upiorców. Po zakończeniu treningu przechodzą oni egzamin, polegający na wyruszeniu w świat i pokonaniu stwora, który wpiery ich skrzywdził; na dowód dostarczyć mają do świątyni jakiś dowód zabicia stwora. Wtedy też ich twarze są pokrywane specjalnym tatuażem, dzięki któremu mogą być łatwo przez wszystkich rozpoznani. Nadto, na plecach wypala się im nazwę stwora którego zabili, aby zawsze pamiętali co jest ich powołaniem. Są oni dobrze wyszkoleni i w miarę wyekwipowani. Prócz tego posiadają dużą wiedzę o swych wrogach. Za swoje posługi nie żądają zapłaty, żyją zaś z prawa gościnności i tego, co kto da.

Jako bogowoj wiesz, jak niebezpiecznie jest w lasach i na gościńcach, a nawet w grodach po zapadnięciu zmroku. Doświadczyłeś tego w przeszłości na własnej skórze, a koszmary związane z tym doświadczeniem prześladują Cię do tej pory. Ale na szczęście, od kiedy odpowiednio wyszkolono cię w świątyni, nie czujesz już tej przerażającej bezradności wobec swoich wrogów. Ludzie szanują cię za to, co robisz – dzięki czemu nie musisz się obawiać głodu, bo gościny ci nie poskapią. Są i tacy, którzy cię pomyłknie nazywają. Lecz to właśnie oni pierwsi do ciebie biegną, kiedy jakiś stwór zacznie im zagrażać. Również twój wygląd – wzbudzający strach tatuaż i wygolona na tyso głowa – nieraz usuwa z twej drogi co pomniejsze trudności. Masz też świadomość, iż niektórzy bogowie ci sprzyjają, a zwłaszcza sam Bogowit. Jednak jeśli zejdziesz z drogi, którą obrałeś, wiesz, że ich gniew może cię w każdej chwili zmieść z tego ziemskiego padolu.

Pojmujesz, że jeśli pozostaniesz na obranej ścieżce, nie będzie ci dane umrzeć ze starości we własnym łóżku. Zginiesz gdzie rozszarpany na strzepy przez wilkołaka czy strzygę. Lecz w tym jest też nadzieja – honorowa śmierć zapewni ci miejsce w domu Bogowita w Niwi, który to подарowany mu został przez bogów za zgładzenie zmija.

Proponowane talenty: walka, wiedza.

TANCERKA

Bloody

Na twarzy kilkumiesięcznej wiły malował się uśmiech. Jej pełny podniecenia i zachwytu wzrok kierował się w stronę ognisk, gdzie jej starsza siostra wykonywała właśnie szalony taniec ku czci Strzyboga. Mała zaczęła się śmiać i klaskać swymi delikatnymi, małymi rączkami.

Parę lat później, kiedy już trochę podrosła, sama zaczęła ćwiczyć szalenie skomplikowany taniec Kupały. Mała wiedziała, że nauka jest niełatwa i wymaga lat ćwiczeń. Jednak jej trudy po czasie zostaną nagrodzone.

Wśród wił tancerki i tancerze cieszą się ogromnym szacunkiem i poważaniem. Niejedna wiła zazdrości im, kiedy tańczą między ogniskami w noc Kupały, ku chwale Strzyboga. Tej nocy ich pląsy są największą atrakcją w wiosce. Wszyscy mieszkańcy, a także obecni goście, zbierają się aby podziwiać ich umiejętności. Najpierw tańczą wiły o umiejętnościach po prostu dobrych. Wszystkie razem czynią to skacząc w świetle ognisk i spadających płatków kwiatów. Zwinnie i skocznie bawią publiczność w rytm wesołej muzyki, granej zresztą przez najlepszych wilich pieśniarzy. Potem następuje taniec najbardziej utalentowanych tancerek. Tych mistrzyń jest naprawdę niewiele. Podczas jednego wieczoru w wiosce można zwykle podziwiać umiejętności jednej, a przy odrobinie szczęścia dwóch. Wykonują wprost idealny w każdym aspekcie taniec – pełny wigoru, niesamowitych popisów sprawności fizycznej i lekkości ruchów. Na początku tańczą spokojnie, nabierając tempa w miarę przyspieszania muzyki. Pod koniec wypite w czasie święta wino zaczyna działać, światła ognisk, spadające płatki kwiatów z chatek, wspaniały akompaniament oraz doping publiczności zaczynają działać na tancerkę, która zaczyna wchodzić w trans. W kulminacyjnym momencie tancerka zaczyna wirować, rytmicznie i zwinnie odbijając się jedną nóżką, kręcąc się na drugiej. Wspomaga się przy tym machaniem jednego skrzydełka, który powoduje tworzenie delikatnego wiru powietrza, podrywającego wielokolorowe płatki kwiatów, tworzącego wokół tancerki wir – najtrudniejszą sztukę w tańcu wił. Wiła, której w uda się najbardziej spektakularny wir, jest tego wieczoru ogłaszana mistrzynią tańca Kupały. Jest to ogromny zaszczyt dla tancerek. Niektórzy powiadają, że to Strzybóg pomaga wybranej tancerce stworzyć najpiękniejszy kwiecisty wir. Jednak zapewne tylko spogląda z uśmiechem na tańce i cieszy się, kiedy którejś z nich udaje się

wykonać ten przepiękny spektakl. Dla niektórych wił jest to życiowy cel. Ćwiczą i starają się przez cały swój żywot pracować nad sztuką tańca, nad techniką kwiecistego wiru. Nie znaczy to, że tancerka rezygnuje z zabaw i psot, które są tak charakterystyczne dla tego ludu. Ależ skąd! Wiły często psocą i brykają w trakcie treningów. Lecz kiedy zbliża się Noc Kupały, wszystkie tancerki skupiają się na przygotowaniach. Wzorów do tworzenia tańca wiły szukają w przyrodzie, w świecie zewnętrznym. Często wyruszają w świat szukać inspiracji dla swojego tańca. Gdy zbliża się Noc Kupały, wiła powraca do swej rodzinnej wioski. To tam właśnie zaprezentuje współplemieńcom taniec będący odbiciem jej wędrowki, jej życia.

Tak naprawdę tylko ten jeden raz w roku, na Święto Kupały przypada szansa dla tancerek i tancerzy, aby zdobyć uznanie publiczności. Tylko podczas tej specjalnej nocy mogą zaprezentować przed współplemieńcami swe umiejętności. Taniec, o którym mowa, jest niewymownie wyczerpującym zadaniem, nie ma szansy powtórzenia go tego samego wieczoru. Niejedna wiła, która opanowała kwiecisty wir, po jego nieudanym wykonaniu w Kupałową Noc, załamuje się. Niekiedy załamani rezygnują z dalszej nauki tańca, lecz są i tacy, którzy dalej ćwiczą uparcie z nadzieją, że kolejny rok zaowocuje sukcesem.

(Archetyp, mimo że pisany dla tancerki, jest dostępny dla obu płci)

Proponowane talenty: sprawność, charyzma.

Umiejętność dla wił: Taniec wił III poziomu Zw + Rea

Szkolenie

Kwiecisty wir

Koszt: 25 PP

Wymagania: Taniec wił 22+ (z modami), Akrobatyka 10+, Muzykalność 10+, tylko dla wił.

Opis

Kwiecisty wir jest najtrudniejszą sztuką w tańcu wił. Dodatkowo tylko raz w roku, na okazję święta Kupały wykonanie tańca może przynieść tancerzowi sławę. Wykonanie go jest niezwykle trudne i wyczerpujące, gdyż wymaga



odpowiedniej koncentracji i koordynacji ruchowej.

W tańcu wiła kręci się na jednej nodze, odbijając się drugą i pomagając sobie jednym skrzydełkiem. Wokół niej tworzy się wir powietrza, który wysysa opadające z drzew płatki kwiatów. Przed tańcem należy wypić kubek wilego wina lub pół kubka ludzkiego (które jest mocniejsze).

Podczas samego tańca, test na wykonanie kwiecistego wiru wykonuje się na taniec wił z modyfikatorem -6. Przy próbie wykonania, bez względu na to czy się uda, czy nie – tancerz opada na ziemię z wyczerpania i nie jest w stanie podjąć drugiej takiej próby w ciągu dnia.

ŁOWCA CZAROWNIC

Kaka

Stos z płonąca wiedźmą jest w ostatnich czasach dość popularnym spektaklem. Naprędce sklecony z suchych desek, zleżanego siana i zebranych szmat, naprędce osądzona kobieta, obowiązkowo przebrana (do tego czynu często tłum się nie przyznaje, ale jak jest – każdy wie) w czarne szaty i umorusana węglem. Wokół zgromadzony tłum, krzyczący, obrzucający najgorszymi obelgami rzekomą wiedźmę. Należy być wówczas pewnym, że pośród szalejącej tłuszczy znajduje się człowiek, budzący strach i wstręt – łowca czarownic. Jest on najemnikiem na służbie kapłanów. Ściga i zwalcza czarownice, wiedźmy oraz magów. Jego cechy to wytrwałość, cierpliwość – i niezwykle okrucieństwo. Dla nieszczęślików, którzy parając się zakazaną magią, wpadli w sidła Złego, nie ma litości. Za świętokradztwo, którego się dopuścili, muszą przejść przez oczyszczający płomień stosu.

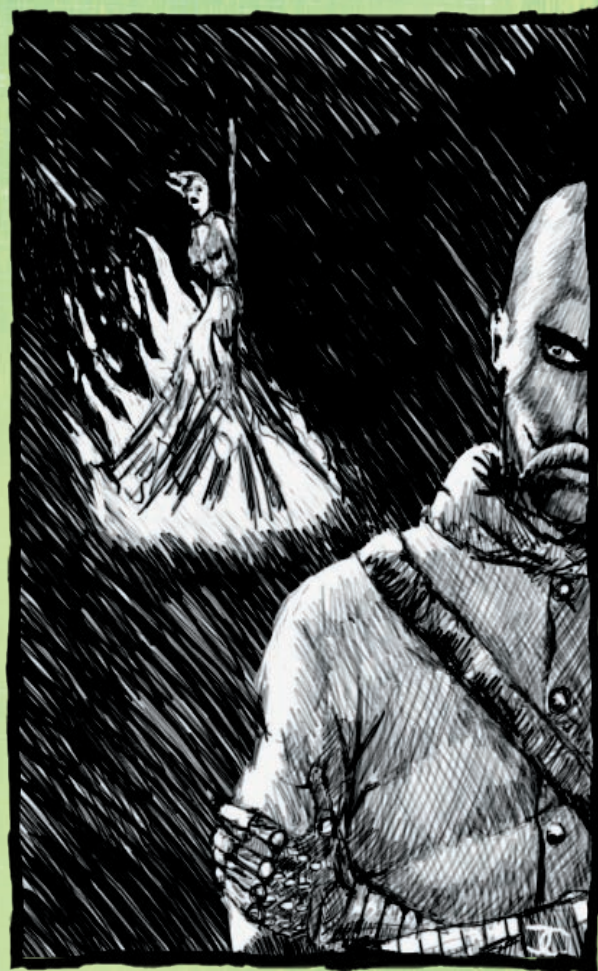
Łowcę czarownic znajdziemy wszędzie tam, gdzie magia jest zakazana, a jej uprawianie karane z najwyższą surowością. Wyręcza on kapłanów w wyłapywaniu tych, którzy sprzeciwili się zakazowi. Robi to zwykle dla pieniędzy – jest zwykłym najmitem i to odróżnia go od inkwizytora ścigającego heretyków niejako „z urzędu”.

Czy normalny człowiek może znaleźć rozkosz w łapaniu czarownic, torturowaniu ludzi podejrzanych o pomoc czarną mocom? Łowcy są ludźmi bezwzględny, pozbawionymi wszelkich skrupułów. Nie obchodzi ich nic prócz korzyści materialnych. Należy ich też uznać za odważnych, bo zadarcie z wiedźmą, mającą często na usługach demony i potrafiącą rzucać uroki, wymaga niezwykłego hartu ducha. Rzadko, bo rzadko, ale jednak zdarzają się pośród łowców postacie szlachetne, uznające swój niewdzięczny fach za spełnianie woli bożej; lecz nawet oni biorą pieniądze. Co wpłynęło na ich decyzję o zostaniu łowcą? Lepiej nie pytać, choć usłyszałoby się zapewne niejedną zadziwiającą historię, pełną cierpienia i bólu.

Łowca czarownic to samotnik z wyboru. Jego zajęcie oznacza częste obcowanie z siłami zła. Nierzadkie wystawianie się na ogromne niebezpieczeństwo, regularne rzucanie przekleństwami, okrutne zaklęcia gnębiące codziennie łowcę. To wszystko wpływa ujemnie na charakter człowieka i naprawdę trudno się mu dziwić, że nie ma on ani jednego przyjaciela. Oczywiście poza nierządnicami i trunkami podsuwanymi przez karczmarzy.

Często można go spotkać przesiadującego w ciemnym kącie zajazdu, siorbiącego piwo i wodzącego lodowatym spojrzeniem po zgromadzonych gościach.

Gdziekolwiek się nie pojawi, wzbudza przerażenie. Nikt nie ośmieli się wejść mu w drogę, kłóć bowiem chciałby zostać oskarżony o konszachty z demonami? Wszak łowca, gdy tylko zechce, zawsze znajdzie dowody winy. Wystarczy dziwne znamie, czarny kot w chałupie, kłamlive zeznania zawistnych sąsiadów, aby ciało oskarżonego poczęła lizać płomień. Dlatego gdy wjeżdża do osady, na ludzi pada błąd strach. Wszelkie rozmowy milkną, z oczu wyziera trwoga. Wszak jego wizyta może oznaczać rozpoczęcie owego niesławnego okrucieństwem polowania na czarownice, kiedy to nikt nie może się czuć bezpiecznym.



Łowcy zwalczając zło, stosują zwykle wszelkie możliwe zabiegi – w myśl zasady głoszącej, iż cel uświęca środki. To sprawia, że u większości ludzi, szczególnie wykształconych, mają opinię sadystów i morderców. Ale są potrzebni. Na uroczyskach wiedźmy warzą trucizny, rzucają przekleństwa i współżyją z demonami; w miastach zwyrodniali badacze sztuk magicznych dopuszczają się profanacji zwłok, a czciciele demonicznych bogów bluźnią przeciw Dobru i Światłości. Bez łowców ci degeneraci zalaliby świat, czyniąc z niego piekło. Taka jest postać łowcy czarownic. Enigmatyczna, mroczna, a niekiedy odrażająca. Nie może on liczyć na chwałę, jak wojownik, sławę i uwielbienie, jak minstrel, poważanie, jak kapłan, dom i rodzinę, jak każdy normalny człowiek. Jest skazany na wieczną samotność, w której towarzyszą mu tylko duchy jego przodków.

Proponowane talenty: walka i wiedza.

Rozdział III Mechanika

ZASADY ALTERNATYWNE DLA KRZEPY I ZDROWIA POSTACI Bloody

O to kilka zagadnień związanych z tworzeniem postaci.

Krzepa oraz Zdrowie człowieka może osiągnąć poziom 16 punktów, przy czym startowa wartość pozostaje bez zmian na poziomie 9. W efekcie cechy te można dla ludzi przedstawić jako: 6/9/16.

Punkty na cechy należy rozkładać przy uwzględnieniu poziomu osiąganego w danej cech. Czyli im wyżej, tym większy koszt punktów. W przypadku krzepy lub zdrowia u ludzi tabelka rozwinąć wygląda tak:

<-2,-2,-1,0,1,2,2,3,3,4,4> 6/9/16

0 oznacza startowe 9, jeśli ktoś chce mieć 14KR musi wydać 11pkt, oczywiście może dać sobie 6KR, wtedy ilość jego punktów wydawanych na inne cechy wzrośnie o 5pkt. Do każdej z cech stosuje się podobną tabelkę:

<-2,-2,-1,-1,0,1,1,2,2,3,3> 8/12/18 (żeby osiągnąć 18 trzeba wydać 12pkt.)

<-2,-2,-1,0,1,2,2,3> 5/8/12

<-3,-2,-2,-1,0,1,2,2,3,3> 7/11/16

<-3,-2,-2,-1,-1,0,1,1,2,2,3,3> 9/14/20

<-2,-1,0,1,2,3> 3/5/8

<-3,-2,-1,0,1,2,3> 4/7/10

<-2,-1,0,1,2> 2/4/6

Dodatkowo Pan Losu może zezwolić graczowi na wykonanie jeszcze jednego rzutu K3, którego wynik dodaje się do punktów początkowych.

Jeśli gracz osiągnie np. 16KR lub 16ZD to nie może mieć więcej niż 14ZW lub 14RE i vice versa.

Aby uniknąć tendencji ustawiania wszystkich cech tak, aby były parzyste, wprowadza się połowiczne modyfikatory do testowanych umiejętności. Czyli gdyby ktoś miał 11KR i 13ZW, to jego modyfikatory wynosiłyby 0,5 + 1,5 = 2. Oczywiście, to w przypadku walki jakąś bronią. Gdy modyfikator jest połowkowy (np. 2,5), to zaokrągla się go w dół.

UMIĘTNOŚCI I WALKA Bloody

Długi czas zastanawiałem się, czy przy umiejętnościach z charyzmy nie lepiej używać zasady modyfikator + odegranie. Przed Wami kilka słów odnośnie propozycji pewnych zmian w mechanice.

Według mnie niedopracowane są też umiejętności: „chłopski cios” i „cios z półobrotu”. Jest napisane, że należy dodać 1 lub 2 do rzutu każdej kostki.

Według tej zasady chłop, który z porządnego wymachu rąbnął cepem rycerza, może osiągnąć $2K5 + 2 + (2+2) = \max 16$ obr.

- W przypadku uderzenia widłami mamy $3K4 + 1 + (2+2+2) = \max 17$ obr.

- Włócznia $4K3 + 1 + (2+2+2+2) = \max 19$ obr.

- Topór $2R 3K5 + (2+2+2) = \max 21$ obr.

Tabela 3.1. Proponowane modyfikatory cech

Kupiectwo	int + odegranie
Dowodzenie	umy + odegranie
Krasomóstwo	int + odegranie
Urok osobisty	int + odegranie
Etykieta	umy + odegranie
Aktorstwo	int + odegranie
Empatia	int + odegranie
Zastraszanie	kr + odegranie
Muzykalność	umy + odegranie

Teoretycznie bronią cięższą i dłuższą, którą można wykonać większy wymach, powinno się zadawać większe obrażenia. W przypadku ciosu z półobrotu wygląda to następująco:

- Topór jednoręczny $4K3 + 1 + (1+1+1) = 17$ obr.

- Topór dwuręczny $3K5 + (1+1+1) = 18$ obr.

Z tych wyliczeń wynika, że im mniejsza broń, tym bardziej efektywny jest cios, a przecież było odwrotnie. Przy uderzeniach tego typu liczyła się długość broni (wymach) i waga. W przypadku chłopskiego ciosu przyrównajmy miecz



dwuręczny słowiański
 $5K3 + (2+2+2+2) = 25$ obr. !!

Według proponowanego pomysłu należy wykonać dodatkowy rzut kostką, czyli przy toporze 1R byłaby to K3, przy mieczu 2R – K5. Jeśli wypadło na K5 np. 4, to za każdy rzut dodawać z tego +1 obr. Ale w tym przypadku maksymalnie tylko cztery punkty więcej. Musiałby jednak cios w tym przypadku wyjść z minimum 7 sukcesami. Gdyby po ciosie mieczem dwuręcznym trafiający osiągnąłby 3 sukcesy, to z premiowanego rzutu K5 mógłby wykorzystać tylko 2 obr., nawet jeśli wyszłoby 5! Przy chłopskim ciosie te dodatkowe obrażenia mnożyłoby się razy dwa, a przy ciosie z półobrotu pozostawiało bez mnożenia.

Porównajmy teraz te rzuty z wyżej wymienionych broni:

- Cios z półobrotu topór $1R 4K3 + 1 + (K3) = \max 16$ obr.

- Topór $2R 3K5 + (K5) = \max 20$ obr. (przy minimum 9 sukcesach i rzucie 5 na K5)

- Miecz 2R słowiański $5K3 + K3 = \max 18$ obr.

Chłopski cios:

- Cep bojowy $2K5 + 2 + 2(K5) = \max 22$ obr. (przy minimum 9 sukcesach i rzucie 5 na K5)

- Widły $3K4 + 1 + 2(K4) = \max 21$ obr. przy minimum 7 sukcesach i rzucie 4 na K4

- Włócznia $4K3 + 1 + 2(K3) = \max 19$ obr.

- Topór $2R 3K5 + 2(K5) = \max 25$ obr. przy minimum 9 sukcesach i rzucie 5 na K5

- Miecz 2R słowiański $5K3 + 2(K3) = \max 21$ obr.

W tej wylizance bronie dłuższe i cięższe dostają słuszną moc. W przypadku chłopskiego ciosu nawet trochę za wysoką i dlatego sugeruję, by przy uderzeniu zastosować modyfikator minus 2 do ataku. W końcu taka osoba skupia się przede wszystkim na sile uderzenia, co powinno mieć negatywny skutek na precyzję. Jeśli ktoś sądzi, że wyniki i tak są za wysokie, niech weźmie pod uwagę, że wyrzucenie takich obrażeń nie należy do rzeczy zbyt prostych. Nie dość, że trzeba mieć niesamowity sukces, to jeszcze mieć szczęście przy rzutach. Gdyby jednak komuś weszło coś takiego, to z przeciwnika, nawet w zbroi płytowej zostaje mokra plama.

ZBROJOWNIA

BRONŃ DO WALKI WRĘCZ

MIECZ SZEROKI (SŁOWIAŃSKI)

Coen

Miecz szeroki (słowiański) jest stosunkowo młodą bronią, mająca, jak się szacuje, około 50 lat. Powstała ona we Władztwie Lechickim w celu skuteczniejszej walki z coraz lepiej opancerzonym rycerstwem Cesarstwa. Ostrze tej broni ma długość porównywalną z jednoręcznym mieczem chrześcijańskim, ale jest od niego ponad dwa razy szersze i masywniejsze. Jelec stanowi poprzeczna, prostokątna sztaba, taka jak w mieczach nordyckich, z których, jak się przypuszcza, ów miecz się wywodzi. Trzon rękojeści przystosowano do swobodnego trzymania w obu rękach, głowica zaś jest zazwyczaj okrągła. Miecz tego typu wykonywane jest z doskonałej, potrójnie przekutej stali, co czyni go nad wyraz odpornym na złamanie czy inne uszkodzenia. Często posiada wygrawerowane motywy roślinne, zwierzęce lub religijne. Mimo że jest to bardzo znana broń, jej ilość jest niezwykle ograniczona, a cena bardzo wysoka.

Mówi się, iż twórcą tego miecza był Rudryk, wiking, który około 1020 r. osiedlił się we Władztwie i założył tu rodzinę. Dzięki znajomości sztuki wykucia mieczy żył w dostatku i szczęściu (a i w błogosławieństwie bogów, którzy obdarowali go czterema córkami). Niestety kuźnia i domostwo jego były położone niedaleko granicy z Królestwem Czeskim. Wypadki czeskiego rycerstwa dość często nękały ziemie przygraniczne w tamtych czasach. To właśnie taka grupa wybiła pomocników kowala, zniszczyła kuźnię i domostwo Rudryka. On sam został pojmany, a jego żona i córki zostały zgwałcone, na koniec zabite na jego oczach. Rudryk przeżył to piekło. Oprawcy porzucili go w kuźni,



którą następnie podpalili. Wiking wydostał się z płonącego budynku. Pomimo odniesionych ran, poparzeń wyruszył po zemstę. Zabrał ze sobą miecz, który tego samego dnia skończył wykuwać dla księcia Siemomysła na jego osobistą prośbę i wyruszył za rycerzami. Dościągnął ich dopiero trzeciego dnia w wiosce czeskiej niedaleko granicy, gdzie urządzili sobie popas. Zgodnie z podaniami ludowymi walkę było słychać nawet w sąsiednich wsiach. Ostatecznie Rudryk zabił wszystkich swoich byłych oprawców. Ludzie, którzy rano pełni strachu poszli sprawdzić, co się stało, zobaczyli obraz prawdziwej rzezi, gdyż cała karczma – z sufitem włącznie – skąpana była we krwi, a kawałki ciał rycerzy walały się wszędzie.

Bliskiego śmierci Rudryka, odnalazł najmłodszy terminator, Racibor, nieobecny feralnego dnia w kuźni. Kowal przed śmiercią przekazał mu wszystkie swoje sekrety i miecz, którym dokonał zemsty. Miecz przez ludzi został ochrzczony Szponem Pomsty. Racibor słuchał uważnie swego mistrza, po czym urządził mu pogrzeb zgodnie ze zwyczajami jego ludu. Następnie uczeń udał się w głąb Władztwa, gdzie założył swoją własną kuźnię, Kuźnię Racibora, która po dziś dzień kuje owe miecze. I choć uczniowie Racibora otworzyli dwie inne kuźnie, to właśnie z tej raciborowskiej większość mieczy pochodzi.

Zaś o Rudryku i Szponie Pomsty po dziś dzień jeszcze opowiada się przy ogniskach w Królestwie Czeskim i Władztwie Lechickim.

Obrażenia: 5k3

Typ: Jednoręczna/Dwuręczna

Zasięg: Średni

Minimalna krzepa: 13

Koszty użycia: 6

Parowanie: +2

Ciężar: 5kg

KORBACZ WILÓW

Bloody

Jest to broń tylko trochę podobna wyglądem do klasycznego korbacza. Broń wilów różni się od klasycznej czasami tak bardzo, jak same wilły od ludzi.

Korbacz składa się z trzech części. Pierwsza część, rączka wykonana z drewna, ma długość około dziesięciu centymetrów. Zakończenia rączki są poszerzone, żeby całość lepiej leżała w ręku.

Druga część to linka wykonana z lnu i wzmocniona pajęczą nicią. To bardzo lekka i wytrzymała linka, którą jest nawet ciężko przeciąć ostrym mieczem.

Trzecia i ostatnia część to umocowany na lince sześciokąt o zaokrąglonych kształtach, naszpikowany kolcami. Średnica sześciokąta wynosi z reguły pięć centymetrów. Samą broń można owinać linką wokół rączki i przymocować kulę do umieszczonego na końcu rączki drewnianego chwytaka. Wtedy jest ona łatwa do ukrycia i przenoszenia. Broń ta sprawdza się w walce ze zwierzętami, np. w celu odpędzenia. Furkot rozkręconego korbacza przestraszy każde większe zwierzę. Korbacze są zwykle dostosowywane (długość liny łączącej, ogólna waga i wielkość broni) do użytkownika. Cała długość broni waha się od pięćdziesięciu do osiemdziesięciu centymetrów.

Najbardziej doświadczone wilły potrafią korbaczem rozbrajać przeciwnika. Niestety niewielkie szanse na rozbrojenie mają wilły walczące z przeciwnikiem ludzkim, lub silniejszym.

O ile korbacz ludzki nie jest bronią wymagającą finezji, o tyle, w przypadku korbacza wil, finezja jest jedną z podstawowych cech potrzebnych do jej władania.

Obrażenia: 2K3

Typ: Jednoręczna

Zasięg: Średni

Minimalna krzepa: 6

Koszt użycia: 4

Parowanie: -2

Ciężar: 1,5 kg

ŁAŃCUCH BOJOWY

Coen

Broń ta ma za sobą wielowiekową tradycję, zarówno po stronie chrześcijańskiej jak i słowiańskiej. U chrześcijan wywodzi się ona z czasów Cesarstwa Rzymskiego i była używana przez gladiatorów. U Słowian pojawiła się wraz z pierwszymi napadami niewolniczymi Cesarstwa Niemieckiego. Nieraz zdarzało się, iż Słowianie uwalniali się, po czym przedostawali z powrotem do Władztwa. Przez całą drogę za broń mieli tylko łańcuchy, którymi byli spleceni. Po powrocie, niektórzy postanowili je zachować, nadal uczyć się wykorzystywać je w walce, a niektórzy kowale zaczęli je przerabiać tak, aby z samych obręczy uczynić coś bardziej użytecznego w boju.

Łańcuchy mają różną długość, od półtora do czterech metrów, zakończone są różnorodnymi głowicami, od zwykłej okrągłej kulki do uduziwianych i bogato zdobionych. Jest to broń bardzo skuteczna do walki z lekko i średnio opancerzonymi przeciwnikami, oraz do robrajania wroga. Jednak wymaga ona

sporych umiejętności, przez co nie jest zbyt popularna.

Obrażenia: 1k6 lub specjalne

Typ: Jednoręczna/Dwuręczna

Zasięg: Zmienny (od Bliskiego do Dalekiego)

Minimalna krzepa: różnie (w zależności od wielkości od 7 do 12)

Koszty użycia: 8

Parowanie: +0

Ciężar: 2-6kg

BROŃ STRZELECKA

KUSZA PIĘTROWA

Coen

Kusza ta pojawiła się na wyposażeniu oddziałów Krzyżackich w okolicy lat 80tych XI stulecia. Jest to odpowiedź na łatwą w obsłudze i transporcie kuszę bitewną, pozwalającą oddać więcej niż jeden strzał w salwie, co często w bitwie dawało ogromną przewagę taktyczną i umożliwiało w miarę szybkie ładowanie.

Kusza ta jest zbudowana podobnie do kuszy zwykłej, ale posiada podwójne, ułożone jedno na drugim, łuczysko i podwójny zestaw spustów (po jednym na każde piętro). Naciąga się je oba jednocześnie za pomocą specjalnej dźwigni w kształcie litery T, która pozwala złapać za obie cięciwy. Obsługa piętrowej kuszy wymaga zdecydowanie większej siły, niż zwykle. O ile ładowanie górnego, otwartego piętra odbywa się klasycznie, o tyle do niższego, zamkniętego ze wszystkich stron bęłt należy wsunąć. Czas ładowania takiej kuszy jest zdecydowanie dłuższy. Niestety taką kuszą nie jest łatwo mierzyć, każde łozysko wymaga odpowiedniej korekty przy celowaniu.

Typ: Dw

Zasięgi: 50/150/350 metrów

Minimalna krzepa: 11

Celowanie: 5 lub 4 rb (w zależności czy wystrzelujemy 2 razy czy tylko raz)

Ładowanie: 15 rb (6 na górne łuczysko, 9 na dolne)

Obrażenia: 2 x 2k5

Ciężar: 4 kg

Cena: 30 denarów

Dostępność: znikoma

KUSZA POCZWÓRNA

Coen

Często czworakiem nazywana, jest to forma kuszy wywodząca się jeszcze z Imperium Rzymskiego. Jako, że jest ona ciężka, nieporęczna i trudna w transporcie, nie stała się powszechnym wyposażeniem, jednak zapewniała ogromną przewagę, kiedy już doszło do bitwy (jeśli tylko kusznik umiał się nią sprawnie posługiwać).

Kusza ta składa się niejako z 4 kusz połączonych ze sobą na wspólnym drzewcu i posiada poczwórny układ spustów. W stosunku do wersji rzymskiej wprowadzono dwie poprawki. Pierwsza to metalowe osłonięcie od góry, co zapobiega spadnięciu bęłta z łuczyska, które akurat jest na dole, bądź na boku. Drugim usprawnieniem jest zamontowanie zaraz za grotem małych zębów, które zapobiegają spadnięciu bęłta z kuszy nawet, gdy trzyma się ją opuszczoną pionowo w dół. Przy naciśnięciu na spust najpierw chowają się zęby, a dopiero potem sam uchwyt przytrzymujący cięciwę.

Ładowanie kuszy jest niezwykle problematyczne, gdyż należy najpierw za pomocą haka przez wycięty w pokrywie kuszy naciągnąć cięciwę, następnie wysunąć jej blokadę, od przodu załadować bęłty, a następnie wysunąć zęby przytrzymujące.

Jednak mimo wszystkich tych niedogodności, możliwość oddania 4 strzałów w bardzo krótkim czasie powoduje, iż część chrześcijańskich żołnierzy używa właśnie tego typu kuszy.

Typ: Dw

Zasięgi: 50/150/350 metrów

Minimalna krzepa: 13

Celowanie: 12 lub 6 rb (pierwszy strzał wymaga 6 i po 2 na każdy kolejny)

Ładowanie: 40 rb (po 10 na każde łuczysko)

Obrażenia: 4 x 2k5

Ciężar: 13 kg

Cena: 35 denarów

Dostępność: niewielka



ZBROJE

ZBROJA ŁĄCZONA

Coen

Zbroję tą opracowali niedawno (pierwszy egzemplarz powstał w roku 1084) zbrojmistrzowie w twierdzy Tar, starając się opracować zbroję chroniącą równie dobrze jak chrześcijańskie, a przy tym zapewniającą większą swobodę ruchów. Efektem tych starań i badań przeprowadzonych na kilku zdobycznych chrześcijańskich pancerzach jest ten oto pancerz. Jednolita płyta metalowa ochrania tutaj górną część torsu od przodu (mniej więcej dokładnie tak jak idzie linia zeber), co osłania płuca i serce, zaś jamę brzuszną chroni dość gruba koleczuga. Zbroja na plecach składa się z kilku szerokich płyt metalowych umocowanych w górnej części skórzanymi pasami, przy czym płyty zachodzą na siebie w takim stopniu, iż miejsce przymocowania poszczególnych płyt kryje się pod tą wyżej. Takie rozwiązanie sprawia, iż można się swobodnie pochylać w zbroi i płyty na plecach unoszą się lekko. Dodatkowo dołączone są naramienniki i osłona ud oraz krocza. Największą wadą tego pancerza jest natomiast to, iż w momencie, kiedy wojownik pochyla się do przodu, między płytami na plecach powstają luki. Wprawny przeciwnik może przez te szczeliny zranić właściciela zbroi..

Zbroje wykonuje się tylko w twierdzy Tar we Władztwie, indywidualnie dla każdego, przy czym zamówień jest tyle, iż na zbroję trzeba czekać miesiąc i więcej. Jeśli znajdzie się ją w jakimś sklepie, to prawie na pewno została komuś skradziona lub ściągnięta z ciała poległego w bitwie woja.

Ograniczenia: Zw: - 5

Ochrona: 9 pkt

Waga: 9kg

Cena: 100 denarów

Dostępność: znikoma (patrz opis)



ZBROJE WIL

ZBROJA SKÓRZANA WIL

Coen

Kiedy po nieudanym chrzcie wily wyszły z ukrycia i zaczęły żyć wśród ludzi, niektórzy ich garbarze zaczęli pracować wytwarzając zbroje skórzaną odpowiednich dla ludzi rozmiarów. Dzięki ich doskonałym zdolnościom zbroje przez nich tworzone, mimo że tak samo chroniące, zapewniały znacznie większą swobodę ruchów. Niestety, tylko nieliczne wily parają się tym zawodem, co więcej, potrzebują one więcej czasu na ich wykonanie, niż ludzie. Z tych dwóch powodów liczba tych zbroi jest stosunkowo niewielka.

Ograniczenia: Zw: 0

Ochrona: 3 pkt

Waga: 5kg

Cena: 10 denarów

Dostępność: niewielka

LEKKA PAJĘCZA ZBROJA WIL

Bloody

Jest to najlepsza zbroja wytwarzana przez wily. Jednak długi proces wytwarzania – około miesiąca czasu- zniechęca skutecznie te niecierpliwie istoty do produkcji na szerszą skalę. Zwłaszcza, że produkcji nie można przerwać na dłużej, niż jeden dzień- łączenie nici pajęczych jest wyjątkowo trudnym i skomplikowanym procesem nieznoszącym dłuższych przerw. Naprawa zbroi również jest wyjątkowo utrudniona ze względu na łączenie świeżych nitok ze starymi, już utwardzonymi. Stąd najczęściej do nabycia trafiają się zbroje używane.

Ludzie starali się już wiele razy namawiać wily do produkcji zbroi na ludzki rozmiar. Raczej z dość miernym skutkiem, gdyż produkcja zbroi tej wielkości zajmuje przynajmniej dwa razy więcej czasu.

Waga: 0,5kg

Zwb: -0

Ochrona: 2pkt

CIĘŻKA PAJĘCZA ZBROJA WIL

Bloody

Zdobycie cięższej wersji pajęczej zbroi jest prawie niemożliwe. Ciężko jest znaleźć na tyle wytrzymałą wilę, by chciała poświęcić trzy do czterech miesięcy

na zrobienie jednego pancerza. Takich zbroi zwykle nie oplaca się reperować, dlatego kupienie nieuszkodzonego egzemplarza graniczy z niemożliwością. Same wily nie przepadają za ciężkimi pancerzami, są dla nich zbyt sztywne i zbyt ciężkie.

Waga: 1,5kg

Zwb: -1

Ochrona: 5 pkt.

RODZAJE STALI

Coen

STAL KIJOWSKA

Jest to stal węglowa, bardzo twarda i wytrzymała, jednocześnie jednak bardzo podatna na korozję, przez co wymaga częstej pielęgnacji.

Korzyści: :

broń - obrażenia +1

zbroje - ochrona +2 Cena + 300%

Wymaga pielęgnacji przez pół godziny/godzinę (w zależności od tego czy to broń czy zbroja) codziennie. W przeciwnym wypadku otrzymuje następnego dnia 1k10 punktów rdzy.

STAL Z TWIERDZY TARNÓW

Mimo iż jest to stal węglowa, jest zadziwiająco odporna na rdzę, zachowując przy tym niezwykłą wytrzymałość i twardość. Jest jednak ekstremalnie trudna w obróbce (przy złym szlifowaniu nabiera pomarańczowego koloru). Techniki jej tworzenia opracowały krzaty, ale tylko ludzie umieli ją wykonać.

Korzyści: :

broń - obrażenia +2

zbroje - ochrona +3 Cena + 2000%

Wymaga pielęgnacji przez ćwierć godziny/pół godziny, raz na dwa tygodnie. W przeciwnym wypadku otrzymuje następnego dnia 1k4 punktów rdzy.

STAL SZWAJCARSKA

Uważana za najlepszą stal na osobistą broń i zbroje i najgorszą na wyposażenie wojska. Jest to stal węglowa, stosunkowo łatwa w obróbce, posiadająca ekstremalną twardość i wytrzymałość, jednocześnie jest najbardziej podatna na korozję.

Korzyści: :

broń - obrażenia +4

zbroje - ochrona +4 Cena + 200%

Wymaga pielęgnacji przez godzinę/dwie godziny dziennie, w przeciwnym wypadku następnego dnia dostanie 3k6 punktów rdzy.

STAL SZKOCKA

Dzięki dużej zawartości innych metali jest odporna na rdzę, natomiast dzięki zawartości pewnego nieznanego dokładniej materiału, reagującego z węglem w stali uzyskuje ona rewelacyjne właściwości tonące.

Korzyści: :

broń - obrażenia +4 Cena + 800%

Wymaga pielęgnacji przez pół godziny/godzinę na tydzień, w przeciwnym wypadku otrzymuje następnego dnia 1k8 punktów rdzy.

STAL FRANCUSKA

Jest to znacznie ulepszona wersja stali włoskiej, z której usunięto większość niepożądanych składników (jak siarka), dzięki czemu dużo mniej chwyta rdzę.

Stal ta dzięki bardzo dobrym właściwościom wytrzymałościowym bardzo dobrze nadaje się na zbroje i bronie.

Korzyści: :

broń - obrażenia +2

zbroje - ochrona +2 Cena + 500%

Wymaga pielęgnacji przez ówierz godziny/pół godziny na dwa tygodnie, w przeciwnym wypadku następnego dnia otrzyma 1k6 punktów rdzy

STAL WŁOSKA

Jest to twarda, wytrzymała i stosunkowo niepodatna na rdzę stal. Jest jednak podatna na pokrywanie się delikatnym rdzawym nalotem, który wpływa jedynie na estetykę, nie zaś na parametry stali.

Korzyści: :

broń - obrażenia +2

zbroje - ochrona +2 Cena + 300%

Wymaga pielęgnacji przez pół godziny/godzinę na dwa tygodnie, w przeciwnym przypadku następnego dnia otrzyma 1k6 punktów rdzy.

STAL STANDARDOWA

Jest to stal występująca praktycznie na całym świecie, to z niej wykonana jest większość dostępnej na rynkach broni i zbroi.

Wymaga pielęgnacji przez pół godziny/godzinę na tydzień, w przeciwnym przypadku następnego dnia otrzymuje 2k4 punktów rdzy.

Objaśnienia

Punkty rdzy - odzwierciedlają poziom zardzewienia przedmiotów i służą do określenia wpływu rdzy na przedmioty. W przypadku zbroi 10 punktów rdzy obniża obronę o jeden. Jeśli ilość punktów ochrony spadnie do połowy początkowej wartości, a zadane postaci w niej zostaną obrażenia równe lub przewyższające dwukrotnie ową początkową wartość, zbroja zmniejszy obrażenia tak jak powinna, ale zostanie zniszczona

Przykład: ktoś zapuścił ciężką kolczugę tak, iż ma ponad 50 punktów rdzy, a więc jej ochrona wynosi zaledwie 3. Owa osoba jednak nadal walczy w tej zbroi i nagle otrzymuje 17 punktów obrażeń (ciężka kolczuga standardowo 8 ochrony, 17 to 8x2+1, a więc więcej niż wymagane dwa razy więcej). Zbroja ta zmniejsza więc obrażenia, jakie otrzyma postać, o 3 punkty, ale zostanie zniszczona.

W przypadku broni 5 punktów rdzy obniża obrażenia o jeden punkt. Jeśli ilość punktów obrażeń spadnie do połowy początkowej wartości, a w ataku postać zdoła zadać ilość obrażeń równą początkowej wartości, broń zostanie zniszczona.

Przykład: ktoś zapuścił topór dwuręczny tak, iż ma ponad 40 punktów rdzy. Walczy nim jednak nadal i zadaje 16 punktów obrażeń. Przeciwnik tyle ich odbiera jednak broń zostaje zniszczona.

W przypadku wartości nieparzystych (jak w toporze) połowa jest zaokrąglana w dół (potrzeba zmniejszyć obrażenia o 8 punktów, aby broń była zniszczona,

PRZEDMIOTY

DZIADOWSKI SZYSZAK

Meduz

Na dnie starej skrzyni leżał helm. Mieszko sięgnął po niego. Zardzewiały i mocno sfatygowany przez czas przedmiot wywołał na twarzy młodzieńca grymas zawodu. Tyle trudu i wyrzeczeń dla rozpadającego się kawałka brązu? Złożył go. Nagle, pod Helmem, prosto w uszy młodzieńca huknął głos: "Z lewej!". Mieszko w ostatniej chwili odskoczył, a po twarzy przeszedł tylko podmuch niesiony przez miecz napastnika. Nie myślał długo. Uderzył nisko, pod brzuch. Rozpędzony wróg nie zdołał uniknąć śmiertelnego ciosu...

Mieszko stał tak przez chwil wiele. Nie wiedział, co się stało. Dopiero później pojął, że w tym niepozornym, brązowym szyszaku zagnieździł się Dziad. Duch słowiańskiego woja, który zginął przed laty w walkach z chrześcijańskim

najeżdźcą. Żądny zemsty pozostał w świecie żywych i zagnieździł się w swoim helmie. Długo musiał czekać na odpowiedniego człowieka. W końcu został odnaleziony... Nadszedł czas zemsty...

Wygląd: Zwykły starostowiański szyszak wykonany z brązu. Jest porzeczony i mocno sfatygowany.

Waga: 1,5kg

Ochrona: 6 pkt.

Moce: "mieszkańcy" w nim Dziad zawsze ostrzeże przed niebezpieczeństwem. Dzięki niemu noszący go bohater jest odporny na wszystkie ataki z zaskoczenia. Ponadto zyskuje premię +1 do uników podczas walki.

MIKSTURY POSPOLITE I RZADKIE

Kaka

KWAS

Czas produkcji: 5 - 10 godzin

Opis: Kwas może być używany do rozpuszczania różnych substancji. Kwas słaby: obniża wytrzymałość / strukturę przedmiotu o 5% na godzinę, działa przez k3 godziny (na niektóre substancje działa odpowiednio silniej). Kwas normalny: 10% zniszczeń na godzinę, działa k5 godzin. Kwas silny: 20% zniszczeń na godz., działa k5 godzin. Zadają odpowiednio 1 ranę na turę / 1 ranę na rundę / k2 rany na rundę (do czasu zmycia wodą).

Składniki: ptasie odchody, kości, związki roślinne i zwierzęce, kryształy siarki.

KONSERWANT

CZ: 4 - 6 godzin

O: Środek doskonale zachowuje właściwości wielu substancji, zapobiegając ich psuciu się i gniciu. Niestety, nie nadaje się do konserwowania żywności (wydaje się, że jak na razie nic nie zagrazi królującej w tej dziedzinie soli).

SK: alkohole, kilka kropeł słabego kwasu.

FOSFOR

CZ: 20 - 30 godzin

O: Uzyskany fosfor jest substancją o niskiej temperaturze zapłonu (wystarczy tarcie o chropowatą powierzchnię), dającą bardzo jaskrawy płomień. Powoduje bolesne oparzenia (1 porcja k5 ran, traktowanych przy leczeniu jak śmiertelne i zostawiających koszmarnie blizny). Płonie 3 rundy.

SK: moc (odparowywany i prażony).

BARWNIKI

CZ: 10 - 20 godzin

O: Barwniki pozwalają uzyskać żywe i piękne kolory. Produkcja niektórych jest jednak nadal nieopłacalna

SK: glinki, słabe, silnie rozwodnione kwasy, inne (np. korzenie roślin, krew zwierząt).

KLEJ

CZ: 4 - 8 godzin

O: Kleje należy przechowywać w zamkniętych pojemnikach. Zasychają w ciągu kilku minut do kilku godzin.

SK: Bursztyn poddany działaniu kwasu, lub żywica.

MIKSTURY RZADKIE

Stanowią tajemnicę swych twórców, przekazywane z mistrza na ucznia. Wiedźma zna k6+1/2 substancje (losowo przyznane).

PIEKIELNA SALETRA

CZ: 5 - 10 godzin

O: Mieszanina składników tworzy szarawy proszek, błyskawicznie się spalający i dający dużo dymu. Ogólnie uważany za niebezpieczny i, sam w sobie, bezużyteczny. Dotychczas nie znalazł zastosowania. Niektórzy alchemicy uważają, że ma właściwości lecznicze. Inni twierdzą, że stanowi substancję wyjściową w procesie wyodrębnienia elementarnego pierwiastka ognia.

SK: węgiel drzewny, siarka, saletra.



DECH ŚMIERCI

CZ: 3 - 5 godzin

O: Po odparowaniu zmieszanych składników tworzą się malutkie, przezroczyste kryształki. Przez około godziny reagują one z powietrzem, tworząc gaz, po tym czasie znikają (wyparowują). Gaz rozchodzi się w niewielkiej odległości (1m) i jest bezwonny. Wywołuje senność, a po dłuższym wdychaniu śmierć, ew. osłabienie na 1-3 dni.

SK: Kryształki słabego kwasu siarkowego, trupi jad.

GROBOWE WINO

CZ: 20 - 30 godzin

O: Wypicie jednej porcji powoduje, że na 4+6 godzin funkcje życiowe człowieka zostają spowolnione. Temperatura ciała spada (zimno nie jest już tak dotkliwie odczuwalne). Potrzeby odżywiania się i picia są minimalne, człowiek zaś staje się ospały. W takim stanie nie rozwijają się choroby. Wypicie naraz 5 porcji powoduje, że wszelkie funkcje życiowe ustają. Na czas ok. 50-70 dni postać zapada w letarg. Nie musi jeść czy pić. Musi mieć zapewnione minimum powietrza. Po wyjściu z letargu przez kilka dni człowiek jest bardzo osłabiony i musi się dobrze odżywiać.

SK: trupi łój, starte na proszek kości, wywar z rośliny Tryth, rosnącej w suchych, nasłonecznionych miejscach (skalne urwiska, piaski), krew trędotatego.

ODÓR

CZ: 2 - 6 godzin

O: Porcja specyfiku wywołuje potworny smród. O ile na wolnym powietrzu nie jest zbyt dotkliwy, o tyle w pomieszczeniach zamkniętych natychmiast wywołuje potworne torsje. Każdy natychmiast ratuje się ucieczką, jeśli zaś się przemoże, zostaje (ma -2 do wszystkich akcji, skutkiem są trwające 1 - 5 rund wymioty). Długotrwałe przebywanie w pomieszczeniu wypełnionym gazem (min. 5 minut) może uszkodzić płuca i oczy.

SK: Zgniłe jajka, słaby kwas z azotu (odchody i kości), kryształy siarki (zebrane z pary silnego kwasu).

PŁOMIEŃ LEWANTU

CZ: 5 - 7 godzin

O: Efektem końcowym jest srebrzysta, krucha substancja. Zapalona, zaczyna się iskrzyć, dając światło tak silne jak świeca. Powoduje minimalne zagrożenie pożarem, nie parzy, choć może zapalić łatwopalny gaz. Porcja pali się przez 6 - 7 rund. Odpowiednia domieszka fosforu powoduje 3-krotne przedłużenie tego czasu (temperatura płomienia wzrasta).

SK: siarka, opiłki żelaza, żywica.

NAPÓJ ŚLEPCÓW

CZ: 5 - 7 godzin

O: Wypicie napoju (zmieszanego np. z innym płynem) powoduje ślepotę na 1-5 dni na każdą porcję i 5% szans / 1 porcję na trwałą utratę wzroku.

SK: silny alkohol, siarka.

WINO OBLĘDU

CZ: 15 - 20 godzin

O: Wypicie 1 porcji powoduje trwający 1-10 godzin obłąd (paranoja, napady strachu i szału, przemieszane z otepieniem). W miarę podawania coraz to nowych dawek szaleństwo rośnie, przybiera na sile, aż po jakimś czasie przeradza się w trwałe obłąkanie.

SK: czerwona glina, rtęć.

OTRZEŻWIENIE

CZ: 4 - 8 godzin

O: Jej silny zapach przywraca przytomność (utraconą w wyniku omdlenia, lekkiego wstrząsu, ale nie np. ciężkich ran). Dotyczy to także otepienia spowodowanego przeżyciami psychicznymi (lecz nie chorobą).

SK: zgniłe jajka, siarka

CZ: 2 - 4 godzin

O: Łagodzi ból (na 2 - 20 godzin), powoduje jednak lekkie otepienie (-1 do wszystkich testów).

SK: alkohol, trochę rozartych powszechnie znanych ziół.

MIKSTURA STRĄCENIA.

CZ: 2 - 5 godzin

O: Porcja mikstury wlana do cieczy powoduje wytrącenie zawartego w niej chemicznego składnika (jak: trucizna, inna ciecz, ale nie paprochy czy inne zanieczyszczenia mechaniczne). Ciecz staje się jednorodna. Na każdy rodzaj zanieczyszczenia powinna być sporządzana odmienna mikstura.

SK: różne kwasy

CZARCI JĘZYK

CZ: 30 - 40 godzin

O: Uzyskana substancja ma postać gęstej, oleistej cieczy o bardzo niskiej temperaturze zapłonu. Jej płomień ma wysoką temperaturę, ale płonie tylko przez kilkanaście sekund. Trudny do zgaszenia. Ciecz przykleja się do ciała. Zadaje k5 ran przez pierwsze k3 rundy i 1 ranę przez następne k5. Okrycie ciała w postaci zbroi może zmniejszyć obrażenia.

SK: rozarte salamandry, siarka, smoła, olej skalny.

OGNIŚCIA SÓL

CZ: 10 - 15 godzin

O: Powstały proszek parzy skórę, do której ma paskudną właściwość się przyklejać. Zadaje 1 ranę / rundę (nie powyżej poważnych). Jeśli dostanie się do oczu, oślepi na 5-10 godzin, z 20% szansą trwałą ślepoty. Jego działanie można zneutralizować dużymi ilościami wody (wiadro).

SK: kryształy silnego kwasu

SMOŁA

CZ: 50 - 80 godzin

O: Po długim procesie odparowywania powstaje gliniasta, lekko srebrzysta substancja. Jeżeli zostanie potraktowana silnym kwasem (z siarki lub azotu), zapala się. Daje gwałtowny, jasny, bezdymny płomień o wysokiej temperaturze (przepala cm stali w ciągu 5 rund). Porcja płonie przez 2+k5 rund. Istocie żywej w 1 rundzie zadaje 2k10 ran (nie wywołując krwawienia).

SK: aluminium, elektrum (niezwykle rzadki metal, jego żyły można spotkać w głębokich jaskiniach niedaleko czynnych lub wygasłych wulkanów), siarka, fosfor.

Jeśli broń lub zbroja jest nieużywana a jedynie składowana w odpowiednich warunkach to nie wymaga pielęgnacji. Jeśli broń lub zbroja jest gdzieś wywieszona, a nie używana, wymaga pielęgnacji tak jak używana, tyle, że dni = tygodnie a tygodnie = miesiące. Czas potrzebny na pielęgnację jest taki sam.

Ciekawostki:

Podobno jeden z cesarskich szlachciców sprzedał 3/4 majątku w zamian za miecz wykonany z Tarnowskiej stali.

Podobno papieskie oddziały zaczęły ostatnio kupować broń wykonaną ze stali francuskiej zamiast włoskiej, jak dotychczas.



Rozdział IV

Bestiariusz

BAUBAS (Bawołówch)
Brzozomir

Demon dziwny strasznie. Widziany często, a jednak nikt się na niego nie skarży, gdyż rzadko atakuje ludzi. Straszy się nim tylko dzieci. Czasem, kiedy demon już zacznie psocić jakiemuś gospodarzowi, wtedy się go tępi.

Niszczy uprawy, sika na fundamenty chałup, czasem, bardzo rzadko, porwie dziecko. I dlatego się nimi dzieci straszy. Ponoć bawołówchy mają te dzieci zjadać.

Demon wygląda jak karykatura człowieka. Duży nos i głowa, małe, świecące na czerwono oczka. Niewielki wzrostem, zaledwie pół metra, trochę wzrostu dodają bawole rogi. Demon jest kompletnie głuchy, nie posiada uszu. Skórę ma suchą, chropowatą, z gęsto ułożonymi zmarszczkami. Porusza się jakby cały czas był pijany.

Warto dodać, że podczas godów baubasy ryczą niczym bawoły.

Kr: 10, ZwB: 10, Zd: 4, RB 8, Int: 2, U: 3,

Kopniak:

Atak: 6, KU: 6, Obrażenia: 1k4, Zasięg: bliski

Bawole rogi:

Atak 5, KU: 8, Obrażenia 2k3+2, Zasięg: bliski

Obrona: -, Pancerz: -

Zdolności specjalne:

-wataha(k4)

-strach(dzieci tylko)

-upór

BIEREK

Brzozomir

Bierek jest potworem podróżującym po całej Europie. Czasem występuje pod postacią urodziwej kobiety, o lokach długich, czasem pod postacią mężczyzny. Lubuje się on w okradaniu podróźnych w karczmach, bądź w uprawianiu hazardu. Przy czym bierek ma zawsze więcej szczęścia w grze niż przeciwnicy. Bierek dobrze zna większość gier hazardowych i jest prawdziwym mistrzem blefu. Trudno jest odmówić demonowi gry, który oczyma swymi umie mamić słabe i chciwe umysły.

Bierek umie być wdzięczny. Jeżeli na wstępie postawisz mu piwo, bądź zaprosisz do wspólnego posiłku, możesz zyskać bardzo wiele.

Niektórzy powiadają, że Bierek jest bliskim kuzynem, a nawet pewną odmianą, Boruty. Podobny jest do niego. Szybki jest bardzo, jako że kozicy górskiej nogi posiada. Ciężko jest go dogonić. Kobiety-Bierki posiadają kozie wymiona. Ich mleko jest bardzo smaczne, do tego służy jako wyśmienite lekarstwo na zatrucie pokarmowe. Swoją odmienność bierki ukrywają pod zwiewnymi szatami sięgającymi ziemi. Rogi potrafią kryć przed wzrokiem ludzkim odpowiednim uczesaniem, czasem też używają swych hipnotycznych talentów, by zwieść ludzkie umysły. Omamionemu człowiekowi ani dziwne nogi, ani rogi nie wydają się niczym niezwykłym. Czasem też pod postacią zwykłej kozicy górskiej się pałętają po rozdrożach.

Kr: 10, ZwB: 19, Zd: 9, RB: 16, Int: 10, U: 10,

Rogi:

Atak: 10, KU: 6, Obrażenia: 2k2, Zasięg: bliski,

Obrona: uniki 10, Pancerz: -

Zdolności specjalne:

Złodziejstwo

Polimorfizm

Mleko-dajność (tylko samice)

Szczęście w Grze

BRATNIK

Puchatek w szortach

Potwór wręcz zakochany we wszystkim, co cenne. Ta mała, człekokształtna istotka o rzadkim, ciemnym futerku próbuje okradać każdą kupiecką karawanę, jaką przetnie jej teren. A że jest zwinna i nieuchwytna jak cień, staje się prawdziwym utrapieniem kupców podróżujących przez ziemie lechickie. Czasem bratniki bywają skłonne do handlu z kupcami. I naprawdę kupcom opłaca się godzić na te specyficzne formy wymiany, żeby choćby zminimalizować skutki zainteresowania Bratników swoimi towarami. Niewielkie stwory mają jeszcze jeden dziwny dar. Potrafią rozmawiać z ptakami. Tracą na tej umiejętności głównie karawany, które w żaden sposób nie są w stanie przemknąć po cichu

przez obszar Bratników.

Kr: 5, ZwB: 17, Zd: 6, RB: 20, Int: 20, U: 8,

Ugryzienie:

Atak: 8, KU: 3, Obrażenia: 1k3, Zasięg: zwanie,

Obrona: -, Pancerz: -



CHUĆ

Brzozomir

Demon zwany przez ludzi Chucią, jest demonem lubieżności. Czasem pomaga w romansach i podbojach sercowych, czasem jest okrutnie złośliwy i bawi się ludźmi podle. Chuć może sprawić, że człowiek nadobny może własną córkę od nałożnicy pomylić w alkowie. Chuć z łatwością skusi do zdrady miłosnej. Kiedy to wszystko wokół miłości i pełnych podtekstów erotycznych flirtów kręci się, kiedy ludzie zdają się o niczym innym nie myśleć, jest to znak, że albo chuć dokazuje, albo ludzie ci podli są i niegodziwi. Jeżeli chuć zostanie przejrzana, wcale nie ucieka, nie kryje się, lubi drwić z ludzi, wytykać im ich grzechy prosto w oczy. Z demonem można się układać, przekupić go. Demon chętnie odpuści nam, jeżeli pomożemy mu znaleźć kolejne ofiary i okazje do bardziej szalonych psot.

Demon lubi pokazywać się pod postacią niezwykle urodziwego, nagiego człowieka. Zależnie od płci opętanego pojawia się pod postacią kobiety, bądź mężczyzny. Ciało posiada ponętne, wręcz idealne. Demona w nim rozpoznać łatwo, gdyż ślepia ma niesamowicie wielkie, błyszczące i czarne niczym smoła. W Niwii przybiera postać martwej duszy.

Kr: 10, ZwB: 8, Zd: 5, RB: 20, Int: 20, U: 20,

Duszenie:

Atak: 8, KU: 5, Obrażenia: 1k8, Zasięg: zwanie,

Obrona: -, Pancerz: -

Zdolności specjalne:

Złośliwość

Niewidzialność

Przechodzenie między światami

Urok

CZORT

Tweety

Nachtkriegi (lub Czorty, jak nazywają je wieśniacy) to bestie o wyjątkowo okrutnym charakterze. Ich bestialstwo przewyższa nawet niechlubne dokonania Leśnych Jędz. Zawziętością w ściganiu swych ofiar prześcigają Panków, a żądzą krwi górują nawet nad Wuparami i Wapierzami. Tylko nieliczni byli na tyle odważni, lub głupi, by chcieć dowiedzieć się więcej o tych mrocznych istotach. Odkrycia ukazują przerażające fakty, a wielu śmiałków przypłaciło życiem apetyt na wiedzę.

Nachtkriegi z wyglądu przypominają powleczone skórą szkielet nieprzeciętnego wzrostu. W miejsce stóp wyrastają im kopyta, zaś pod półprzezroczystą jasno-czerwoną skórą rysują się pasma żylastych mięśni. Ich ramiona ukazują obdarte z ciała, przegniłe kości, natomiast przedramiona pokrywa szszarzałe ciało. Dłonie Czortów zakończone są szponiastymi pazurami, zdolnymi w chwilę rozerwać dorosłego człowieka na dwoje. Najbardziej odrażającym elementem ich budowy są jednak głowy. Błuznierczy pysk przypomina połączenie czaszki i twarzy starca, natomiast z czoła wyrasta para rogów.

Nigdy nie udało się tego ustalić ostatecznie, jednak przypuszcza się, iż Czorty to manifestacja dusz największych kapłanów starożytnego i potężnego bóstwa - Czarnoboga. Miano to od niepamiętnych czasów budziło grozę pośród bogobojnego ludu i także teraz strach jest chociażby pomyśleć o tym przerażającym imieniu. Sposób, w jaki te bestie powstają, jest nieznan. Krążą o nim różne podania i legendy, z których większość zgodna jest w jednym. Nachtkriegi to prawdopodobnie kapłani, którzy podczas swego błuznierczego żywota najbardziej zasłużyli się swemu Mrocznemu Panu. Po śmierci przechodzą

“w nagrodę” odrażającą transformację podczas rytuału, przeobrażając się w te ohydne istoty. Po tej “reinkarnacji” przywdziewają się w płaszcz zrobiony ze skóry nieszczęśników złożonych w ofierze i ponownie wstępują na tron zła, aby wedle woli swego pana rozporządzać mrocznymi siłami, jakie ten powierzył im w opiekę.

Nachtkriegi nie są wojownikami - nie spotyka się ich na polach bitew ani podczas oblężeń. Ich rolą jest rządzenie Demonami, tak, aby jak najlepiej wykonywały życzenia swego władcy. Trudno jest powiedzieć, gdzie przebywają te prawdziwe istoty, według badań Mroczny Pan “nagradza” je wieczną egzystencją na tym świecie, a także w Niwii. Jednak przypuszcza się, iż jedną z ich głównych siedzib jest Reih'en, Miastem Kości również nazywany. Lokalizacji owego miejsca strach nawet poszukiwać.

GLDOMORY

Bloody

Słyszałem kiedyś historię o tych bestiach. Wojownik napotkał w lesie rodzinę. Smutni ci oni wszyscy byli, a dziewczynka mała lkała i wołała: Tatko, tatko, ja głodna jestem! Woj przeto zlitował się i podszedł do nich chcąc podzielić się swoim prowiantem. Kiedy go zauważyli, oczami dziwnymi na niego spojrzeli, a dziewczynka w mig kawał suszonego mięsa razem z dłonią jego w swych ustach miała i odgryźć próbowała. Wtedy to wszyscy się na niego rzucili i gdyby nie pomoc konnego, co zwiadał akurat robił, to źle mogłoby się to dla woja owego skończyć. Była to cała rodzina chłopska przemieniona przez wredną wiedźmę. Strach myśleć, gdyby wiedźma jaka zdolna w kocioł wojskowy wlać miksturę ową. Armia głodomorów w topory, luki i tarcze wyposażona świat cały zniszczyć by i mogła. Bogowie jednak czuwają nad nami i do czynu tego dotąd nie dopuścili...

Bestie te są straszliwe! Jak zwykli ludzie wyglądają, ale z ludźmi już nie wspólnego poza tym nie mają. Głód w nich taki, że żywcem człowieka są w stanie pożreć. Legenda mówi, że głodomory pochodzą z przeklętej wioski skrytej w najdzikszych odstępach górskich. Niegdyś spokojna wieś zamieniła się w rzeźnię, kiedy podczas srogiej zimy spalił się spichlerz i ludzie zaczęli z głodu pożerać swych bliskich. Wpierw zostali pożarci starcy i dzieci. Później mordercy zaczęli się zabijać między sobą. Bogowie przekleli całą wioskę i przemienili ludzi w potwory znane odąd jako głodomory. Z głodu taki umrzeć nie może, jak i również głodu mięsa zaspokoić nie potrafi. Ponoć są też i magiczne mikstury, które mogą przemienić człowieka w głodomora, tak też i człowiek ukąszony przez tą bestię może przemienić się. Tylko szybka pomoc guślarza bądź odcięcie ukąszonej kończyny uratować nieszczęśnika może. W głodomora jednak zmienić się może jedynie człowiek żywy. To, co ludziska powiadają - że z martwych oni powstają - to budyj jedynie. Człowiek przemieniony wygląd nieznacznie swój zmienia, oczy jego dziwne się robią, głód wieczny w nich widać i szaleństwo przez przemianę powstałe. Skóra do tego dziwnie błada się robi, są to jednak jedyne różnice, które w wyglądzie dojrzeć można. Te w umyśle powstałe trudniej opisać. Pierwsza rzecz, to chyba to, że bólu oni jakby nie odczuwają, a rany im zadane nie czynią szkód takich jak u zwykłego człowieka. Dopiero śmierć jest w stanie powstrzymać owe głodomory. Wcześniej ni bólu, ni cierpienia poznać po nich nie w sposób. Strach ciężko dojrzeć w ich oczach, myśli tylko wokół mięsa świeżego, ciepłego i oczekującego krwią krążyć. Nie myślcie jednak, że głupie one są jako trupiszony, bo wielce to mylne stwierdzenie. Myślenie ich równie dobre, jak i doświadczenie, które w swym życiu człowiek taki zebrał przed przemianą. Warto jeszcze powiedzieć, że szczęki ich stają się dziwnie rozciągliwe, dzięki czemu mogą nawet i dłoń całą w swych ustach pomieścić.

Dodać należy, że tylko ludzie i dziwożony w głodomory zmienić się mogą. Stołomy odporne są na taką przemianę, a dla wil śmiercią się to kończy.

Statystyki jak u zwykłych ludzi, jedynie dla cechy **Umysl** nie wykonuje się testów, gdyż są odporne na strach. Jeśli już decydują się nie atakować, to robią to z czystej logicznej kalkulacji.

Zdolności specjalne:

Wieczny głód,
Odporność na strach,
Szał

GRANITOWY LUDEK

Puchatek w szortach

Mówią bazarze, że w najwyższych górach spotkać można dziwnego stwora granitowym ludkiem zwanego. Stworzenie to ma ponad trzy metry wzrostu, wielkie jest jak niedźwiedź i z kamienia całe. Żyją one podobno w jaskiniach w środku gór. Tam też trzymają skarby ukradzione kupcom i innym nieszczęśnikom, których Charun przygnał w góry. Dziwna ta istota, podobna jest skale pięknej o kolorze butelkowym, lub czarnej i smolistej jak węgiel. Straszne te stwory nie są z gruntu złe, ale gdy tylko zobaczą jakąkolwiek błyskotkę,

natychmiast pragną ją mieć tak bardzo, że usuwają ze swojej drogi wszystkie przeszkody ku niej stojące. Co też przedwczesną śmiercią wielu wojów męnych się stało.

Kr: 25, ZwB: 10, Zd: 30, RB: 8, Int: 8, U: 8,

Uderzenie:

Atak: 12, KU: 4, Obrażenia: 2k5, Zasięg: średni,

Obrona: -, Pancerz: Kamienna skóra- 5 pkt. ochrony na całym ciele.

HORNY POTWÓR

Puchatek w szortach

Dziwna, inteligentna poczwara o zdolności polimorfizmu. Przez większość czasu pozostaje pod postacią dorosłego niedźwiedzia o kruczocharnej sierści i z małym, prostym porożem. Ale w bezchmurne noce przybiera postać kilkuletniego, zagłodzonego chłopca- niemowę. Kto zajmie się napotkanym w ciemnym lesie sierotą, może liczyć na opiekę potężnego stwora dopóki nie opuści niebezpiecznych okolic. Kto odgoni biedne, zagłodzone dziecko, ze strasznej puszczy już nie wyjdzie... Hornego potwora spotkać można w gęstych borach Rusi Kijowskiej, czasem również we wschodnich krańcach Państwa Lechickiego.

Kr: 25, ZwB: 10, Zd: 20, RB: 10, Int: 8, U: 12,

Ugryzienie:

Atak: 15, KU: 3, Obrażenia: 2k3+3, Zasięg: zwarcie,

Atak pazurami:

Atak: 10, KU: 5, Obrażenia 1k6+3, Zasięg: bliski,

Obrona: -, Pancerz: -,

Zdolności specjalne:

Polimorfizm (bestia, człowiek)

INKUB

Bloody

Incub (płeć męska) lub Sukkub (żeńska) ponoć odmianą zmyry jest. Jednak inaczej się on objawia i inne skutki za sobą pozostawia. Demon owy w nocy atakuje, kiedy ofiara śpi. Demon do uciech cielesnych jest bardzo skory. Jeśli dziewczka jaka w czasie snu sęka i miota się po łóżku, to niewątpliwie właśnie inkub owy się z nią zabawia. Wskazane w przypadku takowym niewiastę zbudzić prędko, bo inaczej mogłoby to się zakończyć ciążą i to wcale nieurojoną, tylko jak najbardziej rzeczywistą. Jeśli kto spojrz na ofiarę w czasie snu zaatakowaną, widzieć będzie jak niewidzialne dla oczu zwykłych dłonie dotykają swej ofiary. Nic jednak poradzić na to nie można za wyjątkiem owego zbudzenia. Demon ten, jeśli już zaatakuje, to ofiarę swą co dni parę dręczy, co oczywiście po czasie dłuższym osobę ową wyczerpuje, błada ona cała chodzi. Co się tyczy cięży samej, mawiają że dziecko takie z faktów przeto oczywistych półdemonem się rodzi, niejednokrotnie śmierć rodzącej kobiety przynosząc. Przeważnie w Inkuby przemieniają się ludzie, co to za życia swego pieśniarzami byli- jak to się dzieje- tego nikt nie wie. W świecie naszym demon ten tylko eteryczną postać ma i nie w sposób go zranić w zwykły sposób. W Niwii jednak postać cielesną przybiera, ciało ma piękne i kuszące płeć przeciwną. Nie sposób mu się przeciwstawić. Oblicze jego mroczne być się wydaje, a skóra jego delikatna i biała, urok na ofiary rzuca. Choć bezbronny się być wydaje, wobec płci tej samej, to pazury zabójcze w palcach skrywa i niczym kot je wysuwa. Problem też i inny jest, gdyż jad w nich krąży i to nie jakiś zwykły. Ofiara zatruta nim (test UMY), po powrocie w świat zwykły słowiański przez sny jego jest dręczona i niejednokrotnie sama przemienia się w Inkuba (lub Sukkuba), zależy to ponoć też od ilości jadu, jaki się dostał do ciała ofiary.

Kr: 10, ZwB: 15, Zd: 12, RB: 14, Int: 16, U: 16,

Cios pazurami:

Atak: 10, KU: 3, Obrażenia: 2k3, Zasięg: bliski, Specjalne: Jad w pazurach,

Obrona: uniki 9, Pancerz: -,

Zdolności specjalne:

Urok

Jad w pazurach

Atak z Niwii

Eteryczność w naszym świecie.

KAMIENNA BABA (KAMIENICHA)

Brzozomir

Potwór rzadki. Kamienną Babę można spotkać pod dwoma postaciami. Czasem potwór przemierza świat pod postacią starej babuleńki. Czasem można na niego natknąć się na polu, przemienionego w kamień (wielkość nie ma tu



żadnego znaczenia- potwór potrafi zamienić się w kamień każdego rodzaju i wielkości).

Nie szuka ona zwady, jest stworzeniem spokojnym, sługą Peruna. Ma za zadanie poznawać ludzi i ich świat, i o wszystkim zdawać relacje swemu panu. Mieszka w lasach, grodach, wsiach, czasem w miastach, zwłaszcza w Czechach. Jednak tu jest ich coraz mniej, za sprawą Officjów. Zna wiele tajemnic tego świata. Wszystkie składa w swym skomplikowanym umyśle. Jak ktoś się już dowie kim jest owa starowinka, nigdy się nie dowie co jej do głowy przyjdzie. Co myśli, jak myśli i o czym. Trudno jest ją zastraszyć. Czasem chodzą opowieści o nich, jak zamykają ludzi w kamieniach za przekleństwa w stronę Peruna czy innych bogów. W każdą burzę Kamienna Baba może przeskoczyć do Niwii, nawet jako Potwór. Tam jej magia osiąga poziom szczytowy. Wtedy warto zachować ostrożność...

Kr: 9, ZwB: 10, Zd: 9, RB: 10, Int: 18, U: 20,

Pięść/ uderzenie:

Atak: 6, KU: 3/5, Obrażenia: 2k1/1k8, Zasięg: zwanie,

Obrona: uniki 7, Pancerz: -,

Zdolności specjalne:

brak snu

opieka(teren wokół którego mieszka)

odporność na strach

morfizm(kamień)

ukrycie(kamień)

magia(Perun- wszystkie zaklęcia)

przechodzenie między światami

KIKIMORA

Brzozomir

Demon żeński, pojawiający się głównie na Rusi, kojarzony czasem z Gumiennikiem czy Domowikiem. Niebezpieczna dla człowieka, mieszka pod podłogą w gospodarstwach. Wychodzi nocą, aby dręczyć ludzi, trzodę chlewną. Dręczy, psując jedzenie, szepejąc różne rzeczy do uszu, wywołując tymczasowy obłęd (rzut obronny na umysł). Zwierzęta truje, odbiera im jedzenie. Nie są znane żadne skuteczne sposoby na kikimorę. Można jedynie próbować starych metod, czyli po prostu zabicia jej (działa na nią tylko brąz). Kocha płatać przedzę, odgłos przedzenia mówi ludziom, że ktoś w niedługim czasie umrze, albo zwiastuje inne nieszczęście.

Kikimora wygląda jak stara pomarszczona babcia, ubrana w strój wiejskiej starowinki, szary jednak i matowy. Szybka jest strasznie. Łatwo ją pomylić z Domowicą. Jest bardzo niska, ma szaro białe rzadkie włosy na swej czasce. W Niwii wygląda niemalże identycznie, tylko oczodoły jej stają się wklęsłe strasznie, a ciało to sama obwisła skóra i kości.

Kr: 6, ZwB: 15, Zd: 8, RB: 14, Int: 10, U: 15,

Uderzenie laską:

Atak: 5, KU: 1, Obrażenia: 1k2, Zasięg: bliski,

Obrona: uniki 4, Pancerz: -,

Zdolności specjalne:

Dzienny Sen

Podszepty

Polimorfizm(czarny kot, mysz)

Przechodzenie między światami

Strach

Ukrycie

Złośliwość

KLABATERNIK

Bloody

Jest to opiekuńczy duch statku, który czuwa, żeby nic złego nie przydarzyło się załodze. Istota ta stoi na straży kodeksu marynarskiego, w którym główne miejsce zajmują pracowitość i sumiennosc. Dopóki Klabaternik jest na statku, nic złego nie może się stać, jednak, gdy go zabraknie, okręt w zasadzie jest stracony. Żeglarze darzą go ogromnym szacunkiem, mimo tego, że jest wielkim psotnikiem. Biada leniuchom i brudasom, gdyż ci są głównym celem psot Klabaternika. Utrudnia im żywot supłając i chowając liny, wyrzucając posiłki za burtę, podstawiając nogę, kopiąc, bądź po prostu lejąc w pysk. Klabaternik nie waha się też potraktować delikwenta swoim drewnianym młotkiem. Potrafi latać dziury w przeciekającym kadłubie, a jako błędny ogień, tańcząc na falach, pokazuje bezpieczną drogę. Kiedy statkowi grozi niebezpieczeństwo, to on wchodzi na maszt lub bukszpryt i pozostaje tam tak długo, jak długo istnieje nadzieja na ocalenie okrętu. Utrata klabaternika przynosi zgubę całemu statku. Z reguły klabaternik jest niewidzialny, czasem przyjmuje postać błędnego

ognika. W prawdziwej postaci ma wygląd małego karzelka, nie wyższego od krzata. Klabaterniki nie noszą brody jak krzaty. Mają włosy ciemne i oczy niebieskie niczym morska woda. Ubrany zwykle jak marynarz:

zwykle płócienne spodnie i mały skórzany kubraczek. Butów nie nosi, jak marynarze- chodzi boso. Warto jeszcze wspomnieć o gęstych sumiastych wąsach, które ponoć pomagają mu wyczuć zmianę wiatru i nadchodzący sztorm. Najczęściej ukazuje się kapitanom okrętów, rzadko jednak zwykłym marynarzom. Jego psot można się ustrzec jedynie uczciwie i sumiennie wykonując swoją pracę.

W Niwii klabaternik wygląda zupełnie inaczej. Jego ciało wydaje się być zbudowane z morskiej wody, a jego włosy są niczym wodorosty.

Kr: 5, ZwB: 15, Zd: 8, RB: 12, Int: 12, U: 14,

Cios/ kop*:

Atak: 8, KU: -, Obrażenia: 3k1+1, Zasięg: bliski,

Obrona: uniki 10, Pancerz: 1 PP na tors za skórzany kubrak,

* Cios ręką lub kop jak zwyczajnie z bazowym 6 ataku, lub uderzenia drewnianym młotkiem

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Eteryczność

Tańczenie na falach

Przemiana w ognika

Znajomość drogi na morzu

KOTOLAŁAK

Bloody

Kotolaka często mylą z wilkoczłkiem. Nikogo to z resztą nie powinno dziwić, gdyż podobieństw jest wiele. Kotolaki mniejsze są i słabsze aniżeli wilkocłaki. Wyższe są od człowieka zwykłego o głowę, czy też i dwie niekiedy. Zwinne są, jak na kocią rodzinę przystało, po drzewach skakać potrafią, po ścianach i palisadach wspinać. Kotolaki podobnie do kotów zawsze spadają na cztery łapy i potrafią przeżyć upadek ze znacznej wysokości.

Kotolak z człowieka się przemienia. Człowiek ten często sprawy z tego sobie nie zdaje. Zabić go ciężko, bo broń zwykła się go nie ima. Często ugryzienie jego zarazą przeciwnika tą straszną przypadłością.



Kocia sierść pokrywa ciało bestii, a i kocie pazury, broń jego najgroźniejsza, wysuwają się z łap, kiedy potrzeba zachodzi. Kolor sierści różnorodny jest, raz czarny cały, innym razem szarawy, białe, a nawet ryżawe się zdarzają. Należy pamiętać, że kotolak jest również niebezpiecznym przeciwnikiem jak jego większy kuzyn- wilkocłak.

Kr: 16, ZwB: 18, Zd: 17, RB: 18, Int: 8, U: 19,

Ugryzienie:

Atak: 14, KU: 3, Obrażenia: 2k2, Zasięg: zwanie,

Atak pazurami:

Atak: 22, KU 3, Obrażenia: 2k3, Zasięg: bliski,

Obrona: uniki 16, Pancerz: -,

Zdolności specjalne:

Polimorfizm (kot, bestia)
 Odporność na zwykłą broń
 Regeneracja
 Chodzenie po ścianach

KOŹLI LUDEK

Puchatek w szortach

Demon, którego najczęściej spotkać można w nizinnych lasach. Ma około 2.5 metra wzrostu, muskularne ramiona, czerwoną skórę, proste, długie rogi, szponiaste łapy oraz kopyta zamiast stóp. Z tych wszystkich powodów chrześcijanie prawie zawsze biorą go za diabła. W rzeczywistości koźli ludek jest demonem dla ludzi całkowicie nieszkodliwym. Nigdy nie atakuje ludzi. Sam, będąc atakowanym, jeżeli tylko może, ucieka. Czasami też po prostu znika, przechodząc do Niwii. Chrześcijanie, którzy to widzieli, najczęściej twierdzą, że to zasługa wody święconej, którą pogrozili szatanowi. Koźli ludek stara się unikać przebywania w okolicy ludzkich siedlisk, ale nie dlatego, że się boi ludzi, ale dlatego, że nie lubi hałasu, który zwykle im towarzyszy. Niezwykle łatwo spotkać można go w lasach Rusi Kijowskiej, w państwie lechickim te nieszkodliwe demony pojawiają się już coraz rzadziej. Choć nadal się zdarza, że myśliwi spotykają dziwne diablopodobne istoty podczas polowań. W Niwii koźli ludek najczęściej przyjmuje postać wyrośniętego kozła o prostych rogach, choć podobno bywa, że podróżuje po tym świecie w takiej samej postaci, jak po świecie żywych.

Kr: 18, ZwB: 8, Zd: 10, RB: 10, Int: 17, U: 18,

Atak pazurami:

Atak: 8, KU: 5, Obrażenia: 3k4, Zasięg: bliski,

Obrona: uniki 10, Pancercz: Umiętnione cielsko, twarda skóra- 3,

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

KRZEMYK

Puchatek w szortach

Mały kamienny stworek przypominający nieco ludzkiego niemowlaka. Najlepszy przyjaciel każdego poszukiwacza złota, a to dlatego, że krzemiki z lubością przez cały dzień taplają się w strumieniach, w których znaleźć można ten szlachetny kruszec. Jeśli w jakimś potoku dokazuje się gromadka wesołych Krzemyków możesz być pewien, że można w nim znaleźć złoto! Krzemiki mają na ogół niewiele ponad pół metra, małe pocieszne łapki z dwoma palcami, jednym grubym jak cztery ludzkie i kciukiem. Ich duże główki prawie zawsze zdobi uśmiech tak radosny jak u małych dzieci. Kamienna skóra Krzemyków lśni się rudawo od rdzy, zaś zęby małego potworka są z litej skały. W złotonośnych górach spotkanie Krzemyków nie jest rzadkością, całe ich grupki taplają się na ogół w większych złotych strumieniach. Ich życzliwe usposobienie do wszelkich stworzeń, w tym ludzkich, jak i oczywista przydatność sprawiły, że nikt w całym państwie lechickim, jak i innych włościach Słowian nigdy nie podniósł na nich ręki i tak z woli bogów już pozostanie.

Kr: 12, ZwB: 8, Zd: 14, RB: 6, Int: 10, U: 10,

Uderzenie:

Atak: 10, KU: 3, Obrażenia: 2k2, Zasięg: zwanie,

Obrona: -, Pancercz: 4 pkt. na całym ciele za kamienną skórę,

ŁAŹNIK

Inne nazwy: Waniennik, Łaziebnik, Baniennik.
 Brzozomir

W każdej porządnej wsi słowiańskiej jest łaźnia. W każdej porządnej łaźni urzęduje co najmniej jeden łaźnik. Łaźniki, zwane też waniennikami są demonami z natury złośliwymi, które uwielbiają dokuczać. To wywróca balię z kąpiącym się człowiekiem, to nasikają do przygotowanej na kąpiel wody, albo po prostu utopiają nieszczęśnika. Łaźniki potrafią teleportować* upatrzone ofiary (robią to, gdy mają naprawdę zły humor) do najbliższego akwenu wodnego-jeziorka, stawu, gdzie ofiara zostaje utopiona. Czasem łaźniennikowi pomaga utopieć czy inna wodna mara. Aby nie skończyć w ten sposób, trzeba przestrzegać ogólnie przyjętych zasad: waniennik wpuszcza po kolei tylko trzy grupy (kąpano się grupowo, przez godzinę lub pół nie wolno mu przeszkadzać). Jeżeli się przestrzega zasad, można żyć z nim w zgodzie. Wanienniki w podzięce za dobre traktowanie sprzątają i dbają o zamieszkałą łaźnię. Czasem nad drzwiami łaźni wieszano podkowę aby odstraszyć demona, ale mało banienników daje się na to nabrać.

Łaźniennik wygląda jak niski mężczyzna w sile wieku o nieproporcjonalnie dużej

głowie. We włosy wplątane ma siano, które kąpiący wyciągają i się używają jako gąbki albo papieru toaletowego.

Jedynie, czego boi się to żelazne amulety Swaroga, gdyż sam wyznaje Chorsa, nazywając go Trzyszczem- Błyszczem.

W Niwii wygląda jak normalny człowiek, więc czasem można go pomylić z widzającym, będąc tam.

* Teleportując łaźnik tworzy portal nad głową swej ofiary. Portal przypomina nieco chmurę pary wodnej, która gwałtownie opada nieszczęśnika. Zanim ofiara zdarzy krzyknąć, lądjuje w lodowatej wodzie pobliskiego jeziora, lub rzeki.

Kr: 14, ZwB: 10, Zd: 12, RB: 10, Int: 8, U: 8,

Pięść/ kopniak:

tak, jak zwykły cios ręką lub kopniak z bazowym 6 ataku,

Obrona: uniki 14, Pancercz: -,

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Życie pod wodą

Złośliwość

Teleportacja(do akwenu najbliższego)

MĘDRCZYK

Puchatek w szortach

Zjawa- duch niezbyt przez ludzi lubiany, choć niczym sobie na tą niechęć nie zasłużył. Posiada niezwykłą zdolność czytania w umysłach nawet odległych od siebie istot. Ublagane mogą powiedzieć, co myśli wybrana przez nas osoba, a nawet zwierzę.

Ale za przysługę zawsze żąda zapłaty. I zawsze będzie to czyjeś życie. Różna może być zapłata, jakiej zażąda mędrczyk. Może to być poświęcenie dorodnego buhaja, jajo rzadkiego i niebezpiecznego stwora, a czasami zjawa życzy sobie nawet pierworodnego dziecka. Z tych powodów mędrzyki uznawane są za istoty mordercze i bezlitosne. Ale nie jest to prawda. Faktem jest, że wymagają czasami strasznych ofiar i nikt nie wie, dlaczego, ale nigdy, ale to nigdy, mędrzyki nikogo nie atakują. Nie przyzywane, mędrzyki rzadko pojawiają się w naszym świecie.

W Niwii te dziwne istoty przybierają postać niskich staruszków o rzadkich, białych włosach i lwich łapach. Natomiast w naszym świecie, o dziwo, w ogóle nie mają żadnej postaci. Ale nie bój się, że przeoczysz towarzystwo mędrzyka. Wszystkie istoty znajdujące się w jego pobliżu odczuwają jego obecność we własnej głowie. Nikomu jeszcze się nie udało tego opisać, ale bądź pewien, że będziesz wiedział. Chcąc się porozumieć w przyzwanym mędrzykiem nie trzeba władać żadnym językiem. Trzeba myśleć.

Przyzwanie mędrzyka jest podobno prostym gusem, jednak wymagającym od guślarza wielkiej mocy, uświęconej łaską Welesa.

Mówią, że tak jak nigdy w krajach słowiańskich mędrzyk nie przybywa niewzywany, tak w krajach chrześcijańskich bywa, że niektóre mędrzyki, z sobie tylko znanych powodów, nawiedzają umysły wyznawców Jednego Boga. Wielu z tych, którzy przysięgają, że rozmawiali z Nim lub Aniołami, rozmawiało z mędrzykami podszywającymi się pod Postacie Niebieskie.

Int: 18, U: 18,

Obrona: -, Pancercz: -,

Zdolności specjalne:

Czytanie w umysłach

Telepatia

Przechodzenie między światami

MOCZARNIK

Puchatek w szortach

Osobliwa poczwara, rozumna, choć ludzie zadają się z nią niechętnie.

Wyjątkiem są wiedźmy, które czasami żyją z nimi w bardzo dobrych stosunkach.

Moczarniki wzrostem przypominają

krzaty, choć na tym się raczej ich podobieństwo kończy. Zgniłozielona skóra, nierzadko pokryta gorejącymi liszajami, mętne kocie oczy i niezgrabne łapy zakończone trzema poskręcanymi pazurami. Z wszystkich tych powodów zwykli ludzie starają się unikać moczarnika, natomiast on sam łaknie ludzkiej obecności. W bagiennych okolicach łatwo napotkać moczarnika snującego się w



po bliznu ludzkich osad ze smutkiem w kocich oczach. Ten długowieczny potwór żywi się tylko ropuchami, co jest kolejnym powodem, dla którego ludzie się brzydzą moczarników. Choć nie zna naszej mowy, podobno łatwo się z nim porozumieć zwykłym językiem migowym, którego nauczyły się chcąc zbliżyć się do ludzi, a nie mogąc opanować ich mowy. Moczarnik jest bardzo słabym wojownikiem, zresztą miłość, jaką do nas pała, jest tak wielka, że człowiek może go posiekać na kawalki, a on nie będzie uciekał.

Kr: 4, ZwB: 9, Zd: 5, RB: 6, Int: 15, U: 20,

Ugryzienie:

Atak: 7, KU: 3, Obrażenia: 1k2, Zasięg: zwanie, Specjalne: Postać ugryziona musi wykonać test zdrowia. Niepowodzenie oznacza zatrucie i utratę punktu zdrowia na turę, aż do opatrzenia rany.

MROWIKI

Puchatek w szortach

Mrowiki to małe, złośliwe potworki żyjące w ciemnych lasach. Zdaje się, że ich jedynym celem w życiu jest uprzykrzanie życia podróżnym, którzy przypadkiem znaleźli się w ich lesie. Jeżeli Wasza zupa z królika okazała się paskudnie przesolona, albo przed chwilą wesoło trzaskające ognisko zgasło, możecie być pewni, że to sprawka mrowików. Uwielbiają też kraść strzelcom bełty i strzały. Mrowiki żyją w lasach w małych społecznościach, po 20 - 30 osobników, ale zwykle, gdy atakują obóz poszukiwaczy przygód, to robią to w pojedynkę. Jako, że są strasznymi tchórzami, zawsze działają w ukryciu, nie atakują bezpośrednio. Od walki wołają psucie i chowanie rzeczy należących do ofiar. Cięciwa w łuku jest przecięta? W takim razie w okolicznych krzakach czają się jakieś mrowiki! Jak już wspomniano, mrowiki działają w pojedynkę, choć znane są niezwykle rzadkie przypadki kiedy cała grupa mrowików przeciwstawia się jakimś intruzom. W grupach mrowiki potrafią być bardziej agresywne.

Jest jeden pewny sposób, żeby ustrzec się mrowików. Są one niesamowitymi śpiochami i nie śpią tylko pomiędzy południem, a zmierzchem. Podróżując po lesie w nocy możesz być całkowicie pewien, że nie natkniesz się na żadnego mrowika. Kwestia stworów, które można spotkać w lesie w nocy jest tematem osobnym...

Mrowiki żyją w północnych lasach nadbałtyckich krajów słowiańskich, a nawet, choć niezmiernie rzadko, można je spotkać w północnych lasach Cesarstwa Niemieckiego. Nikt nie wie gdzie śpią mrowiki, gdzie są ich domostwa, ponieważ nikt ich nigdy nie znalazł.

Mrowik wygląda jak mały skrzat z wyjątkowo okrutnym i złośliwym wyrazem twarzy. Ubrany cały na zielono, z czapeczką włącznie.

Kr: 3, ZwB: 6, RB: 18, Int: 8, U: 10,

Rzut kamieniem:

Atak: 7, KU: 5, Obrażenia: 1k3, Zasięg: 5/10/20m, Specjalne: Mrowik nie nosi przy sobie żadnych kamieni, zatem najpierw musi zdobyć "amunicję". Kopniak w kostkę:

Atak: 10, KU: 3, Obrażenia: 1k2, Zasięg: zwanie, Specjalne: Rzut 1k2 za każdym kopniakiem, na określenie trafionej kostki. Po czterech udanych kopniakach w tą samą kostkę postać może się wyrzucić.

POLETNICZEK (POLETNICA).

Brzozomir

Demon bardzo szybki, nieuchwytny, a zarazem bardzo destruktywny i głupi. Mieszka w lasach, na bagnach, torfowiskach, domostwach i grodziskach. Oby bliżej zbiornika wody. Poletniczki wiją swoje gniazda w tataraku. Lubi niszczyć wszelki ład, a robi to zwinnie i szybko, zostawiając po sobie zniszczenia i chaos. Nietrudno domyśleć się, kto zawiñł. Poletniczek specjalnie zostawia ślady swojej obecności.

Spotkać go można pod postacią żbika o umaszczeniu koloru niebieskawego. Czasem występuje pod postacią wily- choć ta sztuka najlepiej mu nie wychodzi. W postaci wily poletniczek nie potrafi poruszać się tak płynnie i zwinnie. Łatwo poznać poletniczka pod postacią wily, której krok jest niepewny, chwiejny, wręcz pokraczny. Jako wila, jawi się zawsze nago, skórę ma pokrytą lekkim lśniącym nalotem.

Występują często w grupie od dwóch do ośmiu osobników (rzut k8 na ilość). Demon jest stosunkowo łatwy do opanowania (do przywoływania w gusłach modyfikator +4 do guślarstwa).

W Niwii demon występuje jako niewidzialna mgielka, w kształcie swoim ziemskim. W Niwii jest on neutralny i flegmatyczny.

Demon nie oprze się niczemu, co się świeci. Kradnie to przy pierwszej nadarzającej się okazji i czym prędzej zanosi do swojego legowiska.

Kr: 5, ZwB: 12, Zd: 6, RB: 12, Int: 1, U: 1,

Pięść:

Atak: 13, KU: 3, Obrażenia: 2k1, Zasięg: bliski, Pazury (tylko pod postacią żbika)

Atak: 14, KU: 3, Obrażenia: 2k3, Zasięg: bliski,

Obrona: -, Pancerz: -,

Zdolności specjalne:

Wataha

Kleptomania

Polimorfizm(dziwny żbik)

Przechodzenie między światami

Upór

Złośliwość

PIĘKNY STWÓR

Puchatek w szortach

Już sama nazwa tej niesamowitej bestii wiele mówi o jej naturze i wyglądzie. Posturą i wyglądem najbardziej przypomina dorosłego rysia, jednocześnie bardzo się od niego różni. Pod skórą wyraźnie widać grające mu przy każdym ruchu mięśnie, a jego uszy pozbawione są rysich pędzelków. Ale nie to tak bardzo odróżnia pięknego stwora od zwykłego rysia. Jego futro całe mieni się żywymi kolorami tęczy. Niektórzy twierdzą, że piękne stwory cieszą się swoim futrem dzięki łasce Mokoszy. Nie wiadomo, czy to rzeczywiście prawda, ale faktem jest, że ten, kto opowie się na te wspaniałe bestie, niechybnie ściągnie na siebie niełaskę Pani Lasów. Niestety, chrześcijanie wyprawiający się na ziemię słowiańską z lubością zajmują się polowaniem na nie. Piękne Stwory żyją tylko w starych, dzikich borach, stąd więcej ich zamieszkuje ziemię Rusi Kijowskiej, choć i dzikie puszcze Państwa Lechickiego widziały już niejednego pięknego stwora.

Kr: 12, ZwB: 18, Zd: 10, RB: 18, Int: 7, U: 5,

Skok/ Ugryzienie:

Atak: 15, KU: 5, Obrażenia: 2k4, Zasięg: zwanie, Specjalne: jeżeli uda mu się skok, zaatakowany musi wykonać test obalenia jakby został trafiony za 10 Obrażeń,

Obrona: uniki 12, Pancerz: -

SMOŁKA

Bloody

Malutki demon, którego specjalnością jest wywoływanie kłótni, zwad, puszczanie plotek, popychanie do kłamstw, oszczerstw i bluźnierstw. Łatwo jest się domyślić, że dom opętany jest przez smołkę. W domu tym co i rusz wybuchają kłótnie, awantury. Ludzie zaczynają być dla siebie wyjątkowo podli i niewdzięczni.

Smołka potrafi ofiary nakłaniać do złych uczynków, podszeptując je im podczas snu. Ofiarami jego najczęściej są kobiety skłonne ulegać pomówieniom, niezyczliwe innym ludziom, z natury niechętne i podejrzliwe. Zbalamuczone przez smołkę od rana do wieczora zdręczają wszystkich swoimi fochami, oskarżeniami i narzekaniami, ku uciesze demona.

Demon o delikatnej, różowej skórze pozbawionej owłosienia nie posiada uszu, za to dysponuje ogromnymi, wylupiatymi oczyma podobnymi do bazyliżkowych. Żeby ma ostre, długie i cienkie, którymi chętnie gryzie w obronie, lub ze zwykłej złośliwości.

Małe i brzydkie to stworzenie, same problemy powodujące. Smołka sam nawet koloru skóry swej nie cierpi i kiedy zawita w słowiańskie progi to do zgaszonego paleniska od razu pędzi, by w nim się utylać, byle tylko różowym nie być. Stąd też nazwa jego się wzięła.

Kiedy nad ranem chłop ślady małe od paleniska obaczy, wie już, że Smołka w chacie się zalagł. A kiedy jeszcze żona jego humor z rana ma nieznośny, chłop chatę całą przetrząsa w poszukiwaniu Smołki. Kiedy już znajdzie sprawcę problemu całego, kopniakiem traktuje nieproszonego gościa i za próg wygania, klnąc przy tym obficie.

Z usług Smołki niejednokrotnie Chors, bądź Łuna korzystają. O ile Łuna robi to dla zabawy i złośliwości, o tyle u Chorsa jest to częścią planu większego, który skutki o wiele gorsze mieć może. Niektórzy z tego powodu boją się Smołkę z chaty przepędzić i wołają demona uobrucać, by domowników w spokoju ostawił. Gospodarz wtedy do małej miseczki krwi zwierzęcej nalewa i wieczorem przed próg wystawia. Smołka skuszony zapachem, zamiast do ucha kobiecie podszeptywać, krew świeżą chętnie woli. Tym sposobem domowników w spokoju świętym ostawiając.

W Niwii w wyglądzie jego jeno to się zmienia, że większy on jest i stóp trzech sięga.

Kr: 3, ZwB: 10, Zd: 4, RB: 10, Int: 10, U: 7,



Ugryzienie:

Atak: 8, KU: 3, Obrażenia: 2k1, Zasięg: zwanie,

Obrona: uniki 8, Pancerz: -

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Podszepty

SOKÓŁ JASKINIOWY

Puchatek w szortach

Sokoły Jaskiniowe, jak sama nazwa wskazuje, żyją w ciemnych jaskiniach górskich. Są to istoty bardzo rzadko spotykane, jako że żyją tylko w samotności, a wylęganie jaj Sokoła Jaskiniowego trwa podobno aż trzy lata. Młode, gdy tylko są w stanie latać, zostają przez matkę wypędzone z jaskini.

Sokół Jaskiniowy wyglądem przypomina dużego koguta o pierzastych skrzydłach nietoperza i dużo większych niż u normalnego koguta pazurach. Ten odrażający potwór śpi i żyje w ciemnych jaskiniach, ponieważ nie znosi światła innego niż księżycowe. Żywi się ptakami nocnymi, jest postrachem wszelkiej maści puchaczy, a nawet jastrzębi. Dorosły samiec ma prawie półtora metra wysokości, a rozpiętość jego skrzydeł czasami przekracza nawet trzy metry. Samice różnią się tylko brakiem grzebienia na głowie, oraz ciemniejszym ubarwieniem zwykle popielatych piór. Samice Sokołów Jaskiniowych są od samców wyraźnie mniejsze, choć i tak wzbudzają strach nawet wśród odważnych wojów. Nie są one nigdy zainteresowane atakowaniem ludzi, gdyż im zwyczajnie nie smakują, ale wędrowiec, który nieopatrznie zbudzi Sokoła Jaskiniowego ze snu, może już tylko modlić się do swoich bogów o bezbolesną śmierć. Wszystkie te bestie charakteryzują dwie cechy. Niesamowicie dobry wzrok w ciemności oraz duża wrażliwość na hałas. Choć wydaje się to dziwne, jeżeli już dojdzie do walki z Sokołem Jaskiniowym, to najlepszą bronią przed tym potworem nie jest pochodnia, lecz właśnie krzyk. Monstrum „zaatakowane” jakimkolwiek mocnym krzykiem, jazgotem, lub ostrym dźwiękiem musi wykonać test umysłu. Nieudany rzut kostką k20 oznacza, że w najbliższej turze jej RB spada o 1. Jeżeli bestia bije się z kilkoma wojownikami naraz to minusowe punkty RB na turę mogą się sumować. Na jedną turę każda postać może wykonać tylko jeden „udany” krzyk przeciw Jaskiniowemu Sokołowi.

Samica wychowująca młode, bądź wysiadująca jaja, broni się z niesamowitą zaciętością. W takim wypadku samica, której zdrowie spadło do 0, nie pada zemdlona/martwa, lecz walczy dalej, dopóki jej siła życiowa nie osiągnie -10 (ale tak, jak z każdą postacią wykonuje jej się rzut k20. Jeżeli ma na przykład -4 pk Zd to wynik 4 lub mniejszy sprawia, że umiera. Choć jej siła życiowa nie spada automatycznie co turę), jednak wszystkie jej cechy/umiejętności spadają o 2.

Kr: 13, ZwB: 15, Zd: 18, RB: 18, Int: 12, U: 17,

Atak pazurami:

Atak: 10, KU: 10, Obrażenia: 3k5, Zasięg: średni,

Ugryzienie:

Atak: 15, KU: 5, Obrażenia: 2k4, Zasięg: zwanie,

Obrona: uniki 8, Pancerz: -

STAJENNY

Puchatek w szortach

Stajenny to malutki demon zamieszkujący stodoły i stajnie, wyglądem przypominający wyjątkowo szkaradne niemowlę. W składowanym sianie wydrąży sobie jamę, w której śpi. Nie sprawia kłopotów swojemu gospodarzowi, ale codziennie zabiera kilka jajek do jedzenia, od święta podbiera z okna kawałek ciasta. Jednak wydatek ten się raczej opłaca, gdyż dobrze traktowany stajenny będzie strzegł stodoły swojego gospodarza, alarmując go o obecności złodzieja, czy też innego niebezpieczeństwa. A ma stajenny głos taki, że może obudzić całą wieś. Każdy złodziej najpierw trzy razy sprawdzi czy gospodarz nie ma układu ze stajennym, zanim zacznie obrabiać jego stodołę. Na ogół mały demon nie pokazuje się swojemu gospodarzowi, chyba, że są w wyjątkowo dobrych konszachtach. Jak stajenny będzie w dobrym humorze to może i w jakichś drobnych pracach pomóc, choć mówi się że prędzej kapłan Strzyboga odmówi sobie biesiady, niżli stajenny do pracy rwać się będzie. Jeśli chcesz się pozbyć stajennego ze swojej stodoły, pogroź mu ogniem - demony te panicznie boją się ognia.

W Niwii te istoty przestają już być małe, a wyglądają jak rośli mężczyźni z ubraniem, spod którego wystaje pełno słomy. Ich oczy, tak w naszym świecie, jak w Niwii są małe i ciemnożółte.

Kr: 2, ZwB: 7, Zd: 4, RB: 8, Int: 14, U: 12,

Obrona: uniki 12, Pancerz: -

SYRENA

Brzozomir

Piękne stworzenie zamieszkujące głębiny Bałtyku. Pół kobiety, pół ryby gromadami opalały się na swych kamiennych leżach ponad wodą, zajmując się rozczesywaniem swych długich włosów, bawiąc się muszlami wylowionymi z dna Bałtyku, lub śpiewając. Ich niesamowity, wręcz hipnotyzujący śpiew wabił słabych psychicznie żeglarzy, a ci, płynąc w ich stronę roztrząskiwali swe łodzie, galery, drakkary na skałach.

Żeglarze stosowali różnorakie sposoby ochrony przed wdzięcznym śpiewem syren, od zatykania uszu czymś bardzo szczelnym, do przywiązywania się do masztów. Najlepszym jednak rozwiązaniem jest omijanie regionów syrenich siedzib.

Syreny z reguły nie waleczą, są pokojowo nastawione. Chodzą tylko legendy o uzbrojonych syrenich strażnikach pilnujących ukrytych cudów w podwodnych zamkach wybudowanych ponoć przez samego Perepluta. Oczywiście nikt nie jest w stanie potwierdzić tych domniemań, poza dalekimi krewniakami syren, wodniakami.

Słyszało się niekiedy o ich związkach z ludźmi.

Syreny są dobrymi kapłankami Mokoszy.

Kr: 9, ZwB: 15*, Zd: 10, RB: 17**, Int: 9, U: 15,

walka na pięści/ogonem:

jak przy walce bez broni, tylko modyfikator do ataku w wodzie +4,

Obrona: -, Pancerz: -

* na lądzie, kamieniach modyfikator od zwB - 5

** na lądzie -5

Zdolności specjalne:

Hipnoza, życie pod wodą,

Złośliwość (czasem przewraca łódki),

Urok

TOPCZYK

Puchatek w szortach

Wyjątkowo niebezpieczny potwór. Czai się na nieuważnych wędrowców w krzakach nad brzegami bagien i szuwarów. Jeżeli kiedykolwiek będziesz podróżował brzegiem trzęsawisk czy też mokradeł, oglądaj się bacznie, dookoła, bo inaczej prędzej czy później jakiś Topczyk wepchnie Cię do bagna nie dając ci żadnych szans na ratunek.

Topczyki rozmiarami przywodzą na myśl około dziesięcioletnie dziecko, chociaż są znacznie silniejsze. Mają nieowłosioną, zielonkawo-niebieską skórę, duże, wodniste oczy i długie palce, zarówno u rąk jak i nóg. Stwór ten pozbawiony jest zarówno oczu jak i uszu. Czuć od Topczyka zawsze wyraźny smród bagien, dlatego też rzadko próbują się one zasadać na podróżników nad rzekami, jako, że łatwo byłoby je wyczuć. Topczyki nie są stworzeniami głupimi, bardzo trudno się na nie zasadzić, dlatego też próby wytepienia tych istot na ogół spelzają na niczym. Podobno Topczyki znają naszą mowę, choć nie wiadomo, jak to możliwe, jako że udowodniono niejednoznacznie, że są one potworami, a nie duchami czy demonami. Jednak na ogół jedynymi słowami, jakie można usłyszeć z ich ust to zachrypnięte okrzyki „Giń!”

Jak już mówiono, prawie na każdym bagnie żyje jakiś Topczyk, a wytepić je trudno. Stąd też bywa, że Topczyka spotkać można nawet w krajach chrześcijańskich. Topczyki zawsze działają tylko w pojedynkę, choć w walce są równie niebezpieczne co strzygi, dlatego nawet doświadczony woj Topczyka lekceważyć nie może.

Kr: 15, ZwB: 15, Zd: 14, RB: 18, Int: 15, U: 16

Cios pięścią:

Atak: 10, KU: 4, Obrażenia: 2k3, Zasięg: zwanie,

Obrona: uniki 15, Pancerz: -

TRZĘCAWICA

Brzozomir

Przez większość ludzi uważany za legendę. Demon w wyglądzie do zmory podobny, jednakże jest wielokrotnie groźniejszy. Zmorę z łatwością można usmierzyć, a trzęcawicę –nie. Gdy demon taki się przypaleta i zaatakuje człowieka, ten w krótkim czasie zemrze. Demon ten wpiw w nocy atakuje śpiącego, identycznie jak zmara. Potem, jednakże, demon przez klątkę piersiową wciska się do wnętrza człowieka, krzywdząc na ciele nie czyniąc, zabijając wpiw ciało, potem duszę, tak, aby do innych nie trafiła, tylko się w demona podobnego zamieniła. Czas przemiany trwa krótko, od nocy, aż do poranka, kiedy pierwszy kur zapieje. Ciało w tym czasie schnie, jakby pozbawiane było wnętrzości, tak, że sama skóra i kości zeschnięte pozostają. Proces przemiany zaczyna się od rąk, poprzez ramiona, nogi, korpus, aż twarz człowieka śmiertelna maska zakryje. Tedy

to demon zadowolony ucieka do Niwii. Skutecznej ochrony przed nią nie ma żadnej. Należy nieść modły do Swaroga o ochronę, bo trzęcawica córką nocy i Chorsa jest. Niektórzy miecz czy topór przy łożu trzymają, co czasem ich ochrania. Jak wiadomo, nie tylko przed trzęcawicami.

Int: 16, U: 19,

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Złośliwość

Wnikanie w ciało ludzkie i ingerencja w nie.

Strach(rzadko)

eteryczność

WILUNIE

Bloody

Te podobne do wil istoty wzrostem są tylko trochę mniejsze od zwykłych kobiet, a włosy ich niczym języki ogniste, całe w czerwieni skąpane, często do ud długością sięgające. Twarze ich śliczne, jak u wil, lub dziwożon, oczy z kolei zielone, jak u kota.

Nago ci one biegają po lesie, kiedy lato jest, a pogoda dopisuje, przystrojone jedynie wiankami na głowach, biodrach, czy ramionach. Wtedy to harcują dnie całe, bawiąc się, skacząc, niewiele od wil różniąc się zachowaniem. Niekiedy można takie w lesie spotkać, ale, broń bogowie, nie wolno przerywać im! Złość można ich łatwo wywołać.

Kuszony widokiem ich wdzięków, niejedyn już woj próbował Wilunię do uciech cielesnych zmusić, lecz wtedy źle to się z ogółu kończy. Wilunie moc mają daną i czary wszelkie od Mokoszy i Strzyboga rzucać potrafią, do tego ze zwierzętami umieją rozmawiać. Biada więc takiemu śmialkowi, który podpadnie Wiluniom. Kiedy w lesie kto chory lub też zraniony leży, może mieć szczęście i na pomoc od Wiluni liczyć. Leczyć one potrafią i na ziołach wszelakich się znają. Niejedyn dzielny mąż w walce z bestią rany straszliwe odniósł i padł nieprzytomny w leśnych odstępach. Budząc się w gorączce widział niewiastę niebiańskiej urody o włosach czerwonych, co nad nim czuwała i zioła lecznicze podawała. Kiedy jednak wracał do przytomności, nigdzie nie znajdował śladów tajemniczej istoty. Oprócz oczywiście pozostawionych opatrunków, zaaplikowanych maści i smaku dziwnych leśnych ziół w ustach. Wilunie żyją w dobrej komitywie z wilami. Często się z nimi bawią w ich wioskach. Wtedy harce takie, że Strzybóg z góry zerkając, śmieje się jeno. Równie dobrze żyją z dziwożonami, czy amazonkami.

Rzadko ludziom udaje się spotkać te istoty czystym przypadkiem. Czasami dziewczyny młode, spacerując po lesie, spotykają Wilunie. Wilunie chętnie zaprzyjaźniają się, ucząc leczenia i bawiąc się całymi dniami. Czasem prowadzą do swoich siedzib. Dziewczyna jednak musi pamiętać, że ani słowem nie może zdradzić znajomości z leśnymi istotami. Złamanie słowa może oznaczać poważne kłopoty. Podobno czasem gdzieś, w dzikszych stronach dochodzi do małżeństw mężczyzn z wiluniemi. Niestety, znajdując się pośród ludzi, Wilunie bardzo się doń upodabniają i tracą swoje moce. Ludzie gadają, że dziecku poczętego z małżeństwa takiego czyny wielkie będą pisane. Jak jest naprawdę, tego nie wiadomo.

Kiedy nadchodzą dni zimne i mroźne, istoty te przenoszą się do Niwii, gdzie na dworze u Strzyboga bawią i rozweselają pana swego. Wyglądem w Niwii nie się nie różnią, tylko moc swoją tracą.

Kr: 8, ZwB: 14, Zd: 8, RB: 15, Int: 14, U: 14,

Atak pięścią, lub kopniak:

jak u ludzi z bazowym 6,

Obrona: uniki 9, Pancerz: -,

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami (tylko na wiosnę i jesień)

Posłuch u zwierząt

Wszelkie zaklęcia z czarów Mokoszy i Strzyboga

Leczenie i zielarstwo

Muzykalność

ZAŚNIEW

Puchatek w szortach

Demon żywiący się snami. Nawiedzonym przez Zaśniewa sen nie daje odpoczynku i tak długo, jak demon będzie spijał ich sny, nie zaznają ukojenia. Gusło zdolne odpędzić Zaśniewa jest bardzo proste, jednak wymaga jakiejś części ciała dowolnego demona, czy to kilku włosów z futra z Dobrochoczego, albo pióra Doli, albo nawet pazura Panka.

Zaśniew w naszym świecie, podobnie jak i w Niwii ma postać dużego, wychudzonego psa o zagłodzonym spojreniu i wielkich klach. Zaatakowany

nigdy nie ucieka.

Kr: 10, ZwB: 8, Zd: 10, RB: 10, Int: 12, U: 15,

Skok/ ugryzienie:

Atak: 15, KU: 3, Obrażenia: 2k3*, Zasięg: zwanie,

Obrona: -, Pancerz: -,

*jeżeli uda mu się skok zaatakowany musi wykonać test obalenia jakby został trafiony za 10 Obrażeń

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Spijanie snów

ZAUSZNY DUSZEK

Puchatek w szortach

Mały duszek o dziwnym charakterze i niemałej mocy. Potrafi zesłać nawet silną chorobę na gospodarza, jak i jego inwentarz, jeżeli ten uchybi zasadom słowiańskiej gościny. Nie oznacza to, że brak w państwie lechickim jak i innych pogańskich krajach środkowej i wschodniej Europy ludzi gościnnych z natury. I do takich może zawitać zauszny duszek, zsyłając na gościnnego gospodarza szczęście i dobrobyt. Zauszne duszki potrafią dowolnie przechodzić pomiędzy Niwii, a naszą rzeczywistością, ale najchętniej kryją się w ogniskach domowych i pod postacią dymu kłębiącego się pod stropem obserwują uczynki gospodarzy. Stąd też bierze się ich naturalna niechęć do domów z kominami. Choć naturalnie mali strażnicy słowiańskiej tradycji mogą też przyjmować inne postacie. Podobno czasem nawet same zamieniają się w podróżników szukających schronienia, a gospodarz, który im schronienia udzieli, może się spodziewać wielu pomyślnych dla niego zdarzeń w najbliższym czasie. Biada mu jednak, jeżeli jej nie udzieli. Wtedy obrażony zauszny duszek może zmorzyć jego bydło chorobą, zesłać zarazę na jego pola, a wyjątkowo urażony nawet rzucić chorobę na złego gospodarza czy jego rodzinę. Bywa, że niektórzy guślarze, chcąc wymusić na kimś gościnę, straszą gospodarza, że przyzwą zausznego duszka, by ten zobaczył jego postępki. Prawda jednak jest taka, że żaden guślarz nie zna sposobu na jego przyzwanie. Choć zauszne duszki to zjawy dość rzadkie, nigdy nie wiesz, gospodarzu, czy jeden z nich właśnie nie puka do twych drzwi szukając gościny.

W Niwii zauszne duszki przybierają postać starego i zmęczonego wędrowca z grubym, podróżnym kijem w ręce.

Kr: 14, ZwB: 8, Zd: 15, RB: 11, Int: 12, U: 14,

Uderzenie kijem:

Atak: 14, KU: 3, Obrażenia: 2k2, Zasięg: bliski,

Obrona: uniki 8, Pancerz: -,

Uwaga: podane statystyki dotyczą tylko postaci wędrowca, zarówno w Niwii, jak i w naszym świecie, z wyjątkiem inteligencji i umysłu, które w każdej formie są takie same

Zdolności specjalne:

Przechodzenie pomiędzy światami

Zsyłanie choroby (według inwencji PL)

Zsyłanie Dobrobytu (drobne powodzenie, etc)

ZAWISTNICA

Puchatek w szortach

Okrutna zjawa zrodzona z duchów zamordowanych sierot. Zawistnica porywa dzieci nieopatrznie wypuszczone przez rodziców samotnie do lasu, by w nocy ponadziewać ich wypatroszone ciała na wioskową palisadę. Zawistnica w naszym świecie wygląda jak wysoka, zapłakana kobieta z potężnymi szponami zamiast dłoni i o czerwonych, lśniących oczach. Odziana jest w zakrwawioną czarną szatę. W Niwii wygląda dokładnie tak, jak wyglądała przed pośmiertną przemianą. Tylko jej oczy... Nie mają źrenic. Oczy zawistnicy w zaświatach są białe jak śnieg.

Kr: 13, ZwB: 15, Zd: 10, RB: 20, Int: 14, U: 16,

Pazury:

Atak 12, KU: 6, Obrażenia: 4k2, Zasięg: bliski,

Obrona: uniki 10, Pancerz: -,



ZOLZA

Puchatek w szortach

Zwana też czasami Karą Peruna, jako, że nawiedza podobno tylko tych, którzy bardzo ciężko zgrzeszyli przeciwko Perunowi. Choć dziwne jest, że Zolza przywiązuje się nie tyle do konkretnej postaci, a do konkretnego miejsca, domu winowajcy. Nie jest też tak do końca pewne, czy rzeczywiście Zolza jest posłannikiem perunowym, jako, że kapłani Peruna, nawet ci uświęceni najwyższą łaską, bardzo rzadko posiadają władzę nad Zolzami. Podobno nieliczni guślarze znają sposób na przepędzenie kary Peruna, ale nikt tego nie jest w stanie potwierdzić.

Zolza na ogół przybiera postać wysokiej, chudej kobiety bez oczu. Kara perunowa przez nią wymierzana jest straszna i okrutna. Zolza wyje przeraźliwie przez całą noc w domu, w którym się pojawiła. Mówi się, że jeżeli zbyt długo będziesz słyszał krzyk zolzy, w końcu oszalejesz. Dlatego jeżeli na czyimś domu ciąży klątwa Zolzy, to bardzo szybko zostaje on opuszczony przez domowników.

W Niwii Zolza wyglądem przypomina postrzępiony słup dymu z rozdarciami dziwnie przypominającym rozdziawione do niemożliwości usta.

RB: 5, Int: 18, U: 20,

Krzyk:

Atak: 18, KU: 3, Obrażenia: -, Zasięg: -, Specjalne: Ofiara porażona krzykiem musi wykonać udany test Umysłu, inaczej zostaje oszołomiona na K3 tury (zachowuje się jakby zemdląca)

Obrona: -, Pancierz: -

ŻÓLTODZIÓB

Puchatek w szortach

Stwór równie rzadki, co dziwny. Mówi się, że jest ulubieńcem Mokoszy, a wszyscy myśliwi traktują go z szacunkiem i respektem. Ma niespełna metr wzrostu, budową ciała przypomina małego, tustego człowieczka o średniej urodzie i dużych, zielonych oczach. Żółtodziobem zwie się go od jego żółtej skóry, której za wiele nie widać, jako że Żółtodziób- za wyjątkiem twarzy, dłoni i stóp- jest cały porośnięty pięknym, białą-czarnym futrem.

Żółtodzioby żywią się korą drzew, najbardziej lubią porastającą młode drzewka. Stąd, jeżeli już jakimś cudem natkniesz się na Żółtodzioba, prawie na pewno będzie to w jakimś młodym gaju. Te stworzenia mają jedną niesamowitą cechę - potrafią wyczuć wszystkie stworzenia w pobliżu i jeżeli poczują się przez coś lub kogoś zagrożone, mają czas na ucieczkę. Sprawia to, że Żółtodzioba można spotkać tylko na dwa sposoby. Bywa, że nieroztropny stworek złapie się w zastawione wnyki. Bywa też, że Żółtodziób nie ucieka, jeżeli wyczuwa, że osoba, która się od niego zbliża, ma dobre zamiary i nic mu nie grozi.

Mimo pięknego futra na Żółtodzioby nikt nie poluje, a tych, którzy dopuścili się tego haniebnego czynu, traktuje się z powszechną pogardą.

Kr: 7, ZwB: 10, Zd: 10, RB: 12, Int: 10, U: 10

Ugryzienie:

Atak: 10, KU: 3, Obrażenia: 2k2, Zasięg: zwarcie,

Obrona: uniki 10, Pancierz: -

Rozdział V Przygody

ODKUPIENIE

Uzariel

Wstęp

Scenariusz przeznaczony do systemu Arkona dla 4-5 średnio-zaawansowanych graczy, którzy są już połączeni w jedną drużynę i w miarę zgrani. Dobrze, by gracze poznali już trochę świat oraz wiedzieli, co to Nivia. Jeżeli w przygodzie nie ma kapłana Welesa lub Guślarza z odpowiednimi mocami, scenariusz może być trudniejszy. Wystąpienie w przygodzie kapłana Peruna może jej dodać dodatkowego kolorytu. Przed rozegranie scenariusza warto jeszcze raz przeczytać opis Niwii w podręczniku. Przygodę można poprowadzić w dowolnym miejscu przy granicy z Niemcami, najlepiej w pobliżu Odry. Tekst normalną czcionką jest treścią przygody, tekst kursywą jest informacją do przeczytania graczom, teksty pogrubione są pomocą dla PL w prowadzeniu przygody.

Skrót przygody

1. Opowieść starca.
2. Atak na wioskę.
3. Pojawienie się Czarnego Rycerza.
4. Ucieczka.
5. Wizja w lesie.
6. Nocny atak.
7. Dotarcie do "Podmokłych Łąk".
8. Spotkanie z kapłanem Welesa.
9. II wizja - spotkanie z Chwalibogiem.
10. Do grobowca, Czarny Rycerz.
11. Grobowiec, wybór dobro-zło.
12. III wizja.
13. Na ratunek. Ucieczka do grodu Chwalibóz.
14. Rajd - spalenie "Podmokłych Łąk".
15. Atak na gród Chwalibóz, wielka bitwa.
16. IV wizja - rozwiązanie.
17. Zwycięstwo.

Część I - zbrodnia

Zmęczeni całodzienną wędrówką bohaterowie docierają do średniej wielkości wioski Łąki. Powiedz graczom, że wreszcie wyśpią się w miękkich łózkach i spożyją porządną wieczerzę. Pierwsze, co się rzuca w oczy po przybyciu do wioski, to fakt, że jest tu strasznie cicho i pusto. Jednakże to tylko pozory, gdyż wszyscy mieszkańcy są zgromadzeni na środku wioski, gdzie słuchają opowieści wędrownego bajora.

Bajarz - starszy człowiek, odziany w szarą szatę, widać po nim, że za młodu był wojem, jest szeroki w barach, ma prostą sylwetkę, siwe, długie włosy, jedynie jego oczy wyglądają dziwnie staro i smutnie.

Gracze dotrą w trakcie opowieści:

Tak więc Łąki były spokojną wsią, dobrze prosperującą pod władzą męznego Czciwora...

W tej chwili gracze wciągną się w słowa bajora, będą nimi zafascynowani, nie poczują różnicy między opowieścią, a rzeczywistością...

Widzicie chram poświęcony bogu błyskawicy, na środku, przed figurą Peruna żarliwie modli się kapłan...

Po chwili przenosicie się do bogatej chaty, widzicie liczne ozdoby, broń i skóry zdobione ścianami. Pod jedną ze ścian na łożu małżeńskim siedzi piękna jasnowłosa kobieta, jest on dobrze ubrana, a jej ramiona zdobią przepiękne zdobione bransolety. Kobieta na kogoś czeka...

Teraz waszym oczom ukazują się dwaj chłopcy walczący na drewniane mieczyki. Widać zawziętość na ich młodych buziach...

Teraz wasz wzrok sięga zadymionej kuźni, gdzie kowal właśnie zaczyna swą pracę, zaczyna kuć podkowę...

Po chwili obraz powraca do kapłana, który cały czas się modli...

Kobieta zaczyna się niecierpliwić...

Miecze sięgnęły kruchych ciał przeciwników, to ja byłem pierwszy. Nie! Oszukujesz, ja zabilem Ciebie pierwszy, sprzecząją się dzieci...

Kowal dalej kuje podkowę...

Kapłan, kończy modlitwę, jego twarz wyraża zaniepokojenie...

Piękna kobieta wychodzi na próg chaty, zaczyna się rozglądać...

Do chłopców podbiega dziewczynka. Po chwili dzieci wznawiają zabawę, zaczynają grę w berka...

Kowal kontynuuje swoją pracę...

Święty mąż wybiega ze świątyni...

Kobieta dostrzegła kogoś w oddali, na jej licach dostrzegacie ulgę...

Dzieciaki biegną na skraj wsi...

Mistrz kuźni nie przerywa swojej pracy...

Słychać tętent koni...

Kapłan z krzykiem na ustach biegnie w kierunku dzieci...

Kobieta jest przerażona, biegnie w kierunku dzieciaków...

A kowal spokojnie kontynuuje swą pracę...

Widzicie jeźdźców...

Świs, błysk metalu...

Kapłan wznosi ręce do góry, zaczyna modlitwę... Kobieta krzyczy: Neeee!!!

Dziecko pada na ziemię...

Kowal skończył pracę...

Ruch, bieg, krzyki, rzenie koni, szczęk oręża, ogień, chmara jeźdźców, krzyż, śmierć!!!

Konnych prowadzi rycerz w lśniące zbroi, wskazuje mieczem na kapłana...

Słowa modlitwy, błysk, grom z jasnego nieba! Krew, ciało pada na ziemię, kapłan ginie spod ręki rycerza, teraz w czarnej zbroi...

Pożar, chaos, wszędzie truchła, w imię Boga...

Jeździec kieruje uwagę na was, coś w jego oczach jest niepokojącego, jego oczy lśnią ogniem, spina swego czarnego ogiera i pędzi prosto na was z nagim mieczem. Wodzicie oczami za wzrokiem czarnego rycerza, nie patrzy na was, patrzy na bajora, który krzyczy do was "Uciekajcie!!!"

Po chwili widzicie szarżującego na was chrześcijańskiego wojownika, po obu stronach szaleje pożoga, za wami widnieje las, bajorz zniknął...

Teraz dopiero zaczyna się akcja przygody, gracze są w dość nieciekawej sytuacji, uświadom ich, że jedyną szansą na przetrwanie jest ucieczka (niech testują rzut przeciw strachowi).

Podczas przygody warto używać muzyki do stopniowania napięcia, na początku puść coś spokojnego, relaksującego, podczas opowieści włącz muzykę, która będzie stopniowo zwiększać napięcie.

Podczas opowieści nie pozwól graczom by tobie przerywali. Najlepiej, abyś przed sesją się z nimi umówił, że najpierw jest wstęp i dopiero, jak będą mogli działać to dasz im znać. Unikniesz wtedy niepotrzebnych rozluźnień sujących klimat.

Jeździec - ogromny mąż, dosiadający czarnego, rosłego ogiera. Odziany w czarną pełną zbroję płytową, używa tarczy jeździeckiej i wspaniałej roboty miecza chrześcijańskiego.

Ogier (koń bojowy) ma na sobie kropież płytowy.

Jeździec tak naprawdę jest upiorem (jednak znacznie mocniejszym od tego z podstawki), szczegóły później.

Droga, którą przyjdzie uciekać bohaterom ciągnie się przez las, od razu za wioską jest zwalone drzewo, da to im czas by czmychnęli w las, gdyż wiadomo, że z konnym nie wygrają w biegu.

Pościg - używaj krótkich prostych zdań, urywaj słowa, niech graczom się wydaje, że za każdą kępą zarośli czai się wróg.

Do gradacji napięcia można dać trochę głośniejszą muzykę, gdy jeździec się zbliża i ściszać, gdy się oddala.

Po szaleńczym pościgu gracze dotrą do jaru, wewnątrz którego płynie rzeka (np. dopływ Odry). Jar ma 10 metrów szerokości i jest na 15-20m głęboki. Zejście nie powinno przysporzyć większych problemów, jednak trzeba jeszcze przejść rzekę, która ma dość silny nurt i ma około 6-7m szerokości. Jeżeli gracze będą uciekać wzdłuż traktu, dotrą do drewnianego mostu nad jarem. Most ma już swoje lata i nietrudno będzie go zniszczyć, aby odciąć pościg (najlepiej jak gracze zdążą to zrobić w ostatnim momencie, a jeździec wpadnie do wody), da im to trochę czasu. Jeżeli graczom pójdzie zbyt łatwo to w lesie mogą spotkać jakiegoś dzikiego zwierza. Gracze powinni być zmęczeni i zaszczuci. Powinni zacząć się rozglądać za miejscem do spania. Niedaleko traktu powinni dotrzeć do kręgu 12 białych kamieni. Na każdym kamieniu jest wryte jedno imię słowiańskie, kapłan Welesa powinien wyczuć, iż jest to miejsce pochówku, jednak wyczuje też dziwną moc (jeżeli odprawi tu rytuał ku czci umarłych gracze będą bezpieczni w kręgu do rana). W miarę, jak bohaterowie będą badać kolejne kamienie zacznij opowiadać im następującą wizję:

... "Dorzuc chrustu Radosławie" powiedział rosły woj do jednego ze swoich współtowarzyszy siedzących wokół ogniska.

Obok reszty wojów siedzi osobno, odwrócony do nich, szeroki w barach, odziany w kolczugę woj, prezentuje się znacznie lepiej od reszty, czyżby ich dowódca...



*Coś go męczy, nerwowo zaciska rękę na głowni miecza...
Wojowie siedzą spokojnie, wesoło rozprawiają o ostatnim boju popijając z bukłaków piwo zagryzane sucharami i solonym mięsem, wyglądają na bardzo pewnych siebie...
Samotny woj spogląda na swoich ludzi, widzicie jakiś ruch w zaroślach, błysk stali...
Dowódca dał znak ręką i odwrócił wzrok...
Świsł strzał, krzyk, krew trysnęła z gardła Radośława...
Na polanie zostało dwanaście ciał.*

Uwagi co do prowadzenia takie same, jak przy pierwszej opowieści.
Jeżeli gracze nie będą chcieli iść dalej traktem to po prostu umieść kamienny krąg i "Podmokle Łąki" na ich drodze, unikniesz wtedy zarzutu liniowości przygody, poza tym możesz użyć rycerza do "sterowania" drużyną.

Kamienny krąg - nikt nie wie, w jaki sposób powstał, po prostu jednego dnia został odnaleziony w takiej postaci, w jakiej zobaczą go gracze.
Żaden demon i duch nie może przekroczyć granicy, jednak żywe istoty śpiące wewnątrz, a które nie odprawią rytuału ku czci zmarłych, także będą się czuć nieswojo, (aby odprawić rytuał nie trzeba być kapłanem!).

Jeżeli gracze nie będą chcieli przenocować przy kręgu to powiedz im, że jest środek nocy, są śmiertelnie wycieńczeni i nie bardzo wiedzą gdzie są, a lichy tylko czeka na wędrowców szwędających się po nocy.
Teraz wszystko zależy od tego, jak gracze poradzą sobie z gonącym ich jeźdźcem. Jeżeli zostawili go po drugiej stronie rzeki, to prawie do świtania będą mogli czuć się bezpieczni, jeżeli nie, to upiór nawiedzi ich jakąś godzinę po rozbiści obozu.
Jeżeli gracze nocują w kręgu to nic im nie grozi. Jeżeli nie, to czeka ich nocna ucieczka przez las, aż trafią do niedalekiej wioski Podmokle Łąki, przy trakcie, na którym się znajdują. Staraj się nastraszyć graczy, ale na konfrontacje z upiorem jeszcze przyjdzie czas.

Noc - puść odgłosy nocy, albo dość spokojną muzykę. Gdy upiór będzie blisko wyłącz muzykę i nic nie mów, niech zapanuje "upiorna" cisza. Teraz gracze nie będą wiedzieli czy mają uciekać z kręgu czy w nim zostać.
Dla zwiększenia efektu możesz wziąć jakiś łańcuszek i cicho, potem coraz głośniejszy, w rytm zbliżania się rycerza, pobraćkiwać.

Zakładając, że graczom uda się przeżyć noc, następnego dnia dotrą do Podmokłych Łąk.

Czas wyjaśnić kilka spraw

Teraz objaśnienia dla Pana Losu, co naprawdę wydarzyło się w Łąkach i kim jest rycerz. Tak naprawdę, wydarzenia zawarte w wizjach wydarzyły się 20 lat temu, a rycerzem jest Czciwor, wójt Łąk, który był znanym wojem słowiańskim. Znany był nie tylko ze swego męstwa, ale także z porywczosci i mściwości. Po zażartej kłótni (obraził przez złość Peruna) z miejscowym kapłanem Świętowida, po której kapłan go wyklął (wyrzucony z wioski, musiał porzucić żonę, dzieci i cały dobytek). Postanowił się więc na nim zemścić. Chciał posłużyć się chrześcijanami, którzy dodatkowo omamili go przepięknym uzbrojeniem i pancerzami (rzeczami, które woj najbardziej ceni). W celu zemsty Czciwor wywiódł swoich wojów poza osadę i tam pozwolił ich wymordować, po czym najechał osadę. Chciał zabić tylko kapłana, jednak wojownicy chrześcijańscy zaczęli siać zniszczenie. Po tym, jak zabił kapłana, Czciwor przeraził się swoimi czynami i gorzko pożałował tego, co zrobił, szczególnie, gdy na jego oczach zamordowano jego ukochaną. Jednak było już za późno, został przeklęty przez Peruna, który zesłał na niego błyskawicę. Zwykła śmierć byłaby za małą karą za zdradę, więc Czciwora czekał byt upiora z jeszcze większymi mękami w postaci codziennych wizji najbliższych najazdów chrześcijan, którymi nie mógł się z nikim podzielić, bo w jego umyśle przeważała chęć mordu...
Weles postanowił jednak dać szansę Czciworowi na odkupienie. Musi zostać ku temu odprawiony specjalny rytuał ku czci zmarłego Czciwora (opis dalej), wtedy upiór będzie mógł się podzielić wizjami i w pełni odpokutować swoją zbrodnię. Jednak potrzebny jest do tego ktoś z zewnątrz, czyli bohaterowie graczy!

Część II - sąd

Nad ranem gracze powinni dojść do wioski Podmokle Łąki. Powita ich ujadanie psów i krzyki z najbliższego gospodarstwa: "Kogo tu lichy niesie?" Po czym gracze ujrzą "dobrze" odżywionego gospodarza z nalaną twarzą, który ich wypyta o wszystko, ale także poczęstuje śniadaniem. Zwie się on Radygost.

Podmokle Łąki
(80 mieszkańców +40 myśliwych i drwali) wioska założona 20 lat temu przez niedobitków z Łąk oraz okolicznych drwali i myśliwych, którzy wcześniej bywali w Łąkach. Wioska jest obecnie trochę mniejsza, leży w pobliżu rozlewiska rzeki, którą wcześniej BG spotkali, stąd jej nazwa.
Kłątwa odcisnęła silne piętno na wiosce, nikt z okolicznych osad nie zbliża

się do niej, a ludziska z zewnątrz rzadko przeżywają. Jednak rycerz nie objawia się mieszkańcom Podmokłych Łąk, dlatego BG są w wiosce bezpieczni.

Ważniejsze osoby:

Wójt - Czesław, syn Czciwora, nie odczuwa większych skutków kławy (przeżył, bo wraz z bratem byli na dworze Chwalibóza na naukach). Liczy sobie około 30 lat, jest barczystym mężczyzną, choć nie tak bardzo jak był ojciec. BG mogą zwrócić fakt na to, że oczy ma bardzo podobne do bajorza. Jest przyjazny i ma łagodniejsze usposobienie od ojca. Będzie rad, jeżeli gracze poradzą sobie z kławą, jednak podobnie jak kapłan niewiele może pomóc.

Kapłan Welesa - Bożydar, posunięty w wieku, wysuszony mężczyzna. Jego największą klęską życiową jest to, że nie może sobie poradzić z kławą, dlatego będzie chętnie służył pomocą w odprawieniu rytuału, choć tak naprawdę wie niewiele. Opowie także graczom o krzacie Jagodka, który chciał zbadać tą sprawę i wyruszył poprzedniego dnia do grobowca, z którego nie wrócił. Zna się także na zielarstwie, więc może podleczyć graczy.

Po tym, jak gracze najedzą się i odpoczną będą mogli rozejrzeć się po wiosce. Od mieszkańców Podmokłych Łąk dowiedzieć się wiele nie mogą: "Jeno to nasze największe przekleństwo ten upiór, grasuje to to po lesie i podróżnych morduje..."

Jeżeli w drużynie jest kapłan Welesa, to może odprawić wspólne modły z Bożydarem. Jeżeli gracze nie wiedzą, co zrobić, dostaną niejasną wizję grobowca. Stary kapłan podpowie wtedy, by udali się do grobowca Czciwora, może to na coś się zda.

Zahaczka - aby urozmaicić przygodę PL może dodać jakiegoś demona lub ducha z bestiariusza grasującego na bagnach dla zmyłki. Dobrym pomysłem będzie wtedy rozpowszechnienie plotek o potworze topiącym ludzi na pobliskim rozlewisku. W rzeczywistości może to być topielec lub wodnik.

Prędzej czy później, gracze powinni wyruszyć do grobowca. Po przygotowaniach i otrzymaniu instrukcji jak dotrzeć (godzina na północ w kierunku miejscowych skałek), gracze są gotowi do drogi. Już mają wyruszać, kiedy do wsi wraca z polowania wójt Czesław ze swoimi wojami. Gracze mogą go wtedy wypytać o wszystko i dostać jego błogosławieństwo wraz z życzeniami powodzenia.

Aby wzmocnić klimat i wzbudzić w graczach strach można zastosować następujący trick: puść tą samą muzykę jak podczas opowieści bajorza i zacznij ją jeszcze raz czytać, do momentu:

Dzieciak biegną na skraj wsi.

Mistrz kuźni nie przerywa swojej pracy...

Słychać tętent koni...

Grobowiec

Gracze prawdopodobnie z rana wyruszą w stronę kopca usypanego ku czci Czciwora. Droga wiedzie przez las i zmierza ku okolicznym skałkom i pagórkom. Podczas podróży nic się nie wydarzy, uspij tym czujność graczy. Sam grobowiec znajduje się na małej polance, otoczonej wysokimi i stromymi skałami, jest jedno wejście od strony wioski. Pod grobowcem gracze ujrzą zmasakrowane ciało krzata Jagodka.

Krzat Jagodek - kronikarz i historyk. Gdy usłyszał o kławie postanowił ją zbadać, poczynił wiele przygotowań i zapisał w dzienniku zdobytą wiedzę. U wrót grobowca podczas rozwiązywania zagadki dopadł go rycerz...

Diariusz - to, co istotne znajduje się na ostatniej stronie. Niestety jest zakrwawione. By uprzykrzyć graczom życie można go zaplamieć czerwoną farbą i ukryć część słów:

Dnia 1.07.1100 Roku. Przybyłem wreszcie do grobowca legendarnego bohatera słowiańskiego Czciwora, który wslawił swe imię podczas licznych kampanii anty-chrześcijańskich. Był też znany ze swej zapalczowości i mściwości.

Przywiódł mnie tutaj tajemnicze okoliczności śmierci Czciwora. Jako wierny sługa Welesa postanowiłem rozwikłać tą tajemnicę. Warto wspomnieć, że ciało Czciwora zostało znalezione w podległej mu wiosce Łąki w niezwyklej formie, było jakby spalone i całe zarazem...

Opis grobowca - jest to dość spory kopiec o promieniu 10m. Z przodu znajduje się sporych rozmiarów zamknięta magią brama z wrytym symbolem Welesa nad nią. Na framugach jest wypisana glagolicą zagadka pozwalająca otworzyć drzwi (jest ona także przepisana do pamiętnika Jagodka).

Po obu stronach drzwi są także otwory szerokie na 4cm.



Czas puścić muzykę zwiastującą, że zaraz coś się wydarzy.

Zagadka. Trzeba spalić odpowiednie ziola przed drzwiami, które już zgromadziłem. Brak mi tylko ostatniego składnika:

Slużę myśliwemu oraz sokolowi.

Lżejsze niż grzech, lecz cięższe niż powietrze, co noc Ci towarzyszę, jeśli lubisz luksus. Czasem swym dotknięciem wywołam Twój śmiech, a czasem posłużę za narzędzie tortu inkwizytorowi.

Trzeba włożyć także po jednym ostrzu w otwory we framugach.

Podczas, gdy gracze zajmą się zagadką i bramą (przetestuj spostrzegawczość z mod. -5, jeżeli są zajęci zagadką) u wyjścia z polany ukaże się czarny rycerz. Tym razem będzie wolnym krokiem zbliżał się do swoich ofiar. Gracze powinni się pospieszyć, to już od ich inicjatywy zależy jak opóźnią przeciwnika. Gdy BG rozwiążą zagadkę, drzwi grobowca powoli rozewrą się i bohaterów uderzy odór stęchłego powietrza. Grający wkroczą w mrok... Drzwi się zamkną za nimi w ostatniej chwili przed decydującym ciosem rycerza.

Gdy gracze wejdą w mrok możesz zgasić światło i trzasnąć drzwiami. Puść tajemniczą muzykę.

Grobowiec - normalnie krypta wygląda zwyczajnie. Do miejsca pochówku prowadzi korytarz zakończony niewielką salką, gdzie na podeście spoczywają zwłoki Czycibora w pełnym rynsztunku bojowym (w normalnej zbroi płytowej). Wokół stoją garnki z różnymi rzeczami potrzebnymi zmarlemu w przyszłym życiu (jedzenie - zepsute już, biżuteria, narzędzia, ubrania). Jednak gracze nie ujrzą tego widoku, gdyż za sprawą magii realia grobowca przeniesione są do Niwi, gdzie nic nie jest takie, jak się wydaje. Opisz graczom, że wszystko, co widzą tonie w szarości, nie widać ostrych konturów, od postaci bije pewny blask (im postać ma większy umysł tym mocniejszy). Grobowiec to teraz istny labirynt, wszystkie odnogi wydają się do siebie podobne, mapa na nie się zda (narysuj bardzo powywijany labirynt otoczony elipsą. Ważne są 3 elementy: wejście, oraz 2 odnogi, obie kończą się solidnymi dębowymi drzwiami, za którymi mieszczą się pomieszczenia identyczne do opisanego powyżej (sali grobowej). Różnią się tym, że w jednej odnodze spoczywa "dobra" strona Czycibora w lśniącej zbroi, a w drugiej "ciemna" strona jego duszy. Niech każdą odnogę reprezentuje odpowiednio biel i czerń).

Poruszanie po labiryncie powinno zmęczyć bohaterów, niech wymyślą jakiś sposób by się nie gubić (np. zostawianie monet co parę metrów itp.)

Jeżeli jakiś z graczy ma umiejętność przechodzenia między światami to potężna magia tego miejsca blokuje jej używanie.

Wydarzenia w labiryncie:

a) jeżeli gracze dotrą do jasnego pomieszczenia, to, po przedostaniu się do wnętrza i opisanu go, niech nic się nie dzieje. Poczekaj na reakcję graczy, jeżeli niczego nie ruszą i poczekają chwilę (jeżeli coś zabrają to zostaną przeklęci), to ukaże im się duch Czycibora, który poprosi ich o pomoc. Jednak nie może zdradzić prawdy o sobie, ani o wizjach. Będzie się starał graczy przekonać, aby mu zaufali i przywieźli tutaj jego czarną stronę duszy, zamkniętą gdzieś w labiryncie, ukrytą w "mroku waszego umysłu". Jeżeli BG się uda, to w momencie przekroczenia progu przez czarnego rycerza muszą podpalić zwłoki Czycibora (zadziała normalny ogień), o czym poinformuje ich wcześniej duch zmarłego.

b) W ciemnym pomieszczeniu wydarzy się analogiczna sytuacja do wcześniejszej tylko, że to czarny rycerz będzie "prosił" o pomoc groźbą i mieczem: "Jak mi nie pomożecie, będziecie na zawsze przeklęci, wy i wasz ród...". Jeżeli nic nie wskóra ruszy za BG by ich zabić, będzie prawdziwym wyzwaniem dla graczy, aby, mimo pogoni, trafić przez istny labirynt do jasnego pomieszczenia.

Pytanie, której stronie gracze uwierzą? Jeżeli jasnej, to po udanej akcji gracze uwolnią duszę zmarłego z wiecznych męczarni i będą nagrodzeni wizją. Jeżeli czarnego to Czycibór będzie przeklęty na zawsze, a gracze niczego się nie dowiedzą i będą tylko świadkami przyszłej rzezi.

Kłątwa - jeżeli gracze będą próbowali ukraść jakąkolwiek rzecz z grobowca to zostaną przeklęci (a jest ich czym skusić!). Każdego dnia musza testować umysł (z modyfikatorem -1 za każdy nieudany poprzedni test) lub wpadną w szal mordowania. Jeżeli gracze będą chcieli się pozbyć danego przedmiotu potrzebny będzie test umysłu (z mod. -1 za każdy dzień posiadania przeklętej rzeczy). Może pomóc także kapłan Welesa lub Guślarz, który odpędzi demony zsyłające kłatwę.

Puść teraz dynamiczną muzykę. Mów szybko, krótkimi urywanymi zdaniem, niech BG wiedzą, że nie mają dużo czasu.

Niezależnie od tego, którą stronę gracze wybiorą, labirynt zacznie się sypać. Magia przestaje działać i przywraca grobowiec do normalnego stadium. Wszystkie ściany zaczynają się do siebie zbliżać, gracze nie mają zbyt wiele czasu na wydostanie się. Warto przygotować jakąś przeszkodę, aby doszło do ciekawych zachowań BG. Niech np. jeden z graczy się zaklinuje, zobaczmy czy

reszta mu pomoże, czy będzie ratować swoją skórę? Ostatecznie gracze powinni zawędrować mniej więcej na środek labiryntu, nie ma ucieczki, ze wszystkich stron zbliżają się ściany, czyżby gracze źle wybrali? Teraz zwolnij akcję, niech gracze przeżywają ostatnie chwile swoich postaci...

Gdy ściany zgniotą BG niech zapadnie mrok (nie mów im, że nie żyją). Po pauzie zacznij im opowiadać (tylko jeśli gracze wykonali rytuał po stronie prawego Czycibora) wizję (najlepiej ją podziel i niech każdy z graczy usłyszy tylko swoją część, w zależności od zaawansowania graczy zmniejsz lub zwiększ liczbę elementów wizji).

Zapada zmrok, niczego niespodziewający się mieszkańcy wioski kładą się do snu...

Na palisadzie nad grodem płoną pochodnie, wartownicy krzyczą do siebie. Po chwili słychać potężny plask wody...

Hufce boga na krzyżu z pieśnią na ustach maszerowały przez las, byli wśród nich zarówno rycerze, piechota jak i oddział biczowników...

Grupa jeźdźców oddaliła się od trzonu armii, na ich parszywych gębach widać było chęć mord, gwałtu i grabieży...

Wielki ogień już dogasał, z dumnego grodu zostało tylko...

Gracze dostaną urywaną wizję najazdu na gród Chwalibóż, jednak po drodze zostanie spalona wioska Podmokłe Łąki przez bandę maruderów. Czy graczom uda się zrozumieć wizję i w porę zapobiec nieszczęściu?

Część III - odkupienie

Nazajutrz gracze budzą się na zimnej ziemi wewnątrz grobowca, na katafalku spoczywa ciało Czycibora z widoczną ulgą na jego twarzy (tylko, jeśli gracze dobrze postąpili). Gracze w pokorze powinni oddalić się od grobowca, (jeżeli coś wyniosą - kłątwa nadal działa). Jeżeli zapragną spalić ciało, zauważą, że ogień się go nie ima. Pewnie zaczną podejrzewać, że coś jest nie tak. Jeżeli gracze wrócą do wioski i opowiedzą o powodzeniu swojej misji zostaną bardzo miło przyjęci. Radygost od razu każe zarząca cielaka i zaprosi na ucztę. Czesław i Bożydar również będą wielce radzi z poczyną graczy.

PL puść jakąś przyjemną muzykę, niech gracze cieszą się swoim zwycięstwem, które wcale łatwo nie przyszło, niech na chwile zapomną o przerażających wizjach, aby tylko nie na za długo...

Ciemna strona - jeżeli gracze wykonali misję dla ciemnej strony Czycibora, to żadne wizje nie będą im dane, Podmokłe Łąki będą niedługo zniszczone, a mieszkańcy grodu Chwalibóż zaskoczeni i tylko wyjątkowe umiejętności graczy mogą zapobiec zdobyciu twierdzy przez chrześcijan.

Jeżeli BG opowiedzą o wizjach i skojarzą, że chodzi o Chwalibóż, przekonają o tym Czesława, to roześle on swoją drużynę z wiciami, każe wiosce szykować się do wyjazdu na gród, a sam uda się ostrzec mieszkańców grodu.

Jeśli gracze nie domyślą się, że chodzi o tę wioskę, to w noc przed napadem (jakieś 2 dni przed planowanym wyjazdem na gród) kapłan Welesa (lub postać o najwyższym umyśle) dostanie jeszcze jedną wizję:

Grupa jeźdźców spojrzala z góry na śpiącą wioskę, tak, to będzie łatwy łup, tak jak przewidywaliśmy...

Jeżeli gracze będą mało domyślni to dodaj jeszcze:

Najdziwniejsze jest to, że jest to, to samo wzgórze, z którego wy dotarliście do wioski...

Teraz gracze mają naprawdę mało czasu na zorganizowanie ewakuacji wioski, wszak wojacy zostali rozestani z wiciami i jeszcze nie wrócili. BG mają jakąś godzinę zanim jeźdźcy dotrą do wioski. Miejscowi, zwłaszcza ci, którzy już coś stracili w wyniku wypraw chrześcijan, będą się ociągać chcąc zabrać jak największą część dobytku przed ucieczką.

Gracze ładnie się napocą by zgrać wszystko w jakieś 30 minut, jednak wozy chłopów są za wolne by uciec jeźdźcom, a do grodu są jakieś 2 godziny jazdy konno.

Graczom dość ciężko będzie zapanować nad tym wszystkim, niemniej powinno im się udać uciec. Jednak, jeżeli chłopci będą uciekać traktem zostaną dogonieni przez jeźdźców. Teraz to już od inicjatywy graczy zależy jak spowolnią pościg. Dodatkowo maruderów spowolni to, że najpierw zajmą się rabowaniem wioski, w której jednak niewiele zostało.

Jeźdźcy - lekki podjazd uzbrojony w miecze, sztylety, luki i włócznie, mają skórzane kaftany i lekkie kolczugi. Jest ich około 20-25, są bitni i żądni łupów, więc łatwo nie odpuszczają, chyba, że stracą połowę sił.

Uciekinierzy - około 60 osób na 5 wozach i pieszo. Wśród nich jest paru myśliwych i góra z tuzin mężczyzn, umiędających się jako tako posługiwali prostą bronią. Dotarcie do Chwaliboża zajmie im około 5 godzin.

Podczas pościgu puść szybką muzykę, puszczaj ją głośnie, gdy pościg jest



coraz bliżej i ściszej, gdy się oddala.

Mieszkańcy Podmokłych Łąk tylko w ostateczności zostawiają swój dobytek. Będą mieli nadzieję, że zdążą do najbliższej osady, zanim dopadnie ich pościg. W przypadku, gdy graczom uda się dotrzeć do najbliższej osady, mogą tam zorganizować obronę i razem z mieszkańcami wioski powinni odeprzeć atak nieprzyjaciela. Jednakże nie przyjdzie to bohaterom łatwo i bez strat.

Obrona - wioska, do której gracje dotrą jest oddalona o jakieś 2 godziny (tempem uciekinierów) i posiada około 50 mieszkańców, w tym z 10 chłopów zdolnych do bitwy, reszta jest już wysłana do grodu.

Jeżeli gracje ustawiają wozy między chatami, dość znacznie ograniczą możliwości bojowe napastników, nie- głupim pomysłem jest wysłanie gońca do Chwaliboża, pomoc jest w stanie dotrzeć w przeciągu 2 godziny.

Nazajutrz po bitwie, gracje wraz z mieszkańcami obydwu wiosek dotrą do grodu. Tam, ranni w bitwie zostaną opatrzeni i uleczeni przez kapłanów Peruna i Mokoszy.

Chwalibóg - jest to dość spory gród oparty o zakole Odry (lub innej rzeki, która Tobie pasuje) po stronie zachodniej. Gród z podgrodziami i okolicznymi wioskami liczy niespełna 800 mieszkańców. Otoczony jest palisadą, a od strony łąki dodatkowo wałami i fosą. Do grodu prowadzi główna brama (1) na środku palisady (wzmocnione wieżą strażniczą) oraz boczna po prawej stronie (2) (także wzmocniona wieżyczką). Trzecia brama (3) (też wzmocniona) jest od strony portu na przeciwnym końcu grodu. W mieście znajduje się kaplica Peruna (5) i Mokoszy, choć swoje chramy mają wszyscy główni bogowie z wyjątkiem Chorsa, jest także gospoda (8) i 2 tawerny. Siedziba władcy to jedyny murowany budynek w okolicy, a mianowicie zbudowana na usypanym wzgórzu dwupiętrowa kamienna wieża (4), umieszczona w prawej górnej części osady. W mieście swoje chramy ma także spora grupa rzemieślników (7). Mieszkańcy spotykają się na wiecu (6).

Obrona miasta - gród jest dobrze ufortyfikowany, jednak nie wytrzyma długo silnego ataku ze strony chrześcijan. Słowianie przegrywają siłami w stosunku 1:2, także technologicznie. Jednak po swojej stronie mają kapłanów, w tym jednego potężnego, Peruna. Aby Chwalibóg przetrwał musi wytrzymać 3 dni, po czym przyjdą posiłki. Siły Słowian to około 100 konnych i 200 pieszych oraz 2 lekkie katapulty. Do tego dochodzi pospolite ruszenie w sile około 200-300 chłopów słabo wyszkolonych i uzbrojonych. Do dyspozycji obrońców będzie wrzątek, gorący olej oraz sieci rybackie.

Chwalibóg - władca grodu. Jest potężniejszy od brata, jednak trudy jego stanowiska i ciągłe walki z chrześcijanami zniszczyły go, przez co wygląda znacznie starzej niż na swoje 32 lata. Gracje zauważą jeszcze większe podobieństwo do bazarza. O wydarzeniach w grobowcu dowie się od Czesława, a po tym, jak gracje uratują mieszkańców 2 okolicznych wiosek, będzie im jeszcze bardziej wdzięczny. Poprosi gracje o pomoc w obronie grodu oraz obieca sowiłą nagrodę za nią (dla woja będzie to broń, dla kapłana czary od tutejszego żerycy itp.)

Jak tylko gracje będą w stanie rozmawiać zostaną zaproszeni na naradę wojenną do władcy grodu Chwaliboga. Oprócz gracy będzie tam Czesław, Mściwój - kapłan Peruna, Milena - kapłanka Mokoszy oraz Radosław - przedstawiciel rzemieślników i kupców. Na spotkaniu gracje dowiedzą się, że chrześcijanie są o dzień drogi i że mają dwukrotną przewagę liczebną, a także dużą liczbę maszyn oblężniczych. W pierwszym zadaniu Chwalibóg poprosi gracje, aby uczestniczyli w podjeździe, który ma spowolnić przeciwników oraz zniszczyć część ich ekwipunku. Na spotkaniu zapadnie także decyzja o ewakuowaniu dzieci, kobiet i starców, więc jeżeli w drużynie jest kobieta (nie dziwożona) to Chwalibóg będzie mocno nalegał, by opuściła Chwalibóg.

Podjazd - będzie się składał z około 50 najlepszych jeźdźców pod dowództwem Czesława. Uzbrojenie to broje utwardzane skórzane oraz włócznie, topory jednoręczne, krótkie luki i sztylety.

Siły chrześcijan - dowódcą jest znany rycerz diuk Heinrich von Benkovic, który wslawił swe imię w licznych bitwach ze Słowianami, stąd zna ich taktykę i jest przygotowany do takiego zadania.

Na siły chrześcijańskie składa się poczet ciężkiej i lekkiej jazdy (50 i 100) oraz po 200 halabardników i kuszników. Do tego pospolite ruszenie w sile 500 chłopów oraz oddział 20 pątników ze swoim szalonym dowódcą, gotowym na wszystko.

Siły oblężnicze to 5 lekkich i 1 ciężka katapulta, które będą głównym celem podjazdu, są one silnie strzeżone.

W skład oddziałów wchodzi grupa 15 inżynierów plus ich pomocników, którzy w przeciągu paru godzin są w stanie wybudować wieżę oblężniczą. W momencie przyjazdu zapasy starczą napastnikom na 4 tygodnie.

Czesław zdecydowałby uderzyć w nocy, prosto na katapulty, które są jednak silnie strzeżone. Lepszym pomysłem jest próba wycięcia inżynierów, co będzie o wiele łatwiejszym zadaniem. Ewentualnie gracje mogą próbować przesłiznąć się przez straż i wzbudzić pożar w szeregach wroga, jednak nie będzie to łatwe, gdyż Benkovic, obawiając się tego, zabronił palić ognisk (noc jest bezchmurna i zbliża się pełnia), przez co obóz będzie wyglądał wyjątkowo ponuro, a wszelki ogień od razu zostanie zauważony. Z tego powodu graczom łatwiej będzie się przesłiznąć do obozu, ale i trudniej będzie im wykryć cele.

Niespodzianki - oto co może się wydarzyć podczas wypadu (niech BG się wykażą):

a) Koń Czesława został zastrzelony, BG muszą uratować dowódcę;

b) Gracje przez przypadek trafią do namiotów dowódców, którzy akurat są poza swoimi siedzibami, czy skradną plany ataku, a może zasadzą się na jakiegoś oficera;

c) Gdy gracje zostaną otoczeni, na pomoc przyjdzie im grupa myśliwych i drwali lub dziwożon;

d) Gracje trafią na pątnika, spotkanie z fanatykiem powinno zostawić niezapomniane wrażenie;

e) Gracje trafią na samotnego, wielce strapionego chłopca, który zdradzi, że się zowie Bogusław i że szuka schronienia, a w rzeczywistości jest szpiegiem Benkovica, który trzyma jako zakładników jego rodzinę. Czy BG mu pomogą czy go zabiją, gdy będzie próbował w nocy otworzyć bramę?

Po, miejmy nadzieję, udanym rajdzie gracje wrócą do Chwaliboża, na ostatnią spokojną noc.

Oblężenie - dzień pierwszy

Z rana gracy obudzi dźwięk rogów bojowych, po chwili przybiegnie po nich wartownik z rozkazem, aby udali się na palisadę. Oczom gracy ukaze się rozstawiony obóz przeciwnika. Z dala widać ustawiane katapulty oraz grupy wojowników szykujących się do bitwy. Po chwili trębacz zadma w rogi i wrocie oddziały pójda na gród. Na pierwszy ogień pójdzie pospolite ruszenie, uzbrojeni w długą broń oraz worki z piaskiem do zasypiania fosy (oczywiście nie całej, ale w okolicach bramy). W pierwszych szeregach idą wojownicy z pawężami, a z tyłu oddziały osłaniają kusznicy i artyleria. Obrońcy raczej nie mają szans na powstrzymanie zasypywania fosy. Do połowy dnia fosa powinna być zasypana. Teraz będzie przerwa, następny szturm już z drabinami i lepszym wojskiem nastąpi wieczorem. O ile podczas podjazdu chrześcijanie ponieśli jakieś większe straty, to atak powinien być odepchnięty ze stratą około 1/3 sił (nie liczebności, gdyż prostych żołdaków zginie więcej po stronie chrześcijańskiej) po obu stronach, jeżeli nie, to straty będą większe.

Podczas oblężenia puść szybką i głośną muzykę, aby podkreślać akcję. Podczas indywidualnych walk warto czasami zwolnić akcję i muzykę, dodać dramaturgii.

Pamiętaj o tym by pozwolić BG się wykażać.

Oblężenie - dzień drugi

Z rana atak się powtórzy. Tym razem zbudowana będzie już wieża oblężnicza, a w niej grupa rycerzy. Jeżeli obrońcy jej nie powstrzymają zanim dotrze do palisady, będzie kiepsko. Wieża jest osłonięta namoczonymi skórami, by jej nie można było podpalić (przynajmniej od przedniej i bocznej w promieniu 900).

Wieża oblężnicza - wysoka na 10m i szeroka na 3m solidna, drewniana konstrukcja, osłonięta namokniętymi skórami. W środku naraz mieści się 20 wojowników, którzy pod osłoną kuszników mogą przepuścić szturm na wały.

Przed wieżą, na fosę chrześcijanie rzucają zbity trap z desek by wieża nie ugrzęzła w fosie.

Po zniszczeniu wieży gracje usłyszą okrzyk: do bramy! Po chwili usłyszą stuk tarana o bramę. BG znów mają pełne ręce roboty. Bitwa powinna być dramatyczna. Po obronie bramy (cała walka powinna już trwać kilka godzin) gracje powinni mieć chwilę wytchnienia, chrześcijanie wycofują się na chwilę, po to, aby rozpocząć zmasowany atak artyleryjski i odpocząć. Jeden kamień rozwali bramę, spraw, by w tej chwili gracje byli najdalej na prawo od bramy (patrzac od wewnątrz grodu), w tym momencie nastąpi szturm konnicy, sytuacja wyda się beznadziejna, pozostaje ucieczka do donżonu. Czas na punkt kulminacyjny przygody, gracje biegną w kierunku bramy po palisadzie, widząc wdzierających się rycerzy. Po chwili zaczną się chmurzyć. Teraz graczom przeczytaj następujący opis:

Waszą uwagę przykuł błysk na zachodzie. W oddali widzicie rycerza odzianego we wspaniałą, lśniącą zbroję. Spina on czarnego ogiera i rusza do szturm. Widzicie coś w tym mężu znajomego... Widzicie, że wyjmuje miecz, wznosi go do góry i opuszcza, tak, już go poznajecie... Głowa pierwszego z brzegu rycerza



spadła na ziemię, krzyk, chaos, krew. Przyłbica się podnosi, słowiański bohater powrócił, by się odwdziżyć, przedziera się przez hufce wroga. Po chwili panika została opanowana, tłum chrześcijan rzucił się na Czcibora zrzucając go z konia. Oslepił was blask, to błyskawica uderzyła prosto w miejsce walki słowiańskiego woja. Odzyskujecie ostrość widzenia, na placu boju stoi Czcibor patrząc w waszą stronę, słyszycie nieme "dziękuję", po czym rzuca się do walki. Huk! Zaczęła się burza, a wojacy odzyskali rezon spychając rycerzy za bramę, gród obroniony, możecie się wycofać do baszty. Czcibor oddał wam ostatni hold, po czym został unicestwiony piorunem zaznając wreszcie spokoju...

Oczywiście powyższe zdarzenie wydarzy się tylko, gdy gracze uwolnią duszę Czcibora. Chrześcijanie nie zostali pobici, więc to jeszcze nie koniec bitwy, jednak wszyscy wojowie słowiańscy ukrywają się w donżonie. Teraz rozpęta się wielka burza trwająca do rana. Zniszczona zostanie część maszyn oblężniczych i sprzętu atakujących, również parę chałup po stronie Słowian zostanie spalonych. Rano chrześcijanie się przegrupują i zajmą miasto wokół baszty, gdzie skupią się obrońcy także gotowi do walki. Nastąpi decydujące starcie. Obie strony są mocno osłabione poprzednimi walkami.

Jeżeli graczom uda się zebrać Słowian i uderzyć na wroga od razu podczas burzy to zwycięstwo wcale łatwo nie przyjdzie, wręcz wcale nie jest pewne, iż wygrają, gdyż Benkovic jest sprawnym dowódcą, a do tego jego ludzie są lepiej uzbrojeni i opancerzeni.

Donżon - solidna konstrukcja z kamienia, wysoka na 2 piętra. Promień wieży to 15m. W piwnicy znajdują się magazyny z bronią i żywnością. Parter to siedziba wojów, 1 piętro to jadalnia z salą przyjęć oraz kuchnia. Jest tu także siedziba służby, na 2 piętrze są komnaty pana grodu wraz z pomieszczeniami dla gości.

Uwagi, co do prowadzenia te same, co podczas bitwy. Gdy gracz pójdzie do piwnicy jako odgłosy podkopu możesz zacząć pukać w stół i czekać aż gracz się tym zainteresuje.

Oblężenie dzień trzeci

Sytuacja nie wygląda najlepiej, ale, o czym gracze nie wiedzą, pomoc jest już w drodze. Żeby przeżyć obrońcy muszą przetrwać jeden dzień. Heinrich von Benkovic postanowił zrobić podkop do wieży, gdyż większość urządzeń oblężniczych na niewiele się tu zda, równocześnie szturmuję wieżę od przeciwnej strony, aby odwrócić uwagę. Niech podczas oblężenia jeden z graczy pójdzie po amunicję do składu w piwnicy wieży i tam usłyszysz podejrzane odgłosy, ma niewiele czasu by ostrzec obrońców i zorganizować opór. Na czele ekipy szturmującej zamek będzie przełożony pątników uzbrojony w wielki młot bojowy. Powstrzymanie jego będzie nie lada wyzwaniem, gdyż jest on wprowadzony w szal bojowy i będzie nieczuły na rany dopóki nie zginie. Wraz z nim do piwnicy wpadnie 2 jego towarzyszy, a dalej drużyna rycerzy. Gracze będą musieli jakoś zasypać podkop lub wycofać się na wyższy poziom i zabarykadować wyjście. Jednak oba rozwiązania są tymczasowe, nie wytrzymają długo. Poza tym, brama donżonu niewiele już wytrzyma, będzie się trzeba wycofać na piętro. Powinno nastąpić chwila przerwy (a powinno być już po południu), gdyż atakujący zgromadzą siły do dalszego szturm. Teraz nastąpi pełne oczekiwania i grozy chwile, obrońcy zostali odcięci od magazynów, zacznie im brakować strzała i wody. Sytuacja wygląda coraz gorzej i tylko silna ręka Chwaliboga powstrzymuje panikę. Na wieczór rozpocznie się szturm, czas na heroiczną walkę pełną poświęceń, aby zwyciężyć. Niech gracze twardo walczą o każdy krok i komnatę, niech chrześcijanie nie myślą, że łatwo wygrają. Pod wieczór, gdy sytuacja będzie wyglądać dramatycznie, a obrońcy zostaną zepchnięci do ostatniej komnaty, BG usłyszą odgłosy wielu rogów, rogów sojuszników. Uff, udało się, w ostatniej chwili, chrześcijanie rzucili się do ucieczki. Chwalibóg został ochroniony, ale jakim kosztem... Obrońców zostanie ledwie garstka, ale wraz z posiłkami do miasta powrócą jego mieszkańcy, którzy ewakuowali się przed oblężeniem. Czas na odpoczynek i radowanie się ze zwycięstwa. Wieczorem, po zrobieniu porządków w sali bankietowej, będzie wydana wielka uczta na cześć obrońców, a jeżeli BG się spisali to zajmą honorowe miejsce.

Niech sytuacja wygląda wyjątkowo beznadziejnie zanim BG usłyszą odgłos rogów. Odpowiednią muzyką byłaby tu jakiś szybki utwór ze spowolnieniem w środku i odgłosami rogów (lub podobne) na końcu.

Na zakończenie puść radosną i wesołą muzykę, niechaj gracze cieszą się ze zwycięstwa.

Jeżeli gracze nie przetrwają, to czas na jakiś smutny utwór, niech gracze czują się podle i chcą zapaść się pod ziemię.

Nagrody i punkty gracza - Chwalibóg w podzięce sownie nagrodzi BG. Wojownikowi da wspaniały oręż lub zbroję, kapłan zasłużył się w służbie boga, itp.

Za każdą część gracze powinni otrzymać średnio 10-15PG.

Swaróg, Perun, Weles

Kr: 16, ZwB: 6(16), Zd: 16, RB: 14, Int: 12, U: 14,

Atak mieczem:

Atak: 12 (16)*, KU: 3, Obrażenia: 3k4+3, Zasięg: średni,

Atak włócznią:

Atak: 10(14)*, KU 5, Obrażenia: 3k5+3(6), Zasięg: daleki,

Sztylet:

Atak: 9, Zd: 5, Obrażenia: 2k3+3, Zasięg: zwarcie,

Obrona: 16 (tarcza jeździecka trójkątna), Pancerz: 14/16 (pełna zbroja płytowa, lekka kolczuga, pikowana, kaptur kolczy, hełm rycerski)

* wartość przy szarży

Specjalne:

Strach, odbudowa ciała, przechodzenie między światami.

Talenty:

Kombinacja, atak tarczą, jedność z orężem (miecz).

Umiejętności:

Dowodzenie 8, Jazda konna 9, Znajomość Zwierząt 5.

KIELICH STRZYBOGA

Puchatek w Szortach

Przygoda przeznaczona raczej dla drużyny słowiańskiej. Przygoda jest "bezpociągowa", tzn. nie ma najmniejszego znaczenia, czy gra w nią wypasiona banda półbogów, czy nowicjusze. Zbudowana jest w ten sposób, że raczej brak w niej wartkiej akcji, ale dużo kombinowania i pozwala się wykazać pomysłowym graczom. W ostateczności może być podciągnięta pod wątek poboczny, albo wpleciona w jakąś większą kampanię.

Do Pana Losu:

Tekst pogrubiony może być podany Twoim graczom, tekst nie pogrubiony jest przeznaczony tylko dla Ciebie.

Śliczna Polana

"Słońce powoli osiągało już najwyższy stopień w swojej codziennej wędrówce po nieboskłonach, gdy Wasza drużyna wyszła na niedużą, skąpaną w jego promieniach polankę. Rozglądając się po tym ślicznym miejscu zauważyliście, że na polance wnosi się mała świątynia. Po dużym, regularnym symbolu w kształcie dwóch skrzyżowanych liter S wyrzniętych na dużym glazie leżącym u wejścia do niej poznaliście, że budowla poświęcona jest Strzybogowi. Nieco na uboczu polanki zbudowana została mała, przyjemna chatka z kamienia, ze słomianym dachem. Przed chatką, na dębowej ławie, siedzi wysoki mężczyzna w kwiecie wieku, odziany w białą, długą szatę ze srebrnymi wykończeniami na rękawach. Pykający fajkę kapłan uśmiechem i gestem ręki zaprasza Was do siebie. Zbliżacie się do jego chatki, licząc, że poczęstuje Was jadłem i napitkiem, albowiem głodniście już trochę, a kapłani Strzyboga od zawsze słyną ze swojej gościnności i uprzejmości."

Kapłan przyjmie chętnie gości, zaproponuje im napitek i jakąś lekką przekąskę, jeżeli są zgłodnieli to zaprosi ich na obiad. Będzie miły i uprzejmy, ale PL, powinien wyraźnie zaznaczyć, że na jego twarzy widać troskę np.

"Wasz gospodarz, Chalmoz, wprawdzie jest bez wątpienia idealnym Panem Domu, a jego gościnie nie można by postawić żadnych zarzutów, ale rozmowa przy jedzeniu wyraźnie się nie kleiła. Z chęcią odpowiadał na Wasze pytania, dzielił się z Wami okolicznymi plotkami, ale często zdarzały mu się chwile, kiedy, jego oblicze zdobił wyraźny mars na czole, a on sam milknął, wyraźnie czymś zafrasowany."

Jeżeli Gracze zapytają kapłana, czym się martwi to odpowie im:

"Stała się rzecz okropna. Wilę z Zielonego Gaju porwały dla zabawy ze świątyni święty Kielich Strzyboga, którego obecność na jakiegokolwiek biesiadzie zapewnią, że zabawa będzie udana i długo będzie gościć w pamięci uczestników. Już niedługo pierwszy dzień jesieni*, a tak ważne święto nie może się odbyć bez Kielicha."

* - jeżeli Wasza gra toczy się teraz w innej porze roku to z ważniejszych świąt Strzybóg ma jeszcze pierwszy dzień wiosny i dzień kiedy śnieg spada po raz pierwszy, czy jakoś tak. Jeżeli nie pasuje "czasowo" żaden z tych terminów to możecie, drogi PL, powiedzieć, że będą urodziny kapłana, albo wodza okolicznej osady, albo jakieś wesele, czy rocznica postawienia świątyni. Jestem pewien, że pomysłów Ci nie zabraknie.

Wiem, że nie wydaje się żeby kielich był taki BEZWZGLĘDNIE potrzebny do dobrej imprezy, ale pytany o to kapłan ma upierać się, że kielich JEST bezwzględnie potrzebny, myślę, że w tym miejscu PL może go opisywać jako lekkiego histeryka (leciutkiego), ale ma być przy tym tak miły i "misiowaty", że drużyna nie będzie mu tego wypominała. Będzie zdania, że przesadza, ale będzie w pełni tolerowała jego przesadę. Jeżeli PL nie potrafi odegrać "misiowatego" kapłana (wiem, że głupio sobie wymyśliłem :-P), niech po prostu mówi (jako kapłan), że bardzo mu na tym zależy. Może nawet (ale nie musi) wspomnieć, że kielich jest świętą relikwią świątyni podarowaną jej podobno przez samego Strzyboga. Jeżeli PL powiedział graczom, że zabawa ma być wyprawiona na przykład na urodziny wodza wioski czy coś takiego, to może powiedzieć, że wódz osobiście prosił, żeby kielich był na jego zabawie. Jeżeli gracze nie zapytają kapłana, co go martwi, to sam w końcu może zagadać o tym, co go trapi.

Istnieją teraz chyba 3 możliwości:

- Gracze pójdą sobie - owszem, mogą, ich wola, ale jeżeli taki pomysł strzeli im do głowy to Twoim zadaniem, drogi PL, jest wybicie im tego z głowy bo inaczej nici z przygody :-)

- Gracze zaczną wypytywać więcej kapłana - „A gdzie ten gaj? A ile tych wil?”

A dlaczego im sam nie zabierze kielicha? A kiedy mu go zwinęły?"

- Twoi gracze sami zadeklarują się, że chętnie pomogą odzyskać kielich

W drugim wypadku kapłan odpowie im, że gaj jest niedaleko, np. dwie mile na wschód. Mieszka tam cała społeczność wil (np. z 20-30), nie zabierze im go, bo nie chce im zrobić krzywdy (jak już pewnie wcześniej zauważyłeś, Chalmoz jest dobroduszy), wprawdzie prędzej czy później same by mu go oddały, ale zapewne najwcześniej za tydzień, już wcześniej kradły kielich i zawsze go oddawały, po jakimś czasie. Tylko, że teraz kielich jest niezbędny w jak najkrótszym czasie. Sam nie wie, kiedy mu go ukradły (tzn. wie, że kielich zginął konkretnego dnia- jakiego, zależy od PL- ale nie wie, kiedy dokładnie), często latają po świątyni i pewnie zabrały kielich, gdy był zajęty swoimi obowiązkami (czy czymkolwiek). Po tych odpowiedziach każdy gracz przygody Gracz na pewno zaoferuje kapłanowi pomoc, ale jeżeli drużyna, której prowadzisz, nie chce ciągle sama się zadeklarować w pomocy, to kapłan sam o nią poprosi.

Wiele głupich i niepotrzebnych pytań może strzelić Twoim graczom do głowy, ale odpowiedź na nie to na szczęście Twoje, nie moje, zadanie :P Generalnie wiesz w jakim stylu udzielać im odpowiedzi.

W trzecim wypadku kapłan ucieszy się bardzo i powie im to, co w drugim- gwoli informacji :-P

Teraz BARDZO ważna informacja - zapytany o nagrodę, jaką drużyna dostanie za wypełnienie misji, kapłan bardzo się obrazi (nie będzie wściekły, obrazi się), a drużyna powinna przeprosić go i postarać się go udobruchać. Jeżeli ktoś w ekipie posiada jakiś napój procentowy i proponuje go Chalmozowi, znacznie wspomocze to pertraktacje - oczywiście w imię Strzyboga! :-)

Jak już nasza ekipa zdecyduje się pomóc biednemu kapłanowi to w momencie, gdy będą już udawać się do Zielonego Gaju (mogą to zrobić tego samego dnia lub następnego, nie później niż dwa dni) Chalmoz powie im, żeby nie robili wilom żadnej krzywdy, nie podnosili na nie ręki np. tekstem

"Zaczekajcie jeszcze chwilę, przyjaciele. Proszę Was, nie róbcie wilom żadnej krzywdy. Wprawdzie są niesforne, ale to tylko dzieci (tak będzie je traktował dobroduszny kapłan), nie wiedzą, co robią, nie krzywdźcie ich. Postarajcie się zabrać im kielich podstępem lub namową. A teraz życzę Wam powodzenia, oby Strzybóg zesłał Wam pogodne niebo."

Twoi gracze bez problemu doszli do Zielonego Gaju, możecie im np. powiedzieć, że "Widocznie słowa kapłana zostały wysłuchane, pogoda była wspaniała, ptaszki śpiewały, a liście szemrały im w akompaniamencie na lekkim wietrze. Niezbyt szeroka, ale wyraźnie używana ścieżka prowadzi w głąb lasu. Po pewnym czasie (około godziny) doszliście do młodego gaju dębowego, którego soczysta, młoda (jeżeli akcja dzieje się wiosną) zieleń nie pozostawia złudzeń, że właśnie doszliście do Zielonego Gaju. Resztki wątpliwości rozwiązał widok wesolo płaszących w powietrzu wil, które panoszą się po całym lasku. Dwie z rozświegotanych panienek podleciały do Was, a drobniejsza z nich zapytała: „Kim jesteście i dlaczego przybyliście do naszego gaju?"

(Nie wiem, co wymyślą Twoimi graczami, ale odpowiedzi w stylu "Po Kielich", mimo, że szczere, nie powinno być zbyt wysoko "punktowane" w doświadczeniu. Chyba, że Twoi gracze naprawdę się popiszą, wtedy sam wiesz, co zrobić. Zwróć uwagę, że gracze nie mogą teraz zacząć się naradzać, ("Co jej mówimy?"), Bo wila przecież stoi/fruwa tuż przed nimi i oczekuje odpowiedzi na proste pytanie.

Moim prywatnym zdaniem ideałem by było, żeby gracze wymyślili coś, co mogłoby zająć całą społeczność okolicznych wil, a w tym czasie ktoś z nich wykradnie kielich. Mogą np. zaproponować jakąś zabawę, albo powiedzieć, że są bajzarami- opowiedzą wszystkim wilom bajkę, cokolwiek. W ostateczności, jeżeli gracze nic nie wykombinują, ale będą mili dla wil, to te zaproszą je na hulankę, którą organizują dziś wieczorkiem na polanie w gaju. Jeżeli wśród drużyny nie będzie stolem to jest powiedzmy, hmm., 50% szans, że na zabawę wniosą ze sobą Kielich Strzyboga. Jak Stolem będzie- wily, mimo, że nie boją się go to na wszelki wypadek kielicha nie przyniosą. Jeżeli masz dobrych graczy, a oni lubią kombinować to w ogóle przyjmij, że nie ma szans, żeby kielich pojawił się na bankiecie.

W końcu gracze powinni być zaprowadzeni przed oblicze "wodza wil", to jest najstarszej wily w osadzie, która jest nieco rozsądniejsza i w ogóle przytomniejsza od reszty bandy. Wejście tam, gdzie mieszka ta panna opisuj graczom mniej więcej tak (to dosyć istotne, żeby im opisać schronienie wily).

"Jedna z wil, Przebiśnięg, obiecała zaprowadzić was przed oblicze Matki Rózy- najstarszej wily w gaju, pełniącej rolę wodza wil z Zielonego Gaju. Przebiśnięg w radosnym płasach prowadził (prowadziła, jak wolisz) was pomiędzy zielonymi drzewami w głąb gaju. Po kilku minutach przyjemnego spaceru znaleźliście się najwyraźniej w centrum osady. Drzewa w okolicy



są większe i starsze, a pośrodku luźno porośniętej drzewami polanki rośnie imponujących rozmiarów wiekowy dąb, pamiętający zapewne niejedno pokolenie okolicznych wil. Przebiśnieg przeprosił was na moment i znikł w koronie rozłożystego dębu. Po krótkiej chwili wrócił wraz z inną wilą, najwyraźniej Matką Różą, o której opowiadał wam w czasie spaceru.

Jeżeli nie rozegrałeś rozmowy z zaproszeniem Twojej drużyny na bankiet wieczorny wcześniej to teraz możesz to zrobić ustami Matki Róży. Jeżeli Twój gracz popisał się inwencją to Róża z zainteresowaniem ich wysłucha i powie, że pomysł jej się tak bardzo podoba, że zrobią to, co gracze wymyślili, już wieczorem.

Tak czy siak, czas do bankietu, czy czego tam jeszcze, zleci w jakiś przyjemny sposób. Może Róża zaproponowała graczom kąpiel w ciepłych oczkach wodnych niedaleko gaju, może po prostu się wylegiwali, może przechadzali się po gaju, a wilły robiły im psikusy (oblewały wodą albo, co). Gdyby chcieli polować w gaju, to nic nie upolują. Jeżeli zapytają się wil o zwierzynę, dowiedzą się, że zwierzęta to przyjaciele wil. Wilły dbają o nie i kochają je (czy coś takiego, tak, żeby gracze nie chcieli w gaju polować). Jeżeli w ekipie graczy jest jakaś wilą, może się przyłączyć do wil i pomóc w organizowaniu bankietu, albo robić wraz z nimi psikusy. Wedle inwencji Twojej!

Jeżeli Twoim graczem są bystrzy to pewnie zaczną się zastanawiać, gdzie może być kielich. Mogą wydedukować, że pewnie będzie on w gnieździe Róży. Może wpadną na pomysł, żeby popytać się wil, gdzie trzymają cenne przedmioty (pytanie: "Gdzie macie kielich?!" jest raczej nie na miejscu). Jeżeli zapytają się w jakiś dobry sposób to się dowiedzą, że naprawdę cenne dla osady rzeczy (a zwinięty kielich wilły uważają za cenny dlatego, że jest on zdobyczą po dobrym psikusie) trzymają w gnieździe- składzie na szczycie korony najwyższego dębu (tego od Róży).

Reszta jest już prosta, gracze zapewne zadecydują, że pójdą na bal, czy coś innego, a jeden z nich narzekając na bóle zostanie w swojej kwaterze (ładnym szałasie kilka kroków od dębu Róży) lub ulotni się w czasie zabawy. Jeżeli wszyscy ulotnią się z zabawy razem to odejmij im potem PP za sesję (byłoby dziwne, gdyby naraz znikła cała banda). Gdyby nie wiedzieli gdzie jest kielich, ale szukali go na „czuja” w gnieździe Róży, to kątem oka któryś z nich, wychodząc z gniazdzka wilły, zauważy jakiś błysk, w górze. Jeżeli podejdziesz, to znajdziesz kielich. Później (więcej PP będzie, jeżeli opuszczą wioskę następnego dnia, po zakończeniu zabaw) pozostanie im wrócić do kapłana, lub zostawić sobie kielich. Oczywiście kielich tak naprawdę nic ni daje. Chociaż możesz mu dać jakieś właściwości. Może leczyć dolegliwości intensywnych pijatyk, albo zapobiegać im, jeżeli wszystkie trunki będą spożywane właśnie z niego (to, czy kielich jest podarkiem bożym, czy nie, zależeć będzie głównie od Twojego „widzimi się”). Wilły nie podniosą krzyku, kiedy kielich zostanie skradziony. Będą uważały, że jedna z nich wzięła go dla dowcipu. Jeżeli gracze ładnie i kulturalnie się z wilłami pożegnają, te mogą podarować jakieś drobne upominki, same też mogą coś podkraść postaciom (np. hubkę i krzesiwo, tylko takie drobiazgi).

Jak gracze dojdą do kapłana ten bardzo się ucieszy. Zaprosi graczy na huczne świętowanie, które odbędzie się za dzień czy dwa. Jeżeli się zgodzą, jak nie- da im jakieś małe upominki. Coś w stylu: antałek miodu od głowy.

Za co PP:

- Za nie wyciągnięcie broni w czasie sesji, nie zrobienie krzywdy wilom.
- Za jakiś własny pomysł na zajęcie wil (inny niż ich bankiet).
- Za sprytnie dowiedzenie się gdzie jest kielich, a nie szukanie na czuja.
- Za nieoczekiwane od kapłana nagrody, tzn. nie ubieganie się o nią.
- Za zrobienie wilom jakiegoś zabawnego i pomysłowego psikusa (choć za to możesz dać nawet PG).

Rozdział VI

Dodatki

DODATEK 1. CHOROBY.

Kaka

Grypa

Zarażenie: Następuje w wyniku kontaktu z chorym.

Przebieg: Choroba trwa 2k6 dni. Jeżeli nie będzie leczona, może po upływie tego czasu doprowadzić do śmierci. Postać jest przez cały czas trwania choroby osłabiona, a także otepiała

Leczenie: Choroba mija po kilku dniach. Może spowodować śmierć po upływie 2k6 dni. Lekarstwo należy podawać codziennie, powoduje wyzdrowienie już po k3 dniach.

Gangrena

Zarażenie: Następuje w wypadku kontaktu rany z brudem, rdzą albo gojenia się ran w fatalnych warunkach. W zależności od okoliczności szansa taka wynosi od 50-100% (odkażenie rany alkoholem zmniejsza prawdopodobieństwo zarażenia o 10%, wypalenie rany o 30%).

Przebieg: Przez pierwsze 2-4 dni (pierwsze stadium) zakażenie objawia się zaczerwienieniem tkanki wokół rany, następnie zaczyna ona czernieć i wydzielać nieprzyjemny zapach. Przez następne dni trwa postępujące gnicie tkanki, do tego dochodzi silny, dekoncentrujący ból. Uwaga: w klimacie wilgotnym i gorącym choroba ma dwukrotnie szybszy przebieg i odwrotnie, w mroźnym dwa razy wolniejszy.

Leczenie: Nieleczona prowadzi do śmierci po około 10+2k6 dniach. Lekarstwo działa tylko w pierwszym stadium 2-4 dni i powstrzymuje chorobę. Bardziej konwencjonalne środki to wypalenie rany w pierwszym stadium (powstrzyma zakażenie z 70% szansą), w późniejszym stadium (po 7-10 dniach) wymagana jest amputacja kończyny lub wycięcie sporej ilości tkanki, zazwyczaj mięśniowej.

Czarna Śmierć

Zarażenie: Przez kontakt z chorym.

Przebieg: Przez pierwsze k6 dni osłabienie organizmu, po upływie tych dni stan chorego pogarsza się, zaczyna się silna gorączka, wymioty, na węzłach chłonnych pojawiają się ropiejące wrzody. Stan taki trwa k3 dni, po czym chory zapada w kilkunastogodzinną śpiączkę i umiera. Niektórym szczęśliwcom udaje się przetrwać tę chorobę

Leczenie: Na tę straszną zarazę nie ma lekarstwa, jedyny sposób, aby jej się wystrzegać, to unikać terenów ogarniętych epidemią. Niektórzy potrafią sporządzać mikstury, których zażywanie pozawala dodać 5 do rzutu obronnego przed tą chorobą.

Febra

Zarażenie: Narażona jest na nią osoba, przebywająca w wilgotnym i mglistym, malarycznym obszarze (bagna, trzęsawiska). Szansa zarażenia się wynosi 20% na dzień. Malarię roznoszą najczęściej komary.

Przebieg: Cyklicznie, co 24 godziny następuje atak dreszczy. W pierwszym stadium, trwającym 4+k6 dni, postać trapiąca jest gorączką i osłabieniem (-1 do wszystkich testów). Po upływie tych dni stan pogarsza się: osłabienie jest silniejsze, a ataki dreszczy są tak silne, że wykluczają jakiegokolwiek działania (trwają k6 godzin).

Leczenie: Wymaga zapewnienia suchego pomieszczenia, dużej ilości płynów (+4 do końcowego testu). Lekarstwo należy podawać codziennie.

Cieężkie zatrucie

Zarażenie: Spożycie zepsutego pożywienia.

Przebieg: Na początku wymioty, po 2-3 dniach osłabienie (-1 do wszystkich testów). Choroba mija samoczynnie po kilku dniach, jednak może też doprowadzić do śmierci. Jad kielbasiany zabija w przeciągu 2+k6 dni, objawia się także zaburzeniami wzroku (-3 do spostrzegawczości wzrokowej) i mowy.

Leczenie: Lekarstwo wyleczy po k2 dniach, musi być podawane codziennie.

Trąd

Zarażenie: Następuje poprzez płyny ustrojowe (krew, ślina, pot) - 20%, kontakt z ropą z wrzodów -50% czy kontakt przelotny (dotknięcie trędowatego) - 5%.
TR 15.

Przebieg: Okres wylegania się tej choroby to k5 lat. Po nim następuje pierwsze stadium (2+k10 lat). Na ciele pojawiają się białe, luszczące się plamy, potem krosty i wysypka. Postać staje się bardziej odporna na ból (może wkładać ręce do ognia), słabo odczuwa dotyk, ciepło i zimno. Wraz z rozwojem choroby zmysły zostają przytępione. Drugie stadium trwa 3-5 lat. Ciało zaczyna ulegać zniekształceniu, nogi, ręce i twarz puchną, a na skórze pojawiają się wrzody i krosty. Po upływie tego czasu choroba wchodzi w trzecie stadium trwające 1-3 lat (w końcu następuje śmierć). To najstraszniejszy okres. Ciało zaczyna gnić i odpadać od kości. Chory zaczyna odczuwać ból, porusza się z trudnością.

Leczenie: Na tę chorobę nie ma lekarstwa. Istnieje jednak 5% szans (sprawdzone pod koniec każdego stadium), że choroba zatrzyma się, pozostawiając jednak poczynione spustoszenia.

Kiła

Zarażenie: Kontakt, współżycie z nosicielem.

Przebieg: Po 2-5 dniach pojawia się ropny wyciek z cewki moczowej (u kobiet ropne upływy). Choroba towarzyszy postaci przez całe życie, aż do wyleczenia lub śmierci. Nieleczona powoduje impotencję i bezpłodność, a także postępującą degenerację systemu nerwowego. Już po roku chory zaczyna mieć irracjonalne myśli, ataki szału, jest otepiały. Po 3-10 latach całkowicie niszczy układ nerwowy, powoduje częste na pady drgawek i demencję.

Leczenie: Mimo, że jest to powszechna choroba, nie wynaleziono jeszcze na nią skutecznego lekarstwa. W zasadzie niektóre środki mogą tylko złagodzić skutki choroby.

Wścieklizna

Zarażenie: Przenosi się wraz ze śliną zarażonego zwierzęcia.

Przebieg: Objawia się wodowstrętem, napadami szału, trudnościami w polykaniu i narastającym bólem (-1 do wszelkich testów).

Leczenie: Jeżeli nie będzie leczona, po 2+k5 dniach prowadzi do śmierci. Lekarstwo ma tylko 70% skuteczności.

Czerwonka

Zarażenie: Kontakt z chorym, spożycie zarażonego pożywienia.

Przebieg: Objawia się osłabieniem oraz wymiotami i krwawą biegunką.

Leczenie: Nieleczona prowadzi do śmierci po 5+k5 dniach. Lekarstwo przywraca do zdrowia po k3 dniach.

Starość

"Choroba, na którą nie ma żadnego lekarstwa". Od czterdziestego roku życia postać jest uważana za starca. Na każde 5 lat powyżej postać traci na stałe po 1 punkcie każdej cechy. Oprócz tego zniechęcenia organizmu powoli następują i inne skutki: osłabienie pamięci i odporności na choroby. Dodatkowo, co rok istnieje 2% szans (kumulatywne) na śmierć ze starości.



Walka

óroń

Zdrowie

Reakcja óojowa

Zwinność óojowa

óbrona

nazwa	_____
óbrona	_____
uwagi	_____

pancerz

nazwa	_____
óchrona	_____
med. zw.	_____
waga	_____
uwagi	_____

ekwipunek

nazwa	_____
ilość/waga	_____
lokacja	_____
uwagi	_____

nazwa	_____	_____	_____
typ	_____	_____	_____
trafienie	_____	_____	_____
zasięg	_____	_____	_____
min.krz.	_____	_____	_____
k.użycia	_____	_____	_____
parowanie	_____	_____	_____
obrażenia	_____	_____	_____
ciężar	_____	_____	_____
uwagi	_____	_____	_____

suma: _____

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

suma: _____

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

suma: _____

obciążenie całkowite: _____

Żwierzęta

nazwa	(imię)	typ ataku	atak	obrażenia	zasięg	specjalne	óbrona	pancerz
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Karta Magii

kosztwo _____
 stopień objaw. (SO) _____

punkty magii (P.M) _____
 aktualne p.m. _____

czas rzuc. zaklęcia _____

Kierowanie zaklęcia	modyfikatory
wartość	
mod. cech	za każde 15 metrów
mod. SO	szybko poruszający się cel
inne	bardzo szybko poruszający się cel
inne	
suma	

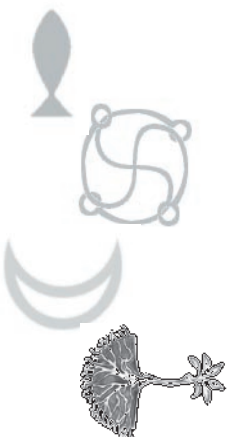
rzucanie zaklęcia	modyfikatory
wartość	
mod. cech	za każde nabicie zaklęcia
mod. SO	za każde 2 dob. punkty reakcji (max 1 ml)
inne	noszony przez
inne	wpływ dźwięku lub trądziny
suma	zamieszanie



Księga Zaklęć

nazwa	opis
typ	
[BPM]	
moc	
obszar	
zasięg	
czas trwania	
sukcesy	

nazwa	opis
typ	
[BPM]	
moc	
obszar	
zasięg	
czas trwania	
sukcesy	



nazwa	_____	opis
typ	_____	_____
[BPM]	_____	_____
moc	_____	_____
obszar	_____	_____
zasięg	_____	_____
czas trwania	_____	_____
sukcesy	_____	_____

nazwa	_____	opis
typ	_____	_____
[BPM]	_____	_____
moc	_____	_____
obszar	_____	_____
zasięg	_____	_____
czas trwania	_____	_____
sukcesy	_____	_____

nazwa	_____	opis
typ	_____	_____
[BPM]	_____	_____
moc	_____	_____
obszar	_____	_____
zasięg	_____	_____
czas trwania	_____	_____
sukcesy	_____	_____

nazwa	_____	opis
typ	_____	_____
[BPM]	_____	_____
moc	_____	_____
obszar	_____	_____
zasięg	_____	_____
czas trwania	_____	_____
sukcesy	_____	_____

nazwa	_____	opis
typ	_____	_____
[BPM]	_____	_____
moc	_____	_____
obszar	_____	_____
zasięg	_____	_____
czas trwania	_____	_____
sukcesy	_____	_____

nazwa	_____	opis
typ	_____	_____
[BPM]	_____	_____
moc	_____	_____
obszar	_____	_____
zasięg	_____	_____
czas trwania	_____	_____
sukcesy	_____	_____

nazwa	_____	opis
typ	_____	_____
[BPM]	_____	_____
moc	_____	_____
obszar	_____	_____
zasięg	_____	_____
czas trwania	_____	_____
sukcesy	_____	_____

nazwa	_____	opis
typ	_____	_____
[BPM]	_____	_____
moc	_____	_____
obszar	_____	_____
zasięg	_____	_____
czas trwania	_____	_____
sukcesy	_____	_____



Karta Guseł



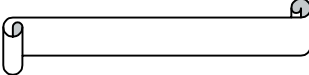
<u>nazwa</u>	<u>składniki</u>	<u>opis</u>
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	jak gusfo zostało poznane
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
<u>trudność</u>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
<u>efekt</u>	<input type="checkbox"/>	

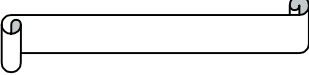
<u>nazwa</u>	<u>składniki</u>	<u>opis</u>
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	jak gusfo zostało poznane
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
<u>trudność</u>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
<u>efekt</u>	<input type="checkbox"/>	

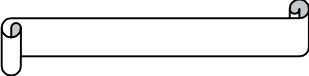
<u>nazwa</u>	<u>składniki</u>	<u>opis</u>
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	jak gusfo zostało poznane
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
<u>trudność</u>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
<u>efekt</u>	<input type="checkbox"/>	

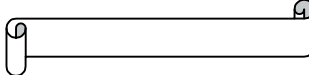
<u>nazwa</u>	<u>składniki</u>	<u>opis</u>
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	jak gusfo zostało poznane
	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
<u>trudność</u>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	
<u>efekt</u>	<input type="checkbox"/>	

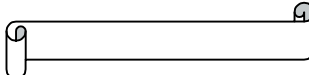
Dodatek 4. Karta Gusel, strona 2.

<u>nazwa</u>	<u>składniki</u>	<u>opis</u>
	⊗ _____	
<u>trudność</u>	⊗ _____	
	⊗ _____	
	⊗ _____	
<u>efekt</u>	⊗ _____	
	⊗ _____	
		<u>jak gusfo zostało poznane</u>

<u>nazwa</u>	<u>składniki</u>	<u>opis</u>
	⊗ _____	
<u>trudność</u>	⊗ _____	
	⊗ _____	
	⊗ _____	
<u>efekt</u>	⊗ _____	
	⊗ _____	
		<u>jak gusfo zostało poznane</u>

<u>nazwa</u>	<u>składniki</u>	<u>opis</u>
	⊗ _____	
<u>trudność</u>	⊗ _____	
	⊗ _____	
	⊗ _____	
<u>efekt</u>	⊗ _____	
	⊗ _____	
		<u>jak gusfo zostało poznane</u>

<u>nazwa</u>	<u>składniki</u>	<u>opis</u>
	⊗ _____	
<u>trudność</u>	⊗ _____	
	⊗ _____	
	⊗ _____	
<u>efekt</u>	⊗ _____	
	⊗ _____	
		<u>jak gusfo zostało poznane</u>

<u>nazwa</u>	<u>składniki</u>	<u>opis</u>
	⊗ _____	
<u>trudność</u>	⊗ _____	
	⊗ _____	
	⊗ _____	
<u>efekt</u>	⊗ _____	
	⊗ _____	
		<u>jak gusfo zostało poznane</u>

Dodatek 5. Rugia.





Mamy nadzieję...

... że to nie koniec Arkony. Mamy nadzieję, że to jej początek. Chcemy, by trud, jaki włożyli w ten system jego autorzy, nie poszedł na marne. Chcemy pokazać, że wielbiciele gry mogą pomagać, mogą sami działać dużo i rozwijać ideę, świat gry. Dużo czasu fani poświęcili pracy nad materiałami zebranymi w tym dodatku. Bardzo dużo czasu zajęło złożenie tego dodatku, posklejanie go w jakąś przejrzystą całość, zebranie i dołączenie grafik. Liczę, że efekt końcowy co najmniej zadowoli wszystkich tych, którzy zdecydują się sięgnąć po „Wiec Opolan”. Liczę, że dodatek posłuży Wam w przeżywaniu kolejnych niezapomnianych przygód w świecie Arkony. Ogromnie dziękuję wszystkim twórcom zebranych tu materiałów, autorom rysunków i każdemu, kto dołożył swoje „dwa grosze” do pracy na „Wiecem Opolan”. Życzę udanej zabawy!

JC