

harfista

TEAM DMR
EBOOKS - COMICS - RPG

www.dmr.cb.info



ARKONA

**Kierownik projektu:**

Jakub „Elthan” Janusz

Autorzy:

Maciej Chotomski
Piotr „Ziuziek” Deja
Jakub „Shakal” Klich
Krzysztof „Lewsik” Kostrzębski
Marcin Kwiatkowski
Michał „Misiek” Madejski
Gaweł Maliszewski
Miriam Wieteska
Leszek Wojciechowski
Sławomir Wrzesień
Rafał „Raf” Zadura

Autor opowiadania „Nigdy nie wierz Lechitom...”

Cezary „Czeski” Czyżewski

Opracowanie graficzne i nadzór artystyczny:

Piotr Paczkowski

Ilustracje:

Piotr „Tweety” Gawński
Paweł Kłopotowski
Piotr Paczkowski

Skład:

Tomasz Urbaniak
tomek@grafx-3d.com

Podziękowania:

W pierwszej kolejności Tomkowi, Wojtkowi i Małgosi, dzięki którym podręcznik ten miał szansę powstać. Szczególne podziękowania należą się także naszym rodzicom oraz: Marcinowi ‘Sejiemu’ Segitowi, Marcinowi Grodzickiemu, Pawłowi ‘Aldarionowi’ Plonce, Magdzie Pokorskiej, Izie Klepackiej, Małgorzacie Wrzesień, Marysi Larence, Kasi Jamroz, Piotrowi Januszowi, Oskarowi Walczewskiemu, Katarzynie Wojsław.

Korekta i redakcja:

Bartłomiej Fabiszewski
Małgorzata Gutowska

Nieoceniona pomoc:

Jakub Syrek, Zbyszek Wojciechowski,
Paweł Krawczyk, Przemek Gorący.

Projekt okładki:

Piotr Paczkowski

Patronat:

Pełna kultura

Fantastyka

TELEWIZJA CENTRUM

www.valkiria.net



S.P.R.I.N.T.
Wydawnictwo

ISBN: 83-919901-0-9

S.PRINT Sp. z o.o.

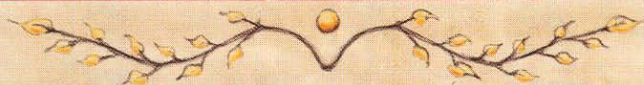
04-041 Warszawa, ul. Ostrobramska 101, lok. 202

tel: 22 465 65 01, fax: 22 465 65 02, e-mail: sprinttk@sprinttk.p

© 2003 S.PRINT Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. Loga S.PRINT i ARKONA są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do S.PRINT Sp. z o.o. Produkt ten jest chroniony prawem autorskim. Powielanie jakiegokolwiek jego części bez pisemnej zgody wydawcy jest zabronione.

www.arkona.info







Spis treści

Wstęp	13
<i>Jakub „Elthan” Janusz</i>	
Opis świata	21
- Słowianie - Małgorzata Gutowska, Rafał „Raf” Zadura	23
- Chrześcijanie - Małgorzata Gutowska, Jakub „Elthan” Janusz	51
Bohater	79
<i>Maciej Chotomski, Marcin Kwiatkowski, Gawęł Maliszewski</i>	
- Tworzenie postaci	81
- Rasy	85
- Archetypy	93
- Rozwój postaci	105
Mechanika gry	109
<i>Maciej Chotomski, Marcin Kwiatkowski, Gawęł Maliszewski</i>	
- Cechy	111
- Talenty i umiejętności	113
- Walka	129
- Zbrojownia	143
Wiara, moc, bogowie	161
<i>Maciej Chotomski, Piotr „Ziuziek” Deja, Krzysztof „Lewsik” Kostrzębski, Miriam Wieteska, Leszek Wojciechowski.</i>	
- Bogowie	163
- Magia	181
- Niwia	203
- Gusła	209
Bestiariusz	213
<i>Maciej Chotomski, Krzysztof „Lewsik” Kostrzębski, Marcin Kwiatkowski, Gawęł Maliszewski, Miriam Wieteska</i>	
- Zwierzęta	215
- Potwory	223
- Duchy	229
- Demony	239
- Zdolności specjalne	258
Pan Losu i Gracz	263
<i>Sławomir Wrzesień, Jakub „Elthan” Janusz, Jakub „Shakal” Klich</i>	
- Pan Losu	267
- Gracz	273
Przygoda	277
<i>Jakub „Shakal” Klich</i>	
Dodatki	297
<i>Jakub „Elthan” Janusz, Krzysztof „Lewsik” Kostrzębski, Michał „Misiek” Madejski, Gawęł Maliszewski</i>	
- Dodatek A: Ziola	299
- Dodatek B: U kupca	301
- Dodatek C: Imiona Słowiańskie	307
Bibliografia	311
Karta postaci	313
Karta magii	316





"Nigdy nie wierz Lechitom..."





„Nigdy nie wierz Lechitom. Honor rycerski i miłosierdzie są im obce” – słowa jak modlitwa krążyły Rodgarowi po głowie. Były to słowa wuja, margrabiego Waldemara, pana na Barnimie i cesarskiego lennika. Wuj wiedział co mówi. Od lat toczył nieustanną wojnę podjazdową z lechickim państwem. Wyprawy, rajdy, podchody, zasadzki. Matka Rodgara zawsze mówiła o starszym bracie z podziwem. To był prawdziwy rycerz chrześcijański, obrońca wiary. A teraz przepadł gdzieś bez wieści. Miesiąc temu ruszył z pół setką zbrojnych za Odrę, na wschód. „Po to – jak mówił – by poganie nie zapomnieli jak smakuje stal”. To miała być krótka wyprawa, za dwie niedziele mieli wrócić. Nie wrócili. Przepadli jak kamień w wodę.

Rodgar podjął wyzwanie. Rozochocony winem w czasie biesiady, dał słowo rycerza, że pojedzie na pogańskie ziemie i nie wróci, dopóki nie wyjaśni, co się stało z margrabią. Kiedy rano wytrzeźwiało, dotarło do niego, na co się porwał. Niestety, słowo się rzekło.

Powoli jechali przez podmokłą, nadodrzańską puszcę. Zabrał ze sobą tylko jednego sługę, znającego trochę język Lechitów. Dwa dni temu przeprawili się przez rzekę koło Tarnau, niewielkiej granicznej stancji. Stamtąd właśnie dwa miesiące wcześniej wyruszył Waldemar. Trzymali się północnej krawędzi nadrzecznych bagien, wędrując na wschód. Noc spędzili w miejscu, gdzie znaleźli ślady ognisk. Rodgar był niemal pewien, że pozostał je oddział wuja.

Koło południa na krótko opuścili mokradła, wyjeżdżając na rozległe wzniesienie. Rodgar mógł wzrokiem sięgnąć daleko, aż po horyzont, gdzie na zachodzie dostrzegł dymy z kominów w Tarnau. Wkrótce potem znów zanurzyli się w cień lasu. Mogli nieco przyspieszyć, gdyż ziemia była bardziej sucha. Mniej też naprzykrzały się muchy i komary. Mimo iż przyszła już jesień, pełno było tego robactwa.

– Panie, czy tu są potwory? – odezwał się Odo, po raz pierwszy od chwili, kiedy wjechali w las.

– Jeśli któregoś spotkamy, to się dowiesz – Rodgar skrzywił się, mimowolnie rozglądając się po gęstym lesie. Słowiańskie puszcze podobno pełne były diabelskich pomiotów, które dawno już zostały wybite w porządnym, chrześcijańskich krajach. A ten duren jeszcze kusił licho.

Jak na zawołanie coś głośno zaszeleściło w krzakach. Rodgarowi ciarki przeszły po plecach. Zza gęstych krzewów leszczyny wyskoczył młody jeleni. Klucząc pomiędzy drzewami, w kilka chwil zniknął młodemu rycerzowi z oczu. Rodgar odetchnął głośno. Spojrzał na swojego sługę.

– Widzisz – rzekł. – Są tu tylko zwykłe zwierzęta.

Pod wieczór trafili na wąską ścieżkę wiodącą z północy na południe. Rodgar skorzystał z niej z radością – jeśli była ścieżka, ani chybi w pobliżu musiała być jakaś osada.

Zamiast do osady ścieżka zaprowadziła młodego rycerza nad niewielką rzekę o zarośniętych trzciną brzegach.

– Przenocujemy tutaj, a rano się przeprawimy – zdecydował Rodgar, zsiadając z konia. – Mostu żadnego nie widać, a nie uśmiecha mi się leżeć przez wodę po ciemku. Przejdź się i nazbieraj drewna na ognisko.

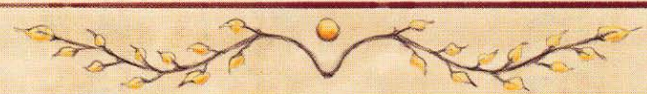
Odo zsunął się z siodła i w milczeniu ruszył w las. Rodgar z ulgą poluzował rzemienie grubego, skórzanego kubraka. Potem wziął oba konie i odprowadził kilkadziesiąt kroków w bok. Tam rozkulbaczył swojego gnadosza. Schylił się po wiecheć trawy, by wyczyścić grzbiet zwierzęcia, gdy kątem oka dostrzegł ruch na ścieżce. W stronę przeprawy zbliżał się jeździec. Był to młody, jasnowłosy mężczyzna, odziany w przesywanicę. Do siodła przytroczony miał miecz i włócznię. Zatrzymał się na chwilę na brzegu, rozglądając dookoła. Nie dostrzegł ani Rodgara, ani koni. Wpart wierzchowca w ciemną toń.

Rzeczka była dość głęboka, choć jej szerokość nie przekraczała dwudziestu kroków. Kary koń jeźdźca zanurzył się aż po szyję. Spokojna do tej pory woda nagle zakotłowała się i spieniła. Koń zarżał przeraźliwie i stanął dęba. Jeździec ledwo utrzymał się w siodle. Kilka par sinych rąk wynurzyło się z wody, chwytając go za przesywanicę. Krzyknął przeraźliwie.

Rodgar nie czekał. Wyciągnął z pochwy miecz. Rzucił się w stronę przeprawy. Widział, jak z ciemnej toni wynurzają się nabrzmiałe zielone ciała, które ściągnęły jeźdźcę z siodła. Rodgar wbiegł w chłodną wodę. Uniósł oręż.

– Herr Christ! – oburącz, z całej siły ciał najbliższego stwora. Ostrze spadło na łysy łeb, roztrzaskując czaszkę. Wokół rozszedł się smród wilgotnego truchła. Odró zgnilizny omal nie zemdlili młodzieńca. Nie zważało na to. Zadawał ciosy raz po raz. Monstrum porzuciło swoją ofiarę, bulgocząc niezrozumiale. Odwróciło się w stronę rycerza. Rodgar spojrzał w oczy pozbawione źrenic – pulsowały słabą mlecznobiałą poświatą.

– Giń, w imię Chrystusa! – Rozłupał upiorny czerep na dwoje. Pozbawiony głowy korpus nadal wyciągał osłizgłe ramiona. Nadgniłe palce chwyciły lewą rękę rycerza. Ten panicznym ruchem odrąbał łapę stwora tuż przy łokciu. Poprawił jeszcze, tnąc na oślep. Odrąbana dłoń wciąż wpijała się w przedramię Rodgara, ale ciało utopca potwornym ruchem zanurzyło się pod wodę. Młody rycerz spojrzał na kotłowanie przed nim. Jasnowłosy jeździec żył chyba jeszcze. Rodgar rzucił się na pomoc. Chwycił wynurzające się nagie ramię. Odciał





je jednym, silnym ciosem. W tej samej chwili coś złapało go za kolana i wciągnęło pod wodę tak szybko, że nie zdążył zaczerpnąć tchu. Wbił miecz w to coś. Jednocześnie próbował stanąć na nogach. Bezskutecznie. Szamotał się z utopcem, raz po raz dżgając go ostrzem. Brakowało mu powietrza. Coraz bardziej i bardziej...

Nic go nie bolało – to była pierwsza myśl. Powoli otworzył oczy. Leżał w jakiejś izbie, przykryty grubym futrem. Drewniane ściany odbijały światło ognia. Gdzieś z boku dochodziły go słowa w niezrozumiałej, szeleszczącej mowie. Gdzie był? U Lechitów? Jak się tu dostał? Spróbował się podnieść, ale w tym momencie zaszumiło mu w głowie i ponownie zapadł w ciemność.

Obudził się. Blask ognia zniknął, ale w izbie było jasno. Pamiętał wszystko. Wieczór, rzekę, jeźdźca, walkę i brak powietrza. Ktoś go musiał uratować. Obrócił głowę. Przez otwarte okno widział szare niebo. Usłyszał kroki. Obok niego na łożu usiadła jasnowłosa dziewczyna z grubym warkoczem, spływającym przez ramię. Uśmiechnęła się. Spojrzała ponad nim i odezwała się w szeleszczącym języku. Rodgar usłyszał szuranie stolka i głos Oda.

– Żyjesz, panie! – służa przypadł do łoża. – Chwała niech będzie Niebiosom!

– Gdzie jestem, Odo?

– U Lechitów, panie. W Kostrzynie.

– W Kossz... Gdzie?

– W Kostrzynie, mój panie. Niedaleko Lubusza.

– Boże, co to za pogańskie nazwy, których niepodobna wymówić... Co się stało? Kim jest ta panna? – Rodgar przemógł wzrok na dziewczynę.

– To siostra Mścistawa, tego znad rzeki. Pamiętasz, panie?

– Pamiętam. Mów dalej.

– Walczyliście z utopcami. Tyś panie ubił jednego, ale drugi cię pod wodę wciągnął. Mścistaw swojego też ubił. A jak nadbiegłem, utłukliśmy trzeciego. Potem cię wyciągnęliśmy, aleś był bez ducha i z ran na ręce paskudnieś krwawił. Toteż tutaj cię dowieźliśmy, gdzie ta oto dziewczyna pod opiekę cię wzięła.

– Podziękuj jej, Odo, i poproś o strawę jaką, bo w brzuchu mam tylko wodę z rzeki.

Odo wyszczerzył zęby w uśmiechu i zagadał do dziewczyny. Ta skinęła głową i oddaliła się. Wkrótce do Rodgara doszedł kuszący zapach rosołu.

Dwa dni później, gdy Rodgar doszedł do siebie, wezwano go przed oblicze grodozierczy. Młody rycerz, z ręką wciąż zabandażowaną, stanął przez postawnym mężczyzną o jasnych, sumiastych wąsiskach. Po prawicy

siedzącego na bogato rzeźbionym krześle grodozierczy stał Mścistaw, po lewej zasuszony starzec w grubej sukmanie z szarego płótna.

– Wzywaleś mnie, panie – rzekł rycerz po niemiecku, zastanawiając się, czy zostanie zrozumiany. Oda nie wpuszczono do komnaty.

– Jestem Mściwój, z łaski księcia Mieszka pan na Kostrzynie – grodoziercza odparł po niemiecku powoli, ale całkiem poprawnie. – Ojciec Mścistawa. Syn opowiedział mi o waszej przygodzie nad rzeką. Wdzięczni Ci jesteśmy za pomoc. Dlatego udzieliliśmy tobie i twojemu słudze gościny. Jednak ciekawi jesteśmy, co spowodowało niemieckiego rycerza na nasze ziemie. Zwłaszcza podróżującego samowtór.

Rodgar jął powoli, używając prostych słów, opowiadać całą historię, lecz na wszelki wypadek zataił swoje pokrewieństwo z margrabią. Mściwój cichym głosem tłumaczył pozostałym jego słowa.

– Tak więc, panie, wdzięczny będę za wszelkie wieści o tym oddziale, nawet jeśli nie będą one szczęsne – zakończył rycerz, kłaniając się z godnością.

W milczeniu obserwował, jak trzej Lechici rozmawiają ze sobą. Mówili przede wszystkim grodoziercza i chudy staruch. Mścistaw odezwał się zaledwie raz czy dwa. W końcu pan na Kostrzynie wyprostował się i zwrócił się do Rodgara:

– Wysłuchaliśmy cię i gotowiśmy Ci pomóc w twoich poszukiwaniach. Jutro dowiesz się reszty. A tymczasem bywaj. W granicach grodu gościem moim jesteś, ale pamiętaj, że nie mogę ręczyć za twoje bezpieczeństwo poza nimi. Młody Niemiec skłonił się raz jeszcze, po czym ruszył do wyjścia.

Świt przyszedł mglisty i zimny. Kiedy Rodgar, ubrany w ciepły wełniany płaszcz, podarowany mu przez Mścistawę, wyszedł na dwór, mógł dostrzec jedynie dachy najbliższych domów. Wszystko inne tonęło we mgle.

– Panie, ruszę za wami. – Odo przywiódł ze stajni osiodłanego już rumaka rycerza. – Tym poganom ufać nie można.

– Głupis. Toć strażę zoczą, że z grodu wyjeżdżasz. – Rodgar przerzucił uzdę przez szyję wierzchowca i dosiadł go. – A grodoziercza zda się człek prawy, choć poganin. A jakby co, zawsze mam swój miecz.

Zza rogu wyłonił się Mściwój jadący na koniu.

– Gotowyś, rycerzu? – zapytał, zbliżając się. Rodgar przytaknął.

Skierowali się ku bramie. Kopyta koni zadudniły po drewnianym moście. Zaraz za nim Mściwój popędził nieco wierzchowca, kierując się na północ, w stronę łąk. Młody Niemiec ruszył jego śladem.



Z wioski zostały tylko zgłiszczka. Wypalone resztki chat straszyły poczerńniętymi kikutami. Na majdanie leżały porozrzucane skorupy garnków, resztki ubrań i innego dobytku. Mściwój przejechał przez środek wsi powoli, jakby chcąc, żeby Rodgar przyjrzał się dokładnie temu, co zostało z tętniącej życiem osady. Zaraz za ostatnim, przewróconym płotem spał konia i ruszył galopem, nie bacząc zupełnie, czy młody Niemiec podąży za nim czy nie.

Gospodarstwo, leżące w zakolu rzeki, wyglądało tak samo jak wioska, przez którą przejechali. Spalona chata, połamane opłotki, przewrócona wędzarnia. Mściwój zatrzymał się tuż obok połamanej na kawałki łodzi dłubanki. Przez dłuższą chwilę patrzył przed siebie, tak jakby widok, który rozciągał się dookoła, w ogóle go nie obchodził. Tak jakby był przeznaczony tylko dla oczu Rodgara. Potem powoli ruszył w stronę widniejącej w oddali krawędzi lasu.

Kilkanaście ciał wisało na konarach rozłożystego dębu. Ptactwo dawno już zdążyło dobrać się do nich. Białe kości prześwitywały tu i ówdzie spod strzępów ciała. Rodgar czuł jak żołądek podchodzi mu do gardła. Nie ze strachu. Niejednokrotnie widział już powieszonych ludzi. Tych jednak rozpoznał po resztkach odzienia. To byli jego ziomkowie. Ludzie margrabiego. Sam Waldemar wisił nieco z boku, na osobnej gałęzi. Poszarpany kubrak w barwach marchii nie pozostawiał wątpliwości.

- Będziesz mógł zabrać ciało - odezwał się obojętnym głosem Mściwój. - I urządzić mu pochówek według waszej wiary.

Rodgar jak zakłęty wpatrywał się w ciało swojego wuja, wiszące bez najmniejszego ruchu. W końcu wykrztusił przez zaciśnięte gardło:

- Co tu się stało?

Mściwój odparł po chwili milczenia.

- Najpierw spalili gospodarstwo na rzeką. Potem wieś. Szli na północ, kiedy zastąpiliśmy im drogę. Staraliśmy się opodać. Wasi nie mieli większych szans, moich drużynników wspierał oddział książęcych z kasztelanii lubuskiej. Było nas prawie dwa razy więcej. Wycięliśmy niemal wszystkich, oprócz tych tutaj - wskazał głową. - W imieniu księcia zostali osądzeni i skazani, jak na zbójów przystało.

- Zbójów? - zachnął się Rodgar. Czuł, że szok przerażania się we wściekłość. - Mój wuj był pasowanym rycerzem! Był wasalem cesarza! Był na wyprawie wojennej! Powiesiliście go jak zwykłego chłopca!

Mściwój popatrzył spokojnie na młodzieńca. Wybuch Rodgara nie zrobił na nim żadnego wrażenia.

- Czy wasi rycerze na wyprawie wojennej napadają i łupią bezbronne wsie? - zapytał cicho. - Czy bycie wasalem waszego cesarza usprawiedliwia mordowanie spokojnych ludzi? Pierwszy wjechałem do tej wsi. Widziałem ciała. Mężczyźni, kobiety, dzieci... Zarżnięci jak bydło. Wszędzie krew, dym i smród spalenizny. Czy tak prowadzicie wojny?

Rodgar spuścił głowę. Poczuł wstyd. Słowa, które usłyszał, były gorzkie, ale prawdziwe. I paliły jego rycerską dumę niczym rozpalone żelazo.

- Jedźmy stąd. - wykrztusił. Mściwój skinął głową i zawrócił konia. Zaczynało mżyć.

Wszystko było gotowe do drogi. Skrzynia z ciałem margrabiego spoczywała na dwukółce. Siedział na niej Odo, rozplątując lejce. Opodał stał Rodgar wraz z grodzierzczą i jego synem.

- Zapamiętaj moje słowa, młodzieńcze - rzekł Mściwój, ściskając ramię Rodgara w geście pożegnania. - Kto do nas z mieczem przybywa, miecz ostry zastanie. Kto przybywa w pokoju, pokój zastanie i gościnę. Bywaj!

Rodgar uśmiechnął się smutno.

- Bywaj - odparł po lechicku. Przynajmniej to słowo dawało się wymówić. Dosiadł konia i dał znak Odonowi. Ruszyli na północ, gościńcem ku Cedyni, by stamtąd prostą drogą dotrzeć do granicy.

C" C" C







Wstęp

W którym to wstępie, czytelnik dowie się z grubsza, co to takiego gry fabularne, a w szczególności owa tajemnicza ARKONA; czego do gry potrzeba i co znaczą różne dziwne określenia; poczyta też sobie jak wyglądać może przygoda dziejąca się wśród dzikich lasów.

Albert powoli piął się po zboczu wzgórza, porośniętym wysokimi trawami. W spoconych palcach obracał paciorki różańca. To go uspokajało. Było gorąco i parno. Pochwa miecza ocierała się o trawę, w której brodził. Brnął przez ciężkie, zastale powietrze, przesycone zapachem ziół.

Stał na szczycie i usiadł miękko, cały czas przesuwając palcami po wyszlizganych, obłych koralikach. Przed nim, jak okiem sięgnąć, rozciągała się puszcza – bezkres szumiącej zieleni.

Gdzieś tam była straż przednia. Powinni już dawno wrócić.

Albert zaklął.

Zostawili Odrę osiem mil za sobą. Teraz już mogło zdarzyć się dosłownie wszystko.

Straż przednia nie wracała...

Odgonił nerwowym ruchem chmurę natrętnych muszek. Po chwili wróciły. Pociągnął tyk wody z bukłaka. Była ciepła i zatęchła.

Odwrócił się i spojrzał na rzekę ludzi toczącą się między wonnymi zielonymi wzgórzami. Proporce i sztandary sunęły nad nimi w lesie pik i włócznie – herby, krzyże, archaniołowie i święci. Patrzył na ciężkozbrojne rycerstwo sunące majestatycznie na wielkich rumakach, na rój giermków i pachotków, na sznur wozów, ciągnących się jak drewniany wąż, na pospolite ruszenie – zabijaków wszelkiej maści i chłopów wlokących się z widłami w dłoniach. Śpiewali gromką pieśń, która brzmiała tutaj, na ziemiach Słowian, jakoś obco i nie na miejscu.

„Nie jesteśmy tu u siebie” – pomyślał Albert, kładąc się na trawie i przymykając oczy. Pod powiekami tańczyły mu czerwone plamy. Słońce paliło twarz.

„Nawet Słońce piecze tu mocniej”

Straż przednia nie wracała...

Pomyślał o biczownikach, zakrwawionych i spoconych, o księżach, wykrzykujących kazania do członków korowodu wiążącego się wśród pagórów. Wiara pchnęła ich wprost do jaskini Iwa... ..Dzieci... ponad setka dzieciaków ciągnąca się w ogonie i niosąca dłoń świętego Zygryda.

Święty Zygryd próbował nawracać Słowian zaraz po dziewięćset sześćdziesiątym szóstym. Myślał, że ma jeszcze szansę. Została po nim tylko ta dłoń...

Straż przednia nie wracała...

- Wrócili.

Albert otworzył oczy i zobaczył stojącą nad nim postać odzianą w czerni. To był Ulrich. Inkwizytor.

- Droga wolna – powiedział Ulrich – znaleźli trakt, jest czysty.

Albert założył różaniec na szyję. Wstał i popatrzył na lasy. Nigdy nie umiał spojrzeć inkwizytorowi prosto w oczy. Nie wiedział, dlaczego.

Ulrich ścisnął coś w bladej, żyłastej dłoni. Podrzucił mały przedmiot i okazało się, że to kostka do gry.

- Panie Ulrich, podobno śmierć gra z nami w kości – powiedział Albert, patrząc na korony drzew.

Ulrich podrzucił kostkę jeszcze raz. Zaśmiał się sucho.

- Ja gram w kości, a nie śmierć. Jedźmy.



Drogi Czytelniku, trzymasz w rękach podręcznik do ARKONY, gry fabularnej, której tłem jest wczesnośredniowieczna Europa roku 1100. Nie jest to jednak ten rok tysiąc setny, który znasz z podręczników historii. Wyobraź sobie, że książę Mieszko I nie przyjął chrztu i dzieje Europy potoczyły się zupełnie inaczej. Wyobraź sobie świat krwawych walk religijnych, zdradliwej i tajemniczej magii, świat wróżb i przepowiedni. ARKONA daje Ci szansę przeniesić się do krainy, w której gniew Peruna jest tak samo realny jak bezkresne leśne ostępy albo nóż w Twoich plecach. Na czas gry staniesz się kimś stamtąd, kimś, kim może zawsze chciałeś być, ale nie było Ci to dane w XXI wieku. Tylko twoja wyobraźnia stanowi granicę.



Czym jest gra fabularna?

Gry fabularne, nazywane także RPG (od ang. Role Playing Games), to świetny sposób na spędzenie wolnego czasu w gronie przyjaciół. Wystarczy wybrać Mistrza Gry (czyli tego, kto zorganizuje podróż do wymyślanego świata), spotkać się gdzieś i przeżywać barwne przygody w wyobraźni.

W RPG można grać wszędzie: w domu, parku, pociągu, samolocie. Potrzebne są przynajmniej dwie osoby: MG (Mistrz Gry) i gracz.

Rozgrywka polega na rozmowie pomiędzy graczami a Mistrzem Gry, nazywanym w ARKONIE Panem Losu. Jest to człowiek dobrze zaznajomiony z realiami świata gry i z jej mechaniką. Pełni on rolę na poły reżysera, na poły gawędziarza, który opowiadając i udając różne postaci przedstawia innym uczestnikom przygody (graczom) sytuacje, w jakich znajdują się ich bohaterowie. Mistrz Gry jest także odpowiedzialny za przygotowanie spotkania (nazywanego sesją), czyli obmyślenie jakiejś ciekawej historii, której uczestnikami będą postacie odgrywane przez graczy.

Gra fabularna ma w sobie coś z filmu lub teatru, bowiem podczas tej zabawy gracze, tak jak aktorzy, wcielają się w bohaterów opowieści, zachowują się i postępują jak wymyślane postaci żyjące w innym świecie. W RPG istnieje co prawda scenariusz, który nadaje fabule pewne ramy, jednak Pan Losu nie może zmusić graczy do podjęcia jakiejś decyzji, dokonania danego wyboru – każdy ma wolną wolę. Scenariusz to tylko zarys, który gracze i Pan Losu wypełniają historią rozwijającą się spontanicznie.

Pomyśl o tym, że taka gra może nigdy się nie skończyć – twoja postać, np. łowca Mścibór będzie przeżywał niesamowite przygody, zdobywał nowe biegłości, wrogów i przyjaciół, być może zakładał rodzinę... Możliwości jest bardzo dużo. Oczywiście musisz liczyć się z tym, że Twój Mścibór kiedyś umrze – przeszyty chrześcijańskim mieczem, przywalony pniem drzewa albo jarzmem starości. Jak widzisz, gry fabularne są trochę jak życie – nie ma zwycięzców i przegranych, dopóki tułasz się po ziemskim padole, dopóty wszystko jest możliwe. Pamiętaj o tym, że jesteś współtwórcą niepowtarzalnej opowieści.

Nie martw się, jeśli nigdy wcześniej nie miałeś styczności z RPG, a wstęp ten nie rozwiał mgły tajemnicy, która spowija ten temat. Przeczytaj podręcznik, a wszystko stanie się jasne.

Podręcznik

Zapewne zastanawiasz się, po co są podręczniki do gier fabularnych, skoro jedynym ich ograniczeniem zdaje się być wyobraźnia graczy i MG. Rzeczywiście, dobry Mistrz Gry potrafi wymyślać rozmaite, nieraz bardzo złożone światy i konstruować fascynujące intrygi, w które wciąga postaci graczy. Podręcznik to duże ułatwienie, tak dla graczy, jak i dla MG. Prezentujemy gotową grę – świat i zasady. Żeby zdobyć potrzebne informacje, wystarczy o tym przeczytać. W ten sposób zainteresowani ARKONĄ mogą bardzo łatwo i bez nieporozumień przeniesić się w wyobraźni do wczesnośredniowiecznej Europy z jej alternatywną historią, z geografą, polityką i wierzeniami.



Co oprócz podręcznika?

Potrzebne są: karty postaci, ołówek, gumka i papier na zapiski. Konieczne są także kostki, na których opiera się mechanika gry. Nie są to tylko zwykłe kostki sześciennie, znane wszystkim np. z „Chińczyka”, ale przede wszystkim kości dziesięcio- i dwudziestościenne. Można je dostać w każdym sklepie z artykułami do RPG.

Pomysłowy Pan Losu zadba pewnie o odpowiedni nastrój (np. świece) i oprawę muzyczną opowieści, przygotuje jakieś mapy, rysunki czy inne rekwizyty.

Kości i oznaczenia

W podręczniku napotkasz oznaczenia, które mogą zdawać się dziwne i tajemnicze – k20, 2k6+3 czy 4k6. Odnoszą się one zawsze do rzutu kością:

k20 – rzut kością dwudziestościnną;

2k6 – rzut dwiema kośćmi sześciocennymi;

W niektórych miejscach znajdziesz także oznaczenia typu 2k6 + 2, co oznacza rzut dwiema kośćmi sześciocennymi i dodanie 2 do wyniku.

Gracz a Pan Losu

Podstawowa różnica pomiędzy graczem a Panem Losu polega na tym, że gracz wciela się w jedną z postaci, zaś Pan Losu prezentuje mu sytuację, w której postać się znajduje, osoby czy potwory, które ona spotyka, jej odczucia – jak ból czy zmęczenie. W ten sposób Pan Losu „wciąga” postać do fabuły, naszkicowanej w scenariuszu. Podczas, gdy Pan Losu kontroluje praktycznie cały świat gry, gracz może zrobić tylko tyle, na ile pozwalają mu zdolności i położenie jego postaci. Zadaniem gracza jest wczuć się w odgrywaną rolę, wymyślić swojemu bohaterowi odpowiednią historię, dać mu jakieś cele i motywacje.

Gracz

Do Ciebie należy stworzenie ciekawej postaci i podobne poznanie realiów świata gry. Musisz bezwzględnie słuchać Pana Losu, kiedy mówi Ci o sytuacji, w jakiej znajduje się Twój bohater. Jeżeli Pan Losu informuje Cię, że Mścibór nie trafił z łuku do łani, to tak właśnie jest, jeżeli zapewnia Cię, że na głowę Mścibora spadło kowadło, to zajmij się tworzeniem nowej postaci i nie dyskutuj.

Pan Losu

Ta funkcja daje Ci władzę i nieograniczone możliwości. Jednak pewnie zdajesz sobie sprawę, że to również duża odpowiedzialność. Twoim zadaniem jest zapewnienie graczom dobrej zabawy, dostarczenie im mocnych wrażeń i niezapomnianych przygód z ich bohaterami w roli głównej. Powinieneś dobrze poznać świat i zasady gry. Musisz także być sprawiedliwy, bezstronny, odłożyć

na bok osobiste uprzedzenia. Pamiętaj, że jesteś sędzią we wszystkich sporach, że Twój głos jest rozstrzygający.

Nie przerażaj się przedstawioną tu ilością pracy. Po przeczytaniu tego podręcznika będziesz wiedział, jak zająć się graczami i czerpać z tego przyjemność. Po kilku próbach podeszdziesz bez tremy do każdej sesji.

Przydatne terminy

W rozdziale tym znajdziesz podstawowe terminy, jakich używa się w RPG oraz te, które spotkasz tylko w ARKONIE. Z pewnością ułatwi to życie zarówno graczom, jak i Panu Losu.

BN – Bohater Niezależny (patrz NPC).

Cecha – liczbowe wyrażenie atrybutów psychicznych i fizycznych, np. krzepy, zwinności czy inteligencji. Takie uproszczenie, przedstawienie cechy jako pewnej wartości w danym przedziale, pozwala przełożyć różne przymioty bohaterów na mechanikę gry. W ten sposób za pomocą rzutu kostką, porównując wynik z odpowiednią cechą, można stwierdzić np. czy Mścibór jest wystarczająco sprawny, żeby uciec na drzewo przed dzikiem.

Dodatek – rozszerzenie wydane do systemu, zawierające nowe informacje dotyczące świata gry, nowe rozwiązania w mechanice, przygody lub kampanie.

Drużyna – grupa postaci, prowadzonych przez graczy w świecie gry.

k4, k6, k8, k10, k12, k20 – kości odpowiednio: 4-, 6-, 8-, 10-, 12-, 20-ścienne.

Kampania – zbiór przygód połączonych wspólnym wątkiem i tworzących jedną dłuższą opowieść.

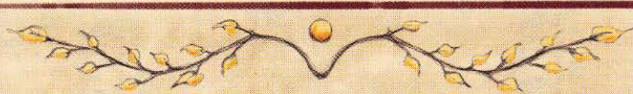
Mechanika gry – Przełożenie zasad rządzących danym światem na język gry, w którym prawdopodobieństwo różnych zdarzeń wyznacza się rzutem kostką. Do mechaniki gry MG odwołuje się, kiedy chce być wyjątkowo bezstronny, albo kiedy danego problemu nie da się rozwiązać w prosty, zdroworozsądkowy sposób.

NPC – z ang. non playing character – postaci, które pojawiają się w przygodzie, ale są kontrolowane głównie przez Pana Losu.

Pan Losu, PL, Mistrz Gry, MG – prowadzący grę. Wymyśla scenariusze przygód dla postaci graczy. Przedstawia świat i zdarzenia graczom wcielającym się w swoje role, decyduje o powodzeniu ich poczynań i opisuje skutki tychże.

Postać gracza, bohater – określona przez Cechy, życiorys, opis osobowości i charakteru, posiadane przedmioty i pieniądze itp. Im lepiej gracz zna swoją postać, tym większą ma uciechę z gry.

Przygoda – pewna całość fabularna, oparta na scenariuszu gotowym lub stworzonym przez PL i rozegrana na jednej lub kilku sesjach przez PL i graczy. Przygodą może być np. wypełnienie jakiejś misji – dajmy na to ochrona kupca, który z Gniezna do Krakowa transportuje dwadzieścia beczek przedniego miodu.





Scenariusz – zarys fabuły danej przygody, służący jako baza dla działań bohaterów; najczęściej zawiera zawiązanie akcji, najważniejsze jej zwroty, możliwe zakończenia, opis i cechy innych postaci, które bohaterowie napotkają, opisy miejsc, w których się znajdują itd.

Są dwa skrajne rodzaje scenariuszy – liniowe i otwarte. Liniowy scenariusz to taki, który daje graczom małe pole do popisu, PL prowadzi ich postacie przez pewną obmyśloną wcześniej sekwencję wydarzeń. Scenariusz otwarty pozostawia graczom dużo swobody, opierając się na opisie ważniejszych NPC i miejsc. Nie ma ustalonej chronologii, ma bardzo wiele możliwych zakończeń i wymaga od PL dużych zdolności improwizacyjnych. Większość scenariuszy leży gdzieś pośrodku, najczęściej zawierając pewne ważne „punkty węzłowe”, w których muszą znaleźć się postacie, aby przygoda z grubsza trzymała się scenariusza.

Sesja – spotkanie graczy i, podczas którego rozgrywana jest przygoda.

System – konkretna gra fabularna z opisanymi światem i regułami.

Umiejętności – nabyte lub wrodzone zdolności postaci: spostrzegawczość, pływanie, wspinalczka, umiejętność czytania i pisania, gotowanie itd.

Przykładowa sesja

Teraz przedstawimy Ci, jak może wyglądać fragment sesji w świecie ARKONY. Założmy, że czworo przyjaciół – Wojtek, Tomasz, Ania i Piotr – spotkało się, by przeżyć przygodę. Panem Losu już wcześniej obwołano Tomasa i wszyscy siedzą u niego w domu, przy stole, na którym leżą karty postaci i kostki. Gracze po szybkim stworzeniu swoich postaci zaczynają grę. Wojtek wciela się w Słowianina Sędziwoja mającego poparcie Welesa – boga magii i pana Zaświatów – Ania w piękną dziwożonę Brzozę, zaś Piotr zostaje wojem, który nazywa się Siemko.

Po wielu perypetiach, związanych z zapoznawaniem się postaci i wprowadzeniem ich w przygodę, bohaterowie, idąc borem, słyszą dziwne dźwięki dochodzące z prawej strony. Pan Losu, który jest uszami i oczami graczy, opisuje im sytuację:

Pan Losu: Szarówka. Idziecie ledwo widoczną drożką. Wokół bór szumi i skrzypi złowrogo. Czasem odezwie się skrzekliwie jakiś ptak. Słyszycie też dziwne szmery i trzaski... Z prawej strony, pomiędzy omszałymi pniami. Ciemno jak cholera.

Siemko (do PL): Odwracam się, sprawdzam, co to.

Pan Losu: Idziesz w stronę, z której wydawało Ci się, że dobiegał dźwięk. Po paru krokach dostrzegasz niewyraźne zarysy jakiejś postaci, która zauważywszy Cię, odwraca się i zaczyna uciekać. Co robicie?

Brzoza (do nieznajomego): Nie bój się nas!

Sędziwój: Nie krzycz tak! Może to te psy chrześcijańskie!

Siemko: Rzucam się w pościg za tajemniczą postacią.

Pan Losu: Widzicie, jak Siemko zaczyna biec w stronę tajemniczej postaci.

Sędziwój: Krzyczę „Stój głupcze!”, a potem rzucam się za nim.

Brzoza: Biegnę za nimi.

Pan Losu: Biegniecie za nieznajomym. Las robi się coraz bardziej gęsty i miejscami musicie przedzierać się przez zarośla i chaszcze. Jednak nie tracicie postaci z oczu. Zaczynacie dostrzegać jej zarysy. Na oko to jakiś dziadek w lachmanach. Ma siwe włosy, które powiewają na wietrze. Jest wysoki i bardzo szczupły. W pewnym momencie w plecy wbija mu się strzała i dziadek upada. Z krzaków i zarośli zaczynają wypadać odziani w zbroję wojownicy. Co robicie?

Sędziwój (do towarzyszy): Wiejemy! To zasadzka!

Pan Losu: W chwili, kiedy się odwracacie do ucieczki, spadają na Was siatki, a spod Waszych nóg zaczyna unosić się dziwna mgła.

Brzoza, Siemko, Sędziwój: Próbuje uciec, zanim siatka opadnie!

Pan Losu (po paru rzutach kostką): Siemkowi udaje się uniknąć siatki, ale upada na ziemię, na twarde korzenie i szyszki. Reszta, niestety, jest na tyle zaskoczona, że nie udaje im się uniknąć siatki.

Siemko: Próbuje wstać.

Sędziwój, Brzoza: Próbuje się uwolnić z siatki.

Pan Losu (do Siemka): Nogi zaczynają się pod Tobą uginać, czujesz się dziwnie senny. **(do Sędziwoja i Brzozy):** Szamoczenie się, jednak nic to nie daje. Po chwili również zaczynacie być senni. Widzicie, że nieprzyjaciele zachowują dystans i nie chcą się zbliżyć.

Siemko: Próbuje wstać i powstrzymać atak senności.

Pan Losu: Nic z tego. Po chwili wszyscy śpią. Kiedy się budzicie, jest ciemno. Leżycie kolejno od prawej: Siemko, Brzoza, Sędziwój pod drzewem, bez ekwipunku, a parę kroków dalej dostrzegacie ognisko, przy którym uwijają się rycerze chrześcijańscy. Pośród nich widzicie człowieka w białej szacie, zapewne kapłana.

Brzoza: Czy jesteśmy związani?

Pan Losu: Tak. **(do Brzozy):** Kiedy starasz się poruszyć, czujesz, że lina, którą Cię związane wrzyna się boleśnie w Twoje ramiona. Musieli strasznie mocno Cię związać. **(do wszystkich):** Na szczęście macie wolne nogi.

Sędziwój: Sprawdzam, jak jest z moimi więzami.

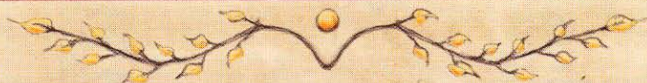
Siemko: Ja też sprawdzam swoje.

Pan Losu: Niestety, Siemkowi ręce równie dobrze związali. Sędziwoju: Kiedy poruszasz rękami, stwierdzasz, że w Twoim wypadku chyba nie jest aż tak źle. Możesz spróbować się uwolnić.

Sędziwój: Próbuje je rozerwać lub rozluźnić.

Brzoza: A ja po cichu go obserwuję. Próbuje zorientować się, jak dużo jest tych chrześcijan.

Siemko: Rozglądam się za czymś ostrym, może być solidny kamień.





Pan Losu (do Brzozy): Ciężko Ci ocenić, bo cały czas są w ruchu i nikt nie siedzi na miejscu. Po paru minutach jesteś jednak przekonana, że z pewnością jest jeden kapłan i tak na oko pięciu, sześciu innych. **(do Siemka):** Niestety, nic takiego nie znajdujesz.

Siemko: Nic innego nie mam do roboty, więc porozglądam się jeszcze trochę.

Sędziwój: Jak mi idzie? Widać już jakieś wyniki?

Pan Losu (do Sędziwoja): Strasznie mocna ta lina, ale niedługo powinien być wolny. **(do Brzozy):** Widzisz, jak na polanę wkracza tajemniczy wojownik odziany w czerni. Płaszcz powiewa mu na wietrze, a jego buty stukają metalicznie. Mężczyzna podchodzi do kapłana i choć nie wiesz, o czym rozmawiają, jego suchy i zdecydowany ton sugeruje wyrachowanie i profesjonalizm. Nagle spogląda w Waszą stronę, a spod kapelusza, który nosi, widzisz oczy, przenikające Cię całą. Czujesz dreszcze i choć chcesz odwrócić od niego wzrok, nie możesz. Jest w nim coś dziwnego. Jednocześnie pociągającego i demonicznego. W pewnej chwili odwraca się i krzyczy coś do innych. Widzisz jego paskudny uśmiech. Zaczyna się krzątanina i po paru chwilach dostrzegasz jakiś tuzin wojowników powracających z lasu. Niosą chrust. Powoli zaczynają układać stos, domyślasz się, że nie chcą sobie pośpiewać przy ognisku. Co robisz?

Brzoza: Staram się, żeby tylko Sędziwój i Siemko mnie usłyszeli: „Pssst!”

Pan Losu: OK, udało Ci się, tylko oni Cię usłyszeli.

Sędziwój: Starając się nie zwracać niczyjej uwagi, odwracam się do niej. Szepczę: Czego chcesz? Staram się uwolnić ze sznurów.

Brzoza: Szykują jakiś stos, domyślam się, że dla nas. Poproś o pomoc Welesa. Może on nam pomoże.

Sędziwój: Nie mogę. Musiałbym zawołać Jego imię i stać się...

Brzoza: Tak, tak, wiem. Daruj sobie to gadanie o naturze magii i wymyśl coś.

Sędziwój: Staram się rozluźnić więzy. Jeśli wydościami się stąd, to spróbuję przywołać moc daną mi przez Welesa.

Pan Losu: Stos jest coraz większy i dostrzegacie, że wojownik w czerni zaciera ręce.

Sędziwój: Cholerne więzy. Szybciej!

Siemko: Nie ufam mojemu szczęściu, ale czy znalazłem coś ostrego?

Pan Losu (do Siemka): Niestety. **(do Sędziwoja):** Udaje Ci się na tyle że rozluźnić, że możesz wyjąć ręce.

Sędziwój: Ostrożnie, tak żeby nikt nie zauważył, wyjmuję ręce z krępującego je sznura.

Pan Losu: Nagle widzisz, jak tajemniczy kapłan chrześcijan podchodzi do Brzozy.

Pan Losu (do Brzozy): Podchodzi do Ciebie człowiek ubrany w białą szatę, z wielkim krzyżem zawieszonym na szyi.

Brzoza: Patrzą wyzywająco na niego.

Pan Losu: Spogląda na Ciebie z politowaniem i nagle

przemawia: „Zaraz zostaniesz spalona, córo szatana. Czy chcesz wyznać swoje grzechy?”

Brzoza: Mówisz naszym językiem??

Pan Losu: „Oczywiście. Choć język żmij mnie brzydzi, muszę go znać. Pytam po raz kolejny: czy chcesz wyznać swoje grzechy przed śmiercią?”

Brzoza (do PL): Mówię: „Wypchaj się!” i spluwam mu w twarz.

Pan Losu: Gdy podnosisz głos, tajemniczy rycerz zaczyna się śmiać. Wymawia parę słów do kapłana i dalej się śmieje. Widzisz, że jego twarz jest coraz bardziej czerwona. Robi zamach dłonią, żeby Cię uderzyć w twarz.

Brzoza: Staram się uchylić.

Pan Losu (rzuca kostką): Uchyłasz się i kapłan ląduje na tobie.

Siemko: Zrywam się i walę go w łeb rękoma.

Pan Losu (rzuca kostką): Udało Ci się. Trafieś go tak, że aż stęknął.

Sędziwój: Zrywam się i rzucam na kapłana. Czy widzę jakiś sztylet lub inną broń przy nim?

Pan Losu: Tak. Dostrzegasz sztylet, który ma za tknięty za pas.

Sędziwój: Łapię kapłana tak, żeby nie mógł mi się wyrwać, wyrywam zza jego pasa nóż i przykładam mu do gardła. Krzyczę: „Jeśli ktoś się zbliży to zabije!!!”

Pan Losu: Wszyscy raczej orientują się, co mówisz, i zastygają niepewni i zdziwieni. Jedynie tajemniczy jegomość zaczyna powoli z uśmiechem na ustach kroczyć w Waszą stronę.

Siemko: Powoli zaczynam się wycofywać w zarośla. **(do towarzyszy):** „Dajcie mi nóż. Muszę się uwolnić!!!”

Pan Losu: Tamten cały czas idzie w Waszą stronę.

Brzoza (do Siemka): „Nie mamy na to czasu!”. **(do PL):** Wstaje szybko i doskakuje do Sędziwoja. „Wal go w pysk i zmykamy!”

Sędziwój: Trzonkiem sztyletu uderzam kapłana i uciekam.

Pan Losu: Kapłan z jękiem zwała się na ziemię.

Brzoza: Ruszam za Sędziwojem.

Pan Losu (do Siemka): Nagle czujesz, jak coś wbija się w twoje ramię i czujesz promieniowanie bólu.

Siemko: Nie zważając na ból, biegnę za towarzyszami.

Pan Losu: Za sobą słyszycie głosy, które po jakimś czasie nikną. Biegniecie jeszcze przez parę minut, żeby zgubić pogoń.

Brzoza (do Sędziwoja): Zatrzymaj się! Możesz przeciąć mi więzy?

Siemko: Ja też bym poprosił. Zna się ktoś na opatrywaniu ran? Strzała utkwiała mi w ramieniu.

Sędziwój: Przecinam więzy Brzozie, a potem Siemkowi. Gdzie jesteście?

Pan Losu: Stoicie w środku lasu. Jesteście wyczerpani, szczególnie Siemko, który nadal ma strzałę wbita w ramię, a rana krwawi.

Brzoza: Zajmuję się ramieniem Siemka, tak żeby nie krwawiło, i staram się je oczyścić, żeby nie wdało się



zakażenie. (do Siemka): „To musi na razie wystarczyć. Wytrzymaj jeszcze trochę, a wyjmę strzałę i opatrzę Cię dokładnie. Na razie musimy się oddalić”.

Pan Losu: Opatrujesz ramię Siemka i krwawienie ustaje.

Siemko: Dzięki!

Brzoza: Znajdźmy jakieś bezpieczne miejsce, zaraz się ściemni i nigdzie nie dojdziemy. Trzeba opatrzyć Siemka.

Sędziwój: Chodźmy jeszcze kawałek. Wolałbym nie obudzić się przywiązany do pala z płonąą ściółką pod stopami.

Nasi bohaterowie będą prawdopodobnie jeszcze wędrować do zmierzchu. Następnego dnia może wydarzyć się wiele rzeczy. Ich przygoda dopiero się zaczęła. Nie wiadomo, czy chrześcijanie nie pójda ich śladami i nie wytropią w czasie snu. A może przyszli tu w jakimś konkretnym celu? Brzoza i Sędziwój zostali bez ekwipunku. Czy bez broni zaryzykują marsz przez nieznane? A może wrócą i zemszczą się na porywaczach? Wszystko to zależy od gracy. Drodzy czytelnicy, kiedy wkroczycie do świata ARKONY, wszystko będzie zależało od Was. Wyobraźnia wszak nie zna granic, a możliwości są ogromne.







ROZDZIAŁ PIERWSZY - ŚWIAT ARKONY

W którym opisano jak wygląda Europa na Wschodzie i na Zachodzie: kto w niej żyje i jakie to wojny nią wstrząsają, wyłożona jest tu historia państw i ludów europejskich, a także opis Słowian pióra znanego skryby i wędrowca.

Rozbili obóz w rzadkim sosnowym lesie. Zapadał zmierzch. Albert znalazł sobie przytulne miejsce na uboczu, z dala od centrum obozowiska, zapchanego ludźmi. Siedział na kulbace, zapatrzony w płomień ogniska. Nagle zdał sobie sprawę, że obok stoi jego giermek, chrząkając taktownie i trzymając kielich z winem. Albert przyjął szlachetny trunek i podziękował.

Zaczął przyglądać się złoto-pomarańczowym refleksom światła tańczącym, na metalowym naczyniu. Zajął do środka. Wino miało głęboki krwawy kolor.

Poprzez obozową krzątalinę do uszu Alberta dochodziły odgłosy lasu: trzaski, postukiwania i odległe złowrogie wycie.

Dreszcz przebiegł mu po plecach. Czy to tylko wilki? Wychylił kielich. Dobry rocznik. Chyba 1089.

Słyszał szum lasu. Spokojny, usypiający, monotony jak kołysanie morza. „Ciekawe, czy jeszcze kiedyś pojedzie do Wenecji?” – pomyślał Albert.

„Jezu, jak to daleko... Gdzie ja w ogóle jestem? Mam mapę sprzed tysięcznego, znamy teren dwie mile przed nami... Jak nazywał się ten cudzoziemiec? Chyba Garuma... Dlaczego nie jest po naszej stronie..”

– Mogę się dosiąść? – Inkwizytor zapytał i wgryzł się w barani udziec.

– Proszę – powiedział Albert, wskazując, stojący nieopodal pień.

Ulrich dosunął go nogą do ogniska. Usiadł przeżuując mięswo. Albert milczał.

– No i macie swoją krucjatę, panie Albercie z Kolonii.

Rycerz spojrzął do kielicha, był pusty.

– Mnóstwo hołoty, chcące zdobyć tupy i trzystu konnych. To nasza siła bojowa. No i dzieci. Tajna broń przeciw Słowianom. – Ulrich parsknął śmiechem. Do policzka rycerza przylepił się wilgotny strzępek baraniny, który wyleciał z ust Inkwizytora.

– O co wam chodzi, panie Ulrich? – zapytał Albert z grymasem jakby splotował. Patrzył w płomień.

– Zastanawiam się tylko, jakie były rozkazy. Wejść

jak najdalej, spalić co się da, nakraść co się da i wracać po napotkaniu oporu, czyż nie? A ta setka rycerzyków myśli, że mamy świętą misję do wykonania. Nie jest tak, panie Albercie?

Albert nie odpowiedział.

– Byłoby to zaiste śmieszne, nieprawdaz? Nie wiem tylko, czy Najwyższy też się zaśmieje.

– Czego wy ode mnie chcecie, Panie Ulrich?

– Zastanawiam się tylko, jaki sens ma wyprawianie się na Głogów bez machin oblężniczych i z taką garstką ludzi.

Albert zasępił się.

– Można by pomyśleć, że cesarz pozoruje jakieś ruchy, no bo przecież wyprawa poszła. Tylko, że ja nazwałbym ją zwykłym łupieżczym rajdem. Żeby się obłowić, trzeba jednak wygrać jakąś bitwę, zdobyć jakiś gród, nawet mały. A nam chyba niedługo skończą się zapasy...

– Wszystko przez te dzieci – mruknął Albert – przez tych biczowników i chłopków – nazłaziło się tego i teraz wlecemy się przez lasy. Tak nie wygrywa się wojen.

Ulrich łapczywie wbił zęby w mięso. Pogryzł, przełknął i rzekł:

– Dlaczego odeszłście z zakonu Krzyżowców?

– To moja sprawa.

– Prawda, nie mój interes.

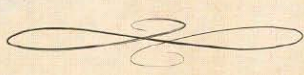
Ulrich wstał, uśmiechnął się. Położył Albertowi rękę na ramieniu.

– Nie bójcie się, Panie Albert. Nic na was nie mam. Po prostu jesteście jedną z niewielu osób, z którymi mogę tu porozmawiać.

– Cieszę się – burknął Albert.

Ulrich odszedł. Rycerz odetchnął.

Coś w lesie wyło przeciągle.

„Co ja tu robię, u licha?!”.




Słowianie

I. Powitanie.

Ślawa!

Tak mają w zwyczaju witać się Słowianie, o których zamiarem moim jest na kartach niniejszej książki opowiedzieć. Nie cenię rozwlekłych wstępów, jednak rzecz chcę wpierw coś o swojej własnej, skromnej osobie, jako że Czytelnikowi zapewne znany nie jestem, i nie ma się czemu dziwować, bowiem to dopiero pierwszy mój tekst, jaki mam odwagę pisać dla siebie i potomnych (choć w tej chwili, gdy dopiero rozpoczynam dzieło, nie wiem jeszcze, czy śmiałość mnie nie opuści). Pragnieniem moim jest bowiem dać świadectwo o Słowianach, mężnym ludzie zamieszkującym wschód Europy, a na jej zachodzie uważanym powszechnie za barbarzyńskich pogan i diabelskie nasienie. Otóż prawdy w tym niewiele! Najlepszym tego świadectwem niechaj będzie ten fakt często niezauważany, że niemieckie rycerstwo (a Niemcy w końcu zwą się - samozwańczo! - spadkobiercami Rzymskiego Imperium), pomimo szczerych zapewne chęci i niemalych wysiłków, po dziesięciatkach lat, wciąż nie potrafi sprostać misji, którą sobie wyznaczyło - a misja ta to walka z poganami, która doprowadzić ma do całkowitego zwycięstwa i zasiania wśród nich Słowa Bożego, by te, jak to określił Jan papież tego imienia

XVIII, „ziemie ciemnoty i zabobonu, demonem owładnięte i będące dla Antychrysta bramą na świat boży, którego bronić jest naszym świętym obowiązkiem.” do wspólnoty wierzących chrześcijan włączyć.



Pozwolisz, mój cierpliwy Czytelniku, iż powrócę teraz do historii, jaką chciałem na wstępie opowiedzieć. Otóż jestem podróżnikiem, urodzonym w kraju indyjskim, bardzo dalekim od tych rzeczy i ziem, które zamierzam opisać. Bywałem w wielu miejscach, o których opowieści nawet nie krążą, są one bowiem tak odległe od ludzi - tych przynajmniej, co potrafią pisać, a choćby i mówić. Widziałem mnóstwo stworzeń niezwykłych i przerażających. Drogi zawiodły mnie w końcu na ziemię Słowian, o których podówczas nie wiedziałem dużo. Studiowałem bowiem wcześniej w Bolonii i Paryżu (stąd też moja znajomość łaciny i świata chrześcijańskiego, a także jego obyczajów i kultury.) Tam też zetknąłem się z bogactwem opowieści i podań o poganach, którym to mianem chrześcijanie zwą właśnie Słowian (choć nie ich tylko). Z początku i ja dawałem posłuch tym oszczerstwom, lecz koniec końców je odrzuciłem. Prześiąkłbym pewnie tą wrogością do owych ludów, a nienawiść wtopiłaby się we mnie jak kwas trawiący kamień, którego później nie sposób już usunąć, gdyby nie pewne wydarzenia w moim życiu, o których rzekłbym może więcej, ale nie chcę Cię teraz, mój Czytelniku, zdręczać zbędnymi szczegółami. Powiem tylko to, że doznałem wielu krzywd i prześladowań, jako człek rzekomo innej wiary, (mimo żeś niedługo przyjął chrzest i wiarę jezusową,) a to za sprawą mego wyglądu, który dziwnym i obcym musi się zdawać chrześcijanom. Zbiegłem na wschód, gdzie schronienie znalazłem u Słowian opierających się mężnie zakutym w stal rycerzom, którzy mieczem i ogniem głoszą wiarę chrześcijańską. Jako swoim dobrodziejom, mam teraz zamiar w tym choćby niewielkim stopniu odwdziżyć się Słowianom, w jakim skromny obieżyświat okazać swą wdzięczność może.

II. Zarys obecnej sytuacji w świecie.

Długo błądziłem w myślach, od czego zacząć ten opis, aż w końcu zdecydowałem, że rozpocznę go od roku 966 od narodzenia Pana Naszego. Datę tą wszystkie kroniki i roczniki czerwonym atramentem na pergaminie kreślą, wagę jej w ten sposób ukazując. Był to bowiem rok, kiedy władca plemion lechickich Mieszko przyjął mial z rąk misjonarza Jordana chrzest i stać się tym samym władcą równym tym, którzy panują na zachodzie Europy. O wydarzeniach owych będę pisał jeszcze na dalszych kartach mego dzieła. Opisując dzieje Władztwa Lechickiego, wspomnę tu więc tylko, że do chrztu, koniec końców, nie doszło. Wiele historii ludziska o tym opowiadają i nie wiadomo, której dawać posłuch. Ponoć wmieszał się sam Perun, czyli bóg błyskawic, którego gniew rozgorzał na wieść o planowanej zdradzie mieszkowej. Cokolwiek się jednak podówczas zdarzyło, owocem tego wielkie były przemiany w Europie, tak tej wschodniej, jak i zachodniej. Mieszko pozostał wierny Starym Bogom, dając ciąg

dalszy dziełu jednoczenia kraju lechickiego zaczętemu przez dziadów swych. Najeżdżcom po prawdzie na rękę była odmowa Mieszka, bowiem mogli dalej w imię Boga łupić przygraniczne słowiańskie osady, usprawiedliwiając rabunki i napaści nawracaniem pogan. Tym bardziej, że Lechici nie pozostawali dłużni i niekiedy odpowiadali własnymi wyprawami na tereny Niemiec, zaś Słowianie mieszkający na Bałkanach oraz Rusini coraz śmielej poczynali sobie z Bizancjum, które chociaż zboczyło z drogi wskazanej przez św. Piotra i jego następców - biskupów Rzymu - to było przecie również kolebką chrześcijaństwa. (Czytelniku powinienes nadto wiedzieć, że Konstantynopol, Bizancjum także zwany, z dawna już z Rzymem walczył o palmę pierwszeństwa w chrześcijańskim świecie). Z bizantyjczykami Mieszko zawarł sojusz, który istnieje do dziś, niemal ćwierć tysiąclecia od niedosłego chrztu mieszkowego i obejmuje ziemie od Odry po Ural i od *Mare Balticum* po *Mare Nigrum*, Morzem Czarnym zwane. Czasem z sojuszem tym sprzymierzają się i Węgrowie, którzy jednak raz to po stronie Niemców raz Słowian stając, pilnują swoich interesów i sprzyjają temu, kto w potęgę wzrasta. Ta przewrotność i dwoistość węgierskich poczynañ budzić poczęła niechęć z obu stron.

Spośród pozostałych plemion słowiańskich wyróżniają się Czesi, którzy, choć przyjęli chrzest z rąk niemieckich biskupów dziesiątki lat temu, jednak nadal wiele słowiańskich zwyczajów zachowują, przez co frasnuku i zgryzot kościołowi niemieckiemu przysparzają. Albowiem lud prosty po lasach i osadach starym bogom nadal się kłania, a i w kasztelach i grodach możni po mszy świętej skrycie bożkom ofiary składają i potajemnie do przywrócenia krajowi dawnej wiary dążą. Ci zaś, którzy nową wiarę prawdziwie przyjęli, bez litości władzy świeckiej ich wydają, przez co całe Królestwo Czeskie w zamęt i niepokój popadło.

Na północy, na wybrzeżu Morza Bałtyckiego, mieszkają dżicy Prusowie, którzy w podobnych lub zgola tych samych co Słowianie bogów wierzą. Wielkimi są oni wrogami dla obcych, nieważne, czy Niemców, czy Wikingów.

Na wyspie Rugii znajduje się miejsce najświętsze dla Słowian, bo będące symbolem ich jedności w wierze - świątynia Świętowita w Arkonie, złupiona niegdyś i spalona przez Niemców, a następnie odbudowana w formie jeszcze wspólniejszej, niż przedtem. Na południu, gdzie zamieszkują plemiona bałkańskie, nigdy jeszcze nie byłem, choć moim pragnieniem jest kiedyś tam się udać i zobaczyć na własne oczy to, co teraz znam tylko z opowieści.

Tamtejsze ludy, mimo że podobne do tych z północy Europy, inne mają obyczaje i w inszy nieco sposób oddają cześć bogom słowiańskim. I chociaż uważa się ich za współbraci w wierze, to jednak nie uznają oni władzy kapłanów z Arkony, ani żadnej podobnej świątyni. Nie czczą też i nie wielbią kapłanów, tak jak to zwykli czynić Prusowie, Lechici i Rusini, a także inne, wolne plemiona słowiańskie. Nie są wprawdzie wrogami Słowian, mieszkających na północy, ale nie są też ich przyjaciółmi; w obojętności wobec nich pozostając. Słowianie południowi żyć zwykli w wolnych, niewielkich wspólnotach (jakowoż i wśród nich znaleźć możecie krainy takie jak Bułgaria, które państwem zwać by należało). Słowianie Ci co i rusz wyprawiają się na Bizancjum (współ z Rusinami) i zwożą stamtąd różne dobra. Kiedy zaś *pax et justitia* nad ziemią owymi panują, Słowianie chętnie handlują z Konstantynopolem.

Na zakończenie oświecie chrześcijańskim rzec by mi jeszcze trzeba, jako że i tam rozmaicie sprawy się mają. Niemcy, władani przez cesarza, prowadzą przygraniczne potyczki z Lechitami, gdzie łupią wioski i dobra biorą do ojczyzny, ale czasem do obrony swych grodów są zmuszani przez drużyny lechickie, przekraczające granicę. Stan taki trwa już lata i żadnej ze stron nie spieszy się do jego zmiany (szczególnie Niemcom, którzy opowiadają o słowiańskich kapłanach czyniących za pomocą magii cuda, które osobiście dane było mi kilkakrotnie ujrzeć). Stąd też liczne powstają zatargi między cesarzem niemieckim a biskupem Rzymu, który wzywa do krucjaty i zmiecienia z powierzchni ziemi „pogańskiego nasienia”.

Królestwo Franków do wspierania Niemców się nie spieszy, pomnie jeszcze na rozpad państwa cesarza Karola Wielkiego oraz w ciągłych zbrojnych sporach z hiszpańskimi Maurami zostawając. *Albion* przez innych Anglią zwany nieczęsto ucha nadstawia by odległymi sprawami i wojnami się frasować, a nadto i tam nadal żywe pozostają buntów ludów celtyckich, których chrześcijańskim kapłanom i misjonarzom, pomimo licznych starań, nie udało się do końca poskromić.



Żaś zachodnie pogranicze Władztwa Lechitów wciąż jest pustoszone, a wśród świeżych zgłiszcz osad i grodów unoszą się dymy i dusze pomordowanych mieszkańców...

III. Stworzenie świata i ludzi.

Najsamwpierw opowiem o tym, jak podług Słowian niegdyś wyglądał świat, bowiem rzecz to jest ciekawa, a niedługa. Chrześcijanie mawiają, że światy utworzone zostały słowem bożym.

Słowiańskie legendy głoszą zaś, iż na początku nie istniało nic oprócz nieba i wody, po której płynął łodzią bóg. Pewnego razu z piany morskiej wynurzył się Zły, czyli wedle słowiańskiej tradycji Czarnobóg, i przysiadł się do boga, który był bogiem świetlistym, czyli Białobogiem, a obaj byli sobie braćmi. Zaproponował mu stworzenie świata, gdyż sam wykonać tego nie mógł, a znużony był ową nicością, jaka wtenczas panowała. Zanurkował następnie i z dna morza zaczerpnął garść piasku. Odrobinię ukrył pod językiem, resztę dał Białobogu, który rzucił go na wodę, tworząc w ten sposób zalążek ładu. Był on jednak tak mały, że obaj ledwo się na nim pomieścili. Zamieszkali ten skrawek Ziemi, Dobry od wschodu, Zły od zachodu. Kiedy Białobóg zasnął, Czarnobóg spróbował zepchnąć go do wody, lecz w ten sposób Ziemia się tylko rozrastała, bowiem tam, gdzie znalazł się jego brat, tam ładu przybywało, żeby go podtrzymać i nie pozwolić mu zapaść się w otchłani wód. Odrobina piasku, którą Czarnobóg ukrył pod językiem, zaczęła pęcznić i rozsadzać mu usta, wypłuł ją przeto, tworząc w ten sposób góry, bagna i pustkowia. Później Zły wszczął spór z Dobrym, który zakończył się odejściem Białoboga w niebiosy. Czarnobóg usiłował podążyć za nim, lecz został strącony piorunami w otchłani.

W jakiś czas po tym zdarzeniu Białobóg mył się w łaźni. Gdy się spocił, otarł się wiechciem słomy, który następnie zrzucił na ziemię. Z niego powstać mieli ludzie. Jednak zanim to się stało, pierwaj Czarnobóg znów wszczął spór z Białobogiem, kłócąc się o to, który z nich dwóch ma stworzyć człowieka. Pierwszy z nich w końcu stworzył człowiecze ciało, drugi zaś tchnął w nie duszę. Dlatego też gdy człowiek umiera, dusza jego idzie ku niebu, ciało zaś do ziemi.

IV. O Słowianach.

Czas, bym napisał słów parę o samych Słowianach. Jako wspominałem już wprzód, jest to lud, który za dom obrał sobie tereny wschodniej Europy od rzeki Łaby do gór Uralu i od *Mare Balticum* aż po *Mare Nigrum*. Legendy głoszą, że ich ojczyzną są jednak dalekie lasy i stepy ciągnące się tam, kędy Europa i Azja spotykają się ze sobą. Wiedli tam żywot spokojny koczowniczy, wypasając bydło wśród bezkresnych, falujących oceanów traw. W lasach mieli dostatek zwierzyny i leśnych

owoców, zaś wody rzek i jezior były rześkie i obfite w ryby. Słowianie żyli więc w pokoju i szczęśliwości nie imaginując nawet, że w sąsiedztwie, czyli jak to mawiają vicine, w siłę i potęgę wyrasta Imperium Rzymskie, którego obyczaje i wiara są tak różne od słowiańskich jako woda i ogień. Azaliż jak głosi inna legenda, wszyscy narodowie, którzy w Europie mieszkają, pochodzą od wspólnych ojców, od których i mój lud wywodzi się. Kim oni byli i skąd przybyli, to pozostanie najpewniej nierozwikłaną tajemnicą, a nieubлагany czas zatrze po nich wszelaki ślad w ułomnej pamięci ludzkiej.



Na ziemi, które dzisiaj zamieszkują, przybyli Słowianie po tułaczce długiej i pełnej ofiar, którą podjęli szukając lepszych pastwisk i pól, lasów obfitszych w zwierza i rzek zasobniejszych w ryby, którą po latach Wielką Wędrówką nazywać poczęli. Inne ludy we wszystkich krańcach Europy wędrowały wówczas w poszukiwaniu lepszego życia i nowych domów. Takż i Germanie, którzy podówczas w pogańskiej wierze trwali na równi z pogardzanymi przezeń Słowianami, porzucili swoje dawne włości i wywędrowali na zachód. Ich ziemie zajęli tedy Słowianie. Zakończyli wędrówki i osiedli na stałe, budując chaty i grody. A kiedy zajęli już krainy niezmierzone sięgające na zachodzie do rzeki

Elby przez nich Łabą nazwanej, a na południu graniczącej z błękitnymi wodami Adriatyku i Morza Śródziemnego, stali się sąsiadami królestw tworzonych przez waleczne plemiona germańskie, z drugiej zaś strony dotarli do granic przesławnego Cesarstwa Bizantyjskiego. Dalej na wschodzie, wzdłuż wybrzeża Morza Czarnego rozpościerały się lądy zamieszkałe przez koczownicze plemiona tureckie. Na północy zaś dotarli do bursztynodajnych plaż Morza Bałtyckiego, za sąsiadów tam mając dzikich Prusów i okrutnych Wikingów, których wyprawy dały początek dzisiejszej Rusi.

Moją opowieść o rodowodzie Słowian zakończę w tym miejscu, bowiem, co z żalem przyznać muszę, jeno strzępy starodawnych przekazów do czasów moich przetrwały, dając wyraz zawodnej pamięci ludzkiej, a i ja sam badaczem jestem wielce niedoskonałym.

V. Życie społeczne Słowian.

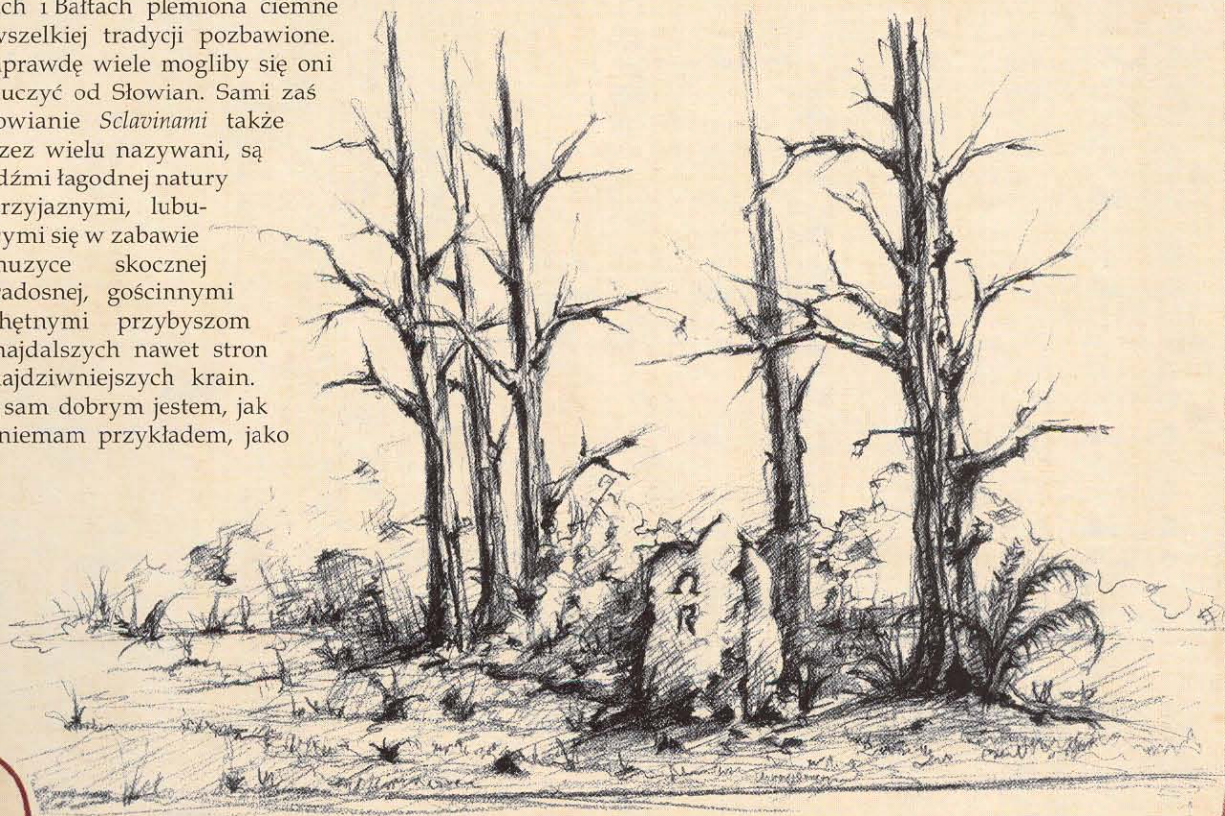
W czasie mej peregrynacji po krainach słowiańskich dane mi było przyjrzeć się tej ziemi, a i ludzi tam mieszkających poznać na tyle, by ich opisanie na kartach tej kroniki móc dzisiaj przedstawić. Słowianie to lud dumny ale nie pyszny, bo duma ich z wielkich osiągnięć sztuki wojennej, bogactwa wiary i tradycji płynie. Zwyczaje i dzieje Słowian wielce bogate i ciekawe być się zdają, co swoim słowem na kartach tej książki poświadczam. I kłamię zadać muszę oszczerstwom głoszonemu przez wielu chrześcijan, a nade wszystko przez zadzierających nosa niemieckich rycerzy, który widzą w Słowianach i Bałtach plemiona ciemne i wszelkiej tradycji pozbawione. Zaprawdę wiele mogliby się oni nauczyć od Słowian. Sami zaś Słowianie *Sclavinami* także przez wielu nazywani, są ludźmi łagodnej natury i przyjaznymi, lubującymi się w zabawie i muzyce skocznej a radosnej, gościnnymi i chętnymi przybyšsom z najdalszych nawet stron i najdziwniejszych krain. Ja sam dobrym jestem, jak mniemam przykładem, jako

że w tułaczce mej i prześladowaniach azyl i gościnę u nich bez warunków nikajich otrzymałem!

Z gościną wiąże się u Słowian pewien obyczaj. Otóż przybyš, który gościnę u jakiego gospodarza zażywał i nierad z niej jest, ma uświęcone tradycją prawo poskarżyć się kolejnemu, ten zaś zobowiązuje się gościa pomścić. Złego gospodarza spotkać może nawet śmierć. Wszystko po to, by przybyšsze z dalekich krain czuli się w kraju Słowian jak najlepiej. Zaiste, godne to pochwały!

Przybyšzowi z chrześcijańskich krajów, gdzie nad władzę królewską jeno boską postawić można, wydać się może dziwną i ekstraordinaryjną, powaga i mir z jakimi Słowianie podchodzą do swych współbraci. Przywiązują oni także wielką wagę do równości i szacunku. Kiedym obyczajów tych przyczyny dopatrywać się począł, powiedziano mi iż biorą się one z pradawnej tradycji, z czasów, gdy plemionami Słowiańskimi nie władali jeszcze książęta. Dowiedziałem się bowiem, że niegdyś wszyscy byli równi i każdy miał prawo być wysłuchanym, kiedy podejmowało się decyzje dotyczące całego grodu, osady czy plemienia. Ten obyczaj wspólnego radzenia i wysłuchiwanie każdego głosu nad wyraz mi przypomina myśl u starożytnych Greków powstałą, którą *demokratia* nazywali, jako to *demos* lud oznacza, a *kratos* rządy. Jako to jednak naprawdę bywało, nie wiem, bo o Grekach jeno w czasie mych studiów w Bolonii nieco tylko posłyszałem.

Myli się jednak ten, kto uważa Słowian za łagodnych prostaczków, bowiem bywają oni mściwi, a w walce już nie raz i nie dwa dowiedli swego męstwa i bitności.





A jeśli przy wojnach już jestem, nie mogę nie wspomnieć o niezwykłym wśród chrześcijan traktowaniu przez Słowian pokonanych wrogów. Otóż zamiast pojmanego przeciwnika zabijać, a potem niecnie rabować jego odzienie, broń i ekwipunek, Słowianie biorą onego jeńca do grodu, gdzie przebywa przez czas jakiś. Później zaś od woli jego jeno zależy, czyli za okupem wrócić do swoich pragnie, czyli też przystać do plemienia, i wraz ze wszystkim współplemieńcami pracować, a i na równi z nimi korzystać z owoców tej pracy. Kiedym wśród Słowian pomieszkował, na własne oczy widzieć mi było dane, jak wielu dumnych, acz biednych rycerzy niemieckich, których na okup zwycięstwa nie stać było, wołało przystać do niedawnych wrogów, widząc jak szlachetnie wobec swoich jeńców postępują i równości wśród swego ludu zażywają. A byli pośród nich także czescy rycerze, którzy sami Słowianami będąc, wpadli w ręce innych Słowianom i braćmi im, niżli wrogami ostać się woleli.

Kiedym o wojnie parę słów napisał, tedy czas by o prawach i władztwie u Słowian Tobie Czytelniku opowiedzieć. Bardzo ważna dla Słowian jest rodzina. Mają oni dla niej wielkie przywiązanie i baczenie. Na jej czele stoi mężczyzna (choć zdarzają się wyjątki, jako że w radzie i domowych sprawach kobiety mają takie same prawa jak mężczyźni!), który zajmuje się gospodarstwem i dba by jego rodzina, co zjeść i na się co założyć mieli. Obok niego stoi żona zajmująca się prowadzeniem domu i wychowywaniem dzieci. Bardzo poważaną osobą jest w każdym rodzie senior, czyli najstarszy z domowników, który dawne czasy pamięta, a któremu szacunek i opieka się należą. Rodzina jest przeto pierwszym ogniwem i budulcem, z którego całe plemię jest złożone. Wspomnę jeszcze o pewnym obyczaju, wedle którego to, gdy na świat nowe dziecko przychodzi, ojciec bądź senior rodu bierze je na ręce i skłania jego główkę na cztery strony świata. Gdy zaś dziecko lat nabrawszy, w siódmy rok żywota wchodzi, dorosłość jego obrzędem postrzyżyn się obwieszcza się i nadaje mu imię.

Słowianie choć wiele wspólnych obyczajów mają, nie są jednacy. Nie ma przeto takich praw i tradycji, które objęłyby wszystkie plemiona, rozsiane po wschodzie ziem europejskich. Niegdyś, wszyscy żyli jeszcze jako wolne plemiona, których mianem państw czy księstw

nazwać by nie można. Były to czasy owej legendarnej równości, o której wprzód pisałem. Wszyscy ludzie byli sobie równi, a każdy miał prawo wypowiedzieć przed innymi, co myśli w sprawach najróżniejszych, a i tych nade wszystkim, które całej osady czy plemienia dotyczyły. Same decyzje podejmowano wtenczas wspólnie, poprzez głosowanie, albo wybierano do tego odpowiednią radę. Potem jednak rzecz ta uległa zmianie i także mamy dziś w państwach słowiańskich książąt (jak u Lechitów, Rusinów oraz w krajach bałkańskich, o których jednak moja wiedza jest znikoma), a i większość plemion, które państw samowładnych nie tworzą, także mają przywódców. Nieliczne są już dziś plemiona, które tradycję dziadów swoich kultywują i jeno radą wspólną rządzić się próbują.

Na czele państwa Słowian i Bałtów stoi dziś książę, który z rodu wybranego pochodzi. On to dba o bezpieczeństwo i dobre, spokojne życie swego ludu. Po bokach jego stoją kapłani, którzy niegdyś za czasów niedosłego chrztu Mieszka, tak moc swą poczuli iż faktycznie na ziemiach lechickich rządzić chcieli, a i na ziemiach innych Słowian też nieliczne mieli wpływy, zmuszając książąt i wodzów plemiennych do spełniania ich życzeń.

Kres ich ukrytej władzy położył dopiero lechicki władca Siemomysł, gdy wbrew ich przestrogom wyprawił się na Niemców, wojaków, wsparcie i zachętę od księcia kijowskiego Jarosława Mądrego otrzymawszy. Wnuk mieszkowy Mieszko II wykazał o wiele więcej rozsądku od swojego dziada i ustanowił kapłanów swoimi głównymi doradcami, jednak nie wszystkim ich radom i wskazówkom dawał posłuch. Tak czy owak, stan kapłański utrzymuje jednak nadal władzę niemając, szczególnie u plemion wolnych, które często i gorliwie słuchają kapłanów, a najbardziej zapamiętali są w tym Prusowie i Jaćwingowie. Siedmiu najwyższych kapłanów, czy też, ze słowiańska, wołchwów, tworzy radę, a każdy z nich reprezentuje inne bóstwo. Stoją oni przy księciu i służą swoją wiedzą i magią, niżsi rangą pomagają ludowi w nawiązywaniu kontaktów z bogami i zanoszą im prośby – a to o deszcz, a to o dobre żniwa, a to o zdrowie i pomyślność. Jak wierzą ludzie, kapłani są obdarzeni przez bogów szczególną łaską. Jak opowiadają najstarsi, od dawna już czynili cuda i magiczne zaklęcia stosowali, lecz dopiero za panowania Mieszka robić to poczęli z wielką mocą.

O kapłanach chcę rzec słowo jedno jeszcze. Najważniejszym spośród nich, jest wołchw Świętowita, który rządzi na Rugii





w Arkonie, będącej najświętszym dla Słowian miejscem. Nosi on szatę białego boskiego koloru i przewodzi radzie kapłańskiej, o której wprzód pisałem, a na jego utrzymaniu i na jego rozkazy jest tysiąc zbrojnych, gotowych bronić świątyni przed ponowną grabieżą i zniszczeniem (albowiem chram był niegdyś zrabowany i spalony przez Niemców, a później odbudowany, o czym jeszcze Czytelniku w kronice mej napiszę). Podobnie jak kapłan Świętowita w Arkonie, wojów pod swoją komendą mają najwyżsi kapłani pozostałych sześciu głównych bogów.

Nie jeno sami kapłani rządy u boku księcia sprawować mogą. Kole nich stoją także książęcy urzędnicy. Są wśród nich ludzie wybornie w naukach wielu kształceni, którzy radzą monarsze, jak krajem zarządzać, a także żupani, którzy w imieniu księcia władzę w grodach po polskich ziemiach rozsianych sprawują. Im z kolei podlegają wojowie, którym zapewniany jest wikt, schronienie, ekwipunek oraz żołd, a którzy w zamian bronią ziem książęcych przed najazdami oraz zajmują się utrzymywaniem porządku w grodach i na terenach grodom podległych.

A kiedym już o wojach wspomniał to dodać się raczy, że jest ich kilka rodzajów. Mamy także rycerzy ciężkozbrojnych na koniach, którzy nie ustępują pola rycerstwu niemieckiemu, czego już po wielokroć dowiedli. Są obok nich piechurzy, równie mężni jak ciężkozbrojni, ale gorzej uzbrojeni – zwą ich tarczownikami. Powiedzieć także godzi się o zbrojnych mężach na usługach kapłanów pozostających, najczęściej ofiarowywanych wołchwom przez księcia i innych znaczniejszych ludzi, a także wybieranych spośród wojaków, najmujących się do walki za pieniądze lub inne dobra. Sztuka prowadzenia wojny wśród Słowian może nie jest tak rozwinięta jak w dawnym Imperium Romanum, lecz wojowie są zdolni z ziem swoich każdego wroga przegnać, a pomocą i magią wspierani są przez kapłanów, obdarzonych łaską bogów.

Jednak o pozostałych mieszkańcach osad i grodów słowiańskich słów parę skreślić muszę. Choć są to ludzie zwykli i plebem często nazywani, to godność i pracowitość ich na opisanie dla pamięci potomnych zasługuje. Parają się oni głównie rolnictwem i rzemiosłem, a mieszkają w wioskach i liczących od kilkudziesięciu do kilkuset domów osadach i grodach, których wiele zbudował Mieszko I za czasów swego panowania. Są ludźmi życzliwymi, gotowymi wędrowca ugościć, ale też nie pozbawionymi pewnej ostrożności w stosunku do obcych, a takich szczególnie, co w ich języku gadać nie potrafią. Ludzie zamieszkujący wybrzeża Bałtyku bardzo radzi są przybywającym często żeglarzom z mroźnej Skandynawii, z którymi handlują. Chętni są także wszystkim przybyszom, nawet takim, który pochodzą z gorących niczym piec krain z drugiego końca świata, gdzie ludzie chadzają nago, a skóra ich czarna jest niczym sadza.

Lehici mieszkają w chatach z bali drewnianych przetkanych słomą i krytych strzechą, urządzonych

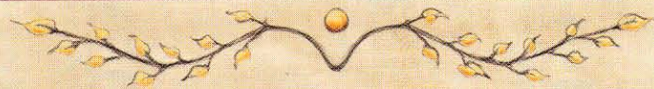
prosto, acz przytulnie i wygodnie. Obyczaj budowania wielkich chałup, które dzielone były na wiele mniejszych części, a w których kilka rodzin naraz mieszkać musiało, został w dużej mierze zniesiony i obecnie domy swoje słowiańscy Lehici, gdzie i jako zechcą, stawiają. Po prawdzie duże chaty po dziś dzień również się spotyka, szczególnie na wschodnich rubieżach kraju, ale mieszkają w nich zazwyczaj rodziny duże z wielu pokoleń się składające, które potrzebują sporo miejsca.

Lehici zwykle zamieszkują wioski, które liczą od kilku do kilkudziesięciu nawet dymów, a żyć tam może i kilka setek ludzi, parających się rolnictwem, hodowlą zwierząt, myślistwem oraz rzemiosłem. Jakkolwiek nie brak też w kraju słowiańskim i samotnych domostw ukrytych pośród bezkresów lasów i łąk, między które rzadko gość jakowyś zawitać może, a przez co azylum ciche i bezpieczne stanowić mogą. Niektóre większe osady mają własne garnizony, w których stacjonują żołnierze żupańscy, pilnujący porządku i przestrzegania praw oraz broniący mieszkańców w razie potrzeby. Oprócz takowych osad najdziesz jeszcze w krainie Słowian grody znaczniejsze, o których wkrótce napiszę słów więcej.

Kiedy już świat dzisiejszy plemion słowiańskich Tobie Czytelniku pokrótce opisałem, tedy o wierzeniach i tradycjach wobec zmarłych, jakie u Słowian wyznawane są, dodać mi się godzi. Dużym szacunkiem darzą Słowianie swych zmarłych. W obrzędzie zwanym stypą chadzają rodzinami na mogiły przodków i spożywają tam posiłek, zakopując też nieco jedzenia kole grobu (wierzą bowiem, że zmarły po śmierci musi mieć co jeść). Palą przy tym świece woskowe.

Wedle wiary słowiańskiej duchy umarłych trafiać mają do krainy zwanej Niwią, gdzie żyją nadal i skąd czasem przedostają się do świata żywych. Zważyć trzeba jednak, że trafiają tam dusze tak dobre, jak i złe, a przychodząc do naszego świata – czy to same z siebie przez jakąś szczelinę pomiędzy światami, czy też przez kogoś przywołane, mogą przybierać najróżniejsze formy, od pięknych i dech w piersiach zapierających aż do poskręcanych i obrzydliwych, strach i odrazę w żywych budzących.

Kończąc dziś mą opowieść, spieszę jeszcze wyjaśnić kwestię, którą w kronikach licznych chrześcijańskich pisarzy najdziecie. Powiadają oni, iż Słowianie dopuszczają się często mordu na wdowach. Znana jest bowiem szeroko, zwłaszcza w świecie Zachodu opinia o tym, jak to Słowianie duszą bądź palą niewiasty, których mężowie zginęli lub zmarli. Po prawdzie to wdowa, po śmierci męża ma wybór, czy żyć dalej w samotności, czyli też dołączyć do swojego małżonka w świecie zmarłych, a wybór jej jest przez współbraci szanowany, jakkolwiek by on nie był. Tako więc nie z mordem tu mamy do czynienia, lecz z własnej woli płynącym poświęceniem, ofiarą najwyższą, bo z własnego życia składaną, bogom i mężowi poświęconą na ołtarzu miłości, co warte jest najwyższego podziwu.



VI. Kult religijny.

Słowianie w przeciwności do chrześcijan pozostając, nie jednemu, ale wielu bogom cześć oddają. Od wieków żyją pod ich opieką, składając im modły i ofiary i korzystając z łask, jakie otrzymują w zamian. Bogowie Ci są często jednacy z bóstwami wyznawanymi w Indiach, mroźnym kraju Wikingów, czy dalekiej *Hibernii*, przez innych Irlandią zwanej, ale jeno miano inne noszą. Dlatego też przybysze z krain dalekich, do których ja zaliczać się mogę, gdzie kult Dawnych Bogów jeszcze się ostał, przybywając na słowiańskie ziemie, nie czują się tu obco wcale. Także i wielu wojów, z których nie jeden wywodzi się z Waregów czy krain przez Celtów zamieszkanych, klnie się to na Peruna, to na Tora, to na Taranisa, którzy są jednym bogiem gromowładnym, pod różnymi znanym imionami. A i u samych Słowian i ich sąsiadów: Prusów i Jaćwingów też należeć możecie rozmaite imiona i wcielenia boskie, które to tradycja plemienna i obyczaj dyktuje. Dla przykładu wskazać mogę Welesa, boga magii, przysięgi i zaświatów, którego Rusini zwą Wołosem, w Szczecinie i Brennie nazywa się go Trzygłowem, a południowowschodni Słowianie zwą go Trojanem (choć i to nie są jedyne jego miana).

Religia Słowian rozkwitła najpełniej po legendarnym już, choć niedoszłym, chrzcie mieszkowym, o którym dalej pisać jeszcze będę. Przed owym dniem wielkim i pamiętnym kapłani słowiańscy cieszyli się wielkim poważaniem, a rady ich ceniono nad wyraz. Jednakże dopiero gdy władca Lechitów namowami i naciskami chrześcijańskich włodarzy i mnichów, jako też wśród nich najważniejszych papieża i cesarza niemieckiego wzgardził, przy wierze dawnej pozostając, kapłani zyskali znaczenie prawie równe księżęcem. Głosząc wolę bogów, nawoływali do wyprawiania się na zachód i przywożenia stamtąd dóbr wszelakich, które następnie składane były w podzięce Starym Bogom. Stan taki trwał lat zaledwie sto. Wtedy nastały czasy ciężkie, kiedy to drużyny słowiańskie wyprawiające się na ziemie Cesarstwa Niemieckiego doznały klęsk dotkliwych, a zawiedzeni książęta i lud słowiański na powrót upomnieli się o władzę. Stan kapłański zachował jednak liczne przywileje i nadal darzony jest wielkim szacunkiem prostego ludu, a u boku książąt i wodzów plemiennych stojąc, ma też wpływ niemały, na życie i politykę.

Wróćmy jednak do bóstw słowiańskich. Jedna z legend pradawnych tak oto świat bogów opisuje: zanim nastał czas, istnieli jeden Bóg, którego imię jest dziś zapomniane, a którego określa się jako Praboga albo Białoboga, i brat jego, Czarnobóg. Oto właśnie te dwie istoty boskie stworzyły świat i wszystko, co na nim, a o czym pisałem już wcześniej. I poróżnili się między sobą o to, kto ma sprawować władzę nad ludźmi. Prabóg na końcu zwyciężył i został panem niebios, ziemi i zaświatów niwii-

skich, władcą, który zasiadał na wielkim tronie z metali wszelakich i kruszców szlachetnych, jaki stał w sercu Niwii, gdzie wznosiły się majestatycznie ściany białe wspaniałej wieżycy o trzech wierzchołkach. Stamtąd Białobóg sprawował władzę nad swoim dziełem, Czarnobóg zaś, trawiony pragnieniem zemsty, żył w ciemnościach otchłani, w którą został strącony, a gdzie potem rozniecił ognie olbrzymie, by w ten sposób oświecić ten swój smętny świat. A kiedy tylko mógł, sprzeciwiał się bratu, choć otwarcie nigdy nie śmiał przeciw mu wystąpić, albowiem lękał się jego potęgi.

I przyszedł czas, kiedy Prabóg znudził się samotnością, i zstąpił na ziemię, pośród ludzi, gdzie wybrał sobie kobietę śmiertelną, której imię dziś już zatarło się w pamięci ludzkiej i zasnuło mgłami przeszłości. I zabrał ją do swego domu w Niwii, gdzie zamieszkali razem, ciesząc się sobą. Ale Czarnobóg był chytry i znał ludzkie ciała lepiej, niżeli brat jego, bowiem sam był ich stwórcą i wiedział, jak przyprowadzić Praboga o zmartwienie. Tak więc kiedy nadszedł dzień, gdy małżonka Praboga powiła miała pierworodnego, zaczęła cierpieć bardzo, nie mogąc wydać na świat dziecięcia, które nosiła w sobie. A zanim Białobóg zdążył przybyć jej z pomocą, jej dusza oddzieliła się od ciała, które obumarło. Prabóg rozciął wtenczas brzuch zmarłej małżonki i ujrzał, że nosiła ona w swym łonie nie jedno dziecko, lecz dwoje. Wydobył je więc na świat i jednemu nadał imię Peruna, obierając go na swojego syna pierworodnego i nadając władzę nad gromami i nawałnicami, drugiego zaś nazwał Pereplutem, powierzając mu pieczę nad żywiołem wody. Później zaleczył ciało żony i tchnął w nie na nowo ducha, wracając ją do życia.





Tak więc małżonkowie dalej cieszyli się sobą, a ich miłość zaowocowała kolejnymi potomkami, którymi byli Weles, Swaróg, Strzybóg, Mokosza i Chors. Jednak zanim Chors się narodził, Czarnobóg wymyślił kolejny podstęp. Przyjął więc postać swego brata i kiedy ten drzemał, przyszedł do niewiasty, która była jego żoną. Ona, sądząc że ma przed sobą męża, legła z nim w łóżu i poczęła nowe dziecko, o którym Prabóg myślał, iż jest jego, i gdy na świat przyszła dziewczynka, dał jej imię Marzanna i powierzył opiekę nad chłodem zimowym.

Gdy Perun dorósł, udał się do ojca, by ten dał mu zwierzchnictwo nad niebiosami, albowiem chciał on kontrolować przestrzeń, z której ciskał piorunami i zyskać przez to na potęgę. Gdy ojciec odmówił, ten rzucił mu wyzwanie, albowiem młodzi bogowie zrodzeni zostali z duszy nieśmiertelnej, stworzonej przez Praboga, a z której pochodziła ich moc i potęga, oraz z ciała śmiertelnego, stworzonego przez Czarnoboga, które przekazało boskiemu nasieniu pierwiastek mrocznej natury, która najmocniej rozwinęła się u Welesa (i oczywiście Marzanny), ale której to Perun ulegał najbardziej. Przeto gdy spotkał się ze sprzeciwem ojca, zechciał usunąć go z drogi i wziąć swoje. Prabóg wtenczas zrozumiał, że jego potomni są dziećmi nie tylko jego, ale też Czarnoboga, i wpadł w wielki gniew. Wygnał je wszystkie z Niwii na ziemię, gdzie przez setki lat chodziły pośród ludzi. Czarnobóg zaś skrył się w najmroczniejszych i najbardziej nieprzeniknionych cieniach swojego domu, tak że brat nie mógł go znaleźć i pokarać.

W tym czasie bogowie chodzili między ludźmi, gromadząc wiernych, a w szczególności Perun, który ze swoimi wojami zwyciężał każdego wroga, zaś imię jego sławili wszyscy mieszkańcy ziemi.

Tak więc Perun, mocny w wiarę śmiertelnych, potężniejszy niż uprzednio, ponownie postawił stopę w Niwii, i ponowił wyzwanie rzucone ojcu. Gdy ten chciał go znów przegnać, rozpetła się bitwa na moce przechodzące pojęcie śmiertelnych, a przeląkł się nawet sam Czarnobóg. I wielkie energie runęły na dom Praboga, gromy uderzyły w jego wieżycę, roztrzaskując mury, ognie niczym sfera psów ognistych opadły ogrody cudownością zachwycające, runęły pałace, zapadły się góry, a na ich miejsce wzniosły się nowe, rzeki zmieniły swój bieg, stworzenia zamieszkujące Niwę zostały wypalone niczym chwasty, a te, które przeżyły, zmienione nie do poznania w odrażające i wrogie wszystkim, uciekły przez rozdarcie między światami na ziemię albo zamieszkały w rejonach wypalonych do szczytu przez boskie moce. Ludzie na ziemi wyrwani zostali ze snu, bowiem noc nagle zamieniła się w dzień, choć słońce nie wzeszło, za to niebo błyszczało światłami jasnymi, a ziemia drżała, i niósł się przez lądy wiatr gorący, rwąc drzewa i domy. A kiedy wszystko ustało, Perun zstąpił znów na ziemię, ogłaszając się jej władcą oraz panem niebios, pierwszym pośród bogów. Nie wyjawiał jednak nigdy, jaki los spotkał jego ojca. Potem wstąpił znów do Niwii, zniszczonej i zrujnowanej, i odbudował niewielki

jej kawałek, czyniąc siedzibę dla siebie i swojego rodzeństwa. I wezwał ich wtedy do siebie, by rozdzielić im ich władztwa. A jako pierwszego wywołał Perepluta, brata swego bliźniaczego, z którym szczerze się nienawidzili, albowiem Pereplut od zawsze nosił w swym sercu urazę, że nie on został wybrany przez ojca na dziedzica po nim, bo przecież miał do tego takie samo jak Perun prawo. Perun zaś odrzucił go od rodziny i wypędził z Niwii, zakazując mu do niej wstępu pod jakimkolwiek pretekstem. Tak więc udał się Pereplut na ziemię, by władać dalej żywiołem wodnym, a tam zagadnął go Czarnobóg, proponując rozejm, na co młody bóg przystał. Perun zaś obrał Welesa do panowania nad Niwią, a także magią, kłótwami, przysięgami oraz bydłem. Swaróg został panem słońca i żywiołu ognia, Strzybóg we władanie dostał pogodę i żywioł powietrza, Mokosza stała się Matką Życia, boginią płodności i urodzaju, Marzanna otrzymała zwierzchnictwo nad zimą i śmiercią, Chors zaś mianowany został władcą nocy, gwiazd i księżyca.

Perun wiedział, że ma wroga groźnego w Czarnobogu, zstąpił więc do otchłani, gdzie odnalazł swego stryja. Spętał go łańcuchami i przykuł do słupa wielkiego, który wznosi się od trzewi ziemskich, z bezdenności otchłani aż do ziemi, po której stąpamy, podtrzymując ją, by nie runęła w przepaść. A kiedy Czarnobóg usiłuje się z okowów uwolnić, szarpiąc je, ziemia się trzęsie.

Potem Perun udał się, by odszukać brata swojego bliźniaczego, ale go nie znalazł, albowiem Pereplut skrył się w odmętach morskich wód, gdzie nawet moc perunowa nie sięgała. Pereplut pokochał bowiem ludzi (choć do uczucia tego przed nikim się nie przyznał, bowiem obawiał się pogardy od rodzeństwa, w zamian otrzymał zaś nienawiść nieświadomych śmiertelników) i nie chcąc wszczynać na ziemi wojny z bratem, w której postradałoby ich życie nad wyraz wielu, usunął się spoza zasięgu Gromowładnego.

W międzyczasie Czarnobóg, który przykuty był do skały, pragnął wolności, przywołując Perepluta, aby ten go oswobodził. Gdy jednak jego zew nie doczekał się odpowiedzi, Czarnobóg zebrał swą moc i z kciuka swojego uczynił Żmija, olbrzymiego potwora, wroga niebios, który otrzymał od stwórcy moc odradzania się, gdy zginie, jego esencja wraca bowiem do Czarnoboga, któremu kciuk na nowo odrasta, a wtedy może Zły stworzyć na nowo swojego sługę.

VII. Istoty ziemie słowiańskie zasiedlające.

Pora, żebym wspomniał chociaż o rozmaitych stworzeniach, które mieszkają na ziemiach Słowian – tak po lasach i łąkach, jak i w ludzkich siedliskach. Temat ten wart jest odrębnego dzieła, którym, jeśli sił starczy staremu wędrowcowi, zajmę się kiedyś, bowiem rzecz to niezwykle intrygująca. Mają pod boki tyle istot rozmaitych, jednych zadowolonych w ich świecie innych





Raczkowski
2003.





zaś z Niwii – krainy niedostępnej i tajemniczej – przenikających, że trudno jest to nawet rozumem człowieczym ogarnąć. Lud słowiański przyzwyczaił się do obecności różnych duchów i demonów, które kryją się w kątach domostw, na polach i w lasach. Rzecz to zwyczajna, że nikt w południe żać nie chodzi, bo południca złapie, na noc zaś nóż się w próg chałupy wbija, żeby zmora nie przyszła i śpiących nie męczyła. Ja sam mało do bajora jednego paskudnego nie zostałem wciągnięty, kiedy złapała mnie oślizgła łapa utopca. Rusalki po rżyskach tańczą, a w puszczy duchy pilnują drzew, sam jedną taką driadę kiedyś widziałem. Dziwna i piękna była, ale też grozą od niej biło i jakąś siłą starą a zapomnianą.

Niektóre z owych istot w wielkiej komitywie z ludźmi żyją i chodzą pod niebem z podniesioną głową, w ogóle się nie kryjąc. Wiły na przykład, które ślicznie tkać potrafią – kiedy tylko im harce na jakiś czas zbrzydną – sprzedają swoje wyroby za broń i sprzęty, których wytwarzać im się nie chce. Handlują także winem, delikatnym i smakowitym, takim co szybko nogi płacze i umysł rozwesela. Te małe istotki pędzą je w swoich chatkach nadrzecznych, pewnie z jakimś błogosławieństwem Strzyboga, który nad tym ludkiem opiekę roztacza. Nie boją się wiły wśród ludzi fruwać, a utrapienie z nimi straszne. Bywają jednak przydatne, gdyż wiłowi kapłani to najprzedniejsi wśród sług Pana Tańca i Hulanek. A i Ci od Welesa i Mokoszy świetnie czarować potrafią. Nieraz też wiły towarzyszą wojskom lechickim, bo na zwiad latają, bywa jednak, że niepotrzebnie Niemcom życie uprzykrzają i często kończą marnie trafione strzałą lub bełtem.

Za to potężne stolemy twardo w szeregach słowiańskich stoją, siejąc popłoch wśród wrogów. Walczą często w drużynach żupańskich, straży świątynnej, czy jako najemnicy. Są cierpliwi i odważni, zawsze słowa danego dotrzymują, choć ponurzy bywają jak głazy. Widać, że niezręcznie wśród innych się czują, ale ojczyzny bronią godnie. Niezlomni są przy tym i przywykli do trudów, a po górach maszerują jak nikt inny. Przychodzą najczęściej z gór południa, żeby wspierać ludzi podczas wojny. Traktowani są przez nich z respektem i szacunkiem należnym, bo wiadomo, że to synowie i córki Peruna.

Weles natomiast wspiera krzaty. Niski ten ród wielce przydatny jest, kiedy trzeba Niwie odwiedzić i wygonić lub pokonać gnieźdzące się tam lichy. Dlatego też często ludzie udają się do krzaczich siedzib, prosząc małych mędrców o pomoc. Często też książęta czy żupani mają przy boku krzaczich doradców, którzy wiedzą i przemyślnością górują nad każdym człowiekiem. Wiadomym jest też, że nikt tak magią nie włada jak krzaty właśnie, dlatego mogą one zawsze liczyć na pomoc ludzi przy cięższych pracach, bo choć ludek ten doskonale sobie radzi, żyjąc w lasach z dala od siedzib człowieka, to czasem korzysta z usług wdzięcznych ludzi, albo też przyjmuje od nich hojne dary. Krzaty wolą studiować księgi lub kroniki pisać w swoich przytulnych domkach, niżli zajmować się tak przyziemnymi sprawami jak uprawa roli

albo rąbanie drew. Oczywiście trafiają się i tacy ludzie, którzy za krzaczami nie przepadają, widząc w nich kręta czy i demonich kamratów.

Pozostają jeszcze dziwożony, które rzadko z lasów wychodzą i najmniej ludzi lubią, trzymając się raczej z wilami i krzaczami. Walczą świetnie i doskonale z łuku szyją, a puszcę znają, jako własny dom. Nie przepadają za obcymi i z ludźmi bratają się tylko wtedy, gdy to naprawdę konieczne. Często wspierają ich w boju, będąc świetnymi zwiadowcami, na których zawsze można polegać. Czasem też polują i sprzedają mięso i skóry w zamian za broń. Dziwożenie kapłanki Mokoszy nie mają sobie równych. Wierzy się, że bogini ta obdarza leśne panny swoją łaską.

Znałem ja kiedyś pewnego kapłana, którego nazywali Widzącym, a imię jego było Roch, jeśli dobrze pamięnę. Opowiedział mi o tym, jak to w chwili, gdy Perun zesłał grom na chrześcijańską kaplicę wszystkie te wiły i stolemy zbrały się z ludźmi. Przedtem było ich bardzo mało, żyły w jakichś dzikich miejscach, ceniąc sobie spokój i własne towarzystwo, czasem tylko podkradając coś Słowianom lub platając im figle – jak wiły albo podpatrując ich i opisując w księgach – jak krzaty. Kiedy jednak bogowie zbliżyli się do ludzi, a świat zatętnił od ich mocy, istoty te poczuły się lepiej i wyszły z ukrycia łącząc się z ludźmi.

VIII. O imionach.

Jako obiecałem, tak i czynię, drogi mój i szlachetny Czytelniku, dając Ci słowo o tym, jak w Słowian człek każdy swe imię dostaje. Gdy dziecko się rodzi, ojciec wyprawia na cześć bogów ucztę, chcąc złożyć im należne dzięki za potomstwo i wybłagać dlań łaskę, aby w życiu swoim nie doznało nieszczęść wszelakich, a cieszyło się zawsze zdrowiem i radowało życiem do późnej starości. Na uczcie tej zjawia się też guślarz czy guślarka, którzy odczytują dziecku i rodzicielom jego los. Potem ojciec albo najstarszy w rodzie bierze dziecko na ręce i wychodzi przed domostwo i kłania główkę dziecka na cztery świata strony, by wszem i wobec obwieścić jego narodziny. Potem zaś ojcowie i guślarz nadają mu imię, które po wielokroć z wróżby guślarza się wywodzi, albowiem u Słowian wierzy się, że imiona są odbiciem boskiej woli i że jako masz na imię tak i czynić w życiu będziesz, takie u Ciebie dary boże, cechy i umiejętności. Czasem jednak bywa też tak, że guślarz niczego nie wyczyta z kart przyszłości i nie dane jest mu poznać losu dziecięcia. Wtedy ojciec nadaje mu imię dawniejszych przodków, bo wedle starej tradycji słowiańskiej wraz z imieniem dzieciec dziedziczy cnoty i mądrość po przodku. Może też guślarz nadać dziecku imię związane z innymi rzeczami, jako na przykład Wróbel, bo marzy się ojcu życie dla syna spokojne niczym życie wróbla, albo Słabosz, które źródło swoje bierze w chorowitym wyglądzie dziecka.



Gdy zaś dziecko ma nie więcej, jak siedem wiosen, bierze je ojciec i przyszyty mu włosy, albowiem w ten sposób staje się ono dorosłym członkiem rodu i prawa wszystkie dorosłemu należne zyskuje.

IX. O języku.

Teraz Czytelniku, czas nadszedł najwyższy, abym opowiedział Ci słów parę o językach, którymi władają Słowianie. Przed wiekami, gdy plemiona słowiańskie wędrowały z Azji, niegdysiejszej swojej ojczyzny, do wschodnich kresów Europy, ludzie mówili między sobą jednym językiem, niby jeden naród i jedna rodzina. Kiedy pozakładali już państwa, a każde z nich poczęło rządzić się po swojemu, mowa ich także ulegać zaczęła wpływowi sąsiadów. I tak na przykład u Czechów język traci niemieczyznę. Czułe ucho umie więc podpowiedzieć słuchaczowi, skąd jego rozmówca pochodzi. Po dziś dzień jednak Słowianie mówią własnym językiem, który nie poszedł na zatracenie, jeno co prawdą jest, że w różnych się odmianach objawił, tak że mieszkańcy z dwóch krańców słowiańskich ziem bez trudu zbytniego dogadać się zdołają.

Jest jeszcze i drugi z języków słowiańskich, acz jego tajniki znają jedynie nieliczni, a głównie są to kapłani, którzy używają go do przywoływania mocy i tajemnych rytuałów odprawiania. Mimo, że język ów ma słowiańskie brzmienie, jest jednak twardszy od mowy, którą prosty lud włada. Nie rzeknę ja na ten temat ni słowa więcej, bo sam nic ponad to nie wiem. Niegdyś, gdy zgubna *curiositas* pchnęła mnie, by spraw tych dociekać, zagadnąłem kapłana strzegącego w świątyni Welesa ognia, którego płomienie miały strawić ofiarę całopalną i powoli nabierały czystości. Zapytałem owego kapłana o język, którego jego konfratry używają, a on pierwszy spojrzał się na mnie spojrzeniem świdrującym duszę na wskroś i odrzekł mi, że tajniki tego języka znają jeno najwyżsi kapłani, a dzielą się nimi tylko z ludźmi, którzy zaskarbili sobie szczególną łaskę i zaufanie bogów. Tak więc święty język poznać mogą wyłącznie wybrani, a tacy jak ja (i jak mniemam, także ów kapłan Welesa) nie powinni takich rzeczy badać, albowiem ściagną niechybnie na kark swój wrogość kapłanów i gniew bogów. A że, pierwszy to przyznam, nie uważam się za głupca, zaprzestałem dalszych badań. Jeśli zaś kto chce koniecznie poznać te boże sekrety, niechaj robi to na własną rękę, mnie do tego nie mieszając!

Wielu uczonych chrześcijańskich, których słuchałem, twierdziło, że poganie nie znają i nigdy nie znali pisma, co jest oczywistą nieprawdą, jako że Germanie znali swoje runy na długo przed pojawieniem się pierwszych czcicieli Chrystusa. Także i Słowianie mają swoje pismo, choć skrywane i wywodzące się ponoć z tajemnych rytuałów, przy czym pismo owo nie jest rozpowszechnione wśród Słowian równie mocno, jak łacina wśród chrześcijan.

X. Państwa Słowian.

1. Wstęp do państw słowiańskich.

Jako że uważny Czytelnik, karty mej książki pilnie śledząc, wiele już o Słowianach dowiedzieć się mógł, przeto *fas est*, czyli też słusznym jest, teraz o poszczególnych plemionach dać wykład.

Słowianie poczęli tworzyć swoje pierwsze państwa lat temu niewiele. Z opowieści starych i uczonych ludzi było mi dane dowiedzieć się, że jednymi z owych państw były: państwo Samona (na terytorium dzisiejszych Czech i Moraw leżące), które utrzymało się zaledwie 35 lat do śmierci władcy; Karantania, istniejąca niecałe dwa stulecia oraz Wielkie Morawy. Szczególnie ciekawym zdaje się być to ostatnie z państw słowiańskich, ponieważ jaśniało ono pośród plemion prawdziwym blaskiem kultury i bogactwa i jako jedno z pierwszych odwróciło się od swoich słowiańskich bogów, by przyjąć chrzest.

2. Władztwo Lechickie.

Powstanie

Jak mówią stare księgi wieleset lat temu w gęstych borach i na żyznych stepach Europy żyli Słowianie. Byli to ludzie łagodni, pokojowo nastawieni do świata, chętni przybyšsom i cieszący się życiem. Lecz spokojny ten i sielski żywot przerwany został przez najeźdźców. Na słowiańskie osady napadli z zachodu okrutni Goci, ze wschodu zaś Tatarzy, rabując, niszcząc i zabijając przerażony lud. Słowianie przeto zmuszeni byli poszukać innego miejsca, w którym mogliby wybudować swoje nowe domostwa. Ruszyli więc z krainy swych przodków na wędrowkę długą i męczącą, a przewodzili im trzej bracia: Lech, Czech i Rus. Wędrowali długo, blądzi po dzikich lasach i bezdrożach, aż wreszcie oczom ich ukazała się dolina otoczona wzgórzami, srebrząca się jeziorami. Rzekł tedy Lech: „*Oto jest ziemia, gdzie ja ze swoim ludem osiądę i gdzie będziemy wieść dalsze życie w pokoju i pracy, jako wiedliśmy je na ziemiach naszych ojców*”. Pośrodku doliny, na najwyższym wzgórzu, wznosił się majestatycznie wielki, stary dąb. Urzeczeni bracia podszli doń, by trochę odpocząć w jego cieniu i spojrzeć na zachodzące słońce. Skoro tak odpoczywali, na ramieniu Lecha usiadło orle piskłe. Zaskoczony mąż wziął je w dłoń. Kiedy to uczynił, z nieba spadła na niego orlica, broniąc swojego dziecięcia dziobem i pazurami. Wdał się Lech w walkę, nie chcąc oddać małego pisklęcia, i w boju straszliwym ranil orlicę sztyltem. Czerwona krew zbrukała jej śnieżnobiałe pióra, lecz ona nadal walczyła. W końcu wyrwała Lechowi orlę i uniosła je do gniazda na najwyższej gałęzi wielkiego dębu, gdzie zasiadła i czujnym okiem na przybyšzów spozierała, pilnując reszty swych dzieci. Siadł wtedy Lech zawstydzony, nie zważając na ból i rany. Spojrzał na rozciągającą się przed



jego oczami krainę, mieniającą się czerwienią i złotem w blasku zachodzącego słońca. Oto był nowy dom jego i lechowego ludu. Czyliż on będzie potrafił chronić go równie dobrze i odważnie jak owa orlica broniła gniazda swojego? Powziął wtedy decyzję i postanowił uczcić dzielną orlicę i jej poświęcenie, godłem swoim ją czyniąc i na tle czerwonym miejscowiąc, która to barwa znakiem widomym krwi przelanej w obronie ojczyzny być miała. Nakazał również pobudować w tym miejscu gród, który na cześć orlego gniazda nazwał Gnieznem. Gniezno zaś na następne dziesiątki lat stało się siedzibą jego i jego synów oraz stolicą ich księstwa, które z czasem urosło w siłę i państwem Lechitów jest nazywane.

Annały

Wiele lat później w Gnieźnie rządzić zaczął Popiel, władca znienawidzony przez lud, a obalon, jak to jeszcze dokładnym słowem opiszę, przez władcę Polan Siemowita, syna chłopą prostego imieniem Piast. Ów Siemowit rozszerzył granice swego państwa, podobnie uczynili też syn jego Leszek oraz wnuk Siemomysł. We władanie wzięli przeto całą krainę Wielkopolską zwaną, a nadto Mazowsze, część Pomorza i ziemie sandomierską oraz lubelską, od nazw grodów tam stojących nazywane. Po śmierci Siemomyśła kolejnym władcą państwa Polan został jego syn, Mieszko.

Mieszko był uważany za władcę mądrego i sprawiedliwego. On to krok odważny w stronę sąsiadów swych uczynił, nawiązując kontakty z Cesarstwem Niemieckim. Chciał państwo swoje w krąg kultury chrześcijańskiej wprowadzić i samemu chrzest przyjąć. Dumał, iż jeśli to uczyni, niemieccy najeźdźcy łupiący przygraniczne jego ziemie, nie mogliby usprawiedliwiać swoich działań bezecnych niesieniem wiary chrześcijańskiej na ziemię pogan. Poślubił tedy Mieszko czeską księżniczkę Dobrawę, większą wiarę

w słowiańskich niżli germańskich sąsiadach pokładając, a rok później przyjąć miał chrzest. Co wydarzyło się w roku 966 podczas ceremonii chrztu, do dziś dnia nie jest jasne, gdyż opowieści jest wiele, a wśród nich i takie, które w sprzeczności wzajemnej pozostają. Jedną z nich, najczęściej przez pisma i bardów przytaczaną przedstawia się tak.

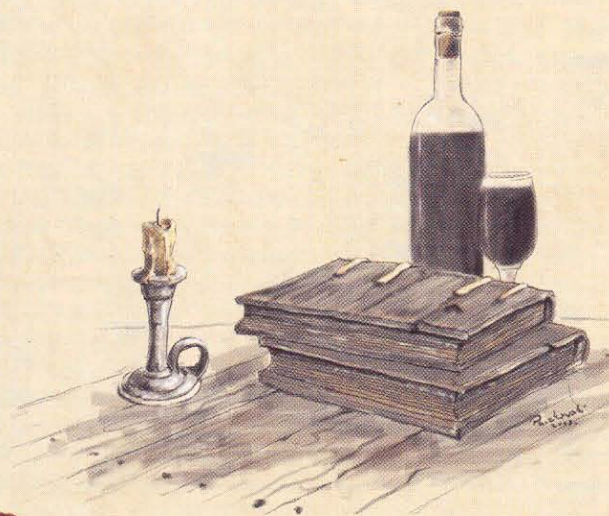
Na polach na wschód od Gniezna, w pobliżu jeziora, wokół malutkiej drewnianej kapliczki, dla uczczenia chrztu mieszkowego specjalnie wzniesionej, zebrał się lud, wojowie oraz złożona z niemieckich rycerzy świta mnichów, którzy chrztu mieli udzielać. Gdy modły zostały odprawione, a mnich imieniem Jordan miał już głowę Mieszka wodą skropić, chrzcząc go tym samym i włączając do grona chrześcijan, w dach kapliczki uderzył grom - jeden jedyny - z zachmurzonego i pociemniałego nagle nieba. Drewniany strop zaczął się palić, zebrani pod nim ludzie ratowali się ucieczką. Niemieccy rycerze oraz mnisi, przeklinając diabła i jego sztuczki ruszyli w drogę powrotną do Niemiec, zaś Mieszko, pragnąc odkupić swoją zdradę wobec Starych Bogów, przysiągł poprowadzić wyprawę na zachód, co też i wkrótce uczynił.

Przywiózł do Gniezna wiele znacznych łupów. Lecz kiedy wrota grodu przestąpił, dowiedział się, że żona jego Dobrawa przez Królestwo Czech do Niemiec uciekła. Wyprawił się tedy na ziemie niemieckie jeszcze dwukrotnie, za pierwszym razem przywożąc łupy, za drugim jednak śmierć na polu bitwy znajdując. Zanim jednak odszedł z tego świata, zawarł układ z Włodzimierzem Wielkim, księciem ruskim i tak powstał sojusz ziem słowiańskich na wschód i zachód wysuniętych.

Po Mieszku rządy nad władztwem Lechickim objął jego syn Bolesław, który dzieło ojca godnie kontynuował i do silniejszej między plemionami lechickimi bliskości dążył, choć nadal wybuchały pomiędzy nimi waśnie. Lechici zdobywali kolejne ziemie, rozwijał się handel i zacieśniało braterstwo z Rusią, w której po Władysławie, na tronie zasiadł kniaź Jarosław Mądrym zwany. Panowanie Bolesława niemal pół wieku trwało, a zapisało się w annałach i ludzkiej pamięci jako czas rozkwitu handlu (szczególnie z plemionami skandynawskimi) i rzemiosła.

Gdy zaś Bolesław pomarł, syn jego Siemomysł powrócił do tradycji dziada swego i jął organizować kolejne wyprawy na ziemie Niemców. Nie przywiózł jednak stamtąd wielkich bogactw, więcej zostawił na tamtejszej ziemi, niżli zabrał do domu. Jednak i tak lud okrzyknął go władcą mężnym i wojowniczym, choć owa wojowniczość nie wyszła jego księstwu na dobre. Potracił bowiem Siemomysł i ziemie i bogactwa i wojska. Długo Lechici musieli je odbijać, a po Siemomyśle nikt już nie porywał się na tak wielkie kampanie przeciwko Niemcom.

I tak oto ma się historia państwa Lechitów, opisana przeze mnie na prośbę miłośnicie nam władającego księcia Mieszka III, syna Mieszka II z krwi piastowej.



3. Ruś Kijowska.

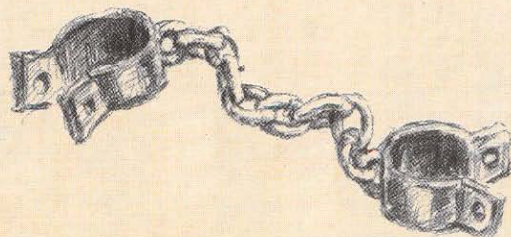
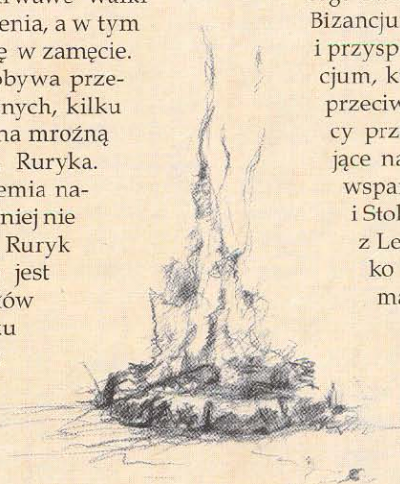
Powstanie

Jakem już wcześniej napisał, Lech i Czech pozakładali swoje państwa, Rus zaś wciąż wędrował w poszukiwaniu dogodnego miejsca na nowy dom dla ludu swego, a kierował się na wschód od ziem swoich braci. I jak Lech wybrał ziemie równinne wśród migotliwych jezior i soczystych łąk rozpostarte, a Czech podnóża góry Rzip pierścieniem lasów okolne, tak Rus za swoje włości obrał wreszcie gęste bory ciągnące się nad rzeką wielką, toczącą swe wody z trzewi Uralu aż do morza. Wybudował tam swoją siedzibę z drewna i kamienia, łowił zwierzynę w gąszczach i niczym wicher pędził na rączym rumaku po szarych stepach. Rządy jego trwały lat wiele. Aż wreszcie, toczony chorobą, zlecił w swym łożu, gdzie oddał Welesowi ducha. Żaloba trwała wiele dni i nocy; a szczątki jego pogrzebano potem w mogile na wzgórzu wysypanym przez lud, bowiem chcieli prostaczkowie, by spoczął jak najbliżej bogów, zaś żadnego pagóra w pobliżu grodu nie było. Kiedy zaś ciało jego w kurhanie spoczęło, wszczął się spór między bojarami mu najbliższymi, gdyż Rus nie zostawił potomstwa, przedkładając wolność nad ojcostwo, a krajem rządzić przecież ktoś musiał. Bojarowie spirali się długo, aż wreszcie, nie mogąc przekonać się, co do jednego kandydata, chwycili za miecze. Krwawe walki między nimi toczyły się przez pokolenia, a w tym czasie państwo ruskie pogrążało się w zamęcie. I widząc, że żadna ze stron nie zdobywa przewagi, a lud cierpi na waśniach możnych, kilku z nich wyprawilo się z poselstwem na mroźną Północ, do Waregów i ich wodza, Ruryka. Zwrócili się doń tymi słowami: „Ziemia nasza jest rozległa i bogata, lecz ładu w niej nie ma; przyjdź władać i rządzić nami”. Ruryk przyjął ową *indulgentia fortunae* to jest łaskawość losu i na propozycję posłów przystał. Jeszcze tego samego roku przepłynął się przez morze, a wraz z nim podróżowali dwaj jego bracia: Syneus i Truwor oraz ich drużyna. Przybyli do Nowogrodu, który obrał sobie Ruryk jako siedzibę i tam rozpoczął rządy. Braci rozesłał na północ i południe, by władali w jego imieniu plemionami ruskimi, jednak zmarli oni po niedługim czasie. Ruryk stał się więc jedynym władcą Rusi, a musiał stawiać czoła wyzwa-

niom nie lada, bo oto tłumił opór przeciwko obcemu przybyszowi zza morza; jednoczył lud rozdarty wojnami; budował silne państwo, poszerzając jego granice i rozwijając wojsko. Wspomagali go w tym wierni wojownicy z jego drużyny, spośród których najdzielniejsi byli Askold i Dir. Z rozkazu Ruryka popłynęli oni Dnieprem na południe i objęli rządy w Kijowie, który przedtem płacił daninę Chazarom. Askold i Dir, gdy tylko tam przybyli, zrzucili jarzmo chazarskie i umocnili znacznie gród, z którego później wyruszyli na Konstantynopol (Carogrodem też przez Rusinów zwany), gdzie zdobyli wielkie dobra, które dalszej odbudowie Rusi posłużyły.

Annały

Jak piszą ruscy kronikarze, dalsze dzieje Rusi to historia jednoczenia ziem rurykowych, to wyprawy wieńczone nowymi zdobyczami i wzrost potęgi państwa. Wiele jest tam terenów niemal pustych i głuchych bez jednego człeka, co szczególnie tyczy się tych położonych najdalej na wschodzie (gdzie żyją różne na wpół dzikie ludy, a oprócz nich także groźne stworzenia i bestie straszliwe), toteż i podbijać było je łatwo (a tam, gdzie bestie owe, o których wspominałem, mieszkują bojów toczyć nie trzeba było, bo i z kim, skoro tamtejsi leśni ludzie nosa ze swoich gestwin nie wystawiają, by zaczerpnąć powietrza pachnącego światem szerokim). Do tego śmiało wobec Bizancjum poczynania umocniły pozycję Kijowa i przysporzyły bogactw władcom ruskim. Bizancjum, które nie potrafi skutecznie się Rusinom przeciwstawić, szarpane w dodatku od północy przez Bułgarów i inne plemiona mieszkające na Bałkańskim Ostrowiu, jedynie dzięki wsparciu Rzymu istnieje, mimo że Carogród i Stolica Apostolska wadzą się ze sobą. Sojusz z Lechitami, który ustanowili jeszcze Mieszko I i Włodzimierz Wielki przed stu bez mała laty, zabezpieczył zachód Rusi przed niemieckim rycerstwem. Północne rubieże Europy są domem Skandynawów, spośród których wywodził się przecież sam Ruryk, którego potomni po dziś dzień Rusią władają. Góry i bezkresne puszcze, ze swoimi dzikimi mieszkańcami, stanowią gwarancję, że nikt stamtąd nie przybędzie, by wojować i zajmować ziemie. A wszystko to, razem wzięte, daje Rusi bezpieczne warunki, aby się rozwijać, bogacić i budować potęgę, z jaką już trzeba się liczyć. Przeto mnie kronikarzowi jeno *laudem dicere* to jest chwalić Ruś Kijowską pozostaje.



4. Królestwo Czeskie.

Powstanie

Długo się zastanawiałem, czy umieścić Księstwo Czeskie w swoim dziele. Albowiem są Czesi niewątpliwie Słowianami czystej krwi i jako tacy zasługują na moją sympatię i uwiecznienie w niniejszej księdze. Jakowoż są oni także chrześcijanami, bowiem książę wielkomorawski Mojmir ponoć w roku pańskim 831 chrzest z rąk bawarskich misjonarzy przyjął hołd lenny niemieckiemu cesarstwu, dając tym samym początek niesieniu *fidem Christiana* to jest wiary chrześcijańskiej pośród swego ludu. Pomimo jednak licznych wysiłków krzewicieli nowej, prawdziwej wiary, jak dotąd ni władcom ni mnichom nie udało się dawnych bogów przegnać z ziem i dusz ludu czeskiego, przeto wiara, obrzędy i tradycje słowiańskie wciąż są tam żywe.

Zgodnie z legendą, którą już na kartach państwu Lechitów przytoczyłem, jeden z trójki braci, któremu na imię było Lech, szukających dla swego ludu nowych ziem, osiadł w okolicach Gniezna, gdzie przez czas pewien gościli także dwaj bracia jego: Czech i Rus. Kiedy zaś zaczęła zbliżać się jesień i drzewa liściem kolorowym się okryły, a na nieboskłonie pojawiły się klucze ptactwa, z których to guślarze i wróżbici losy ludzkie czytać potrafią, nadeszła pora podjąć nową wędrówkę, tak aby przed zimą znaleźć dobre ziemie i pobudować nowe domy, gdzie można będzie przeczekać śnieżne zawieruchy i białe mrozy. Tak więc Czech i Rus pożegnali brata, który wyprawił na ich cześć wspaniałą wieczerzę, a potem ruszyli w drogę, kierując się na południe.

Wędrowali tak, aż doszli do stóp świętej góry Rzip. Tam też przemówił Czech do brata swego: „Idź dalej bracie, bowiem zima zbliża się już i za niedługo sygnie pierwszym śniegiem, trudniej tedy będzie wędrować dalej. Ja i mój lud zamieszkamy tutaj, u stóp tej góry, w cieniu której stoimy”. Pożegnali się więc serdecznie, a później Rus powiodł swoich ludzi na wschód, gdzie znaleźli nowe miejsca i założyli swe państwo, o czym już pierwszej pisałem.

Annały

Jako już na karcie tej pisałem, czeskie państwo, które początek swój wzięło z Wielkich Moraw, chrztu dostało bardzo szybko, bowiem książę Mojmir przyjął go już w 831 roku. Podówczas zdawać się to krokiem roztropnym i w siłę władztwa czeskie budującym. Tak też miarkował w sto lat później lechicki książę Mieszko, gdy do chrztu niedoszedłszy się sposobił. Po prawdzie jednak widowym się stało, że choć książę Mojmir w święconej wodzie się zanurzył i z rąk misjonarzy sakramenta święte przyjął, to lud prosty aż do dziś dzień, kiedy słowa te piszę, bardzo niechętnie podchodzi do nowej wiary, zwłaszcza po tym, jak Mieszko, a w czas jakiś po nim także i Włodzimierz Wielki, odrzucili propozycję chrztu

i przegnali ze swoich ziem chrześcijańskich misjonarzy. Wiele przeto na ziemiach czeskich wybuchało i wybucha nadal buntów i powstań, w tłumieniu których częstokroć pomagać musi niemieckie rycerstwo. Kościół zaś założył u na ziemiach Czechów jedną z siedzib Świętego Oficjum (które za swą główną siedzibę Cesarstwo Niemieckie obrało), i wojuje bez litości z heretykami i pogaństwem. W państwie czeskim roboty Inkwizycja ma co nie miara, bo nie dość, że znajdzie się tam wielu wyznawców starych słowiańskich bóstw (których pono wspierają niektórzy czescy możnowładcy, mający po dziurki w nosie niemieckiego zwierzchnictwa), to jeszcze gdzieś tam mówi się o czci pradawnym bogom germańskim i celtyckim oddawanej. Za każde takie Kościołowi się sprzeniewierzenie grozi śmierć, która *pro rerum temporumque adiunctis* to jest ze względu na okoliczności i czas wymierzana jest natychmiast po odkryciu niecznych postępków lub dopiero po publicznym procesie, który ma ludowi pokazać grzesznika i to, jak ogień oczyszcza go ze złego.

Ale zapędziłem się nieco i mówię Ci Czytelniku nie o rzeczach, które tematem dzieła mego być miały. Winić jeno za to mogę me gadulstwo, a i głos jakowys przypomina mi mój uraz z przed lat wielu, kiedy to przed wyrokami kościoła chrześcijańskiego uciekać musiał, a to z winy hierarchów, którzy niezgodne z duchem religii Chrystusowej, która przecież na wzajemnej miłości i przebaczeniu się opiera, czynili. Wracam przeto do rzeczy.

Otóż państwo czeskie zrodziło się jako Wielkie Morawy, które jako pierwsze (i jak dotąd jedyne) spośród słowiańskich krajów chrzest przyjęły. Władcy czescy krok ten uczynili, albowiem pragnieniem ich było wzięcie sobie reszty ziem słowiańskich we władanie, a przez to stworzenie państwa, z jakim cała Europa musiałaby się liczyć. Plany owe skończyły się jednak niepowodzeniem, kiedy to Otton II, niemiecki cesarz, zagarnął Czechy jako swoje lenno. Król Czechów Bolesław Pobożny i następujący po nim władcy zyskali jeno poprzez to ochronę i mogli teraz do woli na ziemie sąsiednie do innych Słowian należące najeżdżać, palić je i łupić. Aż nadszedł rok 1006, kiedy to ich zapęły ostudzone gwałtownie zostały. W roku owym na wyspie Rugii odbudowano świątynię w Arkonie, którą dziesięć lat wcześniej zniszczyli Niemcy. Świątynia ta uznana przez Ruś Kijowską i Władztwo Lechickie a także przez Prusów, Jaćwingów i Pomorzan za symbol słowiańskiej i bałtyjskiej wiary i niezależności mocy owym plemionom dodała i więzy braterstwa na nowo zadzierzgnąć im pozwoliła. Przed Bolesławem stanął więc przeciwnik silny i gotowy bronić całej Słowiańszczyzny, a także wspomagać bunty i powstania przeciwko nowej wierze w Czechach. A jako że jedyną karą, jaką Kościół ma dla „pogan” jest śmierć, tedy liczne grupy, „które za cel postawiły sobie przywrócenie Słowianom wiary słowiańskiej”, na ziemi czeskiej potajemnie działające, w siłę teraz rosną. A co z tego wyniknie, jeno sam Bóg najwyższy wiedzieć może.

5. Inne państwa i wolne plemiona.

Państwo Węgierskie

Niegdyś na ziemiach, jakie obecnie Węgrowie zamieszkują, żyli Awarowie, lud liczny i wojowniczy. Przez wiele lat wojowali oni z Hunami, przybywającymi z gór uralskich, aby łupić i mordować. A były to czasy tak dawne, że ich początków nikt już nie pamięta. Kiedy zaś ustały, po wszystkich ziemiach, obrosłych niegdyś zbożem złotym i zielonymi trawami, a potem zrytych walkami i zbrukanych krwią, jeno garstka Awarów się ostała. Wtedy to na ziemię tę przybył książę Arpad, wiodąc wraz ze sobą swój lud. A wędrowali oni z Uralu, z bezkresnych terenów Azji. Wędrowka ta trwała wieki całe, i nikt dziś już nie powie, od czego się zaczęła, choć wielu jest takich, co uważa, że to bogowie sami prowadzili lud madziarski, by zasiedlił nowe ziemie. Posłannikiem ich miał być ponoć olbrzymi orzeł, Turulem zwany, który dzierżył w szponach miecz przegromny i cudnej roboty, napełniając serca wędrowców siłą i otuchą. Prowadził ich tak przez długie stulecia, a było to nie jedno plemię, ale siedem. I kiedy dotarli oni do ziem, które niegdyś do Awarów przynależały, szczep arpadowy pobił i zbudował tu swoje domy i zajął się gospodarowaniem. Sześć pozostałych natomiast, wraz z ich wodzami, ruszyło dalej, by w innych krajach szukać swego szczęścia plądrując i podbijając różne ludy, wszczynając spory o każde dobro, niejednokrotnie walcząc i zabijając się nawzajem. A bywało też tak, że i przeciw Arpadowi występowali, nie mogąc pogodzić się z tym, że oni wojują między sobą, on zaś ze swym ludem żyje w pokoju.

I wezwał pewnego razu Arpad wszystkich sześciu wodzów na radę, która trwała siedem dni i siedem nocy. A gdy się zakończyła, wodzowie wyszli do narodów swoich, które zebrały się wokół jurty, w której obradowali, i ogłosili wszem, że zawarte zostało między nimi przymierze krwi, a każdy obejmuje w posiadanie i władanie swe po jednej z siedmiu części, na jakie zostały podzielone ziemie awarskie. Zaś na cześć i świadectwo przymierza usypać kazali siedem kurhanów, które następnie skropili własną krwią, a w których mieli zostać złożeni po swojej śmierci. A jeśli by który złamał przymierze i wszczął wojnę przeciw innemu, ten miał być przeklęty, kurhan jego z ziemią zrównany, on sam

zaś zabity, a ciało jego martwe wrzucone do rzeki, by tam, w otchłani, gdzie słoneczny blask nie pada, trafiło we władanie demonów i było umęczone na wieki.

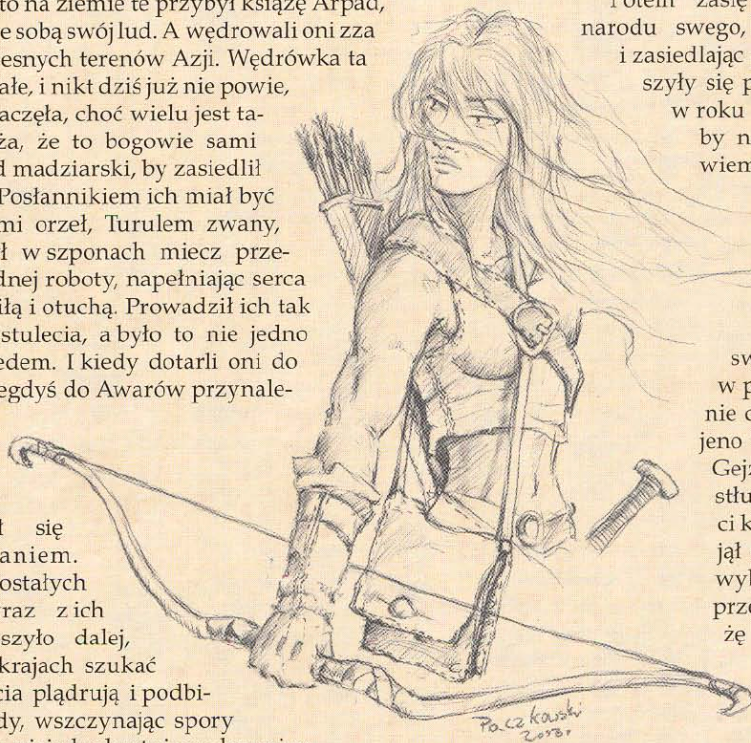
Przymierze jednak przetrwało, a po śmierci wodzów wszystkie siedem kurhanów zostało wypełnione ich szczątkami, pogrzebanymi razem z wielkimi bogactwami, by niczego im nie zbrakło w zaświatach. Siedem kurhanów zaś nadal dumnie stoi (aczkolwiek nigdy ich nie widziałem, bowiem moje drogi nie zaprowadziły mnie na Węgry), stanowiąc symbol jedności wszystkich plemion madziarskich i fundamentum ich państwa.

Potem zaś Węgrowie budowali siłę narodu swego, zdobywając nowe ziemie i zasiedlając je. Jednak ziemie te nie cieszyły się pokojem. Kiedy książę Gejza w roku 950 sprowadził misjonarzy, by nawracali lud (chciał on bowiem przyjąć chrzest i dołączyć do państw chrześcijańskiego świata), wybuchły bunt, gdyż ludzie nie chcieli wyrzec się wiary

swoich przodków. Wydarzenia w państwie Lechitów i odrzucenie chrześcijaństwa buntom tym jeno temu sprzyjały. Lecz książę Gejza krwawo owe powstania stłumił. Gdy zaś to już po śmierci księcia, syn jego Stefan I przyjął chrzest i ogłosił się królem, wybuchło powstanie, któremu przewodził brat Stefana, książę Vata. I obalił Vata Stefana i sam ogłosił się księciem i objął władzę nad swym ludem, brata zaś uwięził, a gdy ten nie chciał wyrzec się chrztu, kazał go

stracić. Misjonarzy chrześcijańskich Vata pozbył się równie bezwzględnie. Przykładem tego niechaj będzie śmierć biskupa Gellera, którego wsadzono do beczki, szczelnie potem zabitej i zrzucono w przepaść z góry, na którą kapłan się udał, by nauczać Madziarów. Później góra ta, górą Gellera nazwana, stała się miejscem, gdzie ludzie przychodzili, by czcić pamięć biskupa.

Wydarzenia owe zaważyły na stosunkach między Węgrami a chrześcijaństwem. Wkrótce też Vata zginął tajemniczo, w lesie, przez który podróżował ze swoim orszakiem, zmierzając do wroża, który miał mu przepowiedzieć losy jego kraju i poradzić, jak w owych niełatwych czasach rządzić. Zapamiętałem jak kiedyś rozprawiali o tym goście księcia Mieszka III, wśród których znajdował się też jeden przybysz z Węgier właśnie, od tamtejszego władcy Włodzimierza na dwór mieszko-



Pacek kaski
2010



wy przysłany. Otóż wedle niego, Vata zgładzony miał zostać przez zabójców, nastanych z rozkazu biskupa magdeburskiego, ponoć z przyzwolenia samego papieża rzymskiego działającego. Czyliż prawdą jest to, można się spierać, jakkolwiek dla mnie brzmi to dosyć wiarygodnie. Tak czy inaczej, na następcę Vaty (jako że on sam był bezpotomny) wybrano Wojciecha (który był synem Stefana). Prawdą musi więc być też to, że nowego władcę na czele państwa postawili Niemcy, przekupując zapewne albo szantażując najbardziej wpływowych węgierskich władcy. Zapewne mieli nadzieję, że potomek tego, który miał przyjąć chrzest pójdzie w ojcowskie ślady i ochrzci swoje państwo. Tak się jednak nie stało, bowiem Wojciech, do chrztu przymierzał się tylko by Rzym i niemieckich wielmożów mamieć, samemu woląc bratać się z tymi, którym lepiej się w onej chwili wiodło - raz to z Niemcami, raz też Słowianami.

Amazonki

Jest na ziemiach Słowiańskich taki kraj niezbyt duży i niezbyt ludny, zamieszkany przez kobiety, które zwie się Amazonkami. Żyją one pod rządami swojej królowej, a oprócz nich mieszkają tam też i mężczyźni, którzy są ich niewolnikami, pojmanymi w boju. Kraj ów jest lennem księcia lechickiego, lecz tak naprawdę Amazonki rządzą się same, wtedy jedynie słuchając się książęcych nakazów albo popierając księcia, kiedy jest to dla nich korzystne.

Sam do krainy owej nigdy nie zawędrowałem, pisze o niej Ibrachim, syn Jakuba, który był podróżnikiem bardziej znacznym i bywałem ode mnie i wiele lat spędził na słowiańskich ziemiach, także i tych, na których moja noga nie stanęła. Tak więc wojownicze kobiety litości dla wrogów swoich nie mają, szczególnie jeśli wrogami owymi są mężczyźni. Także litości nie mają dla ich potomstwa, bo kiedy jeden z niewolników uczyni Amazonkę brzemienną i z tego związku chłopiec się urodzi, dziecko zabijane jest zaraz po urodzeniu, a jego ojciec też kończy marnie. Lecz kiedy rodzi się dziewczynka, jest ona brana przez inne niewiasty na wychowanie, niewolnik może zaś cieszyć się większą pobłażliwością z ich strony.

Amazonki zazwyczaj mężczyzn do swego kraju nie wypuszczają chętnie, a kiedy to czynią, gość taki uważać musi, aby czym ich nie urazić, bo może zostać stamtąd wygnany albo nawet i zabity. Wojownicze kobiety cenią jednak ludzi, okazujących im szacunek i znających swoje, jako gościa, powinności. Bywa tak, że same zapraszają mężczyzn do łoża (odmowa stanowi obrazę, podobnie jak proponowanie przez mężczyznę uciech cielesnych). Jeśli potem amazonka powije dziewczynkę, zostaje ona z matką, jeśli będzie to chłopiec, odsyła się go do ojca. Zdarza się czasem tak, że urodzi się stworzenie o ciele człowieczym i silnym, ale z psią głową, albowiem pośród Amazonek są też szamanki (te niewiasty, które same mieć dzieci nie mogą), potrafiące tak przekształcić

ludzkie dziecię, by potem jako stwór dziwaczny i lęk budzący strzegło granic krainy Amazonek. W boju stworzenie takie jest bardzo groźne, a przy tym w pełni posłuszne swojej matce.

Poświęcę jeszcze słów parę, aby opowiedzieć słów parę o samej tej niezwykłej społeczności niewieściej. Mianowicie plemię Amazonek dzieli się na trzy grupy: w jednej są kobiety najpiękniejsze, w drugiej najmądrzejsze, a w trzeciej najwaleczniejsze. Rządzą nimi trzy przywódczynie. Nimi wszystkimi włada zaś królowa, która wybierana jest spośród kobiet poszczególnym grupom przewodzących.

Ibrachim syn Jakuba wspominał o tym, że podobno Amazonki z tego samego co Dziwożony plemienia pochodzą. Powoływał się na jakąś starą, mroczną legendę, która niestety nie jest mi znana.

Prusowie i Jaćwingowie

Prusowie zamieszkują tereny Pomorza, nad wybrzeżem *Mare Balticum*, a dzielą się na wiele plemion, jak Sasi, Jaćwingowie, Bartowie czy Galindowie. Na ziemi swoje rzadko wpuszczają obcych, toteż niewiele o nich wiadomo - niewiele dobrego w każdym bądź razie, bo jak to zwykle rzecz ma się w takich przypadkach, ludzie z niewiedzy często wymyślają rzeczy złe i głupie. Jacy by jednak owi Prusowie nie byli, znani są wśród Słowian z wielkiego oddania religii, której bronią zawzięcie (na równi z plemionami pomorskimi) jako rzeczy dla nich najważniejszej. Ogólnie nie cieszą się zbyt sympatią, nawet pośród bratnich narodów.

Pomorzanie

Plemiona pomorskie słyną z tego przede wszystkim, że, podobnie jak Prusowie, zaciekle walczą z wrogami pogańskiej religii. Dlatego też zapewne, pomimo że tereny ich leżą nieopodal zachodniej granicy słowiańskiego świata, wciąż stawiają twardy opór Niemcom i Duńczykom, którzy często najeżdżają ich ziemie. Z Pomorzan wywodzą się wielcy wojownicy, których sława po całym świecie się rozchodzi. Pomorzanie mniej od Prusów przeciwni są obcym i bardziej na świat otwarci, co zjednuje im sympatię sąsiadów, a zarazem ułatwia też znacznie handel, w szczególności dostęp do wyspy Wolin, gdzie najbogatsze są towary i najwięcej handlarzy ze świata całego się zjeżdża.

Wieleci

Wieleci otoczeni są zewsząd wrogami, bo oto od północy mają Danię, a na zachodzie i od południa Niemców. Opierają się jednak najazdom, z pomocą sąsiednich plemion oraz niegdyśszych plemion słowiańskich, które dostały się już pod panowanie cesarzy niemieckich - nie jest to jednak pomoc wielka. Największego wsparcia udzielają im Pomorzanie i Lechici, a wraz





z nimi także i książęta ruscy, nakłanianii do tego głównie przez kapłanów, którzy w ten sposób chronić usiłują świątynię w Arkonie, która nieopodal się znajduje. Dlatego też Wiełeci, mimo że żyją w niespokojnym miejscu, nadal trwają na swoich włościach, a ich męstwo nie zna granic. Jednakże znacznie osłabiają ich wewnętrzne spory, które kiedyś doprowadzić mogą, jak mi się wydaje, do porażki. Chodzi mianowicie o spór jaki między Redarami i Czrezipienianami, dwoma największymi ich plemionami od lat już się toczy, albowiem każde z nich chciałoby przejąć całą władzę nad Wieletami (dziś wszelkie decyzje podejmuje się na wiecu, gdzie każde plemię ma równy głos). Nie mniej jednak sądzić te właśnie, osądzi je historia.

XI. Miejsca.

Miejsca święte

Słowianie bogów swoich czczą w świątyniach, które rozsiane są po ich ziemiach. Wsie mają często własne ołtarze, na których wieśniacy składają bóstwom ofiary, w grodach znajdują się natomiast niewielkie świątynki, gdzie kapłani zanoszą modły do bogów i w ich imieniu udzielają boskiej łaski potrzebującym. Nieopodal większych grodów znaleźć można często duże świątynie, dokąd schadzają się pielgrzymi ze wszystkich stron świata.

Oprócz opisanych już przez mnie miejsc, Słowianie za święte uznają najstarsze drzewa w lasach, albo te, w które uderzył piorun, gdyż tam mieszka cząstka boga.

Arkona – najświętszym z miejsc świętych jest Arkona. Tam stoi bowiem świątynia wielka i wspaniała, Perunowi (zwanemu też Świętowidem) poświęcona, ale modlić można się tam do boga każdego. Jest ta świątynia zarazem symbolem jedności Słowian w wierze, albowiem jej historia stanowi piękne świadectwo słowiańskiej odwagi i nieugiętości. Świątynię ową wzniesiono bowiem w miejscu, gdzie poległ mężny Bogowit, jeden z największych pośród słowiańskich herosów, a może i największy. Tam to właśnie stoczył on swoją wielką bitwę ze Żmijem, o czym napiszę Czytelniku w innej części księgi. Świątynię więc wybudowano w tym miejscu, które było świadkiem czynów wielkich, i już z dawien dawna ludzie pielgrzymowali tam, by złożyć hołd bohaterowi i poprosić o wstawiennictwo u Peruna, który patronuje wojom. Przez setki lat stała tu pierwotna świątynia, aż wreszcie najechali ją Niemcy, łupiąc i równając z ziemią, tak że nie zostało się nic prócz popiołów. Ale i z owych popiołów niby egipski feniks odrodziła się Arkona, a była jeszcze wspanialsza, tak że sam Perun kontent z niej bardzo, obdarzył budowniczych zdrowiem i długim żywotem. Odbił się potem w świątyni wielki zjazd wołchwów (tak bowiem zwani są kapłani

słowiańscy) i wołchwyrń, gdzie radzono przez wiele tygodni, jak państwa słowiańskie zjednoczyć i wzmocnić w dawnych bogów wiarę. Kiedy obrady końca dobiegły, jako władcę Arkony ustanowiono kapłana w szacie białej niby śnieg, biel bowiem jest kolorem boskim i powierzono mu przewodnictwo nad radą pierwszych kapłanów największych świątyń głównym bogom poświęconych. Tak oto w skład owej rady, oprócz wołchwa perunowego, wchodzi także kapłani Swaroga, Strzyboga, Welesa, Chorsa, Marzanny i Mokoszy. Sama zaś rada zwoływana jest, gdy zachodzi taka potrzeba. W ten oto sposób wiary słowiańskiej silne stworzono ognisko, jednocząc to, co słowiańskie przeciw temu, co chrześcijańskie.

Gardziec – miejsce to położone jest na Rugii, a niedaleko do Arkony. W Gardzcu jako i w Arkonie stoi świątynia poświęcona Perunowi, która jednak wielkością równać z tamtą się nie może.

Głomacz – jest źródło prastare, położone jeno kilka wiorst od rozlewisk rzeki Łaby, czyli już na ziemiach niemieckich (choć były one niegdyś ziemią Słowian). Jak powiadają kapłani, być może, że na skutek chrześcijańskich zaklęć straciło ono już swoje cudowne własności, ale nie sposób mi było tego sprawdzić. Wedle podań, kto zanurzył się w wodach onego jeziora, zostawał uzdrowiony w cudowny sposób, same zaś wody rozlewać się miały i tworzyć wielkie w wodę bogate pola, które obdarzają dobrych ludzi wspaniałymi plonami. Gdy zaś wojenna zawierucha rozpęta się między ludźmi, wtedy mokradła owe pokrywają się popiołem i krwią.

Wologoszcz – gród to potężny na Pomorzu Zachodnim nad rzeką Pianą leżący, gdzie stoi świątynia Peruna – Świętowita i jego synów: Jarowita i Rugiewita. Znana jest ona wśród wojów, którzy często składają tym trzem bóstwom – patronom wojny i zwycięstwa – ofiary i modlą się do nich.

Niektóre grody i osady

Gniezno – jest to starodawna stolica Lechitów i główna siedziba księcia, kiedy nie podróżuje po swych włościach, kontrolując i bacząc, by działa się sprawiedliwość. Samo grodzisko położone jest wśród jezior rybnych, otoczone łąkami zielonymi i polami urodzajnymi, a od północy i zachodu także lasami w zwierzynę bogatymi, zaś wkoło niego znajdują się pomniejsze wioski, w których zamieszkuje lud prosty rolą się parający, albowiem rzemieślnicy żyją zazwyczaj w samym grodzie. Gród powstał, jak głosi legenda uprzednio przeze mnie spisana, od gniazda dzielnej orlicy, która broniła pisklęcia swego tak, jak legendarny Lech pragnął bronić swojego ludu przed wrogami. Gniezno jest więc gniazdem, czyli domem wszystkich Lechitów (a mieszka ich tam blisko dziesięć tysięcy!), miejscem gdzie Słowianie zawsze znajdują opiekę panującego nad nimi niczym drogi ojciec, księcia.





Kraków – jest grodem warownym, a leży on na ziemiach wiślańskich. Został wzniesiony przez władcę państwa Wiślan, Kraka, po łacinie Grakchusem zwanego. Kraków został przemieniony w miasto przez Czechów (a raczej napisać winniemy: Wielkomorawian), którzy państwo Wiślan podbili, a którzy budowali już na modłę chrześcijańską. Później jednak Wiślanie ziemie swe wraz z Krakowem z rąk czeskich odbili, świątynie chrześcijańskie zburzyli, a na ich miejscu postawili chramy. Kraków leży na szlaku, którym kupcy wszelacy podążają z Kijowa na zachód, do państw chrześcijańskich. W mieście siedziby swe mają urzędnicy książęcy, a i grodzodzierzca krakowski często mianem księcia jest określany, choć działa i przemawia w imieniu władcy całego państwa Lechitów.

Wrocław – Stolica Śląska, dzielnicy zależnej politycznie od Władztwa Lechickiego. Leży nad Odrą. Jeden z najstarszych grodów słowiańskich. Początkiem Wrocławia był warowny gród na jednej z wielu wysp na rzece. Dziś znajduje się tam siedziba księcia śląskiego, a same miasto, otoczone wałami ziemnymi i fosą, rozwija się na południowym brzegu Odry.

Wrocław jest ważnym ośrodkiem handlu, miejscem, gdzie spotykają się szlaki wiodące z ziem Władztwa Lechickiego, Rzeszy Niemieckiej i Królestwa Czech. Na targowiskach miasta można kupić wiele rzeczy, niespotykanych w innych okolicach.

Na południe od miasta, na trakcie wiodącym w stronę Sobótki, małej wsi u stóp Ślęzy, znajduje się browar, słynny z piwa o wspaniałym smaku i koloru dojrzałego zboża.

Gdańsk – portowe miasto położone nad Motławą, w pobliżu ujścia Wisły do Bałtyku. Początkowo była to zwykła osada rybacka i rolnicza, która bardzo szybko rozwinęła się w gród a z czasem stała się siedzibą księcia pomorskiego, sprzymierzeńca Mieszka II.

W Gdańsku przeładowuje się towary spławiane Wisłą na statki, pływające nie tylko do innych portów bałtyckich ale także zapuszczających się poza cieśniny duńskie. Stąd też pływają statki do niedalekiego Truso, jednego z większych grodów na ziemiach Prusów.

Samo miasto, otoczone wałami ziemnymi, powoli zaczyna przypominać miasta chrześcijan, zwłaszcza regularnością ulic i wyglądem domów. Na wzgórzu, opodal grodu

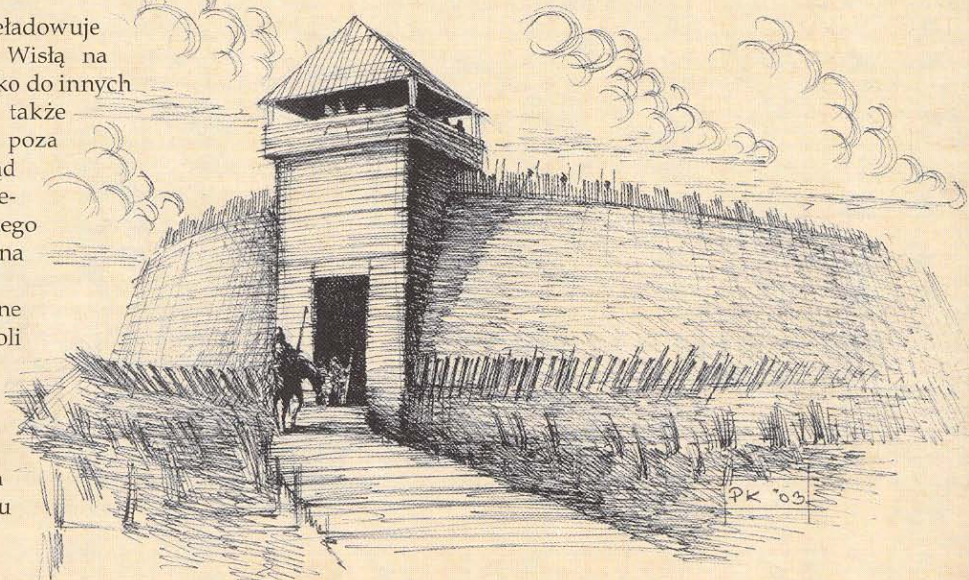
znajduje się mały chram Strzyboga, któremu kłaniają się załogi statków przed wypłynięciem w rejs, prosząc o dobrą pogodę i pomyślne wiatry.

Devin – którego nazwę tłumaczy się jako „gród dziewic”, kiedyś, jak ludzie gadają, był ponoć grodem wielkim i wspaniałym, stolicą państwa Amazonek. Wzniesiono go na ziemiach czeskich, bowiem w czasach pradawnych kobiety cieszyły się tam największą swobodą spośród wszystkich innych krajów. Jednak kiedy umarła Lubosza, a do kraju czeskiego napływać jąły obyczaje chrześcijańskie i kobiety tracić poczęły wolność, książę czeski Przemysł nakazał, by spośród mężczyzn tam mieszkających wybrać jednego, który od-tąd rządzić miał grodem i pobliskimi włościami. Wtedy rządząca tam niewiasta, która na imię miała Volodka, sprzeciwiła się temu. Książę wziął więc gród przemocą, wygnał nieposłuszne niewiasty i ustanowił męskie rządy. Zaś amazonki poszły za swoją królową i osiedliły się na ziemiach, które dziś należą do Lechitów. Stąd też zapewne wzięła się wrogość, jaką Amazonki darzą Czechów, a Czesi Amazonki.

Wyszehrad – gród ten przez młodych mężczyzn założony został, a to jako odpowiedź na zbudowanie przez kobiety grodu Devin. Dziś nikt kromie Amazonek historii owej nie pamięta.

Radogoszcz – w grodzie tym niezbyt wielkim, położonym niedaleko Arkony, a dla Słowian wartość swą mającym znajduje się sanktuarium Swarozycza i ojca jego, Swaroga.

Poznań – jest Ci to jeden z większych grodów lechickich, założony przez księcia Późnym zwanego. Często nękany jest niemieckimi atakami, przeto silnie ufortyfikowany został i znacznym wojskiem obsadzony. Jak mawiają ludzie, mieszka tam pono ludu z pięć tysięcy.





Wolin - jest to wyspa na wodach *Mare Balticum* położona, od lądu jeno kilka stani oddalona, lecz niezwykła. Otóż od czasów najdawniejszych zamieszkiwali tam Słowianie, a wyspa stanowiła dom dla wielu nacji, to jest Wikingów, Germanów, barbarzyńców wszelakiej maści, a mówi się że nawet żeglarze z odległej Grecji tam docierali. Każdy, kto na wyspie przebywa, ma równe prawa, niezależnie od wyznawanej wiary czy nacji. Wszyscy mogą tam przybyć i osiedlić się, a powitani zostaną gościnnie i z radością. Zabronione jest jedynie publiczne wiary chrześcijańskiej wyznawanie, ale w zaciszu własnych domostw każdy może modlić się do swego bóstwa i w dowolny sposób to czynić. Jeżeli zaś idzie o handel, to Wolin jest najbogatszą wyspą całego świata słowiańskiego, nic przeto dziwnego, że rozmaici władcy próbują włączyć ją pod swoje władanie. Docierają tam kupcy z najodleglejszych nawet krain, zwożąc dobra wszelakie. Potężna twierdza chroni wyspę przed napaścią z morza, a na szczycie wysokiej wieży z kamienia, płonie nocą ogień, by wskazywać statkom drogę do portu. Z owym miejscem związana jest jeszcze pewna legenda, którą mi stary lirnik opowiadał. Otóż niektórzy mawiają, że w dawnych czasach Wolin był jedną z dwu wysp, o wiele mniejszą od sąsiadującej, gdzie znajdowało się ponoć miasto zamieszkane przez tysiące i tysiące ludzi, opływające w bogactwa tak wielkie, że wzbudzały zazdrość wszystkich władców. Nie mogąc ich zdobyć, zniszczyli oni wyspę zatapiając mieszkańców i ich skarby w zimnych otchłaniach Bałtyku, gdzie po dziś dzień usłyszeć pono można czasem bicie prastarych dzwonów a i popłatania zmysłów doznać, czemu pewnie wielu żeglarzy którzy wyruszyli pewnego dnia w morze, uległo, przez co nigdy zeń nie powrócili.

Kijów - gród kijowski założony został przez trzech braci: Szczeka, Chorywa i najstarszego - Kija, od którego imienia wziął nazwę. To duże miasto na Rusi leżące które państwa Rusinów jest stolicą i książąt ruskich siedzibą. Handel tam kwitnie i bogactwo, które źródło swe ma w Bizancjum, które Rusini często z powodzeniem najeżdżają. A kiedy to czynią, narzucają bizantyjczykom bardzo korzystne warunki handlu. Mówią, że jedno to z większych miast świata współczesnego, jako że mieszka tam blisko dwanaście tysięcy ludu.

Nowogród - jest to dawna siedziba władców ruskich, skąd Ruryk swe rządy sprawował. Gród na północy położony, handlem z ludami skandynawskimi zaślany, a jego duży port jest pierwszym z ważniejszych przystanków handlarzy, którzy z północy idąc szlak, który wiedzie od Skandynawii dalej poprzez Smoleńsk, Kijów, Dnieprem przez ziemie wolnych plemion i plemion tureckich (przede wszystkim Pieczyngów) do Morza Czarnego i w końcu do Konstantynopola, Carogrodem też zwanego przemierzają.

Miejsca legendarne

Lysiec - niekiedy także Łysieńcem lub Łysą Górą zwany, jest miejscem, gdzie wedle podań Olbrzymi swoje starożytne budowle z wielkich głazów, jakich żaden zwykły człek nie zdołałby ruszyć, wzniesli, a jakie ich przeznaczeniu tego nawet najmądrzejsi kapłani nie wiedzą. Owe głazy ułożyli Olbrzymi z taką łatwością, jakby człek cegły kładł jedna na drugą. Dziś budowle te w ruiny się obróciły, chłostane przez zimny wichur, co na Łyścu zawsze wieje, a pomiędzy starodawnymi murami jęczy i zawodzi, tak iż kędy tam człeku zawędrujesz groza ogarniać cię musi, gdzie mało kto przeto waży się w te strony po nocy zapuszczać. Doszły mnie jednak słuchy, bardzo niechętnie i cicho powtarzane przez mieszkańców wiosek pobliskich, że ruiny Łyścowe są miejscem, w którym zbierają się czciciele Czarnoboga (tacy też bowiem wśród Słowian istnieją, podobnie jak są u chrześcijan wyznawcy Szatana), by oddawać cześć swojemu bóstwu, odprawiając ponure ceremonie, zanosząc doni modły, składać ofiary a nawet ożywiać zmarłych. Niczego ani o tych czarnych praktykach, ani też o ludziach im się oddających nie udało mi się dowiedzieć, są więc oni bardzo dobrze ukryci, czemu pomaga też wydatnie ludzki lęk przed nimi. Możliwe też, że takowi po prostu nie istnieją - żadnej z tych rzeczy przesądzać nie mogę.

Ślęza - w dawnych czasach na owej górze oraz dwu pobliskich: Radunią i Wieżycą zwanych, stały świątynie zapomnianego już Białoboga, ojca wszystkich bogów. Wzniesli je ponoć pierwsi Słowianie, którzy na Śląskie ziemie przybyli. Dziś jednak są to ino ruiny, podobne tym na Łyścu, tyle że ręką ludzką wybudowane i ku wiadomemu przeznaczeniu służące. Kiedy tam wejdziesz, mniemasz, że niewiele tam do oglądania, krążą jednak wśród ludu legendy, że we wnętrzu którejś z gór ukryte są skarby rozmaite, o których nikt nie wie, i że wrót do nich strzegą różne stwory i moce, ale jak dotąd nikomu nie udało się odnaleźć choćby śladu wejścia do środka góry.

Święty Bór - duży i gęsty las na zachodzie ziem Lechitów, niedaleko od ziem niemieckich do którego ludzie z rzadka się nie zapuszczają, a chodzą ino na jego obrzeża, by składać tam ofiary i odprawiać modły. Mówi się, że jest tam ojczyzna dziwożon i ich największa ich masa tam żyje. Ale i one ponoć unikają zapuszczenia się w najgłębsze obszary Boru. Ponieważ zaś las ten znajduje się nieopodal granicy niemieckiej, przeto tamtejsze rycerstwo nie raz już próbowało drogę na ziemie słowiańskie sobie skrócić i przez ów las się przebić, jednak nigdy im się to nie udało. Bywało, że nie wracał nikt lub nieliczni jeno, niczym obląkańcy opowiadając niestworzone historie, a bywało też i tak, że powracali wszyscy dziwnie odmienieni, jakby kto usunął dusze z ich ciał. Przyznam się niechętnie, że sam też miałem zamiar



udać się w ten las i sprawdzić na własne oczy, czy w tym co powiadają tkwi jakieś ziarno prawdy, jednak dzięki usilnym namowom moich przyjaciół zaniechałem tego.

XII. Grody i osady.

Pisałem wcześniej, że Słowianie mieszkają w grodach, które są niczym *urbes* zachodnie czyli miasta, choć budową swą i warownością dosyć się od nich różnią, oraz we wsiach i osadach. Nie napisałem Ci jednak drogi mój Czytelniku jak owe *castella* i *rura*, to jest grody i wsie wyglądają. A jako mniemam, może to kogoś zaciekawić, boć to w końcu nie każdy ma okazję obaczyć, gdzie ludziom w różnych krajach przychodzi wieść swój żywot.

Zacznę pierwszej od opisanie grodu. W zachodnich krajach słowiańskich w grodach zamieszkuje trzecia część wszystkich żyjących tam ludzi, podczas gdy na wschodzie słowiańszczyzny są one domem dla nawet połowy mieszkańców – a to głównie dlatego, że tamte ziemie są mniej zaludnione, a bardziej dzikie i często dla człowieka nieprzyjazne. A nie od dziś wiadomo, że raźniej przeciwnościom stawiać czoła wspólnie, niżli samotnie.

Grody buduje się teraz różnie w różnych krainach. U Lechitów dla przykładu często spotkać można budowle z kamienia (głównie spichrze, strażnice czy siedziby grododzierżców, a bywa, że i świątynie) i desek, kryte są zaś nieraz gontem. Rusini natomiast wierni pozostają tradycji, wedle której praktycznie wszelkie domy wznosi się z bali drewnianych i desek, a kryje się je strzechą. Niemniej i tu, i tam prości ludzie mieszkają zazwyczaj w drewnianych chatach, niezbyt obszernych i często jednoizbowych, ale schludnych i przytulnych (bowiem Słowianie wcale nie są niedbali o czystość, jak to głoszą uczone księgi przez Niemców pisane). Centralną częścią domostwa jest palenisko, chociaż widuje się coraz częściej domy z paleniskiem kamiennym umieszczanym pod jedną ze ścian, na styl zachodni. Chaty te stawiano za dawnych czasów w równych szeregach, przeto gród widziany z góry przypominać musiał musztrę wojskową, gdzie żołnierze stają w równych liniach. Kiedyś każda chata do

drugiej była nad wyraz podobna, co było widowym i bardzo dobitnym dowodem panującej podówczas równości. Grody otaczano ziemnym wałem, nabijanym palisadą, często też fosą, a prowadził do nich jeden tylko długi i wąski most, na którym łatwo było odeprzeć nieprzyjaciela. Teraz grody różnią się od dawniejszych głównie tym, że w obrębie palisady wznosi się domy różne, tak rozmiarami, jak i budulcem czy kształtem (a i bogactwem, choć by bogactwem po oczach sąsiadom świecić, tego przesadnie się u Słowian nie widuje), a często też, głównie w grodach większych i ważniejszych, buduje się drugą palisadę, gdzie następnie wznoszona jest siedziba grododzierżcy, świątynia i inne ważne grodowe instytucje. Bywa, że pierwszej usypuje się tam wzgórze.

Naokoło grodów rozsiane są uprawne pola, często też rzeki, jeziora i lasy, bliskość których zapewnia czystą wodę, ryby oraz łowną zwierzynę, leśne owoce i drewno. Najczęściej wszyscy rzemieślnicy, rolnicy, myśliwi i ludzie o podobnych zawodach mieszkają wewnątrz grodu, do pracy udając się poza palisadę, gdzie pobudowane są ich warsztaty, budynki, gdzie trzymają narzędzia, obory *et caetera*. Niekiedy jednak i tak się zdarza, że ludzie Ci, szczególnie w grodach leżących na ruchliwych szlakach handlowych, na stałe naokoło grodów mieszkają, ponieważ miejsce w ich wnętrzu przeznaczone jest dla podróżnych zatrzymujących się dla odpoczynku czy dla handlu (jarmarki urządzone są poza grodem, na pobliskich polanach czy łąkach).

W dużych krajach słowiańskich jako to na Rusi czy we władztwie lechickim, sieć grodów wielce do zarządzania państwem zdatną się okazuje. Ziemie danego państwa (choć nie w całości, tylko tam, gdzie zamieszkują ludzkie skupiska) podzielone są między poszczególne grody, które pod swoim niejako zwierzchnictwem mają owe ziemie ze wsiami i osadami, z których grododzierżcy i ich urzędnicy zbierają daniny. Okręgi owe nazywa się grodzkami. Nierzadko





grodzitwo takie obejmować może wielkie tereny, których konno i w tydzień nie objedziesz.

Dla dokładności i skrupulatności opisu, odnotować się godzi, że istnieją niejako dwa rodzaje grodów - jedne zwyczajne, w których mieszkają ludzie wytwarzający różne dobra i handlujący nimi, zaś grody owe stanowią ośrodki grodzitw, ale są oprócz nich także grody warowne, gdzie zamieszkują przede wszystkim wojacy strzegący różnych miejsc dla bezpieczeństwa kraju istotnych. Budowane są one nieco inaczej. Przede wszystkim mniejsze są i mocniej ufortyfikowane. Liczne są w palisadzie wieżyczki, gdzie załoga grodu wypatruje wrogów i skąd prowadzić może ostrzał z łuków (gdy w zwyczajnym grodzie wieże są jeno przy bramie, a poza tym żołnierze po palisadzie poruszają się specjalnymi kładkami). Wewnątrz palisady znajdziesz Czytelniku zabudowania wojskowe, koszary, dom wódzów, stajnie, obory jako i spichlerze i magazyny. Poza żołnierzami mieszkają tam rzemieślnicy broń i różne sprzęty dla wojów wytwarzający. Żywność dostarczana jest przez mieszkańców okolicznych wsi (którzy jako że żołnierzy w żywność i napitki ekwipują, nie muszą płacić daniny), ale bywa też tak, że, gdy w okolicy nie ma wsi mogących dostarczyć jadła, na rozkaz księcia ściągani są tam rolnicy i hodowcy, którzy naokoło grodu zakładają niewielkie osady.

Tak to ma się sprawa z grodami. Teraz pora, bym rzekł słów parę o wsiach i osadach. Te są bardzo podobne do owych, jakie spotkać można na ziemiach niemieckich czy francuskich. Mamy więc tu chaty proste, drewniane, strzechą kryte, obok nich obory, chlewy i inne budynki, gdzie trzyma się zwierzęta. Chaty ustawiane są blisko siebie, najczęściej z powodu bliskości wody (rzeki, jeziora czy studni). Kiedy zaś w całej okolicy wody jest pod dostatkiem, a kraina wokół wsi czy osady jest w miarę bezpieczna, chaty buduje się luźno, jak i gdzie komu wygodniej. Czasami większe wsie, budowane ściśle, wznoszą palisady dla ochrony przed rabusiami albo dziką zwierzyną, która wpadłszy do obory, nieźle z bydlątka potrafi ją ogłocić.

Wspomniałem też o osadach. Od wsi różnią się tylko tą rzeczą, że o ile we wsiach ludzie zajmują się głównie uprawą roli i hodowlą bydła, o tyle w osadach mieszkańcy wielu innych prac się imają. Dla przykładu pracują w żupach, kopalniach węgla czy żelaza, oddają się łowieniu ryb, polowaniu, zajmują wylawianiem złota, bursztynu. Istnieją nawet wędrowne osady, których mieszkańcy budują drogi (tym samym ułatwiając kupcom podróżowanie w głąb słowiańskich terytoriów).

Jednak opisany przeze mnie podział na grody i osady nie obowiązuje wszędzie u Słowian. Tak zorganizowane są w zasadzie tylko większe i przedniejsze państwa. Wolne plemiona czy państewka plemienne najczęściej jedynie ze wsi rozrzuconych się składają, a grody jeno jako siedziba wodza są wznoszone. Tak oto pokrótce wygląda świat Słowian.

XIII. Bohaterowie.

W pamięci i świadomości każdego ludu trwają osoby niezwykle, czasem wielką siłą, czasem wielkim umysłem alibo odwagą obdarzone, mężowie lubo niewiasty, które w takowy czyli też inny sposób na losy swojego ludu wpłynęły. Ich imiona rozslawiane są przez ludzi pełnych podziwu lub wdzięczności i częstokroć wykraczają sławą i poważaniem poza granice kraju. Ich pamięć trwa przez wieki, tak aby przyszłe pokolenia mogły wysłuchiwać opowieści o dawnych herosach, którzy dzielnie stawali w obronie ojczyzny, czy też poświęcali swoje życie pomocy potrzebującym. Bogowie udzielają takowym bohaterom szczególnej łaski, napędlając ich ciała i dusze boską mocą, ażeby lepiej mogli oni służyć innym i sławić tym samym owe bóstwa pośród prostego ludu, jako prawdziwi *promotores fidei*, czyli też obrońcy wiary. Postanowiłem przeto zebrać w tym oto miejscu imiona tych, którzy najbardziej są poważani pośród Słowian czeskich, lechickich i ruskich. Wiem ja o tym, że jeszcze ich wielu w dziejach było takich Słowian, którzy godni są pamięci po wsze czasy, jednakże nie dla czyjej chwały zamierzam słowa te zapisać jeno dla przykładu. Chcę tu Czytelniku przed oczyma twymi postawić wzór, cel, ku któremu dążyć winni ludzie, aby ich społeczności rosły w siłę - siłę dobroci i miłosierdzia *misericordii* przez chrześcijan zwanego, a także męstwa i poświęcenia, gdyż siła ze złego serca płynąca i przez *catabolicus spiritus* to jest złe duchy wywołana zawsze przeciwko sobie się obróci, karząc tych, którzy jej dla niegodziwych uczynków użyli i z niej korzystają.

SZARKA - Szarka ród swój wywodziła z plemienia Amazonek, kobiet - wojowniczek. Była ona najbliższą i najbardziej zaufaną podwładną królowej Własty, piękną i przebiegłą, a przy tym mieczem jak mało kto władała. By ukazać jej zasługi dla pobratymców, przytoczę ino pewną opowieść. Otóż żył niegdyś na ziemiach ruskich guślarz, któremu zamarzyło się zdobycie władzy nad całą Rusią, a później i Słowiańszczyzną. A gdy osiągnął już ten cel, podbić zamierzał cały świat chrześcijański. I aby to uczynić, przywoływał jął demony straszliwe z najposępniejszych części Niiwii i Otchłani. A że zaprowadzić nad nimi nie mógł, rozpanoszyły się przeto po ziemiach okolicznych, siejąc zniszczenie. I nikt z plebsu nie wiedział, co się działo - skąd nagle tyle demonów straszliwych nawiedziło lud nieszczęsny. Powiadano o końcu świata albo o gniewie bogów. Kiedy strach i groza dosięgły i plemienia Amazonek, Szarka wyruszyła w świat, żeby uratować swoje siostry. I wędrowała po ziemiach na wschodzie, zapuszczając się w ostępy mrocznych lasów i zdradliwych bezdroży Uralu, gdzie żyją plemiona dzikie i rozmaite stworzenia straszliwe. Tam też, w jednej z jaskiń, skrył się ów guślarz, który zwał się Smużec. I rozprawiła się Szarka z niegodziwcem, który tyle nieszczęść na świat sprowadził, i uwol-





niła demony, które na ziemi więziła jego wola. Wtedy demony powróciły do miejsca, skąd przybyły, a dzielna niewiasta zyskała wdzięczność mieszkańców i pamięć wieczną w opowieściach i pieśniach, które lirnicy po karczmach śpiewają, a wedle których i ja te słowa napisałem.

BOGOWIT – Być to może, że spośród słowiańskich bohaterów największy to, ów słynny wojownik, który cieszył się łaską Peruna, walczył ze Żmijem i zwyciężył go, choć cenę najwyższą zapłacić mu przyszło, jako że wkrótce na tym samym polu z powodu ran, jakie otrzymał w boju oddał był ducha. Tam zaś, gdzie toczył swoją bitwę, ład został wypalony i rozszczępiony, a część jego się zapadła, tak że wody morskie wezbrane wlać się tam mogły, tworząc półwysep. A na tym półwyspie, w miejscu gdzie poległ Bogowit, wybudowano świątynię nazwaną Arkoną, poświęconą Świętowitowi, zaś sam ołtarz ustawiono w miejscu, gdzie kości bohatera i jego oręż spoczęły, a w którym zaklęta była boska moc. Bogowit był to mąż dumny i dostojny, honorowi służący i przedkładający innych ponad siebie. Sławę i szacunek zdobył jeszcze za życia, kiedy dowodził wojskami Prusów i Ranów, w czasie potyczek z Germanami. A gdy umarł, imię jego zostało umieszczone u stóp posągu Świętowita, co jest dowodem i znakiem widomym wielkiej czci, jaką go otaczano. Kiedy zaś Arkonę zniszczyli rycerze niemieccy, spod popiołów wygrzebano nieknięte kości i oręż Bogowita, które następnie starannie i z ogromnym szacunkiem przeniesiono w miejsce, gdzie stanęła nowa, większa i wspanialsza świątynia. Stała się ona wkrótce znakiem widomym jedności wszystkich Słowian w wierze. Zaś każda straż świątynna, niezależnie z jakiego chramu pochodzi, za swojego patrona właśnie Bogowita uznaje i wzywa jego imię, gdy rusza w bój.

Wokół Bogowita spór się pewien toczy, od dawien dawna już zresztą, a który dotyczy się jego pochodzenia. Rusini bowiem twierdzą, że wywodzi się on z ich krwi, natomiast Lechici uważają, że był on ich rodakiem. A że każdy chciałby aby z jego krwi ród swój Bogowit wywodził, przeto często wybuchają z tego kłótnie, a nierzadko i bójk.

BOJAN – Przyznam się nieskromnie, że dane mi było osobiście poznać tego człeka wielkiego, o którego czynach opowiadają wędrowni dziadowie, co to po ziemiach słowiańskich wędrują, na życie zarabiając gawędami i opowieściami o tym, co się w świecie dzieje. A jest Bojan zaiste człowiekiem talentami przez bogów obdarzon, jako że i poeta on jest i grajkiem, który tak piękne pieśni układać potrafi, że słysząc je duch się w człeku raduje. A nadto, mimo że niemłody już przecie i lata swe na karku nosi, to do wojaczki chętny i bić się potrafiący jak mało kto, co przysporzyło mu wiele sławy, ale i wrogów wielu. Jakoby tego mało było, cieszy się on także względami Welesa (zwie się go często wnukiem Welesowym)

i ponoć, jak gadają ludziska, magię czynić potrafi, choć on sam, zapytany, nie chciał tego potwierdzić (ale zważ Czytelniku że i nie zaprzeczył!).

DEOMBRUS – Powiadają, że człowiek ten z wysokiego, królewskiego rodu dalekich Scytów pochodził, a do Słowian przybył u zarania ich dziejów, aby nauczać praw ustanowionych przez bogów i pokazał im rzeczy, które dziś Słowianie uważają za własne wynalazki (choć nigdzie nie udało mi się dowiedzieć, jakie rzeczy miały by to być). Postać jest to wielce tajemnicza i dziś niewiele o niej wiadomo. Trudno też dociec, jakich spośród boskich praw nauczał, bowiem nie dam wiary temu, kto rzecze, iż Słowianie w dawnych czasach nie znali swoich bogów choćby w takim stopniu, jak i reszta ludów w Europie. Bardziej prawdopodobnym zdaje mi się, że Deombrus (którego wedle podań Lechici chcieli na czele ich państwa postawić, czemu jako człowiek wolność ceniący odmówił) uczył nie tyle praw boskich, co raczej z własnej jego własnej scytyjskiej kultury płynących, która w rzeczy samej była niegdyś bliższa cywilizowanemu światu od słowiańskiej. Bardzo możliwe, że to dzięki niemu właśnie zaczęto u Słowian ustanawiać prawa, a następnie nawet zapisywać je głągolicą na świątynnych ołtarzach, by powierzyć je opiece boskiej. Pośród bóstw owych pomniejsze, ale wagi swej nie pozbawione stoi bóg Prowe, który nad prawami przez bogów ustanawianymi pieczę sprawuje i przekazuje je wołchwom we śnie, stąd też obrany został powiernikiem ludzkich praw.

TRZY SIOSTRY – Legendarny król morawski Krok miał trzy córki, o których rychło usłyszał cały zgół świat, bowiem były to istotnie niewiasty niezwykle i godne sławy, jaką się okryły. Ich imiona to Kazi, Lubosza i Tetka. Kazi, najmłodsza z owych niewiast, znana była ze swojej umiejętności leczenia i nikomu nie odmawiała pomocy, przeto lud ją kochał i w podzięce dary liczne dla wygodności żywota znosił, bowiem ona sama rzadko za swoje usługi chciała zapłaty. Często też podróżowała, niosąc pomoc potrzebującym, zbierając zioła, z których sporządzała różne wywary (w tym i takie, które mogły człeka zabić szybciej niżli jad żmiji). Pomagała także, kiedy plony nie wzeszły albo kiedy bydłatka w zagrodzie wyzdychała, bowiem na rzeczach takich równie się znała i potrafiła im zaradzić. Nic przeto dziwnego, że tak wielką pośród Słowian darzona była miłością (a nawet i u wielu ludzi na ziemiach germańskich), zaś gdy umarła, żalowali jej wszyscy i usypali jej grób królowej godny, który do dziś stoi i można go zobaczyć nad rzeką Beorunką, zwaną też Mżą.

Średniej z siostr na imię było Tetka, a nie jest ona tak może znana jako siostry pozostałe, bowiem posiadała moc czynienia magii wszelakiej, a mawiało się (i do dziś mawia), że swoimi czarami potrafiła ludzi mamić i zmuszać do spełniania własnej woli. Jako piszą pewne źródła rzecz ta faktem jest niezbitym i niepodważalnym, lecz





wbrew powszechnemu mniemaniu Tetka rzadko ze swej umiejętności korzystała, a jeśli już, to mamiła ludzi niecných i występnych, tak by uwolnić od nich lud pocziwy, a złych doprowadzić przed sąd Luboszy - najstarszej z sióstr. Często też nauczała ludzi prostych o bożych rzeczach i głosiła ich chwałę, dziękując im za łaskę, jakiej jej udzielali.

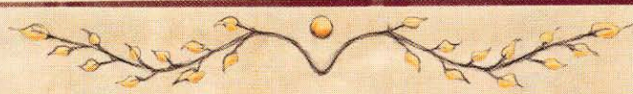
Najstarsza z sióstr Lubosza, biegła była w przepowiadaniu przyszłości, a do tego szczyliła się wielką mądrością i rozsądkiem, dzięki czemu często przychodziło jej rozsądzać spory, a wyroki jej zawsze wśród gawiedzi były poważane i cenione. Lubosza była także władczynią swojego ludu, o czym teraz z mej opowieści posłyszycie. Otóż dnia pewnego lud przestał być jej posłuszny i domagać się zaczął męskiego władcy. Mimo próśb i przemów, które Lubosza dla zjednania sobie gawiedzi wygłaszała, lud coraz głośniej męża na książęcym tronie się domagał. Czara goryczy przepełniła się, gdy dnia pewnego Lubosza sądy książęce czyniła, i wyrok w sporze pomiędzy dwoma mężami szlachetnego rodu rozstrzygnąć miała. Wtenczas mąż, który ów spór ze swoim sąsiadem o granice posiadłości przegrał, wybuchnął gniewem ponad miarę i zarzucił władczyni, w słowach nieprzystojnych, że kobieta niegodną jest, aby czynić sądy i rządy, które w świecie zachodnim przynależne są mężczyznom. Wtedy to urażona Lubosza postanowiła znaleźć sobie męża. Wysłała do ludu i ogłosiła mu swoje zamiary, a na okrzyk radości, jaki wydobyl się z gardoł zgromadzonego tłumnie pospólstwa, odparła, iż stanie się wedle ich woli. Muszą jednak wiedzieć, że kosztować ich to będzie wolność, bowiem przyszły książę weźmie w swoje władanie cały lud i cały kraj i rządzić będzie tak, jakby była to jego własność. Potem wskazała na ugor szeroki na dwanaście kroków i tak samo długi, który za górami leżał, we wsi Stadice, nad rzeką Byliną. Tam pole to orał właśnie dwoma wołami chłop, a imię mu było Przemysł. I polecila posłom, by zabrali szaty godne księcia i udali się do Przemyśla, a ubrawszy go w nie i sprowadzili go do jego nowego domu. Tak też uczynili. Przemysł przybył więc do Luboszy i pojął ją za żonę, a potem wraz z nią wszelkie prawa uczynił, jakie do dziś na tamtych ziemiach obowiązują.

SKUBA - Był to człek prosty i skromny, acz bystry i zmyślny nad wyraz, a z zawodu był szewcem. Słynał z męstwa i gotowości do pomocy. Kiedy przeto Krak - władca Wiślan podjął się próby zabicia smoka, czyli stwora blisko ze żmijami spokrewnionego, który żył w grocie nieopodal królewskiej siedziby i zagrażał ludziom, Skuba pospieszył królowi z pomocą, chcąc też przyczynić się do pokonania bestii. Gdy jednak zbrojne ataki na nic się zdały, poradził Krakowi, by użyć podstęp. Wymyślił więc sposób na otrucie smoka, zaszył w owcy (bowiem owce smok lubił najbardziej) i często porywał je okolicznym pasterkom) wszelakie rzeczy trujące, jako to siarka czy zioła rozmaite, a potem owcę ową zostawił niedaleko smoczej groty. Kiedy zaś smok owcę

oną z ukontentowaniem zjadł, następnego ranka już nie żyw leżał. Krak w podzięcie nadał Skubie rodowy znak w postaci litery W, co oznaczało jego triumf nad wężem-smokiem. W ten oto sposób założony został ród Awdańców, który i dziś jest ceniony, głównie u Lechitów.

WANDA - Wanda była księżną na tronie Krakowskim zasiadającą, ostatnią z rodu Kraka. Legendy mówią o niej jako o niewieście obdarzonej niebiańską urodą i powabem, wielką mądrością i takąż odwagą, dzięki czemu kochana była przez swój lud, a także przez bogów, którzy tak hojnie obdarzyli ją swoimi łaskami. I żył w onych czasach także pewien młody książę, który z niemieckich krajów do Krakowa przybył, by głosić Słowo Boże i nakłonić księżną, o której słyszało się również na tamtych ziemiach, do ożenku i chrztu w wierze chrześcijańskiej przyjęcia. Aby zaś swoją ofertę mocniejszą uczynić, przywiódł był ze sobą psu-brat rycerstwa i mężów zbrojnych wiele. Jednak na nic mu się oni zdali, skoro bowiem tylko ujrzał on Wandę, odstąpił od wrogich uczuć, podobnie jako i jego rycerze, i zaniechał wszelkiej walki. Książę zapalał do władczyni krakowskiej miłością tak wielką, że aż strach. Dręczył się srodze, bo wiadomym było, że na tym świecie człek wierzący w Chrystusa posiadać księżnej słowiańskiej nie zdoła. Nie chcąc zaś zdradzić Boga swojego dla niewiasty, śmiertelnej przecie, dobył książę miecza i wraził go we własną pierś, przebijając serce, które do samego końca tętniło miłością.

Kiedy zaś rycerze, którzy byli tam wtedy z księciem, do domów swoich powrócili, dowiedział się ojciec młodzieńca o tym, co jego potomka spotkało i zapalał gniewem. Rycerzy, co syna przed zgubnym afektem uchronić nie zdołali, kazał rozpedzić na cztery wiatry, sam zaś zebrał zbrojnych i ruszył na państwo krakowskie, gdzie palił wsie i łupił dobra, chcąc zemścić się na owej niewieście pogańskiej, co czartowskimi mocami omotała i do śmierci przywiodła jego syna. Jakież było jego zdziwienie, kiedy ujrzał wrogą armię, na czele której nieustraszenie jechała kobieta, by stawić mu czoła i przepędzić go ze swych ziem. Kiedy dowiedział się, że była to Wanda, tym bardziej wściekłość w nim zawrzała. Rzucił swoich rycerzy w bój, samemu szarżując na przedzie, aż bitwa rozpętała się okrutna. Kiedy zaś końca dobiegła, nieliczni rycerze niemieccy pierzchli byle dalej od zwycięzców, pozostawiając na placu boju księcia starego, ledwie żywego od ran w boju zadanych, lecz wciąż jeszcze siedzącego na wierzchołcu, który, niedawno biały niczym śnieg, teraz cały czerwony był od krwi jeźdźca. I znaleźli go tak wojowie Wandy, i zawolali księżną, ta zaś szybko przybyła i uleczyła wroga, przebacząc mu tym samym gniew i gwałty uczynione, rozumiała bowiem smutek ojca, który syna ukochanego utracił. Mówi się, że stary książę również Wandzie wybaczył, bo kiedy ujrzał owo piękno i dobroć, jakiemu syn uległ, uznał, że śmierć syna, nie przez czary jakoweś była wywołana, jeno przez zagubionego serca podszepta-





tem. I powrócił do domu stary książę, odprowadzany przez drużynę wojów krakowskich, a póki żył, zawsze dbał, aby nikt spośród jego rodaków żadnych zbrojnych czynów nie wyprawiał przeciwko „królestwu pod rządami najczystszej z niewiast”, jako to państwo Wiślan nazywał.

XIV. Bohaterowie negatywni

W swej długiej historii Słowian, której początki sięgają jeszcze czasów przed ich przybyciem na ziemię, które obecnie zamieszkują, na świat przychodzili nie tylko sławni bohaterowie, lecz także ludzie źli i ołwładni. Czarnoboga mocą. Zrazu nie bardzo byłem pewien, czy wspominać o nich w mojej pracy, lecz przyrzekłem sobie przed zabranie się za pisanie, że żadnych rzeczy nie zataję, a wierny będę temu, co usłyszą uszy moje, a me oczy zobaczą. Takóż zamieszczam tu owo *capitulum* to jest rozdział, który nie dla chwały słowiańskiej kreślę, lecz aby był świadectwem dla samych Słowian, coby pamiętali o tych mrocznych sprawach, od których wolni nie są żadni ludzie, bowiem każda z istot ludzkich nosi w sobie nasienie czarne i suche, które, jeśli tylko padnie na grunt podatny, wyda plon nieczysty i zepsuty.

DURING - During, który zrodził się pośród ludu serbskiego, choć w żyłach jego ojca płynęła germańska krew, był człekiem nader okrutnym i samolubnym. Nie miał on bowiem ludzi nad sobą ani wokół, których mógłby uznać za lepszych od siebie. Swego czasu cieszył się on zaufaniem władcy Łuczian, księcia Włodzisława, i był zarazem opiekunem książęcego syna. Kiedy jednak czeski władca Neklan wkroczył we włości włodzisławowe, do czego przywiezion był przez grabieżcze napady, jakie wojska Włodzisława na ziemię czeskie urządzały, rozpoczęła się wojna. Nie trwała ona jednak długo, bowiem czeski władca siłą swego oręża nad lichotą księcia łużańskiego górował, wkrótce więc legł Włodzisław na polu bitwy zwanym Turskiem. During, by chronić życie własne, bez chwili zwłoki złożył pokłon nowemu panu, przez co został oszczędzony, a Neklan hołd jego przyjął. Potem zaś przed księciem czeskim postawiono syna włodzisławowego, a władca zafrasował się, gdyż nie wiedział, co z nim począć. Zdecydował wreszcie, że dziecię nie może odpowiadać za ojcowskie przewiny, a że chłopiec był jeszcze młody i o niewinnym wyglądzie, przeto kazał go uwolnić i powierzył Duringowi, by nadal miał nad nim opiekę i nauczy go wszystkiego, co sam umie. During jednak źle rozumiał rozkazy Neklana, sądząc, że ten chce się podrostka pozbyć, albowiem mógłby on, gdy dorośnie, zechcieć pomścić ojca i zgładzić jego zabójcę. Zamordował przeto swojego podopiecznego, a potem udał się do książęcej siedziby, wioząc z sobą głowę ofiary i licząc na nagrodę. Spotkał go jednak zawód, a jedyną „nagrodą” jaka go czekała, była zgoda księżca, by sam wybrał sobie sposób własnej śmierci,

którą sam sobie musiał zadać. During spróbował uciec, pochwycili go jednak neklanowi wojacy i zawlekli pod drzewo olchowe, gdzie się powiesił. Olcha zaś, na której zawisło jego martwe ciało, nazwana została olchą Duringa. Stoi ona tam ponoć nadal (nigdy jej nie widział, gdyż nie zawędrowałem aż do ziemi Czechów), a ktokolwiek zechce spocząć w jej cieniu, temu objawić się może udręczona dusza Duringa.

SMUŻEC - O tym człeku wspominałem już w rozdziale poprzednim, a to przy okazji opisywania historii Szarki, wojowniczk z rodu Amazonek. Smużec był guślarzem, człowiekiem tajemniczym, nikt nie znał bowiem jego pochodzenia ani nie wiedział, co oznacza imię jego (bo jako już pisałem słowiańskie imiona mają zwykle jakieś znaczenie). Był Smużec człekiem, który onegdaj żył prosto w niewielkiej osadzie na ruskich ziemiach, a której nazwa została zapomniana (a być to i może, że sama wieś zniszczona została przez zło, które on sam rozpętał i na ten świat zważył). Ale po kolei, by Tobie Czytelniku ambarasu w głowie nie poczynić. Jak więc napisałem, Smużec był człekiem prostym, mimo że znał się na sprawach, jakie dla zwyczajnych ludzi są tajemnicą i wykraczają poza ich pojmowanie. Jednak w sercu jego drzemały namiętności, które pchnęły go do czynów, które światu nieszczęście przyniosły. Nie wiadomo dziś już, co u zarania owych wydarzeń stało, albowiem sam Smużec zginął, nie zostawiając na ziemi nikogo, kto by za nim tęsknił. A jako że był on człekiem dziwnym i samotnym, tedy nie miał komu powierzać swoich sekretów. Możliwe jest, że o motywach jego działań dowiedziała się Szarka, kiedy odnalazła go w jego kryjówce, lecz jeśli w istocie tak było, sprawy te zabrała ze sobą do grobu. Smużec zapragnął zostać władcą Rusi, a potem i Lechitów, by zjednoczyć pod swym panowaniem całą Słowiańszczyznę. Jako władca wszystkich Słowian chciał najeżdżać kraje chrześcijańskie i obrócić je w perzynę. Udał się więc do Kijowa, gdzie rządy swe sprawował książę ruski Włodzimierz Wielki, i opowiedział mu o swoich zamiarach, dokładnie tymi słowami, które wedle krążących po Rusi opowieści przytoczyłem powyżej. Książę, gdy to usłyszał, wpadł w gniew i o mało nie kazał stracić Smużca, co w świetle zdarzeń późniejszych oszczędziłoby wiele kłopotów i ludzkich żywotów. W końcu zdecydował się jeno wygnać guślarza, a ten, błakając się po Rusi, dotarł do gór uralskich, tam gdzie żyją rozmaite stwory i dzikie ludy, i zaszył się w dzikich ostępach, gdzie na myśl mu przyszło armię zwołać, w której walczyć będą nie ludzie, lecz demony, co je przyzwał z ich domostw w zaświatach. A że były to demony potężne i przebiegłe, Smużec nie zdołał nad nimi zawiadnąć (bo i mało kto potrafiłby panować nad choćby jednym potężnym demonem!). Nie zabiły go jeno dla tego, że stanowił on dla nich pomost do tego świata, a śmierć jego odesłałoby je od razu z powrotem do krainy ciemności. Uciekły mu przeto i rzuciły się w świat, radując się zabijaniem i porywaniem dusz. Kres temu



złu położyła dopiero Szarka, która gdy demony zbliżały się do zachodniej Słowiańszczyzny rubieży, tam gdzie mieszkają Lehici i tam, gdzie są ziemie Amazonek, naprzeciw im wyruszyła. Odnalazła Smużca w jaskini, w której urządził swoje miejsce wygnania, i zabiła go, odsyłając w ten sposób demony w zaświaty, gdzie ich miejsce.

POPIEL – Jak powiadają stare kroniki był w dawnych czasach władca, który z plemienia Goplan się wywodził. Władał on Lechitami, a stolicę swą w Gnieźnie pobudował. Za żonę pojął, Julię, siostrę imperatora Juliusza Cezara, który w Rzymie panował kiedy jeszcze Imperium istniało. Władca ów zwał się Lestkiem a że takowa kolejność w rodzie mu przypadła III go nazywali. Lestek rzadko korzystał z wdzięków swojej żony, a rozkoszy szukał u licznych nałożnic, z którymi miał dwudziestu synów. Pierwszemu, jaki przyszedł na świat, nadał imię Popiel. A gdy na starość rozdzielał dzieciom swym prowincje, w których rządzić miały, Popiela uczynił władcą zwierzchnim nad nimi wszystkimi.

Popiel rządził swoim państwem dobrze, prowadził wojen wiele, z których wszystkie niemal wygrywał, przeto wojowie darzyli go miłością, a lud cieszył się dobrobytem. Bracia popielowi pomagali mu bardzo i szanowali go jako przywódcę, korzystając jak i wszyscy z jego umiejętności rządzenia państwem. Jednak dnia pewnego zapadł Popiel na chorobę jakąś dziwną. Kiedy bracia dowiedzieli się o tym, pospieszyli na jego dwór w Kruszwicy. Przybyli jednak za późno, Popiel bowiem nie żył. Zmartwieni tym wielce, pogrzebali go w podziemiach wieży, jaką wybudował tam Lestek I, pradziad popielowy, a na nowego władcę obrali jego syna, który tak jak i ojciec nosił imię Popiel.

Tak więc Popiel młodszy przeniósł swoją siedzibę do Gniezna, skąd sprawował rządy nad ziemiami lechickimi, a był człowiekiem okrutnym i zasad wszelakich wyzyty. Wrogów swoich torturował i kaleczył, a później porzucał ich rozczłonkowane ciała bez pogrzebu. Tedy każdy się go bał i nie ważył przeciw niemu występować. Nic przeto dziwnego, że nienawidził go lud prosty. Podobnie inni synowie Lestka nie darzyli miłością swojego siostrzeńca. Zaczęli więc spiskować przeciw niemu i obmyślać, jakoby tu się go pozbyć. Popiel jednak domyślił się, że stryjowie są przeciw niemu, i przeląkł się, że może władzę utracić, a i życie może. A jako, że żona urodziła mu dwóch synów, Popiela i Lecha, wyprawił tedy wielką ucztę z okazji ich postrzyżyn, na którą sprosił swoich stryjów, a oprócz nich także wielu innych wielmożów. Goście chętnie świętowali, jedli i pili, nieświadomi, że jadło i napitek są zatrute.

W onym czasie do Gniezna przybyli ludzie tajemniczy i bezimienni, być to i może posłańcy jakiegoś boga. Popiel przepędził ich, stając wbrew słowiańskiemu obyczajowi gościnności. Udali się więc na podgrodzie, gdzie

też trwała uczta, choć z wystawnością i bogactwem z popielową równać się nie mogła. Wyprawił ją prosty rzemieślnik imieniem Piast, by uczcić postrzyżyny syna swojego Siemomysła. Mimo, że w chacie jego dostatku nigdy nie było, a na stołach jadła ani napojów wiele nie zbywało, przyjął gości serdecznie i uraczył najlepszymi kęsami, Ci zaś w podzięce w cudowny sposób rozmnożyli mięsiwo i piwo, tak aby i Piast, i jego goście mogli najeść się i napić do syta. Potem zaś, jako ludzie dworni i w obyczajach biegli radę takową mu dali, żeby zaprosił też księcia Popiela, godzi się bowiem, aby władca doglądał swoich poddanych i dbał, by niczego im nie brakło. Dumny Popiel odrzucił jednak zaproszenie i przegnał Piasta z dworu.

Nie wiele razy słońce za horyzontem ukryć się zdołało, kiej jak kraj długi i szeroki, wybuchając poczęły zamieszki i spory, bowiem wszyscy władcy lehiccy, jacy zostali zaproszeni na ucztę popielową do domu nie powracali, a ich ciała, kiedy pomarli z powodu trucizny, Popiel kazał porzucić w lesie, nie czyniąc im nawet pogrzebu. Tedy i nie było komu rządzić krajem ani utrzymywać porządku. Tak więc całe władztwo pogrążyło się w chaosie.

Upłynęło kilka lat. Gdy Siemowit podrósł i nabrał siły, postanowił przegnać z grodu znieprawionego przez lud Popiela. Mówi się, że sami bogowie obdarzyli go męstwem i siłą, tak by mógł wypędzić niegodnego władcę z dworu lechowego. Kiedy zaś Popiel opuścił Gniezno, ze szczątków pomordowanych stryjów i wszystkich innych nieszczęśników, których zabił, wyległy się myszy i ruszyły za nim w pogoń, pragnąc pomścić cierpienia i śmierć niewinnych. Zbiegł więc Popiel wraz z żoną i synami, a także z nielicznymi wiernymi mu wojami, do grodu Kruszwicy na wyspie pośrodku jeziora Gopla, do wieży, mając nadzieję, że tam bezpiecznie się skryje. Jednak myszy dostały się do grodu i zaczęły wdzierać do wieży. Wojowie wybijali je tysiącami, ale po wielu dniach byli bardzo wyczerpani, a zaraza, która wyległa się z mysich ciał spowodowała, że ostatni z wojów opuścili Popiela, on sam zaś zginął wraz z rodziną od przez myszy zagryzion. A jak ludziska powiadają, ich duchy ponoć wciąż straszą w kruszwickiej wieży, która stoi teraz zamknięta i opuszczona.

HELGUNDA - Żyła kiedyś niewiasta pięknej urody i z dobrego rodu germańskiego się wywodząca, o imieniu Helgunda. Za młodu przybiecana została księciu niemieckiemu Arinaldusowi, który wychowywał się na dworze jej ojca. Żył w onych czasach także młody pan Tyńca, który to gród jest nieopodal Krakowa położony, imieniem Walter, który Helgundy nad wyraz pożądał już od chwili, kiedy pierwszy raz ujrzał ją, gdy gościł u Arinaldusa. Razu pewnego zajechał on do księcia niemieckiego, niby pod pozorem odwiedzin. Nocą, gdy księżyc skrył swe oblicza za chmurami, przekupił strażników, poszedł pod okno helgundowej komnaty



i zaśpiewał miłosną pieśń. Dwukrotnie jeszcze swe uczucia w pieśni Helgundzie ofiarował, aż wreszcie niestałe serce kobiecie zapalało uczuciem do młodzieńca. W kilka dni później potajemnie udała się z Walterem do Tyńca. Kiedy zaś Arinaldus o tym się dowiedział w gniew wpadł straszliwy i czym prędzej wyruszył, by przeciąć wiarołomcom drogę i rozprawić się z nimi. Dopadł ich, kiedy przeprawiali się przez Ren. Rozpętała się bitwa okrutna, w której sam Arinaldus poniósł śmierć z Walterowej ręki. Młodzi dotarli do Tyńca, gdzie przez czas jakiś w miłości i szczęśliwie żywot wiedli. Niedługo jednak gościł spokój. Do Waltera doszły bowiem skargi na księcia wiślickiego Wisława, Pięknym zwanego. Zebrał więc zbrojnych i wyruszył, by się z nim rozprawić. Z pomocą bożą uczynił to szybko, Wisława zaś pojماwszy sprowadził go do Tyńca i osadził w lochu. Czasu nie minęło wiele, kiedy Walter znów wyruszył z drużyną, by wojować w dalekich krajach. Helgunda zaś, samotny żywot przez długie miesiące pędząc, pociechy szukała u zaufanej służki, która wraz z nią jeszcze z arinaldusowego domu przybyła. Owa kobiecina chcąc swej pani jakowyś *ludus* to jest zabawę zapewnić, rzekła jej, że w lochu siedzi przecież mąż ładny i młody. Helgunda przeto zeszła doń, uwolniła z okowów, a później oboje zbiegli do Wiślicy. Gdy Walter powrócił do domu i dowiedział się, co zaszło, wnet pospieszył tam za nimi, wdarł się do siedziby Wisława, gdzie spotkał żonę przewrotną, która tym razem mamici go jęła opowieścią o tym, jak to Wisław porwał ją wbrew jej woli. Na swoje nieszczęście, Walter zaufał niewiedzie zdradzieckiej i uwierzył w jej obietnicę, że przyprowadzi Wisława, by można go było na nowo pojąć. Gdy jednak ją uwolnił, został podstępnie w zamku schwycony, przykuty w lochu i zmuszony do oglądania miłosnych igraszek Helgundy i Wisława. Wisław natomiast, drwiąc z dumnego pana tyńskiego, pieczę nad nim powierzył swojej siostrze, która brzydka była niczym noc, ale serce miała czułe i łagodne, ujęła ją przeto walterowa niedola. Zaproponowała mu więc ożenek, a w zamian przyrzekła go uwolnić i umożliwić zemstę. A kiedy Walter się zgodził, wnet został rozkuty, a Rynga (takie było bowiem jej imię) przyniosła mu najlepszy miecz ze zbrojowni brata, który nieświadom był niczego. Kiedy zapadły nocne ciemności, Walter wyszedł z lochów i, kierowany wskazówkami Ryngi, zaszedł wprost do komnaty, gdzie swawolili Wisław i jego zdradziecka małżonka. I tam też spotkała ich kara śmiertelna od ostrza, które księżę wiślicki sam kazał wykuć dla siebie. A Walter i Rynga zanim zbiegli do Tyńca, kazali w siedzibie wisławowej ogień podłożyć, by strawił owo miejsce doszczętnie. Tak oto kamienne mury wiślickiego zamku, wybudowane na kształt niemieckich, zapadły się i obróciły w ruinę. Dziś wśród ludu powiada się, że po ruinach tych krążą wciąż dusze dwójki kochanków, błakając się, bezsilnie pragnąc zemsty na rodzie walterowym za to, co zostało im wyrządzone.

XV. Kodeks Deombrusa.

Przed stuleciami przybył do nowej ojczyzny Słowian człowiek imieniem Deombrus, a przyszedł z daleka, bo aż ze Scytii, gdzie żył w pałacu w dostatku, wywodził się bowiem z rodu królewskiego. Porzucił jednak zbytek i udał się na wędrowkę, by nauczać ludy praw i innych wymyślonych przez Scytów rzeczy. Dotarł także i na ziemię Słowian, którzy po wyjściu ze swej dalekiej ojczyzny to jest Pannonii i długiej wędrowce pod wodzą Lecha, Czecha i Rusa, synów władcy Pana, wciąż jeszcze budowali swoje nowe domostwa i życiu w nowej ojczyźnie kształt nadać próbowali. Jął nauczać ich rzemiosł i praw, które zebrane zostały w kodeks nazwany jego imieniem, a który większa część Słowian za swe prawo przyjęła. W dniu dzisiejszym, kiedy słowa te piszę, Kodeks Deombrusa nadal jest podstawą praw większości Słowian. Przez lata przechodził on wiele zmian, bo i niejeden władca dodawał doń swoje zasady, których na jego ziemiach lud przestrzegać był obowiązany. Zawsze jednak *fundamentum* kodeksu praw wspólnym dla wszystkich Słowianom jest Kodeks Deombrusa, zwany także Czternastoma Kazaniami, które to zamierzam poniżej przytoczyć. Dodam ino jeszcze, że owe Czternaście Kazań to dzieło osobne, będące właściwą Deombrusa nauką, a Kodeks jest jeno skrótem, któremu rozdział niniejszy poświęcam. Dzieło Deombrusa jak zaśłyszałem przebywając w małej świątyni Swaroga na Rusi, do dziś dzień znajduje się w świątyni Świątowita w Arkonie, w „najbezpieczniejszym z miejsc”.

KODEKS DEOMBRUSA

„Z woli bogów na niebiosach, którzy ludzi i świat stworzyli, a wraz z nimi prawa wszelakie, które tu na ziemi panują, ja, będąc uczniem pokornym boskiej mądrości, przybyłem, by nauczać tych praw najwyższych, tak ażeby ludzie wszelacy poznali je i zapamiętali, a następnie wedle nich żywoty swe wiedli, podług woli boskich potęg, jako i ja wraz z moim ludem żywoty swoje wiemy”.

Deombrus, Król Wędrowny

I. Każdy człowiek na tym świecie czy na innym winien jest czcić bogów, albowiem oni stworzyli wszystko, co jest, i oni przekazali ludziom mądrość, aby korzystali z niej ku ich chwale i wedle ich woli, bez tego bowiem nic nigdy do istnienia nie zostałoby powołane.

II. Człowiek ma składać bogom swoim regularnie ofiarę, by zapłacić im za łaski, jakimi go darzą oraz zanosić modły w podzięcie, a także wspierać kapłanów i starszych, którzy swoją mądrością wskazują ludom drogę przez mroki historii.



III. Magia, czyli moc dana od bogów, winna być użytkowana zgodnie z ich wolą i do czynienia dobra.

IV. Kto zło drugiemu człowiekowi czyni, winien ponieść karę surową i sprawiedliwą. Kto przeto zamordował drugiego, a został schwytany i winę bezsprzecznie mu udowodniono, sam musi ponieść śmierć.

V. Kto kradzieży się dopuszcza, a zostanie mu to bezsprzecznie udowodnione, rozpalonym żelazem winien być naznaczony, by odkupić swoją przewinę wobec woli boskiej, a także odkupić swój czyn wobec poszkodowanego pracą bądź dobrami, które odpowiednie są do wartości dóbr skradzionych.

VI. Kto znieważa człeka innego, czy to słowem, czy też czynem, winien jest mu grzywnę zapłacić w wysokości takiej, jaka ustalona przez sędziów zostanie.

VII. Kto gościny nieznajomemu czy pomocy potrzebującemu poskąpi, niegodzien jest sam gościnę czy pomoc otrzymać.

VIII. Nikt nie powinien wywyższać się nad innych, bowiem bogowie wszystkich stworzyli z tego samego.

IX. Każdy człek może dopuścić się czynu wszelkiego, kiedy chodzi o obronę życia własnego czy cudzego, a także dóbr i domu.

X. Przestępca winien być ścigany i nie znaleźć pomocy ni gościny, gdzie by poszedł, a za ucieczkę winna mu być wymierzona osobna kara.

XI. Sprawiedliwie pokarać przestępcę może każdy, kto imienia swojego ni duszy swojej nie splamił innym przestępstwem.

XII. Każdy winien wskazać przestępcę, kiedy sam nie jest w stanie go osądzić i ukarać.

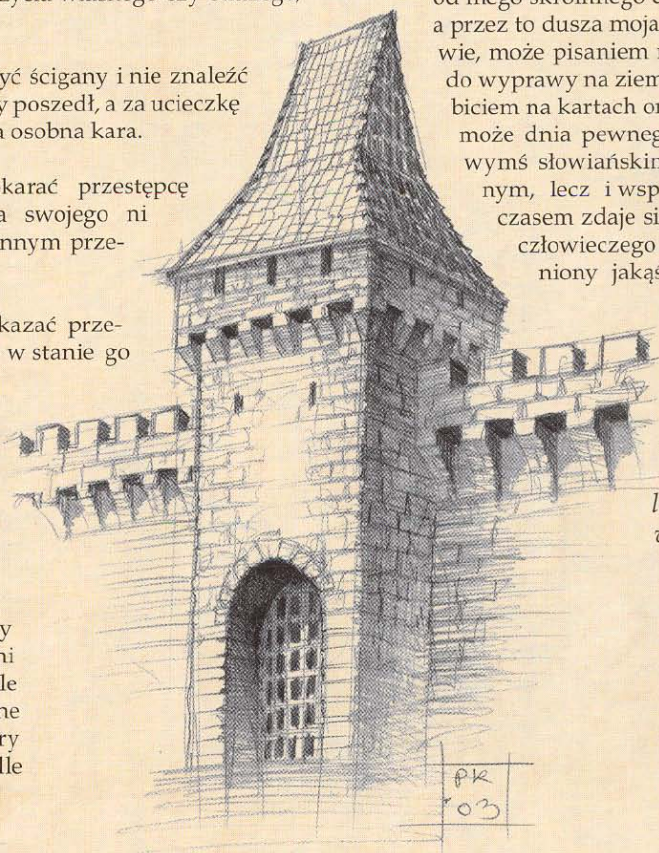
XIII. Grabieżą można odpowiedzieć na grabież, obelgą na obelgę, zabójstwem za zabójstwo, kradzieżą na kradzież.

XIV. Powyższe rzeczy są fundamentem, prawami danymi od bogów, i wedle nich powinno być budowane prawo każdego ludu, który zechce je stworzyć wedle własnego porządku.

XVI. Zakończenie.

I tak oto kończy się pierwsza z moich ksiąg, która Słowianom poświęcona została, by pokazać ich obyczaje, język i wiarę, a oparta o to, com na własne oczy widział, na własne uszy słyszał i com *manu propria* to jest własnoręcznie zapisał w dzienniku. Wiele jest jeszcze rzeczy, o których chciałbym wspomnieć, ale które pamięć nietrwała zatarła albo tak późno w jej zakamarkach odnaleźć je zdołałem, iż nie mogłem umieścić ich już na stronicach dzieła mego, by nieładu weń nie wprowadzić i czytelnikowi zamętu nie czynić. Mam także nadzieję napisać jeszcze dzieło niejedno, także o Słowianach, i tam zawrzeć to, czegom w obecnym opisać nie zdołał. A może, jeśli bogowie pozwolą i więcej napisać bym pragnął, bowiem zamierzam dalej na ziemiach słowiańskich przebywać, zwiedzać je, słuchać historii i legend, spotykać ludzi niezwykłych a ciekawych, obyczaje i wiarę ich dalej poznawać, a *postremo* to jest na koniec wszystko to zebrać i opisać, bym mógł nazwać siebie badaczem i kronikarzem, a nie zaledwie podróżnikiem, który księgę napisać zapragnął. A jako że nic mi już do dodania nie ostało się, przeto, chciałbym Ci, mój nieznan-y Czytelniku *gratiam agere*, to jest dzięki złożyć, za to, że z moją opowieścią zmierzyles się i aż tu dobrnąłeś, na sam jej koniec. I choć wierzę, że lepsze od tej opowieści czytałeś, wierzę także, że i gorsze pośród nich od mego skromnego dzieła znaleźć by można, a przez to dusza moja może być spokojna. Kto wie, może pisanie moim zachęce cię nawet do wyprawy na ziemie Słowian, które z serca biciem na kartach onej księgi opisałem, i być może dnia pewnego spotkamy się w jakimś słowiańskim grodzie, w tym dziwnym, lecz i wspaniałym świecie, który czasem zdaje się być niby sen z umysłu człowieczego wyjęty i urzeczywistniony jakąś nieznaną boską ręką, by świadczyć o boskiej potędze i wyobraźni niezmierzonej.

Napisałem te
słowa 20 marca 1093
podług kalendarza ju-
liańskiego, w przeddzień
wiosennego przesilenia.
Garuma „Wędrowiec”





Chrześcijananie

Kapitulum pierwsze: Wstęp

Lata sześćdziesiąte X wieku i wiek XI wycisnęły głębokie piętno na państwach chrześcijańskiej Europy Zachodniej. Zaważyły na tym: kryzys nawracania niewiernych, diabelskie ingerencje, przepowiadnie burzące spokój ludzi prawych, wreszcie wojna.

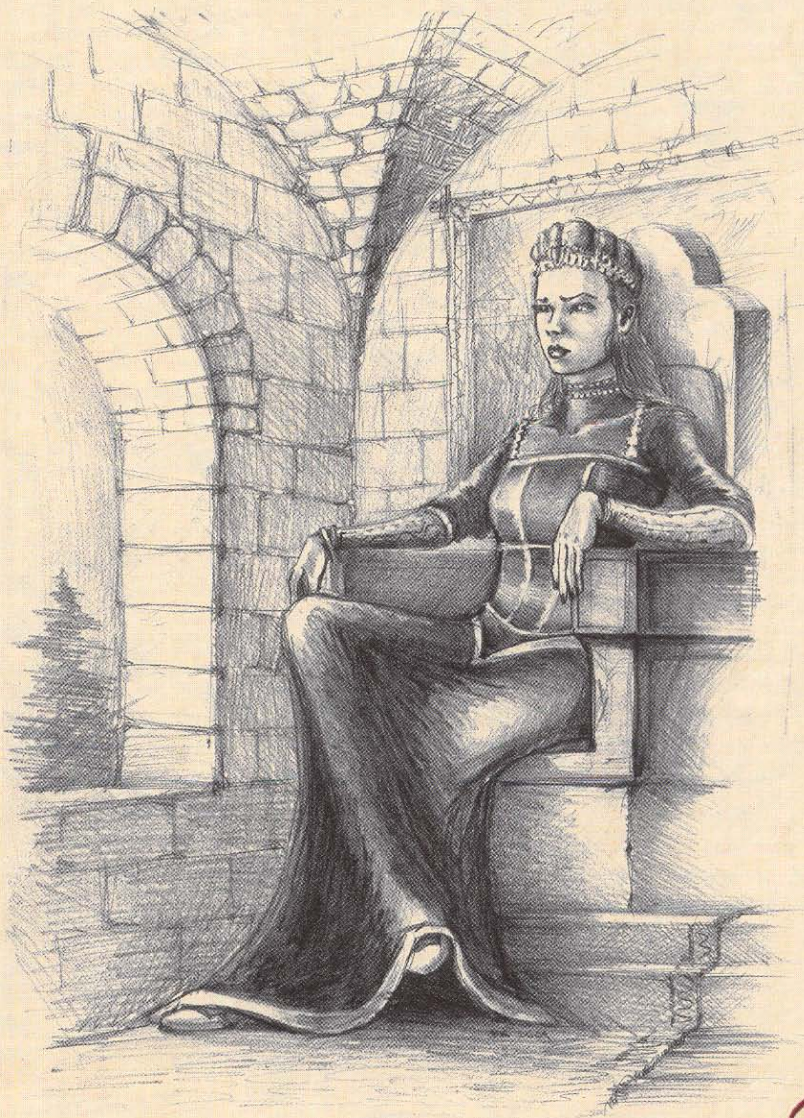
Mimo że wielu ludzi ginie w ciągłych walkach z poganami, doradcy królewscy i cesarscy odnotowują wzrost liczby ludności; pod uprawę bierze się coraz to nowe ziemie, obmyśla nowe technologie uprawy roli. Życie zaczyna odradzać się w miastach, tworzą się nowe rynki, handel zaczyna rozkwitać. Gdzieniedzie na traktach widać karawany kupców wiozących dobra od miasta do miasta, nie zważając na polityczne zawirowania, a mając na uwadze dobro swojej sakiewki. Ludzie zaczynają odczuwać głęboką więź z Bogiem, szukając w religii wsparcia w tych ciężkich dla nich czasach. Papiestwo ulega powolnemu przeobrażeniu z cesarskiego sługi, w siłę, której mało który władca zdolny jest się przeciwstawić. Dyktując swoje warunki królom i cesarzom Kościół kontroluje różne dziedziny życia, począwszy od handlu, wojennych skończywszy na wojennych wyprawach łupieżczych. Wraz z jego rozwojem odżywa myśl naukowa, ludzie uczeni stają się na powrót najbardziej liczącymi się mieszkańcami miast.

Poszczególne gałęzie gospodarki zaczynają prosperować coraz lepiej, rozwija się handel, rozwija rynek. Rozkwitają miasta. System monetarny dzięki kolejnym reformom władców staje się bardzo stabilny, a główną monetą są srebrne denary i grosze. Podstawę życia europejskiego z bożego nakazu stanowi rolnictwo – uprawa zboża i hodowla zwierząt.

Papież, a zaraz za nim cesarz, królowie i książęta chrześcijańscy pod wspólnym sztandarem wyruszają przeciw Władztwu Lechickiemu. Rusini chcąc bronić swej niezależności

oraz wiary przystają do Lechitów. Podobnie plemiona Bałtów widząc, że samotnie nie dadzą rady chrześcijańskim najeźdźcom przyłączają się do paktu Słowian. Wojna toczy się w również na zachodzie, gdzie Maurowie zajęli już całą Hiszpanię. Korzystający z okazji wikingowie pustoszą północne wybrzeża, a wewnątrz wrogowie – czciciele szatańskich bożków – knują przeciwko władcom.

Świat Europy zachodniej pełen jest przepowiadni. Zbliżający się rok 1100 astrologowie i wieszczowie odczytują jednoznacznie jako czas nadejścia Antychrysta. Wielu z nich prześladują wizje płonącej Europy. Część proroków oczywiście je ukrywa, część wychodzi jednak do ludzi i głosi prawdę objawioną. Wszyscy pewni są jednego – rok 1100 nie będzie zwyczajnym. Od ponad stu lat dwie strony konfliktu walczą o przetrwanie i aż do dziś szala zwycięstwa nie przechyliła się na żadną ze stron.





Kapitulum drugie: Świata chrześcijańskiego opisanie

Gospodarka i handel

Gospodarka rolna jest jednym z ważniejszych czynników pozwalających zachować spójność chrześcijańskiej Europy. Po wielkim głodzie, który miał miejsce w 1005 roku do rolnictwa zaczęto przykładać wielką wagę. Niektórzy rolnicy za namową pomocnika cesarza niemieckiego – Leonarda Devichi zaczynają stosować nawozy roślinne – zgniłe trawy, liście i odchody zwierzęce. Znacznie popularniejszy stał się pług. Zwiększyło to tempo i częstotliwość orki i bronowania. Pozwoliło też na znacznie wydajniejszą uprawę. Jednocześnie rozwinął się handel żywnością. Najbiedniejsi nadal muszą sami uprawiać mizerne poletka, jednak niektórzy dorobili już się na tym całkiem pokaźnej fortuny. Innym źródłem utrzymania staje się las. Ludzie czerpią 00 2 6) z niego dębową korę do garbowania skór, żywicę (potrzebną do wytwarzania pochodni i świec), miód dzikich pszczoł (niezbędny w świecie, gdzie nie ma cukru). Leśne owoce stanowią uzupełnienie dla marnego czasem jadała. Samo drewno umożliwia pracę kuźnikom, ogrzewanie domostw, wytwarza się też z niego narzędzia. Ponieważ zwierzyna jako przedmiot polowania zastrzeżona jest jedynie dla panów, wszyscy nielegalni łowcy są ścigani. Zajmują się tym specjaliści pańscy gajowi. Las nie jest najbezpieczniejszym miejscem. Można tam spotkać wygłodniałe wilki czy nieznane potwory, demony lub duchy. Czasami to tylko wytwory wyobraźni, kiedy indziej rzeczywiste niebezpieczeństwo. Od czasu do czasu głowę uniesie jakiś skupiony, mijający cię w milczeniu wędrowiec. Pielgrzymka nie jest zaspokojeniem pragnienia poznania. Jest aktem pokuty. Podróżni nie są mile widziani, gdyż zazwyczaj uciekają przed swoją przeszłością lub pokutują za swoje grzechy. Oczywiście zdarza się, że na szlaku spotkasz chłopów, rycerzy, zakonników czy mnichów. Częściej jednak będą to zwykli włóczędzy, podejrzani lub wygnani ze swej ziemi chłopci, rozbójnicy i rzezimieszkowie poszukujący łatwego łupu.

Na terenach cesarstwa istnieją odbudowane, rzymskie drogi. Wybrukowane, zadbane, proste. Poruszają się nimi kolumny wojsk, urzędnicy państwowi i kościelni oraz bogaci kupcy. Ponieważ za przejazd drogą trzeba płacić, pozostali przemierzają się korzystając ze ścieżek leśnych i drózek polnych. Pozwala to uniknąć płacenia myta na wielu mostach i przełęczach.

Żelazo jest bardzo cenne, lecz ogólnodostępne. Zakonnicy często otrzymują znaczne upusty na zakup żelaznego ekwipunku. Broń żelazną łatwo też zdobyć na pobożowskich. Aby zapobiegać zbytniemu rozprzestrzenianiu się tak potężnego oręża specjalnie do tego wyznaczeni ludzie starają się zbierać go z pola walki.

Drewno i kamień to główne materiały budowlane. Pojawia się też cegła. Cesarstwo wspiera osadnictwo, dając ulgi tym, którzy osiedlają się na nowych terenach lub zasiedlają te, spustoszone w wojnach. Większe miasta również wznoszone są przy aprobach i pomocy państwa. Zwłaszcza biorąc na siebie część ciężaru związanego z budową miejskich fortyfikacji.

W każdej prawie mieścinie znajdującej się przy rzece widać budynki z kołami młyńskimi. Część z nich to zwykłe młyny. Inne mieszczą w sobie urządzenia do poruszania kamieni szlifierskich lub kowalskich młotów. Rozpowszechniona jest też piła napędzana wodą.

Do transportu służą wozy ciągnięte przez konie lub woły. Spotyka się też zwierzęta juczne (muły, osły) używane przez biedniejszych kupców poruszających się bocznymi drogami.

Wszystkie hasła głoszone przez Kościół tracą na znaczeniu bliżej granicy z poganami. Choć wojna trwa, to papież jest dla niektórych bardzo daleko, a korzyści płynące z handlu ogromne. Bizantyjczycy choć oficjalnie zakazują handlu ze Słowianami, przymykają oko na ten proceder. Bursztynowy szlak ciągle się rozwija i jest jednym z najważniejszych źródeł tego surowca dla Konstantynopola. W cesarstwie Niemieckim sytuacja jest podobna. Choć wiele osób zginęło w walkach z poganami, handel nie zna granic politycznych. Jest on na niektórych odcinakach bardzo ryzykowny, lecz zazwyczaj nie z powodu wół czy stolemich i Słowiańskich patroli, ale chrześcijańskich rycerzy i fanatycznie oddanych Kościołowi szpiegów. Karą za przekroczenie granicy bez zgody cesarza jest śmierć, jednak wielu ryzykuje. Stawka jest wszakże bardzo wysoka.

Organizacja społeczna

W chrześcijańskiej Europie obowiązuje system feudalny. Ludzie, zależnie od sprawowanych funkcji dzielą się na trzy stany, a więc na tych, którzy się modlą, tych, którzy walczą i tych, którzy pracują. Wraz z rozwojem miast kształtuje się nowa elita majątkowa średniowiecznego społeczeństwa – kupcy. Grupa poddańcza, czyli niewolnicy i chłopci, tworzą społeczność, która znajduje się pod władzą feudała, z którego włością jest związana. Poddanie nabywało się przez urodzenie oraz w wyniku czynności prawnych. Poddanym jest dziecko zrodzone z rodziców żyjących w poddaństwie, w pewnych wypadkach również dziecko, którego tylko matka lub ojciec byli wolni. Również osoba wolna np. kobieta przez ślub z mężczyzną żyjącym w poddaństwie traci wolność osobistą. Wolność tracą również Ci, którzy jej się zrzekają. Poddani nie mogą opuszczać ziemi swojego pana. Do ich obowiązków należy opłata świadczeń, tzn. renty feudalnej, która jest podstawą utrzymania pana feudalnego. Rentę stanowi pańszczyzna (bezpłatna praca na rzecz pana), daniny składane najczęściej w naturze (lub częściowo w pieniądzu i naturze) oraz różnorodne



świadczenia okolicznościowe z racji zawarcia małżeństwa (np. prawo *prima nocti...*).

Tak zwani „wolni chłopci”, pozostający w zależności feudalnej, ale nie pańszczyźnianej, mają o wiele mniej zobowiązań wobec swojego pana i uiszczają swoje powinności najczęściej w postaci podatku w gotówzinie lub naturze.

Poddany ma prawo posiadać majątek ruchomy, nie ma jednak możliwości sporządzenia testamentu i świadomego przekazania swojej własności. Na mocy „prawa martwej ręki” posiadane przez niego dobro, po śmierci staje się własnością pana feudalnego. Część poddanych, tzw. ministerałowicze posiadają pewne prawa i udogodnienia, są zwolnieni z niektórych obowiązków poddańczych. Feudał pobiera również grzywny za wykroczenia i przestępstwa, gdyż sprawuje na swych włościach władzę sądowniczą. Z poddaństwa można się wyswobodzić wykupując się z niego lub wchodząc w stan duchowy. Głową państwa jest cesarz lub król. To on nadaje ziemie swoim wasalom. Jego zadaniem jest bronić swego ludu i zachować pokój na swoich ziemiach. Ma dawać przykład na wojnie, dopilnować, by przestępcy zostali ukarani. W swym kraju jest opiekunem Kościoła i interesuje się jego sprawami. Dwory królewskie są jednak dalekie od ideału, jaki znają zwykli ludzie. Są to miejsca, gdzie toczy się walka o władzę, na porządku dziennym są intrygi i skandale. Na dwór wstęp mają tylko nieliczni wysoko urodzeni ludzie.

Postęp technologiczny

Rozwój technologiczny został zapoczątkowany przez papieża Bonifacego. Wojny z poganami miały bardzo duże znaczenie dla rozwoju techniki w państwach chrześcijańskich. Na przełomie XI i XII wieku udoskonalono urządzenia mechaniczne, wprowadzono nowe technologie i materiały.

Na przełomie wieków nastąpił potężny rozwój budownictwa, przede wszystkim sakralnego. Styl, który powszechnie dominuje, powstał z połączenia tradycji rzymskich i wschodnich. Podstawowym tworzywem budowlanym stał się kamień. Drewniane stropy zastępuje się sklepieniami: krzyżowym i kolebkowym. Mury są grube, okna i drzwi bardzo małe, co powoduje wrażenie mrocznego wnętrza. Najbardziej popularnym planem, na jakim wznosi się kościoły, jest plan na rzucie krzyża łacińskiego z dwiema lub czterema nawami bocznymi. Motywami dekoracyjnymi oprócz przedstawień figuralnych są wątki geometryczne i stylizowana roślinność. W sztuce rozwija się rzeźba. Była ona początkowo naiwna w formie i jeszcze nieporadna z czasem nabierając artyzmu i piękna. Rozwija się także budownictwo warowni i twierdz wymuszone wojną z pogańskimi Słowianami.

W 1013 roku po raz pierwszy na wielką skalę użyto luster stosowanych do komunikacji pomiędzy twier-

dzami. Dzięki temu wynalazkowi sposób komunikacji został bardzo udoskonalony. W słoneczny dzień blask odbitego światła, zależnie od ukształtowania terenu i położenia warowni, jest dostrzegalny z odległości nawet kilkunastu mil. W nocy na wieżach obserwacyjnych rozpalane są ognie.

Walka

Wojsko składa się przeważnie z rycerzy, łuczników oraz innych rodzajów piechoty. Chrześcijańscy rycerze należą do najlepszych wojowników Europy. W dniu, w którym młodzieniec ma być pasowany na rycerza udaje się do kościoła, kładzie swój miecz na ołtarzu i oddaje się służbie Bogu. Ma to przypomnieć także mu o najważniejszych cnotach rycerskich: odwadze, hojności i lojalności.

Oddziały konnych składają się z pocztów, łączonych w większe oddziały – chorągwie. Poczet składa się z jeźdźcy, ciężko lub lekkobrojnego, któremu towarzyszą konni lub piesi pachołkowie, uzbrojeni w kusze i lekką broń, stanowiący boczną eskortę jeźdźcy. Chorągwie dowodzone są przez najznamienitszych lub najbardziej doświadczonych rycerzy.

Na polu bitwy wojsko ustawia się, zależnie od sytuacji, w różnorodne formacje. Głównie w plot, czyli w prosty szereg skierowany czołem ku przeciwnikowi lub w klin, czyli trójkąt, którego ostry wierzchołek skierowany jest szeregów stronę wroga. Oczywiście plot może mieć kilka linii, włączanych do walki jedna po drugiej. Z czasem taktyka ta przestała mieć znaczenie w walce ze Słowianami gdyż zaczęli oni unikać walki na otwartym polu. Właśnie od tamtego wydarzenia bardzo ważną rolę w armii cesarstwa niemieckiego zaczęły odgrywać grupy zwiadowcze i małe oddziały lekkiej kawalerii.

Ważnym elementem w działaniach wojennych jest zamek. W X w. fortyfikacje składały się głównie z wałów i palisad, jednak postęp technologiczny, który rozpoczął się w wiek później przyniósł upowszechnienie się umocnień ceglanych i kamiennych. Początkowo tylko najpotężniejsi feudałowie mogli poszczycić się siedzibami z zewnętrznym murem obronnym. Jednak nieustanne doświadczenia z kamieniarstwem oraz kontakty z fortami muzułmańskimi i bizantyjskimi owocują nowymi budowlami obronnymi – zamkami. Główną ich rolę, prócz obrony granic jest strzeżenie szlaków komunikacyjnych. Są to również ośrodki administracyjno-społeczne i wojskowe.

Machiny wojenne

Wiadomym jest, iż myśl techniczna znacznie bardziej rozwinęła się po stronie chrześcijańskiej, co ma odzwierciedlenie głównie w dziedzinie wojskowości. Chrześcijanie osiągnęli bardzo wysoki poziom w bu-





downie i unowocześnianiu wszelkiego rodzaju machin, znanych już w starożytności, których zadaniem jest burzenie murów, ułatwienie dostania się na mury zdobywanej warowni czy zasypywanie wrogów potężnymi pociskami. Do najbardziej znanych należą balista i katapulta oraz wszelkiego rodzaju tarany, wieże oblężnicze czy drabiny.

Zasada działania **balisty** jest taka sama jak w przypadku kuszy. Siłę wyrzucającą pociski dają sztywne ramiona wykonane z drewna lub metalu. Są one połączone cięciwą, napinane natomiast przy pomocy sznura nawijanego na walec przy użyciu korby. Największe balisty są w stanie miotać pociskami kamiennymi o ciężarze do 300 funtów (ok. 100 kg) i pociskami o długości około 9 stóp (3 m.). Najczęściej używane pociski o wadze 100 funtów potrafią dolecieć na odległość około 300 kroków.

Kolejną wielką machiną miotającą jest **katapulta**. Jej rozmiary raczej nie pozwalają na użycie jej w mniejszych potyczkach, stosowana jest natomiast z powodzeniem przy obleganiu warowni oraz na polach większych bitew. Budowa katapulty jest znacznie mniej skomplikowana niż balisty. Jest to po prostu poprzeczna belka zamontowana na bardzo stabilnej konstrukcji przypominającej rusztowanie o prostokątnej podstawie. Jeden koniec belki, od strony, w którą ma być wyrzucony pocisk, obciążany jest workami bądź wielką skrzynią wypełnioną piaskiem, kamieniami lub ołowiem. Nosi on nazwę przeciwwagi. Drugi koniec zaopatrzonej jest w miskowate „nosidło”, w którym umieszczany jest pocisk. Usunięcie blokady utrzymującej przeciwwagę w górze powoduje gwałtowne jej opadnięcie a co za tym idzie wyrzucenie znajdującego się po przeciwnej stronie belki pocisku. Celowanie pociskami polega na odpowiednim dobraniu ciężaru przeciwwagi do odległości, na jaką ma być wyrzucony pocisk, im przeciwwaga jest cięższa tym dalej polecą pociski. Kierowanie pociskiem na boki jest możliwe poprzez obrót całej maszyny.

Następną machiną bardzo przydatną w czasie zdobywania wszelkiego rodzaju warowni jest **taran**. Służy on do niszczenia murów i bram. Jego konstrukcja jest jedną z najstarszych i najprostszych, jaka można spotkać wśród machin oblężniczych świata. Taran zbudowany jest z olbrzymiej belki osadzonej za pomocą grubych lin lub łańcuchów na rusztowaniu tak, aby można było nią poruszać w tył i przód. Załogę takiej maszyny stanowi od kilku do kilkudziesięciu osób, zależy to wyłącznie od jego wielkości. Często dla większej ochrony zarówno tarana jak i załogi, stosuje się osłony boczne i górne w ten sposób ze całość przypomina szopę poruszającą się na kołach. W celu zapewnienia większej wytrzymałości tarana na końcu, który uderza w cel, stosuje się osłony ze spiżu bądź żelaza, czasem przybierające kształt głowy barana lub żółwia.

Jedyną, ale skuteczną i prostą w konstrukcji osłoną piechoty przed cięższymi niż strzały pociskami są olbrzymie **tarcze**, mogące osłonić nawet do kilkudziesięciu ludzi. Budowane są z grubych drewnianych desek

pokrywanych metalowymi blachami bądź specjalnie impregnowanymi skórami, które chronią przed zapaleniem się konstrukcji. Tarcze takie niesie pierwszy szereg oddziału, choć czasami zdarza się niosą je wszyscy żołnierze, trzymając nad swoimi głowami.

Najprostszym urządzeniem, stosowanym przy zdobywaniu wszelakiego rodzaju murów jest **drabina oblężnicza**. Jej zaletą jest prostota budowy, natomiast największą wadą - brak jakiejkolwiek osłony wspierającego się po niej oraz łatwość, z jaką obrońcy mogą odepchnąć ją od muru. Problem ten został rozwiązany poprzez skonstruowanie **wież oblężniczych**. Maszyny te osadzone są na kołach, dzięki czemu przesuwanie ich nie sprawia większych trudności. W ich dolnej części może być zamontowany taran, a na szczycie maszyna miotająca. Natomiast opuszczany podest, umieszczony również w górnej jej części, zapewnia możliwość wdarcia się atakujących na mury.

Największym osiągnięciem technicznym w dziedzinie wojskowości są **ognie rzymskie**. Wynalazcą ich jest znany ze swoich przedziwnych pomysłów, bardzo ekscentryczny chrześcijanin, Włoch z pochodzenia, Leonardo Devichi. Broń ta zbudowana jest z drewnianych rur obitych mosiężną blachą, połączonych specjalnym węzłem z impregnowanych skór ze zbiornikiem z wodą. Rury wypełnione są specjalną substancją, w skład której wchodzi siarka wymieszana z niegaszonym wapnem z dodatkiem dziwnej czarnej substancji sprowadzanej z dalekich krain. Woda wpompowywana pod ciśnieniem do rur powoduje zapalenie się substancji oraz jej wyrzucenie na znaczną odległość. Łatwo jest sobie wyobrazić, co się dzieje po zetknięciu tej płonącej substancji z drewnianymi umocnieniami czy ciałem ludzkim. Na szczęście dla Słowian istnieje tylko kilka egzemplarzy tego urządzenia. Jest to broń bardzo wadliwa, a jej budowa i skład substancji używanej do zapalania są najlepiej strzeżoną wojskową tajemnicą.

Język i pismo

Na zachodzie Europy ogólnie obowiązującym językiem urzędowym jest łacina. Została ona przejęta ze starożytnego Rzymu. W pierwszych latach państwa Franków łacina, jaką posługiwali się duchowni i uczeni, różniła się już bardzo od tej klasycznej - rzymskiej. Dopiero Karol Wielki doprowadził do gruntownej reformy szkolnictwa, w której aż do dziś najważniejszym elementem jest powrót do klasycznej wymowy, składni i ortografii. Jednak przeprowadzona reforma gwałtownie oderwała łacinę od życia, czyniąc z niej język martwy i niezrozumiały dla ogółu ludności. Dziś łacina jest językiem teologii i wszystkich uprawianych gałęzi wiedzy, a także prawa i administracji publicznej. Wykorzystywana jest również w poezji kościelnej i świeckiej.

Pismo znane jest tylko nielicznym. Jedynie duchowieństwo, wysoce urodzeni i wykształceni dostojnicy



potrafią pisać i czytać. Pozostali muszą zdobywać swoją wiedzę korzystając z przekazów ustnych (niekoniecznie poprawnych i często zniekształconych). Wraz z rozwojem miast i tworzeniem się coraz większych zgromadzeń ludzkich ważną rolę zaczynają odgrywać języki ojczyste poszczególnych narodów. Na potrzeby rozwoju i dla ujednolicenia mowy na terenach Cesarstwa, papież Sylwester II wydał dekret nakazujący każdemu mieszkańcowi znajomość języka niemieckiego.

Nauka i edukacja

„Co mają wspólnego Ateny i Jerozolima, Akademia i Kościół? Od czasu Chrystusa nie odczuwamy już więcej żadnej ciekawości i nie potrzebujemy badań od czasu Ewangelii” - pisał Tertulian, żyjący w drugim i trzecim wieku po Chrystusie. Czasy jednak się zmieniły. Kościół zdał sobie sprawę z przewagi, jaką osiągnął nad poganami poprzez rozwój technologiczny. Dzięki Kościołowi i dworom królewskim rozwija się szkolnictwo, które choć dostępne dla niewielu osób, poszerza horyzonty myśli. Przy klasztorach i kościołach działają szkoły. Choć nadal większa część społeczeństwa nie może sobie pozwolić na naukę i nie zna pisma, wysoko urodzeni mają tę możliwość, by posłać swe dzieci do szkół i dać im choć podstawy dobrego wykształcenia.

Stan wiedzy

Aż do roku 1001 nauka rozwijała się w atmosferze wielkiej bojaźni, bojąc się stawiać wnioski sprzeczne z nauką Kościoła. Jednak wielki reformator - papież Sylwester II, będąc sam naukowcem, przyczynił się do zmiany tego sposobu myślenia. Wiedząc, że myśl techniczna może w znacznym stopniu pomóc chrześcijaństwu w uporaniu się z poganami, wprowadził na soborze liczne rozwiązania mające na celu usprawienie szerzenia kultury w państwach Europy Zachodniej. Wiele koncepcji naukowych powstało w oparciu o Biblię. Wyliczono na przykład czas powstania Ziemi, który najczęściej datowano na rok 4004 p.n.e. Środek Ziemi ma być dokładnie tam, gdzie wbity był Chrystusowy krzyż, a wcześniej rośło „drzewo wiadomości dobrego i złego”.

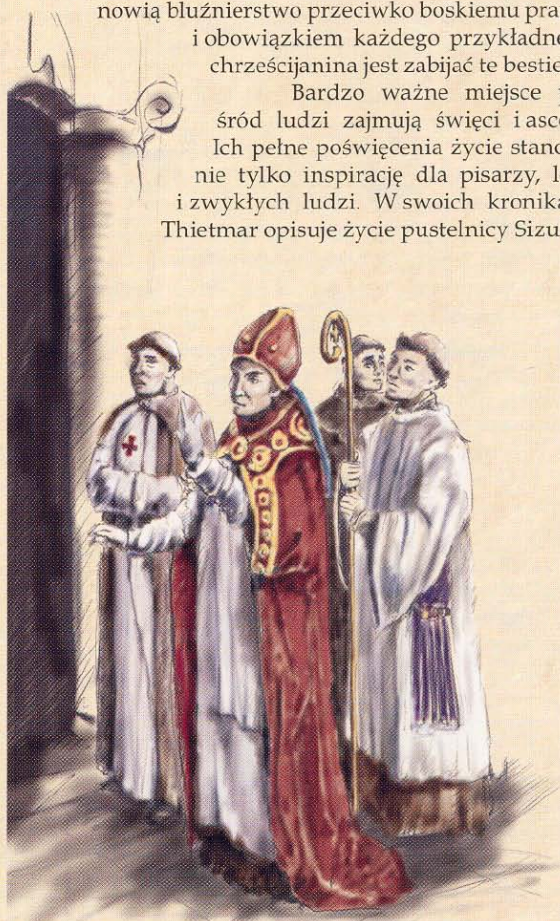
Wiara

Mimo przepaści, jaka dzieli świat dworski od świata ludu, wśród społeczeństwa panuje mentalność chrześcijańska. Zgodnie z przeświadczeniem chrześcijan, z Bogiem o władzę w niebie i na ziemi walczy Szatan. Sługami Szatana są różnorodne demony. Chrześcijanie za sługusów Złego uznają także bogów pogańskich (w tym przede wszystkim słowiańskich), określając ich „diabelskim pomiotem”. Wszelkie zdarzenia i zjawiska tłumaczone są walką między dwoma

bytami nadprzyrodzonymi - Bogiem i Szatanem. Dusza każdego człowieka rozrywana jest w dwie strony przez te straszliwe, nie znające kompromisu siły. Powszechnym jest przeświadczenie, że życie jest tylko przejściowym, doczesnym etapem, który zdecyduje o dalszym losie człowieka w ważniejszej, bo wiecznej, rzeczywistości. Postępowanie zgodnie z zasadami nadanymi przez Boga pozwoli duszy dostać się do nieba - miejsca sprawiedliwości, spokoju i nieopisanego szczęścia. Nie przestrzeganie tych zasad skazuje duszę na otchłanie piekielne, gdzie przez wieczność musi pokutować za winy popełnione za życia. Dusza, w żaden sposób nie może opuścić piekła.

Od 1000 roku na wielką skalę prowadzone są działania mające zapobiec herezji. Każdy podejrzany o sprzymierzanie się z diabłem natychmiast jest oddawany w ręce Sądu Inkwizytorium. Niejednokrotnie złapani w niewolę Słowianie torturami zmuszani są do przyznawania, że są sługami diabła, co - jak mówi papież - stanowi jednoznaczny dowód na to, że Słowian należy nawracać mieczem. Dobitnie zaś o herezji świadczy fakt, iż ludy wschodu utrzymują kontakt z demonami Szatana - stolemami, wilami i krzatami. Rasy te stanowią bluźnierstwo przeciwko boskiemu prawu i obowiązkiem każdego przykładowego chrześcijanina jest zabijać te bestie.

Bardzo ważne miejsce pośród ludzi zajmują święci i asceci. Ich pełne poświęcenia życie stanowi nie tylko inspirację dla pisarzy, lecz i zwykłych ludzi. W swoich kronikach Thietmar opisuje życie pustelnicy Sizu:





„Żyła za czasów króla Henryka w miejscowości zwanej Thrubizi pewna pustelnica, imieniem Sizu, odznaczająca się ogromną pobożnością i dlatego trudno mi to ująć w słowa. Kiedy już była dojrzała, za panowania Ottona Wielkiego starała się o jej rękę pewien mąż, lecz ona uciekła szybko do Chrystusa, którego umieściła w swym sercu przed wszystkimi... Przez sześćdziesiąt cztery lata, w odludnej części wspomnianego miasta, potrafiła ta czysta dziewica czynić ofiary za siebie na rzecz niebieskiego obłubieńca... Przez cały ten okres nigdy nie walczyła z ostrym zimnem za pomocą rozpalonego ogniska, a najsilniejszy środek ogrzewający, jakiego używała, polegał na tym, że zdrewniałe już prawie ręce i nogi umieszczała gwoździem na ogrzonym z lekka kamieniu. Swe życie klasztorne zaobiła żarliwymi modłami, przeplatanych płaczem, nazewnątrz zaś pomagała bardzo przychodzącymi do niej ludziom przez częste udzielanie nauk i niesienie niezbędnej dla każdego pociechy. Nie otrząsała się z robactwa, które żarło ją nieustannie, a jeżeli samo odpadło, kładła je sobie z powrotem na ciało.”

Podróże

W świecie ARKONY podróżowanie jest nie tyle przyjemnością, co koniecznością. Podróżują królowie, księżta, pielgrzymi, uciekinierzy, wojskowi, zakonnicy, zwykli ludzie poszukujący miejsca do osiedlenia. Dbając o dobro swojego ludu, a także własnej sakiewki, możnowładcy zadbali, by szlaki komunikacyjne były w jak najlepszym stanie. Wprowadzono do powszechnego użytku i znacznie udoskonalono wozy, w wielu okolicach wybudowano mosty. Podróżnicy podążają w stronę miejsc świętych, które w dobie walki z herezją i wojen religijnych są miejscami najbardziej obleganymi. Spośród nich największą sławą cieszą się miejsca, gdzie spoczywają relikwie świętych i męczenników. Wiele ze świątyń powstało tylko po to, by uczcić świętego i strzec jego relikwii. Przykładem takich miejsc może być bazylika Świętej Foy w Conques. Początkowo jej szczątki przebywały w Agne nad Garonną. W IX w. zostały skradzione i przeniesione do przepięknej doliny niedaleko Conques. Tutaj w odosobnieniu stworzono małą kapliczkę świętej. Wraz ze wzrostem kultu świętej do kapliczki zaczęły przybywać coraz to nowe rzesze pielgrzymi-

mów. Skrzynie świętej zaczęły pękać w szwach, dlatego postanowiono wybudować przepiękną bazylikę. W tym samym czasie zaczęły się rozwijać inne miejsca kultów, w tym bardzo znany klasztor w Vézelay, w którym znajdują się szczątki świętej Marii Magdaleny czy sanktuarium świętego Leonarda w Noblat. Od samego początku były miejscem, gdzie spotykały się narody Europy.

Miejsc, gdzie żyli święci i gdzie znajdują się ich szczątki wymieniać można bez końca, najwięcej jednak ludzi podąża do Rzymu, gdzie rezydencję ma papież i gdzie w bazylikach Świętego Piotra i Świętego Pawła zawsze można się pomodlić o zbawienie duszy w tych ciężkich czasach.

Kalendarz

Obecnie w Europie Zachodniej obowiązuje kalendarz juliański. Jego historia sięga czasów rzymskich. Po podboju Egiptu w 48 roku p.n.e. Juliusz Cezar poradził się aleksandryjskiego astronoma Sosigenesa co do reformy kalendarza. W Rzymie używany był wtedy kalendarz *'ab urbe condita'* („od założenia miasta”), który całkowicie nie przystawał do potrzeb rozwijającego się imperium.

Kalendarz przyjęty przez Juliusza Cezara w 709 roku a.u.c. (a wedle naszej rachuby w 46 roku przed Chrystusem.) był jednak z kalendarzem opracowanym w roku 239 p.n.e. przez Aleksandryjczyka Aristarchusa. Oparty był na obserwacji roku słonecznego z 12 miesiącami i 365 dniami oraz dodaniu dodatkowego dnia co 4 lata. Nie jest jasne gdzie i jak Aristarchus opracował ten kalendarz, ale można mniemać, że była w to zamieszana nauka babilońska.

Kalendarz juliański został rozpowszechniony w wyniku używania w Imperium Rzymskim a później także przez państwa chrześcijańskie, które przejęły tę i inne instytucje rzymskiego świata.

System nume-
rowania
lat A.D.



(„Anno Domini”, czyli „Roku Pańskiego”, oznaczającego lata po narodzeniu Chrystusa) został ustanowiony około roku 527 n.e. przez rzymskiego mnicha Dionysiusa Exiguusa, który wyliczył, że niepokalane poczęcie nastąpiło 25 marca roku 754 a.u.c., a po 9 miesiącach narodził się Jezus. Tak więc rok 754 a.u.c. został przez niego uznany za rok 1 n.e.

Kapitulum trzecie: Na straży wiary. Zakonów głównych opisanie

Dawniej Kościół, Matka Nasza nie miał takiej władzy jak dzisiaj. Dziś zbrojny czy kupiec, wysoko czy nisko urodzony nie podniesie głosu na biskupa albo papieża. Przez ostatnie sto lat za wiele się wydarzyło, ażeby człek prosty lekceważył duchowieństwo. To prawda, kiedyś inaczej bywało. W niepamięć odeszły czasy waśni między cesarstwem a papieństwem. W obliczu pogańskiego zagrożenia cała władza w ręku Papieża się skupiła, jako że tam autorytet Tronu Piotrowego na cały świat chrześcijański oddziaływa. Oczywiście byli i tacy, co próbowali się sprzeciwiać, ale spotkała ich śmierć na stosie. „Chrześcijanin winni być zjednoczeni” - powiedział papież Sylwester II na Synodzie w 1001 roku. I tak też się stało. On oraz jego następcy przez lata umacniali władzę Kościoła. Właśnie w owym 1001 roku zrodziły się pierwsze dwa zakony, których głównym 01 zadaniem stała się walka z niewiernymi. A są to: Inkwizytorium oraz Posłannicy. Pierwszy z nich za siedzibę obrał sobie Regensburg (Ratyzbone), drugi zaś Magdeburg. Dzięki wsparciu Stolicy Apostolskiej oraz władzy świeckiej szybko się tam urządziły. Lata zmagania pokazały, że zakony te nie wystarczą do walki z rosnącymi w siłę państwami pogańskimi. Zaczęto więc tworzyć inne zakony wyspecjalizowane w różnych dziedzinach owej walki.

Poniżej znajdziesz Czytelniku, głównych zakonów opisanie.

1. Introitus (Informacje ogólne)

W dziale tym znajdziesz informacje takie jak: znak zakonu, jego główne założenia, patron, bohaterowie. Dowiesz się jak powstawał, jakie wytyczył sobie cele. Poznasz stosunki zakonu z innymi instytucjami, zarówno kościelnymi jak i świeckimi.

2. Habitus monachorum (Wygląd mnichów)

Wygląd zakonników wynika z obowiązującej Reguły (np. Krzyżowcy) lub światopoglądu (Pątnicy).

3. Historia

Przyczyna i czas powstania zakonu mają bardzo duże znaczenie dla jego funkcjonowania. W tym podrozdziale znajdziesz zarys historii zakonu od jego powstania aż do czasów obecnych. Dowiesz się o jego wrogach i ewentualnych zatargach z innymi zakonami.

4. Ordo (Hierarchia)

Struktura wewnętrzna zakonów.

5. Conditiones (Warunki)

Nie każdy może przystąpić do zakonu. Od kandydata wymaga się pewnych konkretnych umiejętności, wysokiego urodzenia czy cech fizycznych. Tutaj znajdziesz odpowiedź na pytanie, czy nadajesz się na zakonnika.

6. Principia ordinis et modus agendi (Zasady zakonu i metody działania)

Każdy zakon kieruje się specyficznymi zasadami i używa własnych metod. W podrozdziale tym dowiesz się, czy Inkwizytor może mieć dzieci i jak Pątnicy wielbią Pana.

7. Apparatus (Ekwipunek)

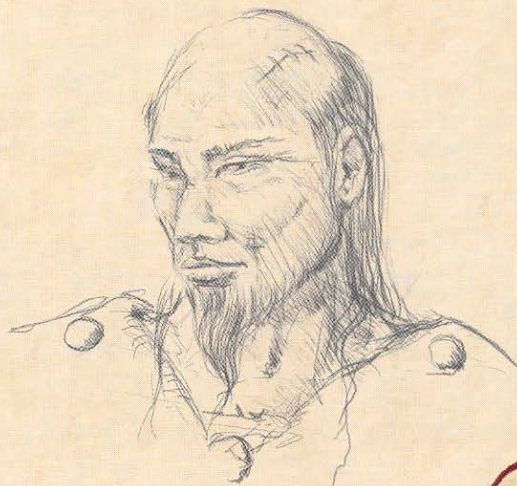
W tym dziale dokładnie opisany jest wszelki ekwipunek i sprzęt, którym posługują się członkowie opisanego zakonu. Znajdziesz tu wszystko poczynając od broni i zbroi a skończywszy na wymyślnych narzędziach tortur i miksturach. W całej tej różnorodności jest jeden stały element - Pismo Święte, z którym nie rozstaje się żaden zakonnik.

I. Inkwizytorium

*„Dzięki Tobie nacieramy na naszych wrogów i naszych napastników depczemy w imię Twoje”
Pismo Święte ST, Psalm do Jahwe (Ps 44(43),61; BT)*

Introitus

Ten najstarszy zakon podlega bezpośrednio papieżowi. Pierwsze Inkwizytorium założył w 1001 roku papież Sylwester II, aby walczyło z szerzącą się herezją. Dostało ono olbrzymie bogactwa, zarówno z kasy kościelnej jak





i ze szkatuły świeckiej. Dzięki temu zakon mógł obrać sobie za siedzibę Ratyzbönę (Regensburg) – naddunajskie miasto we wschodnich Niemczech. Mógł też wybudować tam Pierwsze Officjum – wielki pałac z czarnego granitu.

Inkwizytorzy nie mają patrona, a ich symbolem jest czarny krzyż z zieloną wstęgą. Medaliony z tym znakiem nowicjusze otrzymują zaraz po wstąpieniu do zakonu.

Inkwizytorzy czują się wyróżnieni, gdyż tylko oni mają tak dużą władzę oraz tak umiejętnie łączą wiedzę uczonego i umiejętności wojownika. Darzą sympatią jedynie Pątników, którzy podobnie jak oni są bezgranicznie oddani Kościołowi. Do reszty zakonów odnoszą się z pogardą i wyższością. Ludzi traktują jak bydło, które trzeba ochronić przed nim samym. Od pewnego czasu w kręgach inkwizytorów znana jest maksyma: *„lepiej, by zmarło stu niewinnych, niż aby jeden winny uniknął kary”*. Niewinni pójdą i tak do nieba, a kara dla winnego ma moc oczyszczającą.

Ludzie mają przeróżne opinie na temat Inkwizytorów. Jedni uważają ich za szaleńców i fanatyków, inni za posłańców boskich. Jedno jest pewne – dopóki bronią wiary i toczą bezkompromisową walkę z poganami, dopóty są potrzebni. I tylko dlatego papież przyzywa oczy na radykalne metody ich działania.

Habitus monachorum

Tradycyjnym strojem inkwizytorów są: czarna zbroja, płaszcz i buty. Po ukończeniu szkolenia otrzymują sygnet z symbolem płomienia, który noszą na prawej dłoni. Ich szyć zdoła łańcuch z medalionem, przedstawiający czarny krzyż z zieloną wstęgą. Jest to ich jedyny znak rozpoznawczy w okresie nowicjatu. Długie włosy zazwyczaj wiążą w koński ogon. Już sam czarny ubiór inkwizytora sprawia, że grzesznik robi w duchu rachunek sumienia. Ich twarz jest maską, która nie wyraża żadnych emocji ani intencji. W oczach pospółstwa są nieobliczalni. Znane są przypadki, w których bez widocznego powodu palili na wielkim stosie ludność całej wioski. Ludzie darzą ich szacunkiem przemierzającym ze strachem, uważając ich za okrutnych rycerzy światłości. Ten, którego wiara jest czysta, a sumienie nieskalane, może spać spokojnie. Ale ile ich takich znajdzie? Jeśli inkwizytor dojrzy w człowieku choćby cień wątpliwości, nieboraka czeka stos.

Historia

Dzieje zakonu Inkwizytorów (*inquisitio* - łac. poszukiwanie) sięgają roku 1000, kiedy to papież Sylwester II zwołał Wielki Synod – zjazd wszystkich biskupów i arcybiskupów Europy chrześcijańskiej. Trwał on dziewięć miesięcy, w czasie których zapadły decyzje na zawsze zmieniające oblicze ówczesnego świata. Naj-

ważniejszym tematem była wojna z poganami i wzrost aktywności słowiańskich „bogów”. Burzliwa dysputa zakończyła się jednogłośnie stwierdzeniem, że to dzieło Szatana, a Mieszko I to Antychryst. Przestraszeni, acz pełni wiary dostojnicy kościelni zaczęli się wówczas zastanawiać jak pokonać to zło i wygrać wojnę w imię Boga. Padły przeróżne pomysły by urządzać zasadzki, zabójstwa, krucjaty, lecz wszystkie one z takich czy innych powodów zostały porzucone. Ostatecznie postanowiono na utworzenie specjalnych zakonów, które miały zająć się obroną wiary i walką z poganami. Ostatniego dnia zjazdu Sylwester II swoim podpisem powołał do istnienia Inkwizytorium oraz zakon Posłanników od Św. Jerzego. Budowa Pierwszego Officjum w Ratyzbönie – wielkiego pałacu z czarnego granitu zajęła prawie 10 lat. W tym czasie dopracowywano plan działania oraz stworzono całą organizację hierarchiczną zakonu. Zaraz po ukończeniu tego dzieła zaczęto szkolenie pierwszych Inkwizytorów.

Cała historia istnienia zakonu Inkwizytorów przepełniona jest knowaniami, walką i zdradą. Jak wiadomo, zakon ten posiada największą władzę, a chętnych do niej jest wielu. Dokładnych kronik na ten temat jednak próżno by szukać. Zdradcy zawsze trafiają na stos, a sprawa jest tuszowana przez władze kościelne.

Wiadomo na pewno, że Wielki Mistrz Karol, panujący w latach 1024 – 1035, zaczął sprowadzać do biblioteki Pierwszego Officjum zakazane księgi i annały. Krok ten był podyktowany chęcią uodpornienia uczniów na zły wpływ szatańskich dzieł. Nie przewidział jednak, że sam nie obroni się przed ich wpływem i w 1035 roku, pewien już tego, że został opętany, zebrawszy ostatnie siły skoczył z najwyższej wieży Pierwszego Officjum. Kościół nie zatuszował tego incydentu, żeby uczcić pamięć Karola i jego chwalebnej walki z grzechem oraz by dla innych stanowiło to ostrzeżenie, że każdy może dostać się pod wpływ złych mocy. Pogłoski, jakoby ktoś wypchnął Karola z okna wieży szybko uciszono.

Wiadomo również, że zastępca Wielkiego Mistrza Piusa Karola I, panującego w latach 1051 – 1056, tajemniczo zniknął, by pojawić się rok później jako szpieg Słowian. Złapany został na próbie zabójstwa Wielkiego Mistrza i podpalenia Pierwszego Officjum. Nie wiadomo, jaka siła szatańska musiała na niego oddziaływać, gdyż przed tym incydemtem był człowiekiem bardzo religijnym i kochającym Boga. Spłonął na stosie wraz ze swoimi kamratami latem 1055 roku.

Ordo

Inkwizytorzy nie przykładają specjalnej wagi dla rang i hierarchii. Kieruje nimi Wielki Mistrz wybierany dożywotnio przez zgromadzenie najstarszych i najbardziej doświadczonych zakonników. Ma on swojego zastępcę, nazywanego Mistrzem Świętego Officjum. Niżsi rangą są Inkwizytorzy, zajmujący się zarówno





tępieniem pogan jak i paleniem heretyków, zaś na najniższych szczeblach hierarchii stoją Nowicjusze, którzy zajmują się wszystkimi robotami w Officjum i służą swoim Mistrzom.

Conditiones

Przez lata sztuka treningu zakonników przeszła wiele zmian i dziś są oni znani, jako bezwzględni tępiciele niewiernych. Kształci się tam elita pogromców pogan, bezlitosnych i dokładnych ludzi, dla których jedynym prawem jest Biblia.

Do zakonu może przystąpić każdy, kto wykaże się hartem ducha i poświęceniem dla swej wiary, co zostaje sprawdzone podczas specjalnej próby. Test składa się z dwóch części: pierwsza polega na przetrwaniu dwóch dni ciągłych modłów w kaplicy, bez jedzenia i picia, druga to pół godziny biczowania, które kandydat musi przyjąć z godnością i spokojem. Główny nacisk w trakcie szkolenia kładzie się na naukę walki, Pisma Świętego, oraz tortur mających moc zbawienia człowieka. Szkolenie, które przechodzą inkwizytorzy, czyni ich bardzo wytrzymałymi na ból i znoje. Trwa zazwyczaj dziesięć lat, po których każdy poddawany jest kolejnemu testowi. Rozebrany człek musi przejść po gorących węglach. Jeśli zda ową próbę znaczy to, że jego wiara jest silna - i zostaje Inkwizytorem, jeśli nie - zamienia się w popiół, gdyż żar jest bardzo silny, a droga do przebycia długa. Po teście dostaje swoje szaty oraz medalion z symbolem płomienia i może opuścić zakon, by służyć sprawie wiary. Najlepsi z alumnów proszeni są o pozostanie w Officjum, aby zostać Nauczycielami. Ukończywszy pięcioletnie szkolenie, nowicjusze otrzymują szaty inkwizytora i wyruszają w świat. Tam, pod okiem Nauczyciela, uczą się jak przetrwać w trudnych warunkach i tępić herezje. Po dwóch latach muszą wrócić do Officjum i po zdaniu relacji ze swojej działalności podejmować kolejne nauki, aż będą gotowi do przejścia testu (co orzeka ich Nauczyciel).

Principia ordinis et modus agenda

Zakon za główny cel stawia sobie zwalczanie herezji. Stosuje przy tym bardzo radykalne metody, na czele z torturami, paleniem na stosie czy topieniem czarownic i czarowników. Każdy Inkwizytor winny jest posłuszeństwo Wielkiemu Mistrzowi, jego zastępcy, papieżowi oraz arcybiskupom. Nowicjusze zaś oprócz powyższych podlegają swemu Nauczycielowi, który za nieposłuszeństwo może adepta nawet zabić.

Śmierć nie stanowi przeszkody w oskarżeniu. Kiedy umarły posądzany jest o grzech, jego zwłoki wykopuje się i pali, jego spadkobiercy są ogołacani z majątków, a rodzina doprowadzana do nędzy i rozpacz.

Wiara w czary jest herezją! Inkwizytorzy podróżują z miejsca na miejsce, żeby odnajdywać czarownice

i heretyków, których bronią urzędy lub inne autorytety. Herold natychmiast informuje ludzi o przybyciu do miasta Inkwizytora. Ogłasza również, że odbędzie się msza w kościele, a niezjawienie się na niej powoduje posądzenie o herezję. Pod koniec kazania ksiądz zawsze namawia zgromadzonych do donoszenia na znanych sobie heretyków.

Oskarżony o herezję zostaje wtrącony do więzienia na okres zależny od decyzji sędziego. Jeśli nie przyzna się do herezji, stosuje się tortury, które są najprostszą drogą, żeby zmusić go do wyznania wszystkich swych grzechów. Przyznanie się do winy traktowane jest (w imię zasady *Confessio est regina probationum* - przyznanie się jest królową dowodów), jako dowód w sprawie, a nie jako okoliczność łagodząca.

Kobiety oskarżone o czary były trzymane w specjalnym więzieniu - najczęściej klatce zawieszanej metr nad ziemią (uważano, że czarownice czerpią moc z ziemi). Golono je na całym ciele (podobno czerpią moc z włosów). Uważa się, że Inkwizytor ma specjalny dar boski - przecucie, które mówi mu o grzechu. Dlatego sprzeczne formułowanie pytań nikogo już nie dziwi. Kiedy Inkwizytor zaczyna je zadawać wiadomo już, że wyczuł herezję. Jeżeli oskarżony „przyznał się”, jest przed spaleniem duszony, jeśli nie - palony żywcem. Jednak spalenie na stosie jest aktem wiary, gdyż Święty Ogień wypala grzech i uniemożliwia zmartwychwstanie ofiary w dniu Sądu Ostatecznego.

Apparatus

Oprócz czarnego ubioru oraz medalionu, przedstawiającego czarny krzyż ze wstęgą, (jeśli szkolenie zostało ukończone, to na palcu prawej dłoni znajduje się też sygnet z symbolem płomienia) Inkwizytorzy dysponują dobrym uzbrojeniem. Zawsze noszą przy sobie jedno-ręczny miecz oraz bogato zdobiony sztylet, poświęcony przez biskupa. Czasami mają również korbacz, lub bicz. Wożą ze sobą także wodę święconą oraz szczypce, kajdany i sznur. Czasami jeżdżą na koniu.

II. Popestnicy

Introitus

Ten tajemny zakon papieski, mający za patrona Świętego Jerzego, zajmuje się zbieraniem wiedzy o potworach, magii i zjawiskach nadprzyrodzonych oraz szuka skutecznych metod walki z nimi. Główna jego siedziba znajduje się w Moguncji. Klasztor ten z zewnątrz wygląda zwyczajnie, chociaż jest dosyć duży i otoczony wysokim murem. Na paru poziomach piwnic mieszczą się największe laboratoria współczesnego świata. Trzymane są tutaj wszelkie rodzaje potworów, na których przeprowadza się doświadczenia;



biblioteka zaś, największa, jaką posiada Kościół, obfituje w zakazane dzieła, do których dostęp mają tylko nieliczni. Dokładna liczba poziomów w klasztorze nie jest znana i tylko Przełożony wie, jak głęboko sięgają korytarze. Jednak nawet on nie zna wszystkich odgałęzień i jaskiń, które sięgają daleko w głąb ziemi. To jak głęboko może zejść zakonnik, zależy od jego stopnia w hierarchii.

Popestnicy są najlepiej wykształconymi ludźmi w służbie Bożej. Posiadają rozległą wiedzę na temat potworów, magii, zjawisk nadprzyrodzonych i astrologii. Stosunkowo rzadko można spotkać Popestnika poza murami jego zakonu. Wysyłani są jedynie w konkretnym celu, który dotyczy zazwyczaj przeprowadzenia badań nad zjawiskami magicznymi. Zakonnicy nie parają się walką, a wręcz się nią brzydzą. Przyzwyczajeni do mroku podziemi oraz samotności są małomówni i zamknięci w sobie. Wiele czasu zabiera im przyzwyczajanie się do życia na powierzchni. Są bladzi, chudzi, włosy mają całkowicie zgolone. Ich główne atuty to ogromna wiedza, umiejętność logicznego myślenia i wyjątkowa odporność na strach. Lata w podziemnych salach z bestiami, których oko przeciętnego człowieka nigdy nie widziało, przyzwyczały zakonników do potworności tego świata. Mało jest stworzeń, których prawdziwy Popestnik nie rozpozna. Potrafi po śladach lub włosach poznać gatunek stworzenia i wyrecytować jego pochodzenie, zwyczaj oraz najlepszy sposób walki z tą istotą określić. Popestnicy znają się także na medycynie i opatrywaniu ran.

Habitus monachorum

Popestnicy wyglądają jak zwykli mnisi. Brunatny habit sięga im kostek, przewiązany jest sznurem, którego barwa zależy od zajmowanego stanowiska. I tak: zielony to kolor Nowicjuszy, niebieski Nauczycieli, purpura - Mędrców, a czerwony - Przełożonego. Na szyi noszą medalion z symbolem miecza, głęboki kaptur zakrywa ich twarz. Głowy mają całkowicie wygolone. Są wyjątkowo czuli na punkcie higieny. To najczystszy zakon na świecie.

Pod ubiorem kryje się ciało szczupłe i mało umięśnione, dlatego wiele osób uważa, że Popestnik jest tylko ciężarem dla towarzyszy. Bez wątpienia, jednak ich wiedza i zimna krew okazują się nieraz bardzo przydatne.

Nikt nie wie, dlaczego zakon brzydzący się przemocą, ma za swój symbol miecz. Nikt oprócz papieża i Przełożonego Popestników.

Historia

Popestnicy jako zakon zostali powołani do życia przez Benedykta VIII w 1016 roku. Okoliczności powstania zakonu są równie tajemnicze, co i on sam. Jako że jest to tajne zgromadzenie, wiedzą o nim jedynie papież i niektórzy arcybiskupi. Główna siedziba zakonu znajduje się w Moguncji, ma on także swoje domy w Watykanie i Padwie. Nie zawsze jednak tak było. Zaraz po założeniu, zakon mieścił się w piwnicach pod Watykanem. Z biegiem czasu piwnice uległy rozbudowie i znalazła się w nich wielka biblioteka, w której znajdowały się zakazane księgi oraz wiele woluminów, o których istnieniu nawet Inkwizytorzy nie mieli pojęcia. Niestety część zbiorów spłonęła w wyniku pożaru wywołanego przez nieuważnych zakonników (oczywiście tak brzmi wersja oficjalna). Po tym incydencie ocalałe zbiory przeniesiono do nowo wybudowanej siedziby zakonu w Moguncji. Wielki kompleks, który leży poza miastem składa się z licznych budynków połączonych podziemnymi korytarzami. Kryją one mroczne tajemnice, a składają się z paru poziomów, sieci korytarzy i jaskiń.

Wielu ludzi w nich zabłądziło, a plotka, która krąży pośród zakonników mówi, że jeden z korytarzy na najniższym poziomie prowadzi do tajemniczej jaskini we wnętrzu ziemi, gdzie żyją przeróżne od dawna niespotykane potwory.

Zakon rozwija się bardzo intensywnie, powiększając swoją bibliotekę i włości. Przez wszystkie lata jego istnienia wiele razy próbowano odkryć jego tajemnice, jednak nigdy się to nie udało, głównie za sprawą Inkwizytorów, z którymi Popestnicy współpracują. Każdy, kto usiłował włamać się i zdradzić jakiś sekret Popestników, trafiał na stos, wcześniej pod wpływem tortur zaprzeczając temu, co widział i co mówił.

Ordo

Zakon ten, tak jak Inkwizytorzy, odpowiada tylko przed papieżem. Na czele zakonu stoi Przełożony, który jako jedyny posiada możliwość eksploracji całego podziemnego kompleksu. Jest on mianowany przez papieża na okres dożywotni. Wraz z awansem otrzymuje klucze oraz instrukcje jak dostać się na kolejne poziomy. Dla bezpieczeństwa instrukcje te przechowywane są tylko w Watykanie w formie manuskryptów.

Przełożony przewodzi Radzie składającej się z najstarszych i najbardziej doświadczonych członków zakonu, zwanych Mędrcami. Każdy z nich odpowiada za konkretne dziedziny badań.

Mędrcom podlegają Nauczyciele, którzy zajmują się nadzorowaniem badań oraz edukują nowicjuszy. Nowicjusze mają wstęp tylko



na pierwszy poziom, Nauczyciele na pierwszy i drugi, Mędrcy na pierwszy, drugi i trzeci, zaś Przełożony na wszystkie, choć oprócz niego nikt nie wie, ile tak naprawdę ich jest.

Conditiones

Do zakonu nie jest przyjmowany każdy chętny. Prawie zawsze są to ludzie poleceni przez papieża lub któregoś z arcybiskupów. Czasami Popestnikiem zostaje ktoś, kto prowadzony wizjami zastuka do bram zakonu, lub jakiś odważny poszukiwacz wiedzy, którego przyprowadzą Inkwizytorzy. Popestnicy mają kontakt z przełożonymi kilku klasztorów, dzięki czemu wiedzą, kiedy w ich szeregach zawita ktoś obdarzony talentami przez nich poszukiwanymi. Po przejściu testu na odporność psychiczną, poświęcenie Bogu oraz z wiedzę, kandydaci zostają Nowicjuszami i przyjmują śluby czystości oraz tajemnicy.

Principia ordinis et modus agenda

Księga Powtórzonego Prawa 18:10-12: „Nie znajdzie się pośród Ciebie nikt, kto by przeprowadzał przez ogień swego syna lub córkę, uprawiał wróżby, gusła, przepowiednie i czary; nikt, kto by uprawiał zaklęcia, pytał duchów i widma, zwracał się do umarłych. Obrzydliwy jest bowiem dla Pana każdy, kto to czyni. Z powodu tych obrzydliwości wypędza ich Pan, Bóg Twój, sprzed twego oblicza.”

Popestnicy przede wszystkim cenią sobie wiedzę i mądrość. Współpracują z Inkwizytorami oraz Krzyżakami, dostarczając im cennych informacji oraz służąc jako doradcy. Nie wolno im wyjawiać tajemnicy pochodzenia ani tego, czym zajmuje się ich zakon. Pytani mają prawo składać. Żaden Inkwizytor ani Krzyżowiec nie ma prawa pytać ich o to, jeśli zobaczy medalion. Zdrajca karany jest bardzo surowo – oddaje się go Inkwizytorom jako obiekt, na którym uczy się Nowicjusz torturowania. Zostaje na niego nałożona ekskomu-

nika, co oznacza długą i bolesną śmierć.

Wiedza jest kluczem do zwycięstwa! Popestnicy uważają, że tylko znając wroga można go pokonać. Święcie wierzą, że słowiańska moc to dzieło szatana, a świat niedługo się skończy. Po wielu latach studiowania Biblii odkryli nawet swego rodzaju kod, w którym Bóg zapowiada przyjście Antychrysta i koniec świata. Dla wierzących jest jednak ratunek – jeśli chrześcijanie podbiją Słowian, Szatan straci moc i Armageddon nie nastąpi. Jest to jednak bardzo ściśle utrzymywana tajemnica, do której dostęp mają tylko Mędrcy.

Popestnicy są cisi i spokojni. Nie unoszą się gniewem, ale też nie boją się byle czego. Całkowicie ufają swojej wiedzy i umiejętności przetrwania. Każdy, kto opuszcza mury zakonu wie jak walczyć z każdym potworem, jak leczyć zranienia i jak postępować z ludźmi parającymi się czarną magią.

Jako że każdy z nich składa ślub czystości, nie mogą mieć żon. Kontakty z kobietami bardzo ich onieśmiałają, przez co nieraz wpędzają się w kłopoty.

Oprócz ksiąg ogólnie dostępnych studiują także wiedzę zakazaną, dzięki czemu znają metody przywoływania duchów i demonów i sposoby radzenia sobie z nimi. Umieją odprawiać egzorcyzmy i wyczuwają wpływ Szatana.

Apparatus

Każdy wyruszający poza zakon Popestnik nosi swoje brunatne szaty oraz schowany pod nimi medalion. W plecaku spoczywa zazwyczaj pióro, kałamarz i kilkadziesiąt kartek papieru, mapa Cesarstwa Niemieckiego oraz Europy. Jako broń służy im lekka kusza – jeden z najnowszych wynalazków chrześcijańskich techników oraz kij, którym uczą się walczyć jako Nowicjusze. W plecaku mają także kwas oraz miksturę usypiającą.



III. Krzyżowcy

Introitus

Krzyżowcy zwani także Krzyżakami są jednym z zakonów zajmujących się konwencjonalną walką z niewiernymi. Nie

szkołą „agentów”, którzy mają walczyć z herezją, jak Inkwizytorzy, lecz przyszłych bohaterów i świetnych przywódców armii ruszających w bój przeciw poganom. Zakon powstał w 1023 na prośbę cesarza niemieckiego Henryka II i bardzo szybko, dzięki licznym ofiarom stał się wiodącym ośrodkiem, szkołą wojowników. Odporni na strach i zaopatrzeni w najlepsze uzbrojenie prowadzą wojska cesarza do walki. Znakiem Krzyżowców jest czarny krzyż na białym tle. Nie przepadają za Inkwizytorami i Pątnikami, zaś utrzymują dobre stosunki z Posłannikami, którzy dostarczają im nowych rodzajów broni. Uważają się za rycerzy, którzy bronią chrześcijaństwa i zgniota państwa pogańskie.

Habitus monachorum

Szaty Krzyżowców są bardzo specyficzne. Zazwyczaj składają się z białego płaszcza z naszytym po lewej stronie wielkim, czarnym krzyżem i czarnymi wykończeniami, miecza z krzyżem wrytym na ostrzu przy rękojeści oraz kolczugi i zbroi, zrobionej specjalnie na zamówienie przez Posłanników. Na tarczy widnieje znak krzyża. Białe płaszcze mają prawo nosić tylko bracia-rycerze i księża. Bracia służebni noszą płaszcze szare.

Są krótko ostrzyżeni, tak by włosy nie przeszkadzały im w walce.

Historia

Zakon powstał w 1023, powołany przez Benedykta VIII, jako reakcja na prośbę cesarza niemieckiego – Henryka II. W liście, który jakoby miał dostać papież, cesarz opisywał rozpaczliwą sytuację, która panowała w jego wojskach. Morale podupadało. Dobrze wyszkolona acz nieodporna na słowiańskie gusła armia szybko wpadała w panikę i uciekała z pola bitwy. Dlatego też – jak pisał cesarz – jeden z jego doradców poradził mu utworzenie za pozwoleniem Jego Świątobliwości zakonu, w którym szkoliłoby się dobrych wojowników, nieugiętych i wiernych swojej wierze, by pro-

wadzili wojska i stanowili przykład dla innych. Benedykt po przeczytaniu listu spełnił tę prośbę pod warunkiem, że nowo utworzony zakon będzie podlegał władzy biskupów, a jego utrzymaniem zajmie się cesarz. Po krótkich przygotowaniach w Hamburgu utworzono pierwszą twierdzę Krzyżowców. Sprawna polityka prowadzona przez pierwszego z Wielkich Mistrzów zaowocowała utworzeniem zakonu zajmującego się trenowaniem najlepszych wojowników świata chrześcijańskiego.

Ordo

Hierarchia u Krzyżowców jest bardzo ważnym elementem życia społecznego. Na czele zakonu stoi Wielki Mistrz, wybierany spośród braci-rycerzy na okres dożywotni. Wszyscy członkowie zobowiązani są do bezwzględnego posłuszeństwa, choć nie tak jak w innych zakonach, jego władza nie jest absolutna. Zarządzając najważniejszymi sprawami, kieruje się postanowieniami kapituły generalnej, która zbiera się co roku w Hamburgu. Najbliższymi współpracownikami Wielkiego Mistrza jest pięciu dygnitarzy, wyznaczonych przez kapitułę generalną, która też może pozbawić ich urzędu. W skład kapituły wchodzi:

Wielki Komtur (zastępca Wielkiego Mistrza, zajmuje się administracją i sprawami gospodarczymi), Wielki Marszałek (zajmujący się sprawami wojskowymi), Wielki Szpitalnik (odpowiedzialny za sprawy medyczne i sanitarne), Wielki Szatny (zajmujący się odzieżą i częściowo ekwipunkiem) Wielki Skarbnik (zarządzający sprawami finansowymi i skarbcem zakonu).

Najważniejszą grupą w hierarchii Krzyżowców są rycerze. To oni pełnią najważniejsze funkcje, rządzą społecznością zakonną i decydują o najważniejszych sprawach. Niżej w hierarchii są Nowicjusze oraz liczna



służba zakonna. Istnieje niepisane prawo Krzyżowców, że przyjęci do zakonu mogą być jedynie ludzie, których ojczystym językiem jest niemiecki.

Conditiones

Dzięki utrzymywaniu Krzyżaków przez władze świeckie i wysoko urodzonych, zakon szybko zyskuje na znaczeniu i stać go na najlepszy ryzsztunek i wyszkolenie swoich podopiecznych. Każdy ubiegający się o wstąpienie musi wykazać się umiejętnością walki i znajomością heraldyki, historii i prawa. Wyjątek stanowią jedynie synowie możnych, dających hojne ofiary na rzecz Krzyżowców. Wielcy Mistrzowie dbają, by uroczyście zaprzysiężenia wryła się mocno w pamięć Nowicjuszy, dlatego odbywa się ona w podziemnych salach twierdzy. Samo dostanie się do zakonu nie oznacza jeszcze ukończenia szkolenia. Trening jest bardzo ciężki, a wielu zakonników poddaje się, nim jeszcze nauka dobiegnie końca. Niektórzy uciekają, inni giną, a jeszcze inni targają się na własne życie. Jednak wszyscy, którzy ukończą szkolenie, są świetnie wyćwiczeni w walce, niepodatni na strach przed zjawiskami nadprzyrodzonymi i niezachwiani w wierze. Ponadto są znakomitymi dowódcami i dobrze znają tajniki taktyki. Trening trwa osiem lat, po których następuje sprawdzian, który zazwyczaj polega na przejściu przez pole ćwiczebne, walce z kilkoma wojownikami naraz oraz sprawdzeniu wiedzy z zakresu historii, taktyki i strategii. Po zaliczeniu egzaminu Nowicjusz przywdziewa szaty zakonne i staje się Krzyżowcem, rycerzem wiary chrześcijańskiej.

Z powodu swego wysokiego statusu społecznego Krzyżowcy często są posyłani na misje dyplomatyczne.

Principia ordinis et modus agenda

Zakon Krzyżowców powstał, by trenować najlepszych wojowników chrześcijańskich. Od czasów jego ufundowania armia cesarstwa niemieckiego bardzo zyskała i znacznie rozszerzyła swoje wpływy. Jednak nie każdy wie, że Krzyżowcy to zakon, który posiada najwięcej dóbr, a jego skarbiec jest porównywalny z cesarskim.

Oprócz dekalogu sposób życia Krzyżaków określają Statuty Zakonne. Zawierają one dwa najważniejsze postulaty. Po pierwsze, ostateczną decyzję w sprawach zakonnych podejmuje tylko przełożony i musi on być za nią odpowiedzialny, po drugie zaś, podjęcie decyzji powinno następować po wcześniejszym uczestniczeniu innych osób w procesie jej tworzenia. Sporo miejsca zajmują przepisy dotyczące zachowania się na polu walki, dbałości o konia i ryzsztunek. Inne przepisy dotyczą praktyk religijnych, modłów i postów, zwyczajów zakonnych - jak milczenie, zamiana rzeczy osobistych, posiadanie dóbr. Przykładowo przebywanie bez zgody przełożonych poza zakonem, zabawy rycerskie i polo-

wania są zabronione. Kłamstwo, jedzenie poza wyznaczonymi posiłkami, potwarze, oszczerstwa czy bójki wymagają ciężkiej pokuty. U Krzyżowców bardzo ważna jest dyscyplina. Kto zranił chrześcijanina lub zdradził tajemnice zakonu musi pokutować przez rok. Przez ten czas delikwent musi żyć i pracować razem ze służbą, 3 dni w tygodniu pościć o chlebie i wodzie, a w każdą niedzielę poddać się biczowaniu. Surowa dyscyplina i ciężki trening czyni z Krzyżowców bardzo walecznych i odważnych wojowników, broniących swojej wiary.

Apparatus

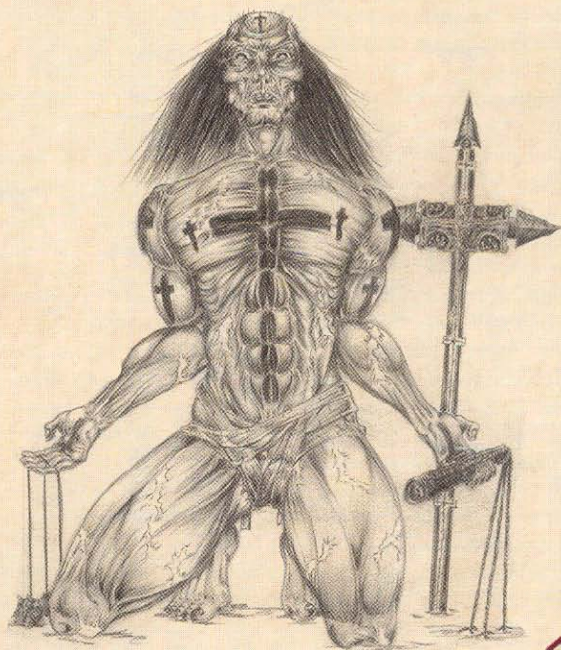
Każdy Krzyżowiec opuszczający siedzibę zakonu zostaje dobrze wyposażony. Nosi przypasany miecz, a na piersi ma kołczugę z narzuconą na nią zbroją, rozbioną przez Posłanników na zamówienie. Oprócz tego posiada kuszę (lub luk), topór bojowy oraz tarczę, na której widnieje znak krzyża. Krzyżowiec zawsze jeździ konno.

IV. Pątnicy

Introitus

Zakon założony został w 1078 roku na prośbę jednego z arcybiskupów. Zrzesza tych, którzy „zostali oślepieni boską doskonałością” – jak napisał kiedyś papież Benedykt IX w jednym z listów do cesarza. W praktyce oznacza to fanatyków ślepo podążających za rozkazami Kościoła.

Pątników nie interesują sława ani pieniądze. Zazwyczaj są to ludzie, które pod wpływem silnych przeżyć stali się głęboko wierzącymi chrześcijanami, gotowymi





poświęcić się służbie Panu. Wielu jest i takich, którzy pod wpływem wizji końca świata postanowili zmienić swoje życie. Ludzie podziwiają ich za to, że w otaczającym ich świecie, w którym panuje chaos, a krew niewinnych przelewana jest na każdym kroku, Pątnicy znaleźli jakiś cel, którego się trzymają. Utrzymują kontakty tylko z Inkwizytorami, którzy po części dzielą ich sposób postrzegania świata oraz Posłannikami, którzy dostarczają im broni i specjalnych specyfików. Krążą plotki, że „tusze” od Posłanników ma działanie narkotyzujące oraz wywołujące szal. Dlatego często przed bitwą Pątnicy wycinają sobie na ciele krzyż i posypują go tą substancją. Pozostałe zakony uznają ich za szaleńców, a Krzyżacy wręcz ich nienawidzą. Spowodowane jest to pewnymi zadawnionymi sporami i zatargami. Zakon jest wyjątkowo samodzielny. Na wyżywienie Pątników pracują specjalnie chłopci i pachółkowie, wyznaczeni do tego przez Kościół. Pątnicy nie mają swoich symboli, jednak każdy potrafi ich rozpoznać po licznych ranach i nakłuciach na ciele, często układających się w znak krzyża.

Habitus monachorum

Prawie każde miejsce na ciele pątnika zostało kiedyś zranione, przez co pokrywają go wielkie blizny, nie zagojone rany oraz sińce. Pątnicy chodzą zazwyczaj ubrani w szare szaty, poprzecinane w różnych miejscach, często niosą bicz, którymi się okładają, by udowodnić Bogu jak bardzo żałują za swoje grzechy. Nie dbają o wygląd ani o to, w jaki sposób inni ich postrzegają. Mają długie, rozczochrane włosy, wychudzone twarze. Lata umęczania się i ćwiczeń sprawiły, że ich ciała są bardzo umięśnione. Pokrywają je liczne znaki i blizny – ślady po samookałeczeniach i walkach. Pątnicy walczą wielkimi, toporami przypominającymi krzyże, używają także biczów i bolasów.

Historia

Historia powstania zakonu sięga 1060 roku, kiedy na Synodzie, ktoś z szacownego grona biskupów i kardynałów wspominał o tajemniczych prorocत्वach, nasileniu cudów i rzekomym ziszczeniu się wielu fragmentów Apokalipsy Św. Jana. Wywołało to wielką i głośną dyskusję, toteż zakazano rozpatrywać ten problem oficjalnie. Temat po wielu debatach został odsunięty na bok. Dopiero na kolejnym synodzie w 1076 przyznano, że odgrywa on wielkie znaczenie dla rozwoju chrześcijaństwa i wprowadzono specjalne prawa mające ustrzec ludzi pobożnych przed nieprawdziwymi świadectwami. Przykazano Inkwizytorium palić na stosach fałszywych proroków i mącicieli, a z oddanych sprawie fanatyków utworzono zakon, ażeby mogli się szkolić i organizować. Takim właśnie miejscem stał się niesławny Klasztor Pątników, gdzie pod przewodnictwem Jana, zwanego Pobożnym (lub przez niektórych Szaleńcem) zaczęli

się zbierać Ci, dla których jedynym przykazaniem było godne znoszenie bólu i cierpienia. Wielu z nich obrało sobie taką drogę życia, ponieważ widzieli w swoich snach nadchodzący koniec świata, inni, ponieważ wierzyli, iż muszą tak jak Chrystus umęczać się, dla odkupienia bliźnich. Do zakonu równie często przystępowali ludzie, którzy przeżyli klęski głodu albo plagi i postanowili poświęcić się Panu, który darował im życie.

Dziś Pątnicy są na tyle silnym zakonem, że zaczynają się liczyć na arenie kościelnych rozgrywek. Wielokrotnie udowodnili już swoje męstwo i przydatność w walce i wielu ludzi ich podziwia. Pątników nie obchodzi jednak zdanie zwykłych ludzi.

Ordo

Pątnicy nie przywiązują wagi do hierarchii. Są ludźmi, którzy podążają tam, gdzie jest walka, by zabijając pogan, zyskać w oczach Boga. Na czele zakonu stoi Opat, którego wspomaga Rada (na podobieństwo dwunastu apostołów). Dbają oni o wyżywienie, odpowiednie szkolenie i zaopatrzenie zakonników. Decydują o przyjmowaniu i wydalaniu członków zakonu, zarządzają finansami i dobrami ziemskimi. Kandydatury członków do Rady wysuwa papież oraz arcybiskupi, i są oni wybierani na okres dożywotni. Kiedy Opat umrze, Rada spośród swego grona wybiera tego, kto ma go zastąpić.

Conditiones

Samo przyjęcie do zakonu objęte jest tajemnicą, gdyż niewielu było dane poznać tajniki życia Pątników. Wejście do klasztoru jest pilnie strzeżone, a i niewielu osobom marzy się spotkanie twarzą w twarz z Pątnikiem. Po przyjęciu do zakonu alumn rozpoczyna trening, dzięki któremu uczy się posługiwać dwuręcznym młotem, biczem oraz bolasem. Trening trwa krótko i pozwała zaledwie na pobieżne poznanie technik walki. Dodatkowo zakonnicy mogą nauczyć się kontrolować furie i wywoływać ją w najważniejszych momentach walki. Zaraz po ukończeniu nauki (czyli mniej więcej po pół roku) Pątnik może opuścić zakon na dłuższy okres lub być przydzielony do oddziału Pątników i iść toczyć bitwy ku chwale Boga.

Principia ordinis et modus agenda

Dość często można spotkać małe, dwudziesto-, trzydziestoosobowe oddziały Pątników idące w stronę granicy, by walczyć z poganami. Ruszając do walki wymachują zazwyczaj wielkimi młotami. Brak u nich wielkich umiejętności, lecz nadrabiają to swoją determinacją i dzikością. Nie boją się niczego, gdyż po prostu nie mają nic do stracenia. Swoje życie ofiarowali Bogu i ze spokojem przyjmują wszelkie koleje losu. Mimo że preferują swoje własne towarzystwo, umieją dostosować



się do życia w grupie, ale tylko, jeśli mają ku temu jakiś konkretny powód. Opuszczanie murów zakonu nie stanowi dla nich problemu, wystarczy zakomunikować to Opatowi lub komuś z Rady.

Pątników nikt otwarcie nie prześladuje. Bracia, choć samodzielni, w razie kłopotów trzymają się razem.

Zakonnicy Ci znajdują dziwną przyjemność w umartwianiu się, biczując swoje ciała, odmawiając sobie strawy i trenując do utraty przytomności. Znane są przypadki, kiedy znajdowano Pątników, którzy sami się ukrzyżowali. Panują wśród nich różne obyczaje. Niektórzy przyjmują zasadę, że poprzez samookaleczenie przybliżają się do Jezusa i dlatego biczują się przy każdej nadarzającej się okazji. Inni wołają wznosić modły do Boga, dzień i noc leżąc krzyżem w świątyni. Jedno jest jednak wspólne dla nich wszystkich – ból i cierpienie pobudzają ich i wpędzają w swoisty trans. Dlatego też rany, zadane im w bitwie potrafią rozjuszyc Pątników i dodać im nowych sił do walki.

Apparatus

Pątnicy szkolą się w walce wielkimi młotami, których dostarczają im Posłannicy. Oprócz tego umieją posługiwać się białasem oraz biczem. Ich ekwipunek jest bardzo ubogi, gdyż nie potrzebują zbyt wiele by przeżyć.

V. Posłannicy

Introitus

Zakon Posłanników stanowi najbardziej tajemną grupę ludzi na usługach Kościoła. Jest formacją zaopatrzoną w najnowsze odkrycia i zdobycze techniki. Posłannicy są nie tylko świetnymi kowalami, technikami i artystami w swoim fachu, lecz prowadzą badania nad bronią, pancerzami i wyposażeniem. Szkolą także ludzi wykorzystywanych przez Kościół do zadań specjalnych. W ich szeregach znajdziesz zabójców, szpiegów i artystów od młota i kowadła.

Ze wszystkich zakonów Posłannicy są najmniej fanatycznymi rycerzami Boga.

Habitus monachorum

Cieężko jest jednoznacznie określić ich wygląd i sposób bycia. W twierdzach Posłanników ich tradycyjnym

ubiozem są białe szaty przeszywane czerwoną nicią, kiedy zaś wychodzą poza mury noszą zupełnie inne ubiory. Bardzo często są to zbroje płytowe z wizerunkiem płonącego miecza, ciężkie tuniki wyszywane czerwienią czy zwykłe ubrania wędrowców, które mają całkowicie wtopić Posłanników w tłum. Bardzo ciężko ich rozpoznać, nie noszą przy sobie żadnego symbolu. Charakterystycznym dla nich znakiem rozpoznawczym jest pierścień, który każdy dostaje zaraz po opuszczeniu zakonu. Na pierwszy rzut oka wygląda zwyczajnie – gruby, złoty z małym rubinem w środku. Jest on nierozpoznawalny dla większości śmiertelników. Po mocnym naciśnięciu rubinu, w palec wbija się małe zatrute ostrze. Trucizna zabija w ciągu kilkunastu minut. Jest to metoda wymyślona przez pierwszego Wielkiego Mistrza, żeby tajemnice zakonu nie wpadły w niepowołane ręce.

Historia

Dzieje zakonu sięgają roku 1000, w którym to papież Sylwester II zniechęcony niekończącymi się potyczkami z poganami zwołał tajne zgromadzenie, na którym rozpatrywano dalsze drogi rozwoju Kościoła i taktyki walki. Eksperymentowano i wytwarzano nowe rodzaje rynsztunku, broni itp. Papież za wszelką cenę starał się, aby jego działania zostały tajemnicą i gdy śmierć zaskoczyła go w 1003 roku nie pozostawił po sobie żadnych dokumentów stwierdzających działalność tajnego zgromadzenia. Następcą Sylwestra II - Jan XVII nigdy nie dowiedział się o tajemniczym zgromadzeniu i dopiero Jan XVIII znalazł przypadkiem zapiski Sylwestra. Zwołał więc Posłanników raz jeszcze. Od tego momentu uzyskali oni miano zakonu, choć nadal pozostali w ukryciu. Tajny zakon rozwijał się i dopiero w 1070 został ujawniony nielicznym arcybiskupom.

Historia mówi, że w 1088 pomiędzy Krzyżowcami a Posłannikami rozpoczął się spór. O co dokładnie poszło – nie wiadomo, być może Krzyżowcom zależało na nowych technologiach, do których nie mieli dostępu. Rywalizacja doprowadziła do kilkunastu zamachów i krwawych rozpraw. W obu zakonach zaroilo się od szpiegów. Wszystko jednak odbywało się po cichu, tak żeby nie zwrócić uwagi papieża. Oczywiście to się nie udało



i Urban II zainterweniował. Zawieszenie broni trwa do dzisiaj, jednak oba zakony żywią do siebie ukrywaną nienawiść.

Ordo

Zakon Posłanników składa się z trzech części, zwanych Obsadami. Każda z nich zajmuje się inną dziedziną. I tak: pierwsza - Obsada Mechaników - zajmuje się budowaniem machin wojennych, zaawansowaną bronią i nowymi sposobami walki; druga - Obsada Kowali - para się konstruowaniem i wykuwaniem nowych maszyn, rodzajów broni, zbroi i wszelkich metalowych przedmiotów; trzecia zaś - Obsada Wojowników - prowadzi nadzór nad treningiem zabójców, dywersantów itd. Obsadami kierują Mistrzowie, którzy tworzą Radę. Rada dba o bezpieczeństwo, zachowanie tajemnicy, załatwia sprawy finansowe, służbę i wyżywienie.

Conditiones

Niektórzy Posłannicy są szkoleni trochę inaczej niż wojownicy zakuci w stal. Niewielka część nowicjuszy wybiera drogę zabójców. Ich metody znacznie różnią się od tych stosowanych przez wojowników, dlatego nauka przebiega dłużej. Przez ten okres poznają specjalnie na ich potrzeby wykonane bronie, uczą się cichego chodzenia, wtapienia się w cień i trenują swoje ciało. Zabójcy wytrenowani przez Kościół są zmuszeni do przestrzegania Kodeksu, by ich dusza nie została splugawiona.

Principia ordinis et modus agenda

Jako jeden z nielicznych zakonów Posłannicy nie skupiają władzy w jednej ręce, tylko działają razem, dzięki czemu poszczególne, wybitne jednostki mogą się w spokoju rozwijać. Pracują w komnatach, które są naszpikowane wynalazkami. Na ścianach pracowni wiszą nowoczesne zbroje i broń, w rogach stoją niedokończone urządzenia, na metalowych stolikach stoją przeróżne retorty, menzurki, przy ścianach wiszą dziwaczne lampy. Na niższych poziomach kowale w pocie czoła wykuwają nowe mechanizmy, które mają popchnąć chrześcijan do zwycięstwa. Dla Mechaników i Kowali najważniejsza jest ciężka praca, która przynosi określone korzyści.

Trochę inaczej świat postrzegają członkowie Obsady Wojowników. Wstąpienie do zakonu jest szansą awansu społecznego i zarobienia pieniędzy. W zakonie panuje równość i sprawiedliwość, dzięki czemu wiele kobiet może wyszkolić się na świetnych wojowników i dowieść w boju swej odwagi i waleczności. Oprócz przestrzegania tajemnicy zakon nie ma większych wymagań. Ta wolność przyciąga wiele osób i czyni zakon ewenementem w świecie wszechobecnym zakazów i ograniczeń. Dzięki temu Posłannicy szybko stali się bardzo prestiżowym zakonem, do którego przyjęcie jest nie lada wyróżnieniem. Zakon ten kieruje się Kodeksem, którego najważniejszym postulatem jest zachowanie tajemnicy. Posłannicy zostali pomyślni jako sto-





warzyszenie, dające członkom wiele swobody i dużą wolność wyboru drogi życiowej. Oczywiście wszystko to w ramach wojskowej dyscypliny i z poszanowaniem nauki Kościoła.

Apparatus

Żaden z zakonów nie ma tak różnorodnego uzbrojenia, jakim dysponują Posłannicy. Wielka zbrojownia i magazyny gwarantują każdemu odpowiedni dobór ekwipunku. Skrytobójca wyszkoli się w każdej dziedzinie walki, dostanie prawie każdą broń. Każdy kowal i płatnerz zdobędzie tu doświadczenie, którego wielu mu pozazdrości.

Posłannicy ubierają się przeważnie w szaty podróżne i noszą torbę lub worek. Na szyi mają zawieszony znak krzyża. Zazwyczaj nie rozstają się z laską lub kijem, który ułatwia im podróżowanie.

Kapitulum czwarte: Do dziejów Europy chrześcijańskiej przyczynek

Rok 476. Zamach Odoakra na Romulusa Augustulusa

W roku owym wódz barbarzyński Odoaker wkroczył do Rzymu i usuwając z tronu młodego cesarza Romulusa Augustulusa przypieczętował upadek Zachodniego Cesarstwa Rzymskiego. Na terenach Zachodniej Europy kształtował się nowy świat. W Italii na laterańskim tronie zasiadali papieże, którzy w rękach swych dzierżyli władzę duchowną i świecką, a nad Loarą na ziemiach dzisiejszej Francji państwo swoje budowali Frankowie.

Rok 493. Zamordowanie Odoakra

Odoaker, namiestnik Cesarstwa Konstantynopolańskiego w Prowincjach Zachodnich (czyli ziemiach dawnego Cesarstwa Rzymskiego), postanawia swą władzę namiestniczą na suwerenną zamienić. Tedy w Konstantynopolu zapada decyzja o usunięciu go ze stanowiska. Tak więc cesarz Teodoryk pod pretekstem rokowań, wywabia Odoakra poza mury Rawenny i wiarołomnie pozbawia go życia.

Rok 496, 25 grudnia. Chrzest Chlodwiga,

Chlodwig plemiona Franków jednoczy i przyjmuje chrzest z rąk św. Remigiusza, dając początek dynastii nowej, od legendarnego Meroweusza Merowingami nazwanej. Jednak potomkowie jego utrzymać jedności państwa i władzy nie potrafili.

Rok 687. Pepin z Heristalu majordomem wszystkich dzielnic frakijskich.

Pepin z Heristaltu odpiera najazdy Fryzów i Alematów oraz kres kładzie rozbiciu dzielnicowemu państwa Merowingów.

Rok 721. Karol Młot utrwała swe rządy jako majordom.

Jego syn, potężny, choć z nieprawego łoża zrodzony, Karol Młotem zwany, sam faktyczną władzę w państwie dzierży, jednak merowingowego potomka na tronie frankijskim osadza, aby w świetle prawa móc jego rękami całym krajem zarządzać.

Rok 732. Zwycięstwo Karola Młota nad Saracenami pod Poitiers

Siła Karola wzrasta wraz z sukcesami militarnymi, tak wielkimi jak pokonanie Saracenów pod Poitiers. Zwycięstwo to odsunęło zagrożenie ze strony Saracenów z Półwyspu Iberyjskiego płynące.

Rok 754. Sakra królewska Krótkiego ręką Pepina Krótkiego

Potomek Karola, różniący się od ojca posturą, dlatego zwany Pepinem Krótkim, Merowingów od władzy odsuwa i koronę królewską na skronie wkłada. Papież Stefan II dążenia Pepina popiera w zamian za pomoc militarną – rozgromienie zagrażających Rzymowi Longobardów.

Rok 754 Wyprawa Pepina przeciwko Longobardom i utworzenie Państwa Kościelnego

Pepin w krótkiej kampanii Longobardów gromi, a odebrane im ziemie, to jest Persepolis i Egzarchat Rawański papieżowi ofiarowuje jako „*patrimonium sancti Petri*”. Z ziem owych załazek Państwa Kościelnego się rodzi.

Rok 768. Podział państwa Franków między synów Pepina

Umierając roku Pańskiego 768, Pepin na łożu śmierci swoje państwo między dwóch synów dzieli. Sporu między mini wyglądając plemiona w Akwitanii burzyć się przeciw nowym rządóm poczynają. Tedy starszy z synów pepinowych – Karol, po śmierci swojego młodszego brata, Karlomana jego dzielnicę zajmuje i rozpoczyna długie i okryte legendą panowanie. Albowiem Karol to, później Wielkim nazwany, stworzył wielkie imperium rozciągające się od rzeki Ebro na zachodzie do Łaby na wschodzie.

Rok 800, 25 grudnia. Koronacja Cesarska Karola Wielkiego

W roku 800 Karol Wielki w siłę rosnąc, z rąk papieża Leona III koronę cesarską przyjmuje i cesarstwem odnawia, czym wielkie niezadowolenie w Konstantynopolu budzi.

Rok 843. Traktat w Verdun

Syn Karola, Ludwik Pobożny nie jest w stanie utrzymać tak dużego terytorium, dlatego w 843 na mocy trak-



tatu w Verdun między swoich trzech synów: Ludwika Niemieckiego, Karola Łysego i Lotara je dzieli.

Trzy królestwa, które z dokonanego w Verdun podziału się wyłaniają, nie są trwałymi. Ziemie, które uzyskał Lotar najszybciej rozpadają się na kilka niezależnych państw, które już nigdy się nie zjednoczą. W państwie, które odziedziczył Karol Łysy faktyczną władzę przejmują dynastie możnowładców, którym udało się stworzyć kilka niezależnych księstw. Również we wschodniej części monarchii karolińskiej, mimo długiego panowania Ludwika Niemieckiego, wzrasta rola lokalnych książąt i możnowładców. Pozycja takich księstw jak Bawaria, Szwabia, Saksonia czy Frankonia jest bardzo silna, ze względu na wciąż żywe tradycje państw plemiennych. Księstwa te pozostają jednak częścią królestwa i uznają zwierzchność Karolingów.

Rok 911. Zgon Ludwika Dziecięcia

W roku Pańskim 911 po śmierci ostatniego z dynastii, Ludwika Dziecięcia, na króla wybrany zostaje Konrad, książę Frankonii. Księstwa zaś frankijskie tworzą federację, Rzeszę odtąd zwaną.

Rok 919. Elekcja Henryka Ptasznika na króla Niemiec

Kolejnym władcą niemieckim zostaje Henryk z dynastii Ludolfingów, książę saski, Ptasznikiem zwany. Wielkim on jest nieprzyjacielem Słowian.

Rok 928, 926. Wyprawy Henryka przeciwko Słowianom

Henryk kampanię przeciwko rozdrobnionym plemionom Słowian połabskich podejmuje, aby w dolinie Haweli się umocnić i władztwo swoje o ziemie Luciców i Obodryców rozszerzyć.

Rok 955. Klęska Węgrów na Lechowym Polu

Tereny Rzeszy nękane są najazdami Węgrów, z którymi Henryk się potyka, a którym ostateczną klęskę w 955 na Lechowym Polu Otton I, król niemiecki zadaje.

Rok 962. Koronacja cesarska Ottona I

Dzięki udanym interwencjom we Włoszech, Ottonowi I udaje się uzyskać poparcie papieża Jana XII. Tedy w roku Pańskim 962 koronowany zostaje na cesarza i zwierzchność nad Kościołem obejmuje. Odtąd papież nie może być konsekrowany, jeśli nie złoży przysięgi cesarzowi.

Rok 966. Nieudany chrzest księcia Lechickiego Mieszka I

W roku Pańskim 966, pogański władca Lechitów Mieszko I chrztu świętego nie przyjmuje, pozostając

wierny swym słowiańskim bogom, co wielkiej wojnie Słowian z chrześcijanami początek daje.

Rok 968. Poddanie się cesarza władzy papieża

Sytuacja taka zmienia się w roku Pańskim 968, kiedy to cesarz Otton I Wielki, siłą słowiańskiego oporu i możliwości słowiańskiej magii przerażony, z papieżem Rzymskim szuka pojednania i miast zwierzchności świeckiej na Kościołem, we wpływy i uległość wobec Stolicy Apostolskiej popada.

Rok 982. Śmierć papieża Augusta IV

Papież, który wcześniej był tylko marionetką w rękach cesarza niemieckiego, po otrzymaniu władzy z kierowaniem Cesarstwem poradzić sobie nie potrafi. Decyzje Augusta IV budzą powszechne niezadowolenie. Trudno jest tedy dociekać, z czyich rąk w sposób tajemniczy ginie.

Rok 983. Początek pontyfikatu Jana XIV

Kilka miesięcy po tym incydencie, w 983 roku rządy w Rzymie obejmuje Jan XIV, papież młody i energiczny. To za jego panowania Cesarstwo otrząsa się ze zdumienia, jakie wywołał znak dany Mieszkowi przez jego bogów. Ludzie Zachodu rozumieją, że chcąc z magią walczyć muszą bojownikom za wiarę chrześcijańską lepsze wyposażenie zapewnić. Wielki to i niespotykany rozwój cechów rzemieślniczych i płatnerstwa wywołało. Wschodnią granicę szeregiem warowni i umocnień zabezpieczono, w obawie przed atakami Słowian. Wojska chrześcijańskie pierwsze sukcesy w walce z poganami odnoszą.

Rok 990. Rozejm pomiędzy Cesarstwem a Słowianami

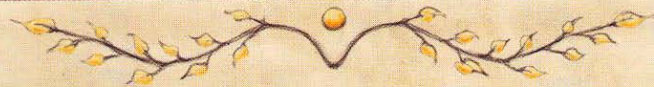
Jako że i Słowianie i wojska chrześcijańskie wielkim konfliktem i nieprzerwanym prowadzeniem wojny bardzo już były zmęczone, tedy w roku Pańskim 990 działania militarne słabnąć poczynają. Jan XIV, korzystając z zawartego rozejmu postanawia poszerzyć obszar Cesarstwa.

Rok 992. Podporządkowanie Burgundii Cesarstwu Niemieckiemu

W latach 991-992 cesarstwo niemieckie, korzystając ze spokojności względnej na ziemiach Słowian, nad terytorium królestwa Burgundii kontrolę przejmuje. Tym samym Cesarstwo rozrasta się na zachód, oparłszy się o Rodan i Mozę.

Rok 1024. Stłumienie powstania słowiańskiego w Czechach

W roku Pańskim 1024 Cesarstwo pokazuje całą swą potęgę. Bezlitośnie stłumione powstanie słowiańskie w Królestwie Czech, całemu światu pokazuje, iż Cesar-



stwo zdecydowane jest za każdą cenę utrzymać zależne od siebie terytoria.

Rok 1054. Schizma Wschodnia w Kościele

Na południu Europy dochodzi do upadku Państwa Bułgarskiego. Wtedy patriarcha Konstantynopola, Michał Cerulariusz przeciwko duchownym łacińskim głos podnosi, jakoby zwyczajów w Kościele Wschodnim przyjętych nie szanowali. Ze sporu tego błędnego do zniszczenia jedności Kościoła chrześcijańskiego dochodzi i odtąd po dziś dzień dwa Kościoły rzymski i wschodni wiernych między siebie dzieli, tym samym siły chrześcijańskie wobec pogan osłabiając.

Rok 1075. Dictatus Papae

W roku owym dokument wagi niezwyklej dla Cesarstwa i papieża rzymskiego się ukazuje. Dictatus papae stanowi, że tylko papież dysponuje insygniami cesarskimi, że wszyscy powinni całować jego stopy, a także, że papieżowi wolno z tronu zdejmować cesarzy, a postanowienia jego przez nikogo poza Bogiem nie mogą być zmieniane. Wielki z tego spór między papieżem Grzegorzem VII a cesarzem Henrykiem IV się rodzi.

1077. Wyprawa cesarza Henryka IV do Canossy

Rok to niezwykle, kiedy ze sporu wynikłego pomiędzy Cesarzem a papieżem o inwestyturę i słowa w Dictatus Papae zawarte, najpierw papież klątwę na Cesarza rzucił, a ten potem z pokutą do papieża się udał. Tak to między siłami tymi obydwoma do pokoju doszło.

Rok 1100. Przygotowania do wielkiej kampanii przeciw Słowianom

W roku 1100 rozpoczęto przygotowania do kolejnej wielkiej wojennej kampanii przeciw Słowianom. Cesarz za namową papieża podejmuje się zadania, z którym nie poradził sobie jego poprzednicy. Ma podporządkować sobie pogańskie ziemie Słowian ...

Kapitulum piąte: O miastach chrześcijańskich.

„... Kiedy zaś rzemiosło i nowe doskonalsze metody pracy, ku odradzaniu się miast przyczyniać poczęły, tedy handlarze po miastach i grodach śmieiej i częściej towary swe sprzedawać poczęli. I tak oto dóbr wszelakich wymiana pomiędzy miastami, a i krajami całymi odradzać się zaczęła. Miasta także i samo wobec prawa się rządziły jako i panów włości, gdyż znajdowały się pod władaniem papieża, cesarza, księcia, biskupa lubo hrabiego, któremu mieszkańcy daninę oddawać musieli w formie pieniężnej, alibo w naturze lub w usługach różnorodnych jako to straż

czy podwoły. Lud po miastach mieszkający nie był jednolity i wobec prawa równy. Duża część mieszkańców w poddaństwie lub służebności ostawała, a chłopci, którzy zmuszeni byli wieś opuścić i przybywali do większych skupisk ludzkich, stawali się szybko rzeszą biedoty bez zajęcia nijakiego pozostając. Jeśli jednak chłop sam swojej pracy owoce sprzedawał i grosza zbierał zdołał, mógł siebie i dziatki swe z poddaństwa wykupić.”

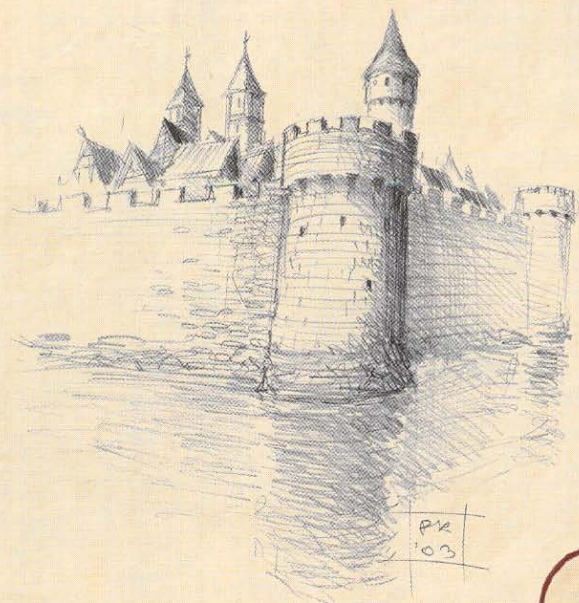
...Chronica universalis Martini de Praga in libros quinque conscribita...

Pierwszym, najważniejszym zagadnieniem jest kształtowanie się organizmów miejskich. Można wyróżnić trzy sposoby powstawania miast:

- ze wsi i osad targowych
- przy grodach i zamkach
- poprzez lokację od podstaw, czyli „na surowym korzeniu”

Pierwszy sposób jest naturalną konsekwencją rozwoju prosperujących wsi i osad, znajdujących się na szlakach handlowych, a zwłaszcza w miejscach ich przecinania się. Zwiększająca się liczba mieszkańców oraz wzrost ich majątków sprawiał, że z czasem korzystne stawało się dla właściciela tych ziem nadanie wsi czy osadzie praw miejskich, regulujących ważne aspekty życia i gospodarki. Nie bez znaczenia była też potrzeba lepszej ochrony majątku. Miasto, ze swoimi przywilejami, w tym oczywiście z prawem posiadania fortyfikacji, dawało o wiele lepsze schronienie i zapewniało bezpieczniejsze życie niż wieś czy nieduża osada targowa.

Drugi wariant to powstawanie miast z podgrodzi i osad, pełniących funkcje służebne względem siedzib feudalów lub strategicznie ważnych miejsc, jakimi były



zamki. W tym wypadku miasto i gród lub zamek stawały się najczęściej jednym zespołem obronnym.

Trzeci sposób powstawania miast, bardzo charakterystyczny zwłaszcza dla okresu wzmoczonej kolonizacji nowych ziem, polegał na wytyczeniu i rozplanowaniu miasta na zupełnie niezamieszkanym, a sprzyjającym takiemu celowi terenie. W trakcie wytyczania miasta brano pod uwagę wszystkie ważne elementy: rynek, ratusz, kościoły itp. Miasta powstałe w ten sposób charakteryzują się najczęściej regularną siatką ulic i zbliżonymi do siebie rozmiarami działek budowlanych. Należy jednak pamiętać, że na zachodzie Europy powstawały miasta o bardzo regularnych kształtach, nie zawsze lokowane od podstaw. Przyczyną takiego rozplanowania był rozwój organizmu miejskiego ze starożytnych obozów rzymskich legionów.

Nie bez znaczenia dla powstania i rozwoju miasta średniowiecznego jest ukształtowanie terenu i warunki naturalne, panujące w okolicy. Wybiera się miejsca w zakolach i widłach rzek lub też po prostu nad brzegami zbiorników wodnych. Pomijając oczywiście wygodę w dostępie do wody, takie umiejscowienie miasta zwiększa bezpieczeństwo i ułatwia ewentualną obronę. Na terenach wyżynnych lokalizacje miast uwzględniały rzeźbę terenu, dostosowując się do jej kształtu. Z tego też powodu takie miasta są bardziej nieregularnie rozplanowane niż miasta nizinne.

Kolejna kwestia, o której należy wspomnieć, to rozwój miasta już po jego lokalizacji. Szczegółowy dokument prawny, jakim jest akt lokacyjny, uwzględnia i reguluje niemal

wszystkie rzeczy ważne dla miasta. Począwszy od umiejscowienia, poprzez sprawy własności gruntów, przywileje i obowiązki względem właściciela miasta i pana feudalnego, skończywszy na przywilejach dla mieszczan, jak prawo składu czy budowy obwarowań. To ostatnie, nazywane też przywilejem lub monopolem grodowym, może pozostać w gestii właściciela ziem czy miasta, a nie jego mieszkańców.

Ważnym elementem w średniowiecznym zespole miejskim są podgrodzia i osady służebne, dostarczające miastu potrzebnych dóbr. Nie mają zwartej zabudowy i znajdują się poza linią obrony miasta. One pierwsze padają ofiarą działań wojennych, bywają też niszczone przez samych mieszczan, by uniemożliwić schronienie najeźdźcom i odsłonić pole do ewentualnego ostrzału z murów.

Nie bez znaczenia są też kontakty miast poprzez handel i wspólnotę interesów. Warsztaty, mistrzowie i artyści mogą być poleceni jednemu miastu przez drugie. W ten sposób konkretne rozwiązania technologiczne rozprzestrzeniają się po całej Europie. To zjawisko wzmacnia również ruch osadniczy, prowadzony głównie przez Niemców.

Trzecim ważnym problemem są wszelakie zagrożenia dla miasta. Można je podzielić na militarne, gospodarcze i naturalne. Konflikty międzypaństwowe i lokalne, czy najazdy bandytów są codziennością średniowiecza.

Wymuszają one konieczność posiadania przez miasta, a zwłaszcza mniejsze osady jakichkolwiek umocnień. Zagrożenia gospodarcze obejmują przede wszystkim przemysł, przestępczość i tak zwane partactwo. Dzięki murom kontroluje się





przepływ ludzi i towarów do i z miasta, przeciwdziałając próbom przemytu oraz udaremniając przedostawanie się niepożądanych osób na teren miasta lub ucieczkę z niego. Partaczami określa się tych rzemieślników, którzy produkują towary nie będąc w cechach rzemieślniczym. Najczęściej miewają oni swoje warsztaty na podgrodziu. Miasto stara się nie dopuszczać ich towarów do handlu, czemu również służy kontrola przy bramach.

Naturalne zagrożenia dla miasta to oczywiście z jednej strony powodzie i pożary, z drugiej wszelkiego rodzaju epidemie. W pierwszym przypadku mury mogą stać się przeszkodą w bezpiecznym i szybkim ratowaniu dobytku. Natomiast podczas epidemii pomagają w naturalny sposób nie dopuszczać chorych do miasta, chroniąc mieszkańców.

W każdym niemal mieście znajdują się charakterystyczne budowle i miejsca: ratusz, rynek, kościoły – pełniące także funkcję sal zgromadzeń dla mieszkańców, place targowe, wagi miejskie, przegierze (i inne miejsca egzekucji) czy łaźnie. Cmentarze najczęściej znajdują się w bezpośredniej bliskości miasta, jednak poza jego murami.

Niektóre miasta chrześcijańskiej Europy

Rzym - Rzym wyróżnia się spośród wszystkich miast Europy starożytną sławą i trwałym prestiżem. Jest centrum i sercem chrześcijańskiej Europy. To w tym mieście podejmuje się najważniejsze decyzje dotyczące ogółu wiernych, tu planuje się działania wojenne przeciwko niewiernym. Jest miastem niezliczonych kościołów i choć istnieje tam handel – w tym i handel relikwiami świętych – oraz drobne rzemiosło, jego głównym dochodem jest strumień pieniędzy przez pielgrzymów zostawianych. Dyplomatyczne wizyty, elita świata stanowią o jego podniosłym charakterze. To miasto święte, ale i miasto knowań, walk frakcyjnych i korupcji. Wiele tedy osób patrzy na nie z mieszaniną podziwu, czci i pogardy.

Hamburg – miasto olbrzymie w północnej części Niemiec, nad ujściem Łaby leżące, o dwa dni konnej jazdy od Morza Północnego oddalone. Pierwej był to gród saski, przez cesarza Karola Wielkiego opanowany i w roku 831 biskupstwem, a trzy lata później arcybiskupstwem uczyniony. W roku 1088 lokacja nowego miasta tam się rozpoczęła. Przez miasto owe prowadzą główne szlaki handlowe od Imperium Romanum ziem dawniejszych, aż do ziemie walecznych Wikingów wiodące. Handluje się tu jantarem, zbożem, rybami, miodem, woskiem i dziegiem.

Magdeburg – miasto w środkowej części Niemiec leżące, stolicą Saksonii przez wielu nazywane, nad brzegami rzeki Łaby położone. Od IX stulecia stał tu gród saski, w handlu z krajami słowiańskimi prym wiodący.

W X wieku, gród ów znaczny w duże miasto się przerozdził, w którym za czasów ottońskich kultura wszelka rozkwitała. Od roku Pańskiego 968 arcybiskupstwo tu istnieje, które jeszcze miasta wielkość i bogactwo podkreśla. Zaś prawa w mieście panujące, tak są doskonałe, że mogłyby być wzorem dla innych miast Europy. Choć nad morzem samym nie leży, ważnym jest portem śródlądowym. W mieście owym piękne kościoły są pobudowane, wśród których najprzedniejsza katedra, w której kości wielu słynnych rycerzy i książąt spoczywają, kościoły Najświętszej Marii Panny, Św. Jana, Św. Sebastiana, Św. Piotra a także kaplica Św. Marii Magdaleny, przed którą kamienny posąg jeźdźcy stoi.

Miśnia – miasto we wschodniej części Niemiec położone, w Saksonii, nad rzeką Łabą. Gród portowy założył tu przed ponad stu laty (bo w roku 929) cesarz Henryk I i stolicą Marchii Miśnieńskiej uczynił. W roku 968, dwa lata po niedoszłym chrzcie mieszkowym biskupstwo w mieście tym powstało. Na wzgórzu nad miastem katedra góruje, a i kościoły piękne zobaczyć można, jako to Św. Afra czy Najświętszej Marii Panny. Miasto i okolica z win najprzedniejszych słynie.

Praga – miasto wielkie i piękną swą podziw budzące i „panią całych Czech” zwane. Jako jego założycielkę powszechnie uważa się Luboszę, która w dniu swoich z Przemysłem zaślubin nakazała swojemu ludowi wzniesić gród nad rzeką Wełtawą. Nazwę swoją wziął zaś gród od tego, iż w miejscu, gdzie stanąć miały pierwsze domy, cieśle spotkali starego człowieka, który ciosał próg do swojej chaty. Stąd też nazwa Praga się wywodzi, albowiem nawet największy władca skłonić się musiał w progu chałupy. Gdy gród stanął, książę Przemysł ze swoją żoną Luboszą przenieśli tam swoją siedzibę, a gdzie do dziś dzień rządy swoje sprawują kolejni książęta czescy. Kiedy zaś chrześcijańska wiara w Czechach nastała, miasto swój słowiański wygląd bezpowrotnie utraciło, a przypomina dziś raczej jedno z miast niemieckich. Ludne, z ciasnymi uliczkami i szerokimi alejami, wielkimi placami, ubogimi chatkami i bogatymi domami oraz kościołami miast dawnych świątyń pobudowanymi nie do poznania jest już i znakiem widowym zmian, jakowe w świecie zachodzą.

Ratyzbona (Regensburg) – około roku 150 przy istniejącej osadzie celtyckiej Radasbona Rzymianie założyli obóz warowny Castra Regina. Z czasem miasto rozwinęło się w stolicę rzymskiej Recji. Zajęta w V wieku przez Ostrogotów, od 530 roku stała się siedzibą książąt Bawarii. W 739 podniesiona do rangi stolicy biskupstwa. Od 1001 była główną siedzibą Inkwizytoryum.

Moguncja – miasto w zachodniej części Niemiec położone. W końcu I wieku przed narodzeniem Pana Naszego Rzymianie założyli tu obok celtyckiej osady związanej z kultem boga Mogona wielki obóz warow-





ny przeciw Germanom, nazwany *Mogontiacum*. Już od IV wieku była Moguncja siedzibą biskupstwa, a od 748 - arcybiskupstwa. Za panowania cesarzy Ottonów miało pod bezpośrednią opieką i zwierzchnością arcybiskupów pozostawało.

Akwizgran - miasto w zachodniej części Niemiec w Nadrenii leżące. Dawnymi czasy kolonia rzymska to była *Aquae Granni* nazywana. Jedno z głównych miast państwa Franków; gdzie od roku Pańskiego 936 królowie niemieccy byli koronowani. A działo się to w katedrze przez Odonę z Metz w latach 789-800 wzniesionej. Miasto otoczone wielkimi obwarowaniami miejskimi z targów słynie. W Akwizgranie spoczywa też cesarz Franków, Karol Wielkim zwany.

Rawenna - Założona prawdopodobnie przez Umbrow, od II w. przed narodzinami Pana Naszego pod władzą Rzymu pozostawała, jako to jeden z najważniejszych portów w Italii. Od roku Pańskiego 402 rezydencją cesarzy zachodniorzymskich była, następnie zaś we władaniu Ostrogotów się znalazła i od 493 stolicą państwa Teodoryka Wielkiego była. W 751 została podbita przez Longobardów, a w 765 nadana przez Pepina Małego Państwu Kościelnemu. Od wieku IX słynęła Rawenna ze swej szkoły prawniczej.

Kapitulum szóste: O świętych pańskich

Święci to ludzie, o których legendy krążą. Liczne owe opowieści, taką się cieszą wśród ludu, zakonników i uczonych popularnością, że przekazywane z ust do ust i spisywane w klasztorach przez kopistów ciągle zmieniają się i rozwijają, obrastają w nowe fakty i niecodzienne zdarzenia. Historie te nie są tylko przypowieściami przykładowymi szlachetnego postępowania dającymi i chwalebne ludzkie postawy pokazującymi. Rozpalają one wyobraźnię ludzi, w świat pełen niesamowitych i nieraz tragicznych wydarzeń ich wprowadzając. W świecie ARKONY oddziaływanie świętych jest dla podtrzymania wiary chrześcijańskiej nieocenione. Ludzie modlą się do nich o wstawiennictwo u Boga, rycerze wzywają ich, idąc do boju, kapłani uważają za wzory cnót. Zanim kto sam zostanie świętym, mogą minąć dziesiątki, a nawet setki lat. Jako że najpierw przyszłego świętego ogłasza się sługą Bożym i czcigodnym, potem zaś błogosławionym. Często procedurze kanonizacji towarzyszy dochodzenie w sprawie domniemych cudów czynionych przez daną osobę, która świętą ma być ogłoszona.

Św. Benedykt (480 - 543)

Patron pokoju, pracy i ludzi konających

Rodem z prowincji Nursji, w środkowych Włoszech, na świat przyszedł około roku Pańskiego 480. W młodym

wieku posłany został do Rzymu na naukę, ale zrażony rozpustnym życiem w stolicy księgi porzucił, uszedł z Rzymu i zamieszkał w pustelni pod Subiaco. Osiedlił niedaleko tego pustelnik, św. Roman, pouczył go o ascezie i umartwieniu. Ponieważ zaś z klasztoru Romana nie było dostępu do jaskini, w której Benedykt żył, swój pustelniczy wioódł, przeto uwiązał chleb na długim sznurze i na nim do spuszczał, a na tym sznurze umocował także dzwoneczek, aby mąż Boży na jego dźwięk wiedział, kiedy Roman nadchodzi. Ale odwieczny wróg nie mogąc znieść miłości jednego, a pokrzepienia drugiego, cisnął kamieniem i rozbił ów dzwoneczek.

Święty Benedykt nauczał prawd wiary żyjących w pobliżu pasterzy. Tymczasem rosła jego sława i gdy w pewnym klasztorze w niedalekim Vicovaro zmarł opat, całe zgromadzenie udało się do Benedykta z prośbą, by zechciał im być zwierzchnikiem. On długo się wzbraniał, przepowiadał, że nie potrafi dostosować się do obyczajów owych braci, ale wreszcie ulegając ich prośbom wyraził swą zgodę. Gdy jednak kazał im dokładniej przestrzegać reguły, mnisi sami sobie robili wyrzuty, że domagali się, by objął władzę nad nimi, choć kręte drogi, którymi oni chodzili raziły jego prawosć. A skoro spostrzegli, że przy nim nie wolno tego, czego nie wolno, a ciężko im było porzucić wszystko, do czego już z dawna przywykli, domieszczeni trucizną do wina i podali mu przy posiłku. Ale Benedykt uczynił nad nimi znak krzyża i szklane naczynie pękło, jakoby od uderzenia kamieniem. Widząc zatem, że był to śmiertelny napój, skoro znieść nie mógł znaku życia, wstał i powiedział: Niech się zmiłuje nad wami bracia Bóg wszechmogący. Czyż nie mówiłem wam, że nie nadam się do was z moimi obyczajami. Po czym udał się do opuszczonej pustelni, gdzie zajaśniał coraz częściej cudami, a tylu ludzi schodziło się do niego, że złożył dwanaście klasztorów, gdzie zajmował się głównie przygotowywaniem kandydatów na zakonników.

Kapłan pewien imieniem Florencjusz, zazdrościł mężowi Bożemu i do takiej się posunął niegodziwości, że chleb zatruty posłał mu z błogosławieństwem. Jednak kiedy trucizna nie poskutkowała, Florencjusz widząc, że nie potrafi zabić ciała mistrza, z zapalem zabrał się do gubienia dusz uczniów, a to w ten sposób, że postarał się, aby siedem nagich niewiast tańczyło w ogrodzie klasztornym, budząc pożądliwość w sercu zakonników. Święty widząc to z celi w obawie, aby uczniowie jego nie ulegli pokusie, ustąpił zawistnikowi i wzięwszy ze sobą kilku braci zmienili miejsce zamieszkania. Przybywszy około 529 roku na górę Cassino, zamienił świątynię Apollina, która tam się znajdowała, na kaplicę św. Jana, a mieszkający wokół lud nawrócił z bałwochwalstwa. Następnie klasztor tam zbudował i napisał Regułę.

Od jego imienia nazwana, Reguła Świętego Benedykta stała się od tego czasu podstawą życia zakonnego w całej Zachodniej Europie. Ukazuje ona drogę do doskonałości przez praktykę nad sobą panowania, umartwienia, pokory, ciszy, posłuszeństwa, modlitwy,





odosobnienia i odłączenia się od świata i jego trosk. Streszczeniem owej reguły są słowa: *ora et labora* (Módl się i pracuj).

Tego roku, kiedy miał odejść ze świata, przepowiedział braciom dzień swojej śmierci. Na sześć dni przed zgonem kazał kopać grób. Siódmego dnia kazał się przenieść do oratorium i tam ubezpieczył się na drogę śmierci przyjmując Ciało i Krew Pańską. Św. Benedykt zmarł w 543 r.

Szymon Słupnik (390 – 459)

Symeon Stylita, Szymonem Słupnikiem zwany, rodził się roku Pańskiego 390 w Cylicji. Był synem prostego pasterza kóz. Od wczesnej młodości poddawał swoje ciało rozmaitym umartwieniom, powstrzymując się zwłaszcza od jadła. Przez dwa dziesiątki lat w różnych pustelniach i klasztorach syryjskich przebywał. Jego ascetyczne życie i samoumartwianie się doprowadziło go wiele razy na krawędź śmierci. W czasie pierwszego postu odmawiał przyjmowania jakiegokolwiek jedzenia i picia, przez co stracił świadomość. Kolejne jego ascetyczne czyny jako to przykucie się łańcuchami do skały na samym szczycie góry, ściągały do niego tłumy, proszących o radę. Następnie wybrał sobie wyjątkowo surowy sposób umartwiania i od 423 roku rozpoczął bytowanie na słupie w Telanissus. Początkowo słup był niewielki, lecz z biegiem lat jego wysokość wzrosła do metrów 20. Na szczycie owego słupa znajdowała się platforma z balustradą. Szymon spędził na niej resztę swego życia, to jest 36 lat. Po śmierci Szymona ludzie wzniesli na tym miejscu klasztor i sanktuarium. Całkowicie uzależniony od tych, którzy posyłali mu na górę żywność. Ascetyczna postawa Szymona wzięła się z widzenia, w którym otrzymał nakaz oddalenia się od ludzi. Wstąpił więc do miejscowego klasztoru.

Szymon dokonał wielu nawróceń, między innymi grupy Beduinów. Sława jego rozszerzyła się daleko poza granice Syrii, a Ci z wiernych, którzy nie mogli odbyć długiej podróży, zwracali się do niego o radę listownie. W wieku i kraju rozpusty i bogactwa dawał świadectwo cnocie i bezinteresowności, a czynił to tak, że nie sposób było przejść koło niego obojętnie.

Św. Jerzy (czwarte stulecie)

Patron żołnierzy, płatnerzy i rolników.

Jerzy, trybun wojskowy rodem z Kapadocji, przybył pewnego razu za panowania cesarza Dioklecjana do prowincji Liddy, do miasta zwanego Silena. W pobliżu tego miasta było jezioro na kształt morza, w którym miał siedzibę smok. Smok ten nieraz już zmusił do ucieczki ludzi, którzy z bronią wychodzili przeciw niemu. Mieszkańcy musieli mu codziennie dawać dwie owce, aby uspokoić jego wściekłość. Kiedy już owiec zabrakło, ku rozpaczowi ludu zaczęto dawać mu na pożarcie dziewice

i mężów. Dawano tedy synów i córki wszystkich obywateli, los nikogo nie pomijał. Kiedy jednak przyszedł czas na królewską córkę, władca zaczął ratunku szukać. Wtedy św. Jerzy, ten wielki rycerz, postanowił ubić smoka. Ugodził go włócznią i zapytał mieszkańców Liddy, czy zaczęła czcić Chrystusa. Jeśli tak będzie smoka zabije, a zło nigdy nie powróci. Ludzie zgodzili się, a Jerzy dobił smoka. Tak oto tysiące pogan na wiarę Chrystusową się nawróciło

Św. Zygfryd z Magdeburga (920 - 974)

Zygfryd rodził się w roku Pańskim 920 w małej wiosce pod Magdeburgiem. Był synem młynarza i od pachołących lat nic nie zapowiadało tego, że z łaski Pana Naszego zostanie świętym. Do osiemnastej wiosny roku życia łamał chyba wszystkie boże przykazania. Legenda mówi, że dnia pewnego idąc przez las, Zygfryd natknął się na starca siedzącego koło drogi. Mąż ów poprosił go o pomoc, gdyż był bardzo strudzony. Zygfryd jednak szybko oddalił się. Nagle zasłabł i jak gromem rażony na ziemię upadł. Miał widzenie, w którym ukazał mu się ów starzec, który łagodnie doń przemówił, prosząc aby błąd swój naprawił. Zygfryd zaczął wieść odtąd życie cnotliwe i ascetyczne, okaleczając swoje ciało w imię pokuty. Lat parę po niedoszłym chrzcie Mieszka I udał się na ziemię Słowian z garstką uczniów, żeby nawracać niewiernych. Nigdy stamtąd nie wrócił, a ocaleli mnisi przynieśli tylko jego dłoń, odciętą przez pogan. Podawany był ponoć straszliwym torturom, które jednak znosił dzielnie. Jego poćwiartowane zwłoki rozrzucono po lesie na pastwę dzikich zwierząt. Inna legenda mówi, że podczas jednej z pierwszych krucjat rycerze jadący przez pogranicze widzieli Zygfryda bez dłoni ukrzyżowanego na drzewie. Na jego ustach zamarł słaby uśmiech, gdyż wiedział, że oto idzie do Pana.

Kapitulum siódme: O osobistościach najprzedniejszych świata chrześcijańskiego

Przeczytajcie bracia mili, strofy niezdatnie może złożone, które jednak sławnych i najprzedniejszych bohaterów świata chrześcijańskiego opisują.

O Bracie Albercie z Magdeburga

W tajni urodzon lichym był dziecięciem
Często dla ludzi był pośmiewiskiem
Prostym rozumem równy był z osłem
I z potarganym zawżdy chadzał wszystkim
Takoż nauki w szkole kapitulnej
Pobierał długo ze skutkiem nijakim
Aż franciszkanie do swej braci wspólnej
Wzięli go aby został im wozakiem



Chociaż w klasztoru mieszka kazamatach
 Z mnichami stołu i modłów nie dzieli
 I od trzydziestu z górą wiosen bracia
 Z dała od zgiełku świata go zamknęli
 A jest w tym wielka tajemnica skryta
 Którą choć trochę wam teraz odtaje
 Kiedy się prostych swych czynności chwytą
 Nagle się w dziwnym zachwyceniu zdaje
 I ciało jego w niebo się unosi
 Jako to wszyscy pańscy aniołowie
 A kto uń zdrowia i łaski poprosi
 tego moc boska natychmiast uzdrowi
 Wieść o tych cudach szybko się roznosi
 A że do diabła podobna jest mocy
 Inkwizytorium opat zaraz prosi
 Aby zbadało czyli w mroki nocy
 Owe przypadki nie są uwikłane
 Co znaczą czyny te zaczarowane
 Gdy zaś sędziowie po długich badaniach
 Jenó pokorę i czystość odkryli
 Trybunał wstrzymał się od pokarania
 I go swobodą czynów obdarzyli

O Janie Adlerze – „Młotem na niewiernych” zwanym

Lat tysiąc i pięćdziesiąt od Chrysta narodzin
 W murach ratyżbońskiego grodu był zrodzony
 W możnego ojca domu tych szczęśliwych godzin
 Zrządzeniem do nauki miał być sposobiony
 Kiedy dwadzieścia wiosen kwietnych upłynęło
 W szeregi świętej wstąpił Inkwizycji
 Stąd i nazwanie jego swój początek wzięło
 Jako że człek był luty i pełen ambicji
 Służbie Bogu oddany pilny i surowy
 Bystrością myśli swoich i orła przegonił
 W papieża nieomylnność żarliwie wpatrzony
 Dogmaty wiary głosił i od uciech stronił
 Głód zimno i upały bez skarg żadnych znosił
 A w habit jeno ciało swoje zwykł okrywać
 Nigdy też u nikogo protekcji nie prosił
 By tem snadniej dla innych nieugiętym być
 Ani z procesów wielu przed *Officium* Świętym
 Nigdy nie wziął niczego co nie jego było
 Tedy przekupstwa grzechem wcale był nietkniętym
 Co Mistrzem Inkwizycji wnet go uczyniło
 W latach pierwszych swych rządów poukładał
 sprawę
 Inkwizytorium wonczas prężnie już działało
 Dla pogańskich narodów srodze nielaskawy
 Już w mieście Ratyżbonie nic z nich nie zostało
 Aż samego cesarza wzbudził zaufanie
 I wysłuchiwać chadzał cesarskiej spowiedzi
 Miał tedy już o kraju całem rozeznanie
 Cesarz łaskawie słuchał jego podpowiedzi
 Pod jego twarde sądy przed *Officium* Świętym
 Biskupi ministrowie królowie stawali

A że był bez ochyby człkiem nieugiętym
 Tedy poczynił jego i przemów się bali
 Wyroki nieuchronnie wiodły na tortury
 Mordercze przesłuchania i żelaza twarde
 Taki był najsłynniejszy z wszech procesów który
 Rozjarzył się stosami pod Medina Adler

Leonardo Devichi

Roku Pańskiego tysiąc czterdziestego
 Z miasteczka italskiego wywodzony
 W florenckiej ziemi kędyś leżącego
 Synem kowala był i jego żony
 Której to dłoniom dzieckiem odebrany
 Nie mając jeszcze wonczas roków cztery
 Przez ojca swego do szkół był posłany
 By zgłębiać wiedzę i kreślić litery
 A jego duszę już od maleńkości
 Cieszyły kruszce i dziwne maszyny
 Aż w sztuce owej doszedł do biegłości
 Większej niż tylko znajomość łaciny
 Roków piętnaście mając ukończonych
 Nauczycieli sromął pytaniami
 A nieraz także stawiał ich zdumionych
 Swą przemyślnością i mechanizmami
 Które w najętej kuźni powstawały
 A jeno nocą gdy ludzie w alkowach
 Straszne się tedy księdzu jego zdaly
 Wezwani biegli Inkwizytorowie
 Badać umieli takowych smarkaczy
 Co im się machin diabelskich zachciało
 Aby więc umknąć przed mieczem siepaczy
 Wyjechał i pogoniom uszedł cało
 A jako zwierzę przez łowców zaszczuty
 Przybył po łaskę aż do Watykanu
 Aby oszczerstwa jadem cierń zatruty
 Usunąć dzięki Piotrowemu panu
 Zaś Jan Dwudziestym przez lud nazywany
 Ceniąc talenta młodego banity
 Kazał by grzech mu został darowany
 I hańbą nie był już odtąd okryty
 Napisał tedy list Inkwizytorom
 A chłopca wysłał z glejtem do cesarza
 Aby się przyjrzał alemańskim dworom
 I mądrość chłonał bo się rzadko zdarza
 Geniusz aż taki w sztuce obłąkniczej
 I w innej broni wielce wyszkolony
 Dostał tedy rangi urzędniczej
 By być doradcą cesarskiej korony
 A w tysiąc sześćdziesiątym drugim roku
 Kiedy ukończył *studium generale*
 Wynałazł podłudź, co w wody głębokie
 Chowa się jako wieloryb we fale
 Marzenie jedno jeszcze stoi przed nim
 Co tajemnicą jest wielką okryte
 By z ptasich skrzydeł statkiem odpowiednim





Wzbić się w przestworza jeszcze niezdobyte
A są i tacy co się zaklinają
Co z ciekawości jak pochodnie płoną
Że się dnia tego jeszcze doczekają
By mistrz szybował gdzieś nad Ratyźboną

Benedykt IX (1033-1046)

Teofilaktą z Tuskulum był z domu
Z rodu sławnego wielce się wywodził
Bo tajemnicą nie jest dziś nikomu
Trzeci się papież z tego domu zrodził
Po Benedyckie i Janie zasiadał
Na tronie w chwale i z kluczem Piotrowym.
Co by kto o nim prawego powiadał
Niegodnym sługą był on Chrystusowym
W Rzymie gardzono nim pośród zamożnych
A także między pospólstwem ubogim
Należał on do ludzi złych i trwożnych
I cesarzowi ścielił się pod nogi
A Konrad II nie tyle go wspierał
Co swym powolnym uczynił ramieniem
Papież wnet nowe pożyczki pobierał
I rządził w zgodzie z cesarskim życzeniem
Za swą rozwiązłość i występki nieczne
Z Rzymu uciekać musiał razy wiele
A kiedy w mieście bywał nieobecny
Papież się inny pojawił na czele
Matki Kościoła Sylwester to Trzeci
Antypapieżem był on ogłoszony
Lecz o tym wiedzą dzisiaj nawet dzieci
Że z tronu został wkrótce obalony
Kiedy zaś sprzedał swój urząd najwyższy
Za tysiąc funtów w srebrze wybijanych
By Grzegorz VI się papieżem pysznił
Wtedy utracił wsparcie zaufanych
Cesarz Henryk III popędził ich wszystkich
Bo trzech papieży było mu za wiele
Po Benedyckie przeto oczywisty
Pozostał jeno święty herb w Kościele





Chronologiczne zestawienie najważniejszych wydarzeń

906 r.	upadek państwa wielkomorawskiego
906 r.	rozbiecie państwa wielkomorawskiego, początek najazdów na Niemcy
907 r.	atak Olega na Konstantynopol, zawarcie przymierza i traktatu handlowego
919 r.	dynastia Ludolfingów rozpoczyna panowanie; pierwszy król – Henryk Ptasznik
924 r.	wojska bułgarskie oblegają Konstantynopol
949 r.	pierwsze biskupstwa na terenie Niemiec
950 r.	Bolesław Srogi przyjmuje zwierzchność niemiecką
955 r.	pokonanie Węgrów nad rzeką Lech w Bawarii
962 r.	Otto I bierze papiestwo pod swoją opiekę (Privilegium Ottonianum)
963 r.	wystąpienie papieża Jana XII przeciwko Ottonowi I
964 r.	nowela cesarza bizantyjskiego Nikefora Fokasa przeciw rozrostowi własności Kościoła
965 r.	Ruś Kijowska: książę Świętosław podbija Chazarów
965 r.	nieudana misja biskupa Adalberta na Rusi
966 r.	Mieszko I wyrzuca biskupów i nie przyjmuje chrztu, Dąbrówka ucieka do Niemiec; Cesarstwo Niemieckie wypowiada wojnę Władztwu Lechickiemu
966 r.	interwencja Ottona I w Rzymie
967 r.	podporządkowanie Wolina i Pomorza Władztwu Lechickiemu
968 r.	odesłanie poselstwa cesarza Ottona I i oziębienie stosunków pomiędzy Kościołem wschodnim i zachodnim
970 r.	Małopolska i Śląsk oddają się pod opiekę Mieszka I
971 r.	cesarz bizantyjski Nikefor Fokas pokonuje księcia kijowskiego Świętosława pod Silistrią
972 r.	cesarz niemiecki Otto II poślubia Teofano, siostrzenicę cesarza bizantyjskiego Jana Tzimiskesa
972 r.	śmierć Świętosława i walka bratobójcza jego synów
974 r.	odrzućenie przyjęcia chrztu przez Węgry
977 r.	Otton II uzależnia od siebie Czechy
980 r.	wielka kampania Cesarstwa Niemieckiego przeciwko Mieszkowi I
980 r.	wstąpienie Włodzimierza Wielkiego na tron Rusi
981 r.	Włodzimierz zajmuje Grody Czerwieńskie
985–992 r.	okres potyczek oraz podbojów Mieszka I
988 r.	odrzućenie chrztu i przymierze z księciem Polski – Mieszkem I; wojna Rusi Kijowskiej z Cesarstwem Niemieckim
988 r.	porozumienie zawarte pomiędzy Mieszkem I a księciem Ruskim – Włodzimierzem Wielkim
992 r.	śmierć Mieszka I
1002 r.	wyprawa Bolesława Sprawiedliwego na Czechy





1003 r.	zajęcie Moraw przez Czechy
1004 r.	wyprawa Henryka II do Italii i koronacja w Pawii na króla Longobardów
1003–1018 r.	wojny lechicko – niemieckie
1006 r.	Świętopełk, syn Włodzimierza Wielkiego poślubia córkę Bolesława Sprawiedliwego
1014 r.	wyprawa Bolesława Sprawiedliwego dla wsparcia uwięzionego przez ojca Świętopełka
1018 r.	śmierć Włodzimierza Wielkiego i objęcie władzy przez Jarosława Mądrygo
1018 r.	uzależnienie Bułgarii od Bizancjum
1030 r.	najazd cesarza Konrada II na Węgry
1031 r.	spór o granicę na Litawie Węgrów z Cesarstwem Niemieckim
1031-1036 r.	najazdy niemieckie na Władztwo Lechickie, utrata Miłska i Łużyc na rzecz Niemiec;
1035 r.	tajemnicza śmierć syna Stefana - Wojciecha
1038 r.	ogłoszenie Statutów Brzetysława – pierwszych praw czeskich
1039 r.	wyprawa Brzetysława – króla czeskiego na Lechitów i zajęcie Śląska
1039 r.	utrata Śląska na poczet Czech
1050 r.	zamordowanie Jarosława Mądrygo przez „Krzewicieli Wiary” – tajemniczych zabójców na usługach Cesarstwa Niemieckiego
1051 r.	wyprawa Stefana I na Bułagarię
1052 r.	włączenie Italii do Cesarstwa Niemieckiego
1052 r.	Królestwo Italii pod protektoratem Cesarstwa Niemieckiego
1055-1065 r.	seria kampanii przeciwko Cesarstwu Niemieckiemu
1057 r.	ustanowienie na Węgrzech „Wiecu możnych”
1077 r.	siedziba „Wiecu możnych” w stanie oblężenia przez połączone wojska Czech i Cesarstwa Niemieckiego
1072 r.	Władztwo Lechickie: rozkwit handlu ze Skandynawią
1075 r.	ogłoszenie Dictatus Papae
1077 r.	Ruryk II posyła część swojej armii na prośbę Siemomysła z odsieczą Węgierską.
1077 r.	odsiecz węgierska – Siemomysł na czele połączonych armii lechickiej i ruskiej jedzie wspomóc Węgry
1082 r.	koronacja cesarska Henryka IV
1090 r.	bunt przeciwko chrystianizacji w Królestwie Czeskim
1090 r.	rozpoczyna się panowanie Mieszka II

Genealogia władców

Władztwo Lechickie

Mieszko I (do 992)

Bolesław Sprawiedliwy (993 – 1030)

Siemomysł (1030 – 1090)

Mieszko II (od 1090)





Ruś Kijowska

Włodzimierz Wielki (980 – 1018)
Jarosław Mądry (1018 – 1052)
Ruryk II (1051 – 1090)

Czechy

Bolesław Pobożny (972 – 1003)
Bolesław Rudy (1003 – 1004)
Jaromir i Oldrych (1004 – 1035)
Brzetysław Mądry (1035 – 1070)
Henryk (od 1071)

Księstwo Węgierskie

Gejza (972 – 997)
Stefan I (1030 – 1057)
Wiec Moźnych (od 1057)

Cesarstwo Niemieckie

Otto I (936 – 966)
Otto II (966 – 983)
Otto III (983 – 1014)
Henryk II (1014 – 1024)
Konrad II (1024 – 1039)
Henryk III (1039 – 1080)
Henryk IV (od 1080)

Bizancjum

Bazyli Bułgarobójca (972 – 1025)

Papieże

965 – 972 – Jan XIII
973 – 974 – Benedykt VI
974 – Bonifacy VII
974 – 983 – Benedykt VII
983 – 984 – Jan XIV
984 – 985 – Bonifacy VII
985 – 996 – Jan XV
996 – 999 – Grzegorz V (wygnany w grudniu 996,
powrócił w lutym 998)
997 – 998 – Jan XVI
999 – 1003 – Sylwester II
1003 – Jan XVII
1003 – 1009 – Jan XVIII
1009 – 1012 – Sergiusz IV
1012 – 1024 – Benedykt VIII
1012 – Grzegorz VI (antypapież)
1024 – 1032 – Jan XIX
1032 – 1045 – Benedykt IX
1045 – 1061 – Sylwester III
1061 – 1080 – Jan XX
1080 – Benedykt X





ROZDZIAŁ DRUGI - BOHATER

W którym to rozdziale szanowny czytelnik dowie się najpierw jak zbudować szkielet postaci z cech i punktów, potem jak ciałem i umysłem snadnie go wypełnić, dać odpowiednie bohaterowi zajęcie i w świat go puścić, gdzie doświadczenie będzie zdobywał.

Siedział na spróchniałym pniaku. Było ciemno. Ogniska zdradziłyby pozycję jego oddziału. Dziwożona Olcha, najlepszy zwiadowca, jakiego miał, wyskoczyła z ciemności.

– Wszystko w porządku? – zapytał.

– Tak. Spokojnie. Coś tam wyje na zachodzie, ale daleko. – Olcha była ładna, miała ciemne oczy i włosy kontrastujące z bladą skórą. Te jej oczy były jakieś dziwne. Po prostu dziwożonie. Na piersiach Olchy srebrzył się łańcuszek z małym półksiężycem.

– Na szczęście Chors jest dla nas łaskawy – powiedział.

– Mów, co widziałaś – zagadał Bojko.

– Idą na nas – rzekła zwiadowczyni – trzy setki ciężkiej jazdy i piechota, z pół tysiąca. Tabory, szaleńcy z biczami i dzieci.

– Dzieci? Czy oni poszaleli?

– Nie wiem. – Olcha zaśmiała się cicho – Ich zwiad przejechał mi tuż przed nosem. Nic nie zauważyli.

Bojko zatarł dłonie.

– Wydamy im bitwę na Kurhaniej Łączce.

– Oby się udało...

– Uda się – powiedział Bojko – tylko jutro trzeba ich jeszcze ukąsić. Poślemy im parę strzał.

– Tak jest – szepnęła Olcha, roztapiając się w mroku – Dobranoc.

„Pojutrze bitwa”, pomyślał Bojko, „Przyjdzie mi walczyć z chrześcijanami. Być może ujrzę Niwie szybciej, niż się spodziewałem”.

Wspomnienia wolno przeptywały przez jego głowę...

Uroczysty dzień postrzyżyn, dumny kapłan z niebieską błyskawicą na szacie, uśmiech matki, jej ciepłe dłonie.

Ojciec kował i te wszystkie godziny, spędzone nad rozgrzanym żelazem, bolące ręce i poparzony palec.

Baba zielarka, która była strasznie brzydka, miała krzywe oko i starego kocura, ale wyleczyła Bojka, kiedy pogryzły go psy.

Pierwszy zabity człowiek – jasnowłosy chrześcijanin o szarych przerażonych oczach.

Pierwsza kobieta. Zapach mchu i jej włosów. Strach i obezwładniające ciepło drugiego ciała.

To wszystko było za nim.

Przyszłość sięgała tylko dwóch następnych dni. Za dwa dni okaże się, czy pisana jest mu śmierć na Kurhaniej Łączce.

Bojko osunął się na ściółkę, zasypaną sosnowymi igłami, owinął się derką i zasnął.





1. Tworzenie postaci

Wybór strony konfliktu.

Drogi gracz, stajesz teraz przed ważnym wyborem, od którego będą zależeć dalsze losy Twojej postaci. Musisz wybrać, czy Twoja postać opowie się po stronie mrocznego i fanatycznego chrześcijaństwa, którego celem jest wypalenie słowiańskiej herezji, czy też swoją bronią wspomaga drugą stronę palisady – pradawne słowiańskie siły niepozwalające, by wyznawcy ukrzyżowanego boga splugawili ziemię pra-ojców. Tylko Słowianie będą mogli wybrać rasy inne niż ludzi.

Każda z umiejętności w ARKONIE opiera się na dwóch cechach (do jej wartości dodawane są odpowiednie modyfikatory wynikające z wysokości tych cech, które podaje tabela 3.1). W wypadku gdy wartość cechy przekracza ramy tabeli (np. u niektórych potworów lub w wyniku działania magii) za każdy dodatkowy punkt cechy powyżej 20 jej modyfikator wzrasta o 1 (Cecha=21 Mod= +7, Cecha=22 Mod= +8 itd.)

Tabela 3.1

Wysokość Cechy	Modyfikator	Wysokość Cechy	Modyfikator
1	-5	11	0
2	-4	12	+1
3	-4	13	+1
4	-3	14	+2
5	-3	15	+2
6	-2	16	+3
7	-2	17	+3
8	-1	18	+4
9	-1	19	+4
10	0	20	+5

Każda rasa ma pewne nieprzekraczalne wartości cech przedstawione w tabeli 3.2. Wielkości w tabeli oznaczają kolejno: najmniejszą dopuszczalną wartość cechy/wartość startową/największą dopuszczalną wartość.

Tabela 3.2

Cecha\Rasa	Dziwożony	Ludzie	Stolemy	Wiły	Krzaty
Krzepa	5/8/12	6/9/14	9/14/20	3/5/8	2/4/6
Zwinność	8/12/18	7/11/16	3/5/8	9/14/20	7/11/16
Zdrowie	6/9/14	6/9/14	9/14/20	4/7/10	3/5/8
Reakcja	8/12/18	7/11/16	5/8/12	9/14/20	6/9/14
Inteligencja	7/11/16	8/12/18	3/5/8	4/7/10	9/14/20
Umysł	8/12/18	8/12/18	5/8/12	6/9/14	9/14/20

Gracz otrzymuje dodatkowe punkty (7k3), które należy rozpiąć na dowolnie wybrane cechy (punkty dodaje się do wartości startowej). Wylosowane punkty można dodawać do wybranych cech, jak również można zmniejszać wartości startowe, uzyskując w ten sposób dodatkowe punkty do rozdysponowania. **UWAGA:** nie można przekroczyć wartości granicznych poszczególnych cech (lewa i prawa liczba); wylosowane punkty przeliczają się na wartość cechy w stosunku 1:1 – inaczej

1. Cechy i rasy.

- Krzepa** – dodawana jest do umiejętności walki oraz tych związanych z siłą fizyczną; modyfikuje koszt wykonywanych w czasie walki akcji.
- Zwinność** – wpływa na umiejętności walki oraz umiejętności manualne. Od niej zależy utrzymanie równowagi po otrzymanym ciosie.
- Zdrowie** – określa, jak wiele obrażeń może otrzymać postać. Utrata zdrowia bardzo istotnie wpływa na zdolność walki.
- Reakcja** – decyduje, ile postać może wykonać czynności w ciągu jednej tury.
- Inteligencja** – jest bazą dla umiejętności związanych z wiedzą. Określa, jak szybko postać się uczy.
- Umysł** – jest zarówno odzwierciedleniem posiadanej przez postać wiedzy, jak i jej odporności psychicznej

jest przy rozwijaniu postaci za Punkty Postaci (patrz **Rozwój Postaci**).

3. Archetypy

W podrzdziale Archetypy można znaleźć opisy typowych dla świata ARKONY postaci. Być może, Drogi Graczu, wcielisz się w jedną z nich i podejmiesz żmudną misję krzewienia słowa bożego jako ksiądz lub

przemierzać będziesz prastare knieje, wcieliwszy się w słowiańskiego myśliwego. Podane Archetypy mają jedynie na celu pomóc Ci w lepszym zrozumieniu i odegraniu postaci. Jeśli, Drogi Graczu, spośród zaproponowanych przez nas archetypów nie udało Ci się nic wybrać lub masz zupełnie inny pomysł na swoją postać, a Pan Losu go zaakceptuje, to nie wahaj się skorzystać z własnej wyobraźni i doświadczenia!

4. Talenty

Przy każdym archetypie wypisane są proponowane przez nas Talenty, którymi postać powinna się charakteryzować (ich spis wraz z podporządkowanymi im umiejętnościami znajduje się w podrozdziale Talenty i umiejętności). Dobór talentów jest jednak dowolny i fakt, że przy rycerzu podaliśmy walkę i charyzmę, nie oznacza wcale, że jego głównym talentem nie może być np. łowiectwo, jednak taki wybór musi uzasadniać historia postaci. Pan Losu może to interpretować

następująco: bohater jest rycerzem, lecz jego największą pasją są łowy na dziką zwierzynę.

Tworząc postać, gracz powinien wybrać dla niej dwa Talenty – główny i drugorzędny:

a) dla głównego talentu gracz może wybrać 4 umiejętności, każda o wysokości 3 punktów, dodatkowo do dowolnego rozdysponowania w obrębie tego talentu otrzymuje 15 Punktów Postaci (patrz krok 5 i podrozdział Rozwój postaci).

b) dla talentu drugorzędного gracz może wybrać 3 umiejętności, każda o wysokości 2 punktów. Dodatkowo do dowolnego rozdysponowania w jego obrębie ma 10 Punktów Postaci (patrz krok 5 i podrozdział Rozwój postaci).

Ponadto gracz może rozdysponować 10 dodatkowych Punktów Postaci na umiejętności z dowolnych grup talentów.

5. Umiejętności

Wszystkie umiejętności dzielą się na 2-, 3- i 4-poziomowe.

Koszt wykupienia jednego oczka umiejętności za Punkty Postaci jest zależny od jej aktualnego poziomu (I, II, III i IV), co podają tabele 3.3 – 3.5

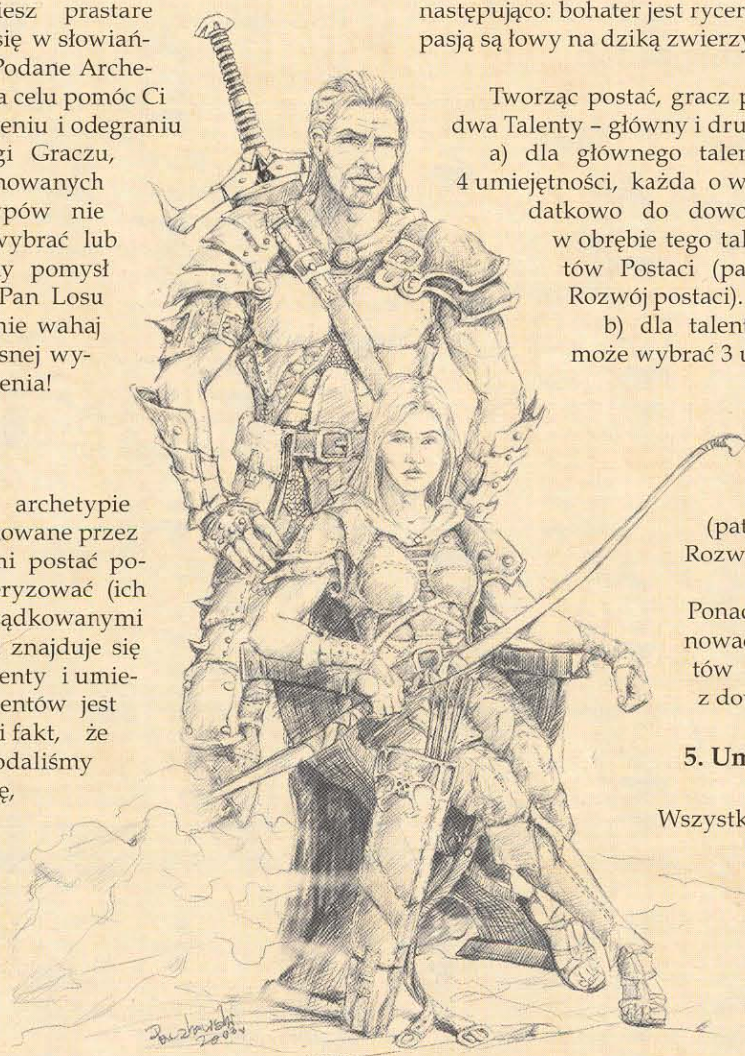


Tabela 3.3

Poziom zaawansowania	I					II				III			IV	
Liczba oczek do wykupienia	5					4				3			2	
Wysokości umiejętności	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Koszt oczka	4					5				6			7	

Tabela 3.4

Poziom zaawansowania	I							II				III		
Liczba oczek do wykupienia	7							4				3		
Wysokości umiejętności	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Koszt oczka	3							6				9		

Tabela 3.5

Poziom zaawansowania	I									II				
Liczba oczek do wykupienia	9									5				
Wysokości umiejętności	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Koszt oczka	2									11				



Za każdy skompletowany poziom (wszystkie oczka na poziomie zostały wykupione) gracz może wybrać jedną specjalizację. Przy wykonywaniu czynności, w której postać się specjalizuje, otrzymuje ona modyfikator +1 do testu umiejętności. W nawiasie przy nazwach umiejętności podano, na jakich Cechach się one opierają. Modyfikatory z tych Cech są dodawane do wysokości umiejętności.

Trochę inaczej ma się sprawa z umiejętnościami wchodzącymi w skład Talentu Walka. Na każdy skompletowany poziom gracz może wykupić jedno Szkolenie (ich dokładny opis i koszt podane są w opisie Talentu Walka).

6. Majątek

Pan Losu przydziela graczowi ekwipunek, kierując się pozycją społeczną, możliwościami i historią stworzonej przez niego postaci. Ponadto bohater otrzymuje k20 denarów (lub ich równowartość w innej monecie), które może wydać na dowolny ekwipunek (patrz Dodatki).

7. Tło

Wygląd zewnętrzny

Nie jest określany wysokością żadnej z Cech, ponieważ pośrednio z nich wynika. Jak wszyscy wiemy, na wygląd i atrakcyjność człowieka składa się wiele elementów i ciężko jest określić tak subiektywne cechy przy pomocy uniwersalnego współczynnika. Dlatego proponujemy, by każdy gracz sam opisał wygląd swojego bohatera przy okazji tworzenia historii postaci oraz jej rysu psychologicznego. Powinien on w nim zawrzeć takie informacje, jak: wzrost, waga, kolor oczu i włosów, znaki szczególne, ozdoby i sposób ubierania. Należy przy tym pamiętać, że każda rasa ma swoje ograniczenia dotyczące budowy fizycznej, podane w jej opisie.

Charakter

Ważny element opisu postaci. Opisuje on zachowanie postaci w różnych sytuacjach. Także charakter należy dokładnie opisać, co pozwoli na lepsze wczucie się gracza w odgrywaną postać i zrozumienie jej przez innych grających oraz Pana Losu.

W takim opisie warto uwzględnić informacje o:

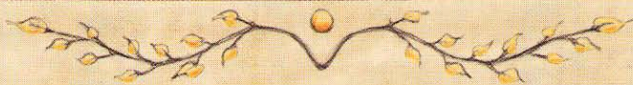
- rodzinie
- przyjaciółach
- stosunku do świata, ludzi, praw, religii
- motywacjach i celach, jakie postać chce osiągnąć.

Uważamy, że nie można przy pomocy jednego lub dwóch wyrazów określić tak skomplikowanej cechy, jaką jest charakter. Jeżeli gracz będzie chciał zagrać bezmyślnym zbrojcem, to niech uzasadni, dlaczego jego postać jest właśnie taka. Co sprawiło, że stał się zbrojcem

i łupi wszystkich, jak popadnie. Postać negatywnie nastawiona do świata musi mieć ku temu poważny powód i dlatego też gracz będzie się musiał napracować, żeby sensownie wyjaśnić Panu Losu przyczyny jej postępowania.

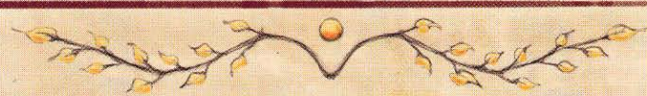
Historia postaci

Najlepszym sposobem wyjaśnienia dwóch opisanych powyżej cech jest napisanie przez gracza historii postaci, w której wyjaśni on pochodzenie swojego bohatera, umiejętności i doświadczenia, zdobyte do chwili rozpoczęcia gry. Początkującym graczom z pewnością będzie musiał pomóc Pan Losu, zadając parę pytań, które naprowadzą ich na właściwą drogę. Z opisu powinno wynikać, jaką pozycję zajmuje postać w społeczności, czy ma przyjaciół lub wrogów, gdzie mieszka i czym się zajmuje na co dzień.





Paczowski
2003v.





2. Rasy

Jeśli zdecydowałeś się grać człowiekiem, wystarczy, że zapoznasz się z rozdziałem Świat ARKONY żeby zorientować się w swoim położeniu. Natomiast jeżeli masz zamiar pograć przedstawicielem innej słowiańskiej rasy – ten rozdział przeznaczony jest właśnie dla Ciebie.

Kiedy rozpoczęła się wielka wojna między Wscho-dem i Zachodem, bogowie zawezwali swe dzieci na pomoc Słowianom walczącym przeciwko jarzmu ukrzy-zowanego Boga...

Wily

Kiedy bogowie zwrócili wreszcie swój wzrok na ziemię i postanowili wziąć udział w wojnie, która pustoszyła tereny człowieka, przedziwne istoty wypadły z lasów i zamieszkały wśród ludzi. Wiele z nich było pokracznych, straszliwych, niektóre w żaden sposób nie przypominały ludzi ani żadnej znanej rzeczy. Były jednak pomiędzy nimi także istotki drobne i delikatne, a obdarzone niezwykłym urokiem, przy tym z gruntu prawe, choć czasem osobliwie złośliwe. Te zadamowiły się przy boku człowieka i często spotykane są do dziś. Od ludzi, prócz wzrostu, tym się wyróżniają, że mają skrzydełka, niczym muszki albo ważki jakoweś. Istoty owe porozumiewają się językiem śpiewnym i melodyjnym, niezrozumiałym dla nieprzywykłych uszu ludzkich; jednakowoż dość łatwo opanowały one mowę dla ziem naszych właściwą i to tak sprawnie, że niemal jak swoją własną się nią posługują. W swoim języku nazywają siebie słowem, które dla człowieka niemożliwe do wymówienia, przywodzi na myśl wyraz "wila"; stąd ród ten niezwykle właśnie wilami nazwano.

Wyglądem swoim, tudzież posturą, przypominają wily młodych ludzi, jeno – jako już powiedziane zostało – wzrostu mizernego. Najwyższe z nich bowiem ledwie przekraczają metr. Przy tym szczupłe są i smukłe niezmiernie, a urodą wielokroć górują nad najładzszymi pannami. Skrzydełka wil są delikatne i przejrzyste niby te u ważki, nie są one bowiem odkryte piórami jako skrzydła ptasie, przeciwnie, są one na podobieństwo owadzi z cienkiej błonki zbudowane.

Nie budują wily miast żadnych, nie tworzą większych skupisk, pośród ludzi mieszkają rzadko jednak nie można rzec o nich, że są nietowarzystkie. Mieszkają zwykle w lasach dębowych, gdzie w koronach najwyższych i najbardziej rozłożystych drzew budują sobie domy do gniazd ptasich podobne, a dom taki zamieszkuje zwykle albo kilka młodych wil (przeważnie rodzeństwo) albo jedna dorosła. Gniazda owe są wielkie i przestronne, misternie z gałęzi splecione. Mieszczą się w nich i pokoje i sprzęty. Strzybóg sprawia, że nawet w najcieńsze mrozy w środku jest ciepło i przytulnie. Mieszkanie swoje

traktują jak twierdzę i nikogo do niego nie dopuszczają, a nieszczęśnik, który przez głupotę lub nieuwagę na teren wily się zapuści, spodziewać się może wszystkiego, co najgorsze, bo rozszluszczona wila może być prawdziwie uciążliwa.

Jako już się wyżej rzekło, nie są jednakowoż wily rasą nietowarzystką czy okrutną. Prawie co wieczór spotykają się z siostrami i braćmi na wcześniej upatrzonej polance, gdzie do białego rana świętują, pijąc, śpiewając i tańcząc, tańcząc przede wszystkim, gdyż to nad wszelkie inne przedkładają zabawy. Kiedy się na taką polankę jakiś wędrowiec zabłąka, to go pewnie radośnie ugoszczą i do zabawy zaproszą. Jeśli im pola dotrzyma i noc całą w szaleńczym tańcu wytrwa, zdobędzie wtedy i przyjaźń i szacunek drobnego ludku. Zrobią też wszystko, co w ich mocy, żeby spełnić prośby gościa. Jednak stworzonka te bywają kapryśne i nie każdego do swojego świętowania dopuszczają – gdy się im podróżny nie spodoba, życie mu tak potrafią uprzykrzyć, że uciekał będzie co sił w nogach, byle dalej.

Śpiewy i tańce wil nie tylko ludzkie oko radują. Wily cieszą się również dużą sympatią bogów i niejedną raz boża pomoc uchroniła jakąś nieostrożną wilę przed niebezpieczeństwem. Zresztą nie tylko w potrzebie użyzają bogowie tym maleńkim istotkom swoich mocy. Znajac się na żartach, z uśmiechem patrzą na drobne psoty, które ów ludek z rozkoszą płata rodzajowi ludzkiemu.

Wily wszystkich bogów szanują, szczególnie zaś Strzyboga, skorego do hulanek. Największe swoje zabawy robią w noc letniego przesilenia, Nocą Kupały zwaną, kiedy to tańczą do upadłego. Te harce często się przeciągają do kilku tygodni nawet, aż las huczy i wiruje od radosnej muzyki. Zwykle tańcom towarzyszą cieleśne uciechy. Cięża u wily trwa niecałe trzy miesiące – we wrześniu więc wil znacznie przybywa. Krótka cięża oznacza, że w roku rodzi się dużo młodych wil. Nie grozi to bynajmniej zalewem tych psotnych istotek, bowiem mało wil dożywa pięciu lat. Otóż młode wily przejawiają jeszcze większą chęć do przygód niż stare. Niestety, dla wielu z nich kończy się to tragicznie.

Trudno orzec, jak długo wily żyją, wszelako podobno słyszano o kilku z nich, które przekroczyły lat 200, ani swej urody, ani wigoru nie utraciwszy. Przeciętna wila nie dożywa jednak 50 lat. Mężów rodzi się wśród wil tyleż samo, co niewiast, aczkolwiek w młodym wieku ginie ich więcej, gdyż, jako i u ludzi, chłopcy mają większe ciągoty do zabaw niebezpiecznych, dziewczynki zaś częściej zadowolają się drobnymi dowcipami czynionymi w sąsiedniej wiosce. Tak tedy w wieku późniejszym zatraca się początkowa równowaga i znacznie częściej natknąć się można na kobiety wily, niż na mężczyzn.

Dojrzałość osiągają w wieku około lat dziesięciu. Nijak nie można jednak uznać ich za istoty w pełni dojrzałe czy poważne. Najbardziej dziecinne i nierozsądne wily giną marnie podczas jakichś niebezpiecznych przygód albo arcyzabawnych, w ich mniemaniu, przedsięwzięć. Tym, które przeżyją, z wiekiem dowcip jeszcze się wy-

ostrza, a nabyte doświadczenie czyni je zmyślnymi niepospolicie. Nabierają też odrobiny rozsądku.

Nie używają żadnej broni, oprócz sztyletów, za pomocą których przed każdym świętem składają ofiary bogom, zwłaszcza Strzybogowi, a także Mokoszy i Swarogowi i tym zyskują boską przychylność. Z pozoru bezbronne, bardzo sprawnie czarują i bywają diabło bogu swojemu nie służą należycie albo że od zabawy stroni za nadto, zaraz cały do niego szacunek tracą i bardzo potrafią być wtedy dokuczliwe.

Jeżeli muszą się bić, wybierają broń lekką i poręczną, taką, która nie krępuje ruchów i nie przeszkadza w lataniu.

Ludzi lubią tylko wtedy, kiedy im ich dowcip albo zgrabny taniec zaimponuje. Kapłanów Strzyboga szanują wiele, ale gdy tylko zobaczą, że taki kapłan bogu swojemu nie służy należycie albo że od zabawy stroni za nadto, zaraz cały do niego szacunek tracą i bardzo potrafią być wtedy dokuczliwe.

Wiły mają natomiast bardzo pozytywny stosunek do dziwożon, gdyż te bronią lasów zamieszkanych wspólnie, poza tym są w stanie dotrzymać kroku w tańcu każdej wile. Stolemy są traktowane jako bardzo wdzięczny obiekt żartów i wiły nie potrafią pojąć, dlaczego olbrzymy się na nie uwzięły. Podejrzewają, że są one zupełnie pozbawione poczucia humoru. Krzaty traktują jak braci, którzy co prawda są mili i przyjaźni, ale zamiast się bawić wolą zgłębiać wiedzę. Wiły starają się nie dokuczać im za mocno.

Wzrost: 1 - 1,3 m;

Waga: 20 - 40 kg;

Oczy: niebieskie, szare, zielone;

Włosy: blond, rude, rzadko szare;

Imiona: nie do wymówienia, najczęściej są nazwami kwiatów (Lilia, Malwa, Stokrotka, Koniczyna, Niezapominajka) u wił i różnych roślin, kwiatów, zjawisk przyrody u wił (Promyk, Perz, Potok, Kamyk).

Zasady specjalne:

1. Lot. Największym walorem wił są ich skrzydełka. Umożliwiają one poruszanie się w tempie takim jak biegnący człowiek.
2. Odrastające skrzydła. Mimo iż ich skrzydełka wyglądają na owadzie, są całkiem wytrzymałe i po zniszczeniu dość szybko się regenerują. Całkiem zniszczone mogą odrósnąć w ciągu miesiąca. Jedynym sposobem powstrzymania regeneracji skrzydełek jest ich spalanie.

Stolemy

Śród ras zamieszkujących ziemię wymienić należy i stolemy - olbrzymy z gór. Wielcy są oni jako drzewa, atoli zręczniejszy byłoby powiedzieć, jako skały, gdyż w istocie niezmiennie są oni do gigantycznych głazów podobni. Twarze mają kwadratowe, czaszki mocne, cała ich postura masywna jest i ciężka, aczkolwiek nie można o nich powiedzieć, że są jakimiś niedorajdami, ruszają się całkiem żwawo. Silni są niczym niedźwiedzie i wytrzymali na wszelkie trudy, lecz nietęgą mają głowę i słaby pomyślnik.

Skóra ich jest brunatna, ziemista, ostra i sucha, łatwo się przy tym marszcząca. Szerokie twarze o dużych, spłaszczonych nosach, małe oczka zwykle ciemnego koloru, podbródki bardzo wysunięte do przodu, szczęki kwadratowe, niskie, pochylone do przodu czoła niejednego dzielnego woja skłoniły do odwrotu. Domniemywać również można, że szerokie bary, pięści jak wielkie kamienie i uda grube jak konary dębu były ucieczki takowej przyczyną.

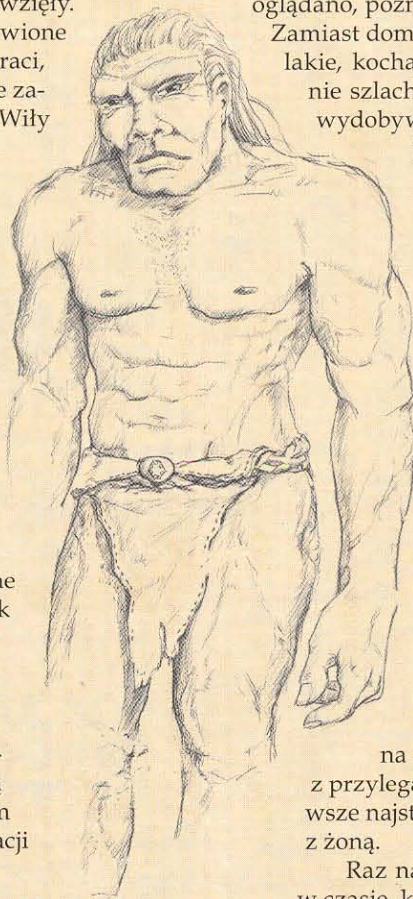
Olbrzymy owe, stolemami właśnie zwane, góry obierały jako swe siedziby. Stamtąd, w dniu powrotu bogów, zeszły do ludzkich siedzib, wzbudzając wprawdzie trwogę i panikę, jakiej w wioskach tamtejszych dawno nie oglądano, później jednak zaskarbiły sobie szacunek.

Zamiast domów starczą im jaskinie i groty wszelakie, kochają bowiem skały, a osobliwie kamienie szlachetne, które z wielką pieczołowitością wydobywają, zarówno pogłębiając naturalne jaskinie, jak i tworząc nowe.

Będąc ludem skał, które przecież odznaczają się niechląbą trwałością, stolemy żyją naprawdę długo. Wiele ludzkich pokoleń minąć musi, żeby stolem osiągnął wiek podeszły. Kiedy już czuje taki olbrzym, że blisko mu do grobu, nie ucieka przed śmiercią, jako ludzie niektórzy zwykli czynić, jeno swój kres dumnie przyjmuje, a oczekując go, poświęca się całkowicie pracy ku dobru rodziny i klanu, coby przed śmiercią stać się dla powszechnego ogółu użytecznym.

Mimo że stolemy zbudowane są bardziej na podobieństwo skał niż istot żywych, nieobce są im ludzkie odczucia i pojęcia. Zakładają oni rodziny, które składają się na rody. Kilkunastoosobowa stolemia rodzinna zajmuje jedną obszerną jaskinię wraz z przylegającą do niej ziemią. Wodzem jest zawsze najstarszy z nich, a władzę sprawuje wraz z żoną.

Raz na kilka lat rody zbierają się na wiece, w czasie których omawiają wspólne problemy





oraz wyjaśniają zatargi. Towarzyszą temu liczne zabawy, zwłaszcza ucztę, wszelako zwykle kończące się pijatkami i wzajemnym obrzucaniem się kamieniami. Wojny między rodami wybuchają rzadko, jednak kiedy już wróżda jakowaś między nimi powstanie, czasem przez kilkadziesiąt lat stołemy potrafią walczyć z nieślabnącym zapalem. Dodać należy, że powód ich waśni nie bywa nigdy blahy, wprawdzie olbrzymy one zarówno siłą, jak i rozmiarami nad najtęższymi ludzkimi wojami górują, są jednakże stateczne z natury i ciężko je rozsierdzić. Upредить tu należałoby, że gdyby jakimś nieszcześnikowi udało się jednak rozstrożyć olbrzymą, stanąłby przed strasliwym a pamiętliwym wrogiem.

Bystrość umysłu z pewnością nie jest jedną z ich zalet, lecz cenią tę cnotę u innych i wielce szanują wszelkich mądrych ludzi. Wiek znaczny także darzą szacunkiem, do tego stopnia, że żaden starzec, który by niebacznie na ziemię ich zbłądził, złego powitania nie musi się spodziewać. Przy tym pamiętliwe są nie tylko w złym, ale i w dobrym i wdzięczność swoją potrafią okazać. Osobliwie wdzięczne bywają wtedy, kiedy w rozmowie z nimi wykaże się człowiek cierpliwością tak dalece posuniętą, iż ich spokojnie wysłucha i jak dziecku na ich pytania odpowie. Przeciwnie, kiedy człowiek drwić będzie z ich powolnego myślenia tudzież ich małej wiedzy, spodziewać się może gniewu wielkiego i wrogości zaciekłej. Nadmienić tu byłoby warto, iż nie wszystkie pytania olbrzymów, stołemami zwanych, nieodrzute są bądź nierozsądne. Zdarzają się im bowiem niekiedy zaskakujące przebliski przemyślności, nad którymi głowić by się mogli najmędrsi kapłani.

Wierzą oni, iż przed wiekami stworzył ich Perun, ciskając błyskawicę w skałę. Swego ojca kochają tak bardzo, iż szanują nawet ludzkich jego wyznawców, przez co kapłani Peruna zawsze się mogą życliwego przyjęcia u stołemów spodziewać. Imię nadali mu własne, brzmiające jakby kto skałą o skałę uderzał, ale i imię Perun nie jest im obce, osobliwie dlatego, że bóg lubi stołemy bardzo i spośród innych istot wyróżnia.

Burza z piorunami brzmi w ich uszach niczym odgłos zabawy na dworze Ojca, tedy świętują przyłączając się do niej. Rzucają wtedy olbrzymimi głazami, zaśmiewając się przy tym do rozpuku, aby pokazać, że cieszą się razem ze swym stworzycielem. Odgłosy tej zabawy słychać nawet przez huk gromu, a zawsze po burzy widać oplakane efekty. Pośród potłuczonych głazów, połamanych drzew i roztrzaskanych sprzętów często leżą martwe ciała stołemów, przypadkowych ludzkich wędrowców i zwierząt. Stołemy śmierć takową przyjmują jako łaskę, wierzą bowiem, iż jest prostą drogą do siedziby Peruna.

Stołemy potrafią pięknie rzeźbić w kamieniu, nie są może zbyt zręczne, ale nadrabiają to swoją nadludzką cierpliwością. Często swoimi dziełami obdarowują świątynie Peruna, a kapłan, który się zapaści na górskie bezdroża, zwykle powraca stamtąd z pięknie wykonanym amuletem.

Wszelką broń i ozdoby, a także sprzęty gospodarskie mają kamienne, a czego ze skały zrobić nie dadzą rady, to ze skór, metalu albo drewna dorobić muszą, wszakże jedynie z kamienia tworzą rzeczy ładne. Jeśli chodzi o używaną przez nich broń, to posługują się najczęściej maczugami kamiennymi bądź też drewnianymi, ponabijanymi ostrymi ułomkami krzemienia.

Stołemy raczej nie przepadają za wilami, co jest spowodowane częstymi żartami, jakie te sobie z nich stroją. Stosunki między przedstawicielami tych dwóch ras są więc dość napięte. Do krzotów odnoszą się z pewnego rodzaju podziwem dla wiedzy zgromadzonej przez tę niską i tajemniczą rasę. Do ludzi mają stosunek raczej neutralny, a dziwożony traktują jak ludzi, gdyż nie umieją pojąć różnicy między nimi.

Wzrost: 2,5 – 3 m;

Waga: 180 – 230 kg;

Oczy: niebieskie, szare, zielone, bardzo rzadko czarne;

Włosy: kolorów ziemi – szare, brązowe, czarne;

Imiona: pochodzą najczęściej od wielkich dokonań danego stołema albo jego nadzwyczajnych cech (Waligóra, Wyrwidąb, Miotogłaz, Łamignat, Piwożłop) albo też pochodzą od nieudolności niektórych oferm (Chuchrak, Słabowit, Zajęczosercy). Po imieniu znajduje się nazwa rodu, np. Trzeszczykark Siwy Wierch albo Piwochlej Chrobry.

Zasady specjalne:

1. Letarg. Potrafią przetrwać w najgorszych warunkach, np. przywalone zawalem w kopalni, lawiną w górach czy zalane wodą. Zapadają wtedy w stan półżycia i wyglądają jak kamienne posągi.
2. Kamienne serce. Postać stołemii jest mało podatna na wszelkie uczucia, daje jej to +5 do testów strachu i odpierania wszystkich testów opartych na wywoływaniu emocji.
3. Twarde ciało. Wszystkie najważniejsze organy stołemów są chronione przez kości twardsze niż kamień, okryte wyjątkowo mocnymi mięśniami, daje to 2 punkty Ochrony.

Dziwożony

Dawno temu był gród zagubiony we wschodnich puszczech. Żył w nim plemię okrutnych mężów, z których żaden nie miał czystego i sprawiedliwego serca; znęcali się nad zwierzętami i nie czcili bogów. Często najeżdżali okoliczne wioski, rabując, mordując i paląc. Do grodu powracali z licznymi brankami, które traktowali gorzej od wygłodniałych psów wałęsających się wśród chałup.

Pewnej nocy, kiedy mężczyźni spili się i pofolgowawszy swym żądom, poszli spać, niewiasty obudziły się w jednej chwili i sięgnęły po długie noże. Żaden z szu-





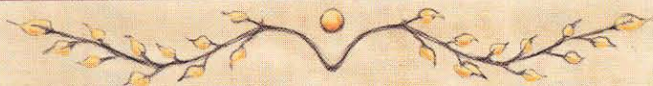
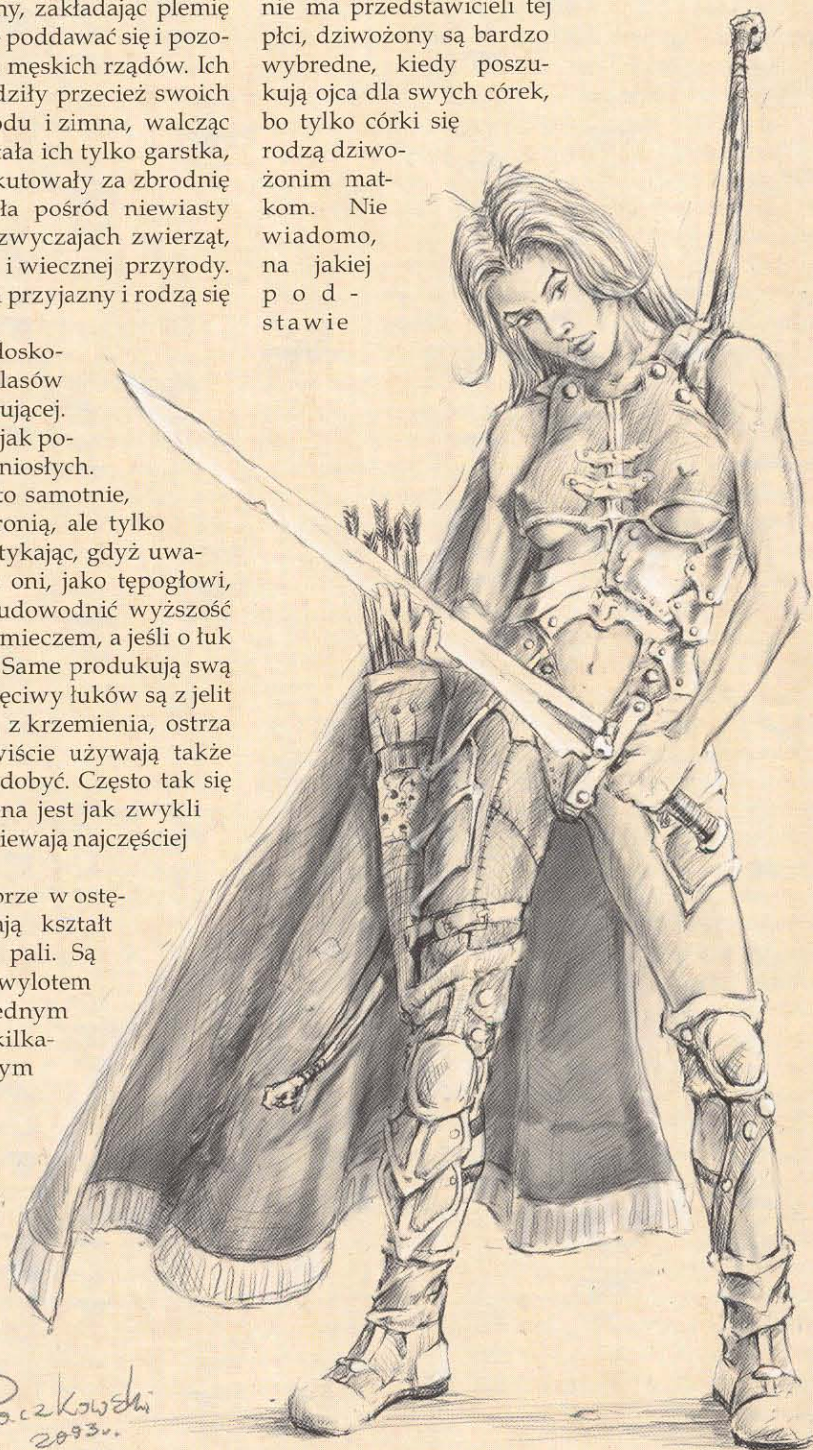
brawców nie przeżył nocy, zaś kobiety spaliły gród i zapadły w lasy. Przysięgły sobie, że zawsze w pogardzie będą miały ród męski. Kiedy zaczęły mieszkac w lesie, okazało się, że droga, którą wybrały, jest bardzo trudna. Nie umiały dać sobie rady w dzikiej puszczy i jak zwykle w trudnych momentach doszło do kłótni i rozłamu w kobiecych szeregach. Część z nich zdecydowała, że pójdzie na bardziej dogodne tereny, zakładając plemię Amazonek. Reszta postanowiła nie poddawać się i pozostać w lesie z dala od świata i jego męskich rządów. Ich upór doceniła Mokosza. Nie zdradziły przecież swoich postanowień, ginęły w lesie z głodu i zimna, walcząc z dzikimi zwierzętami. Kiedy została ich tylko garstka, Mokosza uznała, że kobiety odpokutowały za zbrodnię popełnioną z zimną krwią. Zeszła pośród niewiasty i jeła nauczać je o prawach lasu, zwyczajach zwierząt, polowaniu, szacunku dla bogów i wiecznej przyrody. Pobłogosławiła je i odtąd las jest im przyjazny i rodzą się im tylko córki.

Tak oto powstały dziwożony, doskonałe wojowniczkę, obrończynie lasów i dzikiej zwierzyny je zamieszkującej. Mają one wygląd panien pięknych jak porannek i tak samo chłodnych i wyniosłych. Wojować potrafią doskonale, czy to samotnie, czy w grupie. Doskonale robią bronią, ale tylko włócznią i łukiem, miecza się nie tykając, gdyż uważają, że to broń mężczyzn i tylko oni, jako tępogłowi, mogą tym wywijać. Są w stanie udowodnić wyższość swej włóczni prawie nad każdym mieczem, a jeśli o łuk chodzi, ich oko jest niezrównane. Same produkują swą broń z tego, co zapewnia im las: cięciwy łuków są z jelit i ścięgien zwierzyny, groty strzał z krzemienia, ostrza włóczni z rogów jelenich. Oczywiście używają także innego oręża, jeśli uda im się je zdobyć. Często tak się zdarza, więc część z nich uzbrojona jest jak zwykli wojowie. Również zbroje przywdziewają najczęściej skórzane.

Żyją w osadach, ukrytych dobrze w ostępach puszczy. Ich siedziby mają kształt szałasów z gałęzi i drewnianych pali. Są przestronne, lecz dość niskie, z wylotem dymnym na środku sufitu. W jednym miejscu nie ma więcej niż kilka - kilkanaście takich domostw i w każdym zamieszkuje kilka kobiet: najczęściej jest to matka z paroma córkami. Grupie przewodzi zawsze najbardziej doświadczona i najstarsza dziwożona, mająca niczym nieskrępowaną władzę. Nie nadużywa jej jednak, tak jak egoistyczni ludzie. Dziwożona ta jest również kapłanką Mokoszy i pełni tę funkcję z wielkim oddaniem. Każda

dziwożona zna świetnie swoje towarzyszkę z osady i jest gotowa oddać za nie życie. Kontakty dziwożon z ludźmi ograniczają się do trzech przypadków. Pierwszym jest handel i wymiana informacji, ale na tym aż tak bardzo dziwożonom nie zależy. Drugi natomiast to poszukiwanie mężczyzn.

Choć w ich społeczeństwie nie ma przedstawicieli tej płci, dziwożony są bardzo wybredne, kiedy poszukują ojca dla swych córek, bo tylko córki się rodzą dziwożonim matkom. Nie wiadomo, na jakiej podstawie



wybierają kandydata, ale nie wpływa na to jego status społeczny; bardziej może ciężka fizyczna. Uzależnione jest to właściwie od ich widzimisie. Gdy już dokonają wyboru, proponują mężczyźnie pieniądze w zamian za miłość cielesną, niezależnie od tego, kim jest ów delikwent. Na odmowę czasem reagują użyciem siły. Pary zwykle spotykają się tylko raz w życiu. Trzeci przypadek kontaktów między rasami to współpraca podczas wojny. To chrześcijańskie zagrożenie spowodowało, że ludzie i dziwożony zbliżyli się do siebie ostatnimi czasy. Niejedna dziwożona walczy w słowiańskich szeregach, są one świetnymi zwiadowczyniami, doskonale znają przecież knieję.

Język dziwożon nie różni się bardzo od ludzkiego, jest tylko trochę starszy i raczej zapomniany przez ludzi. Można jednak go zrozumieć. Pierwsze dziwożony były przecież zwykłymi niewiastami i mówiły tym samym językiem co wszyscy. Później, kiedy drogi ludzi i dziwożon się rozeszły, język leśnych panien przestał się zmieniać, gdyż odcięły się one od reszty społeczeństwa.

Dziwożony zawsze staną w obronie niewiasty i pomogą jej w potrzebie. Kobiety mogą zapuszczać się bezpiecznie na tereny dziwożon, w przeciwieństwie do mężczyzn, którzy powinni liczyć się z niemiłym przyjęciem. Dziwożony nienawidzą mężczyzn okazujących swą wyższość nad kobietami i robią wszystko żeby takiego upokorzyć najlepiej przy świadkach, aby jego hańba była jak największa. Tak samo też zareagują, jeśli kto w ich towarzystwie obrazi Mokoszę, nie wspominając o bezmyślnym niszczeniu lasu albo zabijaniu zwierząt.

Dziwożony mają stosunek pozytywny właściwie tylko do wil i krzotów, głównie dlatego, że żyją razem w lasach i starają się nie przeszkadzać sobie nawzajem i się nie narzucać. Ludzi traktują raczej neutralnie, choć często idą z nimi w bój.

W lesie, gdy się skupią, mogą one wykryć jak daleko od nich i w którym kierunku jest jakaś zwierzyna łowna. Nie mogą w ten sposób odnaleźć konkretnego zwierza ani też stwierdzić, na jaką zdobycz mogą liczyć. Od najmłodszych lat wychowują się w lesie, przez co poznają jego tajniki na wylot, co umożliwia im doskonale krycie się. Nie jest to jednak tylko zasługa ich umiejętności, ale też daru od Mokoszy, która pozwoliła im się zawsze skryć w puszczy przed przeciwnikiem. Dodatkowo też ich zmysł równowagi rozwinął się do tego stopnia że bez trudu mogą z gałęzi na gałąź przeskakiwać.

Wzrost: jak u ludzi;

Waga: jak u ludzi;

Oczy: czarne, brązowe, piwne;

Włosy: w kolorach lasu – zielone, brązowe, czarne, czerwone;

Imiona: pierwszą część imienia stanowi nazwa drzewa (jest to najczęściej drzewo, pod którym się dziwożona narodziła, choć nie zawsze), np.: Olcha, Brzoza, Topola, Buk, Sosna.

Druga część jest bardziej poetycka i najczęściej opisuje charakter: Olcha Stojąca Samotnie w Słońcu, Brzoza Której Liście Śpiewają na Wietrze.

Krzaty

Legenda mówi, że korzenie krzaciego rodu sięgają jakichś mrocznych zapomnianych czasów, kiedy bogowie walczyli między sobą, a świat aż drżał w posadach. Powiadają, że właśnie wtedy Niwia stała się krainą posępną i złowrogą – zamieniła się w pobojuwisko. Wieki wojen i wpływ potężnych boskich mocy odkształciły rzeczywistość i pokrzywiły Niwię, tworząc w niej liczne zakamarki, które wkrótce zaroili się od demonów. W owych czasach boskie armie przemierzały Zaświaty i ruszały w bój, walcząc o dominację nad krainą umarłych. Krzaty – świta Welesa – miały być obrońcami Niwii. To one przyczyniły się do tryumfu Pana Tajemnic, do jego dominacji w Zaświatach. A to dzięki ogromnej

wiedzy i wielkim talentom magicznym brodatego ludku. Kiedy wojna się skończyła, a sługi Chorsa i Czarnoboga rozpieczęły się na cztery strony świata, krzaty popatrzyły na zgłiszczę, w które zamieniła się ich ukochana kraina. Zasmucone, poprosiły Welesa, żeby, jako śmiertelnikom, pozwolił im zamieszkać w naszym świecie. Weles, chociaż bardzo chciał pozostawić przy sobie swoje sługi, zgodził się, bowiem wiedział, jak wiele im zawdzięcza. W ten sposób właśnie krzaty trafiły do świata żywych, tracąc swoją demoniczną naturę. Zamieszkały w lasach i zajęły się dalszym zgłębianiem wiedzy, jednak nigdy nie straciły sentymentu do Niwii – ich dawnej ojczyzny, dlatego też do dziś są tam częstymi gośćmi.

Krzaty są to stworzenia podobne do ludzi, ale wzrostem dochodzące do około pół metra. Mają duży zarost i są dumne ze swych bród i wąsów. Weles obdarzył je mądrością wszelaką – od tej zwyczajnej aż po wiedzę o demonach z Niwii przychodzących. Jak się ich strzec i jak z nimi rozmawiać, jak je przekonywać i jak paktować z nimi zawierać, ale przede wszystkim jak odsyłać je w Zaświaty. Stały się przeto krzaty opiekunami ziemi





i jej obrońcami przed mieszkańcami Niwii.

Celem ich życia jest poszukiwanie wiedzy i poszerzanie tej, którą już posiadli. Guślarzami są przednimi i kapłanami Welesa. Są radosi i przychylni gościom odwiedzającym ich siedziby. Towarzyscy i otwarci, chętnie podzielią się jadłem i nowinkami. Żyją w lasach, w ziemiankach, rzadziej są to niskie budowle z drewna czy kamienia. Są one urządzone przytulnie, może nie za pięknie, ale za to bardzo wygodnie. Często przypominają graciarnie, gdyż krzaty uwielbiają pamiątki, zwłaszcza te związane z jakimiś krzacimi odkryciami. Mieszkają raczej samotnie i nie zdarza się, żeby w jednym miejscu było więcej niż pięć domostw. Mówią, że jest to spowodowane tym, że nie chcą sobie nawzajem przeszkadzać w badaniach. Wiele podróżują, aby na własne oczy sprawdzić pogłoski zasłyszane od innych i podczas podróży zatrzymują się w siedzibach ludzkich. Często jako wierzchowców używają lisów udomowionych przez siebie i do tej roli nawykłych.

Żyją bardzo, bardzo długo. Zdarzają się takie krzaty, które twierdzą, że mają 800 albo i 900 lat i nie wiadomo dokładnie, w jakim wieku krzat uważa się za starego. Dojrzałość osiągają w wieku stu lat.. Wtedy też stają się pełnoprawnymi członkami krzaciej społeczności i mogą się wypowiadać na zebraniach, na których zapadają wszelkie ważne decyzje. Zebrania owe odbywają się w kilku bibliotekach rozsianych po słowiańskich ziemiach. Są to miejsca niezwykle i świetnie ukryte. Znajdują się tam setki ksiąg i kronik spisanych w krzacim języku, który jest zagadką samą w sobie. Krzaty mają wtedy okazję spotkać się z krzatkami, których jest o wiele mniej niż mężczyzn. Są to istotki wyjątkowo rozkapryśzone i dumne, znające swoją wartość. Mało który krzat mieszka z krzacią niewiastą, a co za tym idzie mało jest też krzaciach pociech. Nadrabiają to długowiecznością.

Mimo ich pokojowego usposobienia, ludzie się ich trochę boją, mniej więcej tak jak i guślarzy, bo jak powiadają "każdy krzat to guślarz i licho". Krzaty bardzo sprawnie posługują się pałką i procą i nie dają sobie w kaszę dmuchać, o czym przekonał się niejeden zabijaka zwiedziony ich niskim wzrostem i spokojnym usposobieniem. Kiedy trzeba, potrafią być twarde i nieustępliwe.

Krzaty przede wszystkim szanują wiedzę i wiek sędziwy z nią związany. Interesują ich umiejętności wszelakie i ich nabywanie. Taka już jest ich natura i ciekawość nieposkromiona.

Krzaty mają tak samo pozytywny stosunek do wszystkich ras zamieszkujących z nimi ten świat i wszystkim przyglądają się z taką samą uwagą.

Wzrost: 0,3 – 0,5m;

Waga: 15 – 30 kg;

Oczy: kolor oczu jest dowolny, jak u ludzi bez prze-wagi żadnego;

Włosy: wszystkie naturalne kolory włosów z prze-

wagą ciemnych;

Imiona: związane są najczęściej z leśnym runem – Iglak, Liściek, Podgrzybek, Paprot, Borowik, Jagodek itp.

Zasady specjalne:

1. Chęć poznania. Krzaty wyjątkowo szybko przyswajają sobie wszelkie nowe wiadomości i dzięki temu koszt wykupienia oczka w umiejętnościach z Talentu Wiedza jest dla nich zawsze o 1 niższy.
2. Mały ludek. Dzięki swojej mikrej posturze potrafią ukryć się prawie w każdym zakamarku, otrzymują +3 do wszystkich testów Krycia Sie.







3. Archetypy

Archetypy to swego rodzaju stereotypowe, bazowe pomysły na postać gracza albo bohatera niezależnego. Mają nie tylko zasugerować Ci pewien wizerunek Twojego bohatera, są także wprowadzeniem w świat ARKO-NY, galerią rozmaitych osób, które możesz spotkać na polu bitwy, w grodzie, na szlaku.

Spis archetypów
Woj°
Myśliwy
Kapłan (Żerca lub Wołchwa)°
Rzeźmieszek
Rzemieślnik
Zbójca
Widzący°
Wiedźma°
Pieśniarz
Rycerz†
Inkwizytor†
Popestnik†
Miecznik†
Pątnik†
Posłannik Umysłu†
Posłannik Ognia†
Zabójca†
Opiekun†
Ksiądz†
Uczony†
Kupiec
Zbrojny†
Dyplomata
Skrytobójca
Szpieg

Przy niektórych archetypach widnieją symbole † i °. Oznaczają one odpowiednio: archetyp przeznaczony wyłącznie dla Chrześcijan oraz przeznaczony wyłącznie dla Słowian.

Woj°

Wojowie to ludzie, których fachem jest walka. Chętnie zaciągają się do różnych oddziałów, tworzą drużynę księcia i drużyny żupańskie, chronią świątynie itd. Często są też wynajmowani do niebezpiecznych zadań. Można na nich polegać, ponieważ są odważni, bitni i znają się na wojnie partyzanckiej i podjazdowej. Cenią sobie bogactwa, ale przedkładają nad nie honor i przywiązanie do ojczyzny. Uzbrojeni są raczej lekko: we włócznie i krótkie miecze, choć zdarzają się wśród nich i zwolennicy cięższego oręża, np. broni dwuręcznej. Nie noszą ciężkich pancerzy, bo cenią sobie swobodę

ruchów. Walczą konno lub pieszo.

Jako woj walczysz dla tych, którzy Ci zapłacą albo zapewnią wikt i opierunek. Trzeba z czegoś żyć. Oczywiście kiedy ojczyzna jest w potrzebie, nie zastanawiasz się, tylko ruszasz w bój. Lubisz tę atmosferę braterstwa, kiedy przy ognisku siedzisz ze swoimi towarzyszami i pijecie piwo, słuchając starych opowieści albo kiedy bijecie się ramię w ramię pośród rżenia koni i brzęku żelaza. A potem jedziesz przez sioła i grody w chwale, wioząc drogocenne zdobycze. To jest życie!

Nie zapomnisz tylko przyjaciół, którzy konali na Twoich oczach, nie zapomnisz krzyku mordowanych w wioskach pochłanianych przez płomienie...

Proponowane Talenty: Walka, Łowiectwo

Myśliwy



Myśliwi zajmują się polowaniem na dziką zwierzy-
nę, wiedzą jak ją podejść, znają się na wnykach i pułap-
kach, nieźle strzelają z łuku. Większość swojego życia
spędzają w lesie i nie przepadają za miejskim gwarem.
W ludzkich osiedlach pojawiają się po to, żeby sprzedać
skóry i mięso oraz naprawić żelazną broń (inną napra-
wiają sobie sami). Oczywiście czasem wracają także do
domów i rodzin. Znają się na zwierzętach i roślinach;
świetnie dają sobie radę w trudnych warunkach, potra-
fią zbudować porządną szałas albo wygodne schronie-
nie na drzewie. Knieja jest ich drugim domem, dlatego
są uznanymi przewodnikami.

Jako myśliwy praktycznie żyjesz w lesie, w miejscu
do którego większość ludzi boi się zapuszczać. Nieraz
mają rację, bo wiesz, że żyją w nim istoty, które są czę-
ścią kniei, a ty dla nich jesteś tu tylko gościem. Znasz
jednak bezpieczne miejsca i omijasz uroczyska. Oczy-
wiście przyzwyczaiłeś się do nocowania w lesie i rzadko
się czegoś przestraszysz. W ogóle jesteś człowiekiem
zrównoważonym i spokojnym, żyjesz w harmonii
z naturą, dopasowujesz się do jej pulsu, do jej oddechu.
Bez problemu znajdujesz w lesie pożywienie: nie tylko

mięso, ale też owoce, zioła, smakowite grzyby. Znasz się także na tych trujących.

Ludzie czasem nazywają cię mrukiem, gburem, dzikusiem. Nie przejmujesz się tym. W lesie najczęściej nie ma z kim rozmawiać, a do targowania się nie potrzebna jest elokwencja. A, że bywasz brudny? Ziemia, błoto i liście to nie brud.

Proponowane Talenty: Łowiectwo, Sprawność

Kapłan° (Żerca lub Wołchwa)

Dokładny opis kapłanów poszczególnych bogów oraz ich hierarchii znajdziesz w rozdziale Wiara, moc, bogowie.

Jako kapłan czujesz się kimś lepszym od większości ludzi. Jesteś łącznikiem między dwoma światami, przekątnikiem boskich mocy. Jesteś wybranym, któremu nieśmiertelni użyczają części swojej potęgi. Ale dar ten jest jednocześnie ciężkim jarzmem, które musisz nosić. Twój bóg doskonale widzi, jak postępujesz się mocą i czy jesteś przykładowym jego czcicielem. Musisz uważać na każdym kroku żeby nie ściągnąć na swoją głowę jego gniewu i czasem chciałbyś wyrzec się potęgi, i mieć w końcu święty spokój. Moc jednak kusi, daje ogromne możliwości, coraz większe. Chcesz je mieć...



Proponowane Talenty: Zależne od boga, któremu służy

Rzezimieszek

Rzezimieszkowie to łotrzyki wszelkiej maści: kieszonkowcy, oszuści, koniokradzy i rabusie. Najlepiej czują się w grodach i miastach lub w gospodach, gdzie okradają podróżnych. Mają sprawne dłonie i bystre oczy. Rozglądają się tylko za okazją, żeby się obłowić. Pieniądze liczą się dla nich najbardziej. Żaden z nich nie zważa na jakikolwiek kodeks lub ludzkie życie. Ważne są tylko ostry nóż i szybkie nogi.

Niektórzy z nich są niepozorni i świetnie wtapiają się w tłum. Stawiają najczęściej na spryt i inteligencję. Inni mają zwaliste ciała i paskudne gęby, po których widać zacięcie do wszelkich burd i bijatyk.

Jako rzezimieszek jesteś cwany i bezwzględny. Niejednego zgubiły już skrupuły. Ty za drogo cenisz sobie swoją skórę, żeby oglądać się na kogoś albo nad kimś litować. Grzebiesz ludziom w torbach, obcinasz im sakiewki, kradniesz konie. Nieraz też musiałeś dać komuś

po łbie, żeby zdjąć mu z palca drogi pierścień lub ściągnąć porządne buty. Mężczyzna czy kobieta – nie robi Ci to większej różnicy. Każdy może podzielić się z Tobą swoim bogactwem. Sprytniejszy wygrywa. Nie Ty wymyśliłeś tę regułę. Starasz się nie zabijać ludzi, choć parę razy musiałeś wbić komuś nóż pod żebro. Trzeba dbać o interesy.

Ludzie są bardzo naiwni. Zajmują się wojną, sprawami niebieskimi albo polityką i intrygami. Ty jesteś o wiele bliżej życia, błota, smrodu, piwa. Jesteś o wiele bliżej ich sakiewek niż oni sami. Ludzie nie zdają sobie sprawy, jak mało potrzeba do szczęścia: dobrze zjeść, wypić, dać komuś po pysku i legnąć z dziewczką na sianie. Ale do tego przydaje się bywać bogatym.

Proponowane Talenty: Złodziejstwo, Sprawność

Rzemieślnik

Jest siłą napędową całej gospodarki. To on wytwarza ogromną większość dóbr, którymi handlują kupcy. Podstawą jego pracy jest dobrze wyposażony warsztat, w którym ma wszystkie niezbędne narzędzia i materiały. Do grupy rzemieślników zaliczają się szkutnicy, płatnerze, zbrojmistrze, rymarze oraz kowale. Ciągłe podnoszą swoje kwalifikacje wytwarzając coraz to bardziej skomplikowane wyroby. Przeważnie swój towar sprzedają kupcom, gdyż nie chcą zaprzętać sobie głowy obsługą klientów. Niecodzienne przedmioty wytwarzają na zamówienie, za co oczywiście pobierają specjalną opłatę.

Jako rzemieślnik wierzysz w siebie i w swoje umiejętności. Jesteś fachowcem, do wszystkiego doszedłeś sam i teraz utrzymujesz się z pracy własnych rąk. Zresztą tak samo było z Twoim ojcem, dziadem i pradziadem. Właściwie nie umiesz odpoczywać, kiedy nie masz zajęcia, zaczyna Ci się nudzić i robisz się nerwowy. Najlepiej czujesz się w swoim warsztacie, otoczony narzędziami. Wokół najczęściej kręcą się młodzi terminatorzy, podpatrujący swojego mistrza. Pamiętasz te czasy, kiedy sam byłeś w ich wieku i harowałeś w pocie czoła. Opłaciło się, bo twoje wyroby nie mają sobie równych przynajmniej w promieniu kilkudziesięciu mil. Gdyby jeszcze Ci kupcy nie byli tacy skąpi...

Proponowane Talenty: Technika, Charyzma

Zbójca

Zbójcy zamieszkują dzikie tereny, najczęściej napadając na wędrowców i kupców. Żyją w jaskiniach albo leśnych osadach, tworząc zbrojne grupy, kontrolujące pewne obszary. Najczęściej nie patyczkują się z podróżnymi. Atakują znienacka, często z zasadzki, zabijają ich albo ogłuszają, a potem zabierają cenne przedmioty, czasem uprowadzając też zakładników. Zdarza się, że obchodzą się z ludźmi łagodniej, jeśli Ci grzecznie oddają wszystkie cenniejsze rzeczy. Wtedy na przykład, zbójcy pozostawiają im konie albo nie gwałcą niewiast. Życie

zbójców nie jest łatwe, gdyż tereny, na których żyją, bywają często siedliskiem dzikich zwierząt albo innych niebezpiecznych stworzeń. Dlatego też zbójcy, podobnie jak myśliwi, świetnie orientują się w puszczy i znają wszelkie niebezpieczne miejsca. Widują też nieraz leśne duchy i inne dziwne istoty, co czyni ich wyjątkowo odważnymi. Nic dziwnego, że są postrachem leśnych traktów, a karawanom kupieckim, często towarzysząc eskorty uzbrojone po zęby.



Jako zbójca jesteś naprawdę twardy i niebezpieczny. Zdajesz sobie z tego sprawę. O Twoich zuchwałych poczynaniach i okrucieństwach krążą już opowieści. Są one oczywiście bardzo przesadzone, ale tkwi w nich ziarno prawdy. Bywasz zuchwały i okrutny. Cóż, nie wybieraleś sobie fachu, życie zmusiło cię, żebyś skrył się w lesie i dołączył do zbójców – Twoich towarzyszy. Wiesz, że możesz na nich polegać, już kilka razy nadstawiali za Ciebie karku, a i Ty nie jesteś dłużny. Życie w lesie nie należy do łatwych, ale ma jedną ogromną zaletę. Daje wolność. Nie podlegasz żadnemu księciu, czy królowi. Masz nad sobą tylko wodza, który jest równym chłopem i nie nakłada na Ciebie żadnych podatków ani nie każe Ci klaniać mu się w pas. Dla tego dla złota i bursztynu możesz ryzykować życiem, możesz kraść i zabijać.

Proponowane Talenty: Walka, Łowiectwo

Widzący°

Widzący otrzymali od bogów dar postrzegania obu światów (zwykajnego i Niwii) i potrafili przemieszczać się pomiędzy nimi. Swoje przeznaczenie związali z magią, chociaż właściwie bardziej ciekawią ich Zaświaty. Tam właśnie najczęściej przebywają. Są małomówni i niezwykle tajemniczy, ludzie powiadają, że potrafili rozmawiać z duchami przodków, choć sami widzący się do tego nie przyznają. Jak nikt inny znają Niwii i jej mieszkańców. Widzący bardzo niechętnie podejmują się nauczania adeptów. Niezwykle cenią sobie zdobytą wiedzę, uważają również, że nie każdy jest godny zgłębić jej tajniki, w związku z czym swoich uczniów wybierają bardzo starannie; wymyślają też szeregi sprawdzianów mających pomóc ocenić wierność i predyspozycje ich przyszłych następców.

Jako Widzący posiadasz moce i umiejętności niedostępne zwykłym śmiertelnikom. Zdajesz sobie też sprawę, że co dzień zanurzasz się w świecie, który wielu po prostu nie mieści się w głowie. Czym innym jest wbić nóż w próg, żeby lichy nie przyszło albo pogonić kijem kłobuka, a czym innym widzieć wszelkie duchy i demony w ich właściwej postaci i patrzeć jak przenikają do naszego świata. Jesteś podróżnikiem spragnionym nowych wrażeń, każdego dnia pogłębiającym swoją wiedzę na temat Niwii i jej mieszkańców. Nie brak Ci odwagi i mocnych nerwów, przeżyłeś zdarzenia, które wielu nawet się nie śniły. Nieraz zabłądziłeś w Niwii, nieraz musiałeś walczyć z demonami. Może dlatego tak wcześniej osiwiłaś i rzadko kiedy snujesz opowieści o Zaświatach. Jest to kraina kusząca i tajemnicza, a dla Ciebie po prostu piękna, ale też śmiertelnie niebezpieczna, dlatego nikt żywy nie powinien się po niej waleś. Nawet Ty czasem czujesz się tam przerażająco obco. Kiedy kładziesz się spać, czujesz nad sobą oddech zmór, szepty zmarłych, bełkot demonów. I modlisz się do Chorsa i Welesa, żebyś obudził się żywy. Nigdy nie wiadomo, czy w Niwii przypadkiem nie zalażeś za skórę jakiejś wyjątkowo wrednej istocie. Musisz być czujny. I patrzeć, cały czas patrzeć.

Proponowane Talenty: Magia, Wiedza

Wiedźma°

Wiedźma° to wiejska znachorka, która potrafi leczyć rany, przewidywać przyszłość, a czasem nawet skontaktować się z duchami. Przeważnie jest starszą kobietą mieszkającą samotnie lub z młodą dziewczyną, której przekazuje swoją ogromną wiedzę. Żyje skromnie, żywiąc się darami mieszkańców wsi lub grodu. W zamian sporządza lecznicze mikstury, zbiera przyprawy, leczy i odbiera porody. Jest niezwykle poważana za swą wiedzę i kontakt z naturą. Stanowi swego rodzaju skarbnicę mądrości całej lokalnej społeczności. Wiedźma zna pismo i potrafi się nim posługiwać, ma też księgę, w której zapisuje przepisy na eliksiry, sposoby leczenia chorób

oraz inne sobie znane rzeczy. Zdarzają się wiedźmy, które wiedzą również coś o Zaświatach, lecz nie jest to regułą. Męskim odpowiednikiem wiedźmy jest Guślarz.

Jako wiedźma tworzysz wokół siebie aurę magii i tajemniczości, choć tak naprawdę nie masz dostępu do boskiej mocy, znasz się jedynie na ziołach i innych naturalnych substancjach, które przydają się w różnych sytuacjach, np. kiedy ktoś dostanie rozwolnienia, albo kiedy trzeba spędzić niechcianą ciążę, tudzież, żeby uspokoić rozwrzeszczanego oseska. Żyjesz w harmonii z przyrodą, będąc trochę na usługach Mokoszy. Z drugiej jednak strony pogłoski jakobyś zadawała się z duchami i demonami nie zawsze są fałszywe. Zdarza Ci się czasem zobaczyć Niwiew, z jej nienaturalnymi poskręcanyimi kształtami i mieszkańcami, których obecność często powoduje ciarki na Twoich plecach. Dzięki przychylności zmarłych nieraz zdobywasz cenne informacje albo wróżby. Te kontakty ekscytują cię i wiesz, że świetnie wpływają na Twój prestiż w społeczności. Dla ludzi jesteś i zawsze będziesz kimś trochę nie z tego świata. I dobrze, bo czasem masz z nimi urwanie głowy. Na szczęście nie za często.

Proponowane Talenty: Wiedza, Magia

Pieśniarz

Pieśniarze wędrują od wioski do wioski i śpiewają. Śpiewają o wielkich bohaterach i sławnych bitwach albo o burzliwych miłościach i tragicznych wydarzeniach.



Często też prawią o duchach i potworach, o dziwnych i strasznych przypadkach. Zazwyczaj wiele w życiu zobaczyli i wielu rzeczy się nasłuchali, byli tu i tam, spotkali tego i owego. Mają dar wpływania na słuchaczy, których niemal hipnotyzują pieśnią lub opowieścią.

Ludzie zaś hojnie sypią im groszem i częstują najlepszymi kąskami. Pieśniarze często grają na różnych instrumentach, jednak podstawą ich zajęcia są setki wersów, które spoczywają w ich pamięci, gotowe w każdej chwili znaleźć się na ustach.

Pieśniarze darzeni są dużym szacunkiem i często spełniają rolę posłańców, którzy informują o tym, co dzieje się w świecie. Z drugiej zaś strony, będąc tymi, którzy nie mają domu i wędrują całe życie, postrzegani są jako chodzący na granicy światów, jako Ci, którzy mają kontakt z Niwią. Bardzo rzadko jest to prawda. Z drugiej strony, często dusze lub demony błądzące po naszym świecie przybierają postać pieśniarzy, żeby wniknąć do skupisk ludzkich.

Jako pieśniarz większość życia spędzasz na trakcie, w ciągłej podróży. Spotykasz mnóstwo ludzi i wysłuchujesz mnóstwa rozmaitych wieści – czasem zdaje Ci się, że jesteś najlepiej poinformowanym człowiekiem w całej okolicy. Innym znów razem głowa pęka Ci od plotek i niestworzonych historii, które opowiadają Ci różni, świecie przekonani że to prawda. O wiele częściej to właśnie Ty snujesz jakieś fantastyczne opowieści, które mają mało wspólnego z rzeczywistością. Ale tego właśnie oczekują słuchacze.

Czasem brakuje Ci oparcia, myślisz, że dobrze by było osiąść na jakimś dworze, znaleźć sobie kobietę na stałe, założyć rodzinę. Trakt jednak kusi, wciąga, wabi perspektywą nowych dziwów. Na świecie dzieje się tyle ciekawych rzeczy, o których można zaśpiewać. Trzeba wyjść im naprzeciw. Siedzieć cały rok w jednym miejscu? To jednak nie dla Ciebie.

Proponowane Talenty: Charyzma, Wiedza

Inkwizytor

Informacje na temat Świętego Oficjum znajdziesz w rozdziale Świat ARKONY.

Jako Inkwizytor spoglądasz z góry na ludzi. Wiesz, że masz władzę i możesz kiwnięciem palca skazywać na tortury i stos. Z drugiej strony cały czas czujesz na sobie spojrzenie Boga. Ty widzisz postęпки innych, On dostrzega wszystkie twoje. Wiele w życiu przeszedłeś, już samo dostanie się do Inkwizytoria okupiłeś wieloma wyrzeczeniami. Widziałeś cierpienie i śmierć. Sam torturowałeś i zabijałeś. Widziałeś rzeczy, które nie śniły się zwykłym śmiertelnikom: demony i potwory. Sam rozmawiałeś z demonami, niektórzy mówią, że jesteś potworem. Być może, ale to Ty zostałeś wybrany i musisz znosić to jarzmo. Ty nieśiesz odkupienie grzesznikom, Ty patrzysz im w oczy, które pękają z bólu, pękają z gorąca. I widzisz w nich skrucę.

Tak to prawda, że władze Kościoła przeżarły intrygi i korupcja. Wiesz, kogoś knuje, a jeśliś nawet nie, to dowiesz się prędzej czy później. Musisz być sprytny, inaczej pewnego dnia się nie obudzisz. Jesteś niewygodną oso-

bą, chyba dla wszystkich. Stąd ta twoja kamienna twarz, stąd nieodgadnione spojrzenie. Znaczysz coś, dopóki budzisz strach, nie zapominaj o tym. I nigdy nie rozstawaj się z bronią.

Proponowane Talenty: Walka, Wiedza

Rycerz

Czyli postać żywcem wyjęta z pieśni trubadura. Postępuje ściśle według kodeksu, a najważniejszy dla niego jest, ma się rozumieć, honor. Rycerz, będąc wysoko urodzonym, opuszcza przytulne rodzinne gniazdo i jeździ po świecie, biorąc udział w wojnach, potyczkach, turniejach i pojedynkach. Bronią słabych i uciśnionych oraz honoru dam. Ma nad sobą tylko Boga i suwerena. Za jednego i za drugiego gotów jest oddać życie.

Rycerz ma doskonale maniery i świetnie czuje się nie tylko w siodle ale i na dworze, uczując, snując opowieści o swoich czynach i zabawiając piękne damy.

Jako rycerz wiesz, że nie możesz zawieść. Bóg dał Ci mocne ramię i miecz, żebyś bronił swojego ludu, swojej ojczyzny swojego pana; żebyś mógł tępić zło i niegodziwość, chronić kobiety dzieci i starców i żebyś kruszył helmy innych rycerzy, dowodząc, kto jest najprzedniejszym kawalerem. To prawda, że czasem głupio pakujesz się w jakąś kabałę, szarżując samotnie na zgraję pogan, albo wyzywając na pojedynek Kaspára Krwawego Młota. Czego się jednak nie robi dla sławy i dla uwielbienia w oczętach zacnych niewiast. Trzeba jakoś zapracować na to, żeby śpiewali o Tobie pieśni, czyż nie?

Proponowane Talenty: Walka, Charyzma



Popestnik†

Zajrzyj do Świata ARKONY, żeby dowiedzieć się czegoś o zakonie.

Jako popestnik jesteś mnichem, zwykłym mnichem. Nikt nie może rozpoznać w Tobie naukowca. Co prawda nieliczni skojarzą medalion, który nosisz, ale to już tylko twoja decyzja, czy ujawnisz się, czy nie. Zdajesz sobie doskonale sprawę, że zajmujesz się rzeczami, których umysł zwykłego człowieka po prostu nie ogarnie. Wszelkie dziwy tego świata Ty masz skatalogowane i opisane. Pamiętasz, jaka jest rozpiętość skrzydeł typowego żmija i jak najprościej zabić wilkołaka. Ta wiedza sprawia, że jesteś kimś ważnym w świecie, w którym królowie nie potrafią czytać. O tak, informacje, które posiadasz, są bezcenne i dlatego dziwi cię brak szacunku dla twojej osoby. Ludzie boją się schodzić do laboratorium i Ty zawsze musisz fatygować się na powierzchnię, na światło dzienne, za którym nie przepadasz. Nie umiesz rozmawiać z ludźmi, irytują cię, są tacy śmieszni i małostkowi. Dobrze by było pozamykać ich wszystkich w klatkach, wtedy mógłbyś spokojnie się nimi zająć, tak jak okazami, które trzymasz w piwniczce. Ludzi interesują jakieś błahe sprawy, podczas gdy wokół jest tyle zagadek do rozwiązania, tyle ciekawych rzeczy do zbadania...

Proponowane Talenty: Wiedza, Charyzma

Krzyżowiec†

Część informacji o Krzyżowcach znajdziesz w rozdziale Świat ARKONY.

Jako Krzyżowiec jesteś rycerzem zakonnym, pochodzisz ze znamienitego rodu, poświęcasz swoje życie walce z poganami. To Ty walczysz w pierwszej linii na



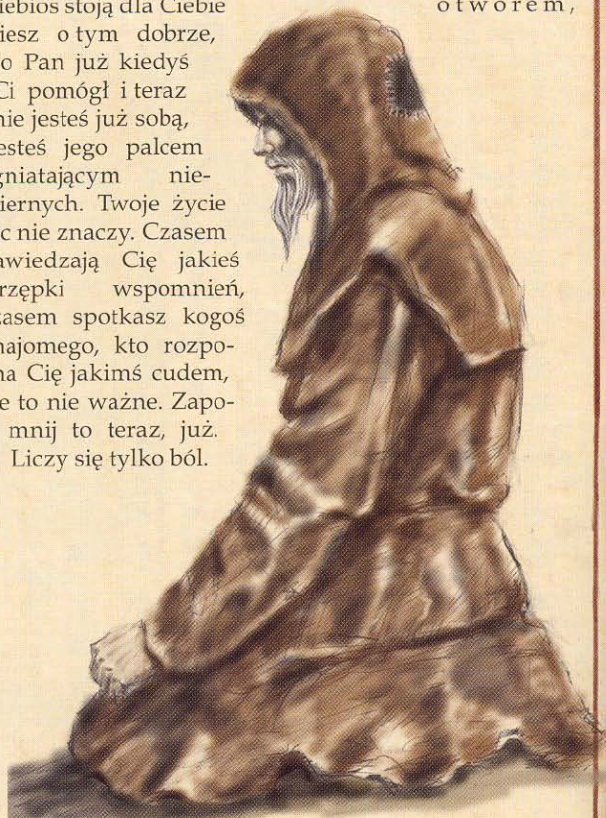
obcej ziemi z Maurami albo Słowianami. Ty jesteś celem ich diabolicznych sztuczek. Na szczęście topisz pogan w ich własnej krwi. Wyćwiczono Cię właśnie do tego. Najlepiej czujesz się w siodle, z wiernym mieczem przy pasie. Przywykłeś do trudów życia i wiecznych podróży. Często też musiałeś trwać całe dni na murach warowni, czuwając albo odpierając ataki. Widziałeś dużo śmierci i okrucieństwa wojny i masz nadzieję, że w końcu Bóg ulituje się nad swoimi owieczkami i pozwoli im zetrzeć pogan z powierzchni ziemi, kończąc tę rzeź. Jesteś dumny ze swojej misji i zdajesz sobie sprawę, że mało kto dorówna Ci w walce. Nigdy nie łamiesz danego słowa, nigdy nie zawodzisz, zawsze wykonujesz rozkazy.

Proponowane Talenty: Walka, Charyzma

Pątnicy†

O zakonie czytaj w rozdziale Świat ARKONY.

Jako Popestnik oddajesz w pełni swoje ciało i duszę Bogu. Chcesz cierpieć tak jak Jezus, bo wiesz, że to najprostsza droga do zbawienia, dlatego nie strasze Ci się pogańskie miecze, które tną twoje ciało. Cierpienie uświęca, więc cierpisz: okaleczając się, rzucając w wir walki bez żadnego pancerza, pokonując na bosaka setki mil. Bóg czuwa nad Tobą, a Brama otworem, wiesz o tym dobrze, bo Pan już kiedyś Ci pomógł i teraz nie jesteś już sobą, jesteś jego palcem zgniatającym niewiernych. Twoje życie nic nie znaczy. Czasem nawiedzają Cię jakieś strzępki wspomnień, czasem spotkasz kogoś znajomego, kto rozpozna Cię jakimś cudem, ale to nie ważne. Zapomnij to teraz, już. Liczy się tylko ból.



Proponowane talenty: Walka, Sprawność

Posłannicy†

- Posłannik Umysłu

Jako Posłannik Umysłu musisz zrozumieć jedno: trwa wojna i trzeba ją wygrać. A prawda jest taka, że wojny wygrywa się technologią. Nawet jeśli Ci zafajdani Słowianie mają jakąś magię, to stoi ona w miejscu, natomiast technika idzie naprzód, między innymi dzięki Tobie. To Ty opracowujesz nowe modele kusz, katapult i wychodków.

Twoją zasługą jest, że pod Krakowem tylko trzydzie-

stu rycerzy zginęło od strzał.

Nowy model zbroi! Nie żadne czary. Ale życia nie masz łatwego, nie dość, że jesteś w zakonie, w którym obowiązują pewne ścisłe reguły (żadnych dziewczek itd.), których czasem trzeba przestrzegać, to jeszcze musisz użerać się z majstrami, kupcami i rycerzykami. Na szczęście uspokajają Cię codzienne modlitwy. Dobrze, że nie musisz nadstawiać karku w polu, najwyżej od czasu do czasu ktoś zacznie oblegać twierdzę, w której przyszło Ci pracować. Jesteś zdolny, masz głowę na karku, a twoje sprawne dłonie są bezcenne, nie brakuje Ci też pieniędzy. Przydałoby się tylko trochę spokoju i odpoczynku.



Proponowane Talenty: Technika, Wiedza

- Posłannik Ognia

Jako Posłannik ognia wiesz, że bez Ciebie rycerstwo wywijałoby kijami i biegало po polu bitwy w gaciach. Dostajesz projekty od Posłanników Umysłu, bierzesz narzędzia i kujesz, a potem patrzysz jak ludzie rozdziawiają gęby, kiedy patrzą na dzieło, które stworzyłeś. To, co wychodzi z Twoich krzepkich rąk, jest prawdziwą sztuką. Jesteś mi-



strzem w wytwarzaniu pancerzy, uzbrojenia i różnorakich metalowych elementów i nie byłbyś sobą, gdybyś nie ozdobił ich jakimś małym ornamentem albo symbolem. Ogień to Twój najlepszy przyjaciel i sprzymierzeniec. Uwielbiasz wpatrywać się w płomienie albo w żelazo rozgrzane do białości. Twoja twarz jest ogorzala od gorąca i dymu. Jesteś porządnym, silnym i pocziwym człowiekiem i wiesz, że Bóg to widzi.

Proponowane Talenty: Technika, Wiedza

- Posłannik Śmierci

Posłannikami Śmierci nazywa się wojowników szkolonych przez zakon. Należą do nich Zabójcy i Opiekunowie.

Zabójca:

Jako Zabójca z zakonu Posłanników przeszedłeś dłuższe i starannejsze szkolenie od każdego z rycerzy. Nie znasz się na walce w szyku



i nigdy nie uczestniczyłeś w żadnej większej bitwie, ale masz na swoim koncie wiele trupów. Jesteś świetnym aktorem i mało kto bierze Cię za niebezpieczną osobę, dlatego przenikasz w różne środowiska i dyskretnie usuwasz wskazanego człowieka. Po prostu pozbywasz się wrogów Kościoła. Wypełniasz rozkazy i nigdy nie zadajesz pytań. Jesteś gotowy podjąć się każdego zadania i umrzeć dla sprawy. Nie masz życia prywatnego, twoja rodzina to nawet nie przeszłość, bo ta jawi Ci się jako pasmo ćwiczeń w zadawaniu śmierci: nożem, garotą, jadem, zatrutą strzałą. Twoje życie to odbieranie życia – taki żart, który w ogóle Cię nie śmieszy.

Proponowane Talenty: Złodziejstwo, Walka

Opiekun:

Opiekunowie stawiają na szybkość i sprawność. Trudno nazwać ich zabójcami. Walka jest ich żywiołem. Opiekunów jest bardzo niewiele, i są świetnie zakonspirowani. Wynajmuje się ich najczęściej jako ochronę ważnych osobistości.

Jako Opiekun umiesz i lubisz się bić. Tylko w walce czujesz się naprawdę sobą i wiesz, że tak najlepiej możesz służyć Panu. Nie cierpisz bitew, całego tego hałasu, bałaganu i rąbania na oślep. Nie przepadasz też za metodami skrytobójców, tymi wszystkimi podchodami i maskaradami. Ale kiedy zaczyna robić się gorąco, zwykły rozeń zamienia się w Twoich rękach w śmiertelne ostrze. Właśnie dlatego zawsze jesteś blisko ważnych osobistości, żeby w razie czego zainterweniować i udaremnić ewentualny zamach. Nie nosisz zbroi, a broń najczęściej masz dyskretnie schowaną. Zazwyczaj stoisz gdzieś z boku i czuwasz. Twoi pracodawcy wiedzą, że można na Tobie polegać i osobie, którą chronisz, nie spadnie nawet włos z głowy, czego nie można powiedzieć o tych, którzy będą chcieli coś jej zrobić albo wejść Ci w drogę.

Proponowane Talenty: Walka, Sprawność

Ksiądz

Księża krzewią wiarę słowem, a nie ogniem i mieczem. To opiekunowie chrześcijan w burzliwych czasach przełomu wieków. Są najbliższymi ludu spośród wszystkich urzędników kościelnych i cieszą się jego dużym zaufaniem. Dlatego też łatwo zdobywają różne informacje i są świetnie zorientowani w nastrojach społeczeństwa. Dzie-

ki wiedzy i charyzmie mogą manipulować tłumem.

Jako ksiądz żyjesz wśród ludzi chorych, brudnych i biednych. Jesteś przy ich narodzinach, patrzysz, jak żyją i jak kończą w ziemi. Narodziny, śmierć, radość, rozpacz – jesteś świadkiem najważniejszych momentów i najburzliwszych emocji. Taka jest twoja rola. Musisz cały czas być przy swoich owieczkach.

Mówisz ludziom, że Niebo jest piękne i dobre i że wszyscy do niego trafiają, jeśli tylko będą bez grzechu. Mówisz im, że Bóg jest wielki, a czary jeszcze nikogo nie zbawiły. Mówisz im, żeby szli walczyć z poganami, bo tak znajdują odkupienie. A oni Ci wierzą...

Proponowane Talenty: Charyzma, Wiedza

Uczony

Uczony jest niezwykle dobrze wykształconą osobą, która pragnie poznać zasady rządzące otaczającym go światem. Porusza się jednak wyłącznie w sferach niewyjaśnionych dogmatami wiary, gdyż w przeciwnym razie mógłby się narazić na gniew kościoła i w konsekwencji spłonąć na stosie.

Uczni są niezwykle poważanymi osobami ze względu na swoje odczytanie i twórcze myślenie. Potrafią rozwiązywać wiele problemów, a często te ostatnie stanowią pretekst do kolejnego wielkiego wynalazku lub odkrycia. Uczony jest kojarzony z osobą starszą, nierzadko mieszkającą samotnie w domu pełnym różnego rodzaju manuskryptów, starych ksiąg i przedziwnych sprzętów, służących prowadzonym badaniom. Za swe usługi pobiera opłaty, które czasami potrafią być spore. Nie biorą się one jednak z chęci zysku, lecz z faktu, że księgi (przepisywane ręcznie) są bardzo drogie. Często się zdarza, że uczony ma własnego skrybę, który przepisuje pisma wartościowe dla swego mistrza.

Jako uczony, przez całe życie odkrywasz w świecie nowe prawa i zależności. Wierzysz w moc nauki i zdajesz sobie sprawę, że pewnego dnia wyjaśni ona wszystko, potwierdzi istnienie Boga i rozwiąże kwestię czarnej magii pogan. To tylko kwestia czasu. Niektórzy nazywają Cię dziwakiem, bo uczenie się wysławiasz i całymi dniami siedzisz z nosem w księgach. Nic dziwnego, że tak sądzą, przecież większość ludzi, nie wyłączając władców, to wyjątkowe tępaki, które nie odróżniają łaciny od greki, rubinu od granatu i Marsa od Wenus.



Uważasz, że powinno być więcej szkół, a niektórym księżom należałoby zatkać usta, żeby nie wygadywali bzdur. Oczywiście nie powiesz tego publicznie.

Proponowane Talenty: Technika, Wiedza

Kupiec†

W ciągłej pogoni za srebrnikami. Kupcy w świecie ARKONY to nie tylko uliczni handlarze, niewytykający nosa poza swój zapchlony stragan. To również wielcy podróżnicy i odkrywcy. Są właściwie jedynym ogniwem łączącym cywilizację chrześcijańską z ludami słowiańskimi. Handlując z pogańskimi bluźniercami, narażają swoje nieśmiertelne dusze na wieczne potępienie, a śmiertelne ciała na wyjątkowo okrutną śmierć z rąk Inkwizycji.

Jako kupiec jesteś wyjątkowo inteligentnym człowiekiem, chociaż jedni nazwaliby cię raczej przebiegłym, a inni chytrym. W interesach nie można mieć skrupułów. Ci, którzy o tym nie wiedzą, są po prostu głupcami albo naiwnymi dziećmi. Ludzie myślą, że śpisz na atlasie i opływasz w złoto, podczas gdy Ty po prostu czasem miewasz pieniądze. One odchodzą i przychodzą, są w ciągłym ruchu, jak morze albo wichura. Trzeba je szanować i nie pozwolić, żeby przestały przepływać. A Ty najczęściej z duszą na ramieniu przedzierasz się przez dzikie krainy, kłócisz z celnikami i użerasz z wybrednymi klientami, często też musisz walczyć o swój towar. Tak, tak, nie raz już stawaleś oko w oko ze zbrojcami albo inną hołotą. To nie jest łatwe życie, więc niech nikt się nie dziwi, że twardo prowadzisz interesy i rzadko dajesz coś wytar-gować.

Proponowane Talenty: Charyzma, Wiedza

Zbrojny†

Zbrojni to wojownicy, jakich pełno na średniowiecznych polach bitew. Nie są wysoko urodzeni i wywodzą się z chłopstwa i mieszczaństwa. To knechci i najemnicy, którzy walczą w cieniu dumnego rycerstwa i najczęściej idą w pierwszej linii. Mało który zbrojny dożywa starości, większość pozostaje na poboż-wiskach, gdzie zajmują się nimi szabrownicy i dzikie zwierzęta.

Jako zbrojny walczysz, żeby mieć na chleb. Wojna trwa cały czas, tam albo gdzieś indziej – roboty Ci nie zabraknie. Starasz się pracować jak najlepiej, innymi słowami podczas bitwy nie dajesz się zabić; nie jest to wcale łatwe. Nosisz na sobie imponującą kolekcję rozmaitych szram i blizn. Nie boisz się bólu, w ogóle niewiele rzeczy się boisz po tym wszystkim, co w życiu widziałeś, a widziałeś śmierć, cierpienie, setki trupów i krew, bardzo dużo krwi. Czasem uda Ci się wynieść z pola bitwy jakiś cenniejszy fragment pancerza albo porządny oręż, który można drogo sprzedać. Wtedy używasz sobie do woli; nigdy nie umiesz zaoszczędzić. W sumie to nie masz po co oszczędzać, w każdej chwili możesz trafić do piachu. Na swój sposób cieszysz się życiem.

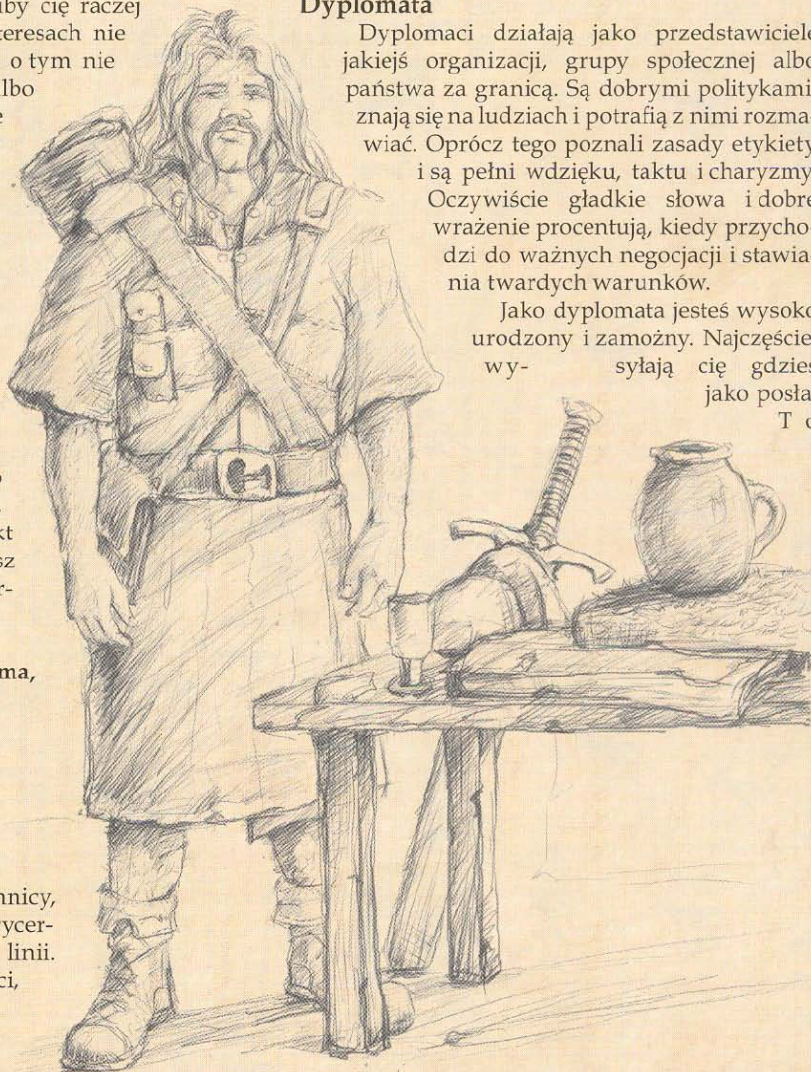
Proponowane Talenty: Walka, Sprawność

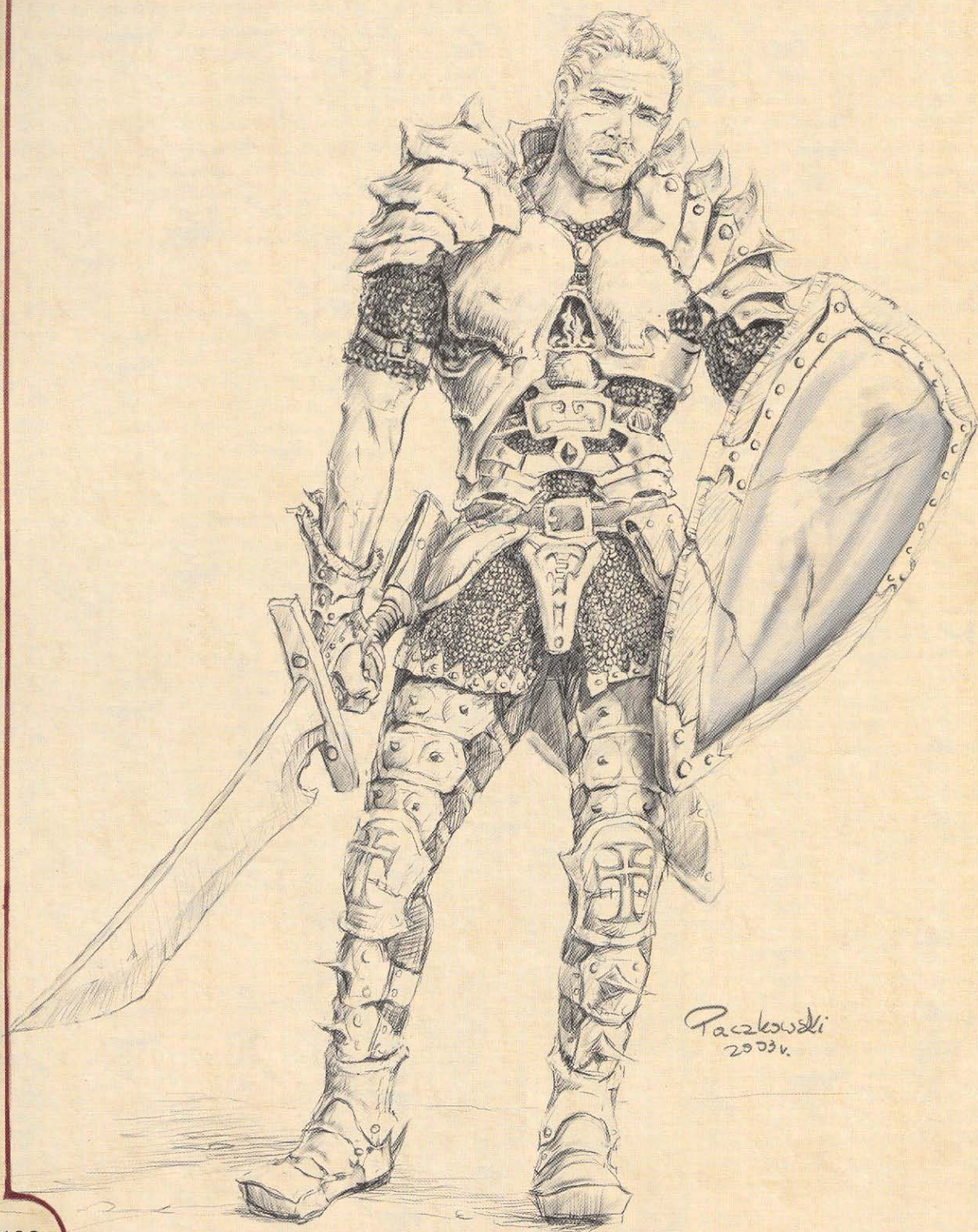
Dyplomata

Dyplomaci działają jako przedstawiciele jakiejś organizacji, grupy społecznej albo państwa za granicą. Są dobrymi politykami, znają się na ludziach i potrafią z nimi rozmawiać. Oprócz tego poznali zasady etykiety i są pełni wdzięku, taktu i charyzmy. Oczywiście gładkie słowa i dobre wrażenie procentują, kiedy przychodzi do ważnych negocjacji i stawiania twardych warunków.

Jako dyplomata jesteś wysoko urodzony i zamożny. Najczęściej wysy-lają cię gdzieś jako posła.

T o





bardzo odpowiedzialne zadanie, niektórzy nie cierpią posłów. Doskonale znasz obyczaje i zasady dobrego zachowania, jesteś uprzejmy i grzeczny. Nie możesz okazać zbyt wiele uczuć, nie możesz zdradzić, że się boisz albo denerwujesz. Spokój, pewność, zdecydowanie. I spryt. To są twoje atuty. Doskonale orientujesz się w sytuacji politycznej, świetnie znasz prawo. Rozповідаasz, że nie bierzesz i nie dajesz łapówek.

Proponowane Talenty: Charyzma, Wiedza

Skrytobójca



Skrytobójcy to przedstawiciele jednego z dwóch najstarszych zawodów świata. Żyją z zabójstw na zlecenie, często zrzeszają się w specjalnych gildiach. Skrytobójcy są najemnymi mordercami, mistrzami warzenia trucizn. Zabijają cicho i niepostrzeżenie. Nie stawiają na walkę, lecz na spryt i wiedzę.

Jako skrytobójca jesteś łajdakiem, który jest gotowy zabić każdego za odpowiednią cenę. Gwarantujesz, że zrobisz to niepostrzeżenie i po cichu. Upozorujesz wypadek albo dosypiesz czegoś do wina. Tak, trucizny to twoja specjalność. Znasz takie, które zabijają od razu, i takie, które wykańczają powoli. Twoje ofiary pewnie jeszcze w grobie główkują, co je zabiło. Czasem są to zamorskie aromatyczne świece, a czasem niespodziewanie szkodliwa kąpiel, bywa też, że jakiś nieszczęśnik skaleczy się o coś, co miałeś wcześniej w rękach lub też użyje sztuczków, które dostał od Ciebie w prezencie. Problem nie polega na tym jak zabić, ale w jaki sposób zbliżyć się do ofiary. Na szczęście potrafisz świetnie udawać.

Proponowane Talenty: Wiedza, Złodziejstwo

Szpieg

Szpiedzy są grupą, którą wykorzystuje się do zbierania i przekazywania informacji. Potrafią mistrzowsko

infiltrować struktury państw i różnych organizacji. Często wykonują także akcje dywersyjne. Szpiedzy są na stałe zatrudniani przez Watykan, władze różnych państw, książąt, wysoko postawionych możnych itd.

Jako szpieg udajesz kogokolwiek, tylko nie szpiega. Potrzeba do tego naprawdę dużo zdolności aktorskich, sprytu, zimnej krwi i inteligencji. Masz to wszystko. Zdajesz sobie sprawę, że jeśli zawiedziesz, jesteś spalony, dlatego starasz się dobrze wykonywać swoją pracę. Żyjesz w ciągłym napięciu, wężysz, obserwujesz, czuwasz. I prawdę mówiąc, bardzo cię to męczy, w głębi duszy jesteś kłębkim nerwów.

Możesz polegać tylko na sobie, jesteś samotny we wrogim środowisku. Nie masz skrupułów.

Proponowane Talenty: Charyzma, Złodziejstwo





4. Rozwój postaci

1) Punkty Postaci

Podczas licznych przygód postacie zdobywają doświadczenie, które jest w naszym systemie reprezentowane przez Punkty Postaci. Punkty te przyznawane są według uznania Pana Losu za wykonywanie określonych zadań, skuteczność, liczbę stoczonych walk, upolowaną zwierzynę itp. Pan Losu powinien ocenić, jak bardzo zaawansowana jest drużyna i jak wiele doświadczenia może zdobyć, wykonując dane czynności – przykładowo upolowanie zwierzyny nie będzie już tak dużym wyzwaniem dla doświadzonego myśliwego, jak dla początkującego adepta sztuki myśliwskiej.

Za Punkty Postaci (PP) gracze mogą:

- 1) Nabywać nowe umiejętności, jednak jedynie pod warunkiem, że w trakcie sesji odegrali, jak się ich uczą. Jeżeli PL na to pozwoli, mogą to zrobić pomiędzy sesjami.
- 2) Rozwijać już posiadane umiejętności, o ile używali ich na danej sesji.

Koszt rozwoju umiejętności przedstawiają tabele 3.3 – 3.5

PL przyznaje po zakończeniu sesji 15 PP Chłodwigowi. Prowadzący go gracz stwierdza, że chce rozwinąć swoje umiejętności Miecze (6 oczek) i Obrona tarczą (4 oczka). Ponieważ na sesji stoczył dwa pojedynki przy użyciu tego oręża, PL zezwala mu na takie rozdzielanie punktów. Gracz najpierw spogląda na spis umiejętności w rozdziale Talenty i umiejętności, sprawdzając, ilupoziomowe są obie umiejętności (Miecz IV, Obrona tarczą III). Teraz chcąc rozwinąć Miecz, spogląda do tabeli 3.3 i odczytuje z niej, że aktualnie jest na II poziomie tej umiejętności i wykupienie każdego oczka kosztuje go 5 PP. W taki sam sposób sprawdza koszt rozwoju Obrony tarczą i z tabeli 3.4 dowiaduje się, że jest aktualnie na I poziomie tej umiejętności, czyli za każde oczko do siódmego włącznie musi zapłacić 3PP. Wykupuje więc jedno oczko w Mieczy i trzy w Obronie tarczą (razem 14 PP), a ostatni punkt zapisuje w rubryce KNO Krzepy (patrz dalej).

- 3) Wykupować Szkolenia do umiejętności z Talentu Walka.
- 4) Zwiększać Cechy, lecz tylko te, które były używane na sesji bezpośrednio lub poprzez umiejętności, które na nich bazują.

Koszt podniesienia cechy = poziom docelowy x 2

Czyli: aby rozwinąć krzepę z 15 na 16, musimy wydać $16 \times 2 = 32$ PP.

Uwaga: Cechę można jednorazowo podnieść o jeden punkt! Aby przeskoczyć z 15 na 17, trzeba najpierw wykupić 16, a dopiero potem 17.

Po zakończonej sesji gracz chce zwiększyć cechę Umysł swojej postaci. Pomimo iż nie wykonywał żadnego testu Umysłu, używał umiejętności Ziellarstwo (na którą składa się Umysł i Inteligencja) i z tego powodu PL pozwala mu rozwinąć Umysł.

- 5) Wykupować Punkty Magii, płacąc za każdy 15 PP.

PP nie można „oszczędzać” i przechowywać z sesji na sesję, wszystkie dostępne punkty należy rozdysponować pod czujnym okiem PL, uzasadniając, dlaczego uzyskane na sesji doświadczenie pozwala na takie, a nie inne wydanie punktów. W momencie gdy otrzymana ilość PP nie wystarcza na wykupienie kolejnego oczka umiejętności lub poziomu cechy, wpisuje się ją w odpowiednie pole (KNO) na karcie postaci i sumuje z uzyskanymi w przyszłych sesjach.

Gracz otrzymał na sesji 3 Punkty Postaci i chce rozwinąć umiejętność Orientacja w terenie. Aktualnie ma ją rozwiniętą na 3 oczka. Zatem stać go na wykupienie następnego oczka (2 PP), a pozostały jeden PP wpisuje do rubryki KNO. Wydając na następnej sesji jeden (jeden ma już w KNO) PP na tę umiejętność, podniesie ją na 5 oczko.

2) Punkty Gracza

Oprócz zwykłych Punktów Postaci gracz może otrzymać również Punkty Gracza. Odzwierciedlają one zaangażowanie w grę, wczuwanie się w postać oraz stosunek do innych uczestników zabawy. Zapewne, drogi Panie Losu, zastanawiasz się, kto powinien dostać wspomniane punkty. Być może już zauważyłeś (lub niebawem zauważysz, jeśli dopiero zaczynasz prowadzić przygody), że na sesjach niektórzy udzielają się bardziej, inni zaś mniej. Oczywiście nie chodzi o opowiadanie niezwiązanych z grą historyjek, lecz wyjątkowo dobre odgrywanie swej postaci. Takich właśnie ludzi należy nagradzać, co może też zachęcić innych do lepszej gry.

Dla wyjątkowych graczy mamy wyjątkowe umiejętności zwane Darami. Można je wykupić jedynie za Punkty Gracza – on też powinien rozwijać się w miarę rozgrywania kolejnych sesji!

Dary opisane są w rozdziale Talenty i umiejętności.

Każdy z nich ma swój koszt w PG, jak również pewne wymagania, które muszą zostać spełnione przez postać, zanim będzie mogła go wykupić.

Nie należy przesadzać z rozdawaniem punktów i przyznawać ich zbyt wiele, gdyż drużyna bardzo szybko stanie się 'przepakowana' i przygody staną się po prostu nudne, ponieważ dla drużyny nie będzie już praktycznie żadnych zagrożeń, a wypełnienie nawet najbardziej niebezpiecznych misji nie będzie już stanowić żadnej trudności!

Przypominamy, że punkty doświadczenia są nagrodą dla graczy, a nie czymś, co należy się im (graczom) z urzędu, a sama przygoda jest tylko formalnością mającą na celu ich zdobycie. Pan Losu nie powinien obawiać się ukarania nieposłusznych graczy zmniejszeniem liczby punktów doświadczenia, co z pewnością przywróci ich do porządku.

Przykładowe działania na sesji i ich nagradzanie

Tabela 3.6

Działania na sesji:	Punkty Postaci	Punkty Gracza
Dobre odgrywanie postaci		0-5
Dobre pomysły na sesji:		
- niezbędne do pomyślnego ukończenia przygody	0-10	
- ciekawe pomysły graczy	0-5	
Ogólne powodzenie w walce	0-10	
Używanie umiejętności	0-13	
Podróżowanie i poznawanie świata	0-2	
Pomyślne używanie zaklęć i guseł	0-10	

Wartości podane w powyższej tabeli są tylko propozycjami i w uzasadnionych wypadkach mogą zostać zmienione. PL powinien, przydzielając je, pamiętać, że za wszystko, co dla graczy stało się rutyną, powinni otrzymywać tylko połowę doświadczenia.





ROZDZIAŁ TRZECI - MECHANIKA GRY

W którym przedstawiono rozmaite reguły rządzące grą, cechy, rzuty kostkami, umiejętności. Na końcu zaś znajduje się opis rozgrywania krwawych starć i zbiór oręża wszelkiego, tudzież różnych pancerzy.

Trakt ciągnął się bez końca przez leśne ostępy, a oni jechali, zalani południowym słońcem. Puścili z dymem cztery wioski. Były opustoszałe, znaleźli tylko trochę owsa dla koni. Słowianie musieli doskonale wiedzieć o tym, że Albert i jego ludzie zapuścili się na ich tereny. W takim razie dlaczego nie napotkali jeszcze żadnego oporu? Coś złego wisiąło w powietrzu. Za długo było spokojnie.

Albert otarł pot z czoła. Jego giermek jechał obok. Roderyk. Dobry chłopak. Jeszcze parę bitew i zostanie pasowany.

Dwie strzały niemal zmiotły Roderyka z siodła. Ktoś wrzasnął. Jakiś koń zarżał i stanął dęba. Lotki świszczwały w powietrzu.

"Wybili straż boczną" – pomyślał Albert. – "Już po nas."

Strzała wbiła się w siodło dwa palce od krocza Alberta. Rycerz zaklął i popędził wierzchowca, próbując przebić się przez zdezorientowaną grupę konnych, którzy obrywali jeden po drugim wśród dzikich wrzasków i ziorzeczceń.

– Z drogi! – krzyknął Albert – Na ziemię! Między konie! A potem w las! I przyprowadzić jeńców!

O mało nie spadł z konia, kiedy ten wierzgnął nagle, przerażony strzałą, która dziabnęła go w ucho. Albert boleśnie ugryzł się w język.

Splunął krwią i pogalopował w stronę taborów.

– Zatrzymać się! Do wozów! Pod wozy!

Zobaczył pospolite ruszenie, całą tę przestraszoną hołotę.

– Atakować! – wrzasnął wywijając mieczem. – Na nich! W las!

Koń dostał w słabiznę. Albert wyleciał ze strzemion, wpadł na woźnicę skulonego we krwi i przetoczył się do środka krytego wozu.

Wstał niepewnie, trąc bolącą głowę.

Inkwizytor siedział na jakiejś skrzynce, przed nim na drugiej stały rozstawione szachy.

– Może partijkę? – zapytał.

– Słucham? – zakasiał Albert.

– Nie bójcie się, oni tylko tak straszą. Zaraz przestaną strzelać i pierzchną w las.

– Co? – spytał bezmyślnie Albert.

– Gracie w te szachy czy nie?

– Nie umiem – powiedział Albert bezbarwnym tonem.

– Nie umiecie czy nie znacie reguł?

– Nie znam reguł. – odpowiedział rycerz, zdając sobie sprawę, że Ulrich przepytuje go jak żaka.

– Dobrze jest znać reguły – powiedział Inkwizytor.



1. Cechy

Testowanie cech.

Kiedy postać wykonuje czynność niezwiązaną z żadną umiejętnością, lecz wymagającą przetestowania, Pan Losu zarządza test danej cechy. W opisach cech podane są konkretne sytuacje, w których należy je przetestować.

Przykładowe testy cech:

Krzepa – podnoszenie ciężarów

Zwinność – skok nad rozpadliną

Zdrowie – wypicie kolejnego kufła podczas hucznej uczty

Reakcja – złapanie spadającego kufła

Inteligencja – zapamiętanie ważnej informacji

Umysł – powstrzymanie się od uśnięcia podczas warty

Aby test uznać za udany, należy wyrzucić na k20 wynik taki sam, jak wysokość cechy lub mniejszy. W zależności od sytuacji Pan Losu może zastosować modyfikator wynikający ze stopnia trudności działania postaci.

Możliwe jest również, że dwie postacie będą testowały swe cechy przeciw sobie (np. siłowanie na rękę). W takim wypadku należy przeprowadzić test przeciwstawny na zasadach analogicznych do testów umiejętności (patrz podrzdział Talenty i umiejętności).

Krzepa (Kr) *Cecha ta jest najważniejsza dla bohaterów, których główną ambicją jest posługiwanie się orężem i którzy wszelkie wątpliwości będą rozwiewać przy użyciu prawego sierpowego.*

Określa ona czystą siłę fizyczną postaci oraz to, jak wiele postać potrafi unieść bez zmniejszenia szybkości reakcji i tempa ruchu.

Powiązania:

Modyfikator z niej dodawany jest do umiejętności z Talentów Walka i Sprawność oraz niektórych z Talentu Technika;

Określa, jak wiele postać jest w stanie unieść nie zniżając swojej reakcji (patrz Walka tabela 4.2);

Szybkość wyprowadzenia ciosu bronią w walce wręcz (patrz Walka tabela 4.6);

Testuje się ją podczas testów obalenia.

Zwinność (Zw) Jest cechą przydatną dla tych, którzy chcą szybko i pewnie wyjść z różnych opresji. Odzworowuje ogólną sprawność postaci, jej wygimnastykowanie i koordynację ruchów.

Powiązania:

Modyfikator ze Zwinności wpływa na prawie wszystkie umiejętności związane z cechami fizycznymi

Testy oparte na utrzymaniu równowagi, precyzji ruchów.

Zdrowie (Zd) To podstawa! Definiuje kondycję bohatera, wytrzymałość organizmu na rany czy choroby. Od tej cechy zależy, jak wiele obrażeń postać może otrzymać w walce. Zdrowie określa również odporność fizyczną bohatera.

Powiązania:

Testy na choroby, trucizny (alkohol to też trucizna);

Testy utraty przytomności;

Szybkość rekonwalescencji.

Reakcja (R) Przydatna podczas gry w łapki. Określa refleks bohatera oraz szybkość wykonywanych przez niego czynności. Ponadto jest wyznacznikiem czułości zmysłów.

Powiązania:

- Przekłada się na Reakcję Bojową (RB), decydującą o kolejności, w jakiej działają postacie w walce;

Punkty Reakcji Bojowej określają, ile akcji jest w stanie wykonać postać w ciągu swojej rundzie walki;

Testuje się ją przy próbie zadziałania w rundzie przeciwnika (test Przerwania);

Wpływa na umiejętności związane z Talentem Złodzięstwo.

Inteligencja (Int) Określa zdolność do radzenia sobie w nowych, trudnych sytuacjach i rozwiązywania różnych problemów, jest szczególnie istotna dla postaci, które chcą posługiwać się magią.

Powiązania:

Wpływa na większość umiejętności związanych z rozumowaniem i na wszystkie z Talentu Magia;

Określa maksymalną liczbę Punktów Postaci (PP), jaką Gracz może otrzymać na sesji;

Jest składową początkowej liczby Punktów Mocy.

Umysł (U) *Umysł to odporność psychiczna, siła woli, mądrość życiowa, wiedza i zdobyte doświadczenie.*

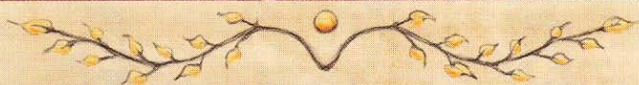
Powiązania:

Wpływa na umiejętności związane z posiadaną wiedzą i wszystkie z Talentu Magia;

Używa się go podczas testów strachu;

Jest składową początkowej liczby Punktów Mocy;

W Niwii jest odpowiednikiem Zdrowia.



2. Talenty i umiejętności



Wartość umiejętności oznaczana jest w skali od jednego do czternastu oczek. Każde z nich, w przedstawieniu liczbowym wysokości danej umiejętności, odpowiada jednemu punktowi. Koszt wykupienia poszczególnych oczek można znaleźć w podrozdziale **Tworzenie postaci** w tabeli 3.3-3.5. Po informacji na temat zdobywania doświadczenia i szczegółów, co do rozwoju postaci, zapraszamy do rozdziału **Rozwój postaci**. Zapisując na Karcie Postaci umiejętność, należy do jej wartości dodać modyfikatory wynikające z wysokości dwóch cech bazowych, na których opiera się umiejętność (patrz **Tworzenie postaci** tabela 3.1). Modyfikatory te sumują się.

Testowanie umiejętności

Powodzenie określonej czynności zależy głównie od poziomu testowanej umiejętności i wartości modyfikatorów z cech bazowych.

Każda czynność wykonywana przez gracza ma swoją trudność, którą określa Pan Losu. Na przykład: bardzo ciężko jest ukraść coś kapłanowi podczas ceremonii odprawianej wśród tłumów w samo południe, stosunkowo łatwo natomiast jest wleźć na niskie rozłożyste drzewo. W takich przypadkach PL ma prawo stosować modyfikator umiejętności znajdujący się w przedziale -15 - +5 (gdzie +5 oznacza czynność bardzo łatwą). Ustalenie stopnia trudności jest sprawą subiektywną, proponuje-

my prowadzącemu grę, by wziął pod uwagę inwencję gracza i jeśli sensownie opisać kolejne etapy wykonywanej czynności, a jego postać będzie w stanie je zrobić, nie należy przesadzać z utrudnianiem, a nawet wynagrodzić gracza za jego zaangażowanie w czasie sesji. Podane poniżej modyfikatory są jedynie propozycjami, a wartości znajdujące się pomiędzy nimi mogą być z powodzeniem stosowane w uzasadnionych przypadkach.

Przykładowe sytuacje i ich stopień trudności:

łatwe – mod. +5. Do czynności łatwych można zaliczyć zabranie dziecku łakocia, odróżnienie węgla od bursztynu.

przeciętne – mod. 0. Są to czynności typowe dla dziedziny związanej z daną umiejętnością, np. szycie butów przez szewca, naprawa zwykłej broni przez kowala, targowanie się u kupca.

trudne – mod. (-1)-(-5). Czynności te w wyniku zaistniałych okoliczności są trudniejsze do wykonania niż zwykle. Może to być, np. próba zakradania się do świątyni, kiedy mamy na sobie bręczącą kolczugę lub usiłowania otwarcia zamka poranionymi palcami, pogiętym wytrychem.

niezwykle trudne – mod. (-6)-(-10). Te czynności są niezwykle trudne do wykonania. Może się do nich zaliczać poznanie bardzo rzadkiego zaklęcia albo rozbrojenie rycerza zakonnego, tak żeby nie narobić hałasu.

prawie niewykonalne – mod. (-11)-(-15). Działania, które właściwie mają nikłą szansę powodzenia. Może to być przeskoczenie fosy, kiedy skaczący ma pogruchothane kości lub przeprowadzenie rytuału bez odpowiednich atrybutów.

Przykładowe stopnie trudności do konkretnych umiejętności:

1. Przygotowanie stawy

przygotowanie typowej stawy – łatwe
upieczenie dziczyzny na ognisku – przeciętne
zakonserwowanie żywności bez odpowiednich składników – trudne
przygotowanie 'omleta tytanów' na 50 osób – niezwykle trudne

2. Kowalstwo

podkucie konia – łatwe
wykucie podkowy – przeciętne
ciężkie, zdobione metalowe drzwi – niezwykle trudne

Testowanie umiejętności polega na wykonaniu rzutu na zmodyfikowaną (przez premię z cech i modyfikator trudności) wielkość odpowiedniej umiejętności. W przypadku wyrzucenia na k20 tej samej lub mniejszej liczby niż wynosi wartość testowanej umiejętności, czynność uznaje się za pomyślnie wykonaną.

Sukcesy (zasada opcjonalna)



Sukces jest to różnica (jeżeli test się powiedzie) pomiędzy wartością testowaną, a wyrzuconą na kości. Np. jeśli gracz miał wyrzucić 7 lub mniej, a wyrzucił 5, to sukces wynosi: $7-5=2$.

Pan Losu może wykorzystać zasadę sukcesów do interpretacji wyniku podjętej przez postać czynności niezwiązanej z walką. Pozwoli to na pełniejsze i bardziej dramatyczne odgrywanie niektórych sytuacji, w których ledwo zdany test będzie oznaczał, że czynność „o mały włos” by się nie powiodła. Sukcesy mogą się okazać również przydatne przy sporządzaniu przez graczy różnych przedmiotów, kiedy to ilość sukcesów można przeliczać na jakość wykonanego przedmiotu.

Weźmy za przykład kupca, który bardzo chce wytargować niższą cenę za kupowane futra. Przetestował swoją umiejętność targowania (10) i uzyskał wynik 6.

$$10-6=4 \text{ sukcesy}$$

Pan Losu może teraz za każdy 1 punkt różnicy obniżyć cenę o 5%.

Test Przeciwstawny

W grze dość często będzie dochodzić do sytuacji, kiedy czynność dotyczy także innej postaci i ta ma szansę w jakiś sposób przeciwstawić się wykonywanym działaniom (np. test spostrzegawczości przy próbie kradzieży), należy wykonać dodatkowy test dla odpowiedniej kontrybucyjności zmodyfikowanej o różnicę pomiędzy „atakującym”, a „broniącym się”. Np.:

Heinrich chce okraść na targu kupca. Jego umiejętność (z uwzględnieniem odpowiednich modyfikatorów) Rzeźnię sakiewek wynosi 8. Na kości wypadła 7, a więc test się powiódł. Następnie sprawdzamy, czy sprzedawca coś zauważył. Ponieważ jest on bardzo spostrzegawczy (Spostrzegawczość 12) otrzymuje premię równą:

$$8-12=-4$$

A zatem modyfikujemy spostrzegawczość sprzedawcy według poniższej formuły:

$$12-(-4)=16$$

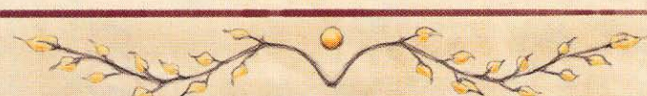
Wniosek jest bardzo prosty. Postaci, która nie jest jeszcze zbyt dobra w fachu złodziejskim będzie bardzo ciężko okraść doświadczonego kupca. Jeśli jednak kradzież byłaby dobrze zaplanowana (i opisana przez gracza!), prowadzący mógłby zastosować **Modyfikator Pana Losu** obniżający Spostrzegawczość sprzedawcy, co zwiększyłoby szansę powodzenia kradzieży.

W wypadku gdy postaci brakuje odpowiedniej umiejętności, należy wykonać test samych modyfikatorów z cech, na których taka umiejętność by się opierała. Test obronny (np. spostrzegawczości przy próbie kradzieży) wykonuje się według podanych wcześniej zasad, a wartość brakującej umiejętności przyjmuje się za równą zeru. Oczywiście tego typu test możliwy jest

jedynie, gdy ma on chociażby minimalną szansę powodzenia, a PL zezwalając na niego, musi się kierować zdrowym rozsądkiem.

Efekt udanej próby wykonania takiej czynności uznaje się za równy połowie efektu, jaki dawałaby testowana umiejętność (której postać oczywiście nie ma) – w wypadku walki przez połowę efektu rozumie się zadanie połowy obrażeń przy ataku lub 50% szans na upadek/wytrącenie broni w wypadku obrony, zaś jeśli chodzi o inne umiejętności – osiągnięcie tylko części zamierzonego rezultatu (np. naprawienie tylko połowy uszkodzeń broni przez postać, która nie poznała tajników naprawy broni).

Heinrich tym razem wybrał na swoją ofiarę dopiero co przybyłego ze wsi kmięcia. Ten niezbyt rozgarnięty osobnik w ogóle nie posiada umiejętności Spostrzegawczość (broni się więc jedynie na sumę modyfikatorów z Reakcji +2 i Int +1). PL dodatkowo stwierdza, że taka kradzież to dla w miarę doświadczonego Heinricha czynność łatwa i daje mu modyfikator +5 do testu Rzeźniania sakiewek – czyli jego całkowita umiejętność wynosi 13 (a różnica pomiędzy nim a okradanym $13-3=10$). Na kości wypadła 4, a więc test się powiódł. Z kolei kmięć musi wyrzucić $3-10=-7$, oczywiście nie da się osiągnąć takiego wyniku na kości, jednak PL zezwala na rzut obronny licząc na to, że wypadnie 1 i kmięć mimo wszystko zauważy kradzież (jednak nawet wtedy osiągnie jedynie połowiczny sukces, czyli np. zauważy kradzież, ale nie zdąży chwycić złodzieja za rękę i będzie zmuszony go ganiać po całym grodzie).





Poniższa tabela przedstawia spis talentów i przynależnych im umiejętności. Skróty w nawiasie oznaczają cechy, z których otrzymuje się modyfikator.

Talent:	Dostępne umiejętności:
Sprawność	• Spostrzegawczość (III, R+Int) • Jazda konna (III, Kr+Zw) • Powożenie (II, Kr+Zw) • Wspinaczka (III, Kr+Zw) • Pływanie (III, Kr+Zw) • Akrobatyka (IV, Kr+Zw)
Łowiectwo	• Tropienie (III, R+U) • Podchodzenie zwierzyny (II, ZwB+U) • Tresura (IV, Int+U) • Przetrawianie (III, Int+Zd) • Krycie się (IV, Int+Zw) • Zastawianie sidła/wnyków (II, Int+Zw) • Sprawianie zwierzyny (II, Int+Zw)
Walka	Krótkie: • Sztylet (III, ZwB+Kr) • Sztylet wilów (III, ZwB+Kr) Jednoręczne: - Maczugi (II, ZwB+Kr) - Topory (III, ZwB+Kr) - Młot rycerski (III, ZwB+Kr) - Stolemi młot (II, ZwB+Kr) • Miecze (IV, ZwB+Kr) Oburęczne: • Włócznie (III, ZwB+Kr) • Halabarda (III, ZwB+Kr) • Gizarma (II, ZwB+Kr) • Topór dwuręczny (III, ZwB+Kr) • Miecz dwuręczny (IV, ZwB+Kr) • Maczuga dwuręczna (II, ZwB+Kr) • Cep bojowy (II, ZwB+Kr) • Widły (II, ZwB+Kr) Miotane: • Toporki (II, ZwB+Kr) • Maczugi (II, ZwB+Kr) • Młoty (II, ZwB+Kr) • Noże (II, ZwB+Kr) • Oszczepy (III, ZwB+Kr) • Oszczep wilów (III, ZwB+Kr) • Sieć (III, ZwB+Kr) Miotające: • Łuki równikowe (III, ZwB+Kr) • Łuk refleksyjny (IV, ZwB+Kr) • Łuk wilów (III, ZwB+Kr) • Kusze (II, ZwB+Kr) • Proce (III, ZwB+Kr) Nietypowe: • Korbacz (III, ZwB+Kr) • Kopia (II, ZwB+Kr) • Bicz (III, ZwB+Kr) • Garota (II, ZwB+Kr) • Bolas (II, ZwB+Kr) • Stolemie kastety (III, ZwB+Kr) • Walka bez broni (IV, ZwB+Kr) Defensywne: • Unik (III, ZwB+ZwB) • Obrona tarczą (III, R+Kr) • Parowanie (jak używana broń)





Charyzma(spec)	• Kupiectwo (IV) • Dowodzenie (IV) • Krasomówstwo (III) • Urok osobisty (III) • Etykieta (III) • Aktorstwo (IV) • Empatia (postrzeganie emocji) (III) • Zastraszanie (II) • Muzykalność (III)
Magia	• Kierowanie zaklęć° (III, Zw+R) • Medytacja° (III, Int+U) • Rzucanie zaklęć° (IV, Int+U) • Widzenie mocy° (III, Int+U) • Wpisanie czaru° (IV, Int+U) • Przechodzenie między światami° (IV, Int+U) • Znajomość Zaświatów° (IV, Int+U) • Znajomość Istot Niwii° (III, Int+U) • Gusła (IV, Int+U)
Technika	• Budowa umocnień (IV, Int+U) • Chirurgia† (IV, Int+Zw) • Jubilerstwo (III, Int+Zw) • Kowalstwo (II, Kr+Zw) • Medycyna (IV, Int+U) • Płatnerstwo (III, Kr+Zw) • Rymarstwo (III, Kr+Zw) • Szkutnictwo (III, Kr+Zw) • Wynalazczość (IV, Int+U) • Zbrojniczość (III, Kr+Zw) • Sztuka (IV, Int+Zw)
Wiedza	• Czytanie/pisanie (IV, Int+U) • Znajomość języka obcego (IV, Int+U) • Orientacja w terenie (II, Int+U) • Przygotowanie strawy (III, Int+R) • Torturowanie (III, Int+U) • Wiedza o obcych kulturach (IV, U +U) • Wykształcenie† (IV, Int+U) • Zielarstwo (IV, Int+U) • Znajomość zwierząt (III, U+U)
Złodziejstwo	• Skradanie się (III, ZwB+R) • Krycie się (III, Int+Zw) • Śledzenie (III, Int+R) • Szulerstwo (III, Int+Zw) • Falszerstwo (IV, Int+Zw) • Otwieranie zamków (IV, Int+Zw) • Rzeźbanie sakiewek (II, ZwB+R) • Wiedza o zabezpieczeniach (IV, Int+U)

Tabela 4.1

(spec) Modyfikatory dla talentu Charyzma przyznaje Pan Losu po ocenieniu odegrania przez gracza sytuacji. Jeśli gracz nie ma pomysłu, jak kogoś przekonać do swoich racji, to czemu ma mu się to udać? Modyfikatory są takie same, jak dla cech (od -10 do +10); przyznaje się modyfikator z 2 cech.

* - umiejętność tylko dla Słowian

+ - umiejętność tylko dla Chrześcijan

Wiedza:

Zielarstwo – znajomość ziół, zarówno tych leczniczych, jak i szkodliwych. Bohater posiadający tę umiejętność wie, gdzie szukać potrzebnych mu ziół i jak je preparować w celu uzyskania pożądanej substancji. Ludzie znający się na zielarstwie pełnią najczęściej funkcję wioskowych znachorów, chociaż można ich spotkać nawet na monarszych dworach, gdzie zajmują się doprowadzaniem posilków gości nieprzychylnych królowi. **Specjalizacje:** rozpoznawanie ziół, znajdowanie ziół, leczenie ziołami (znachorstwo), rozpoznawanie trucizn, warzenie trucizn itp.

Znajomość języka obcego – dla chrześcijan będzie to przede wszystkim łacina, dla Słowian dialekty odległych plemion Władztwa Lechickiego i Rusi Kijowskiej. Umiejętność ta jest szczególnie przydatna dla kupców i szpiegów. Z jej używaniem wiąże się pewne ryzyko, jeżeli testujący ją gracz wyrzuci 20, oznacza to, że śmiertelnie obraził swojego rozmówcę, najprawdopodobniej sugerując mu wykonanie kilku nieobyczajnych czynności z domowym inwentarzem. Szansa na bezkrwawe rozwiązanie takiej sytuacji zależy od błyskawicznej reakcji gracza i przychylności Pana Losu. **Specjalizacje:** poezja łacińska, słownictwo ruskie związane z płatnerstwem itp.

Orientacja w terenie – określa zdolność postaci do odnalezienia właściwej drogi lub utrzymania kierunku, w którym zmierza. Może to być również odszukanie w mieście odpowiedniej ulicy lub chaty w grodzie. Bohaterowie związani w jakiś sposób z miastem potrafią na przykład określić po zabudowie, w jak niebezpiecznej okolicy się znajdują lub ocenić, dokąd może doprowadzić ich ulica. Poza terenami zabudowanymi orientacja w terenie pozwoli wyznaczyć drogę do schronienia lub źródła wody. **Specjalizacje:** względem gwiazd, sporządzanie map, czytanie map na polu bitwy itp. Interpretacja udanego rzutu: trafność lokalizacji celu podróży i czas wędrówki.

Znajomość zwierząt – umiejętność ta pozwala rozpoznawać zwierzęta i ślady przez nie pozostawiane, to również wiedza o zwyczajach zwierzęcy, miejscach żerowania i legowiskach. **Specjalizacje:** wiedza o żubrach, wiedza o zwierzętach zamieszkujących bagna itp.

Wiedza o obcych kulturach – znajomość cudzoziemskich obyczajów i mentalności, orientacja w zagranicznym życiu politycznym i kulturalnym. Niezwykle przydatna dla kupców, posłów i szpiegów. **Specjalizacje:** znajomość hierarchii kościelnej (dla Słowian), znajomość normańskich obrzędów itp.

Czytanie/pisanie – niezwykle cenna umiejętność, którą posiadli tylko nieliczni. Niektórzy mieszkańcy średnio-wiecznej Europy wręcz boją się pisma, lub darzą je zabobonnym szacunkiem. Czytanie i pisanie jest wyznacznikiem wykształcenia. **Specjalizacje:** kaligrafia, znajomość gramatyki itp.

Przygotowanie stawy – każdy potrafi upiec zająca na patyku, albo nazbierać sobie malin w lesie. Inaczej sprawy się mają, kiedy trzeba ugotować i doprawić bardziej wykwinłą potrawę. Dobry kucharz może stać się niezwykle ważną postacią dla drużyny, będzie bowiem potrafił przygotować smaczną ucztę dosłownie ze wszystkiego, co znajdzie pod ręką, a to co zostanie, zakonserwuje na dalsze wędrówki. Ktoś znający się na kuchni ma również szansę zająć bardzo wysoko na dworze i stać się nawet osobistym kucharzem samego króla. Od udanego testu zależy będzie jakość przygotowanego dania (wbrew pozorom dobrym jedzeniem można czasami zrobić olbrzymie wrażenie!). **Specjalizacje:** żywienie zbiorowe, wykwinne jadlo, konserwacja żywności, konkretne danie, kuchnia polowa.

Wykształcenie – wiedza związana z matematyką, astrologią, teologią, historią, filozofią oraz prawem świeckim i kanonicznym, charakteryzująca najczęściej chrześcijańskich uczonych. Wysokość umiejętności jest wprost proporcjonalna do rozległości wiedzy. **Specjalizacje:** matematyka, astrologia itp.

Torturowanie – umiejętność wydobywania najszybszych tajemnic z zakamarków ludzkiego umysłu, dzięki zastosowaniu zarówno tortur fizycznych jak i psychicznych. Każdą służy złamaniu ludzkiej woli, po jej zakończeniu ofiara jest gotowa przyznać się do wszystkiego byle tylko zakończyć swoje cierpienia (nawet do tego, czego wcale nie robiła). Z wyjątkowego mistrzostwa w zadawaniu bólu znani są Inkwizytorzy (kaci Inkwizytorium), którzy potrafią udzielać tego bolesnego rozgrzeszenia przez dwa a nawet trzy dni, tak żeby grzesznik mógł w pełni zapłacić za swoje zbrodnie.

Technika:

Kowalstwo – ręczne kucie przedmiotów metalowych (żelazo i brąz) o różnych kształtach. Do wykonywania zawodu niezbędna jest dobrze wyposażona kuźnia. Większość kowali wyrabia przedmioty codziennego użytku, czasem też podkuwa konie. Bardziej uzdolnieni kowale wytwarzają piękne rękodzieło artystyczne, a w razie potrzeby potrafią przerabiać narzędzia na broń. Propozycja interpretacji udanego testu: 1-2 sukcesy kiepska jakość wykonanego przedmiotu, 3-4 standardowa, 5-8 dobra, 8+ mistrzowskie wykonanie. **Specjalizacje:** artystyczne, użytkowe, metalurgia itp.

Rymarstwo – sztuka obróbki i łączenia skór. Rymarze zajmują się wytwarzaniem ubrań, toreb, zbroi oraz różnego rodzaju skórzanych przedmiotów. Do wykonywania swego zawodu potrzebują specjalistycznych narzędzi,



które gromadzą w swoich pracowniach. **Specjalizacje:** wytwarzanie pasów, szycie toreb itp.

Wynalazczość – bardzo uniwersalna umiejętność ułatwiająca wykonywanie innych zadań przy niewystarczających środkach technicznych lub przy braku odpowiednich składników. Nie jest to jednak umiejętność-wytrych, zastępująca wszystkie inne z tej grupy talentów. Może stanowić podstawę zmniejszenia stopnia trudności testów różnych czynności związanych z techniką. Pan Losu powinien położyć duży nacisk na opis wykonywanej czynności prezentowany przez gracza. Początkujący gracze z pewnością będą potrzebowali pomocy Pana Losu, który powinien, biorąc pod uwagę wysokość umiejętności, zasugerować graczowi, co może zrobić i jak się do tego zabrać. Wynalazczość jest rozumiana tylko i wyłącznie w jej technicznym aspekcie i nie dotyczy dziedzin związanych z wiedzą lub magią. Przy odpowiednio wysokim poziomie umiejętności (powyżej 10) gracz może zaproponować skonstruowanie wymyślonego przez siebie przedmiotu. Jest to jednak zadanie niezwykle trudne. **Specjalizacje:** sztuka przetrwania, maszyny obłąknicze itp.

Chirurgia – jest nauką znaną wyłącznie ludom zachodu, gdyż Słowianom wiedzę medyczną z powodzeniem zastępuje znajomość ziół i magii. Na chirurgię składają się podstawy z zakresu anatomii, znajomości chorób, urazów i złamań oraz ich leczenia. **Specjalizacje:** trepanacja czaszki, lekarz polowy itp.

Budowa umocnień – wiedza o konstruowaniu fortyfikacji. Dzięki tej umiejętności bohater potrafi znaleźć słaby punkt twierdzy, zamku lub grodu, potrafi pokierować oblężeniem i doprowadzić do przełamania obrony. Wiedza ta umożliwia zaprojektowanie i pokierowanie budową umocnienia o jakości proporcjonalnej do wysokości umiejętności. Wysokość sukcesu Pan Losu może rozumieć, jako czas potrzebny na zbudowanie fortyfikacji i ilość zużytych materiałów bądź też, jako czas potrzebny do przełamania obrony. **Specjalizacje:** drewniane, kamienne, wykorzystanie terenu. Poziom trudności jest związany z wielkością budowli, dostępnością materiałów i zasobów ludzkich.

Platnerstwo – umiejętność konstruowania i naprawiania pancerzy. Platnerz potrafi zamienić z pozoru bezużyteczne kawałki metalu w mocną i dobrze dopasowaną zbroję. Posiada podstawy kowalstwa, lecz na co dzień nie zajmuje się wyrobem podków albo gwoździ. Woli poświęcić się doskonaleniu własnego rzemiosła, toteż ma pojęcie o wyrobie metalowych przedmiotów użytkowych, ale brak mu raczej wiedzy praktycznej. Od zdolności platnerza będzie zależało to, jak bardzo skomplikowaną zbroję uda mu się wykonać (wykonanie niektórych połączeń i tłoczeń jest niezwykle czasochłonne i wymaga bardzo specjalistycznej wiedzy, którą mają już tylko wysoce wykwalifikowani platnerze) i jakie będzie miała ona właściwości (wartość zawadzania, ciężar, wytrzymałość – ochrona przed obrażeniami). Do wy-

konywania zawodu potrzebna jest dobrze wyposażona kuźnia i odpowiednie materiały – bez tych akcesoriów nawet najlepszy platnerz niewiele może zrobić. **Specjalizacje:** tarcze, hełmy, kolczugi, zbroje płytowe, polowa naprawa zbroi.

Zbrojmistrzostwo – Zbrojmistrz trudni się wykonywaniem broni białej. Jest mistrzem, jeśli chodzi o wykonywanie mieczy, toporów, grotołów strzał i wszystkiego, co jest ze stali i służy do zabijania lub zadawania cierpienia. Podobnie jak platnerz, zbrojmistrz posiada podstawy kowalstwa. Wraz ze wzrostem umiejętności, bohater będzie potrafił wykonywać coraz bardziej skomplikowany i lepszy oręż. **Specjalizacje:** miecze, topory, młoty, broń drzewcowa...

Naprawa – pozwala doprowadzić jakąś rzecz (przedmiot, narzędzie) do stanu używalności. Jest to zdolność do prowizorycznego usuwania uszkodzeń. Trwałość efektu naprawy zależy od powodzenia testu (30 minut za każde 2 punkty sukcesu). Oczywiście postać musi mieć jakieś materiały i narzędzia, którymi może się posłużyć – niemożliwa jest naprawa miecza przy użyciu sznurka! Do typowych napraw należą: założenie koła u wozu, zszycie rozdartych juków, czerowanie uszkodzonego odzienia. Stopień trudności czynności jest warunkowany inwencją gracza i dostępnymi materiałami. Jeśli gracz potrafi opisać, w jaki sposób zamocuje ułamany dyszel przy użyciu nogawki od spodni, to Pan Losu powinien nagrodzić gracza odpowiednio zmniejszając stopień trudności – o jeden poziom (o ile oczywiście opis wydaje się być logiczny i prawdopodobny!)

Medycyna – daje możliwość postawienia diagnozy oraz przeprowadzania odpowiedniej kuracji. Na medycynę składają się podstawy anatomii, znajomości ziół i mikstur leczniczych, rozpoznawanie urazów oraz leczenia. **Specjalizacje:** diagnoza, wytwarzanie maści itp.

Szcutnictwo – sztuka konstruowania łodzi i statków. Dzięki tej umiejętności bohater będzie potrafił samodzielnie skonstruować prostą łódź (1 punkt umiejętności to 100kg wyporności łodzi) lub pokierować budową większej jednostki (robotnicy nie muszą mieć wtedy umiejętności Szcutnictwo). **Specjalizacje:** konstruowanie dłubanek, projektowanie ożaglowania itp.

Jubilerstwo (wycena) – znajomość szlachetnych kruszców i kamieni. Dobry jubiler potrafi stworzyć z kamieni i metali prawdziwe dzieła sztuki, które następnie może drogo sprzedać. **Specjalizacje:** dobra znajomość kamieni szlachetnych i półszlachetnych, rzeźbienie w bursztynie.

Sztuka – umiejętność, która pozwala postaci malować lub rzeźbić, co wiąże się ze znajomością odpowiednich technologii i sprawnością w posługiwaniu się danymi narzędziami. Postać, oprócz praktycznych umiejętności, ma także wyrobiony zmysł estetyczny. **Specjalizacje:** iluminowanie ksiąg, rzeźbienie w drewnie, rzeźbienie w kamieniu itp.



Charyzma:

Kupiectwo – umiejętność zyskownego handlowania: taniego kupna i drogiej sprzedaży, a także wyceny rozmaitych towarów. To także znajomość szlaków handlowych i rozmaitych form wymiany dóbr. Umiejętność kupiectwa pozwala na wytarbowanie lepszych cen na nabywane towary, a sprzedaż własnych po zawyżonej cenie. Za każdy 1 punkt sukcesu kupiec otrzymuje modyfikator 5% do ceny na swoją korzyść. **Specjalizacje:** targowanie, wycena, handel wymienny, znajomości.

Dowodzenie – umiejętność wydawania rozkazów i uzyskiwania posłuchu u podwładnych połączona z orientacją na polu bitwy i znajomością podstaw strategii i taktyki. Przydatna tak w przypadku pokierowania jakąś formacją wojskową, jak i przy zorganizowaniu grupy chłopów do obrony wioski. **Specjalizacje:** opanowanie ucieczki, dowodzenie łucznikami, lekkobrojniymi, jazdą, formowanie szyku itp.

Krasomówstwo – piękne wystawianie się i zdolność wpływania na słuchaczy. Umiejętność niezwykle przydatna dla posłów i wszelkiej maści polityków, a także księży i kapłanów. **Specjalizacje:** głoszenie kazań, zażegnywanie do walki itp.

Urok osobisty – umiejętność robienia dobrego wrażenia i zjednywania sobie ludzi poprzez bycie miłym, uprzejmym, intrygującym, poprzez roztaczanie swoistego czaru. Na urok osobisty składa się odpowiednie zachowanie (otwarte, przyjacielskie) i wystawianie się (grzeczne, kulturalne). **Specjalizacje:** uwodzenie, szarmanckie zachowanie, pierwsze wrażenie itp.

Etykieta – dobre maniere i znajomość obyczajów, które zapewniają postaci nienaganne zachowanie w różnych sytuacjach. Jest to umiejętność bardzo użyteczna, kiedy chodzi o odpowiednią postawę na dworze albo podczas jakichś pertraktacji (np. podczas wojny). **Specjalizacje:** etykieta dworska, etykieta kościelna, kapłańska itp.

Aktorstwo – pozwala, dzięki opanowaniu odpowiedniej gestykulacji, mimiki twarzy i kontroli głosu, przekonująco udawać dowolne emocje i wcielać się w różne postacie. Aktorstwo w połączeniu z odpowiednim doбором przebrania pozwala na pozostanie praktycznie nierozpoznanym. Żeby tego dokonać, najlepiej zagrać kogoś niezwracającego uwagi, albo wprowadzającego w zakłopotanie (np. trędowatego, od którego ludzie odwracają wzrok). Dzięki tej umiejętności bohater może kłamać w bardzo przekonujący sposób, a niekiedy nawet złapać na łgarstwo jest w stanie przekonać innych, że sam padł ofiarą oszustwa i o niczym nie wiedział (w zależności od sytuacji i decyzji PL). **Specjalizacje:** udawanie emocji, charakteryzacja, dobór przebrania, gestykulacja, łgarstwo itp.

Empatia (postrzeganie emocji) – wyczulenie na odczucia innych. Jest przydatna w przypadku, gdy należy pomóc komuś, kto nie chce ujawniać się ze swoimi problemami, ale również wtedy, gdy trzeba wykryć, czy ktoś

kłamie. Wysoka empatia wiąże się z dużą wrażliwością, zwłaszcza na krzywdę bliźnich. **Specjalizacje:** szybka i trafna ocena charakteru, wyczucie łgarstwa itp.

Zastraszanie – umiejętność mająca wiele wspólnego z aktorstwem, polegająca na wpłynięciu na drugiego człowieka, tak żeby wziął nas za kogoś wyjątkowo niebezpiecznego, z kim nie należy zadzierać. Oprócz paru twardych słów i groźnej miny czasem przy zastraszaniu przydaje się ingerencja fizyczna, na przykład poszturchiwanie, popychanie czy nawet z pozoru niewinne poklepywanie. Zastraszona osoba powinna bez szemrania zastosować się do naszych sugestii. **Specjalizacje:** zastraszanie z użyciem siły, pogrożki, przerażające spojrzenie itp.

Muzykalność – umiejętność gry na jakimś instrumencie, wiąże się z dobrym słuchem, wyczuciem rytmu itp. Często łączy się także ze śpiewaniem. Muzykalność to także umiejętność tańca. Określa wrażliwość postaci na muzykę. **Specjalizacje:** śpiew, taniec, gra na fujarce, gra na harfie itp.

Łowiectwo:

Tropienie – umiejętność odnajdywania zwierzyny bądź innych istot po pozostawionych przez nie śladach. Dobry tropiciel potrafi ocenić na podstawie odcisków stóp lub kopyt ciężar i szybkość poruszania się zwierzęcia, jak również to, czy ofiara mogła odnieść jakieś obrażenia. Tropienie to również prawidłowe zidentyfikowanie śladów, zauważenie połamanej gałązki lub stwierdzenie, czyje łajno leży pod krzakiem. Wielkość sukcesu wpływa na trafność oceny wielkości celu, odległości, bądź też stanu zdrowia. Na trudność tropienia wpływają warunki atmosferyczne, pora dnia oraz podłoże (może się zdarzyć, że niemożliwe jest pozostawienie jakichkolwiek śladów). **Specjalizacje:** humanoidy, zwierzęta, rozpoznawanie śladów, ocena odległości, wielkości itp.

Podchodzenie zwierzyny – zdolność cichego poruszania się i krycia, połączona ze znajomością zwyczajów danej istoty, na którą się poluje. Często idzie w parze z odpowiednim ustawieniem do wiatru, tak żeby nie zostać wywęczanym. Przydaje się także podczas polowań na ludzi, np. kiedy trzeba bezszelestnie zbliżyć się do wartownika pilnującego obozu. **Specjalizacje:** Podchodzenie drapieżników, podchodzenie saren i jeleni itp.

Tresura – umiejętność obłaskawiania zwierząt i uczenia ich różnych przydatnych umiejętności i sztuczek. Najczęściej proces wyuczenia zwierzęcia wykonywania jakiejś czynności jest pracochłonny i czasochłonny, wymaga dużo cierpliwości i sympatii dla pupila. **Specjalizacje:** pies, koń, niedźwiedź itp.

Sztuka przetrwania – dzięki tej umiejętności postać będzie potrafiła poradzić sobie w głuszy – znajdzie schronienie, które ochroni ją przed zimnem i dziką zwierzyną; zbierze jadalne rośliny lub zbuduje sobie szałas. **Specjalizacje:** w zimie, w lesie, w górach itp.



Krycie się – wiąże się ze znajomością środowiska i zdolnością do wynajdywania odpowiednich kryjówek. Pozwala szybko znaleźć jakieś ukrycie, ale też przygotować sobie odpowiednie miejsce i odpowiednio je zamaskować – na przykład podczas zasadzki, albo czatując na jakiejś zwierzę. **Specjalizacje:** krycie się w lesie, krycie się na bagnach, budowa kryjówek na drzewach itp.

Zastawianie sidła/wnyków – umiejętność konstruowania pułapek na zwierzęta i na ludzi (w razie potrzeby). Wiąże się oczywiście ze znajomością najdogodniejszych miejsc, w których można te pułapki zastawić. **Specjalizacje:** wnyki na wilki, sidła na zające itp.

Sprawianie zwierzyny – umiejętność obchodzenia się z upolowanym zwierzęciem: wypatroszenie, zdjęcie skóry, często zakonserwowanie zdobyczy. **Specjalizacje:** sprawianie niedźwiedzia, sprawianie łosia itp.

Łódziejstwo:

Skradanie się – zdolność bezszelestnego poruszania się w każdym terenie. Dzięki odpowiedniemu treningowi postać jest w stanie rozpoznać potencjalnie hałaśliwe elementy otoczenia i zna sposoby ich ominięcia (np. wchodzenie po skrzypiących schodach na szeroko rozstawionych nogach). Potrafi również odwracać uwagę strażników i unikać ich wzroku. **Specjalizacje:** skradanie się w uliczkach, skradanie się w pomieszczeniach, kontrola ciała (np. żeby nie kichnąć) itp.

Krycie się – umiejętne wykorzystanie naturalnych osłon terenu dla pozostania niezauważonym. Dzięki odpowiedniemu treningowi postać potrafi zastygać w całkowitym bezruchu i korzystać z kamuflażu, upodabniając się tym samym do otoczenia. Nieoświetlone uliczki, załomy murów i liczne cienie stanowią doskonałą kryjówkę dla skrytobójców i złodziei. Pamiętaj więc drogi graczu, by zawsze mieć się na baczności, a na wieczorne przechadzki po mieście zawsze zabieraj sprawdzone ostrze i bitnych kompanów. **Specjalizacje:** kamuflaż, wykorzystanie cieni, zasadzka itp.

Śledzenie – umiejętność podążania za wybranym celem, samemu nie zostając zauważonym; obejmuje głównie obszary zabudowane i gęsto zaludnione, w których łatwo jest wtopić się w tłum anonimowych przechodniów lub skryć za rogiem najbliższego budynku. W kniei lub na otwartym terenie ta umiejętność jest właściwie bezużyteczna. **Specjalizacje:** znikanie w tłumie, przewidywanie następnego ruchu itp.

Szulerstwo – znajomość reguł danej gry hazardowej połączona z umiejętnością wprawnego oszukiwania. Zdolnemu oszustowi pozwala na dowolne manipulowanie przebiegiem rozgrywki. Do dobrego tonu należy pod koniec rozgrywki pozwolić przeciwnikom na odzyskanie niewielkiej sumy pieniędzy. Oddali to podejrzenia od szulera i poprawi samopoczucie oskubanych amatorów hazardu. **Specjalizacje:** określona gra hazardowa np. kości, karty.

Falszerstwo – jest to podrabianie pieczęci, dokumentów, podpisów. Do wykonania naprawdę wiarygodnego falsyfikatu potrzebne są materiały wykorzystywane przy tworzeniu oryginału takie jak papier, воск i atrament. Wprawny falszerz potrafi też szybko rozpoznać pracę innego specjalisty z tej dziedziny. **Specjalizacje:** pieczęcie, podpisy, charakter pisma, rozpoznawanie falsyfikatów itp.

Otwieranie zamków – umiejętność dyskretnego otwierania wszelkiego rodzaju mechanicznych zamków i podobnych im zabezpieczeń bez użycia kluczy. Na ogół trudność testu będzie nie większa niż przeciętna, lecz w przypadku bardziej skomplikowanych zamków – test stanie się trudniejszy. **Specjalizacje:** zamki w skrzyniach, zamki w drzwiach itp.

Rzeźnięcie sakiewek – najbardziej pospolita kradzież polegająca na błyskawicznym pozbawieniu „klienta” wartościowego dobytku. Obejmuje zarówno obcinanie sakiewek jak i, dużo trudniejsze, zdejmowanie ozdób bezpośrednio z ciała okradanego, a czasami nawet podrozwianie czegoś nieświadomej ofierze. Złodzieje najczęściej na swoje ofiary wybierają prowincjuszy przybywających do miasta w interesach, mieszkańcy miast są bowiem bardziej świadomi niebezpieczeństwa i czujniejsi. **Specjalizacje:** kradzież biżuterii, przecinanie saków itp.

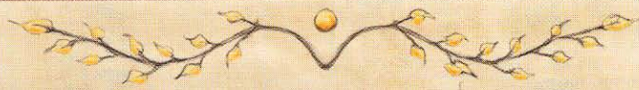
Wiedza o zabezpieczeniach – w jej skład wchodzi umiejętność znajdowania, rozbrajania oraz zastawiania pułapek. Dzięki niej bohater ma również szansę na znalezienie ukrytych przejść i schowków. Do skonstruowania pułapki potrzebne są oczywiście odpowiednie materiały, narzędzia i określona ilość czasu zależna od stopnia skomplikowania pułapki i umiejętności konstruktora. **Specjalizacje:** odnajdywanie i konstrukcja pułapek, znajdujących się w ścianach i podłogach, znajomość pułapek w zamkach (do otwierania) itp.

Sprawność:

Jazda konna – określa umiejętności panowania nad koniem, utrzymywania się w siodle oraz utrzymywania kierunku jazdy. Umiejętność ta wpływa również na rozumienie zwierzęcia i rozpoznawanie oznak niedomagań, zmęczenia lub chorób. Dobry jeździec poświęca mniej uwagi samej jeździe, a co za tym idzie, łatwiej wykonuje mu się inne czynności (np. walczy). **Specjalizacje:** woltżerka, ujeżdżanie dzikich koni itp.

Spostrzegawczość – umiejętność dostrzegania potencjalnych i realnych zagrożeń w swoim otoczeniu. Również, szybkie i dokładne rejestrowanie wszystkich jego szczegółów za pomocą każdego ze zmysłów. **Specjalizacje:** pułapki, zasadzki, wzrok, słuch, węch itp.

Powóz – określa umiejętność prowadzenia wozów zaprzęgniętych w konie lub inne zwierzęta pociągowe. Powożenie określa łatwość i precyzję manewrowania powozem, jak również zdolność opanowania



pojazdu w przypadku utraty nad nim kontroli. **Specjalizacje:** koń, wół, osioł itp.

Wspinaczka – jest związana ze wspinaniem się po skałach, drzewach i we wszelkie miejsca, do których niemożliwe jest dotarcie w tradycyjny sposób. Umiejętność ta pozwala na prawidłowe wybranie punktów podparcia lub miejsc, których można się złapać, a co za tym idzie, łatwiej się wspiąć. **Specjalizacje:** wspinaczka po murach, wspinaczka po drzewach, wspinaczka po śliskich powierzchniach itp.

Pływanie – określa umiejętność sprawnego poruszania się w wodzie i utrzymywania się na powierzchni. Test należy wykonać, co 100 metrów, w przypadku umiejętności pływania 1 i większych, a co 1m, w przypadku osób nie potrafiących pływać.

Akrobatyka – oznacza wyjątkowe wyćwiczenie ciała postaci, które umożliwia, wykonywanie nieraz bardzo skomplikowanych czynności: robienie salt, wyjątkowo wysokie lub dalekie skakanie, przeciskanie się przez wąskie szczeliny itp. Umiejętność ta zapewnia też postaci umiejętność upadanie, tak, żeby mocno się nie potłuc. **Specjalizacje:** żonglerka, poruszanie się po linach itp.

Magia:

Kierowanie zaklęć – dokładny opis wraz z zasadami znajduje się w rozdziale: Wiara, moc, bogowie.

Medytacja – dokładny opis wraz z zasadami znajduje się w rozdziale: Wiara, moc, bogowie.

Rzucanie zaklęć – dokładny opis wraz z zasadami znajduje się w rozdziale: Wiara, moc, bogowie.

Widzenie mocy – dokładny opis wraz z zasadami znajduje się w rozdziale: Wiara, moc, bogowie.

Wpisanie czaru – dokładny opis wraz z zasadami znajduje się w rozdziale: Wiara, moc, bogowie.

Przechodzenie między światami – ta umiejętność umożliwia swobodne podróżowanie między światami. Pozwala przechodzić do Niwii w dowolnym miejscu (w granicach znajdujących się pod wpływem bogów pogańskich) i zmniejsza wysiłek z tym związany –1 do kosztu przejścia za każde oczko. Przejście do Niwii nie może zostać przerwane, więc testy są wykonywane aż do osiągnięcia sukcesu bądź krytycznej porażki (utrata przytomności na k10 godzin oraz wszystkich punktów magii). Sukces określa, jak długo postać była bezwładna po wejściu w Zaświaty. Trudność przejścia w Zaświaty rośnie w miarę oddalania się od najbliższej kaplicy Welesa – jeden stopień trudności na każde 3 dni drogi. Możliwe jest zabranie ze sobą do Niwii osób, które same nie potrafią się tam dostać. Muszą one mieć kontakt fizyczny z Widzącym podczas przejścia. Za każdą istotę wprowadzaną w Zaświaty Widzący otrzymuje modyfikator -4 do testu.

Znajomość istot Niwii – określa, jak dobrze postać zna stworzenia i demony zamieszkujące Zaświaty. Im wyższa wartość umiejętności, tym łatwiej uzyskać po-

moc mieszkańców Niwii. Znajomość istot Niwii jest też bardzo pomocna w odnajdywaniu siedzib tamtejszych stworzeń lub miejsca ich tymczasowego pobytu. Każda istota ma również inne zwyczaje i wymaga specyficznego traktowania, gdyż rozczłuszczona może stać się dla podróżnika niezwykle niebezpieczna. Wielkość sukcesu testu można traktować w kategoriach nastawienia istoty do postaci. W przypadku porażki różnica wartości określa, jak bardzo obrażona została ta istota. **Specjalizacje:** duchy, demony itp.

Znajomość Zaświatów – dzięki tej umiejętności Widzący zna w Niwii specyficzne miejsca (kryjówki demonów, miejsca przebywania duchów, obszary silnie magiczne), jak również lepiej orientuje się w krajobrazie, a co za tym idzie, łatwiej dojść mu do celu. Znajomość Zaświatów to również wiedza o podstawowych prawach rządzących Niwią, zaburzeniami czasu oraz perspektywy. Udany rzut można interpretować jako wyznacznik długości obranej drogi do celu lub czasu jej przebycia. **Specjalizacje:** poczucie czasu, wyczucie drogi, znajomość zjawisk.

Gusła – dokładny opis można znaleźć w rozdziale: Wiara, moc, bogowie.

Walka

Do posługiwania się każdą bronią wymagana jest osobna umiejętność z talentu Walka (np. Miecze, Stolemi młot, Łuki równikowe). W nawiasach podano, jakie dokładnie obejmuje ona typy broni.

Umiejętności te podzielone są na grupy (krótkie, jednoręczne itd.). Postać potrafi posługiwać się każdą bronią wymienioną w danej grupie, o ile posiada przynajmniej jedną umiejętność z owej grupy. W takim przypadku postać testuje tylko połowę danej umiejętności, zaokrąglając w górę. Wyjątkiem są grupy Nietypowe i Defensywne.

Przykład:

Potężny cios rycerza Ulricha [miecz chrześcijański $12+(Kr+2)+ZwB(-1)=$ Atak 13] roztrzaskał nie tylko szłom i głowę słowiańskiego woja, lecz również miecz (grupa: jednoręczne), którym go zadał.

Rycerz wyszarpuje więc z dłoni konającego Słowianina maczugę (grupa: jednoręczne) i walczy nią dalej [miecz chrześcijański $12/2+(Kr+2)+(ZwB-1)=$ Atak 7].

Krótkie:

Sztylety (sztylet, nóż, lina, mizerykordia)
Sztylet wilów

Jednoręczne:

Maczugi (kiścię, maczuga rycerska, maczuga słowiańska)

Topory (jednoręczny, jeździecki)

Młot rycerski

Stolemi młot

Miecze (miecz chrześcijański, miecz słowiański, tasak)

Oburęczne:

Włócznie (włócznia, włócznia ciężka)

Halabarda

Gizarma

Topór dwuręczny

Miecz dwuręczny

Maczuga dwuręczna

Cep bojowy

Widły

Miotające:

Łuki równikowe (krótki, zwykły, długi)

Łuk refleksyjny

Łuk wilów

Kusze (zwykła, ciężka, myśliwska)

Proce (zwykła, drzewcowa, ptasznica)

Miotane:

Toporki

Maczugi

Młoty

Noże

Oszczepy (angon, sulica, myśliwski)

Oszczep wilów

Sieć

Nietypowe:

Korbacz

Kopia

Bicz

Garota

Bolas

Stolemie kastety

Walka bez broni (ciosy pięścią, kopnięcia, rzuty, duszenia)

Defensywne:

Uniki

Obrona tarczą

Parowanie*

*parowanie wynosi tyle, ile umiejętność posługiwania się daną bronią

Szkolenia

Nazwa: Przetrącenie kończyny

Koszt: 14 PP

Dla: Maczuga dwuręczna, Korbacz, Cep bojowy, Stolemi młot

Wymagania: K 14+

Opis: Po osiągnięciu co najmniej 3 sukcesów przewagi przy trafieniu w rękę lub nogę, przeciwnika traktuje się, jakby nie zdał testu Krzepy podczas Obalenia. Jego kończyna zostaje złamana lub zwichnięta i musi on natychmiast wykonać udany test przytomności, żeby nie zemdleć z bólu.

Nazwa: Rozbrojenie

Koszt: 12 PP

Dla: Jednoręczne, Dwuręczne

Wymagania: Zw 12+, minimum 2 poziom umiejętności

Opis: Wojownik deklarując rozbrojenie, atakuje broń przeciwnika, chcąc mu ją wytrącić. Wykonuje on normalnie test Ataku, a jego przeciwnik Obrony (używając Parowania) i jeżeli osiągnie co najmniej 4 sukcesy przewagi, to udaje mu się rozbroić przeciwnika. W wypadku niepowodzenia przeciwnik nie odnosi żadnych obrażeń.

Nazwa: Spętanie

Koszt: 10 PP

Dla: Bicz

Wymagania: Zw 14+, minimum 2 poziom umiejętności

Opis: W wypadku, gdy gracz używający bicia wykona udane trafienie w rękę lub nogę przeciwnika, to pęta wybraną kończynę wroga. Jeśli jest to ręka, przeciwnik nie może się nią posługiwać, dopóki nie przejdzie pomysłu testu Krzepy, co wiąże się z wyswobodzeniem ze spętania. Gdy przeciwnik nie może przejść testu krzepy przez 2 rundy, bohater może podjąć próbę przewrócenia wroga - wtedy obydwa testują Krzepę i jeśli bohater walczący biczem osiągnie więcej sukcesów, to Obala wroga, a gdy więcej sukcesów osiągnie przeciwnik, to wyrwa postaci bicz z ręki.

Jeżeli trafiona została noga, atakujący może natychmiast podjąć próbę przewrócenia przeciwnika, testując swoją Krzepę przeciwko jego Zwinności. Próby wyzwolenia podejmowane są tak samo, jak w wypadku ręki.

Nazwa: Oplecenie

Koszt: 12 PP

Dla: Korbacz, Bicz, Sieć

Wymagania: Zw 14+, minimum 2 poziom umiejętności

Opis: Atakujący po osiągnięciu co najmniej 4 sukcesów w ataku na broń przeciwnika (ten broni się na ½ Parowania) może wyrwać mu broń. W tym celu obaj testują swoją Krzepę. Jeżeli atakujący osiągnie tyle samo



lub mniej sukcesów niż broniący się, to jego atak nie odniósł skutku, jeżeli więcej sukcesów, to broń zostaje wyrwana. W obydwu wypadkach zaatakowany nie odnosi żadnych obrażeń.

Nazwa: Ominięcie zastawy

Koszt: 20 PP

Dla: Korbacz

Wymagania: Zw 14+, minimum 3 poziom umiejętności

Opis: Obrona przed tym atakiem za pomocą Parowania lub Obrony tarczą jest dzielona na 2.

Nazwa: Daleki wypad

Koszt: 6 PP

Dla: Krótkie, Miecze

Wymagania: brak

Opis: Najczęściej stosowany jako „cios ostatniej szansy”. Dzięki błyskawicznemu wypadowi w kierunku przeciwnika atakujący ma o jeden stopień zwiększony zasięg broni, jednocześnie jest jednak bardziej narażony na ciosy i z tego powodu otrzymuje -4 do wszystkich testów Obrony w tej Turze.

Nazwa: Rozprucie

Koszt: 12 PP

Dla: Krótkie

Wymagania: brak

Opis: Wykorzystywany jedynie w dystansie bezpośrednim. Jeżeli w poprzedniej Turze atakującemu udało się zranić przeciwnika, a w aktualnej działa jako pierwszy, to może on po prostu podciągnąć ostrze, nie wyjmując go z rany. W takim wypadku trafienie jest automatyczne i zadaje maksymalne obrażenia.

Nazwa: Kombinacja

Koszt: 20 PP

Dla: Krótkie, Jednoręczne, Dwuręczne, Korbacz, Stolemie kastety, Walka bez broni

Wymagania: minimum 2 poziom umiejętności

Opis: Bohater potrafi w jednej akcji Atak wyprwadzić dwa ciosy używaną bronią. Mają one wspólny koszt w RB (2xKU broni+2 za użycie specjalizacji), ale trafienie i ewentualne obrażenia oblicza się dla każdego oddzielnie.

Nazwa: Odepchnięcie

Koszt: 10 PP

Dla: Krótkie, Jednoręczne, Dwuręczne, Specjalne

Wymagania: brak

Opis: Umiejętność walki ciałem, służąca do zwiększenia dystansu pomiędzy przeciwnikami, jest to najczęściej kopnięcie frontalne lub atak barkiem (zasięg bliski). Atakujący wykonuje normalny test trafienia (związuje broń przeciwnika, jednocześnie lekko się do niego zbliżając) i jeżeli mu się powiedzie, testuje swoją Krzepę z mod.+4 przeciwko Krzepie przeciwnika. Jeżeli

zaatakowany osiągnął tyle samo lub mniej sukcesów, to zostaje odepchnięty o 2 Dystanse i musi wykonać test na ZwB z mod.+4 (w wypadku niepowodzenia zostaje dodatkowo przewrócony).

Nazwa: Podcięcie

Koszt: 12 PP

Dla: Krótkie, Jednoręczne, Dwuręczne, Specjalne

Wymagania: Zw 12+, Kr 12+,

Opis: Polega na zaabsorbowaniu uwagi przeciwnika atakiem bronią z jednoczesną próbą kopnięcia go w dół podkolanowy. Postać wykonuje test Ataku używaną bronią i jeżeli trafi, to testuje swoją Zwinność Bojową (kopnięcie w nogę). W wypadku powodzenia trafiony musi wykonać test swojej ZwB z mod.-4, a w wypadku niepowodzenia zostaje przewrócony

Nazwa: Cięcie z półobrotu

Koszt: 10 PP

Dla: Miecze, Topory, Topór dwuręczny, Miecz dwuręczny

Wymagania: RB 10+, minimum 2 poziom umiejętności

Opis: Bohater, wykonując to cięcie, otrzymuje modyfikator +1 do każdej użytej kości obrażeń.

Nazwa: Druga szansa

Koszt: 18 PP

Dla: Miecze

Wymagania: Minimum 4 poziom umiejętności

Opis: Idealnie wymierzone przejście przez zastawę przeciwnika z jednoczesnym przystawieniem ostrza miecza do jego gardła (lub innej odsłoniętej i wrażliwej części ciała, o ile jest to możliwe). Aby tego dokonać wojownik musi w swoim Ataku mieć co najmniej przewagę 6 sukcesów nad Obroną wroga. Jeżeli mu się uda, to przeciwnik jest całkowicie na jego łasce i w dowolnej chwili bohater może go pchnąć, zadając podwójone maksymalne obrażenia z broni. W wypadku osiągnięcia mniejszej liczby sukcesów nie zadaje żadnych obrażeń.

Nazwa: Riposta

Koszt: 16 PP

Dla: Miecze

Wymagania: R 14+, minimum 3 poziom umiejętności

Opis: Postać potrafi błyskawicznie odpowiedzieć na atak wroga, zanim ten zdąży przygotować się do obrony. Po ciosie przeciwnika może ona wykonać test Przerwania i w wypadku powodzenia zaatakować go, uzyskując modyfikator +6 do Ataku.

Nazwa: Błyskawiczny cios

Koszt: 20 PP

Dla: Miecze

Wymagania: R 15+, minimum 4 poziom umiejętności

Opis: Jest to błyskawiczne wyjęcie broni połączone z uderzeniem.



Wojownik deklarujący rozpoczęcie w ten sposób walki zaskakuje swoich przeciwników; wszyscy potencjalni uczestnicy starcia wykonują rzut na połowę RB. Ci, którym się nie powiedzie, są traktowani jakby wpadli w Zasadzkę i tracą pierwszą rundę. W wypadku gdy walka już się toczy, postać używająca Błyskawicznego ciosu nie wydaje RB na wyjęcie broni, jeśli natychmiast po tym zadaje cios.

Nazwa: Wyczucie odległości

Koszt: 15 PP

Dla: Łuki równikowe, Łuk refleksyjny, Kusze

Wymagania: Spostrzegawczość 10+, minimum 2 poziom umiejętności

Opis: Postać dzięki swojemu doświadczeniu potrafi błyskawicznie ocenić odległość, jaka dzieli go od przeciwnika i z tego powodu otrzymuje jedynie połowę ujemnych modyfikatorów związanych z dystansem.

Nazwa: Strzał w ruchu

Koszt: 15 PP

Dla: Łuki równikowe, Łuk refleksyjny, Kusze

Wymagania: Zwinność 14+, minimum 2 poziom umiejętności

Opis: Przy obliczaniu modyfikatorów za strzał w ruchu bohater otrzymuje jedynie modyfikator -1 do trafienia, bez względu na szybkość, z jaką się porusza.

Nazwa: Orli wzrok

Koszt: 15 PP

Dla: Łuki równikowe, Łuk refleksyjny, Kusze

Wymagania: Spostrzegawczość 10+, minimum 2 poziom umiejętności

Opis: Dzięki intensywnemu treningowi strzeleckiemu postać o wiele łatwiej trafia nawet w najmniejsze cele, dzięki czemu otrzymuje jedynie połowę ujemnych modyfikatorów związanych z wielkością celu.

Nazwa: Atak tarczą

Koszt: 10 PP

Dla: Obrona tarczą

Wymagania: Kr 10+

Opis: Postać gracza szkoliła się w atakowaniu nie tylko bronią, ale także tarczą. Potrafi w akcji Atak wykonać dodatkowy cios bokiem tarczy, kosztujący 4 RB (k6 Obrażeń, zasięg: bliski, testuje umiejętność Obrona tarczą) lub odepchnąć nią przeciwnika. Przy odpychaniu wykonuje test trafienia (używając umiejętności Obrona tarczą) i jeżeli mu się powiedzie, testuje swoją Krzepę z mod.+4 przeciwko Krzepie przeciwnika. Jeżeli zaatakowany osiągnął tyle samo lub mniej sukcesów, to zostaje odepchnięty o 2 Dystanse i musi wykonać test na ZwB z mod.+4 (w wypadku niepowodzenia zostaje dodatkowo przewrócony).

Nazwa: Stabilność

Koszt: 7 PP

Dla: Defensywne

Wymagania: Kr 10+

Opis: Bohater porusza się na lekko ugiętych nogach, obniżając w ten sposób swój środek ciężkości. Dzięki temu uzyskuje modyfikator +4 przy wszystkich testach utraty równowagi. Użycie stabilności nie wymaga wydania punktów RB; wystarczy, że gracz ją zadeklaruje i poświęci przynajmniej 2 punkty RB na defensywną postawę w walce.

Nazwa: Cicha śmierć

Koszt: 8 PP

Dla: Krótkie, Garota, Walka bez broni

Wymagania: przy walce bez broni minimum 2 poziom umiejętności

Opis: Wojownik po udanym podkradnięciu się do ofiary, potrafi ją unieszkodliwić, nie czyniąc przy tym najmniejszego hałasu.

Nazwa: Pchnięcie w miękkie

Koszt: 9 PP

Dla: Krótkie, Miecze, Włócznie,

Wymagania: Zw 12+, minimum 2 poziom umiejętności

Opis: Postać gracza ma duże doświadczenie w walce z opancerzonymi przeciwnikami, dzięki czemu, zadając cios, potrafi tak go ukierunkować, że omija blachy przeciwnika i trafia w najmniej osłonięte miejsce. Atakuje z modyfikatorem -4 do Ataku, jednak w wypadku zadania obrażeń Ochrona pancerza trafionej postaci jest zmniejszana o 4.

Nazwa: Chłopski cios

Koszt: 2 PP

Dla: Dwuręczne

Wymagania: broń możliwa do uchwycenia oburącz

Opis: Atak typowy dla chłopstwa lub wyjątkowo niewprawnego wojownika. Pomimo swojej bezużyteczności w starciu jeden na jednego dość często bywa przyczyną zgonu rycerzy walczących z gromadą słowiańskich wieśniaków. Postać zadaje potężny cios z obu rąk, licząc na powodzenie w pierwszym ataku. Taki cios podwaja Koszt Użycia broni i dodaje do każdej użytej kości obrażeń 2 punkty. Jeżeli jednak postać chybi, to do końca tury ma modyfikator -8 do Obrony.

Nazwa: Błyskawiczne powstanie

Koszt: 11 PP

Dla: Uniki, Parowanie

Wymagania:

Opis: Postać natychmiast po upadku podnosi się z ziemi, często w dość pokazowy sposób (przewrotem przez bark lub "sprężynką"). Raz na turę, gdy zostanie przewrócona może wykonać test Zwinności i jeżeli jej się powiedzie, to wstaje, zanim przeciwnik zdąży do niej doskoczyć.



Nazwa: Zwarcie

Dla: Krótkie, Walka bez broni

Wymagania:

Opis: Wojownik świetnie opanował walkę na bardzo bliskim dystansie. Nie otrzymuje ujemnych modyfikatorów i zadaje normalne obrażenia, walcząc nożem czy pięścią w dystansie Zwarcie.

Nazwa: Obezwładniające uderzenie

Koszt: 7 PP

Dla: Maczugi, Młot rycerski, Stołemi młot, Maczuga dwuręczna

Wymagania: Kr15+, minimum 2 poziom umiejętności

Opis: Siła tego strasznego ciosu wypycha z płuc trafionego całe powietrze, nie pozwalając mu na nic poza próbą złapania oddechu. Po trafieniu przeciwnika w korpus za minimum 6 Obrażeń, musi on pomyślnie wykonać test Zd lub jest niezdolny do walki przez 3 Rundy.



Dary

Nazwa: Złota rączka

Koszt: 10 PG

Wymagania: Wynalazczość 8, inteligencja 18

Opis: Bohater potrafi naprawić dosłownie wszystko i w każdych warunkach. Przy pomocy znalezionych w zaroślach gałęzi potrafi naprawić zgruchotane koło wozu. Otrzymujesz +4 do wszystkich napraw i czynności konstruktorskich.

Nazwa: Nie do zdarcia

Koszt: 20 PG

Wymagania: Zdrowie 15+

Opis: Nie wiesz, co to zmęczenie, i dziwi cię, że wszyscy wokół ciągle śpią, jedzą i piją. Tobie do szczęścia wystarcza świeże powietrze. Potrzebujesz o wiele mniej snu, jedzenia oraz picia niż inni przedstawiciele twojej rasy.

Nazwa: Sposzregawczy

Koszt: 15 PG

Wymagania: Inteligencja 14+, Reakcja 12+

Opis: Zauważasz niezwykle dużo szczegółów z otaczającego cię świata. Wciąż się rozglądasz, nasłuchujesz. Nic nie może się ukryć przed twoimi zmysłami. Otrzymujesz +3 do testów spostrzegawczości i zaskoczenia.

Nazwa: Znachor

Koszt: 30 PG

Wymagania: brak

Opis: Twoje dłonie mają moc uzdrawiania. Wystar-

czy, że położysz je na chorym, by wszelkie rany zaczęły się goić. 30% na wyleczenie k5 obrażeń. Można użyć raz dziennie.

Nazwa: Szczęściarz

Koszt: 35 PG

Wymagania: brak

Opis: Los ci sprzyja. Dzięki dziwnym zbiegom okoliczności potrafisz wyjść niekiedy z poważnych opresji. Chyba urodziłeś się pod szczęśliwą gwiazdą. Zasada Uśmiech Losu stosuje się do ciebie, gdy na k20 wypadnie 1 lub 2.

Nazwa: Dusigrosz

Koszt: 15 PG

Wymagania: Kupiectwo 8+, Inteligencja 12+

Opis: Pieniądze są dla ciebie całym światem i zrobisz wszystko, by mieć ich jak najwięcej. Ludziom jesteś gotów wcisnąć absolutnie wszystko, byle wzbogacić się choćby odrobinę. +5 do testów Targowania.

Nazwa: Silne plecy

Koszt: 12 PG

Wymagania: brak

Opis: Noszenie ciężarów nie sprawia ci żadnych kłopotów. O ile coś zmieści ci się w rękach, to możesz to zanieść na koniec świata. Przy liczeniu modyfikatorów wynikających z obciążenia Krzepę uznaje się za wyższą o 2 punkty.

Nazwa: Kieszonkowiec

Koszt: 16 PG

Wymagania: Rzeźbanie sakiewek 10+, Reakcja 16+

Opis: Niezwykle upodobałeś sobie cudze sakiewki, które chętnie wpadają w twoje ręce. Wystarczy tylko chcieć, a wszystko znajdzie się w zasięgu twoich zręcznych palców. Otrzymujesz +3 do testów Rzeźbania sakiewek.

Nazwa: Sowie oczy

Koszt: 30 PG

Wymagania: brak

Opis: Niczym nocne ptaki dostrzegasz rzeczy niewidoczne dla innych. Bez problemu poruszasz się, kiedy inni zaczynają się już potykać i wyciągać przed siebie ręce w poszukiwaniu przeszkód. Widzisz całkiem wyraźnie w nocy na odległość równą twojej Reakcji w metrach.

Nazwa: Człowiek lasu

Koszt: 10 PG

Wymagania: 3 umiejętności z Talentu łowiectwo na 2 poziomie

Opis: Las jest twoim domem i potrafisz się poruszać po nim jak nikt inny. Przyroda jest po twojej stronie. Kiedy jesteś w lesie, otrzymujesz +1 do testów umiejętności.





Nazwa: Demoniczny przyjaciel

Koszt: 30 PG

Wymagania: Znajomość istot Niwii 10+

Opis: Pewien demon bardzo cię polubił i od czasu do czasu ci pomaga. Jest życzliwy i traktuje cię jak swego dobrego druha.

Nazwa: Przyjaciel zwierząt

Koszt: 10 PG

Wymagania: brak

Opis: Zwierzęta darzą cię niezwykłą sympatią, a chwilami nawet traktują cię jak członka stada. Zwierzęta normalnie agresywne stają się obojętne.

Nazwa: Lekki chód

Koszt: 12 PG

Wymagania: Skradanie 10, Zwinność 16+

Opis: Poruszasz się niczym kot. Twoje ruchy są niezwykle skoordynowane i delikatne. +3 do testów Skradania.

Nazwa: Cień

Koszt: 18 PG

Wymagania: Krycie się 10, Zwinność 12+

Opis: Wykorzystujesz każdą możliwą osłonę terenu i każdą okoliczność, by ukryć się przed niepowołanymi oczami. Przy próbie wykrycia przeciwnik otrzymuje modyfikator -4 do swojego testu Spostrzegawczości.

Nazwa: Pilny uczeń

Koszt: 30 PG

Wymagania: Inteligencja 16, Umysł 16

Opis: Wyjątkowo szybko kojarzysz fakty i wyciągasz wnioski. Opanowanie nowych umiejętności nie zabiera ci zbyt wiele czasu. Zdobyte doświadczenie jest o 25% większe (lub wedle uznania Pana Losu).

Nazwa: Obieżyświat

Koszt: 12 PG

Wymagania: Orientacja w terenie 10, Umysł 14

Opis: Wiele już podróżywałeś i znasz skróty, o których inni nie mają pojęcia. Świetnie potrafisz wyczuć kierunek, co pozwala ci pokonywać trasy o 25% szybciej.

Nazwa: Byczy kark

Koszt: 6 PG

Wymagania: Zdrowie 14+, Krzepa 14+

Opis: Bohater ma wyjątkowo twarde i wyrobione mięśnie szyi i karku, dzięki czemu otrzymuje jedynie połowę obrażeń od duszenia.

Nazwa: Twarda czacha

Koszt: 12 PG

Wymagania: Zdrowie 12+

Opis: Bohater już wielokrotnie oberwał po głowie i tego typu ataki nie robią na nim większego wrażenia. W razie niepowodzenia testu przytomności (spowodo-

wanego uderzeniem w głowę) przysługuje mu drugi rzut; ten wynik musi już zaakceptować. Ponadto czas, w jakim postać jest nieprzytomna, jest skracany o połowę.

Nazwa: Weteran

Koszt: 14 PG

Wymagania: Reakcja 12+, Zwinność 12+

Opis: Postać przeżyła już niejedną bitwę i wie, jak zachowywać się podczas chaotycznej potyczki, będąc otoczonym przez wrogów. Dzięki swojemu doświadczeniu za każdego dodatkowego przeciwnika w walce wręcz otrzymuje jedynie modyfikator -1 do Obrony.

Nazwa: Szalona odwaga

Koszt: 20 PG

Wymagania: Umysł 18+

Opis: Bohater ma stalowe nerwy; uczucie strachu czy paniki jest mu całkowicie obce. Powieka mu nie drgnie nawet w momencie, gdy ktoś położy jego męskość na kowadło i zamachnie się na nią ciężkim młotem. Nigdy nie musi wykonywać testów strachu, przerażenia czy paniki.

Nazwa: Zmysł walki

Koszt: 24 PG

Wymagania: Spostrzegawczość 8+, Inteligencja 12+

Opis: Postać błyskawicznie rozpracowuje styl walki przeciwnika i z każdym skrzyżowaniem ostrzy coraz łatwiej znajduje luki w jego obronie. W każdej rundzie walki, jeżeli walczy tylko z jednym przeciwnikiem, otrzymuje kumulatywny modyfikator +1 do Ataku.

Nazwa: Jedność z orężem

Koszt: 8 PG

Wymagania: absolutnie niepowtarzalny egzemplarz broni z własnym imieniem

Opis: Bohater posiada broń, której nadaje imię, i z jakichś powodów jest ona dla niego wyjątkowa. Czuje z nią wyjątkową więź, dokładnie zna każdą szczerbę na jej powierzchni i każdy szczegół jej budowy. Dzięki temu, używając tego konkretnego egzemplarza broni, otrzymuje modyfikator +2 do wszystkich testów Ataku i Obrony parowaniem.

Nazwa: Paskudna gęba

Koszt: 4 PG

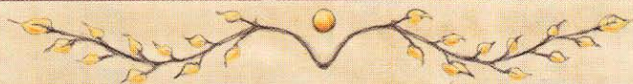
Wymagania: tylko dla ludzi i stołomów

Opis: Bohater jest posiadaczem wyjątkowo niewyjsiowej twarzy. Dzieci na jego widok uciekają z płaczem, kobiety mdleją, a pod słabszymi duchem mężczyźnami mięknią nogi. Każda osoba widząca go po raz pierwszy musi wykonać test strachu.

Nazwa: Szal

Koszt: 40 PG

Wymagania: głównym Talentem postaci musi być Walka



Opis: Postać potrafi wprowadzić się w stan absolutnej furii. Staje się wtedy nieczułą na wszystko, żądną krwi maszyną do zabijania. Rzuca się w kierunku najbliższych przeciwników z pianą na ustach, chcąc rozedrzeć ich na strzępy. W takim stanie jest kompletnie niepodatna na ból (nie otrzymuje żadnych negatywnych modyfikatorów wynikających ze stanu zdrowia), nie dotyczy jej zasada Agonii (walczy, dopóki jej Zdrowie nie zejdzie do poziomu, w którym umiera), a jej Krzepa rośnie o 2 (nawet jeśli miałyby wyjść poza górną granicę dostępną dla jej rasy). Jedynym minusem takiego stanu jest to, że gdy zabraknie już przeciwników w zasięgu wzroku, postać rzuca się na przyjaciół. Chcąc przerwać Szał, bohater musi pomyślnie zdać test Umysłu z modyfikatorem -8 (co rundę modyfikator zmniejsza się o 1, czyli już w drugiej wynosi -7, trzeciej -6 itd.).

Nazwa: Ocena przeciwnika

Koszt: 10 PG

Wymagania: Spostrzegawczość 8+, Inteligencja 12+

Opis: Bohater, dzięki dużemu doświadczeniu, już na pierwszy rzut oka umie odsiać ziarno od plew. Po postawie, sposobie poruszania i wielu innych drobnych szczegółach potrafi rozpoznać dobrego wojownika. Chcąc użyć tego Daru, musi zdać test Inteligencji. Jeżeli będzie on udany, PL powinien zdradzić mu, jak dobrym wojownikiem jest obserwowana osoba (oczywiście w sposób opisowy, a nie podając mu konkretne statystyki!). Ponadto gracz w pierwszej rundzie walki będzie w stanie wykorzystać tę wiedzę na swoją korzyść i zaskoczyć przeciwnika, otrzymując modyfikator +3 do Ataku.

Nazwa: Strzelec turniejowy

Koszt: 18 PG

Wymagania: Łuki typowe i/lub równikowe na minimum 3 poziomie

Opis: W sytuacji gdy postać ma dobre warunki do oddania strzału – nic nie zakłóca jej koncentracji, w pobliżu nie toczy się walka i ma dużo czasu na skupienie – otrzymuje +6 do Ataku.

Nazwa: Strzelec wyborowy

Koszt: 20 PG

Wymagania: Łuki typowe i/lub równikowe na minimum 2 poziomie

Opis: Postać ma niezwykle pewną rękę i dokładne oko. Potrafi dłużej niż inni skupić się na jednym celu, dokładniej wymierzając strzał. Dzięki temu może wydać na niego ilość RB równą dwukrotnej wartości Celowania danej broni.

Nazwa: Walka obiema rękami

Koszt: 36 PG

Wymagania: Zwinność

Opis: Postać dzięki wspaniałej koordynacji i długiemu treningowi nauczyła się jednocześnie używać

dwóch sztuk broni. W jednej akcji Atak może wyprowadzić dwa ciosy, osobno obliczając trafienie dla każdego z nich, jednak drugi kosztuje ją 2 punkty RB i używając go, nie może korzystać z żadnego ze Szkoleń.

Nazwa: Niepomny śmierci

Koszt: 28 PG

Wymagania: Zdrowie 14+, Umysł 16+

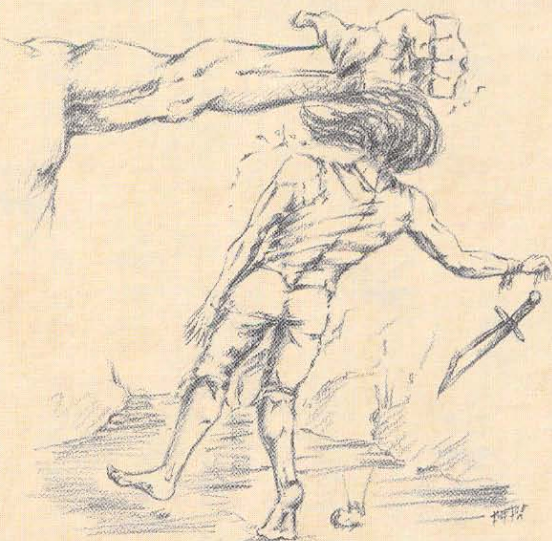
Opis: Bohater bardzo mocno trzyma się życia; nawet gdy znajduje się o krok od śmierci, jego silna wola nie pozwala mu umrzeć. Za każdy ujemny punkt Zdrowia ma jedynie 5% szans na zgon.

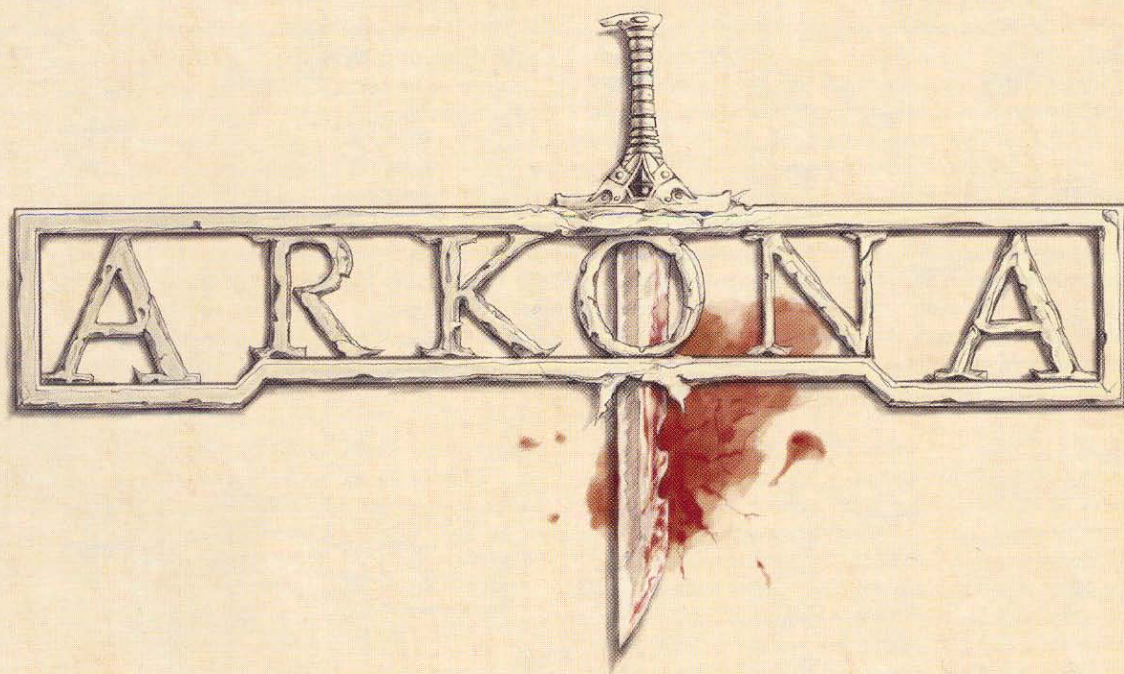
Nazwa: Wyrwaczka

Koszt: 10 PG

Wymagania: Krzepa 20+, Walka bez broni na minimum 2 poziomie

Opis: Po udanym ataku gołymi rękoma postać zamiast zadać obrażenia może spróbować wyrwać przeciwnikowi kończynę. W tym celu musi unieruchomić go na 1 turę, poprawiając w tym czasie uchwyt. Wykonują wtedy przeciwstawny test Krzepy (schwyty jest "broniącym") i jeżeli trzymający będzie miał w nim więcej Sukcesów, to udaje mu się utrzymać przeciwnika. W kolejnej turze może wyrwać mu kończynę; w tym celu musi wyrzucić tyle samo lub mniej na k20, ile wynosi jego Krzepa pomniejszona o Krzepę schwytej istoty. Jeżeli mu się powiedzie, ofiara musi natychmiast wykonać test Umysłu z modyfikatorem -10 (utrzymanie przytomności), jej Zdrowie spada do 0 i co rundę traci





3. Walka

Poniższe zasady dotyczące się walki mają być pomocą dla Pana Losu, a nie krępującym go ograniczeniem. Reguły owe tworzą pewien model, dzięki któremu prowadzący może ogarnąć tak skomplikowaną sytuację, jaką są zmagania przeciwników starających się pozabijać. Trzeba pamiętać, że mechanika to tylko usprawnienie w rozstrzyganiu wyniku i skutków walki, którą Pan Losu powinien przedstawić barwnie i dynamicznie. Nie do pomyślenia jest, żeby starcie sprowadzało się do rzutów kostką i obliczeń – to przecież strach, ruch, krew i śmierć. Najważniejsze w dobrym odgrywaniu starcia są: zdrowy rozsądek i sugestywny opis.

Podstawowe pojęcia:

Atak - oznacza zarówno **akcję** mającą na celu unieszkodliwienie przeciwnika, jak i **szansę trafienia** wyrażoną punktowo.

Obrona - czyli zdolność postaci do unikania obrażeń, podejmowana zawsze, gdy postać zostanie zaatakowana. Dzieli się na: uniki, obronę tarczą i parowanie.

Sukces - jest to różnica (o ile test się powiedzie) pomiędzy wartością testowaną a wyrzuconą na kości. *Np. jeśli gracz miał wyrzucić 7 lub mniej, a wyrzucił 5, to sukces wynosi: $7-5=2$*

Uśmiech Losu - jeśli podczas testu na kości wypadnie 1, wówczas uznajemy, że miał miejsce niezwykle zbieg okoliczności i czynność wyjątkowo dobrze się udała. W wypadku walki **Uśmiech Losu** oznaczać będzie trafienie z pełną liczbą kości obrażeń lub w wypadku obrony uchronienie się przed wszystkimi zadanymi obrażeniami.

Porażka - jeśli podczas testu wypadnie 20, wówczas Bogowie nam nie sprzyjali i niezależnie od wszystkiego nie udało się wykonać danej czynności, a wręcz wyjątkowo coś zepsuliśmy.

Modyfikator Pana Losu - przy każdym teście PL może wprowadzić czynnik wynikający z sytuacji nie uwzględnionej przez mechanikę gry. Modyfikator ten zawiera się w przedziale od -5 do +5. Należy pamiętać, że chodzi o sytuacje nietypowe i nie należy nadużywać tego modyfikatora. *Np.: Uczony postanowił walnąć kijem królika siedzącego w klatce, a niespecjalnie potrafi posługiwać się jakąkolwiek bronią, Pan Losu zaś nie chce rezygnować z testu; prowadzący może więc do standardowych modyfikatorów z cech (uczony nie ma żadnej umiejętności walki) dodać 5, żeby ułatwić bohaterowi wykonanie tej dosyć prostej czynności.*

Rundy i tury

Walka w ARKONIE rozgrywana jest w rundach i turach. Runda to składowa Tury, w której pojedyncza postać wykonuje zaplanowane akcje. Gracz kończy swoją rundę, jeżeli wykorzysta wszystkie dostępne punkty **RB** lub część z nich, zdecyduje się nie podejmować żadnych działań albo zaatakuje przeciwnika. **Akcja Atak zawsze kończy rundę.** Tura to okres, w którym wszyscy walczący po kolei rozgrywają swoje rundy.

Kolejność i akcje w walce

Postacie w trakcie walki działają według kolejności określonej przez ich **Reakcję** (zmodyfikowaną przez niesiony ciężar), którą w dalszej części tekstu będziemy nazywać **Reakcją Bojową (RB)**. Bohater z najwyższą Reakcją Bojową rozpoczyna swoją rundę, a po nim działają następni walczący, idąc według malejącej wysokości tej cechy. Jeżeli kilku walczących ma taki sam współczynnik RB, wykonują dodatkowy rzut k20, którego wysokość określa kolejność wykonywanych przez nich akcji. Ten, kto wyrzucił więcej, działa pierwszy.



\	Obciążenie w kilogramach																				
Kr	>5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	N*	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
2	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
3	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
5	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	N	N	N	N	N	N	N	N	
6	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	N	N	N	N	N	N	N	
7	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	N	N	N	N	N	N	
8	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	N	N	N	N	N	
9	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	N	N	N	N	
10	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	N	N	N	
11	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	N	N	
12	0	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	N	
13	0	0	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	-50	
14	0	0	0	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	-50	
15	0	0	0	0	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	-25	
16	0	0	0	0	0	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	-15	
17	0	0	0	0	0	0	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	-10	
18	0	0	0	0	0	0	0	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	-6	
19	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	-5	
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-4	-5	-5	-5	

N – postać nie jest w stanie walczyć, porusza się jedynie z największą trudnością lub w ogóle (decyzja PL)
Tabela 4.2

Istnieją trzy wyjątki od reguły kolejności wykonywania akcji:

Czekanie - w swojej rundzie bohater może zrezygnować z natychmiastowego działania, czekając na bardziej odpowiednią chwilę. Gracz musi w takim wypadku dokładnie określić, na co jego postać czeka. Może to być jakiś konkretny ruch przeciwnika, np.: wyjście zza zasłony lub upadek na ziemię odsłaniający pole strzału. Jeżeli sytuacja, na którą czekała postać, z jakichkolwiek przyczyn nie nastąpi, to działa ona jako ostatnia w rundzie.

Zasadzka - jeżeli jedna ze stron potyczki wpadła w Zasadzkę, to traci automatycznie pierwszą turę, próbując się zorientować, kto i skąd atakuje. Aby wykryć Zasadzkę, należy zdać test Spostrzegawczości. PL może pozwolić każdemu z graczy testować swoją Spostrzegawczość. Jeżeli jednak uważa, że drużyna nie zachowywała się czujnie, to test może podjąć jedynie postać z najwyższą Spostrzegawczością.

Przerwanie - w przypadku nagłego wydarzenia (np.: idący przed bohaterem człowiek nagle odwraca się i wyciąga broń; w stronę postaci wybiega rozjuszony niedźwiedź; drzewo zwala się na bohatera z głośnym

trzaskiem itp.) gracz może wykonać test swojej **RB**. Jeśli test się powiedzie, będzie mógł rozegrać akcję w turze przeciwnika (jest na ten czas przerywana). Będzie miał do dyspozycji jedynie połowę punktów **Reakcji Bojowej** (zaokrąglając w dół). Punkty może wydać na dowolne działanie. Podczas najbliższej tury bohatera, który korzystał z Przerwania, liczba pkt. **RB** będzie pomniejszona o wykorzystane wcześniej punkty. **UWAGA:** każdy bohater może tylko raz w rundzie wykorzystać Przerwanie!

Każda wykonywana czynność - czy to atak czy rzucenie czaru - kosztuje gracza pewną liczbę punktów **RB**.

Poniżej zamieszczamy tabelę czynności niezwiązanych bezpośrednio z walką, a zabierających punkty **RB**. Zawiera ona jedynie przykładowe akcje; gracze z całą pewnością wpadną na jakiś dziwny pomysł, który nam nawet nie przyszedł do głowy, wtedy będziesz musiał, drogi Panie Losu, samemu zdecydować, ile dana czynność kosztuje. W wypadku gdy postać nie ma wystarczającej liczby punktów i pomimo to deklaruje chęć wykonania wybranej akcji, PL może pozwolić mu na wydawanie co rundę swoich punktów **RB** aż do osiągnięcia potrzebnej liczby. Minusem takiego „chomikowania”





jest to, że bohater, będąc całkowicie skupionym na jak najszybszym wykonaniu tej czynności, nie zauważa, co się dookoła niego dzieje i nie może zadeklarować przerwania podjętej akcji.

Reakcja Bojowa Ludwiga, wyjątkowo tłustego i odzianego w najcięższą zbroję rycerza, wynosi jedynie 4 punkty. Widząc nacierającą na niego bandę chłopów, Ludwig odwraca się i biegnie w kierunku konia. Dobiegłszy do niego (w drugiej turze) ma jedynie 1 punkt RB. Pomimo iż brakuje mu punktów, żeby go dosiąść (wymagane jest 6 punktów RB), deklaruje, że próbuje na niego wejść. Rozpoczyna się nowa tura. Jako pierwsi działają chłopci (wszyscy mają 12 RB), biegnąc w kierunku Ludwiga za wszystkie punkty RB, po nich działa rycerz dalej próbujący dosiąść konia (w poprzedniej turze wydał na to 1RB, w tej 4RB – oznacza to, że brakuje mu jedynie jednego punktu). Rozpoczyna się trzecia tura. Ponownie jako pierwsi działają chłopci. W swojej rundzie dobiegają do Ludwiga i ściągają go z konia (jako że nadal jest on zajęty wsiadaniem, nie

jest w stanie się bronić) i zaczynają okładać go cepami. Gdyby RB Ludwiga była chociaż o jeden punkt wyższa, w trzeciej turze siedziałby już na koniu i miałby przynajmniej szansę się bronić.

Najbardziej podstawową akcją jest **Ruch**. Dla uproszczenia przyjęliśmy jedynie dwa sposoby przemieszczania się: chód i bieg (podane w metrach). Szybkość poruszania się istot humanoidalnych jest uzależniona od ich wzrostu i Reakcji Bojowej, co podaje poniższa tabela.

W przypadku stworzeń niehumanoidalnych sprawa jest trudniejsza i sama długość ciała nie wystarcza. Ważna jest też jego budowa (ilość kończyn, sposób poruszania, budowa mięśni itp.). Dlatego też decyzję w konkretnych przypadkach pozostawiamy PL, a w poniższej tabeli przedstawiamy jedynie kilka przykładów mających mu pomóc przy określaniu tempa ruchu dla konkretnych stworzeń.

Wzrost	Chód/1RB	Bieg/1RB	Przykład
Wysoki (powyżej 2 metrów)	1,5	3	Stolem, Wilkołak
Średni (1,4 - 2 metrów)	1	2	Człowiek, Dziwożona
Niski (0,6 - 1,3 metra)	0,5	1	Wiła
Bardzo niski (do 0,6 metra)	0,25	0,5	Krzat

Tabela 4.3

Przykład	Chód/Bieg za 1RB
Koń	2/6
Wilk	1/7
Niedźwiedź	2/5
Jeleń	2/6
Bazyliszek	1/3
Trusia	3/6
Żmij (na ziemi)	10/25

Tabela 4.4



Akcja:	Koszt w punktach RB:
Wyjęcie broni z pochwy lub zza pasa	2
Ściągnięcie broni z pleców	4
Założenie hełmu, przymocowanie tarczy	3
Założenie elementu zbroi (zależnie od rodzaju)	4-30
Wyjęcie niewielkiego przedmiotu z sakwy/plecaka	8
Upuszczenie przedmiotu	1
Użycie przedmiotu, np.: tamowanie krwawienia (zależnie od skomplikowania czynności)	2-20
Podniesienie przedmiotu	3
Wydawanie rozkazów (+1) do kosztu aktualnie wykonywanej czynności	1
Szeptanie, mówienie, okrzyk (+1 do kosztu aktualnie wykonywanej czynności); góra kilka słów, jeżeli bohater chce coś zakomunikować drugiej postaci, musi to powiedzieć lub krzyknąć	1
Gestykulacja	2
Dosiadanie konia	6
Zsiadanie z konia	3
Padnięcie/przykłęknięcie	2
Podniesienie się	z przykłąku 3 z leżenia 5

Tabela 4.5

Przykład:

Znany z bystrych oczu kusznik Janus (Spostrzegawczość 14) idzie w przedniej straży chrześcijańskiego oddziału, wypatrując wrogów. Grupa dociera do polany, wszyscy są zmęczeni i jedynie Janus zachowuje należytą czujność, dokładnie przyglądając się otoczeniu. [W tym momencie PL każe mu wykonać rzut na Spostrzegawczość, gdyż polana otoczona jest przez słowiańskich wojów. Ustala stopień trudności testu jako Trudny, ponieważ Słowianie mieli sporo czasu na przygotowanie zasadzki i dobrze się zamaskowali. Janus musi wyrzucić 14-5=9 lub mniej, aby dostrzec ukrytych wrogów, niestety wypadło 18 i PL mówi mu, że nie zobaczył niczego podejrzanego.] Żołnierze odkładają tarcze i broń, siadają i zaczynają się posilać. Właśnie w tym momencie Słowianie rozpoczynają Atak. [Zasadzka nie została wykryta, więc pierwsza tura należy tylko do Słowian, trzech z nich deklaruje atak - strzelają z łuków, pozostałych dwóch szarżuje na siedzących knechtów, wykorzystując wszystkie punkty RB. Chrześcijanie zostali całkowicie zaskoczeni i nie mogą wykonać żadnych akcji. Rozpoczyna się druga tura, pierwsze zaskoczenie minęło i kolejność działań określana jest standardowo. Jako pierwsi działają słowiańscy łucznicy (RB 15,16,15), ponownie deklarując strzał. Po nich jest Janus (RB 14), który podnosi się (1 RB) i dobywa nóż z pochwy przy pasie (1 RB), po chwili uświadamia sobie jednak, że z taką bronią nie ma najmniejszych szans, więc podnosi i mocuje tarczę (3+3 RB) oraz miecz (3 RB) poległego towarzysza. Pozostało mu jeszcze 3 RB, mógłby je wykorzystać

do zaatakowania nadbiegających wojów, ale postanawia zadeklarować Pełną Obronę (patrz Obrona) i czekać, aż pozostali przy życiu kamraci przyjdą mu z pomocą.

Walka Wręcz

Każdą sytuację, w której dochodzi do bezpośredniej konfrontacji czy to twarzą w twarz, czy też twarzą w paszczę pełną ostrych kłów, nazywamy w ARKONIE Walką Wręcz. Poniżej przedstawiamy jej dokładny opis.

Aby zainicjować walkę wręcz, należy zbliżyć się do przeciwnika na odległość, z której można skutecznie użyć swojej broni. Bijący się bohaterowie są uważani za **Związanych Walką** i nie mogą strzelać ani rzucać czarów a wykonywanie innych czynności odbywa się z modyfikatorem -4 do Ataku i teżę czynności; są po prostu zbyt zajęci unikaniem i oddawaniem ciosów. Mogą wykonywać akcje bezpośrednio związane z prowadzoną walką, czyli:

Atak - wykorzystanie tej akcji zawsze kończy rundę postaci, PL nie może pozwalać na jakąkolwiek zmianę decyzji lub kolejności w tej kwestii.

Obrona - nie traktuje się jej jako akcji, po prostu wypada o niej wspomnieć w tym miejscu, postać broni się automatycznie za każdym razem, gdy zostanie zaatakowana.



Skrócenie dystansu - podejście bliżej do przeciwnika w celu zniwelowania jego przewagi wynikającej z posiadania dłuższej broni.

Oderwanie - czyli przeciwieństwo Skrócenia dystansu.

Ucieczka - po udanym Oderwaniu i przejściu na bezpieczną odległość postać może po prostu odwrócić się i zacząć bardzo szybko przebiegać nogami, ratując własną skórę.

Najprostszym i najczęściej spotykanym sposobem rozpoczęcia starcia jest **Szarża, czyli bieg** z pełną szybkością prosto na przeciwnika zakończony potężnym uderzeniem. Minimalny dystans potrzebny do nabrania odpowiedniego rozpędu to 6 metrów. Postać może dokończyć szarżę rozpoczętą w poprzedniej rundzie, jeżeli cały czas znajduje się w biegu. Szarżujący otrzymuje +2 do Ataku ze względu na dużą siłę ciosu pozwalającą rozbić obronę przeciwnika.

Uwaga: Każdy wojownik ceniący swoje życie powinien dwa razy pomyśleć, zanim zaszarżuje na wroga uzbrojonego we włócznię lub inną broń o dużym zasięgu. Nieudana próba **skrócenia dystansu** podczas szarży oznacza, że postać nadziałła się na nadstawione ostrze i otrzymuje normalne obrażenia zamiast zostać jedynie Powstrzymaną (patrz Dystans w walce).

Dystans w Walce:

Walka wręcz może odbywać się na czterech dystansach, w zależności od używanej broni i specjalizacji postaci:

dystans daleki (D) - walczący znajdują się ponad 2 metry od siebie, jest to typowa odległość, gdy walczący uzbrojeni są w broń drzewcową lub dwuręczną o dużym zasięgu.

dystans średni (Śr) - zawiera się pomiędzy jednym metrem a dwoma i odnosi się głównie do długich broni jednoręcznych takich jak miecz, topór czy maczuga.

dystans bliski (B) - odległość pomiędzy walczącymi jest mniejsza niż metr, dystans ten odnosi się głównie do broni krótkiej, takiej jak noże i sztylety oraz do walki na pięści.

Zwarcie (Zw) - czyli najkrótszy z możliwych dystansów; przeciwnicy są maksymalnie kilkanaście centymetrów od siebie (ciosy łokciami, kolanami i głową), a najczęściej leżą na sobie tarzając się po ziemi.

Każda z broni ma podany w opisie zasięg, informujący o dystansie dla niej typowym, nie można jej używać w zasięgu dalszym (chyba, że przy użyciu Dalekiego Wypadu lub podobnego Szkolenia). Możliwe

jest użycie jej w zasięgu o jedną kategorię krótszym (np. daleki - średni, średni - bliski itp.) przykładowo przy chwyceniu włóczni oburącz i uderzaniu drzewcem lub skróceniu uchwytu na stylisku topora. Zmniejsza to jednak skuteczność broni - walcząca w ten sposób postać otrzymuje modyfikator -4 do Ataku i zadaje jedynie połowę obrażeń.

Skrócenie dystansu - gdy postać chce podejść do przeciwnika z dłuższą bronią, musi pokonać wszystkie dzielące ich dystanse. Za przejście każdego wydaje 1 punkt RB (przechodzi 1 metr do przodu). Ponadto postać z dłuższym orężem zawsze próbuje powstrzymać zbliżającego się przeciwnika i na każdym dzielącym walczących dystansie wykonuje test Ataku, przed którym podchodzący broni się w normalny sposób. Jeżeli nie uda mu się obronić (atakujący uzyska tyle samo lub więcej sukcesów), to nie otrzymuje on obrażeń, a jedynie zostaje **Powstrzymany**, czyli pozostaje na dystansie, który usiłował skrócić.

Jedynym wyjątkiem jest tu Szarża, podczas której nieudana próba skrócenia dystansu oznacza -poza Powstrzymaniem - również otrzymanie normalnych obrażeń (patrz: Walka wręcz - Obrażenia).

Anton szarżuje na przeciwnika uzbrojonego we włócznię, chcąc rozerwać go na strzępy gołymi rękoma. Woj będzie próbował utrzymać go na dystans (zasięg broni: Daleki). Anton w trakcie szarży wydaje 1 RB i deklaruje skrócenie dystansu (przejdzie z Dalekiego na Bliski, i gdyż jest w biegu, co oznacza, że za 1RB pokonuje 2 metry), wykonuje test Obrony (stosuje Unik) i osiąga 2 sukcesy, jednocześnie jego przeciwnik testuje swój Atak i osiąga 5 sukcesów. Szarża Antona zostaje powstrzymana, a on sam nadziewa się na włócznię wroga, otrzymując normalne obrażenia.

Oderwanie - chcąc zwiększyć odległość od przeciwnika o jeden dystans, odrywający się wykonuje test Reakcji Bojowej i wydaje 3 RB (jak za przejście metra w tył). Jeżeli jego przeciwnik chce do niego doskoczyć, również wykonuje test Reakcji Bojowej i wydaje 1 RB (które są odejmowane od jego puli RB na najbliższą rundę). Jeżeli uciekający osiągnie tyle samo lub więcej sukcesów, to udało mu się oderwać, jeżeli napierający osiągnie więcej sukcesów, to dystans między walczącymi nie zmienia się.

Ucieczka - jeżeli postać jest co najmniej o dystans dalej niż skuteczny zasięg broni przeciwnika, może zacząć uciekać, czyli pobiec z pełną prędkością, płacąc normalny koszt RB za bieg. W takim przypadku nie uznaje się jej dłużej za związaną walką.

W ferworze walki Stokrotka, młoda wila, została zaatakowana przez ciężkozbrojnego rycerza z maczugą (mającą zasięg średni) i jest na tyle blisko, że może tą maczugą oberwać. W nowej rundzie działa jako pierwsza (ma RB równą 20), deklarując Oderwanie, na koszt





wypada 18 (czyli osiąga 2 sukcesy). Jej przeciwnik chcąc utrzymać dystans, wykonuje test swojej RB (ma 6 a na kostce wypada 3) i osiąga w nim 3 sukcesy, oboje przebyli 1 metr i płacą z niego w punktach RB. Wiła ponownie deklaruje oderwanie i tym razem osiąga więcej sukcesów od rycerza. Znajduje się teraz w dystansie Dalekim (maczuga ma zasięg Średni) i deklaruje Ucieczkę biegnąc za pozostałe punkty RB (20-3-3=14) w kierunku najbliższej osłony. Kiedy nadejdzie kolej rycerza na działanie, będzie on miał do dyspozycji (6-1=5) 5 punktów RB.

Atak:

Chcąc zaatakować przeciwnika, bohater musi zadeklarować akcję Atak i wydać na nią tyle punktów RB, ile wynosi Koszt Użycia używanej przez niego broni do walki wręcz. Tabela 4.6 podaje modyfikator, który należy dodać do Kosztu Użycia w zależności od posiadanej Krzepy i używanej broni.

\	Wymagana Krzepa																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Posiadana Krzepa	1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+5	+10	+20	N	N	N	N	N	N	N	N	N
	2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+5	+10	+20	N	N	N	N	N	N	N	N
	3	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+10	+20	N	N	N	N	N	N	N	N
	4	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+10	+20	N	N	N	N	N	N	N
	5	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+10	+20	N	N	N	N	N	N
	6	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+10	+20	N	N	N	N	N
	7	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+10	+20	N	N	N	N
	8	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+10	+20	N	N	N
	9	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+10	+20	N	N
	10	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+10	+20	N
	11	-3	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+10	+20
	12	-3	-3	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+10
	13	-3	-3	-3	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5
	14	-3	-3	-3	-3	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
	15	-3	-3	-3	-3	-3	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3	+4
	16	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2	+3
	17	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1	+2
	18	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0	+1
	19	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1	0
	20	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	-1

Koszt Użycia nigdy nie może być niższy niż 3 RB
Tabela 4.6

Aby trafić, bohater musi pomyślnie zdać test Ataku (trafienie nie jest jednoznaczne ze zranieniem, patrz Obrażenia), na który składają się:

Umiejętność walki używaną bronią + modyfikatory z cech + ew. czynniki modyfikujące atak.

Rodryg spina konia i szarżuje na słowiańskiego kapłana, chcąc przeszyć go kopią. Jego wartość umiejętności Kopia wynosi 11 (9 oczek w umiejętności + K+2 + Zw+0) do tego szarżuje na koniu (+4) i przeznaczają 4 punkty RB na lepsze wycelowanie, otrzymując kolejne +2. Łączna wartość Ataku Rodryga wynosi 17, tak więc aby trafić przeciwnika, musi wyrzucić co najmniej 17 na k20.

Czynniki modyfikujące Atak:

- 1) Szarża: +2 do Ataku (konny +4)
- 2) Postawa w walce - niektórzy wojownicy preferują szybki i agresywny styl walki, podczas gdy inni bardziej zachowawczy i ostrożny. Gracz może zdecydować o postawie swojego bohatera poprzez rozdysponowanie punktów RB pomiędzy Atakiem a Obroną. Każda broń ma minimalny Koszt Użycia. Każde 2 punkty RB, wydane na cios powyżej tego kosztu, dodają +1 do Ataku. Pozostawione punkty RB przeznaczają się na Obronę, modyfikując ją w analogiczny sposób.



- 3) Trafienie w wybraną lokację - wszystkie ataki bronią w walce wręcz są kierowane na korpus ze względu na jego wielkość i właściwie małą ruchliwość. Jednak każda postać może próbować trafić w inną część ciała wroga, kosztuje ją to dodatkowe punkty RB i wiąże się z ujemnym modyfikatorem do Ataku. Każde takie trafienie poza normalnymi obrażeniami wywołuje dodatkowe efekty opisane w sekcji Obrażenia.

Lokacja:	Modyfikator trafienia:	Dodatkowy koszt w RB:
Głowa i szyja	-6	+2
Ręce	-5	+1
Nogi	-3	+1

Tabela 4.7

- 4) Niektóre Szkolenia w walce rodzajami broni i Dary również mają wpływ na wartość Ataku; szczegóły znajdują się w ich opisie.
- 5) Stan Zdrowia (patrz Obrażenia)
- 6) Atakowanie z wierzchowca +2 do Ataku

Obrona:

Za każdym razem, gdy postać zostanie zaatakowana, automatycznie podejmuje próbę obrony. Jeżeli pomyślnie przejdzie test Obrony i uzyska więcej sukcesów niż przeciwnik w swoim teście Ataku, to całkowicie unika obrażeń. Ma tu do dyspozycji użycie jednej z trzech umiejętności: Unik, Zastawianie tarczą, Parowanie. Rodzaj testowanej obrony jest uzależniony od sytuacji. PL musi pilnie zwracać uwagę na to, by gracze nie używali zawsze najlepiej rozwiniętej umiejętności, bo czasem wykorzystanie jej jest po prostu niemożliwe - bohater niemający broni nie sparuje gołymi rękami ciosu mieczem, może go jedynie uniknąć.

Czynniki modyfikujące Obronę:

- 1) Postawa w walce - podczas walki wręcz każde niewydane 2 punkty RB dodają +1 do Obrony
- 2) Desperacka Obrona - jest to próba uniknięcia ciosu za wszelką cenę. Przykładem tego może być rzucenie się na ziemię lub skulenie za tarczą. Doświadczony wojownik prawie nigdy nie będzie się w ten sposób bronił, gdyż wie, że już chwilę później znajdzie się całkowicie na łasce wroga. W mechanice gry takie działanie oznacza, że gracz może je zadeklarować w dowolnej chwili, dostając modyfikator +10 do Obrony przeciwko najbliższemu atakowi, ale jedno-

ześnie bohater zostaje przewrócony, a jego broń lub tarcza wytrącone (zależnie od tego, czym się bronił). Jeżeli z jakichś powodów taki efekt jest niemożliwy, PL ma prawo wybrać inny, pamiętając przy tym, że powinien on być bardzo nieprzyjemny dla bohatera.

- 3) Liczba i ustawienie przeciwników - walka z kilkoma przeciwnikami jest poważnym wyzwaniem i szansą na wyjście z niej cało ma tylko dobrze wyszkolony szermierz, prowadzony przez sprytnego gracza. Każdy dodatkowy napastnik i każdy cios wyprowadzony na granicy pola widzenia postaci zmniejszają jej Obronę. Gracz może zmniejszyć przewagę wrogów tylko dzięki ciągłemu poruszaniu się i wykorzystaniu otoczenia tak, by zawsze mieć osłonięte plecy.

Każdy przeciwnik powyżej jednego	-2
Atak z boku	-2
Atak z tyłu*	-4

* Gracz może bronić się przed atakiem z tyłu jedynie, kiedy się go spodziewa

Tabela 4.8

Kaplan Ziemowit, widząc szarżującego na niego jeźdźcę, pragnie za wszelką cenę uniknąć ciosu. Chce zastosować unik (liczba oczek 4 + mod. z RB+1 + Zw-1), co daje mu Obronę 4, a widząc, że może to nie wystarczyć, deklaruje Desperacką Obronę - rzuca się płasko na ziemię - co podnosi jego Obronę do 14. Wartość Ataku szarżującego wynosi 17 i wyrzuca on na kostce 8, co daje mu (17-8=9) 9 sukcesów, po nim Ziemowit testuje swoją Obronę, wyrzucając 10 (14-10=4), osiągając 4 sukcesy. Atakujący ma przewagę (9-4=5) 5 sukcesów i tym samym trafia Ziemowita, zadając mu wysokie Obrażenia.

- 4) Używana broń lub tarcza również modyfikują Obronę, w wypadku gdy gracz używa umiejętności Parowanie do jego Obrony dodawany jest współczynnik Parowanie broni, gdy używa Obrony Tarczą dodawany jest współczynnik Zastawienie.

- 5) Szkolenia i Dary.

- 6) Poważne rany (patrz Obrażenia).

- 7) Parowanie jest modyfikowane w zależności od tego, w której grupie znajduje się broń używana przez walczących (krótkie, jednoręczne, dwuręczne). Za każdy stopień różnicy na niekorzyść broniącego się otrzymuje on modyfikator -2 do Obrony.

Klaus próbuje sparować swoim sztyletem (grupa: Krótkie) atak Sieciecha, który posługuje się toporem dwuręcznym (grupa: Dwuręczne), otrzymując tym samym modyfikator -4 do Obrony

- 8) Dosiadanie wierzchowca +2 do Obrony.

Obrażenia:

W Arkonie ilość zadanych Obrażeń jest uzależniona od użytej broni, celności ciosu i Krzepy władającej nią postaci, tak więc po kolei:

Obrażenia zadawane przez broń opisane są za pomocą kości obrażeń np.: miecz ma 3k3 - zapis taki oznacza, że do obliczenia zadanych ran można użyć maksymalnie trzech kości trzyściennych. Im bardziej zabójcza broń, tym większe ma kości obrażeń i jednocześnie mniejszą ich liczbę. W końcu nie wszystkie rodzaje broni wymagają dużej precyzji, dwuręcznym młotem wystarczy tylko trafić, a resztą zajmą się już giermkowie, wyskrobując swojego byłego pana ze szczątków zbroi.

Wyprowadzenie idealnego ciosu w ferworze walki jest rzeczą bardzo trudną, gdyż walczący dbają głównie o to, by samemu się nie odsłonić. Często dwóch przeciwników tej samej klasy wymienia kilkadziesiąt ciosów mających wybić i osłabić obronę przeciwnika, zanim jednemu z nich uda się wyprowadzić decydujące uderzenie. W mechanice gry fakt ten oddaje ściśle powiązanie pomiędzy precyzją ciosu a zadanymi obrażeniami. Gdy jednemu z walczących powiedzie się test Ataku, a drugiemu Obrony, należy porównać osiągniętą przez nich liczbę Sukcesów. Jeżeli przewagę ma broniący się, to udaje mu się uniknąć obrażeń, jeżeli atakujący, to za każde 2 Sukcesy przewagi może użyć kolejnej kości obrażeń. Oznacza to, że aby wyżej wspomnianym mieczem zadać 3k3 obrażeń, należy mieć co najmniej 5 Sukcesów więcej od broniącego się.

Przewaga	Liczba kości
0-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9+(*)	5

Tabela 4.9

Im postać jest silniejsza, tym większe spustoszenie powodują jej ataki, nawet te niezbyt precyzyjne. Cios pięścią w klatkę piersiową nie należy do zbyt skutecznych, jednak w wykonaniu Stolema, ważącego ponad 150 kg, potrafi powalić nawet najtęższego woja. Mówiąc krótko, do wszystkich obrażeń dodaje się modyfikator wynikający z Krzepy postaci.

Gdy postać zostanie trafiona, jej jedyną szansą na uniknięcie zranienia jest dobrej jakości zbroja. Każdy pancerz posiada współczynnik Ochrony, który należy odjąć od otrzymanych obrażeń.

Obrażenia = (liczba kości obrażeń wynikająca z trafienia + modyfikator z Krzepy) - Ochrona

Wróćmy do przykładu z jeźdźcem i kapłanem. Ziemowit, pomimo iż wykonał Unik (miał w nim 4 sukcesy), został trafiony przez Rodryga (9 sukcesów). Oznacza to, że Rodryg miał przewagę ($9-4=5$) 5 sukcesów, a tym samym może do obliczenia zadanych obrażeń użyć 3 kości pięciościennych (czyli maksymalną liczbę dostępną dla kopii, Obrażenia:3k5) i dodać do tego swój modyfikator Krzepy +2 oraz modyfikator z Krzepy konia +4. Przypuśćmy, że na kościach wypadło kolejno: 5, 2, 4 oznacza to, że Ziemowit otrzymał $11 + 2 + 4 - 0$ (nie miał na sobie żadnego pancerza) = 17 obrażeń.

Obrażenia a stan zdrowia.

Wszystkie obrażenia, przed którymi nie ochronił postaci pancerz, są odejmowane od jej Zdrowia.

W momencie gdy Zd bohatera spadnie poniżej zera, znajduje się on w stanie agonii i jest niezdolny do walki, ponadto co rundę traci jeden punkt Zd. Postać w każdej rundzie ma 10% szans na zgon za każdy ujemny pkt. Zd (np.: Zd -6 = 60% szans na zgon). Jedynie błyskawicznie udzielona pomoc medyczna lub magia lecząca mogą powstrzymać ten proces.

Przykład: Ciężko ranny rycerz (Zdrowie 6) został osaczony przez dwóch słowiańskich wojowników. Pierwszy z nich trafia go w głowę, jednak hełm zatrzymuje wszystkie Obrażenia. Pomimo tego chrześcijanin musi wykonać test utraty przytomności (testuje aktualne zdrowie, musi więc wyrzucić 6 lub mniej) na kości wypadła 13 i rycerz pada zemdłony. Drugi Słowianin wbija mu nóż w szczylinę zbroi zadając pełne Obrażenia ($2k3=6 + K+1 = 7$). Od tego momentu ranny znajduje się w stanie agonii (Zd -1) i w najbliższej rundzie będzie miał 10% szans na zgon (1 i 2 na k20), w kolejnej utraci następny punkt zdrowia i wykona test na 20% itd.

Poważne obrażenia - Krew zalewająca oczy, poprzecinane ścięgna, pogruchotane stawy - to wszystko sprawia, że miecz staje się coraz cięższy, a ciosy przeciwnika coraz trudniejsze do dostrzeżenia. Skutki obrażeń odczuwane są już po utracie 25% maksymalnego poziomu zdrowia. Obniżają one Atak, Obronę, Umysł przy testach



Opanowania i większość umiejętności.

Odniesione rany (% maksymalnego zdrowia)	Modyfikator
25	-1
50	-3
75	-5
>75	-7

Tabela 4.10

Obrażenia poszczególnych części ciała:

Ciosy bronią standardowo rażą korpus atakowanej istoty, chyba że gracz zadeklaruje próbę trafienia w inną część ciała. W przypadku takiego trafienia stosuje się zasady specjalne opisane poniżej.

Głowa jest najwrażliwsza na ciosy i nawet trafienie bronią w hełm ma szansę wyeliminować przeciwnika z walki. Dzieje się tak dlatego, że mózg jest wrażliwy na wstrząsy, co może objawiać się obrażeniami wewnętrznymi i/lub utratą przytomności. Wszystkie obrażenia głowy, które przeszły przez osłonę, należy liczyć podwójnie. Dodatkowo należy wykonać test utraty przytomności czyli test aktualnego Zdrowia.

Tułów stanowi cel typowych ciosów. Klatka piersiowa i jama brzuszna kryją organy bardzo ważne dla życia. Odniesione obrażenia tej części ciała wpływają niekorzystnie na zdolność do walki, a więc i zdolność trafienia, co dokładnie ilustruje tabela 4.10.

Ręce trzymają broń i/lub tarczę, są niezbędne do walki. Za każde trafienie w tą lokację postać musi wykonać test Krzepy (z modyfikatorem -1 za każdy otrzymany punkt obrażeń) sprawdzający, czy udało jej się nie upuścić trzymanego przedmiotu.

Nogi zapewniają utrzymanie równowagi. Trafiona w nie postać musi wykonać test Zwinności Bojowej pomniejszony o liczbę otrzymanych obrażeń. W wypadku niepowodzenia przewraca się.

Rekonwalescencja

Jeżeli zraniony bohater ma dobre warunki do rekonwalescencji (spokój, wygodne łóżko, troskliwą opiekę itp.), to ma szansę dosyć szybko dojść do zdrowia. W ciągu dwóch tygodni jest w stanie wyleczyć tyle obrażeń, ile wynosiło jego Zdrowie przed otrzymaniem obrażeń + modyfikator wynikający z aktualnego Zdrowia.

Kuno(Zd: 12) odniósł w bitwie ciężkie rany (po

zabiegach medycznych jego Zd wynosi 1). Teraz znajduje się pod dobrą opieką zakonników i szybko wraca do sił. W przeciągu najbliższych dwóch tygodni odzyska: $12+(-5)=7$ punktów Zdrowia.

W wypadku gdy postać nie ma warunków do właściwego leczenia, PL powinien odpowiednio zaniżyć liczbę odzyskiwanych punktów Zdrowia. Jednakże tempo ich odnawiania, poza skrajnymi wypadkami, nie powinno być nigdy mniejsze niż jeden punkt Zd na dwa tygodnie.

Walka strzelecka

Atak:

Akcja Atak w walce strzeleckiej składa się z 3 faz:

Łałowanie trzymanej w rękach broni, przez co rozumie się naciągnięcie łuku, kuszy, czy włożenie kamienia w leże procy. Jego koszt (pkt. RB) podany jest



w statystykach broni.

Wycelowanie. Na wycelowanie gracz musi poświęcić tyle punktów RB, ile zakłada współczynnik celowania danej broni, przy czym:

- chcąc dokładniej wycelować, może wydać dodatkowe punkty RB. Za każdy dodatkowy punkt otrzymuje modyfikator +1 do Ataku, nie może jednak wydać więcej punktów niż podwojona wartość współczynnika Celowanie broni, z której oddaje strzał. Powyżej tego czasu premia jest tracona ze względu na zmęczenie rąk, czego skutkiem jest mniejsza precyzja strzału.

- Jeżeli bohater chce skrócić czas celowania (np. w sytuacji gdy szarżuje na niego rozwścieczony tur) i wie, że nie ma czasu dobrze przymierzyć, to i tak musi poświęcić 1 pkt. reakcji w tej fazie strzelania. W wypadku takiej decyzji gracz otrzymuje modyfikator -1 do ataku za każdy punkt poniżej wartości Celowanie broni, z której oddaje strzał. Ta ewentualność może być stosowana również w wypadkach, gdy postać gracza mająca naładowaną kuszę znajdzie się np. pod brzuchem konia bojowego, w którym to wypadku dokładne celowanie w rumaka nie ma sensu, gdyż trafienie jest właściwie

automatyczne.

Strzał. Jest czynnością kończącą proces strzelania, w wypadku każdej broni kosztuje jeden punkt.

Trafienie oblicza się w standardowy sposób, czyli:

Umiejętność posługiwania się daną bronią + modyfikatory z cech + ewentualne modyfikatory

*Bożywoj właśnie rozpoczął naukę strzelania z łuku równi-
kowego średniego, jego całkowita umiejętność Łuki wynosi 2 (2 oczka umiejętności + mod. z Krzepy +1 + mod. ze Zwinności -1 = 2). Jako swój cel obiera drzwi oddalonej o 10 metrów sto-
doty (otrzymuje więc modyfikatory: +8 za wielkość celu, +4 za odległość) i deklaruje Wycelowanie za dodatkowe 4 punkty RB (kolejne +4). Po zsumowaniu wszystkich czynników jego Atak wynosi 18 (oznacza to, że, gracz musi wyrzucić 18 lub mniej na k20, żeby jego Bożywoj trafił). Następuje rzut i na kości wypada 20 – krytyczna porażka – PL stwierdza, że Bożywoj okazał się wyjątkowym niezdara, gdyż zbyt mocno naciągnął łuk, zrywając w nim cięciwę.*

Czynniki modyfikujące Atak dystansowy:

Wielkość celu:

wyjątkowo mały, np.: oko lub szyja	-8
bardzo mały, np. zając, ręka, noga	-4
mały, np. ryś, wil	-2
średni, np. człowiek, dziwożona	0
duży, np. stół, niedźwiedź	+2
bardzo duży, np. rycerz na koniu bojowym	+4
ogromny, np. grupa ludzi, budynek, wielki potwór, np. Żmij	+8

Tabela 4.11

Szybkość poruszania celu/strzelca:

cel/strzelec nieruchomy	0
cel/strzelec poruszający się z niewielką prędkością, np. idący człowiek	-1
cel/strzelec poruszający się ze średnią szybkością, np. biegnący człowiek	-2
cel/strzelec poruszający się z dużą prędkością, np. uciekający jelen lub łucznik na pędzącym koniu	-3

Tabela 4.12

Widoczność i wiatr:

słaba, np.: lekki deszcz, półmrok (za każdy z czynników)	-1
fatalna, np.: ulewa, gwiazdzista noc, silny wiatr (za każdy z czynników)	-3
w wypadku gdy gracz nie widzi celu, np. w całkowitej ciemności lub gęstej mgle	gracz może zadeklarować strzał, ale w takim wypadku „gracz strzela, a Pan Losu strzały nosi”, czyli istnieje jakaś minimalna szansa trafienia, określana przez PL

Tabela 4.13

Odległość od celu:

Do 4 metrów	+8
Od 4 do 10 metrów	+4
Powyżej 10 metrów do Zasięgu Bliskiego broni	0
Od Zasięgu Bliskiego do Zasięgu Dalekiego	-4
Od Zasięgu Dalekiego do Maksymalnego	-8

Tabela 4.14

Obrona:

Postać może raz na rundę podjąć próbę obrony, ale jedynie przed spodziewanym strzałem i gdy widzi strzelca. Aby tego dokonać, musi pomyślnie zdać test Reakcji Bojowej.

Jeżeli będzie on udany, to postać zauważyła lecącą strzałę i może:

uniknąć lub zasłaniać się tarczą z modyfikatorem -4 do Obrony

po udanym teście na $\frac{1}{2}$ RB wskoczyć za osłonę lub paść płasko na ziemię, dzięki czemu całkowicie unika obrażeń (ew. dostaje +10 do Obrony)

- postać nie może się bronić przed pociskami wystrzelonymi z dystansu bliskiego danej broni

Sytuacje nietypowe w walce:

Obalanie

Jeżeli obrażenia (przed zmodyfikowaniem przez pancerz) są większe lub równe połowie Krzepy trafionego, musi on ją przetestować, a w wypadku niepowodzenia, zostaje przewrócony. Kiedy obrażenia przekraczają wartość Krzepy, test ten należy wykonać z modyfikatorem -4.

Leżący w walce

Walczy z połową skuteczności (atak i obrona są zmniejszone do połowy normalnych wartości). Automatycznie działa jako ostatni w rundzie. Próbuąc wstać, musi obronić się przed wszystkimi skierowanymi w niego atakami (należy wykonać testy Obrony przed każdym ciosem zadawanym przez stojących przeciwników - tak jakby skracał dystans).

Cel Nieruchomy

Bez względu na to, czy są to zamknięte drzwi, czy leżący przeciwnik, trafienie w cel nieruchomy jest automatyczne, a cios zadaje maksymalne możliwe obrażenia.

Utrata Przytomności

Jeżeli podczas walki, po trafieniu w głowę, postaci nie powiedzie się test Zdrowia, traci ona przytomność na 2k3-1 Rund. W wypadku innych obrażeń, w wyniku

których bohater powinien testować zachowanie przytomności, o czasie jej utraty i ewentualnych modyfikatorach do Zdrowia decyduje Pan Losu.

Konny podczas walki wręcz

Aby walczyć z konia, postać musi posiadać umiejętność jeździectwo co najmniej na drugim poziomie. Dzięki dosiadananiu wierzchowca uzyskuje ona:

+4 do Ataku przy Szarży, jednak dystans, z jakiego musi się rozpędzać, wynosi 30 metrów

Podczas Szarży do Obrażeń dodawany jest również modyfikator z Krzepy wierzchowca.

Walcząc z celami pieszymi, otrzymuje +2 do Ataku.

Gdy jest atakowana przez piechurę, ma +2 do Obrony.

Gdy piechur mierzy w konia, ma modyfikator +4 do Ataku.

Podczas ataków strzeleckich, jeżeli strzelający nie zadeklarował celowania w jeźdźcę, istnieje 60% (12 lub mniej na k20), że strzała trafi w konia.

Upadki:

Na obrażenia wynikające z upadku zasadniczy wpływ mają dwa czynniki: wysokość, z jakiej spada postać, i jej masa. Ogólne zasady są następujące:

za każdy metr dzielący postać od ziemi k3 Obrażenia
za każde dodatkowe 10 kg obciążenia k3 obrażenia
przed obrażeniami od upadków chronią jedynie zbroje Miękkie, pozostałe nie niwelują Obrażeń, a nawet mogą je zwiększać (np. zbroje płytowe dodają k3 Obrażenia)

Z całą pewnością powyższa lista nie wyczerpuje kwestii obrażeń od upadków, dlatego PL może wprowadzać dodatkowe obrażenia (lub modyfikować aktualne) w zależności od innych czynników, które mogą wystąpić, np. biorąc pod uwagę właściwości nawierzchni, o którą ktoś uderza.

Strach:

Przebieg walki może w znacznym stopniu wpłynąć na morale walczących. W ARKONIE wyróżniamy (oprócz normalnego - spokoj) trzy poziomy morale. Każde stadium wiąże się z innym modyfikatorem i innym zachowaniem postaci. Przez test opanowania rozumie się wykonanie udanego testu cechy Umysł. Jeżeli postać znajdzie się w innym stanie niż spokoj, co rundę musi ponawiać test do czasu całkowitego opanowania. W wypadku porażki, przechodzi się na kolejne stadium strachu (ze



s t r a -

chu na przerażenie itd.).

- **strach:** -2 do wszystkich testów (w tym opanowania).
- **przerażenie:** -4 do wszystkich testów. Postać koncentruje się na działaniach defensywnych, gdyż w tej chwili najważniejsze jest dla niej własne życie. Innymi słowy, bohater nie będzie mógł podjąć żadnych działań ofensywnych (związanie walką, szarża, strzał z broni dystansowej itp.) - będzie jedynie unikał ciosów.
- **panika:** -8 do wszystkich testów. Bohater będzie za wszelką cenę chciał uciec od niebezpieczeństwa. Wszystkie swoje punkty RB musi wykorzystać na oddalenie się od niebezpieczeństwa. Ucieczka trwa do czasu udanego testu opanowania lub znalezienia

bezpiecznego schronienia (las, rów, rzeka, jaskinia itp.). Po odnalezieniu bezpiecznego schronienia postać automatycznie przechodzi w stan przerażenia.

Czynniki wywołujące strach (konieczny test opanowania):

25% utrata zdrowia;

zabity towarzysz;

stwory wywołujące strach (widziane po raz pierwszy);

sytuacja nowa, nagła i zagrażająca życiu (walące się drzewo, spadające głazy itp.);

czary wywołujące strach.

Dowódca w walce:

Dowodzić można grupą składającą się z minimum 6 osób, z których każda musi posiadać talent Walka. Na pierwszym poziomie umiejętności górna granica podkomendnych to około 10, na drugim 15, na trzecim 30, na czwartym 50.

Gdy podczas walki po jednej ze stron znajduje się postać mająca umiejętność dowodzenie (liczy się postać z największą wartością umiejętności na każdą stronę walki), jego współtowarzysze otrzymują modyfikator +1 do testów strachu za każde 4 punkty umiejętności.

Dowódca może również utrzymywać walczących w szyku, co zwiększa ich efektywność. Ma do wyboru:

- formację ofensywną, jego podkomendni otrzymują +1 do Ataku na każdy pełny poziom umiejętności

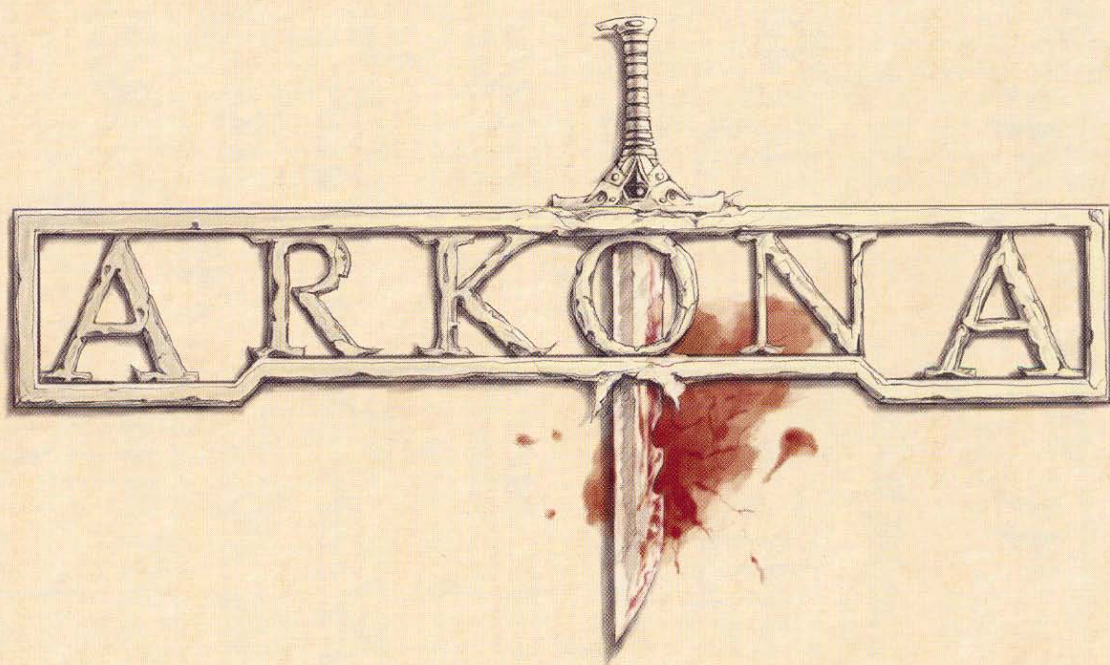
- formację defensywną, jego podkomendni otrzymują +1 do Obrony na każdy pełny poziom umiejętności

Dowódca może próbować opanować spakowanych współtowarzyszy, o ile

sam nie jest przestraszony (którykolwiek ze stopni strachu).

W tym celu musi wykonać udany test umiejętności, pomniejszony o modyfikator ze stopnia strachu, który odczuwają jego podkomendni (strach -2, przerażenie -4, panika -8)







4. Zbrojownia

Świat ARKONY jest od blisko 150 lat pogrążony w wojnie, której ostateczny koniec będzie oznaczał zagładę jednej z walczących stron. Nic więc dziwnego, że broń, służąca wcześniej tylko do polowań czy niewielkich potyczek, rozwija się w niebywałym tempie. W okrutnych czasach wojny, gdy zbrojne hordy przemierzają wypalone pola, a siła jest najwyższym prawem, każdy, nawet najprostszy chłop, musi być przygotowany na to, że kiedyś przyjdzie mu bronić życia własnego i członków swojej rodziny. Przeto noszenie przy sobie broni, nawet przez kobiety, a w najbardziej niebezpiecznych rejonach również przez dzieci, nie budzi niczyjego zdziwienia.

„Jechałem kiedyś na Pogranicze do brata. Musiałem wrócić po siekiere” – powiedział kowal Zbych z Brzózek i miał rację.

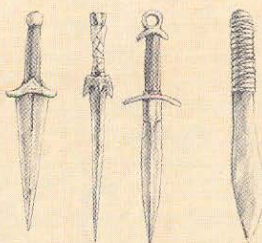
Broń do walki wręcz

Uwaga: kiedy postać używa broni wykonanej z brązu, kości czy krzemienia podczas obliczania obrażeń zadanych przeciwnikowi od wyniku rzutu kością odejmuje 2.

Noże, sztylety

W każdym domostwie można znaleźć nóż, który w razie potrzeby może być użyty jako śmiertelna broń. Wojowie czy chrześcijańscy rycerze używają odmiany tej broni dostosowanej do walki z przeciwnikiem, który nie może zwiększyć dystansu za pomocą miecza albo innego dłuższego oręża. Dlatego też rzadko się zdarza, żeby ktoś uważał nóż za swoją podstawową broń. Mało jest jednak takich, którzy gardzą jego użytecznością i idą do walki, nie mając tej broni przy pasie. Najbardziej wprawieni w posługiwaniu się nożami czy sztyletami potrafią miotać nimi na niewielkie odległości, zwykle celując w nieosłonięte, czułe miejsca przeciwnika.

Na terenach chrześcijańskich powstał nowy typ sztyletu – **mizerykordia**, czyli „cios łaski”. Jest to broń służąca do dobijania leżącego przeciwnika poprzez wbicie ostrza między kółeczka kolczugi lub blachy zbroi płytowej. Mizerykordia nadaje się tylko do pchnięć, ponieważ nie posiada krawędzi tnącej – jej przekrój jest okrągły albo trójkątny.



Typowo słowiańską odmianą noża jest tak zwany **linar** – sztylet składający się w całości z jednego kawałka metalu, którego ostra część przypomina z wyglądu liść. Tępy koniec używany jako rękojeść zwykle owija się rzemieniem. Dzięki osobliwemu kształtowi ostrza broń ta doskonale nadaje się do cięcia zbroi miękkich, lecz jest zupełnie nieszkodliwa przeciwko lepiej opancerzonym przeciwnikom. Jej budowa również umożliwia miotanie, a wojownicy, którzy się w tym specjalizują, noszą przy sobie kilka sztuk linarów.

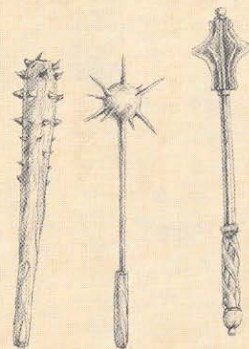


Sztylet wilów – ten mały sztylet jest dostosowany do niewielkich rozmiarów skrzydlatej rasy i właściwie tylko tym różni się od zwykłego. Używać go mogą również ludzie – dorośli i dzieci, lecz przede wszystkim jako narzędzia do okorowania kija, albo dłubania w zębach niż do walki. Nie należy jednak lekceważyć tej broni, bo niejeden wojownik skończył z przeciętą aortą, zbyt późno zorientowawszy się, że każdym nożem można zrobić krzywdę. Zwłaszcza jeśli napastnik sfrunie za plecy i poderżnie gardło...

Maczuga

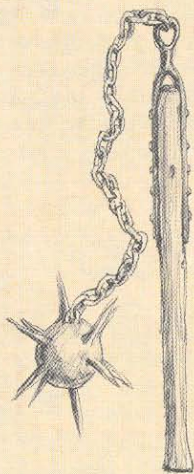
Drewnianamaczuga czy kościany kiścień to chyba najprostsza broń, którą może wyprodukować każdy, nawet nie posiadając umiejętności zbrojmistrzowskich. Niektórzy wojownicy nabijają swe maczugi kolcami, by uczynić je groźniejszymi w walce. W chrześcijańskiej Europie używane są metalowe maczugi doskonale nadające się do rozbijania zbroi czy tarcz przeciwnika.

Maczugi rzadko są zdobione lub grawerowane, prawdziwi wojownicy cenią je za przydatność bojową, a nie walory artystyczne.



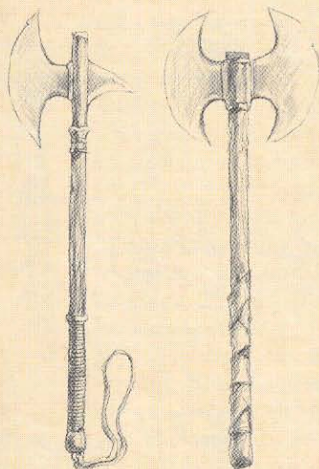
Korbacz

Korbacz jest okrutną bronią kruszącą kości czy tarcze przeciwników jak skorupy jajek, lecz i wymagającą od władającego nim wojownika dużo siły i umiejętności. Składa się on z drewnianego trzonu, którego długość zwykle nie przekracza metra i zawieszanej na nim (na rzemieniu lub łańcuchu) metalowej albo drewnianej kuli lub ciężarka, nierzadko pokrytego kolcami tudzież guzami. Rzadkie odmiany tej broni składają się z kilku takich łańcuchów i ciężarków. Korbacz nie jest bronią zbyt finezyjną, lecz wprawieni w walce wojownicy potrafią, wykorzystując budowę korbacza, wyrwać broń z rąk przeciwnika czy ominąć zastawę tarczą. Chrześcijańscy rycerze raczej stronią od używania tej broni, uważając ją za barbarzyńską.



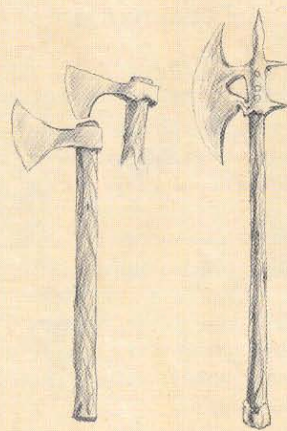
Topory

Topór jest śmiertelnością bronią znaną od czasów pierwotnych. Topory składają się ze stalowego żelźca (pierwotnie kamiennego, później brązowego) osadzonego na drewnianym stylisku. Wojownicy wytrenowani w walce toporem potrafią miotać nim na niewielkie odległości z przerażającą skutecznością. Topory dzielimy na jednoręczne, dwuręczne i rzucane.



Topór jednoręczny to najprostsza i najczęściej spotykana wersja tej broni, jego długość nie przekracza 60 cm, a waga 3 kg. Właściwie niejedna siekiera może być używana jako topór jednoręczny. Broń ta jest równie ceniona przez wojów czy rycerzy, jak i myśliwych i podróżników – ze względu na swą użyteczność zarówno podczas walki, jak i leśnej podróży.

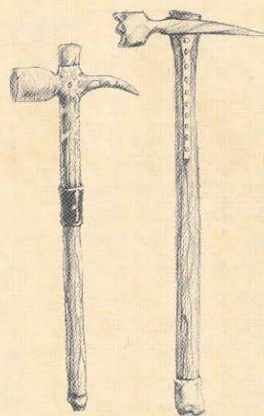
Topór dwuręczny ma znacznie dłuższe stylisko, co umożliwia trzymanie go w walce obiema dłońmi, skutkiem czego wojownik zadaje ciosy o wielkiej mocy. Ten typ broni używany jest sporadycznie zarówno przez chrześcijan, jak i Słowian, głównie na polach bitew, albowiem jest bardzo nieporęczny podczas transportu. Długość broni rzadko przekracza 150 cm, a waga 5 kg.



Topór jeździecki jest bronią stworzoną do używania tylko przez jazdę, zwykle mniej masywny od toporów piechoty, cały wykonany jest z metalu, a jego budowę przystosowano do zadawania ciosów z wyższej pozycji. Większość jeźdźców bardzo ceni sobie tę broń, używając jej jako zapasowego oręża i trocząc ją do siodła.

Młot rycerski/nadziak

Jest to broń znana od niedawna i występująca tylko na terenach chrześcijańskich. Wraz z wprowadzaniem nowych typów opancerzenia, coraz lepiej chroniącego ciało, trzeba było wynajdywać skuteczniejsze rodzaje broni do robienia krzywdy zakutym w stal wojownikom. Odpowiedzią na ciężkie kolczugi i pancerze płytowe stał się młot rycerski. Drewniane stylisko zwieńczone jest metalowym bijakiem: z jednej strony ostrym szpikulcem do przebijania kolczug i słabszych miejsc zbroi, z drugiej – ciężkim, tępo zakończonym obuchem, którego ciosy potrafią roztrzaskać tarczę albo niejedną zbroję płytową. Występują przeróżne odmiany tej broni, np. z zawiniętym szpikulcem, co pozwala używać nadziaka do ściągania wroga z siodła. Młot rycerski jest bronią używaną właściwie tylko przez ciężką jazdę, czasami bywa zdobiona i występuje jako broń ceremonialna. Długość młota nie przekracza 60 cm, waga 4 kg.



Włócznie

Włócznia jest bronią znaną od zarania dziejów w chrześcijańskiej Europie i na ziemiach słowiańskich. Jest to broń drzewcowa, służąca do walki wręcz i do miotania, składa się z grotu osadzonego na długim



drewnianym drzewcu. W świecie ARKONY jest bronią używaną tak przez jazdę, jak i piechotę, w bitwie czy na polowaniach. Odgrywa również dużą rolę w obrzędowości jako symbol władzy i potęgi. Nazwa tej broni pochodzi od zwyczaju troczenia jej do siodła tak, by zwisała w dół, powłócząc czasem po ziemi. Występowała w różnych formach konstrukcyjnych, lecz jako najważniejsze wymienić trzeba włócznię zwykłą, ciężką, oszczep i włócznię rycerską.

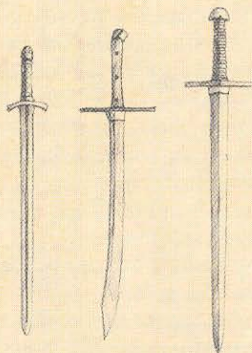
Włócznia zwykła jest bronią najczęściej spotykaną ze względu na swą uniwersalność – może służyć zarówno do walki wręcz, jak i miotania, podczas jazdy konnej, jak i potyczki pieszej. Jej waga rzadko przekracza 3 kg, a długość 2 metry. Wyrób tej broni nie należał do skomplikowanych, a cena nie była wygórowana. Te czynniki stosunkowo szybko sprawiły, że włócznia stała się podstawowym wyposażeniem każdego mniej zamożnego wojownika czy myśliwego.

Włócznia ciężka jest większą wersją włóczni zwykłej, czasem bywa od niej dłuższa, lecz zwykle nie przekracza 3 metrów. Różnica leży w wykonaniu włóczni – drzewce są robione z ciężkiego drewna, czasem obijane blachą, a ostrze szerokie i masywne, broń ta służy głównie jeździe i jest lżejszą wersją kopii.

Włócznia rycerska jest cięższą odmianą włóczni, używaną głównie w państwach chrześcijańskich. Broń ta nie nadaje się do walki pieszej, zwykle jeździec trzyma ją prawą ręką, podpierając jej tylną część pod pachą, a grot, wystający zza końskiego łba, kieruje w przeciwnika. Ostrze tej broni nie różni się od grotu normalnej włóczni, lecz drzewce jest znacznie dłuższe (do 4 m.), trzymającą ją dłoń czasem ochrania tarczka. Dla większej wytrzymałości niektóre kopie są smolone, czy obwiązywane rzemieniem. Waga broni zwykle wynosi około 6 kg.

Miecze

Miecz jest chyba najgroźniejszą bronią w świecie ARKONY, lecz i wymagającą najdłuższego treningu. Cenił się za szerokie możliwości, jakie roztacza przed władającym nim wojownikiem, służy zarówno do walki pieszej, jak i konnej. Można nim ciąć i pchać, przekłuwać kolczugi, wpychać ostrze między szpary w zbroi czy rozcinać lżejsze pancerze. Doświadczony szermierz potrafi również zmieść przeciwnika, wykonując

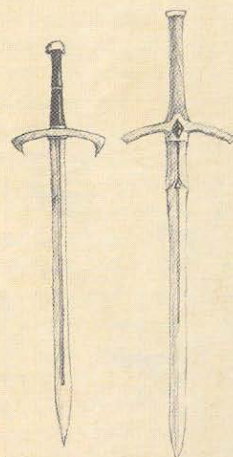


zwód albo zranić go, wykonując błyskawiczne pchnięcie z doskoku. Do tego miecz jest bronią niezwykle wytrzymałą, czasem służącą przez kilka pokoleń. W imperium chrześcijańskim uważany za symbol władzy, potęgi, jest również przedmiotem związanym z religią; każdy młody rycerz uczy się nim posługiwać.

Miecze składają się z żelźca, jelca i rękojeści, te używane w walce nie mają zdobień, cechuje je prostota wykonania; miecze ceremonialne czy pokazowe pokryte są złotem i drogimi kamieniami, bogato zdobione, odznaczają się kunsztownym wykonaniem, ich wartość przekracza cenę kilku wsi; czasem mają nawet imiona. Słowiańskie miecze są również produkowane ze stali, a brązowe egzemplarze widuje się już niezwykle rzadko. Mają ostrza niewiele krótsze od mieczy zachodnich i węższe jelce. Broń ta jest lżejsza i szybsza od jej odpowiednika chrześcijańskiego, lecz zadaje mniejsze obrażenia. Słowianie swe miecze traktują z wielką czcią i szacunkiem zarówno z powodu ich wartości, jak i symbolicznego znaczenia. Broń ta, mimo że używana do walki, często bywa zdobiona, co nie zmniejsza jednak jej walorów bojowych.

Miecz dwuręczny jest

dosyć młodą bronią, wynalezioną na terenach chrześcijańskich jako odpowiedź na coraz cięższe zbroje, których przebicie zwyczajnym, jednoręcznym orężem stanowi nie lada wyzwanie. Zwykle jest to większa wersja miecza normalnego z dłuższym ostrzem i rękojeścią dostosowaną do trzymania obiema dłońmi. Czasami na ostrzu, przed jelcem, umieszczane są specjalne zadziory, które, gdy skrócisz chwyt, mogą służyć jako wcześniejszy jelec. Miecza dwuręcznego nie można używać podczas walki konnej ze względu na jego długość. Broń tę zwykle nosi się w ręku lub na ramieniu albo przytracza się ją do siodła.



Tasak – broń sieczna spokrewniona z mieczem o głównej krótszej, masywniejszej i jednosiecznej. Rękojeść jest taka sama jak u miecza chrześcijańskiego. Tasak to broń głównie plebejska, często również używana przez wojowników walczących w szyku, gdzie jej niewielka długość stanowi dużą zaletę.

Halabarda (Alabarda)

Jest bronią piechoty, składającą się z drzewca, zwykle wykonanego z jesionu (jest wieloboczne, dla lepszego chwytu) oraz osadzonego na nim żelźca o różnorodnych kształtach, ale zawsze z wydatnym ostrzem





podobnym do ostrza dużego topora. W niektórych wersjach tej broni dodawany jest szpikulec, służący do dźgania, oraz hak, doskonale nadający się do ściągania jeźdźców z siodła. Halabarda jest używana tylko na terenach chrześcijańskich ze względu na wszechstronne możliwości zastosowania podczas wali w szyku. Słowianie gardzą nią ze względu na nieporęczność w transporcie i zupełną nieprzydatność do partyzanckiego stylu walki.

Maczuga dwuręczna

Jest to broń właściwie nieużywana na terenach chrześcijańskich, za to dość popularna wśród słowiańskich wojowników, którzy bardziej cenią sobie potęgę jednego ciosu od sprawnego fechtowania. Broń ta zwykle składa się z jednego kawałka drewna, wybranego na długo przed ścięciem; jest odpowiednio kształtowana i nabijana krzemieniami, które wrastają w drzewo. Gdy maczuga osiągnie odpowiednie rozmiary, gałąź jest ścinana i ociosywana do pożądanego kształtu.

Gizarma*

Jest to broń, która wywodzi się z narzędzia służącego do trzebieenia krzaków, lecz jej bojowa wersja jest naprawdę niebezpiecznym orężem. Składa się z haka, znajdującego się na szczycie żelźca oraz jednego lub dwóch kołców wystających po stronie przeciwnej. Żelźce osadzone jest na co najmniej dwumetrowym drzewcu. Dzięki takiej budowie broń ta może służyć zarówno do zadawania ciosów, jak i obalania przeciwników. Jest używana głównie przez plebejskie formacje walczące przeciw jeźdźcom – po zrzuceniu takiego z konia, zostaje on dosłownie zmasakrowany przez ciosy zadawane oburącz znad góry.

Cep bojowy

Plebejska broń drzewcowa powstała z normalnego cepa używanego w gospodarstwach. Do długiego, ponadpółtorametrowego drzewca przymocowana jest łańcuchem pałka zwana też bijakiem. Ten element często obija się stalą, a czasami nawet nabija gwoździ. Jest to bardzo groźna broń i grupa ludzi wyposażona w cepy bojowe może czynić prawdziwy zamęt na polu bitwy, nierzadko pokonując nawet ciężkozbrojnych wojowników.

Widły

Zwykle widły, które można znaleźć w każdym prawie domostwie, w rękach zdeterminowanego i rozwścieczonego lub walczącego o życie człowieka mogą stanowić straszną broń. Cios widłami potrafi przebić nawet ciężkie zbroje, a wróg, któremu trzy długie zęby utkwia w brzuchu, nie ma praktycznie żadnych szans na wyjście cało z takiej opresji – nawet jeżeli cios nie powali go na miejscu to rany trudno się goją. Do tego zakażenie wdaje się praktycznie zawsze (wszyscy wiemy, do czego się używa widel).

Bicz

Jest prostą bronią używaną głównie przez Słowian, a składa się z rękojeści oraz długiego sznura skręconego z rzemieni. Rany nim zadawane są małe, lecz bicz doskonale nadaje się do pętania wroga albo zrzucania go z konia. Długość bicia waha się między 2 a 4 metrami.

Sieć*

Kolejny przykład narzędzia, które dopiero w okrutnych czasach wojny jest używane do walki. Sieć to płachta składająca się z plecionych sznurków obciążonych na krawędziach kamieniami dla lepszego rzutu. Jej powierzchnia zwykle nie przekracza 2m kwadratów. Używana jest do pętania zarówno jeźdźców, jak i piechurów, którzy po przewróceniu na ziemię stają się kompletnie bezbronni. Można nią miotać, ale tylko na bliskie odległości, lub używać jej do walki wręcz.

Garota

Broń ta nie jest używana ani na polach bitew, ani w niewielkich potyczkach, ale w murach zamków czy na gościńcach jest równie popularna jak sztylet. Składa się z dwóch drewnianych rączek połączonych około półmetrowym rzemieniem. Po podejściu do przeciwnika od tyłu zarzuca mu się garotę na szyję i dusi wroga, nie dając mu praktycznie żadnej szansy obrony. W rękach wyszkolonego skrytobójcy jest naprawdę śmiertelnym narzędziem.

Stolemie kastety

Dzięki ogromnej sile i dużemu zasięgowi ramion stolemy nie muszą używać broni długiej, lecz wynik walki nieuzbrojonego stolema i ciężkozbrojnego wydaje się oczywisty – stolem traci palce. Z tego powodu olbrzymi zamawiają u ludzkich rzemieślników tę broń niespotykaną u innych ras. Kastet składa się z dwóch podstawowych części: rękawicy – zwykle skórzanej z naszytymi metalowymi blaszkami w miejscach, którymi pięść uderza przeciwnika, oraz karwaszy – skórzanych "rękawów" kończących się przed łokciami; na nich naszyte są paski metalu służące do parowania ciosów.

Stolemi młot

Jest to ogromna broń, której rozmiary i waga nie pozwalają na używanie jej praktycznie przez żadne inne rasy. Składa się z drewnianego styliska i kamiennego młota. Broń ta bardzo często jest przez Stolemy zdobiona; zdarzają się egzemplarze, które są prawdziwymi dziełami sztuki.

Broń miotana

Zasada działania tej broni jest oparta wyłącznie na sile mięśni, w odróżnieniu od broni miotających, tj. łuku, kuszy i procy, których siła jest wzmocniana przez specjalną konstrukcję i użyte materiały. Jednak broń ta jest znacznie szybsza w użyciu, co łatwo można zaobser-





wować, porównując łuk z toporkiem do rzucania. Znacznie szybciej jest zamachnąć się i rzucić tym ostatnim niż nałożyć strzałę na cięciwę wycelować i wreszcie strzelić z łuku. Wadą broni miotanej jest jedynie to, że można ją stosować na dość ograniczony dystans. Zwykle wojownicy jej używający są prawdziwymi mistrzami w tym sposobie walki, kosztem biegłości w posługiwaniu się innym orężem.

Bolas

Bardzo ciekawa broń, która może, poza zranieniem przeciwnika, spętać go, uniemożliwiając mu tym samym na przykład ucieczkę. Bolas jest używany niemalże wyłącznie przez Słowian. Ze względu na specyfikę jego działania, wykorzystuje się go w wypadkach, kiedy chce się zatrzymać wroga, a nie zabić. Na konstrukcję bolasa składają się dwa lub cztery kamienie bądź metalowe ciężarki połączone ze sobą sznurem, którego długość waha się od 1 do 2,5 metra. Przed rzutem należy bolas "rozkręcić" tak samo jak w wypadku procy. Za pomocą bolasa można również zrzucić jeźdźcę z siodła albo zapolować na małą lub średnią zwierzynę.

Toporki i młoty

Dla osoby nieznającej się na rzeczy wyglądają niemalże jak te zwykle, jednoręczne. Różnią się od nich znacznie, mimo że można je wykorzystać w walce wręcz. Ich trzonki są łukowato wygięte w kierunku ostrza bądź – w przypadku młota – części miażdżącej. Różnica tkwi również w wyważeniu, które nadaje odpowiedni tor lotu oraz powoduje obracanie się broni. Wojownicy używający toporków i młotów do rzucania zwykle noszą ich przy sobie po kilka sztuk.

Noże

Istnieją dwa typy tej broni. Jej lżejsza odmiana prawie nie ma rękojeści, jest zbudowana z ostrza lekko przedłużonego, aby nóż był odpowiednio wyważony. Ten typ noża mieści się w dłoni i nie ma potrzeby robienia potężnego zamachu, aby nim cisnąć, więc jest to broń bardzo szybka w użyciu. Niestety także mało skuteczna, bo mogąca zadać niewielkie obrażenia, chyba że na jego ostrzu znajdzie się jakaś trucizna...

Ciężka odmiana ma ręczkę i całkiem okazałe ostrze, które również może być pokryte odpowiednimi rowkami na truciznę.

Oszczepy

Oszczep jest lżejszą formą włóczni, służącą przede wszystkim do miotania aniżeli walki w zwarciu, jakkolwiek wykorzystywany może być również i tak. Pierwotnie był to po prostu zaostrzony kij, lecz dziś spotkać można tylko te o grocie metalowym. W państwach słowiańskich czasem wykorzystywane są jeszcze groty brązowe. Celem wzmocnienia konstrukcji drzewce nabija się gwoździ albo owija skórą. Groty mają pośrodku wzmacniającą oś, czyli formę wybrzuszenia. Wojownicy posługujący

się tą bronią noszą przy sobie kilka sztuk, na wypadek gdyby któryś oszczep złamał się lub zgubił. Długość broni waha się w okolicach 180 cm, a waga nie przekracza 2 kg. W grupie tej można wyróżnić cztery typy:

Angon – ten typ oszczepu pochodzi z terenów germańskich. Ma on długość ok. 1,5 m. Jego grot ma kształt leżkowaty, zakończony przy stylisku zadziorem. Może być używany zarówno przez konnych, jak i pieszych wojowników.

Sulica – oszczep ten nieco różni się od innych, gdyż jego drzewce jest smukłe i bodajże najdłuższe, jakie stosuje się przy wyrobie oszczepów, natomiast groty stosowane przy sulicach są znacznie mniejsze niż w innych wypadkach. Ten rodzaj oszczepu wywodzi się z ziem ruskich i jest używany głównie przez Słowian.

Myśliwski – jak wiadomo bardzo znaną rozrywką rycerzy i wojów są łowy, które pozwalają nie tylko na upolowanie zwierzyny, ale także na sprawdzenie i doskonalenie swych umiejętności bojowych. Oszczep myśliwski ma potężny liściasty grot, a pod nim, przy drzewcu, podłużny rogowy lub metalowy knebel, który zapobiega zbyt głębokiemu wbijaniu się oszczepu w ciało zwierzęcia. Drzewce zaś ma grube, okręcone rzemieniem i nabijane ćwiekami dla pewniejszego uchwytu.

Oszczep wilów – Wilły są drobną i słabą fizycznie rasą i z tego powodu starają się nie wdawać w walkę wręcz, lecz używać lekkich broni dystansowych. Doskonałym przykładem takiej broni jest oszczep wilów – broń ta składa się z 50 centymetrowego drzewca i takiej samej długości smukłego grotu mającego na całej długości powierzchnię tnącą. Broń ta służy głównie do miotania, lecz można nią zadawać również rany tnące i klute podczas walki wręcz.

Proce

Proca jest najstarszą bronią miotającą na świecie. Znana jest zarówno chrześcijanom, jak i Słowianom, jednakże tylko ci drudzy doprowadzili walkę nią niemalże do perfekcji.

Proca składa się z dwóch kawałków rzemienia połączonych szerszym skrawkiem skóry, tworzącym rodzaj miseczki, w którą wkłada się przeznaczony do miotania kamień. Niepołączone ze sobą konce rzemienia procarz ujmuje w rękę i zataczając pionowe lub poziome koła, nadaje kamieniowi odpowiednią siłę, a następnie w odpowiedniej chwili wypuszcza z ręki jeden z końców procy i pocisk wylatuje w kierunku celu.

Niewiarygodna wręcz prostota budowy oraz posługiwania się nią czynią z procy doskonałą broń. Słowianie, chcąc zwiększyć jeszcze jej możliwości, wymyślili jej cięższą odmianę, z powodzeniem używaną na polach bitew. Typy proc:





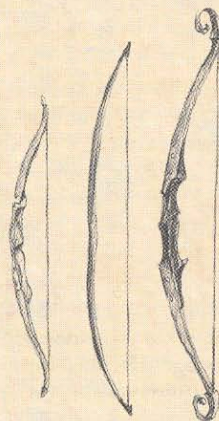
Zwykła – używa się do niej linki długości ok. 1 m, co pozwala na wyrzucenie kamienia na odległość ok. 100 m. Osiągnięcie takiego rezultatu nie jest dużym problemem nawet dla niezbyt silnego człowieka. Proca ta zwykle jest używana podczas polowań na małą zwierzynę, lecz w potrzebie może być niebezpieczną bronią, a pociski z niej wypuszczane mogą trwale okaleczyć lub nawet zabić przeciwnika, jeśli tylko trafią w czułe miejsce. Niewątpliwą jej zaletą jest również to, że materiały potrzebne do jej produkcji można znaleźć wszędzie, a samo wykonanie nie wymaga ani zbyt wiele czasu, ani umiejętności.

Drzewcowa – dla zwiększenia siły i zasięgu tej procy przedłużono jej ramię, przywiązując rzemień lub linkę jednym końcem do kija. Ta drobna zmiana budowy pozwala na znaczne zwiększenie siły oraz zasięgu, który wynosi ok. 200 m. Niestety, spowodowało to zmniejszenie szybkostrzelności. Proce te są wykorzystywane powszechnie podczas bitew i niewielkich potyczek; rzadko się zdarza, żeby używali ich pojedynczy wojownicy.

Ptasznicza – jak wiadomo strzały do łuków są raczej drogie, ich wyrób pracochłonny, a też nie każdy jest tak dobrym strzelcem, by trafiać za każdym razem. Dlatego Słowianie, słynący ze swej pomysłowości, stworzyli tę małą procę, nadającą się tylko do polowań na ptactwo. Składa się ona z drewnianych widełek, do których umocowane są dwa kawałki bardzo sprężystych linek, specjalnie do tego celu preparowanych, połączone kawałkiem skóry. Zasięg (ok. 50 m) i siła procy pozwalają co najwyżej na upolowanie ptaka średniej wielkości. Wadą tej broni jest to, że sprężyste linki bardzo szybko się zużywają i trzeba je znowu preparować, co czyni tę broń dość kłopotliwą w użyciu.

Łuki

Są bronią zarówno myśliwską, jak i bojową. Większość łuczników uważa je za najdoskonalszą broń dystansową, jaka została wynaleziona. Dostępność materiałów, prostota wykonania i różnorodność typów dostosowanych do konkretnych potrzeb czynią tę broń najczęściej spotykanym orężem miotającym. Używanie jej na masową skalę na potrzeby bitewne doprowadziło do wynalezienia wielu rodzajów grotyw



Łuki równikowe lub inaczej proste można uznać, ze względu na ich uproszczoną budowę, za pierwowzór innych typów.

Łęczysko jest proste lub lekko zakrzywione, półokrąg-

łe od strony strzelca i płaskie od strony celu. Do budowy tego typu łuków stosowano głównie drewno cisowe, jesionowe, wiązowe i klonowe.

Cięciwy wykonywano z nawoskowanych mocnych i nierozciągliwych włókien roślinnych, jak nici lniane i konopne.

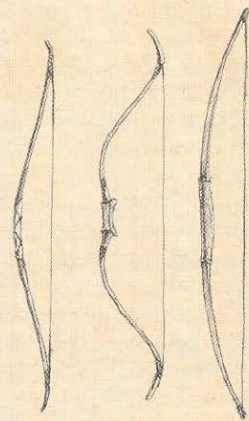
Z łuku tego typu wprawny łucznik potrafił wypuścić około 12 strzał na minutę na odległość od 100 do 350 metrów. Do tej grupy zaliczają się:

1) łuk krótki, którego rozmiary (ok. 120 cm) pozwalają na używanie go przez konnych. Jego siła nie pozwala na przebicie cięższych pancerzy, ale niewielkie wymiary sprawiają, że jest bardzo poręczny.

2) łuk zwykły, który jest używany powszechnie przez Słowian zarówno do polowania na zwierzynę w lesie, jak i na średnio opancerzonych chrześcijan. Łuk ten mierzy ok. 160–170 cm.

3) łuk długi, rzadko spotykana broń mierząca ok. 175–190 cm. Siła zawarta w tak olbrzymim łęczysku pozwala na wyrzucenie strzały, która przebija nawet ciężkie zbroje płytowe. Łuki te można spotkać najczęściej u Normanów, lecz nawet tam nie są one popularne ze względu na swą nieporęczność w transporcie.

Łuk refleksyjny – w tym typie uzyskano większą energię wyrzutu strzały niż w łuku równikowym, a to poprzez charakterystyczne bardzo silne wygięcie końców ramion ku przodowi, co prowadzi do szybkiego skrócenia cięciwy w momencie wyrzutu, a więc znacznego zwiększenia prędkości lotu strzały i jej siły rażenia. Dla ochrony łęczysko powleka się laką. Łuk taki osiąga długość łuku zwykłego, a więc ok. 160–170 cm. Cięciwy do takich łuków skręca się z włókien roślinnych lub jedwabnych nici. Łuk ten można spotkać najczęściej na Rusi, lecz jego niebываłe zalety powodują, iż jest on bronią bardzo poszukiwaną. Niestety, proces jego wytwarzania jest powolny i znany niewielu...



Łuk wiłów praktycznie ani w budowie ani w wykonaniu nie różni się od normalnego łuku równikowego, z tą różnicą, że jest jeszcze mniejszy od łuku krótkiego, przez co nie mogą używać go ludzie.

Uwagi:

1) Łucznicy w celu ochrony lewego przedramienia



przed uderzeniem cięciwy zakładają skórzane mankiety. Skórzane rękawice i napastrniki chronią palce napinające cięciwę łuku.

2) Lechickie łuki mają przeciętnie wysokość rosnącego człowieka. Ze względu na długość nosi się je w ręce lub zakłada przez ramię i pierś.

3) Cięciwa nie może być nałożona na łuk dłużej niż kilka (ok. 5) godzin, bo grozi to odkształceniem gryfu. Nie może być też wystawiana na długotrwałe działanie wody, gdyż ulega rozprężeniu.

Kusze

Kusza to jedna z najpotężniejszych broni miotających, którymi może się posługiwać pojedynczy człowiek. Zasada działania opiera się na konstrukcji zwykłego łuku, z pewnymi jednak zmianami. Najważniejsza jest zmiana ustawienia łączyska z pozycji pionowej na poziomą oraz zastosowanie specjalnego mechanizmu zwalniającego cięciwę, uruchamianego palcem, a przymocowanego wraz z łączyskiem do tzw. łoża. Kusza odznacza się szczególną celnością i siłą przebicia (dzięki zastosowaniu rógowego lub metalowego łączyska), największą jej wadę stanowi mniejsza od łuku szybkostrzelność: do naciągnięcia jej potrzeba specjalnej korbey lub haka, który nosi się przy pasie. Pewną zaletą kuszy jest to, że po naciągnięciu można przez pewien czas powstrzymać się od strzału albo nawet oddać strzał za pomocą jednej ręki. Dobry strzelec potrafi, beltem wypuszczonym z kuszy, zabić nieopancerzonego wojownika z odległości ok. 350 m. Belt wyrzuty z niewielkiej odległości przebija blachy zbroi płytowej. Prostota obsługi pozwala na używanie kuszy nawet przez słabo wyszkolonych strzelców, co raczej nie może mieć miejsca w wypadku łuku. Z tych wszystkich powodów Papież w roku 1080 zakazał jej używania przeciwko chrześcijanom, zezwalając jednak na posługiwanie się nią w walkach z poganami.

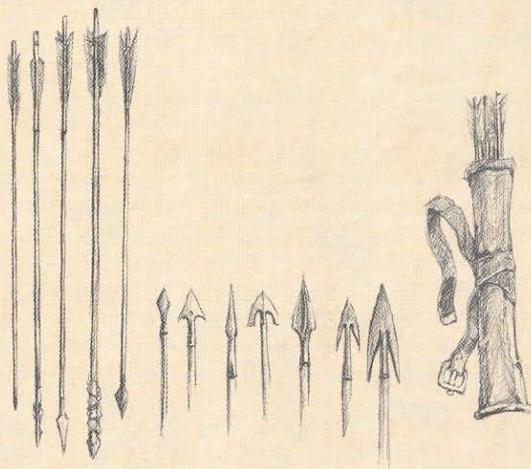
Broń ta jest w powszechnym użyciu u wojsk chrześcijańskich, Słowianie zaś posługują się nią niechętnie, gdyż jest zbyt ciężka i niewygodna. Typy kuszy:

Zwykła – zwana też pospolitą, jest najczęściej używaną kuszą. Belt wyrzuty zostaje na odległość ok. 350 m. Do naciągnięcia kuszy potrzebna jest duża siła ludzkich mięśni lub specjalny hak (do tego typu raczej nie używa się korbey, chyba że ktoś jest bardzo słabowity). Broń ta zwykle jest na wyposażeniu eskort karawan oraz ochroniarzy, wszędzie tam, gdzie potrzebna jest duża siła przebicia i niewielkie rozmiary oraz szybkość przygotowania się do strzału.

Ciężka – ten rodzaj kuszy można napiąć tylko przy użyciu korbey. Ładowanie zajmuje dwa razy więcej czasu niż przy kuszy zwykłej, ale belt wyrzuty z ciężkiej kuszy pokonuje odległość ok. 500 m. Nie jest to raczej broń popularna – nawet w szeregach chrześcijańskich – głównie ze względu na swoją wagę i rozmiary. Używa się jej głównie podczas obrony lub zdobywania warowni oraz podczas dużych bitew, gdzie wykorzystywane są całe formacje używające tej broni. Oddziały takie są postrachem zarówno lekkiej, jak i ciężkiej jazdy.

Myśliwska – najłżejsza odmiana kuszy, uznawana za doskonałą broń na polowania i turnieje. Do jej naciągnięcia wystarczy siła przeciętnego człowieka. W walce stosuje się ją stosunkowo rzadko, chociaż jej rozmiary pozwalają na strzelanie z "końskiego grzbietu". Belt z niej wyrzuty osiąga raczej niewielką odległość – ok. 150 m.

Strzały i belty



Strzały wyrabia się głównie z jesionu i jodły, ich długość dochodzi do 1 m. Brzechwy strzał wykonuje się najczęściej z piór orlich lub gęsich. Strzały należy przechowywać w tule (prasłowiańska nazwa kocłczanu), którą łucznik powinien mieć przypiętą przy prawym boku lub na prawej stronie pleców. Mieści się w niej ok. 30 pocisków.

Belty składają się z drzewca, grotu i opierzenia, chociaż z tego ostatniego można zrezygnować, niewiele pogarszając celność pocisku, oszczędzając sobie trudu na jego odpowiednie utrzymanie. Belty są znacznie masywniejszymi pociskami niż strzały. Z tego powodu przeznaczone na nie kocłczany mieściły ich ok. 20. Belty używane do najcięższych typów kuszy mogą mieć wagę nawet do 0,5 kg. Rodzaje strzał i belty:

1. **Pociski zwykłe** – z normalnym grotem w kształcie lekko spłaszczonego trójkąta.

2. **Pociski przeciw kolczugom** – grot jest dłuższy i węższy, tak by rozrywał oczka kolczug. Pociski te również przebijają łatwiej pancerze płytowe. Kolczugi: -2 do Ochrony.

3. **Pociski z zadziorami** – o wiele gorzej przebijają wszelkie pancerze. Ze względu na specyfikę wyważenia trudniej nimi trafić w cel. Zadają normalne rany, jednak jedynym sposobem na usunięcie ich jest przepchnąć je na drugą stronę. Każda inna próba wyjęcia takich pocisków kończy się fiaskiem i powiększeniem rany. Ochrona zbroi +1, przy próbie wyjęcia k3 Obrażenia.

4. **Pociski z zadziorami i ruchomym grotem** – niemal identyczne z poprzednimi, jednak próba wyjęcia powoduje, że grot odcepi się od drzewca i pozostaje w ciele ofiary. Ochrona zbroi +1, przy próbie wyjęcia k3 Obrażenia.

5. **Pociski z rozszczepianym grotem** – grot podczas wniknięcia w ciało rozszczepia się na cztery części, a usunięcie go jest prawie niemożliwe, co powoduje, że trafiony takim pociskiem może się uważać za zmarłego. Przy wyjęciu każdej części k3 obrażenia, operacja bardzo trudna.

6. **Pociski zapalające** – zadają obrażenia od ognia, używa się ich podczas oblężenia. Warto dodać, że ze względu na budowę tych pocisków ciężko jest nimi dokładnie trafić w cel. Koniec strzały obwiązany jest na przykład szmatą nasączoną oliwą lub inną łatwopalną substancją. Przed strzałem pocisk należy podpalić.

7. **Zatrute pociski** – ich groty mają specjalne rowki, w które wciera się truciznę. Trucizna zacznie działać, jeśli pocisk przebieje pancerz i utkwii w ciele (Uwaga dla PL: wyjmując strzałę z kolczanu, można się przez przypadek zranić.)

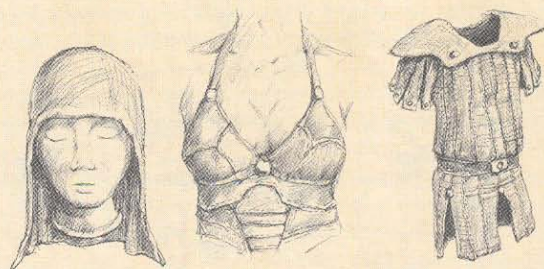
8. **Pociski przecinające liny** – ten rodzaj ma groty w kształcie półksiężyca, co zwiększa prawdopodobieństwo trafienia w linę.

9. **Pociski ogłuszające** – grot w tym wypadku ma kształt kulisty i jeśli uderzy w głowę, może ogłuszyć wroga. Ogłuszają.

10. **Pociski turniejowe** – grot tych pocisków jest lżejszy niż grot pocisków bojowych, co przenosi ich środek ciężkości ku tyłowi i czyni ich lot bardzo stabilnym, lecz obniża siłę rażenia. Zasięg +10/+20/+20 obrażenia mniejsze, o jedną kość.

ZBROJE

Istnieje wiele rodzajów broni, które we wprawnych rękach mogą stać się narzędziem miażdżącym i gruchoczącym kości oraz tnącym ciało na części. Myśl ludzka, i nie tylko, nie zna granic, jeśli chodzi o wymyślanie nowych, bardziej zabójczych rodzajów oręża i śmiercionośnych machin. Jednak z drugiej strony wciąż powstają bardziej doskonałe możliwości obrony i zabezpieczenia



się przed ciosami. Trwa wojna, więc zarówno Słowianie, jak i chrześcijanie cenią sobie coraz bardziej życie każdego wojownika. Dlatego używają najlepszych pancerzy, na jakie mogą sobie pozwolić. Wojownicy chrześcijańscy wolą cięższe metalowe zbroje, doskonale chroniące ciało podczas większych bitew, Słowianie wybierają lżejsze, skórzane zbroje lub lekkie kolczugi, które nie przeszkadzają nazbyt podczas walki partyzanckiej czy podjazdowej.

Miękkie zbroje to grupa pancerzy wykonanych ze skóry lub materiału. Noszone są przez wojowników ceniących sobie dużą swobodę ruchów. Kolejną ich zaletą jest stosunkowo niska cena. Wśród rycerzy chrześcijańskich często są zakładane pod cięższą zbroję.

Pikowana – najcieńsza zbroja, jeśli oczywiście zasługuje na to miano, jaką można spotkać. Jest to po prostu grubo przesyty (pikowany) kaftan albo także tunika, wykonane z sukna. Zbroja ta jest bardzo lekka i prawie nie ogranicza ruchów; największą jej wadą jest oczywiście znikoma ochrona przed ciosami.

Skórzana – ten rodzaj zbroi wykonany jest ze specjalnie wyprawionej i usztywnionej skóry. Może się składać z pionowo połączonych ze sobą pasów, bądź też z jednego odpowiednio wyprofilowanego kawałka skóry. Ten typ zbroi zwykle osłania tylko korpus, lecz coraz popularniejsze są modele osłaniające też część ramion. Ten rodzaj zbroi jest mocniejszy od pikowanej, ale także nie ochroni wojownika przed silniejszymi ciosami.

Skórzana ćwiekowana – odmiana zwykłej zbroi skórzanej nabijana ćwiekami, co wzmacnia ją nieco, a zarazem usztywnia, powodując coraz większe ograniczenie ruchów. Nie jest to jednak zbyt duży problem dla walczącego.

Zbroja lamelkowa/płytkowa – używana była już w państwie pierwszych Piastów, lecz z upływem czasu nastąpiła marginalizacja jej znaczenia. Zbroja lamelkowa jest zbudowana z płytek metalowych (rogowych, kościanych), najczęściej prostokątnych lub kwadratowych, łączonych ze sobą za pomocą rzemieni lub sznurów przewlekanych przez specjalne otwory. Prawie zawsze zbroja ta osłaniała tylko korpus wojaka, a w rozszerzonych wersjach sięgała do połowy ud.



Skórzana ciężka – kolejna próba uczynienia ze zbroi skórzaną lepszą osłoną ciała. Na skórnię naszyto dużo niewielkich płytek metalowych, co dało bardzo dobry efekt, bo zbroja w dalszym stopniu niewiele ogranicza ruchy, a nieźle chroni noszącego. Jej wadą jest bardzo szybkie zużycie – metalowe płytki odrywają się po niemalże każdym ciosie, można je jednak dosyć łatwo przyszyć z powrotem. Ten rodzaj zbroi osłaniał zwykle korpus, ręce do łokci i nogi do połowy ud. W dalszym ciągu jednak nie ma co liczyć na to, że ten typ zbroi, nawet ulepszony, powstrzyma uderzenie belty wystrzelonego z kuszy.

Zbroja łuskowa – popularna we wczesnych czasach słowiańskich, w późniejszych latach coraz rzadziej spotykana. Typ ten wywodzi się ze wschodnich terenów i jest spotykany tylko wśród Słowian. Zbroja łuskowa wykonana jest z metalowych (rogowych, kościanych) płytek w kształcie rybich łusek mocowanych do skórzanego podkładu za pomocą nitów, rzadziej – przyszywanych. Płytki zachodzą na siebie, dzięki czemu zbroja jednocześnie daje niezłą ochronę i zbytnio nie ogranicza ruchów. Zbroja ta zwykle chroni korpus, ręce do łokci i nogi do połowy ud.

Brygantyna – spokrewniona ze zbroją lamelkową, zwykle chroniąca tylko korpus, sporadycznie produkowana wraz z osłoną rąk i nóg. Ze względu na niewielką wagę, małe ograniczenie ruchu i niewielką cenę używana jest przez łuczników, lekkozbrojnych i niezamożne rycerstwo. Budowa brygantyny jest bardzo prosta – do podkładu z płótna lub cienkiej skóry przynitowane są prostokątne płytki przykryte kolejną warstwą skóry lub szlachetną tkaniną (w droższych, pokazowych wersjach). Wystające główki nitów często się maluje, a płytki powleka cyną w celu zabezpieczenia przed korozją.

Stolemia zbroja składa się z wielu warstw niewyprawionej skóry, zwykle wcześniej należącej do dużych zwierząt, jak tury czy niedźwiedzie. Proces produkcji jest bardzo prosty – stolem zbiera jak najwięcej skór, a potem zostają one pozszywane i dopasowane do ciała tak, że oprócz właściwości obronnych chronią również przed niepokodą.

Kolczugi są rodzajem pancerza znanym od dawna. Wytwarza się je, łącząc żelazne pierścienie tak, że każdy z nich przeplata się z czterema sąsiednimi. Pierścienie wyrabia się, zwijając w okręgi pocięte kawałki ciągnionego drutu stalowego; nakłada się na siebie lekko rozplaszczane końce drutów i zbija się je nitami albo łączy na gorąco. Zwykle pierścienie łączone na gorąco splatało się z nitowanymi, dzięki czemu kolczuga jest mniej podatna na uszkodzenia. Kolczugi są bardzo rozpowszechnione wśród wojowników, dzięki czemu jest ich wiele rodzajów i typów – każdy chce mieć kolczugę dostosowaną do swoich wymagań.



Kolczuga lekka – bardzo popularna wśród mało zamożnych wojowników i ludzi ufających bardziej swojemu refleksowi i swojej zwinności niż blachom. Zwykle wykonywana jest z większych kółek i zakrywa mniejszy obszar ciała niż inne kolczugi – korpus i ręce do połowy bicepsów. Używana jest również jako element męskiego ubioru w środowiskach wojowniczych, głównie u chrześcijan – rycerzowi wypada biesiadować, mając na sobie jakąś lekką zbroję.

Kolczuga średnia – zbroja bardzo popularna na polach bitew z powodu niewielkiego ograniczenia ruchów przy stosunkowo dużej ochronie. Czasami dodawane są do niej elementy takie jak kaptur czy nogawice. Podstawową formą średniej kolczugi jest kaftan osłaniający korpus, ręce do łokci oraz nogi do połowy ud. Jeździeckie wersje tego pancerza mają rozcięcie z przodu i tyłu pomiędzy nogami ułatwiające siedzenie w siodle.

Kolczuga ciężka – składa się z dwóch warstw kolczugi, jest bardzo popularna wśród ciężkiej jazdy rycerskiej. Osłania całe ciało; popularne są modele, które osłaniają nawet dłonie i stopy. Piesi rycerze rzadko używają tego typu pancerza, ponieważ ogranicza on znacznie ruchy i zmniejsza refleks. Niektórzy wojownicy dodają do niej elementy metalowe, jeszcze bardziej zwiększając jej możliwości ochronne.

Kaptur kolczy – zwykle noszony sam, czasami jednak zakładany pod hełm; jest to po prostu kaptur spleciony z lekkiej kolczugi. W niektórych wersjach osłona ta jest wyposażona w specjalny płat osłaniający szyję, a czasem nawet usta i nos.

Misiurka – ten rodzaj osłony głowy jest popularny na terenach wschodnich i używany głównie przez lekkozbrojnych wojów. Składa się z metalowego denka, do którego przyczepiona jest kolczuga osłaniająca kark i boki głowy; zdarza się, że misiurki mają nosal. Denko zwykle jest wypukłe lub szpiczaste, dzięki czemu cios w głowę ześlizguje się z niego.

Rękawice kolcze – są to normalne rękawice skórzane, na których wierzchniej części naszyto lub przyni-



towano warstwę kolczugi, mającą osłaniać dłoń, która dzierży oręż. Zazwyczaj są to rękawice dwupalcowe, rzadziej - pięciopalcowe.

Zbroja płytowa jest najlepszym możliwym sposobem osłony ciała przed większością ataków, ma jednak swoje wady. Ciężar zbroi pozwala na używanie jej niemalże wyłącznie przez konnych; rycerz w pełnym pancerzu płytowym, siedzący na bojowym rumaku przedstawia bardzo groźny wygląd, ale tylko do momentu, kiedy nie spadnie z konia - staje się wtedy łatwym celem ataków, ponieważ nawet podniesienie się z ziemi jest dla kogoś w zbroi płytowej nie lada kłopotem. Zbroja ta jest najkosztowniejszym pancerzem, na posiadanie którego mogą sobie pozwolić jedynie najbogatsi chrześcijańscy przedstawiciele stanu rycerskiego. Wśród Słowian pojawiają się niekiedy elementy tego pancerza, lecz pochodzą one wyłącznie z łupów wojennych.

Zbroję wykonują wysoko wykwalifikowani płatnerze, wykuwając z blachy metalowej poszczególne jej elementy, następnie łącząc je w jedną całość, która nadaje się do noszenia. Pancerz musi być dostatecznie dobrze dopasowany do ciała w taki sposób, żeby ubrany, a właściwie zakuty w zbroję człowiek mógł w miarę „swobodnie” walczyć.

Pod zbroję płytową należy założyć dosyć grube ubranie, ponieważ wizja metalowych elementów wrzynających się w ciało nie należy do przyjemnych i chyba tylko Pątnicy mogliby znieść ten ból...

Najcięższe zbroje płytowe uzupełniane są czasami dodatkowo pancerzem kolczym, który zakłada się pod spód. Taki rodzaj połączonego pancerza jest niemal nie do przebicia przez zwykłą broń, zarówno ręczną jak i miotaną.

Wyszczególnione poniżej elementy zbroi płytowej stanowią jedynie jej lekką odmianę i nie mogą być traktowane jak pełna zbroja. Ta ostatnia składa się bowiem z dodatkowych osłon m.in. na łokcie, kolana, stopy i biodra - tak żeby nie pozostał żaden skrawek ciała nieokryty blachą. Takie zbroje spotykane są niezmiernie rzadko nawet wśród najbogatszych rycerzy!

Nagolenniki płytowe - stanowią osłonę na dolną część nóg, opinając je tak z przodu, jak i z tyłu. Obydwie części połączone są skózanymi paskami bądź metalowymi zapinkami. Tuż przy kolanach i kostkach

nagolenniki są odpowiednio wyprofilowane, żeby nie uwierały zbyt mocno noszącego je rycerza.

Naramienniki płytowe - chronią ramiona prawie do łokcia, a także obojczyki. Ich wykucie należy do najtrudniejszych prac płatnerskich. Złe ukształtowane, mogą w znacznym stopniu utrudniać poruszanie rękami, a co za tym idzie, obniżać wartość bojową rycerza. Naramienniki mogą posiadać różnego rodzaju kolce lub wypustki, które utrudniają zadanie „czystego” ciosu.

Napierśnik - jest najbardziej rozpowszechnioną częścią zbroi płytowej. Daje doskonałą ochronę klatki piersiowej oraz brzucha. Jeśli występuje bez naplecznika, mocowany jest na tułowiu skózanymi taśmami, które krzyżują się na plecach. U rycerzy na napierśniku widnieć herb.

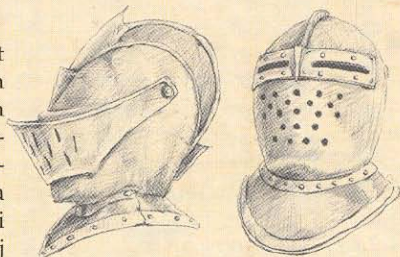
Naplecznik - ochrania całe plecy i jest doskonałym uzupełnieniem napierśnika, bo przecież nigdy nie wiadomo, skąd może nadejść cios, zwłaszcza w ferworze walki. Zwykle obie te części zbroi są przygotowane do złączenia dzięki zaczepom i sprzączkom.



Rękawice płytowe - są bardzo ciekawie zbudowane, bo blacha okrywa wyłącznie wierzch dłoni oraz nadgarstek. Ich specjalna budowa umożliwia zaciskanie dłoni, dzieje się tak dlatego, że osłonę na palce wykonano z małych znitowanych ze sobą, metalowych blaszek. Są doskonałą ochroną dłoni i palców, w wypadku kiedy cios przeciwnika nie zostanie powstrzymany przez jelec miecza.

Karwasze - są to rękawice płytowe z przedłużoną osłoną, która sięga łokcia i chroni przedramię od strony zewnętrznej i wewnętrznej. Tak jak w wypadku naramienników często spotyka się na nich różnego rodzaju wypustki i kolce, które w tym wypadku oprócz dodatkowej ochrony mogą również służyć do zadawania ciosów.

Hełm jest podstawowym uzbrojeniem ochronnym, osłaniającym najważniejszą część ciała - głowę. Wchodzi w skład pełnej zbroi płytowej, ale używany jest jako bardzo przydatny dodatek do większości pancerzy. Używają go tak chrześcijanie, jak i Słowianie, występuje w wielu formach.



Szyszak - metalowa osłona głowy zwykle sięgająca do połowy uszu, jest wykuwany z jednego kawałka blachy. Wśród Słowian nadal można znaleźć brązowe lub skórzano-brązowe wersje tego hełmu. Z biegiem czasu i z rozwojem uzbrojenia zaczepnego do szyszaka zaczęto dodawać takie elementy, jak nosal, czyli pionowy pręt metalu osłaniający nos wojownika. Największe nosale osłaniają nie tylko nos, ale i usta, a czasem brodę. Kolejną z dodawanych części jest nakarczek - skórzana lub kolcza płachta opadająca na szyję. Podobnie jak w wypadku nosala znanych jest wiele rodzajów nakarczków; największe z nich zasłaniają również grdykę i jedyne, co pozostaje odsłonięte, to oczy wojownika.

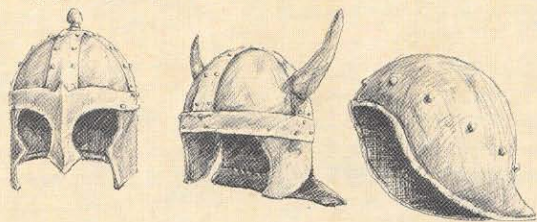
Garnczkowy - jest to najbardziej popularny hełm rycerski używany przez chrześcijan. Jest on zbudowany z płyt metalowych połączonych ze sobą nitami i wzmocnionymi obręczami. Ma on kształt cylindryczny z płaskim wierzchem, co niestety nie umożliwia ześlizgiwania się z niego ostrza miecza. Utrudnieniem w używaniu tego hełmu może być jedynie to, iż jego część twarzowa jest na stałe przynitowana do reszty hełmu, co nieco ogranicza komunikowanie się.

Wielki - od zwykłego hełmu garnczkowego, oprócz swoich rozmiarów, różni się tym, że opiera się na ramionach wojownika wymodelowaną dolną krawędzią oraz jest zaopatrzony w rzemienie, przewlekane przez plecy i piersi, co utrudnia zgubienie go podczas walki albo po otrzymaniu silnego ciosu. Niektórzy rycerze zakładali pod niego zwykły szyszak, co dawało jeszcze lepszą ochronę.

Kapalin - ma kształt metalowego kapelusza, jest popularny wśród chrześcijańskich knechtów, lekko- i średniozbrojnych wojowników. Składa się z szerokiego opuszczonego runda przynitowanego do dzwonu; czasami dzwon i rondo wytwarzane są z jednego kawałka metalu. Wadą tego hełmu jest brak osłony twarzy, a zaletą to, że chroni również część ramion, co ma duże znaczenie podczas ostrzału. Właśnie dlatego hełm ten wybierany jest głównie przez ludzi walczących w zwałym szyku.

Salada - hełm o budowie nieco zbliżonej do kapalinu, lecz osłaniający również część twarzy aż do nosa. Budowa jest dość nieskomplikowana - po prostu w zbyt głębokim hełmie wycina się otwory, przez które można patrzeć. Wojownik może wystawić głowę zza pawęży, nie ryzykując, że zostanie ugodzony w twarz strzałą czy włócznią.

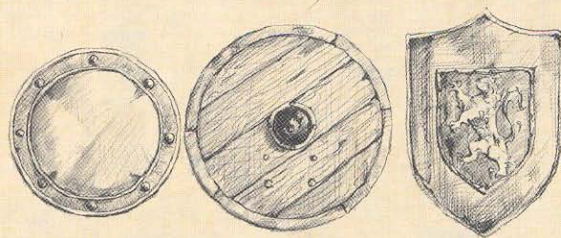
Handsgugel - to pierwszy rodzaj hełmu zamkniętego, popularny wśród ciężkozbrojnego rycerstwa niemieckiego. Kształt dzwonu jest owalny, wydłużony w tył, dzięki czemu ciosy ześlizgują się po blasze. Zasłona przypomina groteskowy kształt psiego pyska, od którego wywodzi się nazwa hełmu. Otwory na oczy są lekko skierowane ku górze, co podczas szarży chroni przed drzazgami kopii; żeby mieć dobre pole widzenia, należy pochylić głowę.



Rycerski - zwany też potocznie przez chrześcijan "przyłbicą". Zasadniczą częścią różniącą go od hełmu garnczkowego jest ruchoma część twarzowa, czyli właśnie przyłbica. Kształt hełmu odpowiada z grubsza kształtowi głowy człowieka, co zapewnia znacznie lepszą ochronę niż w wypadku hełmu garnczkowego, gdyż zadany cios może łatwiej się ześlizgnąć. Znaczna pojemność zasłony twarzowej i liczne otwory zapewniają dostateczną wentylację, równocześnie zaś hełm ma niesamowity budzący grozę wygląd.

Uwaga: ograniczenia się kumulują. Kiedy wojownik zakłada na siebie kilka warstw zbroi, np. kolczugę na kaftan pikowany, ograniczenia Zwinności poszczególnych osłon sumuje się.

Tarcze



Są najstarszym i, jak na razie, najprostszym sposobem osłony ciała przed większością ataków. Jako materiału do ich wyrobu używa się twardego drewna, które później nasącza się substancjami żywicznymi w celu

uzyskania podwyższonej wytrzymałości na uderzenia. Tarcze, które nie przejdą tego procesu, bardzo łatwo pękają. Innym powszechnie stosowanym sposobem wzmocnienia tarczy jest okucie jej brzegów metalem, a także powleczenie tarczy odpowiednio wyprawioną skórą. Chrześcijanie swoje tarcze obijają cienką warstwą blachy, co zwiększa ich odporność na ciosy, zarazem sprawiając, że stają się cięższe. Od strony wewnętrznej tarczy umieszczany jest uchwyt, który pozwala utrzymać ją na przedramieniu.

Migdałowa – ten rodzaj tarcz można spotkać niemal wyłącznie na terenach słowiańskich, służy do obrony zarówno piechocie, jak i oddziałom jazdy, szczególnie ruskiej. Z racji swego kształtu nazywana jest inaczej – leżkowatą. Tarcze te są długie i chronią od piersi aż po nogi, doskonale nadają się do osłony przed strzałami i większością ataków, niestety ważą zbyt wiele, żeby używać ich w boju przez dłuższy czas.

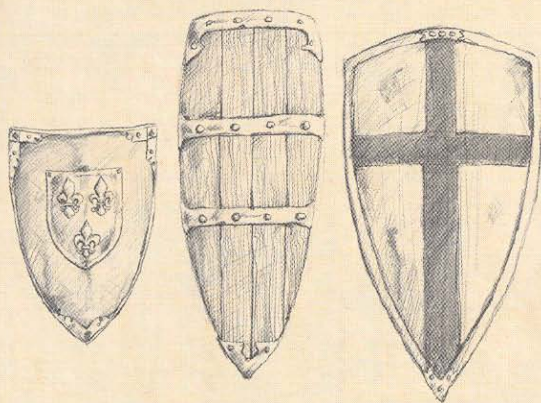
Okrągła – mniejsza (ok. metra średnicy) "siostra" tarczy migdałowej, za to znacznie bardziej popularna. Jej zalety to: stosunkowo niewielka waga oraz poręczność w walce. Bardzo często na środku mocuje się kolec (szpikulec), umożliwiając zadanie nią ciosu. Używają jej niemal wyłącznie Słowianie, w równym stopniu jazda, jak i piechota.

Jeździecka trójkątna – Tarcza wchodzi w skład podstawowego wyposażenia oddziałów jazdy chrześcijańskiej, lekkiej i półciężkiej. Jej trójkątny kształt jest nieco zaokrąglony na brzegach, a wysokość raczej nie przekracza 70 cm.

Kopijnicza – Tarczą tą posługują się oddziały ciężkiej jazdy chrześcijańskiej, które do walki używają kopii – stąd właśnie jej nazwa. Tarcze kopijnicze miewają różne kształty: sercowaty, zaokrąglony u dołu, czworoboczny – nieregularny, z wyniesioną stroną lewą i z charakterystycznym wrębem na oparciu kopii po stronie prawej. Bardzo ciekawie wygląda zamocowanie tej tarczy, bo oprócz typowego mocowania na przedramię stosuje się dodatkowo pętlę przerzucaną przez plecy. Nie jest to rzecz błaha, zważywszy, że dłonią tej samej ręki rycerz musi trzymać tarczę oraz prowadzić konia!

Pawęż piechoty – Tarcza o bardzo dużych rozmiarach, stosowana tylko przez piechotę. W razie potrzeby wojownik mógł tą tarczą ochronić całe swoje ciało, np. podczas ostrzału. Ta ciężka zasłona używana jest tylko przez chrześcijan podczas dużych bitew – jej rozmiary i waga uniemożliwiają noszenie jej ze sobą na co dzień. Tarcze tego typu szczególnie upodobali sobie kusznicy, którzy dzięki dodaniu do niej podpórki mogą po oddanym strzale ukryć się i bezpiecznie ładować kusze.

Puklerz – mała okrągła tarcza, używana zarówno przez jazdę, jak i piechotę. Tarczę tę mocuje się do przedramienia tak, że używanie jej nie angażuje dłoni, co pozwala walczyć bronią dwuręczną. Wojownicy często dodają do niej szpikulec, pozwalający na zadanie przeciwnikowi niespodziewanego ciosu. Puklerz często używany jest w ciężkich zbrojach przez rycerzy, którzy nie potrzebują kolejnej nieporęcznej osłony.



Zestawienie tabel

Bronie

Broń	Typ	Zas	Min. Kr	Koszt Użycia	Parowanie	Obrażenia	Ciężar
Noże, sztylety	Kr	B	7	3	-2	2k3	0,5 kg
Mizerykordia*)	Kr	B	7	3	-2	2K3	0,5 kg
Linar	Kr	B	7	3	-2	2k3	0,5 kg
Sztylet Wilów	Kr	B	4	3	-	k3	0,5 kg
Maczugi	Jr	Śr	10	4	0	4k3	2-3 kg
Korbacz	Ntp	Śr	12	6	-1	3k4	4 kg
Topór Jedn.	Jr	Śr	11	5	-1	4k3+1	3 kg
Topór Dw.	Dw	D	14	8	-2	3k5	5 kg
Topór Jeździecki	Jr	Śr	10	4(konno)	-1	4k3	3 kg
Nadziak*	Jr	Śr	12	5	-1	4k3+1	4 kg
Włócznia zwykła	Dw	D	10	4	-2	3k4+1	3 kg
Włócznia ciężka	Dw	D	12	6	-2	4k3+1	5 kg
Włócznia rycerska	Ntp	D	14	6**	-	3k5**	7 kg
Miecz (słowiański)	Jr	Śr	11	4	+1	3k3	2 kg
Miecz (chrześcijański)	Jr	Śr	12	5	+2	4k3	3 kg
Miecz dwuręczny	Dw	D	15	8	+1	3k5	7 kg
Tasak	Jr	Śr	12	5	+1	4k3	3 kg
Halabarda	Dw	D	13	8	-1	3k5	5 kg
Maczuga dwuręczna	Dw	D	13	8	-1	3k5	6 kg
Gizarma***	Dw	D	10	6	-2	2k5	3 kg
Cep bojowy	Dw	D	13	8	-2	2k5+2	5 kg
Widły	Dw	D	11	7	-1	3k4+1	3 kg
Bicz	Ntp	D	6	8	-	k3 lub spętanie	1 kg
Siec****	Ntp	D	8	8	-2	spętanie	2 kg
Garota	Ntp	B	11	7	-	2k3/rundę	1 kg
Stolemie kastety	Ntp	B	17	4	0	4k3	3 kg
Stolemi młot	Jr	Śr	17	6	-1	3k5	10 kg
Walka bez broni:							
Cios pięścią	Ntp	B	-	3	-	2k1	-
Kopnięcie	Ntp	B	-	4	-	4k1	-
Rzut	Ntp	Zw	-	5	-	k6	-
Duszenie	Ntp	Zw	-	4	-	k8	-

Tabela 4.15

* przy ataku -2 do Ochrony zbroi metalowych

** podczas szarży konnej

***Po wykonaniu testu trafienia można zrezygnować z zadawania obrażeń i spróbować ściągnąć przeciwnika z konia. W takim wypadku obydwaj przeciwnicy wykonują przeciwstawny test Krzepy; ten, który osiągnie więcej sukcesów, wygrywa.

**** gdy graczowi używającemu sieci powiedzie się atak, to automatycznie pęta wroga. Jeżeli przeciwnikowi przez 2 rundy nie uda się wyswobodzić (przechodząc pomyślnie test Krzepy) lub otrzyma on cios, to automatycznie zostaje Obalony.

Bronie miotane

Broń	Typ	Zas	Min Kr	Celowanie	Ładowanie	Obrażenia	Ciężar
Bolas	Jr	5/10/15m	6	4	-	k2/spętanie	0,5 kg
Toporki, maczugi, miecze	Jr	5/10/15m	10	2	-	4k3	2 kg
Noże	Kr	5/10/15m	7	2	-	2k3	1 kg
Angon	Jr	10/15/25m	9	3	-	4k3+1	2 kg
Sulica	Jr	15/20/30m	8	3	-	4k3	2 kg
Myśliwski	Dw	10/15/25m	10	4	-	4k3+1	3 kg
Oszczep Wilów	Jr	10/15/20m	6	3	-	3k3	1 kg
Zwykła proca	Jr	20/50/100m	7	4	2	3k3	0,5 kg
Proca drzewcowi	Jr	20/50/200m	7	5	4	3k3+1	2 kg
Proca Ptasznicza	Jr	15/20/50m	5	3	2	k3 + 1	0,5 kg
Łuk krótki	Dw	30/70/150m	8	4	2	3k3	1 kg
Łuk zwykły	Dw	50/100/250m	10	5	3	3k3+1	1,5 kg
Łuk długi	Dw	70/150/400m	12	6	4	3k4	2 kg
Łuk refleksyjny	Dw	60/150/400m	11	5	3	3k3+1	2 kg
Łuk Wilów	Dw	25/60/130m	3	4	2	2k3	0,5 kg
Kusza zwykła	Dw	50/150/350m	10	4	6	2k5	3 kg
Kusza ciężka	Dw	70/200/400	12	5	10	2k5+2	5 kg
Kusza myśliwska	Dw	30/50/150	8	3	4	3k4	2 kg

Tabela 4.16

Zbroje

Zbroja	Ograniczenia	Ochrona	Ciężar
Pikowana	Zw: 0	2 pkt	4 kg
Skórzana	Zw: -1	3 pkt	6 kg
Skórzana ćwiekowana	Zw: -2	4 pkt	8 kg
Zbroja lamelkowa	Zw: -3	5 pkt	9 kg
Skórzana ciężka	Zw: -4	6 pkt	10 kg
Zbroja łuskowa	Zw: -5	7 pkt	12 kg
Brygantyna	Zw: -3	5 pkt	5 kg
Stolemia zbroja	Zw: -2	3 pkt	16 kg
Kolczuga lekka	Zw: -2	4 pkt	4 kg
Kolczuga średnia	Zw: -4	6 pkt	8 kg
Kolczuga ciężka	Zw: -6	8 pkt	16 kg
Kaptur kolczy	Spostrz: 0	4 pkt	2 kg
Misiurka	Spostrz: 0	6 pkt	1 kg
Rękawice kolcze	Zw: 0	4 pkt	1 kg
Nagolenniki płytowe	Zw: -1	10 pkt	2 kg
Naramienniki płytowe	Zw: -2	10 pkt	3 kg
Napiersnik	Zw: -2	10 pkt	3 kg
Naplecznik	Zw: -2	8 pkt	2 kg
Rękawice płytowe	Zw: -1	8 pkt	2 kg
Karwasze	Zw: -1	8 pkt	2 kg



Szyszak	Spostrz: 0	8 pkt	1,5 kg
Hełm Garnczkowi	Spostrz: -2	10 pkt	4 kg
Hełm wielki	Spostrz: -2	10 pkt	4 kg
Kapalin	Spostrz: 0	8 pkt	2 kg
Salda	Spostrz: 0	8 pkt	2 kg
Handsgugel	Spostrz: -1	9 pkt	3 kg
Hełm rycerski	Spostrz: -3	10 pkt	3 kg

Tabela 4.17

UWAGA: W przypadku, gdy przyłbica jest podniesiona, hełmy nie ograniczają spostrzegawczości!

Tarcze

Tarcza	Ograniczenia Zw	Zastawienie	Parowanie	Ciężar
Migdałowa	-3	+5	-	4 kg
Okrągła	-2	+4	-	2 kg
Jeździecka trójkątna	-1	+3	3	3 kg
Kopijnicza	-1	+3	-	3 kg
Pawęż piechoty*	-4	Specjalne	-	5 kg
Puklerz	0	+2	-	2 kg

Tabela 4.18

* tarcza ta jest traktowana jako przenośna osłona, gracz może za nią schować 20%, 50%, 75% albo 100% swojego ciała. Tą tarczą gracz nie może się Zastawiać – jest zbyt ciężka i nieporęczna.





Legenda:

Typ

- Krótkie (Kr),
- Jednoręczne (Jr),
- Dwuręczne (Dw)
- Nietypowe (Ntp).

Zas. (Zasięg)

- Daleki (D),
- Średni (Śr),
- Bliski (B),
- Zwarcie (Zw).

Dla broni dystansowych:

- Bliski/Daleki/Maksymalny

Min. Kr. (minimalna Krzepa)

Jest to minimalna Krzepa, jaką postać musi mieć, by używać broni bez zwiększania Kosztu Użycia.

Koszt Użycia (K.U.)

Jest to liczba punktów Reakcji Bojowej (RB), jaką postać musi wydać, aby zadać cios daną bronią.

Parowanie

Wartość tę dodaje się do obrony, gdy postać używa umiejętności Parowanie bronią.

Celowanie

Przy broni strzeleckiej jest to minimalna liczba punktów RB, którą postać musi poświęcić, aby oddać celny strzał.

Ładowanie

Przy broni strzeleckiej jest to minimalna liczba punktów RB, którą postać musi poświęcić, aby załadować broń

Obrażenia

Jest to maksymalna liczba kości, której można użyć do obliczenia obrażeń (podany przy nich modyfikator jest zawsze dodawany).

Ciężar

Jest to podana w kilogramach waga danego przedmiotu.

Ochrona

O tę liczbę punktów zmniejszane są obrażenia otrzymane przez postać.

Zastawienie

Wartość tą dodaje się do obrony, gdy postać używa umiejętności Obrona tarczą.

Ograniczenie Spostrz.

Jest to ujemny modyfikator do testu Spostrzegawczości

Ograniczenie Zw.

Jest to cyfra, o jaką zmniejszana jest Zwinność postaci noszącej daną zbroję; cecha ta po zmodyfikowaniu nazywana jest Zwinnością Bojową (ZwB)









ROZDZIAŁ CZWARTY - WIARA, MOC, BOGOWIE

Czyli miejsce, w którym czytelnik znajdzie wiele słów o słowiańskich bogach, tak jak ich lud prosty widzi, wiele o dumnych kapłanach, którzy magią władają, wreszcie o samej mocy – jak się nią posługiwać i co można zdziałać, a na końcu o Niwii, krainie czarów i dziwów.

Bojko obudził się i wypętlzył ze swojego szatasu. Świt był szary, przetykany białą mgieł. Siąpiło. Oddział zwiadu, któremu przewodził Bojko, chrapał w najlepsze, pookrywany skórami i gałęzmi, pomiędzy pniami starych buków.

Pozdrowił gestem czuwającego pod drzewem węża wartownika i ruszył zarośniętą leśną ścieżką.

„Dziś jest ten dzień”, pomyślał. To miała być pierwsza poważna bitwa w jego życiu. Miał nadzieję, że nie ostatnia.

Było zimno i wilgotno. Deszcz uderzał z szeptem w liście. Mech wykwił zielenią na pniach.

Bojko zamyślił się i o mało co nie wyrzucił na śliskim korzeniu. To wyrwało go z zadumy. Uświadomił sobie, że wartownik miał go powiadomić, gdyby Olcha wróciła. Nie widział jej już cały dzień i całą noc. „Pewnie zapomniał” – pomyślał Bojko.

„Niedługo trzeba będzie obudzić całe towarzystwo i wracać do wodza i do drużyny. Wszyscy już pewnie zjechali pod Kurhania Łączkę i czekają tam na chrześcijan.” Bojko powtarzał sobie, że nie mogą przegrać. „Przecież to Kurhania Łączka, do licha!” Wszystko było zaplanowane. Tylko ta pogoda...

Przemókł już do suchej nitki.

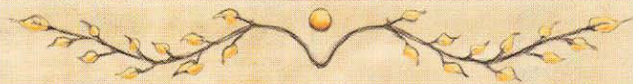
W końcu dotarł do końca ścieżki. Stał tam ołtarzyk poświęcony Strzybogowi. Ale najpierw Bojko pomodlił się do Swaroga, dziękując za ranek i prosząc o wsparcie w bitwie. Potem do Peruna, licząc, że ten da mu odwagę.

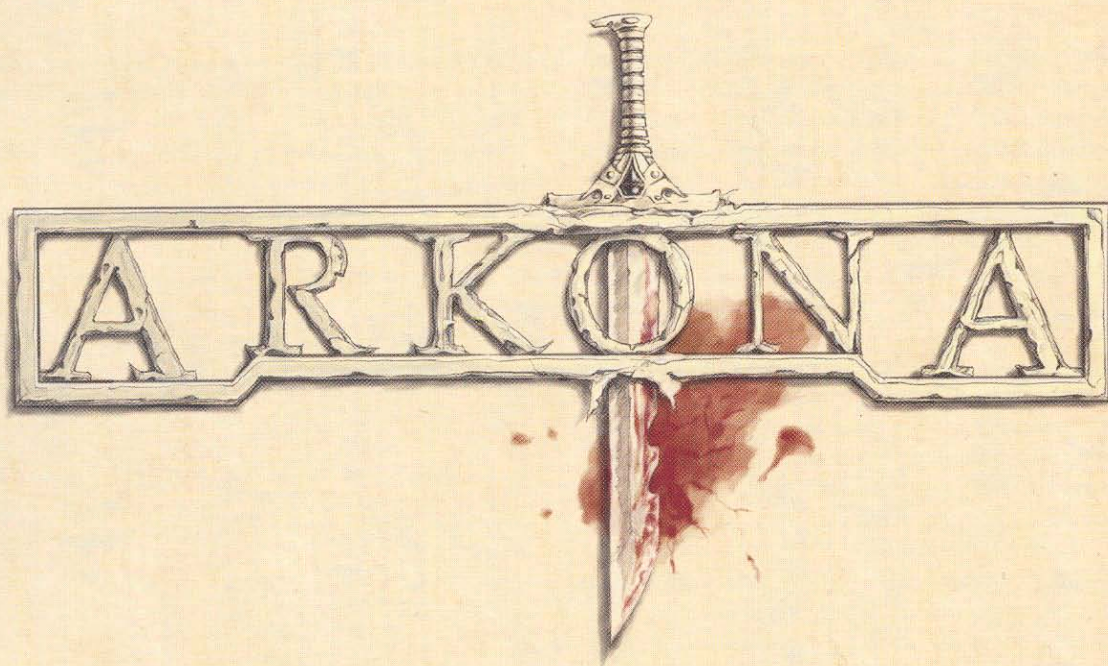
Na końcu zaś właśnie do pana pogody. Klęczał tak w mokrej trawie, szepcząc pod nosem modlitwy. Popatrzył w górę...

– I proszę, niech w końcu przestanie padać! – powiedział głośno.

Wstał, a wtedy lunęło jak z cebra. Bojko z rezygnacją machnął ręką.

– Ech, ci bogowie...







1. BOGOWIE

Wstęp

Bogowie są istotną, nieodłączną częścią świata ARKONY. Obie strony konfliktu – Cesarstwo Niemieckie oraz Władztwa Słowiańskie – mają swoich bogów i to o wiarę właśnie toczy się pomiędzy nimi walka. W tym świecie nie ma miejsca dla ateistów, gdyż bogowie – poprzez cuda i zsyłane moce – wielokrotnie udowodnili swe istnienie rzeszom niedowiarków. Dlatego też, kiedy już twoja postać opowie się po jednej ze stron, musisz zaakceptować dogmaty swej wiary i sumiennie się ich trzymać. Im więcej spełnisz uczynków, które w oczach twojego boga są dobre, im mocniejsza jest twoja wiara, tym większe możesz odnieść korzyści. Nie pomyśl się jednak – niczego nie robisz po to, by otrzymać nagrodę, gdyż twoja wiara jest zupełnie bezinteresowna. Pyszni śmialkowie, starający się na siłę przekonać bogów o swojej wartości i zmusić ich do pomocy w realizacji własnych interesów, są od razu skreślani. Tylko pokorni, wierni i wytrwali słudzy mają szansę być docenieni przez boga.

Jako Pan Losu, zwracaj uwagę na to, jak gracie postępują i jak wierni są swym bogom lub Bogu. Oceniaj ich tak, jakbyś to ty właśnie był bogiem – jeśli nie trzymają się praw swej wiary, nie miej skrupułów żeby ich ukarać. Gdy jednak widzisz, że sumiennie stosują się do przykazań, że działają w zgodzie ze swoją wiarą i że starają się ją szerzyć wśród niewiernych – bądź skłonny pomyśleć o jakichś nagrodach (z drugiej jednak strony nie możesz z nimi przesadzić).

Zasady dotyczące się wszystkich bogów

Choć bogowie działają w różny sposób, a każdy z nich wymaga innych modlitw i rytuałów i preferuje inne ofiary, to wszystkich głównych bóstw dotyczą pewne ogólne reguły. Tutaj dokładniej opisano bogów od strony realiów świata.

Po pierwsze, choć bogowie są życzliwi dla swych wiernych z Władztw Słowiańskich, to nie posiadają ani odrobiny życzliwości dla przeciwników Słowian, czyli chrześcijan. Niestety (lub na szczęście – zależy od której strony się patrzy), moc Boga chrześcijańskiego nie pozwala słowiańskiemu bogom na szerzenie zamętu w szeregach przeciwników. Perun nie może zabić piorunem chrześcijanina, gdyż nie pozwala mu na to wiara, którą ten chrześcijanin w sobie nosi. Podobnie jest z Bogiem – nie robi on nic gorliwemu wyznawcy Swaroga, Peruna i pozostałych słowiańskich bóstw, ponieważ sprawują oni pieczę nad swymi wyznawcami. Wszystkie te zasady obowiązują obie strony – tak Boga chrześcijan, jak i słowiańskie bóstwa. Jak już wspomniano, nie ma tu miejsca dla ateistów, gdyż niewierzący nie mają żadnej boskiej ochrony, która jest konieczna w świecie

rozszalałych potęg i mocy. Pomijając fakt, iż będą ich ścigać inkwizytorzy lub słowiańscy kapłani (zależy, po której stronie barykady staną), zginą, zabici przez słowiańskiego boga lub chrześcijańskich zakonników przy pierwszej nadarzającej się okazji.

Każde bóstwo nie znosi obelg pod swoim adresem czy profanacji swych kaplic i świątyń. Dlatego też głupiec czy niegodziwiec, który ukradł złożoną świątyni ofiarę lub zbezcześcił kaplicę, na pewno zostanie surowo ukarany. Tutaj jednak następuje rozbieżność – o ile bogowie słowiańscy mają swoje kary (opisane w Błogosławieństwach i karach), którymi nękają niewiernych, o tyle Bóg chrześcijański nie traci czasu na zsyłanie kar – robi to za niego zakon Inkwizytorów. Grzesznicy niech się mają na baczności, gdyż Inkwizytorzy działają szybko i skutecznie. Za konszachty z diabłem karzą niezwykle surowo – najczęściej jest to spalenie na stosie.

Bóg chrześcijan

Wystarczy znać pobieżnie Biblię, żeby nie mieć wątpliwości co do praw Pana Boga i obowiązków wobec Niego. Każdy zna też pewnie historię życia, śmierci i zmartwychwstania Jezusa Chrystusa. Ze zrozumiałych powodów pominięty jest tu wygląd i charakter Pana Boga oraz symbole, ofiary, modlitwy i rytuały, dobrze znane każdemu chrześcijaninowi.

Trzeba zaznaczyć, że w 1100 roku, ogarniętym pożogą wojen religijnych, mało kto pamięta o nadstawianiu drugiego policzka.

Bogowie słowiańscy

Jest sześć głównych bóstw: Swaróg, Mokosza, Perun, Weles, Chors i Strzybóg. Najpierw opisana jest ta szóstka, później inni bogowie, stojący niżej w hierarchii słowiańskiego panteonu.

W opisie bogów podane są informacje dotyczące ofiar, jakie należy im składać, modlitw, które można odmawiać, rytuałów, które trzeba odprawiać. Osoby grające Słowianami nie mogą o tym zapominać. Niezmówienie modlitwy lub niezłożenie ofiary jest często obrazą dla boga – a to zwykle kończy się upomnieniem, później zaś przemianą się w znacznie surowszą karę. Gracz nie może jednak oczekiwać, iż po sumiennym wykonaniu swych obowiązków bóg na pewno wynagrodzi jego postać. Także nadgorliwość, przesada w odmawianiu modlitw i składaniu ofiar nie przyniesie żadnych efektów. Można natomiast modlić się w naprawdę ciężkich sytuacjach – czasami to pomaga. Złapani przez chrześcijan i czekający na egzekucję bohater może prosić Peruna o pomoc. Jeśli ten zdecyduje się udzielić mu wsparcia, ześle piorun, który zapali budynek więzienny lub doda sił swemu wiernemu wyznawcy, by mógł on rozerwać kraty. Zdarza się to jednak niezwykle rzadko.

Sprawa amuletów wymaga także szerszego wyjaśnienia. Znaczna ich część nie ma żadnych właściwości magicznych. Ludzie noszą je dlatego, że tak nakazuje rytuał, wierzą w ich moc, gdyż dodaje im to otuchy.





Dopiero amulety poświęcone przez kapłanów posiadają drobną magiczną moc i mogą pomagać tym, którzy je noszą. Jednak bóg musi mieć konkretny powód, by w ten sposób wspierać śmiertelnika. Tylko nieliczni i zasłużeni bohaterowie lub słudzy boży mogą się poszczycić posiadaniem magicznych przedmiotów o naprawdę potężnych mocach.

Ostatnią kwestią jest składanie ofiar z ludzi. Faktem niezaprzeczalnym jest, iż Słowianie składają ludzi w ofierze swym bogom. Dusza poświęconej osoby od razu trafia do Niwii, a ciało jest darem dla bogów. Świadoma rezygnacja z dalszego ziemskiego żywota i poświęcenie swej cielesnej powłoki bogom to zaszczyt, którego mogą dostąpić tylko najślawniejsi bohaterowie. Z drugiej strony, niektórzy bogowie (co jest podane w opisie danego bóstwa) nie tolerują ofiar z ludzi, a wręcz brzydzą się nimi. Jeśli jacyś kapłani odważyliby się złożyć człowieka w ofierze np. Welesowi lub Mokoszy, to za swą zuchwałość (lub głupotę) mogą się spodziewać jedynie surowej kary.

Opis bogów słowiańskich

Opis głównych bogów składa się z następujących części:

Wstęp – podstawowe informacje na temat boga.

Charakter – napisane tu jest, jaki charakter ma bóg, jakie są jego stosunki z innymi bóstwami oraz cechy, które u wyznawców ceni najbardziej.

Wygląd – jak boga wyobrażają sobie jego wyznawcy.

Symbole – każdy z bogów posiada trzy symbole, mające różne znaczenie. Są one tutaj opisane razem z narzędziami, przedmiotami, roślinami i zwierzętami, które z bóstwem są kojarzone.

Pochodzenie i miejsca kultu – skąd pochodzi kult danego boga oraz gdzie są jego najważniejsze świątynie (we Władztwie Lechickim i na Rusi Kijowskiej). Tu należy dodać, że wspólna świątynia wszystkich bogów prócz Chorsa znajduje się w Arkonie.

Świątynie, kaplice, święte miejsca – opis wyglądu tych trzech ważnych dla wyznawców miejsc.

Stosunek kapłanów do świata – co ludzie sądzą o kapłanach opisywanego boga oraz co kapłani sądzą o zwykłych ludziach.

Święta – tutaj podane są dni świąt oraz jak te święta się obchodzą i czego one dotyczą. Zaznaczmy, że opis Sobótki, czyli wspólnego święta Peruna, Mokoszy, Welesa, Strzyboga i Swaroga znajduje się po opisach bogów.

Modlitwy – o co można prosić opisywanego boga i jak się modlić.

Ofiary – jakie ofiary bóg najchętniej przyjmuje, złożone ofiary są albo zabierane przez kapłanów, albo po prostu znikają...

Rytuały – związane z bóstwem rytuały, opis ich

przebiegu i znaczenia dla słowiańskiej społeczności.

Amulety – przed czym chronią amulety z symbolem danego boga, do czego są używane i jakie mają właściwości.

Błogosławieństwa i kary – czym bóg może nagradzać lub karać zwykłych wyznawców. Nie dotyczy to kapłanów, gdyż wymagania bóstwa wobec nich są znacznie wyższe.

SWARÓG

Swaróg, pan nasz świetlisty, ciepło i promienie po całej ziemi rozsyla. Słonko nasze na błękitnym niebie moc do życia nam daje, naszym dzieciom i plonom. Swaróg się w nie wciela lub kieruje nim ze swego złotego tronu. Nie wolno rozgniewać Świetlistego, gdyż jedną myślą zniszczyć rok naszej pracy może. To dobry bóg, ale i wymagający, gniewny czasami nawet, okrutny jak spiekota w żniwa i słupy żaru na rzysku, jednak niczym promyki jutrzeńki łaskawy dla wyznawców swych wiernych. Pan Słońca kowalami się także opiekuje, nadzoruje wszelakie nad żelazem prace, prócz tego wojownicy do niego modły wznoszą, by pomyślność w bitwach i wojnach im przyniósł. Swaróg, słoneczny władca, istnieje od dawna – jak długo Słońce co noc rozświetla mroki, by po dniu ciężkiej pracy naszej skryć się za widnokręgiem, tak długo Pan Świetlisty swą promienną opiekę nad nami rozlatcza.

Charakter

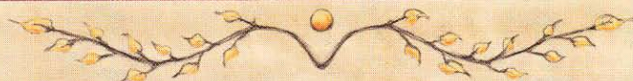
Swaróg jest bogiem podobnym do Peruna – także surowy, jednak bardziej rozważny i sprawiedliwszy. To główny opiekun wojowników, jednak o ile Perun wolałby rzucić się od razu w wir walki, Swaróg woli zaplanowane i taktyczne posunięcia. Odpowiednio do sytuacji wykazuje się zawziętością lub spokojem, jest obok Welesa najbardziej poważanym z bogów. Ze wszystkich bóstw najbardziej nie lubi Chorsa, który jest przeciwieństwem władcy Słońca w prawie każdym względzie. Swaróg ceni sobie odwagę, patriotyzm, praworządność i poświęcenie. Podobnie jak Perun nienawidzi tchórów i zdrajców.

Wygląd

Swaróg wyobrażany jest jako mężczyzna w sile wieku, dobrze umięśniony. Widać, iż jego ciało zniosło wiele ciężkich bitew. Bóg ognia trzyma w rękach młot (Swaróg Kowal) lub topór bojowy (Swaróg Wojownik), stoi w dumnej pozie wsparty o trzonek trzymanego przedmiotu. Głowę jego chroni hełm wysadzany szlachetnymi kamieniami, pierś – połyskująca kolczuga. Twarz ma poważną i dostojną, otoczoną bujnymi blond włosami i krótko przyszytą brodą. Od jego postaci zawsze bije jasna poświata słonecznej mocy.

Symbole

Najbardziej popularnym symbolem Swaroga jest





Słońce. Znaki przypominające Słońce można często spotkać na kowalskich narzędziach lub broni wojowników. Innym jego znakiem jest po prostu krzyżyk (X). Dodatkowymi symbolami Swaroga są młot i kowadło, a także topór bojowy.

Pochodzenie i miejsca kultu

Kult Swaroga pochodzi z całej słowiańszczyzny – najpierw był on tylko bogiem Słońca i ognia, a także wojen i bitew. Później stał się także patronem kowalstwa. Główna świątynia Swaroga we Władztwie Lechickim znajduje się obok Płocka, na Wzgórzu Tumskim, na Rusi Kijowskiej zaś – pod Kijowem. Pomniejsze świątynie Swaroga można znaleźć w każdej większej polskiej i ruskiej osadzie. Swaróg jest czczony przez wszystkich ludzi we Władztwach Słowiańskich, a najbardziej (oprócz kapłanów) przez ludzi zajmujących się kowalstwem i wojną.

Świątynie, kaplice, święte miejsca

Wszystkie świątynie Swaroga są tak samo zbudowane, różnią się tylko wielkością w zależności od rangi. Mają one zawsze kształt koła. Ściany są zrobione z pali, podobnie jak lekko wypukły i zaokrąglony dach. Od ścian odchodzą kamienne mury, zniżające się ku zewnętrznej stronie, tworząc promienie Słońca. Świątynia oświetlana jest z każdej strony wiecznym płonącymi paleniskami, ułożonymi w otaczający ją regularny krąg. Na drewnianych ścianach świątyni, pokrytych reliefami na zewnątrz i wewnątrz, przewijają się motywy Słońca, żniw, kowalstwa, broni itp.

Kaplice wyglądają podobnie – jasna kamienna płyta w kształcie Słońca, w której znajduje się głębokie niecka, gdzie składane są ofiary. Prostsze kaplice mają kształt wysokiej kamiennej lub drewnianej bryły z trapezowatym frontem. Pod ołtarzem znajduje się misa służąca do składania ofiar.

Święte miejsca Swaroga to otwarte polany w lasach, gdzie przez sklepienie z koron drzew przenika słoneczne światło, a także miejsca z suchą, popękaną od gorąca ziemią. Płaskie i okrągłe glazy, przypominające Słońce, są także świętymi miejscami Swaroga.

Stosunek kapłanów do świata

Kapłani Swaroga są jednymi z najbardziej poważanych wśród zwykłych śmiertelników. Ludzie lubią ich, gdyż są zawsze pomocni – zdarza się nawet iż biednym rodzinom lub tym, w których zabrakło ojców i mężów, kapłani sami pomagają przy żniwach (jednak zuchwalstwem byłoby o to ich prosić, wszak mają własne, równie ważne sprawy). Wzbudzają zaufanie; wpajają ludziom poczucie obowiązku wobec własnego państwa. Są mili i życzliwi.

Święta

W pierwszą letnią pełnię odbywa się "święto wojów". Wtedy właśnie wszyscy wojownicy, którzy uśmiercili wrogów Słowian, mają prawo ucztować i bawić się do rana. Urządzane są wtedy turnieje, pokazy walk, zawody łucznicze, by ludność mogła podziwiać dzielnych i wywiczonych słowiańskich wojów.

Na przełomie lata i jesieni wszyscy kowale mają swoje święto. W świątyniach urządzany jest swoisty "turniej kowali", gdzie mistrzowie młota i kowadła mogą pochwalić się pięknie stworzonymi: orężem, pancerzami czy figurami. Najstaranniej wykonany przedmiot trafia jako ozdoba do lokalnej świątyni, okrywając wykonawcę chwałą.

Modlitwy

Każdy człowiek przebywający na otwartym terenie podczas wschodu, zachodu i południa ma obowiązek obrócić się w stronę Słońca i odmówić modlitwę. Nie musi jednak czekać na każdy wschód Słońca czy pilnować, by nie przegapić zachodu (te zasady obowiązują kapłanów). Swaróg jest bogiem, który chętnie pomaga walczącym, jeśli ci uprzednio zmówią modlitwę. Poza tym o powodzenie lub o siłę mogą go prosić żniwiarze lub kowale, a także całe rodziny w lato, czyli porę największych upałów – by Słońce nie spiekło pól.

Ofiary

W pierwszy dzień lata wszyscy uprawiający zboże składają Swarogowi ofiary w postaci ziarn.





na. Gospodarze wrzucają ziarno do misy, by Słońce im sprzyjało, a plony były bogate i zdrowe. Wojownicy mogą poświęcać swe tarcze, które chroniły ich w bitwach, podobnie hełmy czy kolczugi, ale nie broń (tę składa się Perunowi). Bardzo cennym darem jest bursztyn.

Rytuały

Podstawowe zasady i przykazania Swaroga dotyczą Słońca. Nie jest wskazane pokazywanie go palcem. Przy odmawianiu modlitw należy stanąć w stronę Słońca – tam gdzie wschodzi lub zachodzi. Żniwiarzom nie wolno odwracać się tyłem do Słońca. Inne przykazania są związane z ogniem – w domowym palenisku zawsze przechowywany jest żar. Kiedy postawi się nową chatę, żar brany jest z paleniska starego domostwa i przenoszony do nowego. Przed każdą większą bitwą dowódcy otrzymują błogosławieństwo od kapłanów Swaroga.

Amulety

Amuletami noszonymi przez zwykłą ludność są małe kółeczka, z krzyżykiem lub bez niego, które posiadają ogólne właściwości ochronne. Bardziej zamożni noszą bursztyny umieszczane w naszyjnikach lub pierścieniach i sygnetach. Wojownicy natomiast rysują symbole Swaroga na tarczach i częściach pancerzy, a następnie dają je do poświęcenia kapłanom, by bóg ognia i Słońca chronił ich przed ciosami wrogów. Nie wolno nosić symboli Chorsa i Swaroga jednocześnie, gdyż może to rozgniewać obu bogów.

Błogosławieństwa i kary

Błogosławieństwa dla zwykłych ludzi dotyczą najczęściej zapewnienia dogodnej temperatury. W odpowiednim klimacie łatwiej jest żyć, a plony są obfitsze. Swaróg ma w zwyczaju błogosławić wszystkich zwykłych ludzi. Pojedynczo wybiera jedynie wojowników, zapewniając ochronę przed przeciwnikami i dodając siły w bitwach.

Kary Swaroga są różne, w zależności od tego, w jaki sposób ktoś zaniedbał swoje obowiązki wobec ognistego boga. Czasowe oślepienie lub poparzenia od Słońca to najłagodniejsze upomnienia. Gorzej mają ci, którym Słońce zniszczyło wszystkie plony albo pożar strawił gospodarstwo. Pożar ten czasem nie czyni większych szkód, jest tylko groźnym ostrzeżeniem; należy wtedy czym prędzej ubłagać i przeprosić słonecznego boga darami i ofiarami. Kary dla wojowników polegają na znacznym osłabieniu wytrzymałości tarcz i pancerzy – wtedy cios byle pachołka łamie tarczę na pół.

MOKOSZA

Nasza bogini Matka Ziemia pięknością każdą niewiastę przewyższa. Mokosza jest przede wszystkim patronką kobiet i ich zajęć wszelakich. Dobra i życzliwa, opiekuńcza jak matka rodzona. Kobietami przy

nadziei się opiekuje, by zdrowe dzieci rodziły, prócz tego jest matką przyrody – pod jej opieką wszystkie rośliny i zwierzęta żyją. Troszczy się o strumyki, jeziora, rzeki i źródła, by po wsze czasy woda nieskalana w nich lśniła. Harmonię wnosi do ludu naszego, od wojny stroniąc i rzewne łzy wylewając nad ciałami poległych wojów.

Charakter

Bogini natury jest dobra i opiekuńcza, ale mniej poważana na słowiańskim panteonie niż bogowie mężczyźni. Jednak swoją kobiecością z powodzeniem przekonuje bogów do swych racji. Troszczy się o lud słowiański, jakby każdy człowiek był jej dzieckiem, nienawidzi przemocy i wojny. Wie jednak, że ta jest jedynym sposobem przeżycia słowiańskiego ludu. Mokosza najbardziej ceni ludzi dobroczynnych, życzliwych i chętnie niosących pomoc innym.

Wygląd

Bogini jest olśniewająco piękna. Jedynie cyniczny Chors i poważny Weles potrafią oprzeć się jej powabom; reszta bogów, choć dumna, z łatwością ulega wpływowi Mokoszy. Ubrana jest ona w półprzezroczystą szatę, kusi zalotnym spojrzeniem swych zielonych oczu. Głowę jej otaczają bujne i długie, lśniące jak złoto włosy, które sięgają połowy pleców. Ludzie wyobrażają ją sobie siedzącą na kamieniu i dumnie prezentującą swe kobiece wdzięki. W dłoniach trzyma nici życia – wierzy się, że każda nić odpowiada jednemu słowiańskiemu żywotowi. Kiedy nadchodzi śmierć, bogini zrywa nić.

Symbole

Najważniejszym symbolem Mokoszy jest jajo – oznaczające życie i odradzanie się. Można je spotkać w dwóch rodzajach: zwykle i pomalowane (jak pisanek). Symbolem ukazującym opiekę nad przyrodą jest mały listek. Wierzy się, iż bogini może zmieniać się w pięknego motyla o różnokolorowych skrzydełkach, białą, poruszającą się z gracją sarnę albo przepiękną czerwoną różę.

Pochodzenie i miejsca kultu

Kult Mokoszy istnieje na ziemiach słowiańskich od dawien dawna, nie ma konkretnego miejsca, z którego mógłby pochodzić. Główne świątynie Mokoszy znajdują się pod Poznaniem (we Władztwie Lechickim) i Smoleńskiem (Ruś Kijowska). Ważniejsze można spotkać w każdym większym mieście w obu władztwach. Obecnie kult Mokoszy jest rozpowszechniony w całej słowiańszczyźnie.

Świątynie, kaplice, święte miejsca

Główna świątynia Mokoszy jest zbudowana wyłącznie z drewna. I to nie z ociosanych pni, a żywych, ogromnych drzew, których gałęzie łączą się w mocnym splocie, tworząc ściany i sklepienie. Po lewej i prawe







stronie stoją potężne, niebosiężne wiązy. Nad bramą zawieszony jest symbol Mokoszy – wykute z kamienia jajo. Ważniejsze świątynie różnią się od tej tylko tym, że rośnie tam jedno święte drzewo, a nie dwa.

Kaplice mają najczęściej kształt wykutych z kamienia jaj. Mogą one być surowe i niczym nie ozdobione lub pomalowane jak pisanki. Jaja te są wbite bezpośrednio w ziemię lub w niekształtny głaz. Przed kaplicą stoi misa, do której składa się ofiary dla Mokoszy.

Święte miejsca Mokoszy to okolice strumyków lub źródła krystalicznie czystej wody. Pokryte mgłą brzegi jezior, szczególnie przed wschodem – kiedy Chors kończy swe panowanie nad niebem, a Swaróg ma dopiero rozpocząć – emanują magiczną mocą bogini. Wierzbzy płaczące z symbolem Mokoszy wyrzytym na korze – jajem lub liściem – są także świętymi miejscami, podobnie jak polany wypełnione barwnymi kwiatami.

Stosunek kapłanów do świata

Kapłani Mokoszy wzbudzają niezwykle zaufanie w zwykłych śmiertelnikach, szczególnie kobietach. To oni wszak specjalizują się we wszelkich medycznych usługach – poczynawszy od opatrywania ran, poprzez leczenie chorób umysłowych aż po odbieranie porodów. Nawet dawanie zwykły rad życiowych lub pomaganie przy prostych domowych pracach jest nieobce kapłanom Mokoszy. Wykonują oni wszystkie te czynności z chęcią i zapałem, traktując ludzi jak swoje dzieci. Każdy, kto potrzebuje pomocy, znajduje ją u sług Mokoszy.

Święta

21 marca obchodzi się wspólne święto Mokoszy i Strzyboga zwane Jarym Świętem. W dzień ten topi się lub pali kukłę zwaną Marzanną – zrobioną ze słomy, ubraną w szmaty. Symbolizuje ona zimę i śmierć. Ludzie z radością żegnają mroźną porę roku i witają wiosnę. Później trwają okolożygodniowe przygotowania, polegające na sprzątaniu gospodarstwa, malowaniu pisanek, pieczeniu ciast itp. Po tych przygotowaniach przychodzi Śmigus – święto, w którym ludzie uderzają siebie nawzajem witkami, co ma wygonić z człowieka złe duchy. Następny dzień, zwany Dyngusem, polega na obmywaniu się w świętej wodzie (strumienie, jeziora pobłogosławione przez kapłanów Mokoszy), co oczyszcza ciało i umysł. Trwające kilka dni święto kończy się zawsze takim samym rytuałem – sadzeniem młodych drzewek. Pomiędzy korzeniami zakopuje się resztki kołaczy. Ciesząc się rozpoczęciem wiosny i budzącą się do życia naturą, nie można zapomnieć o zmarłych przodkach. Odmawia się za nich modlitwy i odwiedza kurhany.

Modlitwy

Modły do Mokoszy wznoszą przede wszystkim kobiety, aby wszelkie rzeczy związane z obowiązkami żon i matek szły bez żadnych kłopotów. Rodzice modlą się, by ich dzieci były silne i zdrowe. Boginię natury można

prosić o rozciąganie ogólnej opieki nad gospodarstwem, żeby plony były obfite, sadzone rośliny wydawały owoce, a zwierzęta rozmnażały się i służyły swoim panom – kury znosiły jajka, krowy dawały mleko itp. Przed każdym polowaniem myśliwi proszą Mokoszę o pozwolenie na zabicie zwierząt.

Ofiary

Mokosza ceni sobie przede wszystkim piękne ofiary. Może to być bukiet różnokolorowych kwiatów, gałąź obwieszona soczystymi owocami, skrawek misternie wyszywanego płótna lub korale. Z każdego polowania należy oddawać jej dziesiątą część zabitej zwierzyny. W intencji płodności zwierząt gospodarskich składa się jajka, mleko i sery.

Rytuały

Po każdej pełni Księżyca wszyscy mają obowiązek obmyć twarz i dłonie wodą z poświęconego przez kapłana źródła, strumienia lub jeziora. Wierzy się, że dodaje to sił witalnych, oczyszcza ludzi ze skaz, uciążliwych chorób i innych dolegliwości.

Kiedy na świat przychodzi dziecko, rodzice modlą się do Mokoszy, Roda i Rodzanic o opiekę nad noworodkiem. Wierzy się, iż te właśnie bóstwa kreślą na czole nowo narodzonego dziecka magiczne znaki, niewidoczne dla zwykłych ludzi i niekapłanów. Symbole te zadczydają o przyszłości dziecka. Choć kapłani Mokoszy widzą te znaki, to zdradzić tajemnicy nie mogą. Cała rodzina wydaje uczte; bogini składa się ofiary z jadła – chleba, kaszy, sera i miodu. Imię noworodkowi nadaje ojciec lub kapłan Mokoszy, który asystował przy porodzie.

Amulety

Najpopularniejszymi amuletami są te w kształcie jaja lub liścia. Jeśli kobieta spodziewa się dziecka, powinna nosić na szyi wykute z kamienia, małe jajko – to da ochronę jej dziecku i umożliwi poród bez komplikacji. Z kolei naszyjnik z motywem liścia (zrobiony z kawałka kamienia lub drewna, albo na nich wyrzeźbiony) chroni właściciela przed dzikimi zwierzętami, kiedy ten przemierza leśne ostępy.

Błogosławieństwa i kary

Bogini natury błogosławi wszystkich (szczególnie kobiety), którzy pamiętają o składaniu ofiar i noszeniu amuletów. Jeśli plony są obfite, zwierzęta nie chorują, a w domu jedzenia jest pod dostatkiem i wszyscy żyją w zdrowiu, znak to, iż bogini pamięta o wiernych wyznawcach.

Mokosza, jako matka słowiańskiego narodu, nie lubi karać swych dzieci. Znacznie częściej je błogosławi. Jeżeli jednak musi już dać komuś nauczkę, najczęściej po prostu odwraca od niego swoje boskie spojrzenie. Wtedy zwierzęta domowe padają, owoce i warzywa nie rosną lub są trawione przez najróżniejszego rodzaju robactwo. Środsze kary dotyczą porodu, najgorszą z nich jest uro-



dzenie martwego dziecka. Mokosza, nawet w ostateczności, nigdy nie zabija niewiary.

PERUN

Grzmi i błyska... To Perun rozpętał nawałnicę, gniew w niego wstąpił. Jasność białą płachtą lasy i grody zakrywa. W mroku błyskawice bez litości raz po raz tną chmury pod nieboskłonem zebrane, tak jak ostrza naszych toporów lśniąć mkną w powietrzu. Perun... Najgroźniejszy, najstraszliwszy... Czczą go ci parający się walką, gdyż obdarza ich łaską w boju, dodaje siły i odwagi, by w chwale okrutnych krzyżowców do ziemi ślali. On to kaplicę piorunem rozszczępił i odwiódł Mieszka I od plugawego chrztu. Srogi jest pan błyskawicy i często gniew go ogarnia, ale ma też bóg ten łagodne oblicze. Zwa go wtedy Świętowitem. Jest on patronem uzdrowicieli, zwłaszcza tych co wojów w polu leczą. Do Świętowita winni się modlić zwykli śmiertelnicy niebędący kapłanami i od niego czekać łaski.

Perun jest też bogiem płodności, daje mężczyznom wigor, by mieli zdrowe i silne potomstwo, które z mieczem w ręku stanie przeciwko wrogom.

Charakter

Bóg piorunów jest porywczy i waleczny. Łatwo wpada w złość, nietrudno zirytować go złym czynem. Perun jest także dumny i kłótlivy, często z innymi bogami wdaje się w spory o władzę nad sklepieniem niebieskim. Uzurpuje sobie do niej prawo, jako że to on nawrócił Mieszka I na drogę starej wiary. Ceni sobie męstwo i odwagę, gardząc tchórzami, a zdrajców karząc okrutnie. Perun przez niektórych uważany jest za pierwszego wśród bogów.

Wygląd

Władca burz i grzmotów ma postać rosnącego i muskularnego męża, odzianego w długą przepaskę biodrową. Boskie dłonie dzierżą święty łuk, służący do rozsyłania po ziemi błyskawic.

Jego oblicze wyraża gniew i srogość, zaciśnięte usta otacza złota broda, która spada na piersi. Dumnie uniesioną głowę otaczają rozwichrzone, srebrne włosy. Niekiedy Perun dosiada białego rumaka, by z godnością galopować po rozszalałym niebie. Świętowit ma taką samą postać, jego twarz jest jednak poważna, nie gniewna. Jest bez broni, w długiej, błękitnej szacie.

Symbole

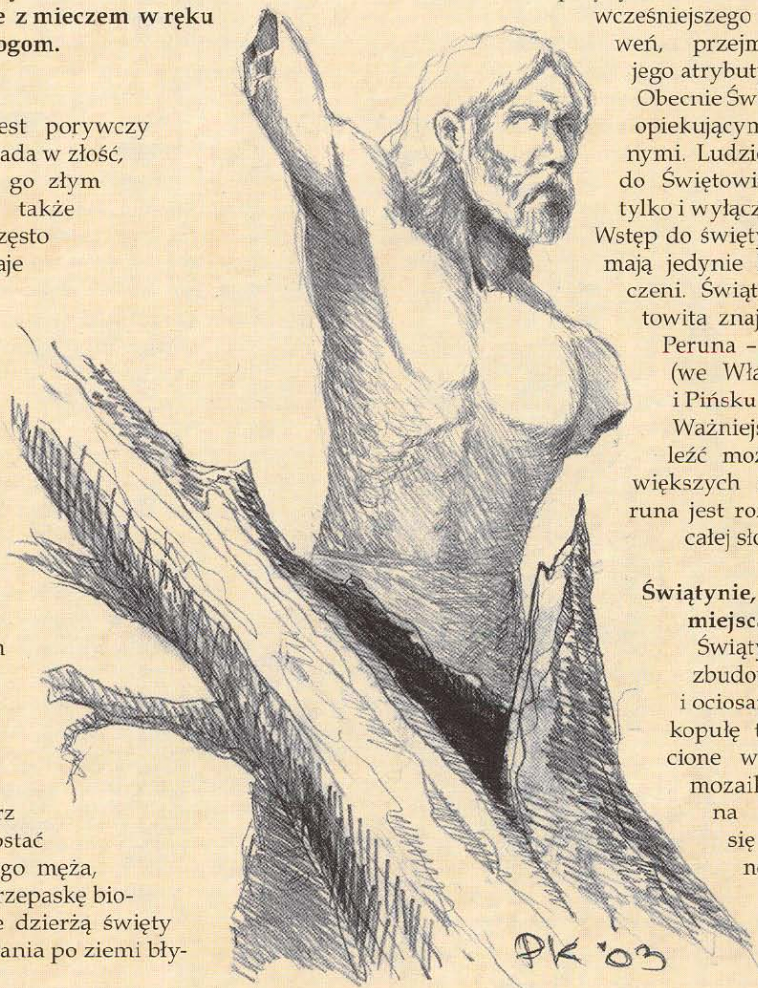
Znakiem Peruna jest oczywiście błyskawica – czasem skręcona, czasem zygzakowata, spotkać ją można w świątyniach, kaplicach czy na szatach sług bożych. Symbole pana błyskawicy bardzo często znajdują się na słowiańskim uzbrojeniu. Z Perunem kojarzy się także orla, bo bóg zamienia się w tego szlachetnego ptaka i z wysokości śledzi poczynania wiernych. Z bogiem związane są: dąb i kwiat paproci.

Pochodzenie i miejsca kultu

Niegdyś Świętowit na zachodniej słowiańszczyźnie był patronem i walki, i uzdrowicielstwa. Kiedy Perun przybył ze wschodu, zajął miejsce wcześniejszego boga, wtopił się weni, przejmując jednocześnie jego atrybuty związane z walką. Obecnie Świętowit jest bóstwem opiekującym się wszelkimi ranami. Ludzie wznoszący modły do Świętowita mogą wchodzić tylko i wyłącznie do jego świątyni. Wstęp do świętych budowli Peruna mają jedynie kapłani i wtajemniczeni. Świątynia główna Świętowita znajduje się w Arkonie, Peruna – niedaleko Krakowa (we Władztwie Lechickim) i Pińsku (Ruś Kijowska). Ważniejsze świątynie znaleźć można we wszystkich większych miastach. Kult Peruna jest rozpowszechniony na całej słowiańszczyźnie.

Świątynie, kaplice, święte miejsca

Świątynie pana błyskawicy zbudowane są z kamienia i ociosanych pni. Główną kopułę tworzą glazy, oplecione w różnych miejscach mozaiką pasów z drewna, na których przewija się motyw pofalowanej błyskawicy. Na rogach świątyni stoją potężne i wysokie stoż-





kowate skały połączone linami, co z góry przypomina uproszczony piorun. Bramę wejściową stanowi duży, wyrzeźbiony na kształt zginającej się błyskawicy kamień. Posiada on lekko błękitne zabarwienie odróżniające go od pozostałych skał i głazów. Do bramy prowadzi zygzakowata droga, wijąca się na kształt pioruna, a cała świątynia otoczona jest mniejszymi kamieniami, podobnymi do tych, które łączą liny.

Kaplice mają kształt piorunów wyciosanych z kamienia lub drewna. Te rzeźby mogą być wbite bezpośrednio w ziemię lub wsadzone w kulisty kamień albo płytę. Przed każdą znajduje się miejsce do składania ofiar, zarówno przez zwykłych ludzi jak i kapłanów. Może to być misa stojąca na ziemi lub wgłębienie wyłobione w głazie.

Święte miejsca to głazy lub wysokie dęby, na których wyrity jest symbol władcy burz. Szczególnie święte są drzewa spalone błyskawicą, dziury w ziemi wyrzeźbione piorunem lub głazy nim naznaczone – dotknięte mocą samego Peruna.

Stosunek kapłanów do świata

Zwykli ludzie wolą nie wchodzić kapłanom Peruna w drogę, gdyż ci są gniewni i porywczy, tak jak ich bóg. Trafiają się jednak bardziej dobrotliwi kapłani, którzy uzdrawiają chorych i rannych. Budzą zaufanie wśród ludności, która traktuje ich z należytym szacunkiem, ale już bez strachu. Kapłani, prócz wymienionych uzdrowicieli, do spraw zwykłych śmiertelników się nie mieszają, jako że to by uwłaczało ich godności. Z kolei wojów chwalą za odwagę i siłę, waleczni mężowie z łatwością znajdują pomoc u sług władcy piorunów.

Święta

Doroczne święto Peruna, zwane „Wielką burzą” nie ma określonej daty. Burza pojawić się może w środku lata, późną jesienią lub na początku zimy. Trwa wtedy kilka dni, błyskawice bezustannie przecinają niebo, a ciężkie krople gęsto zraszają ziemię. Ludzie chowają się wtedy po domach, by uniknąć gniewu pana błyskawic. Kapłani w te dni odpowiadają tylko im znane rytuały.

Kolejne święto polega na naśladowaniu wydarzeń, które miały miejsce w dzień, kiedy piorun zniszczył chrześcijańską kaplicę. Co roku buduje się wtedy taką samą kaplicę z drewna, a wybrani i wstawieni w walce wojownicy wśród ogólnej radości niszczą ją mieczami i toporami. Składa się wtedy także ofiary bogowi piorunów.

Modlitwy

Imienia Perun zazwyczaj nie wolno wymawiać zwykłym ludziom. W naprawde ciężkich chwilach lub przed walką tylko wojownicy mogą wznieść modły do pana błyskawic, gdy potrzeba im wsparcia w boju. Wśród prostego ludu znacznie bardziej rozpowszechniona jest wiara w Świętowitą. Zdrowi proszą go, by żadne plu-

gawe choroby ich nie dotknęły, a chorzy i ranni błagają o wyleczenie.

Ofiary

Prun to bóg surowy i żądny należnych mu ofiar. Wielce cenionym darem od wiernego wyznawcy jest broń (przykładowo topór), która poznała smak krwi wrogów. Ludzie, nieznający walki mogą upolować ptaka drapieżnika (np. sokoła, jastrzębia). Orzeł natomiast jest zwierzęciem świętym i nie wolno go zabijać. Poza tym można ofiarowywać różne zwierzęta (szczególnie samce, uosabiające męską siłę – np. konie, byki, barany). Ofiarami są także ich jadra.

Rytuały

Perunowi ofiary składa się po każdej większej burzy w podzięce za jej przeżycie. Gest błyskawicy należy wykonać przed i po złożeniu ofiary, a w czasie modlitwy głowę ku niebu nie powinno się podnosić. Prosząc Świętowitą o wyleczenie, należy spleść dłonie.

Prócz tego świętem boga piorunów są każde Postrzyżyny – obcinanie włosów młodym chłopcom (około 7 lat), co oznacza ich przejście w wiek męski. Ojcowie modlą się wtedy do Peruna, by nie skąpił męstwa, siły ni odwagi ich synom.

Amulety

Amulety Peruna lub Świętowitą dodają siły, męstwa i odwagi lub chronią przed ciosami wrogów. Są to naszyjniki, pierścienie itp. w kształcie pioruna, wyrzeźbione z drewna, kamienia lub kła jakiegoś zwierzęcia. Lecznicze właściwości posiadają także „gromowe strzały”, małe kamyczki z otworem wyłobionym przez piorun władcy burz. Te jednak są niezwykle rzadko spotykane. Dodatkowo na broni wojowników często można spotkać znaki Peruna – mają one pomagać w zabijaniu przeciwników.

Błogosławieństwa i kary

Łatwo jest rozgniewać Peruna (Świętowitą) i trudno zasłużyć na jego łaskę. Zwykłych ludzi Świętowit może cudownie leczyć, dodawać im witalności. Nawet starzec będzie się po tym czuł jak nowo narodzony. Perun wspiera tylko wybranych, najczęściej wojów, obdarza ich odwagą lub siłą. W takiego wojownika, cieszącego się boską łaską, uderza błyskawica nieczyniąca żadnych szkód.

Świętowit nie ma w zwyczaju karać wyznawców, po prostu nie dba o zdrowie tych, którzy go obrazili. Tacy pyszałkowie łatwiej zapadają na choroby, które powoli i niezauważalnie, acz skutecznie ich niszczą. Perun natomiast lubi niepokornych karać błyskawicami. Jeśli niedaleko śmiałka uderzy piorun, oznacza to, iż poważnie swe zachowanie powinien przemyśleć. Ostatecznie bóg piorunów używa tychże, by po prostu zabić nieodpowiednio zachowujących się wyznawców. Dla wojowników karą może być złamanie broni lub wyjątkowy pech w walce.



WELES

Weles, Wołosem także zwany, bogiem jest wszystkiego. co ma z magią i tajemnicą związek. Opiekun to przysięg i wróżb wszelakich, zaświatów tajemny strażnik. Prócz tych obowiązków Weles służy w każdej postaci patronuje, artystów natchnieniem magicznym napędza. by tworzyć mogli nowe rzeźby, obrazy czy pieśni. Lud prosty czi go także jako Wołosa – dobrotliwego bydła opiekuna, stąd też jak się wierzy, Weles rogi ma na głowie. Stoi wiecznie na straży Wyraju pięknego, gdzie dobre dusze spokojem się cieszą, by móc później na ziemski padół do swych rodzin powrócić. Weles handlarzom także sprzyja, o interesy ich dbając.

Charakter

Weles jest bardzo tajemniczą postacią, skrzętnie ukrywa swe zamiary i plany. W przeciwieństwie jednak do Chorsa, który nie ma żadnych przyjaciół wśród bogów, Weles cieszy się niemałą popularnością. Bogowie tolerują to, że jest wielce oszczędny w słowach i traktuje wszystko z przesadną powagą – wiedzą, że można na niego liczyć. Weles zawsze służy mądrą radą. Bóg magii najbardziej sobie ceni ludzi uczonych i inteligentnych, rozsądnych i uczynnych. Nie lubi rozwiązań krwawych, wojnę traktuje jako ostateczność. Jest jednak zażartym wrogiem chrześcijaństwa.

Wygląd

Bóg klątwy i przysięgi przedstawiany jest jako cichy i spokojny starzec z rogami byka. Mierzy wyznawców poważnym spojrzeniem; leciutki uśmiech może sugerować cynizm i ironię. W dłoni trzyma kostur, a całe jego ciało okrywa czarodziejski, skręcający się płaszcz – patrząc nań można odnieść wrażenie, że żyje on własnym, magicznym życiem. Weles ma długą brodę – gdzieś właśnie broda Welesa nazywa się ostatni snopek, który zostaje na rżysku.

Symbole

Weles jest bogiem magii, tajemnicy i zagadki, podobnie tajemnicze i zagadkowe są jego symbole. Jeden z nich przypomina klepsydrę, inny – literę "S", z której środka

wychodzi jeszcze jeden ogonek. Wierzy się, iż jednym z symboli Welesa jest smoliście czarny, kudłaty kozioł. Jeśli takowy pojawi się w gospodarstwie, otoczony jest szczególną czcią.

Pochodzenie i miejsca kultu

Kult Welesa wywodzi się z okolic Gniezna. Bogu magii wystawiono największą świątynię na ziemiach słowiańskich. Mieści się ona na trzech sąsiednich górach – Raduni, Sobótce i Mojawie, które łączą długie podziemne korytarze. Na środkowej górze – Sobótce – mieści się świątynia Welesa Opiekuna Zmarłych. Wstęp tam mają tylko najwyżsi rangą kapłani, posiadający umiejętność rozmowy ze zmarłymi w zaświatach lub z duszami błakającymi się po ziemskim padole. Na Raduni jest świątynia Wołosa Opiekuna Bydła, gdzie ludzie mogą składać ofiary, by uprosić boga o pobłogosławienie ich gospodarstw. Na trzeciej, sąsiadującej z główną – Mojawie – znajduje się świątynia Welesa Wróżbity. Choć świątynia Welesa jest największa, to nie ma, prócz kapliczek, innych ośrodków kultu ani we Władztwie Lechickim, ani na Rusi Kijowskiej.

Świątynie, kaplice, święte miejsca

Trzy świątynie są tak różne, że można mówić o całkowicie innych typach ich budowy. Wspólny jest jednak dominujący motyw kołców (zrobionych z kości lub wykutych z kamienia) oraz wyrysowanych na ścianach wielkich znaków Welesa. Każdą ze świątyń otacza krąg kamiennych bloków.

Świątynia Welesa Opiekuna Zmarłych ma kształt kopuły, której ściany są wykonane z drewnianych pali, a dach tworzą masywne, kamienne bloki. W pale białe są drewniane kolce. Świątynia Wołosa Opiekuna Bydła przypomina z góry owal, na dachu którego po lewej i prawej stronie stoją dwa potężne skalne bloki, wyciosane na





kształt rogów byka. Na środku dachu znajduje się ołtarz ze zwierzęcych kości – tam składane są ofiary. Ostatnia świątynia – Welesa Wróżbity – jest ostrosłupem o sześciu ścianach, ze ściętym czubkiem. Od góry do dołu wzdłuż ścian biegają kolce, na samym szczycie znajduje się święta, magiczna misa Welesa, w której płonie błękitny ogień. Tam też wszelakie wróżby i przepowiednie są objaśniane przez kapłanów zwykłym śmiertelnikom.

Kaplice Welesa mają postać szerokich kółców, na których wymalowane są znaki boga. Kolce te są wyciosane z drewna lub wyrzeźbione z kamienia, w każdym wypadku jednak charakteryzują się niezwykłą dokładnością. Przy kaplicach Welesa najczęściej wykopany jest głęboki i wąski dół; tam wrzucane są właśnie składane ofiary. Dół ten może znajdować się przed kaplicą lub ją otaczać. Są kaplice trzech rodzajów, każda posiada inny znak i przed każdą składa się ofiary w innej intencji – za zmarłych, za dobrą wróżbę i za pomyślność w prowadzeniu gospodarstwa, interesów itp.

Inni bogowie bez wahania pokazują swe święte miejsce zwykłym śmiertelnikom; w wypadku Welesa nie jest tak prosto. Uroczyska są głęboko ukryte i nie wyróżniają się niczym specjalnym dla kogoś, kto nie potrafi wyczuć boskiej mocy. Wiadomo tylko, że w miejscach tych często spotyka się upiory, widma i duchy.

Stosunek kapłanów do świata

Pomimo tajemniczej otoczki, ludzie nie boją się kapłanów Welesa. Dzieje się tak dlatego, że towarzyszą oni ludziom w wielu ważnych świętach. Często odprawiają wróżby oraz błogosławią ich gospodarstwa i bydło. Oprócz tego spełniają rolę sędziów – rozstrzygają wszelkie spory, zawsze stojąc po stronie sprawiedliwości i prawdy. Co więcej, kapłani Welesa zajmują się odma-wianiem modlitw za zmarłych, uczestniczą w każdym pogrzebie. Pomagają też wieśniakom nawiedzanym przez upiory czy duchy, ponieważ umieją komunikować się z duszami zmarłych. Wszystkie te obowiązki kapłani wypełniają z chęcią i powagą. Stąd biorą się cześć i szacunek.

Święta

Najważniejszym świętem Welesa jest Święto Zmarłych. Zaczyna się ono w pierwszy dzień zimy (21 – 22 grudnia). Pali się wtedy ogniska na cmentarzach, by ogrzać zmarłych, wydaje uczty na ich cześć i odprawia modły. Nie można zapomnieć o pozostawieniu części jadła na cmentarzu, na wypadek gdyby przodkowie chcieli powrócić z Niwii i odwiedzić potomków.

W czasie Jarego Święta, związanego z życiem i odradzaniem, także wznosi się modły do Welesa, by opiekował się zmarłymi.

Kolejne święto związane jest w wróżbami. Jego czas nie jest określony, wiosną wielu ludzi udaje się do kapłanów Welesa lub do samej świątyni Welesa Wróżbity na Mojawie. Ofiary są składane po to, aby ludzie poznali swą przyszłość lub wyblagali boga wróżb o dobrą przepowiednię.

Modlitwy

Ludzie wznoszą modły do Welesa w najróżniejszych intencjach, gdyż bóg ten zajmuje się naprawdę wieloma aspektami życia ludzkiego. Artyści proszą o natchnienie, gospodarze błagają o to, by ich bydło rozmnażało się zdrowo i nie było męczone przez żadne plagi i choroby. Handlarze składają ofiary, by ich towary sprzedawały się dobrze. Lecz przede wszystkim modlitwy odmawiane są za zmarłych – aby żyli w szczęściu w Wyraju i powrócili szybko do swych rodzin.

Ofiary

Weles niezwykle ceni sobie różnego rodzaju ofiary. Ludzie mogą oddawać mu wszystko, w zależności od tego, czym się zajmują. Handlarze ofiarowują pieniądze, właściciele gospodarstw bydło, kobiety biżuterię. Artyści mogą nawet ofiarować poezję czy muzykę – napisanie pochwalnej pieśni o Welesie na pewno będzie przez niego docenione. Weles nie znosi ofiar z ludzi.

Rytuały

Głównym rytuałem związanym z Welesem jest chowanie zmarłych. Ciało zmarłej osoby odziewa się w szaty, a obok niego kładzie się wszystkie potrzebne do życia przedmioty – wierzy się, iż po przebudzeniu w Niwii będą one przydatne. Następnie pali się ciało "wyekwipowane" w zaświaty, a prochy sypie do glinianych naczyń zwanych popielnicami. Popielnice te są zakopywane w ziemnych kopcach albo chowane w grobach o różnych kształtach.

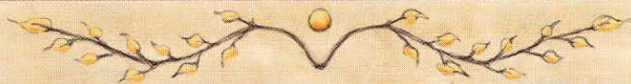
Inne rytuały to wrócenie – robi się to na różne sposoby. Topi się wosk w wodzie i bada kształt, który pokazuje to, co ma nastąpić. Kobiety rzucają na podolek drewnienko, czarne z jednej strony, białe z drugiej. Białe na wierzchu oznacza szczęście, a czarne pecha. Inne popularne wróżby polegają na kreśleniu linii w popiele na chybił trafił (parzysta liczba przepowiada szczęście) lub stawianie kawałków mięsa przed psem. Jeżeli pies weźmie odpowiedni kawałek, oznacza to, że panna szczęśliwie wyjdzie za mąż. Przez takie właśnie proste wróżby Weles mówi ludziom, jaka będzie ich przyszłość.

Amulety

Symbole Welesa często można spotkać na różnego rodzaju ozdobach, wisiorkach, a nawet damskiej biżuterii – noszone są po to, żeby wróżby szczęścia się sprawdziły. Gałązka leszczyny lub róg zdechłego (nie zabitego) kozła ma właściwości ochronne – przed duchami, upiorami i zjawami. Amulet różni się w zależności od tego, jaką ma funkcję i kto go nosi (handlarze na przykład zawsze mają swoją "szczęśliwą monetę", poświęconą przez kapłanów).

Błogosławieństwa i Kary

Weles nie lubi nieposłuszeństwa (jak zresztą każdy inny bóg), nie jest jednak bardzo surowy. Pokornym wyznawcom może zapewnić udaną hodowlę zdrowego,



silnego i płodnego bydła, artystom dać wenę, a handlarzom – szczęście w interesach. Inne błogosławieństwa (dla szczególnie zasłużonych wyznawców, nie tylko kapłanów) mogą dotyczyć zsyłania swoistego ducha opiekuńczego, który pomoże śmiertelnikowi w najróżniejszych kłopotach.

Jeśli wieśniakom pada bydło, a handlarzom nie wiedzie się w interesach, oznacza to niechybnie, że najwyższy czas złożyć jakąś znaczną ofiarę. Najlepiej robić to regularnie, we wspomnianych wcześniej porach, by nigdy nie rozgniewać Welesa.

CHORS

Patrz – już srebrny sierp nad lasem wisi. Chors teraz tu panuje. On to jest mrocznym przeciwieństwem Swaroga. Nad Księżycem i nocą opiekę roztacza, wojowania nie znosi. Jednakże błądzi ten, kto by uważał Chorsa za miłośnika pokoju. Umysł ma chytry i do intryg skory. Wieje od niego chłodem, uczuć nie ma żadnych. Chors istot leśnych jest opiekunem, które swe siedliska nocą opuszczają, by ludzi napadać. Boją się ludzie tedy o swe domostwa i dzieci, by żaden wąż nie przygryzł ich nogi.

Charakter

Chors, chociaż jego kult nie jest ważniejszy od innych, wynosi się ponad inne bóstwa. Nie interesuje go wspólna walka z chrześcijaństwem, ma własne sprawy i cele. Jest bogiem cichym i spokojnym. Ukrywa swoje prawdziwe emocje pod płaszczem niewzruszenia, mierząc innych bogów zimnym, przenikliwym spojrzeniem. Większość bóstw nie darzy go sympatią, uważa go za dziwaka i samotnika. Najbardziej nie lubi go Swaróg, który nie chce oddawać swojej słonecznej władzy zwodniczemu wpływowi Księżycy. Chors sprzyja ludziom inteligentnym, szczególnie jeśli inteligencja ta ułatwia knucie i intrygowanie. Nie lubi bitew i wojen, uważając je za głupie i brutal-

ne sposoby rozwiązywania problemów.

Wygląd

Wyobrażany jest jako młody mężczyzna o gładkich rysach, który z zimnem i – wydawać by się mogło – pogardą patrzy na swoich wyznawców. Chors ubrany jest w długą szatę, ciemną niczym pochmurna noc. Białe jak mleko włosy są krótko przystryżone. Na szyi zawieszony ma swój symbol – biały półksiężyc.

Symbole

Symbolem boga nocy i Księżycy może być spirala, okrąg z łukiem w środku (gdzie jedna część jest biała, a druga – mniejsza – czarna), lub prosty wizerunek Księżycy. Chors przybiera postać czarnego kruka, wilka lub kota.

Pochodzenie i Miejsca Kultu

We Władztwie Lechickim i Rusi Kijowskiej znajduje się tylko jedna świątynia, a jej miejsca nie zna nikt prócz samego Chorsa i jego kapłanów. Dla zwykłych ludzi miejscami kultu są tylko kaplice. Kult Chorsa pochodzi ze wschodniej słowiańszczyzny.

Świątynie, Kaplice, Święte Miejsca

Choć nikt, prócz kapłanów, nie widział świątyni Chorsa, mówi się, iż jest zbudowana z ostro zakończonych, czarnych, pokrytych wąskimi białymi pasami, bloków skalnych, nieskładnie ułożonych w prowizoryczną kopułę. Skąły te przypomina węgiel, lecz są znacznie twardsze, to materiał znany tylko kapłanom Chorsa. Nad wejściem prawdopodobnie wisi wielki, wspaniałe wykuty z kamienia Księżyc, o mlecznej, błękitnawej barwie.

W przeciwieństwie do świątyni kaplice Chorsa są spotykane tak samo często jak kaplice innych bogów. Najczęściej są to płyty skalne w kształcie Księżycy, gdzie środkowa część stanowi misę z dziurą, w którą wlewa się krew składanych ofiar. Obok kapliczki może stać pal z wbitym na szczycie



cie kamiennym Księżycem, niekiedy tkwi on bezpośrednio w płycie, przedstawiającej Księżyc.

Święte miejsca Chorsa są zazwyczaj głęboko ukryte w lasach. Co więcej, ich magiczna moc uaktywnia się tylko w nocy. Mogą to być bagna, dziwacznie poskręcane głązy lub przerażające drzewa, których konary przypominają chciwe macki. Takie miejsca wywołują instynktowny strach w zwykłych ludziach, a radość w duszach kapłanów Chorsa.

Stosunek kapłanów do świata

Zwykli ludzie i kapłani Chorsa nie darzą się sympatią. Pierwsi czują strach przed kapłanami i raczej ich unikają. Jeżeli już muszą się z nimi zadawać, ludzie dogadują im jak mogą, przeklinając ich w duchu – wszak nikt nie chciałby rozgniewać kogoś, kto brata się z wilkołakami, wapiierzami i wszystkimi demonami lasu. Kapłani natomiast traktują ludność z pogardą i wstrętem. Zwykli śmiertelnicy są dla nich robakami, których można się brzydzić, unikać, których można zdeptać albo się nimi bawić. Tylko respekt przed kapłanami innych bogów ratuje ludzi przed mroczną naturą sług Chorsa.

Święta

Dla pospólstwa nie ma żadnego święta związanego z Chorsem. Tylko kapłani je obchodzą, w sobie znanym czasie.

Modlitwy

Do Chorsa modlić się można w nocy o opiekę. Gdy idziesz lasem zatopionym w mroku, warto pokornie poprosić boga ciemności o ochronę, by żadna gadzina nie wylazła z gęstwiny. To że Chors najczęściej ignoruje wszelkie modlitwy i pozostawia ludzi samych sobie, jest już inną sprawą.

Ofiary

Pan nocy i Księżycza wyjątkowo upodobał sobie krew. Można poświęcać mu krew zwierząt, ludzi lub nawet swoją. Zabijanie nie jest konieczne, choć powszechnie wiadomo, że Chors ceni przelaną krew i śmierć zadaną właśnie dla niego. I nie ma tu znaczenia, czy jest to krew Słowianina czy Chrześcijanina. Im częściej krew czyjaś jest upuszczana do świętej misy, tym większą zapewnić sobie można ochronę.

Rytuały

Przy każdej pełni Księżycza należy złożyć Chorsowi ofiarę. Nieposłuszni mogą spodziewać się, że bóg mroku, a raczej jego sługi – wilkołaki, wapierze i inne nocne potwory – nawiedzą ich domostwa. Im częściej krew czyjaś jest upuszczana do świętej misy, tym większą zapewnić sobie można ochronę.

Amulety

Słowianie szczególnie upodobali sobie małe amulety lub pierścienie przedstawiające półksiężyc. Mają

one chronić noszących przed dzikimi zwierzętami i stworami lasu i mroku, a nawet zabijać je na odległość. Niestety większość talizmanów nie ma żadnych właściwości ochronnych lub magicznych, lecz bojaźliwi ludzie i tak ich używają. Tylko naprawdę rzadkie okazy mają użyteczne czarodziejskie moce. Trzeba też dodać, że jednocześnie noszenie symboli czy amuletów Swaroga i Chorsa może wywołać gniew obu tych bogów.

Błogosławieństwa i Kary

Rzadko się zdarza, by Chors błogosławił lub karał zwykłych ludzi, co wynika z kilku powodów. Po pierwsze ludzie boją się go tak bardzo, że prawie nigdy mu nie uchybiają. Po drugie zaś – jest na to zbyt próżny. Według Chorsa wystarczającym błogosławieństwem dla zwykłego człowieka będzie to, że sfora wilków nie zabije go, wracającego nocą do wioski.

Władca nocy i Księżycza najchętniej podporządkowałby sobie całą ludzkość poprzez swoich kapłanów. Nie pozwalają na to inni bogowie, nie mogą jednak cały czas pilnować czcicieli Chorsa, dlatego też czasami dochodzi do dramatycznych sytuacji. Na przykład krwawe ataki wilków są nie tyle naganą, co raczej zabawą mrocznego boga i jego sług.

STRZYBÓG

Strzybóg to niefrasobliwy władca pogody. Jest bogiem ruchliwości, żywotności i oddechu koniecznego do życia. Marzec i kwiecień Strzybóg szczególnie sobie upodobał – może wtedy bawić się pogodą, jak chce, nie więżą go prawa natury ustanowione przez pozostałych bogów, którzy zimą mrozy i śniegi na świat zsyłają, jesienią pluchę, a latem skwar niemiłosierny. Strzybóg bawić się uwielbia – jeśliś człeku rano ujrzał słoneczko bez chmurki żadnej, a później ulewa cię zleje, wiedz, że pan wiatru i pogody właśnie siedząc w niebie ze śmiechu boki zrywa. Nie dziwne więc, że ludziska ubłagać Strzyboga ofiarami próbują, by pogoda życzliwa dla nich zawsze była.

Charakter

Strzybóg jest lubiany przez bogów, choć niektórzy z nich uważają go za trochę dziecinniatego i niesfornego, zwłaszcza Chors, którego bardzo irytują wybryki Strzyboga. Wszystko przez to, że bóg pogody uwielbia dobrą zabawę. Zawsze żartobliwy i wesoły, nie lubi bitew czy klótni. Szczere nienawidzi chrześcijan za sprowadzenie wojny na państwa słowiańskie, która odwraca wiernych od hulanek. Strzybóg uwielbia ludzi z poczuciem humoru, beztroskich i optymistycznie patrzących na świat. Odwaga i męstwo mniej dla niego znaczą – najważniejsze to umieć uprzyjemnić sobie życie. Czasami Strzybóg wchodzi w spór z Chorsem

lub Swarogiem, kiedy chmury przysłaniają księżyc lub słońce. Poważniejsze klótnie zdarzają się jednak bardzo rzadko.

Wygląd

Strzybóg nie jest chudziną. O ile jednak bogowie wojny – Perun i Swaróg – są bardzo umięśnieni, o tyle władca pogody jest zwyczajnie gruby. Puciołowate policzki wykrzywia radosny uśmiech, wesołe spojrzenie bije spod krzaczastych brwi. Strzybóg ma długie i rozczochrane włosy i takąż brodę. Na głowie nosi hełm, przyodziany jest w wygodne, szare lniane szaty, które opinają jego okrągły brzusek. Na plecach ma małe skrzydełka.

Symbole

Strzybóg ma trzy symbole. Pierwszy przypomina dwa złożone prostopadłe węże, drugi – słomianą strzechę, a trzeci – kilka równoległych ułożonych, grubych linii. Uważa się, iż Strzybóg w żadne zwierzę zmieniać się nie może.

Pochodzenie i miejsca kultu

Są cztery główne świątynie Strzyboga, a każda odpowiada innemu wiatrowi (północnemu, zachodniemu, południowemu, wschodniemu). Wierzy się, że arcykapłani są spadkobiercami mocy każdego z tych czterech wiatrów, które są synami Strzyboga. Świątynie znajdują się w następujących miastach Władztwa Lechickiego: Gdańsk (północ), Wrocław (zachód), Cieszyn (południe) i Lublin (wschód). Na Rusi Kijowskiej są to: Nowogród (północ), Kijów (południe), Rostow (wschód) i Brześć (zachód). Pochodzenie kultu nie jest wiadome – Strzybóg czczony jest od zawsze, odkąd człowiek zaczął błagać niebo o to, by pogoda mu sprzyjała.

Świątynia, kaplice, święte miejsca

Każda świątynia – czy to na Rusi Kijowskiej, czy we Władztwie Lechickim – składa się z pięciu wież – jednej środkowej i po jednej ustawionej dla każdej strony świata. Wszystkie (prócz środkowej) otacza gruby kamienny mur, z góry będący odzwierciedleniem jednego z symboli Strzyboga – dwóch skrzyżowanych liter S. Mury

rozszerzają się ku środkowi, tworząc podstawę piątej, najwyższej wieży. Wszystkie wieże zbudowane są z drewna, a mają kształt słupa o stożkowatym dachu. Od czuba środkowej wieży do pozostałych biegną liny, na których wiszą różnego rodzaju ozdoby, najczęściej długie i cienkie pasy płótna tańczące w takt wiatru.

Kaplice to kamienne słupy ze znakami Strzyboga, na których szczycie zawsze znajduje się prymitywna konstrukcja z drewna i płótna, przypominająca wiatrak. Gdy wieje wiatr, konstrukcja obraca się wokół własnej osi. Pod słupem stoi misa lub mały ołtarzyk, gdzie składane są ofiary. Całość zawsze jest ustawiona na jakimś wzniesieniu, gdyż tam najłatwiej poczuć wietrzną moc władcy pogody.

Święte miejsca można znaleźć w pobliżu glazów (nigdy drzew, bo te są zarezerwowane dla innych bóstw) ustawionych – podobnie jak kaplice – na wzniesieniach. Na glazach tych widnieją znaki władcy pogody.

Stosunek kapłanów do świata

Zwykli ludzie lubią kapłanów Strzyboga, gdyż ci uwielbiają (tak jak ich patron) dobrze się bawić. Często uczestniczą w popijawach i ucztach, są wiecznie uśmiechnięci i dobrotliwi. Niepokój wzbudza jedynie to, że Strzybóg lubi bawić się pogodą. Dlatego też zwykli śmiertelnicy starają się dogadzać kapłanom Strzyboga. Nie jest to trudne

– wystarczy antalek dobrego du. Kapłani, znając swą pozycję, często wykorzystują ludzi, by się zabawić. Nie ma jednak w tym nic złego, gdyż "wykorzystywanie" to polega na dołączaniu się do biesiad i wszelkiego rodzaju zabaw. Z drugiej strony są niezwykle okrutni dla tych, którzy napadają na wioskę,





w której odbywa się hulanka.

Święta

Strzybóg ma trzy główne święta – pierwszy dzień wiosny i jesieni oraz "pierwsze śniegi". Tuż przed jesienią (21 – 22 września) ludzie wznoszą modły do Strzyboga, by była ona łagodna i ciepła, bez ulew i wiatrów. Podobnie prosi się Strzyboga o łagodną zimę – zaraz po tym, jak spadnie pierwszy śnieg (tutaj data nie jest określona). Ofiary i dary są składane po to, by władca wiatrów i pogody oszczędził ludziom przeszywającego do szpiku kości zimna czy burz gradowych. Najczęściej wesoly Strzybóg daje się ubłagać, rzadko zdarzają się trudne do przeżycia zimy.

Gdy śniegi topnieją, a dni stają się dłuższe, czeka się na pierwszy dzień wiosny. Wtedy właśnie – 21 marca – następuje wspólne święto Strzyboga, Welesa i Mokoszy. Wierni dziękują Strzybogowi za przeżycie zimy, składając ofiary, pijąc zdrowie boga pogody i biesiadując do rana. Jeżeli zaś okres zimowy był szczególnie uciążliwy, przepraszają boga za swe złe uczynki, obiecując poprawę. Wszystko w atmosferze zabawy – takiej, jaką Strzybóg lubi najbardziej.

Modlitwy

Zawsze można modlić się o pogodę, niezależnie od pory dnia czy roku. Każdego dnia należy zmagiać modlitwę i to dwa razy – zaraz po tym, jak wstanie się z łóżka (by poprosić Strzyboga o dobrą pogodę) jak i wieczorem, przed zaśnięciem – aby mu za dzień podziękować. W zimie ludzie modlą się, by kolejny dzień nie przyniósł zimna i mrozów, w lato – aby łaskawy Strzybóg nagonił chmury, które zakryją piekące słońce. Łucznicy proszą boga o to, by ich strzały zawsze sięgały celu – modlitwy takie są odmawiane przed każdą bitwą.

Ofiary

Strzybóg nie wymaga wielu ofiar, ale nie lubi się denerwować. Jest dobrotliwy, lecz potrafi się zemścić, jeśli wpadnie w zły nastrój. Mówi się o wiosce, która pewnej zimy zupełnie zapomniała złożyć jakiegokolwiek ofiarę. Strzybóg czekał miesiąc pierwszy, drugi, aż w końcu stracił cierpliwość. Pewnego dnia taki przenikliwy mróz ogarnął wioskę, że wszystkie domy zlodowaciały, a ludzie przypominali wykute z lodu posągi. Najlepszą ofiarą dla Strzyboga jest alkohol – piwo, miód pitny itp. Strzybóg uwielbia również dobre i smaczne jedło, upieczone i odpowiednio przyprawione. Nie preferuje krwawych ofiar, a szczerze brzydzi się zabijaniem ludzi.

Rytuały

Podczas jakiegokolwiek biesiady lub uroczystości dla Strzyboga należy zostawić puste miejsce. Wierzy się, iż władca pogody może przylecieć i ucztować razem z wiernymi. Pan wiatru nie może także być zapomniany, jeśli wznoszone są toasty. Poza tym Strzybóg niezwykle ceni sobie uczty wydawane na jego cześć. Prócz zabawy nie ma

specjalnych rytuałów, których Strzybóg wymagałby od zwykłych wyznawców.

Amulety

Małe kamyczki ze znakiem Strzyboga stawiane na oknach mogą chronić gospodarzy przed zgubnym wpływem mrozu – zwyczaj ten praktykowany jest raczej w zimie. Takie same kamyczki noszą wszyscy, którzy wyprawiają się w nieznane tereny – by pogoda zawsze była dla nich sprzyjająca. Łucznicy z kolei rysują na swych łukach (rzadziej strzałach) symbole boga, aby były one celniejsze i skuteczniejsze w walce. Taki łuk staje się dla posiadacza pewnego rodzaju amuletem.

Błogosławieństwa i kary

Strzybóg nie lubi karać nikogo, co wynika z jego dobroduszej natury. Jest bogiem cierpliwym i trzeba naprawdę natrudzić się, by go zdenerwować. Strzybóg błogosławić lub karać może przede wszystkim pogodą. I nie liczy się tu bardzo, jak sobie ktoś zasłużył, gdyż pan wiatrów uwielbia płać ludziom figle. Na wszelki wypadek warto jednak nie zaniedbywać świąt i ofiar, a nóż Strzybóg doceni ludzką gorliwość i nie będzie za bardzo dokazywał.

ŚWIĘTO SOBÓTKI

„...właśnie w noc letniego przesilenia dzielny Sieciech wraz ze swą mocarną drużyną do wioski wracał. Mnóstwo łupów ze sobą mieli po udanym napadzie na chrześcijańską wioskę. Szybko jechali, by żony odwiedzić i dzieci po główkach pogłaskać, a już najbardziej ze wszystkich niecierpliwym był Sieciech. W grodzie czekała na niego zabawa i tańce, a przede wszystkim Sobótka – przepiękne dziewczę, które miało zostać jego żoną. Niestety, plugawi chrześcijanie w tę właśnie noc wioskę napadli, niszcząc domy i bezlitośnie zabijając mieszkańców. Sieciech widząc krwawą rozprawę, wpadł z furią, by bronić swych poddanych, niestety – uratować Sobótki nie zdążył. Nieszczęsna skonała w jego ramionach, trafiona strzałą prosto w serce. Długo płakał Sieciech nad ciałem swej niedoszedłej żony... Ale nie pozwolił, by smutek na stałe zagościł w jego sercu. Zemścił się na pobliskiej warowni chrześcijan, wycinając załogę w pień. Nikt z walecznej drużyny Sieciecha nie zginął, on sam ściął głów kilkanaście. Na nic wrogom pomogły ich modlitwy i w strachu składane dłonie... Po dziś dzień świętowane jest zwycięstwo Sieciecha, któremu wszyscy bogowie pomogli w wygranej. Nazwa wzięła się od imienia jego wybranki...”

Jest to najważniejsze słowiańskie święto, obchodzone w czasie przesilenia letniego. Sobótka to jego główna nazwa. Są jednakże używane także inne – Noc Świętojańska, Święto Kupały lub Kupalnocka. Patronują mu prawie wszyscy bogowie: Swaróg, Mokosza, Perun, Weles i Strzybóg. Jedynie Chors nie lubi tego rodzaju świąt i nie bawi się jak pozostałe bóstwa. W święto żywiołów, miłości, wróżb i czarów boskie dziedziny przenikają się, a ludzie świętują od jednego wschodu Słońca do





drugiego. Sobótka kipi wręcz od różnorodnych obrzędów, rytuałów i zabaw.

Gdy w wiosce lub grodzie rozpoczyna się Sobótka, we wszystkich domostwach gaszone są paleniska. Na środku ustawia się drewniany kołek, a na niego nakłada koło od wozu, pokryte smoloną słomą. Najczęściej drewno pochodzi z dębu, świętego drzewa Peruna. Następnie koło obracane jest tak szybko, że smoła krzesze iskry i w końcu słoma się zapala. Od nowego ognia podpala się pochodnie, a nimi ogniska rozrzucone dokoła oraz paleniska w domach. Wierzy się, że ten właśnie nowy płomień, symbolizujący Swaroga, daje ochronę i oczyszcza ciało z wpływu złych duchów.

„...Hulanki i swawole! Wszędzie rozbawione ludziska, w śpiewie gardła zdzierają i parami w tańcu wirują, dzika radość z nich bije niczym promienie z ognisk wokół rozsianych. Nie ma gdzie oka zawiesić! Wszystko się rusza, roi i zmienia, jedni przez ogniska skaczą, drudzy siedzą przy stołach, piwo popijając, pary w lesie ciemnym znikają lub po płaszcach męczących na trawce leżą, czule się obejmując i kierując ku niebu oczy... Nawet gwiazdy mrugają radośnie! Masz jeszcze miodu, wychyl duszkiem i ruszamy w tan – do korowodu śmiertelników i duchów! Toż to Sobótka! Dzisiaj wszystko może się zdarzyć! Ten leży pijany, tamci w miłosnych uściskach. Dziewczęta mają usta słodkie jak maliny, chłopcom iskry igrają w oczach. A nad wszystkim zapatrzone w ogniska gwiazdy... Gwiazdy i bogowie...”

Sobótka to także święto łączenia się pary, święto miłości i płodności. Mokosza dba, aby wszystkie dziewczęta były olśniewająco piękne, a Perun dodaje werwy każdemu młodzieńcowi. Młodzi, skojarzeni w parę, trzymając się za dłonie przeskakują razem przez ognisko. Następnie kąpią się w oświetlonej przez pochodnie wodzie (tuż po zmierzchu, kiedy Swaróg kończy panowanie na nieboskłonach). Oba rytuały mają przynieść szczęście w przyszłym wspólnym życiu. W nocy pary szukają kwiatu paproci; znalezienie go jest także oznaką powodzenia w miłości.

Tak uroczyste święto nie może obyć się bez wróżb, nad czym czuwa Weles. Wróżby są najróżniejsze, dotyczą miłości, zdrowia, dostatku itp., podobnie jest ze sposobami wróżenia – są ich dziesiątki, m.in. wróżenie ze zrywanych kwiatów polnych, z wnętrzości zwierząt lub ułożenia wody w jeziorach i rzekach. Weles pilnuje także, żeby pieśniarzom i bardom nie zabrakło natchnienia – wszak tańce i śpiewy są nieodłączną częścią Nocy Świętojańskiej. Strzybóg natomiast stara się, by wszyscy bawili się jak najlepiej. Podczas święta tego składane są ofiary wszystkim bogom prócz Chorsa.

POMNIEJSI BOGOWIE

Prócz szóstki wcześniej opisanych bóstw istnieją tak-

że pomniejsi bogowie, niewymagający ofiar i niemający swoich rytuałów. Opiekują się na ogół tym, czemu nie patronują bogowie główni, albo pomagają tym bóstwom w sprawowaniu władzy nad różnymi aspektami rzeczywistości.

Swarożyc (Dadźbóg)

Bóstwo bogactwa, ognia i urodzaju. Do niego najczęściej modlą się ludzie, jeśli chcą, by dostatek i dobry los ich nie omijał. Swarożyc jest synem Swaroga i często wyręcza go w niektórych „słonecznych” obowiązkach. Wyobrażany jest jako mężczyzna wiecznie stojący w płomieniach.

Rod i Rodzanice

Rod jest bożkiem narodzin i połogu, Rodzanice natomiast to jego służki. Bóg ten wzywany jest przez kobiety w czasie porodu, aby dziecko bezproblemowo przyszło na świat. Rod, Rodzanice i Mokosza kreślą razem na czole noworodka magiczne znaki, które zadecydują o jego przyszłym losie. Aby los ten był dobry, bożkowi i jego służkom składa się ofiary z jadła.

Prowe

Słowiańska bogini sprawiedliwości. Pomaga Welesowi w rozstrzyganiu wszelkiego rodzaju sporów, wierzy się, że jest jego najbliższą doradczynią. Bogini ta pilnuje, by zawsze we wszelkiego rodzaju sądach panowała sprawiedliwość i honor.

Trygłów (Tryglaw)

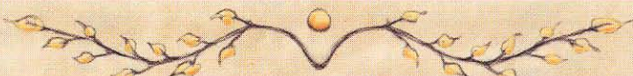
Jest jednym z najbardziej tajemniczych bóstw. Jedni uważają go za pana morza, który przejął schedę po Perreplucie skrytym hen w głębinach. Inni nazywają jego imieniem Welesa, który jednocześnie jest panem magii i wróżb, strażnikiem Zaświatów i opiekunem pasterzy. Jeszcze inni widzieli w Tryglawie uosobienie trzech boskich mocy panujących nad ziemią, niebem i Niwią, a więc połączenie Mokoszy, Swaroga i Welesa. Tryglaw to bóg, który powoli usuwa się w cień, a pamięć o nim zanika.

Perperuna

Zona Peruna, piękna, acz kłótliva i władcza bogini, w czym z resztą nie różni się od swojego zanego męża. Zwady tej burzliwej pary są często powodem tego, że niebo nad głowami Słowian rozbłyskuje nagłymi błyskawicami, które rzuca rozgniewany Perun.

Jarowit

Pomniejszy bóg wojny. Choć głównie to Perun i Swaróg opiekują się wojami toczącymi boje z chrześcijaństwem, Jarowitowi także składa się ofiary. Darem dla bożka najczęściej jest koń, zabijany tuż przed bitwą. Jarowit lubi atak z zaskoczenia, do niego modlą się wojowie pozostający w ukryciu, by wróg nie wyczuł że podąża wprost w ich sidła. Wierzy się, że zawsze dzierży swa





złotą, świętą tarczę.

Rugiewit (Rujewit)

Wraz ze swoimi synami – Porewitem i Porenutem – jest lokalnym bożkiem wojny u Rugian. Reszta Słowian nie czci tego boga w ogóle, natomiast dla Rugian władza tego bóstwa jest porównywalna z władzą Peruna i Swaroga. Ojciec i dwóch synów uosabiają jedność w bitwie, braterstwo broni i wspólną walkę z chrześcijaństwem. Symbolem Rugiewita jest jaskółka.

Jaryło

Bożek miłości i płodności. Jaryło to czarujący urwis, ulubieniec Strzyboga. Pędzi popychany przez wicher i roznosi wśród bogów najnowsze wieści. Utożsamiany jest także z wiosną, odrodzeniem i radością życia. Wyobrażany jest jako chłopiec nieprzeciętnej urody, ubrany w białe szaty.

Dola

Boginka szczęścia i pomyślności. Wyobrażana jako młoda, niezwykle ładna dziewczyna z wiecznym uśmiechem na twarzy, ubrana w strój weselny. Równie troskliwa, co Mokosza, której jest pomocnicą. Dola jest także opiekunką ogniska domowego.

Niedola

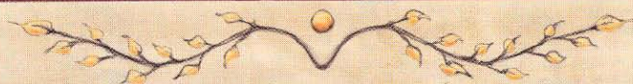
Przeciwieństwo Doli. Brzydka starucha mająca na twarzy złośliwy grymas. Tylko czeka na nieuwagę ludzi, którym zdarzy się przejść pod drabiną lub stłuc jakieś zwierciadło. Może wtedy używać sobie do woli, przedstawiając kamienie i korzenie pod stopy, sprawiając, że przewracają się jakieś przedmioty albo lecą komuś z rąk, co zwykle staje się źródłem dodatkowej pracy.

Siem i Rgiel

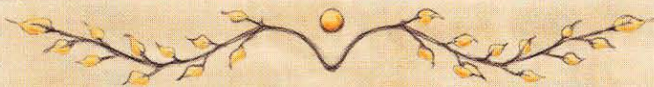
Nierozłączni bracia bliźniacy o jasnych włosach i wesołych, niebieskich oczach. Występują czasami pod postacią jednego bóstwa, które nosi imię Siemargł. Jeden z braci opiekuje się obejściem, rodziną gospodarza, służbą i zwierzętami domowymi; drugi pilnuje, żeby ziarno trafiało na żyzną glebę, która potem urodzi obfite plony.

Marzanna

Bogini zimy i śniegu, uosabiająca zastój, śmierć, mróz. Wyobrażana jest jako poważna kobieta, lśniąca w taki sposób, jakby cała była z lodu. W pierwszy dzień wiosny topi się wykonaną ze szmat kukłę, która ma przedstawiać Marzannę. Ludzie z radością żegnają zimę i witają wiosnę.







2. Magia

Graczu, jeżeli chcesz zostać kapłanem, jeśli fascynuje cię magia i moc, którą możesz posiadać, to ten podrzdział obowiązkowo musisz przeczytać. Kapłaństwo nie jest rzeczą prostą – czeka Cię mnóstwo obowiązków, np. odprawianie rytuałów, które dotyczą tak boga, jak i ludności. W zamian będziesz mógł korzystać z potężnej boskiej mocy.

W niniejszym tekście znajdują się wszystkie zasady i wymagania obowiązujące tych, których ambicją jest zostać słowiańskimi kapłanami. Opisane tu zostały podstawowe reguły, hierarchia kapłańska, moce, które bogowie dają swym sługom i inne rzeczy niezbędne do grania kapłanem.

PODSTAWOWE INFORMACJE

Początek dogi kapłana

Postać, wkraczająca do gry na drodze służby jednemu z bogów, zaczyna od razu od wtajemniczonego. Przyjęte jest wtedy, że postać taka chciała być kapłanem od dziecka. Już jako młoda osoba interesowała się kapłaństwem, boską mocą i dogmatami wiary. Dzięki temu nauka wszystkich zasad oraz obowiązków przychodzi jej znacznie łatwiej.

Inaczej rzecz się ma wtedy, kiedy kapłanem chce zostać postać zaawansowana lub taka, która ma już za sobą parę przygód. Osoba ta z kapłaństwem nie miała wcześniej nic wspólnego, cała nauka przychodzi jej więc znacznie trudniej: najpierw zostaje praktykującym, a dopiero później wtajemniczonym. Miej to na uwadze, jeśli najpierw planujesz zająć się rozwijaniem umiejętności związanych np. z walką, a dopiero później kapłaństwem.

Gracz, który chce zostać kapłanem, musi koniecznie przyswoić sobie wiedzę o bogach.

Stopnie objawienia

Ogólne informacje

Jest pięć stopni objawienia kapłańskiego. Tutaj podana jest charakterystyka każdego z nich.

- **Praktykujący** – osoba taka nie posiada żadnych zdolności magicznych, uczy się dopiero, jak zostać kapłanem. Nowicjusz zwykle sam zdobywa wiedzę, słuchając z uwagą opowieści o kapłanach, podpatrując, jak wykonują oni swe obowiązki i odprawiają rytuały. Później natomiast (gdy nie jest już małym dzieckiem, w wypadku chłopców – po Postrzyżynach) może bezinteresownie pomagać kapłanom, nie ma jednak wstępu do świątyni. Kapłan, jeśli ma dobrą wolę, udziela odpowiednich rad i wskazówek

początkującemu, poddaje go różnorodnym próbom i testom, wprowadza w świat kapłańskich zasad i obowiązków. Praktykującymi zostają postacie, które nie zaczęły gry jako kapłani, tylko chcą nimi zostać, mając już za sobą kilka przygód.

- **Wtajemniczony** – tak nazywa się kogoś, kto przeszedł praktykę i dołączył do kapłańskiej społeczności. Nie można być wtajemniczonym bez terminowania w świątyni. Wtajemniczeni zwykle całe dnie spędzają w świątyni, uczestnicząc razem z kapłanami w ważniejszych rytuałach lub samemu odprawiając te o mniejszej randze. Często kapłani wydają wtajemniczonym rozmaite polecenia dotyczące zajęć poza świątynią. *Wtajemniczonymi* zostają postacie, które zaczynają grę, będąc już sługą danego boga.
- **Kapłan** – Kapłani są wiernymi sługami swego boga, zajmują się świątyniami lub czynią swoje kapłańskie powinności wśród Słowian – wspierają ich w walce (Perun, Swaróg), leczą (Mokosza), odprawiają pogrzeby (Weles) itd.
- **Najwyższy kapłan** – rządzi świątynią, należą do niego najpoważniejsze i najbardziej wymagające obowiązki.

Żeby przejść na wyższy stopień objawienia należy odpowiednio zasłużyć się bogu i świątyni. O tym, czy dotychczasowe czyny są wystarczające, decyduje przełożony (decyzja PL). Przy przechodzeniu na kolejny stopień objawienia odbywa się rytuał (opis wg inwencji PL), podczas którego zwiększa się przychyłność boża.

Ograniczenia rasowe

- **Ludzie** – mogą być kapłanami każdego bóstwa.
- **Wiły** – wiły mogą być kapłanami Swaroga, Mokoszy i Strzyboga.
- **Stolemy** – stolemy nie mogą być kapłanami.
- **Krzaty** – mogą być kapłanami wszystkich bóstw, prócz Chorsa.
- **Dziwożony** – mogą być kapłankami Peruna, Mokoszy i Strzyboga.

Punkty Magii

Ogólne informacje

Kapłan może korzystać z coraz większej mocy magicznej danej mu od bóstwa. Ilość tej mocy określana jest przez Punkty Magii, czyli PM. Każde zaklęcie kosztuje pewną liczbę tych punktów.

Początkowa liczba PM

Jeśli gracz zaczyna grę od wtajemniczonego, to należy zsumować cechy Inteligencja i Umysł, a sumę

podzielić przez cztery. Otrzymana liczba to początkowa liczba Punktów Mocy, jakie można zapisać na karcie postaci. Gracze, którzy nie rozpoczynali gry od kapłaństwa, mają 0 PM. By uzyskać jakiegokolwiek PM, muszą je wykupić za punkty doświadczenia.

$$PM = (I + U) / 4$$

Wydawanie Punktów Mocy

Punkty Mocy używane do rzucania zaklęć. Jeśli jakiś czar został rzucony, należy zmienić liczbę PM w rubryce "aktualne" na karcie postaci, czyli odjąć koszt rzuconego zaklęcia. Czasami może się zdarzyć, że postać posiadać będzie za mało PM na rzucenie zaklęcia. Jeśli mimo to zdecyduje się rzucić czar, a koszt w PM przekroczy posiadaną aktualnie ich liczbę, to każdy kolejny punkt należy odjąć od Zdrowia postaci.

Czas potrzebny na rzucenie zaklęcia

Osoby bliższe bóstwom potrafią swobodniej wypowiadać słowa i wykonywać gesty niezbędne do pomyślnego rzucenia zaklęcia. Dlatego czas rzucania zaklęć zależy od stopnia objawienia.

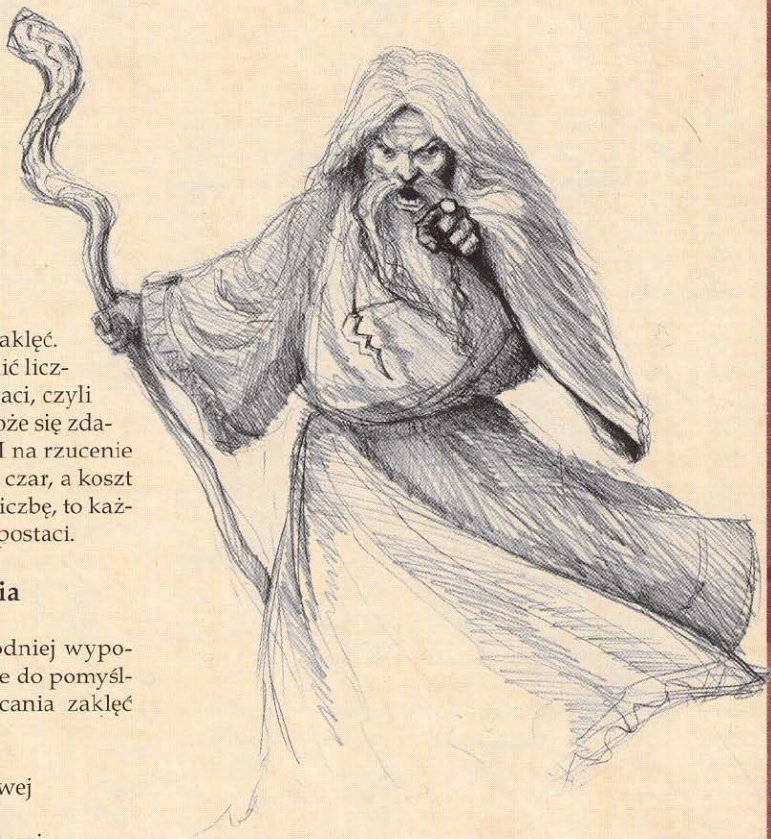
wtajemniczony 9 punktów Reakcji Bojowej
kapłan 6 punktów Reakcji Bojowej
najwyższy kapłan 3 punkty Reakcji Bojowej

Normalnie po takim czasie następuje efekt zaklęcia. Nie można tego opóźniać, chyba że przeznacza się dodatkowe RB (opis dalej, lub używa się czaru umożliwiającego opóźnienie.

Aby móc wykorzystać którąkolwiek z poniższych umiejętności, trzeba posiadać w niej co najmniej jedno oczko !!!

Umiejętności związane z czarowaniem (Talent Magia)

Kierowanie zaklęć - wymagane przy rzucaniu zaklęć ofensywnych. Wykonuje się normalny test z mod. od zasięgu -1 za każde 15 m oraz -1 przy poruszającym się szybko celu (np. biegnący człowiek), a -2 przy bardzo szybko poruszającym się celu (np. galopujący koń). Jeśli test się nie powiedzie, zaklęcie nie działa w tym miejscu, w którym życzył sobie tego kapłan (wg. decyzji PL i stopnia porażki) np. błyskawica nie trafia w chrześcijańskiego rycerza, tylko w towarzysza, który biegnie w stronę Niemca wymachując cepem. Zaklęcie może też zadać tylko część obrażeń (wg. decyzji PL). Można je obniżyć o 2pkt. za każdy punkt powyżej wymaganej wartości.



Przykład

Kapłan rzuca zaklęcie "Grom" na biegnącego wojownika (otwarty teren, brak drzew). Test "Rzucania zaklęć" wypadł pozytywnie, następuje test "Kierowania zaklęć". Jego umiejętność wynosi 14, cel znajduje się w odległości 17 m. Rzucający zaklęcie otrzymuje modyfikator -1 za zasięg, oraz 1 za szybko poruszający się cel, tak więc zmodyfikowana wartość umiejętności wynosi $14 - 1 - 1 = 12$. Na K20 wypadł 14, czyli błyskawica trafia obok celu. Moc zaklęcia wynosi 10 (przy udanym rzucie wojownik otrzymałby więc 10 obrażeń), a zadane obrażenia to $10 - 2 \times (14 - 12) = 6$.

Rzucanie zaklęć - postacie posługujące się magią muszą rozwinąć tę umiejętność wg. zasad podanych w rozdziale o tworzeniu postaci. Ponadto dodawany jest do niej modyfikator zależny od stopnia objawienia:

- wtajemniczony +1
- kapłan +3
- arcykapłan +5

Oblicza się to w następujący sposób:

**liczba oczek + modyfikatory z cech +
mod. od stopnia objawienia**



Medytacja – Jeśli kapłan chce poznać nowe zaklęcia związane z mocą swego Boga, muszą mu one zostać zesłane. W tym celu powinien poddać się medytacji, przybliżyć do Niwii i bóstwa, wykonując udany test powyższej umiejętności. Medytacja w świątyni daje mod. +4, w kaplicy +3, w świętym miejscu +2. Jeśli postać nie jest w pobliżu żadnego z tych miejsc, powinna udać się do miejsca, które dany bóg lubi (np. w wypadku Chorsa będzie to łyse wzgórze). Wtedy obowiązuje mod. +1. Wprowadzaniu się w trans można sobie pomóc, przyjmując odpowiednie specyfiki, np. zjadając grzyby halucynogenne, pijąc wywar z Bieluni itp. (kolejny mod. +1). Żeby znaleźć odpowiednie składniki, trzeba pomyślnie przetestować umiejętność **Zielerstwo**. Kapłan może wybrać dowolny czar, jednak otrzymuje mod. -1 za każde dwa BPM. Można także prosić o zaklęcia związane z mocami innych bogów, jednak wtedy testuje się połowę tej umiejętności. Należy pamiętać, że niektórzy bogowie są w zwadzie i np. sługa Chorsa nie otrzyma mocy od Swaroga i na odwrót – patrz rozdział, opisujący bogów.

Widzenie mocy – każda z mocy posiada aurę, której kolor zależy od danego bóstwa. Jest ona jednak niewidoczna dla zwykłego człowieka. Posiadający tę umiejętność potrafią dojrzec aurę po udanym teście modyfikowanym dodatnio przez moc czaru (im silniejszy czar, tym łatwiej go dostrzec, próbujący użyć tego w Niwii, zostają permanentnie oślepieni i otrzymują 4k10 obrażeń). Dzięki umiejętności, można widzieć aktywne zaklęcia, resztki mocy (zorientować się, że było tu aktywne zaklęcie: mod. -1 za godzinę), ślad zaklęcia (można próbować dojść do rzucającego mod. -1 za każde 5 m).

Wpisanie czaru – dzięki tej umiejętności można stworzyć na materialnej powierzchni znak, w którym zamknie się zaklęcie. Trwa to 10 minut na każdy PM, należy wykonać test umiejętności z modyfikatorem -1 za każdy PM, który ma zostać wydany na zamknięte zaklęcie. Następnie należy poprawnie przeprowadzić proces rzucenia zaklęcia. Jeśli test na Rzucanie zaklęć zakończy się sukcesem, czar zostaje wchłonięty przez symbol i uaktywni się, kiedy nastąpi dane zdarzenie – kto przekroczy próg itp.

Modlitwa – modlitwa jest jednym ze sposobów odzyskiwania Punktów Magii. Kapłan odmawiający modlitwę testuje tę umiejętność. Od wyniku zależy to, czy modlitwa została w ogóle wysłuchana. Modlenie się u wtajemniczonego traktowane jest jako rzecz trudna do wykonania, u kapłana jako przeciętna, natomiast u najwyższego kapłana jako łatwa. Każda udana modlitwa przywraca k5 Punktów Magii. Można odmówić k10 modlitw dziennie, rzut ten Pan Losu wykonuje w tajemnicy przed graczem – nie wie on, ile z jego modlitw przyniesie jakiegokolwiek Punktów Magii.

Umiejętność tę ćwiczy się po prostu poprzez odmawianie modlitw – im więcej z nich będzie udanych, tym szybciej gracz będzie mógł osiągnąć wyższy stopień w Modlitwie. W zależności od tego, gdzie i jak odmawiana jest modlitwa. Pan Losu może przyznać ujemne lub dodatnie modyfikatory (np. zamieszanie, walka, znajome miejsce itp.). Mod. analogicznie jak w wypadku umiejętności Medytacja

Tajniki czarowania

Rzucając zaklęcia, kapłan wykorzystuje moc, którą napełniło go bóstwo. O tym, ile jej może wykorzystać, mówią PM. Żeby energia przybrała formę czaru, musi on wypowiedzieć inkantację zaklęcia i wykonać odpowiednie gesty. Im potężniejszy czar, tym trudniej zapanować nad przepływającą przez ciało kapłana magią (ręce zaczynają dygotać, słowa stają się niewyraźne). W wypadku pomyłki nieujarzmiona moc może rozetrwać ciało na strzępy.

Zaklęcia zostały podzielone na trzy grupy:

I. Czary nieofensywne [no]

Są to zaklęcia, które nie wywierają negatywnego wpływu na innych.

Przy rzucaniu czaru nieofensywnego [no] wykonuje się test na całkowitą wartość umiejętności (liczba oczek + mod. z cech + mod. od stopnia wtajemniczenia), dodatkowo modyfikowaną w następujący sposób:

Podbicie: -1 za każde podbicie zaklęcia tzn. zwiększenie stopnia mocy, zasięgu czasu trwania itp. (opisane w dalszej części).

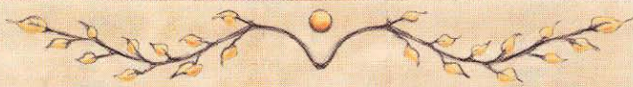
Starannniejsze wykonanie – +1 za każde dwa dodatkowe punkty reakcji. Maksymalnie można rzucać zaklęcie przez jedną rundę.

Noszony pancerz: za jedną z trzech rzeczy: rzucanie zaklęcia w hełmie zniekształcającym głos, rzucanie zaklęcia w pancerzu utrudniającym ruch lub rzucanie zaklęcia w jakichkolwiek rękawicach Pan Losu może wprowadzić ujemny modyfikator (-) 1 – 5.

Wpływ choroby lub trucizny – postać będąca pod wpływem jakiejś choroby, zarazy lub trucizny ma znacznie utrudnione rzucanie zaklęć. Jeśli Pan Losu uzna za stosowne, to można wprowadzić modyfikator (-) 1-5.

Zamieszanie: rzucanie zaklęć w ferworze walki, gdzie naokoło padają strzały wroga, jest znacznie utrudnione. Wedle woli Pana Losu, może to być modyfikator (-) 1 – 5.

Jeśli w trakcie rzucania zaklęcia coś (popchnięcie, cios itp.) przeszkodzi w wypowiedzeniu inkantacji albo wykonaniu odpowiednich gestów, to następuje porażka (ale PM nie są traczone). Rzucanie zaklęć w świętych



miejscach, świątyniach i miejscach lubianych przez boga daje takie analogiczne mod. do umiejętności Rzucanie zaklęć jak w przypadku umiejętności Medytacja. Aby inwokacja zakończyła się sukcesem, rzut K20 musi być mniejszy od wartości całkowitej zmodyfikowanej umiejętności. Jeśli wynik jest większy, to znaczy, że kapłan nie podołał trudnym procedurom i pomylił się – nie ma żadnych efektów, nie zużywa punktów magii. Jeśli test czar nie wyjdzie o 5 lub więcej, należy wykonać test cechy Zdrowie z mod. -1 za każde dwa pkt. powyżej wymaganej wartości. Jeśli wynik jest negatywny, to kapłan zapada w śpiączkę trwającą 1 godz. na każdy punkt nieudanego testu.

Przykład:

Zmodyfikowana umiejętność Rzucanie zaklęć kapłana wyniosła 9. Podczas testowania na K20 wypadło 17 (czyli o 8 więcej niż wymagana liczba). Ponieważ $8 > 5$ znaczy to, że kapłan zapada w śpiączkę na 8 godzin.

II. Czary ofensywne [o]

W tym wypadku wymagany jest test całkowitej zmodyfikowanej umiejętności Rzucanie zaklęć (analogicznie jak wyżej) oraz test umiejętności Kierowanie zaklęć.

III. Czary oddziałujące na istotę [od]

Należy wykonać test analogicznie jak w wypadku czarów nieofensywnych, z tą różnicą, że w wypadku tej kasy czarów moc oznacza stopień oddziaływania na ofiarę: za każdy dodatkowo wydany Punkt Mocy cel otrzymuje mod. -1 do testu obronnego (test Umysłu), jeśli obrona się powiedzie, zaklęcie nie skutkuje.

Składowe zaklęć

Na czary składa się kilka elementów, które decydują o ich cechach i potęgze; oto one:

Moc – jest to siła, z jaką rzucono czar, od niej zależą jakościowe skutki zaklęcia, np. „Cienie” z mocą 2 doda modyfikator +2 do umiejętności Skradanie, a z mocą 5 doda 5 punktów itd. W wypadku czarów ofensywnych [o] moc to liczba zadanych obrażeń, chyba że w opisie czar napisało inaczej. Jeśli chodzi o czary oddziałujące [od] to jest to negatywny modyfikator do testu obronnego ofiary.

Zasięg – czyli odległość [m], na jaką można rzucić czar, „ustawić” jego efekt.

Obszar – jest to średnica półkuli obejmującej sferę działania zaklęcia.

Czas trwania – mówi, po jakim czasie zaklęcie się rozproszy. Po rzuceniu zaklęcia, kapłan może rzucać następne, chyba że w opisie czar napisało jest, że musi się

koncentrować, żeby podtrzymać jego działanie.

Zaklęcia, ich modyfikacje oraz koszt rzucenia czar

Każde zaklęcie (opis w dalszej części podręcznika) ma przyporządkowany Bazowy Koszt Punktów Magii [BPM] oraz Bazowy Efekt [BE], czyli najniższe moc, zasięg, obszar działania itp.

Np. czar „Cienie” [BPM]=1,

[BE] moc=1, obszar=10m, czas trwania = 5 min, zasięg=30 m.

Za rzucenie czar w tej postaci koszt wynosi 1 PM.

Istnieje możliwość modyfikowania działania czar (w granicach podanych w opisie czar) tzw. **podbicie**. Na przykład w przytaczanym tu czarze „Cienie” można podbić siłę czar do dwóch, trzech, czterech, maksymalnie siedmiu punktów, obszar działania do 30m, czas trwania do 60 min itp.

Każde podbicie modyfikuje o -1 test umiejętności rzucanie czarów, oraz zwiększa o 1 koszt PM. Jedno podbicie to jeden poziom początkowy danej składowej czar (jeśli min, to 10 min, to podbicie daje następne 10 min). Moc podbija się zawsze o jeden!

Przykład

Wtajemniczony rzuca czar „Płaszcz Cieni”. Jego bazowa postać to:

[BPM]=3, Moc=2, obszar= jeden obiekt, zasięg=10 m, czas trwania= 3 min.

Chce podbić moc do 5 pkt., zasięg do 20 m, a czas trwania do 9 min. Za podwyższenie Mocy o 3 pkt. dostaje modyfikator -3, co podwyższa koszt PM o 3 pkt., zwiększenie zasięgu o 10 m daje modyfikator -1 i podwyższa koszt PM o 1 pkt., zaś zwiększenie czasu trwania o 6 min., daje modyfikator -2 i kosztuje 2 dodatkowe PM.

Parametry zaklęcia wyglądają teraz następująco:

[PM]=9, Moc=5, obszar= jeden obiekt, zasięg=20 m, czas trwania= 9 min

Z tego wynika, że może rzucić ten czar na wybraną osobę w promieniu 20 m, co da jej mod. +5 do ukrycia na czas 9min.

Koszt PM = 3 ([BPM]) + 3 (podbicie mocy) + 1 (podbicie zasięgu) + 2 (podbicie czasu trwania) = 9

Modyfikatory umiejętności to -3 (podbicie mocy) i -1 (podbicie zasięgu) i -2 (podbicie czasu trwania) = -6

Umiejętność Rzucanie zaklęć wtajemniczonego wynosi 14,

a po zmodyfikowaniu $14 - 6 = 8$.

Przeznacza on dodatkowo 4 pkt. reakcji bojowej, co daje mu modyfikator +2, teraz więc jego umiejętność wyniesie $8 + 2 = 10$

Aby próba rzucenia zaklęcia wyszła pomyślnie, rzut na k20 musi być mniejszy lub równy 10.

Fatalna pomyłka

Kiedy podczas testów umiejętności **Rzucanie zaklęć** na kości wypadnie 20, to zachodzi "fatalna pomyłka", tzn. kapłan podczas wypowiadania inwokacji popełnia poważny błąd i przyzwana siła wymyka się spod kontroli. Nieszczęsny otrzymuje niemodyfikowane obrażenia w wysokość: 20 minus zmodyfikowana wartość umiejętności **Rzucanie zaklęć** (liczba, w której miał się zmieścić rzut kostką), czyli im trudniejszy czar, tym groźniejsze skutki "fatalnej pomyłki".

Przykład:

W krytycznej sytuacji kapłan stara się rzucić niezwykle trudne dla niego zaklęcie. Jego zmodyfikowana umiejętność **Rzucanie zaklęć** wynosi 3. Na k20 wypada 20. Znaczy to, że nie udało się ujarzmić przywołanej mocy, niekontrolowana energia szaleje i pali ciało kapłana. Otrzymuje on $20 - 3 = 17$ obrażeń.

Wspaniała precyzja

Kiedy podczas testów na umiejętność **Rzucanie zaklęć** na kości wypadnie 1, to nazywa się to Wspaniałą precyzją, tzn. kapłan uzyskuje zdumiewający efekt swego zaklęcia i może podwyższyć za darmo jedną ze składowych zaklęcia do maksymalnego poziomu.

Zadawane obrażenia

Obrażenia bezpośrednie zadają tylko czary ofensywne [o]. Ich liczba jest równa mocy czarui, nie chroni przed nimi żadna zbroja, chyba że w opisie zaklęcia napisane jest inaczej.

Zaklęcia początkowe

Każdy gracz zaczynający jako wtajemniczony może wybrać trzy czary z mocy swego boga, których [BPM] nie wynosi więcej niż 4.

Starcie przeciwnych mocy

W wypadku dwóch czarui, których efekty mają się negować (np. rzucenie czarui "Ciemność" przeciwko zaklęciu "Światłość") o przewadze mocy decyduje liczba sukcesów przy teście umiejętności **Rzucanie zaklęć**.

Większą liczbą sukcesów oznacza przewagę jednej mocy nad drugą i zniszczenie słabszego zaklęcia przez silniejsze.

Rozpaszanie magii

Jeśli kapłan chce przerwać rzucenie/działanie obce-

go zaklęcia, musi wykonać test na połowę umiejętności **Rzucanie zaklęć** z mod. za dodatkowe RB jak przy rzucaniu czarui. Jeśli ma więcej sukcesów od rzucającego, osiąga zamierzony efekt. Czar rzucony przez siebie może zakończyć w dowolnym momencie. Kiedy zamierza przerwać rzucanie czyjegoś zaklęcia, musi wykonać udany test RB i wydaje na to 3 pkt. z własnej puli RB.

Wspólne rzucanie zaklęć

Zaklęcie może być rzucane naraz przez kilku kapłanów; wszyscy oni muszą znać czar, który chcą wzmocnić. Wtedy mogą wspólnie wydawać PM, zwiększając obszar, czas trwania i inne składowe. Od każdego kapłana wymaga się udanego testu rzucania zaklęć. Kapłani muszą stać możliwie blisko siebie, maksymalnie podczas inwokacji mogą oddalić się o 2 m.

Odzyskiwanie Punktów Magii

Wraz z rzucaniem zaklęć PM się wyczerpują. Gdy ich liczba spadnie do zera, rzucanie czarui jest niemożliwe – należy te punkty odzyskać. Można to robić na kilka opisanych niżej sposobów:

- **Sen** – godzina spokojnego i głębokiego snu odzyskuje 2 PM. Należy zauważyć, że bohater nie może ciągle spać. Maksymalny czas, w którym postać może spać (i kiedy sen będzie skuteczny, czyli kiedy jego Punkty Magii będą się odzyskiwały), wynosi 15 godzin. Im postać jest bardziej zmęczona – walką, rzucaniem zaklęć czy wysiłkiem – tym dłużej będzie spała, co pozwoli na odzyskanie większej liczby Punktów Magii.
- **Świątynie, kaplice, święte miejsca** – samo przebywanie w jednym z wymienionych miejsc przywraca pewną liczbę Punktów Magii. Różna jest liczba odzyskanych punktów w zależności od tego, gdzie postać się znajduje. Świątynie przywracają Punkty Magii w tempie k10 na godzinę, kaplice – k5, święte miejsca – k3.
- **Modlitwa** – patrz umiejętność o tej samej nazwie.
- **Złożenie Ofiary** – każda ofiara złożona przez kapłana może przywrócić Punkty Magii. Dokładnie przedstawione ofiary znajdują się w opisie kapłaństw w dalszej części tego rozdziału. Trzeba tu zastrzec, że ofiary składane przez kapłanów różnią się od tych, które składa zwykła ludność. Ofiary dzielą się na trzy typy: małą, średnią i dużą. Każda przywraca inną liczbę Punktów Magii, mała – $6 + k6$, średnia – $12 + 2k6$, a duża – $18 + 3k6$.
- **Błogosławieństwo** – w szczególnych wypadkach bóg może błogosławić swego kapłana i przywrócić jego Punkty Magii. Zdarza się to jednak niezwykle rzadko – tylko Pan Losu może o tym zdecydować.

Działanie magii w Niwii

Wszyscy użytkownicy magii otrzymują mod +4 do umiejętności związanych z czarami. Odzyskuje się 2 PM na godzinę przy normalnym funkcjonowaniu.

Rozwój postaci

Bohaterowie znajdujący się na rzucaniu zaklęć, oprócz wydawania PP na rozwój umiejętności oraz cech powinni wykupywać także PM. **Jeden PM kosztuje 15 PP.**

KAPŁAŃSTWO, MOCE, ZAKLĘCIA

Na wstępie należy zaznaczyć, że w wypadku niejasności interpretacja należy do PL!

Wszystkie zaklęcia pozytywnie wpływające na istoty (aury, wzmocnienia, bonusy itp.) nie działają na chrześcijan!

KAPŁAŃSTWO U CHORSA

Nie wszyscy bogowie są opiekuńczy i dobrzy dla swych wyznawców. Przykładem takiego wyjątku jest właśnie Chors. Bóg, jak i jego kapłani, za nic sobie mają słowiańską ludność, jej dobro i przetrwanie. Interesują ich tylko i wyłącznie władza i własne korzyści. Traktowani są z nieufnością, czasami nawet z odrazą, ale wzbudzają również respekt – głównie z tego powodu, że ich patron, prócz kapłanów, opiekuje się także różnymi demonami, wilkołakami, wampirami itp. A nikt nie chciałby wpaść w łapy wilkołaka, znalazłszy się nocą poza wioską. Domenami kapłanów Chorsa, podobnie jak i samego boga, są noc i mrok, intryga i podstęp. Nie należy nigdy ufać sługom władcy Księżyca. Jego kapłani ubierają się tylko w czarne szaty, na których na jednej z piersi wyszyty jest mały znak Chorsa – najczęściej biały Księżyc.

Preferencje

Jeśli chcesz być kapłanem Chorsa, zapomnij o mówieniu prawdy, szacunku wobec kogokolwiek, prócz wyższego stopniem sługi Chorsa oraz samego bóstwa. Kapłani Chorsa są dwulicowi, samolubni i zwodniczy, dążą tylko i wyłącznie do zaspokajania swoich potrzeb. Jedyne intrygi, przed którymi mogą się zatrzymać, to te skierowane przeciwko własnemu państwu. Resztki patriotyzmu i poczucia obowiązku wobec ojczyzny nadal tłą się w mrocznych duszach sług Chorsa.

Obowiązki

Sługi Chorsa nie mają żadnych obowiązków wobec zwykłej ludności. Mogą jedynie błogosławić ludzi (lub udawać, że błogosławią), by żadna nocna bestia ich nie zabiła – robią to tylko według własnego widzimisie.

Trudno jest zostać kapłanem Chorsa – praktykujący musi znaleźć jakiegoś nauczyciela, który oceni, czy nadaje się on na sługę mrocznego pana, czy też nie. Wtedy żerca zapoznaje go z tajnikami nauk Chorsa, traktując jednocześnie terminatora jak swego osobistego służącego. Gdy kapłan uzna, że adept się nadaje, zdradza mu w największym sekrecie lokalizację świątyni Chorsa. Tylko tam praktykujący może przejść na wyższy stopień. Potem, jako wtajemniczony wyrusza z jakąś misją, by po pewnym czasie powrócić i móc awansować na kapłana.

W każdą pełnię Księżyca wtajemniczeni i kapłani Chorsa zbierają się i odpowiadają rytuały ku czci władcy nocy. Biada temu, który w ten czas nierozważnie będzie próbował ich podglądać lub przez przypadek trafi na polanę, gdzie odbywa się rytuał. Taki nieszczęśnik zginie na pewno, zabity jeśli nie przez kapłanów, to przez mroczne, leśne istoty.

Sługi Chorsa muszą codziennie składać ofiarę (niekoniecznie w świętym miejscu czy kaplicy) ze swojej krwi, upuszczając jej odrobinę na ziemię. Codziennie też, tuż po zachodzie Słońca, kapłani modlą się do Księżyca.

Przykazania

1. Starać się jak najwięcej kłamać i oszukiwać.
2. Starać się knuć intrygi – każda udana intryga wywołuje radość Chorsa.
3. Odmawiać modlitwę po każdym zachodzie Słońca.
4. Odprowadzać rytuały wraz z innymi kapłanami w każdą pełnię Księżyca.
5. Nie bratać się z kapłanami Swaroga, unikać z nimi rozmów i kontaktu.
6. Nie zabijać wilków, kruków i kotów.
7. Przynajmniej raz w roku złożyć jakąś ofiarę z człowieka.

Ofiary

Mała:

Lewa dłoń człowieka, który zginął przez manipulację kapłana Chorsa. Ktoś taki nie może zostać osobie zabity przez kapłana – musi być ofiarą intrygi.

Średnia:

Dzban lub antałek krwi kogoś, kto był zjadłym przeciwnikiem kapłana Chorsa, nieważne czy jest to Słowianin czy chrześcijanin. Ofiara liczy się tylko raz – nie można składać dwa razy ofiary z krwi tego samego człowieka. Krew wylewana jest na ołtarz.

Duża:

Głowa poronionego dziecka. Rodzice dziecka nie mogą wiedzieć, że ich martwy potomek dostał się w ręce kapłana Chorsa, bo inaczej magiczna moc tego "przedmiotu" traci swe właściwości. Jeśli kapłan jest w zgodzie z jakimiś demonami lasu, może je wykorzystać, by porwał martwe dziecko.

Błogosławieństwa i kary

Chors nie błogosławi ludzi, ale kapłanów jak najbar-



dziej. Podobnie jak Mokosza wspomaga zwierzętami, tak Chors może w identyczny sposób wykorzystywać stwory, by były one posłuszne sługom Chorsa. Dodatkowo może wpływać na umysły niektórych osób, oślepiając ich, aby intryga, którą knuje jakiś kapłan, powiodła się bez żadnych problemów.

Kary Chorsa są straszne. Kapłan może nagle stwierdzić, że jest okropnie blady, a w jego ciele jest naprawdę mało krwi. Niewierny sługa może też w okamgnieniu zestarzeć się nawet o kilkadziesiąt lat. Jeśli wróci na "dobrą" drogę, to Chors zdejmie klątwę. Niekontrolowane napady panicznego strachu lub przerażających wizji to jedne z ostatecznych przestępstw. Najgorszą karą jest np. rozszarpanie nieszczęśnika na strzępy przez sforę wilkołaków.

MOCE:

Mrok

„Cienie” [no] – wszystkie cienie w obszarze działania zaklęcia stają się bardziej niepokojące i posępne, a także o wiele głębsze i mroczniejsze niż zazwyczaj (modyfikator do ukrycia od +1 do +7, zależnie od mocy).

[BPM]=1, Moc=1-7, obszar=10-30 m, zasięg=30-100 m, czas trwania= 5-60 min

„Ciemność” [no] – w obszarze działania zaklęcia tworzy się nieprzenikniona ciemność, tak przytulna dla stworzeń nocy i sług Chorsa. Ma ona centrum w materialnym punkcie, który został dotknięty. Jeśli punkt się porusza, obszar ciemności również.

[BPM]=2, obszar=3 – 9 m, czas trwania= 5 – 60 min

„Płaszcz cieni” [no] – osoba lub przedmiot, które potraktowano tym zaklęciem upodabniają się do cienia, co daje modyfikator do ukrycia od +2 do +8 (zależnie od mocy), cel pozostaje jednak ciągle materialny.

[BPM]=3, Moc=2 – 8, obszar= jeden obiekt, zasięg=10 – 30 m, czas trwania= 3 – 9 min

„Widzenie w mroku” [no] – kapłan widzi w ciemności tak jak w świetle dnia. W normalny sposób zaklęcie może być rzucone tylko na siebie ewentualnie może zadziałać na inną osobę, ale musi być ona wyznawcą Chorsa; koszt zaklęcia wzrasta wtedy dwukrotnie.

[BPM]=5, obszar= jeden obiekt, zasięg=10 – 30 m, czas trwania= 2 – 20 min.

„Przyzwanie duszy” [no] – kapłan może przyzwać z Wyraju duszę zmarłego. Jest ona wysysana z Niwii i przywracana ciału. „Przywrócony” ma taki sam wygląd jak trup chwili powrotu ducha, czyli jest w stanie bardziej lub mniej posuniętego rozkładu. Ciało nie żyje, nie potrzebuje jedzenia ani snu. Dalszy rozkład jest powstrzymywany. Zaklęcie musi być stale odnawiane, każdego dnia trzeba wydać ½ BPM tego zaklęcia.

W przeciwnym razie dusza wciągana jest z powrotem do Niwii, a potem do Wyraju. Przyzwany na mod. -2 do wszystkich cech, jakie posiadał za życia, jest odporny na wszelkie formy strachu i paniki. Sposób na unicestwienie przywróconego to przerwanie działania czaru lub „zabicie” go bronią oddziałującą na istoty niwiańskie.

[BPM]=25, obszar= 1 obiekt, zasięg=dotyk, czas trwania= 1 dzień

Iluzja

„Mówiąca przestrzeń” [no] – głos rzucającego będzie rozbrzmiewał, jakby zawieszony w powietrzu, gdziekolwiek w obszarze działania zaklęcia.

[BPM]=1, obszar= 10 – 30 m, czas trwania= 5 – 60 min.

„Oszustwo zmysłów” [no] – tworzy dowolny dźwięk lub zapach w obszarze zaklęcia. Musi to być jednak odzucie znane kapłanowi. Nie może on np. wyczarować huku spadającej lawiny, jeśli kiedyś wcześniej tej lawiny nie usłyszał.

[BPM]=1, obszar= 10 – 30 m, czas trwania= 5 – 60 min.

„Zwodniczy obraz” [no] – tworzenie prostej nieporuszającej się iluzji wizualnej; może to być rozmazana postać, zarośla, mgła. Zaklęcie służy też do maskowania różnych rzeczy, np. dziury w moście.

[BPM]=1, obszar= 1 – 6 m, zasięg=10 – 30 m, czas trwania= 5 – 60 min.

„Widziadło” [no] tworzy obraz obiektu lub istoty, który może się poruszać, dopóki kapłan się koncentruje. Jeśli zajmie się czymś innym, iluzja nie zniknie, tylko nagle znieruchomieje.

[BPM]=2, obszar= 1 – 6 m, zasięg=1 – 30 m, czas trwania= 1 – 15 min.

„Czekająca iluzja” [no] – działa jak „Zwodniczy obraz”, oprócz tego, że czas aktywacji zaklęcia w ustalonym przez rzucającego miejscu może być opóźniony do 24 godzin. Aktywacja iluzji może nastąpić po upływie określonego czasu lub wywołana jakimś zdarzeniem (jeśli owo nastąpi w zadanym czasie opóźnienia). Opóźnienie podbija się co 4 godziny.

[BPM]=4, obszar= 1 – 6 m, zasięg=1 – 30 m, czas trwania= 5 – 60 min opóźnienie= 1 – 24h

„Fałszywa materialność” [no] – zaklęcie to rzuca się na wcześniej stworzoną iluzję. Zwodzi ono zmysł dotyku i nadaje jej pozór czegoś materialnego. W wypadku próby przeciwstawienia się tej iluzji (np. zniszczenie iluzyjnego muru) wymagany jest test Umysłu z mod. w zależności od mocy czaru. Jeśli to zaklęcie zostanie rzucone na „Widziadło”, które przedstawia istotę mogącą walczyć, wtedy pojedynek jest rozstrzygany w normalny sposób: iluzyjna postać posługuje się wtedy umiejętnościami walki, które posiadał kapłan.





Niezależnie od tego, jaką broń będzie miała stworzona przez kapłana istota, zadaje ona takie obrażenia jak kij, zmienione nie przez mod. z Krzepy lecz z Umysłu kapłana. Jedyna możliwość zniszczenia takiej zjawy to przy udanym trafieniu pozytywny test cechy Umysł modyfikowany negatywnie przez Moc zaklęcia.

[BPM]=6, Moc=1 - 5, obszar=1- 6 m, zasięg=10 - 30 m, czas trwania= 5 - 60 min.

„Rzeźbienie pamięci” [no] - rzucający czar może dokładnie zapamiętać daną rzecz lub osobę (łącznie z głosem) i później dokładnie odtworzyć ów obiekt za pomocą zaklęcia „Odzwierciedlenie” oraz „Oszustwo zmysłów”.

[BPM]=7, obszar= 1 - 6 m, zasięg=1 - 30 m, czas trwania= 1 - 7 dni.

„Odzwierciedlenie” [no] - rzucający czar może dokładnie odwzorować wcześniej zapamiętany (za pomocą zaklęcia!) obiekt lub osobę.

[BPM]=10, obszar= 1 - 6 m, zasięg=1 - 30 m, czas trwania= 3 - 60 min.

Umysł

W tym wypadku moc czaru jest siłą oddziaływania na ofiarę. Za każdy dodatkowy punkt mocy (powyżej 1) cel dostaje mod. - 1 do testu obronnego (test cechy Umysł).

„Wyczucie intencji” [od] - kapłan może poznać czyjeś uczucia w stosunku do jego osoby (wrogość, sympatia itp.). Uczucia te przez chwilę mu się udzielają - to tak jakby przez chwilę był osobą-celom.

[BPM]=1, Moc=1 - 5, obszar= jedna osoba, zasięg=10 - 30 m.

„Dezorientacja” [od] - osoba-cel czaru zaczyna mieć kłopoty z poprawnym kojarzeniem, co się wokół niej dzieje i w zależności od mocy czaru otrzymuje ujemny mod.(-1,-3) do wszystkich testów w czasie trwania zaklęcia. Ofiara jest rozkojarzona, czuje mętlik w głowie, ciężko jej się myśli, zmysły szwankują.

[BPM]=2, Moc=1 - 5, obszar= jedna osoba, zasięg=10 - 30 m, czas trwania 2-10 rnd.

„Przytwardzenie” [no] - cel czaru o wadze od 0,5 do 2,5 kg (w zal. od mocy zaklęcia) nie może zostać odewany od powierzchni na której stoi lub leży. Zaklęcie to często stosowane jest w rozmaitych pułapkach.

[BPM]=2 Moc=1-5, obszar= jeden obiekt, zasięg=10 - 30 m, czas trwania 2 - 20 min.

„Prawdomówność” [od] - osoba-cel odpowiada szczerze na jedno proste pytanie kapłana. Nie może kłamać, ale udziela informacji, które ona uważa za prawdziwe, co nie znaczy, że tak rzeczywiście wyglądają fakty. Należy zadawać proste pytania, najlepiej takie, na które

są trzy możliwe odpowiedzi: „tak”, „nie”, „nie wiem”.

[BPM]=3, Moc=1 - 5, obszar= jedna osoba, zasięg=10 - 30 m.

„Sen” [od] - cel z miejsca zapada w naturalny sen. Może zostać obudzony w normalny sposób.

[BPM]=3, Moc=1 - 5, obszar= jedna osoba, zasięg=10 - 30 m, czas trwania= 10 - 60 min.

„Dłonie umysłu” [no] - (telekineza) kapłan może przesunąć jeden obiekt o masie 0,5 - 2 kg (w zależności od mocy czaru) z szybkością 2 cm/s, nie dotykając go. Wymagane jest skupienie przez cały czas trwania zaklęcia. Jeśli kapłan przestanie się koncentrować, czar przyska.

[BPM]=4, Moc=1 - 4 obszar= jeden obiekt, zasięg=1 - 30 m, czas trwania= 1 - 15 min.

„Fala sympatii” [od] - ofiara zaklęcia zaczyna wierzyć, że kapłan jest jego dobrym przyjacielem (wszelkie tego skutki - wg uznania PL i jego wizji przyjaźni). Jeśli osoba-cel do tej pory nie darzyła sympatią rzucającego, dostaje mod. +2 do testu obronnego.

[BPM]=6, Moc=1 - 5, obszar= jeden obiekt, zasięg=1 - 30 m, czas trwania= 5 - 50 min.

„Dotknięcie grozy” [od] - cel zaczyna odczuwać strach (patrz podrozdział Walka), może on być zupełnie irracjonalny, ale może też być wielokrotnionym lękiem postaci, który ta w sobie nosi.

[BPM]=6, Moc=1 - 5, obszar= jeden obiekt, zasięg=1 - 30 m, czas trwania= 2 - 6 rnd.

„Fascynacja” [od] - osoba-cel zaklęcia zaczyna być zafascynowana kapłanem.(wszelkie skutki wg uznania PL i jego wizji fascynacji). Jeśli ofiara czaru do tej pory miała o rzucającym zaklęcie negatywną opinię, dostaje mod. +2 do testu obronnego.

[BPM]=10, Moc=1 - 5, obszar= jeden obiekt, zasięg=1 - 30 m, czas trwania= 5 - 50 min.

KAPŁAŃSTWO U PERUNA

Kapłani boga grzmotu i pioruna to ucieleśnienie spadającej z nieba błyskawicy. Są równie porywczy, szybcy w działaniu i gniewni. Łatwo wpadają w złość, bardziej lekkomyślni niż odważni. Ktoś, kto patrzy z boku, może mieć wrażenie, że słudzy Peruna nie mogą usiedzieć w spokoju na jednym miejscu, ciągle coś robią, wprost tryskają energią. Podobnie jak u Swaroga także kapłani Peruna mają obowiązek uczestniczenia w bitwach, wykorzystując, prócz zdolności bojowych, swe lecznicze umiejętności. Kapłani noszą zwykle białe i błękitne szaty.

Preferencje

Kapłaństwo u Peruna nie jest polecane osobom,





które nie uważają się za energiczne. To właśnie ta dynamika jest głównym atutem sług boga piorunów. Może ona jednak prowadzić do niebezpiecznych sytuacji, jako że kapłani najpierw działają, a dopiero potem myślą. Takie zdecydowane działanie potrzebne jest jednak zagrożonym państwu słowiańskiemu. Kapłani Peruna uwielbiają, jak coś się dzieje, szczególnie jeśli to jest walka. Można nawet uznać ich za bezlitosnych i krwiożerczych, uwielbiają bowiem zabijać i ranić swoich wrogów zaklęciami. Są jednocześnie zawsze gotowi bronić pobratymców przed okrucieństwem chrześcijan.

Obowiązki

Perun nie znosi tchórzy. Najgorsza obraza dla władcy burzy i piorunów to: uciec lub skryć się przed jakimś, nawet liczniejszym przeciwnikiem. Wrogów się nie oszczędza – takie jest główne motto Peruna. Kapłani i arcykapłani prawie zawsze stoją ramie w ramie ze słowiańskimi wojownikami, przed walką natomiast poświadają broń – by skutecznie ścinała głowy wrogów. Dodatkowo kapłani Peruna (jeśli posiadają odpowiednią moc) leczą rannych wojów.

Wtajemniczeni odbywają surowy trening pod okiem kapłanów i arcykapłanów. W ten sposób coraz bardziej upodabniają się do Peruna, stając się energicznymi i szybkimi niczym błyskawica. Zwykle obowiązki należą właśnie do nich. Czasami zastępują kapłanów w dzień Postrzyżyn i to oni właśnie ścinają wtedy włosy i błogosławią chłopców, którzy osiągnęli wiek siedmiu lat. Modlą się także za młodzieńców, by Perun nie poskąpił im chęci do uciech cielesnych i przedłużania swego rodu.

Raz w roku słudzy Peruna obchodzą święto zwane „Wielką burzą”. Władca błyskawic sam wybiera sobie czas, kiedy burza ma się rozpocząć. Wszyscy wtajemniczeni, kapłani i arcykapłani, muszą wtedy odprawiać różne rytuały, składać ofiary i odmawiać modlitwy – proszą boga o to, by każdy kolejny rok przyniósł same zwycięstwa dla słowiańskiego narodu.

Słudzy Peruna są również sługami Świętowita. Posiadając wiedzę i zdolności lecznicze, kapłani Peruna mają obowiązek pomagać wszelkim chorym i rannym (prócz wrogów oczywiście). Im bardziej pokorny jest ranny, tym lepiej zadziałają nań uzdrawiające zaklęcia sług Świętowita.

Przekazania

1. Zawsze atakować wroga, którego się zauważy.
2. Uczestniczyć w każdej możliwej bitwie.
3. Nigdy nie uciekać ani nie chować się przed przeciwnikiem.
4. Nigdy nie chować się przed burzą, nawet jeśli oznacza to przemoknięcie do suchej nitki.
5. Zawsze po rozpoczęciu każdej burzy odmówić modlitwy.
6. Zawsze chronić słabszych przed atakiem wrogów.
7. Pomóc leczeniem każdemu rannemu lub choremu (z

wyjątkiem przeciwników).

Ofiary

Mała:

Kosmyk włosów, które zostały osobiście odcięte chłopcu w dzień Postrzyżyn. Nie można składać w ofierze włosów tego samego chłopca dwa razy. Włosy te należy rozrzucić wokół ołtarza świątyni lub kaplicy albo przy świętym miejscu.

Średnia:

Broń wyciągnięta z ciała przeciwnika i obmyta jego krwią. Kapłan może w ofierze złożyć broń splamioną krwią jednego wroga tylko raz. Broń należy wbić w ziemię w pobliżu ołtarza.

Duża:

Język jakiegoś potężnego potwora, nada się każdy opisany w Bestiariuszu w podrozdziale Potwory. Język należy pociąć na kawałki, które następnie rozrzucane są wokół ołtarza.

Błogosławieństwa i kary

Perun może pobłogosławić kapłana, zwiększając chwilowo jego siłę lub odwagę, a nawet nadając wybranemu wyjątkowe umiejętności walki jakąś bronią – najczęściej taką, jaka jest najbliższa kapłana. Inne błogosławieństwa dotyczą np. odporności na ciosy wrogów, natychmiastowego uleczenia wszelkich ran lub chorób, a także chwilowego przyspieszenia ruchów.

Władca burzy nie znosi nieposłuszeństwa, choć dla swych sług jest bardziej wyrozumiały niż dla zwykłej ludności. Jeśli blisko kapłana uderzy piorun, ale nie złego nie robi, oznacza to, iż kapłan powinien poprawić czym prędzej swe zachowanie. Inne kary dotyczą zdrowia. Powolne gojenie się ran albo pojawianie się ich znikąd, choroby, osłabienie, a nawet impotencja – to może oznaczać dla kapłana tylko jedno – że rozgniewał tego, któremu służy.

MOCE:

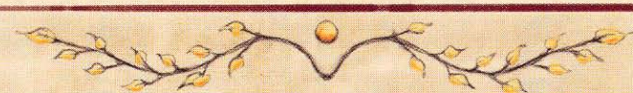
Wojna

„Sława!” [no] – w zasięgu działania czaru Słowianie dostają dodatni mod. do opanowania (+1 do +4) w zależności od mocy czaru. Wiąże się to z nagłym wzrostem morale i przypływem odwagi i waleczności. Nowy duch wstępuje w ich serca.

[BPM]=1, Moc=1-4, obszar=2-8 m, czas trwania= 2-10 min

„Leczenie ran” [no] – to zaklęcie zadziała tylko na rany odniesione w walce i oczywiście tylko na Słowian. Pozwala uleczyć od 1 do 10 pkt. obrażeń w zależności od mocy (ciało regeneruje się w cudowny sposób, a rany zasklepiają). Czar automatycznie zatrzymuje krwawienie.

[BPM]=2, Moc=1-10, obszar= jedna osoba, zasięg=dotyk.



„Święta broń” [no] - kapłan błogosławi broń, dając jej mod. do trafienia (+1 do +3)

[BPM]=3, Moc=1-3, obszar= jeden obiekt, zasięg=dotyk, czas trwania= 5-60 min.

„Wzmocnienie tarczy” [no] - kapłan błogosławi tarczę, dając jej mod. do obrony (+1 do +3).

[BPM]=3, Moc=1-3, obszar= jeden obiekt, zasięg=dotyk, czas trwania= 5-60 min.

„Krwawa skuteczność” [no] - kapłan roztacza wokół siebie aurę, dzięki której na wojów spływa łaska Peruna. Otrzymują oni mod. do trafienia (strzelanie, atak bronią itp.) (+1 do +4).

[BPM]=4, Moc=1-4, obszar= 2-10 m, czas trwania= 3-9 min.

„Perunowa ochrona” - kapłan roztacza wokół siebie aurę, dzięki której na wojów spływa łaska Peruna. Otrzymują oni mod do Obrony (uniki, parowanie itp.) (+1 do +4).

[BPM]=4, Moc=1-4, obszar= 2-10 m, czas trwania= 3-9 min.

„Grom” [o] - Z jasnego nieba uderza błyskawica, trafiając we wskazany cel. Jeśli nie znajduje się on na otwartej przestrzeni, kapłan otrzymuje mod. od -5 do -1 (wg. uznania PL) do umiejętności Kierowanie zaklęć, np. jeśli w pobliżu celu znajdują się wysokie drzewa, mod. -5. Obrażen nie niweluje żadna zbroja, a w wypadku posiadania przez cel na ciele metalowych elementów moc wzrasta dodatkowo od +2 do +12 (gdzie +12 to pełna zbroja płytowa).

[BPM]=10, Moc=8-20, obszar= jeden obiekt, zasięg=30-90 m.

Wzmocnienie ciała

„Orle lądowanie” - pozwala kapłanowi jednorazowo na bezpieczne wylądowanie z wysokości 3 do 6 m (w zależności od mocy). Oczywiście niemożliwe jest wypowiedzenie inkantacji już podczas spadania. Czar należy rzucić tuż przed skokiem (po ok. 5 minutach zaklęcie przestaje działać).

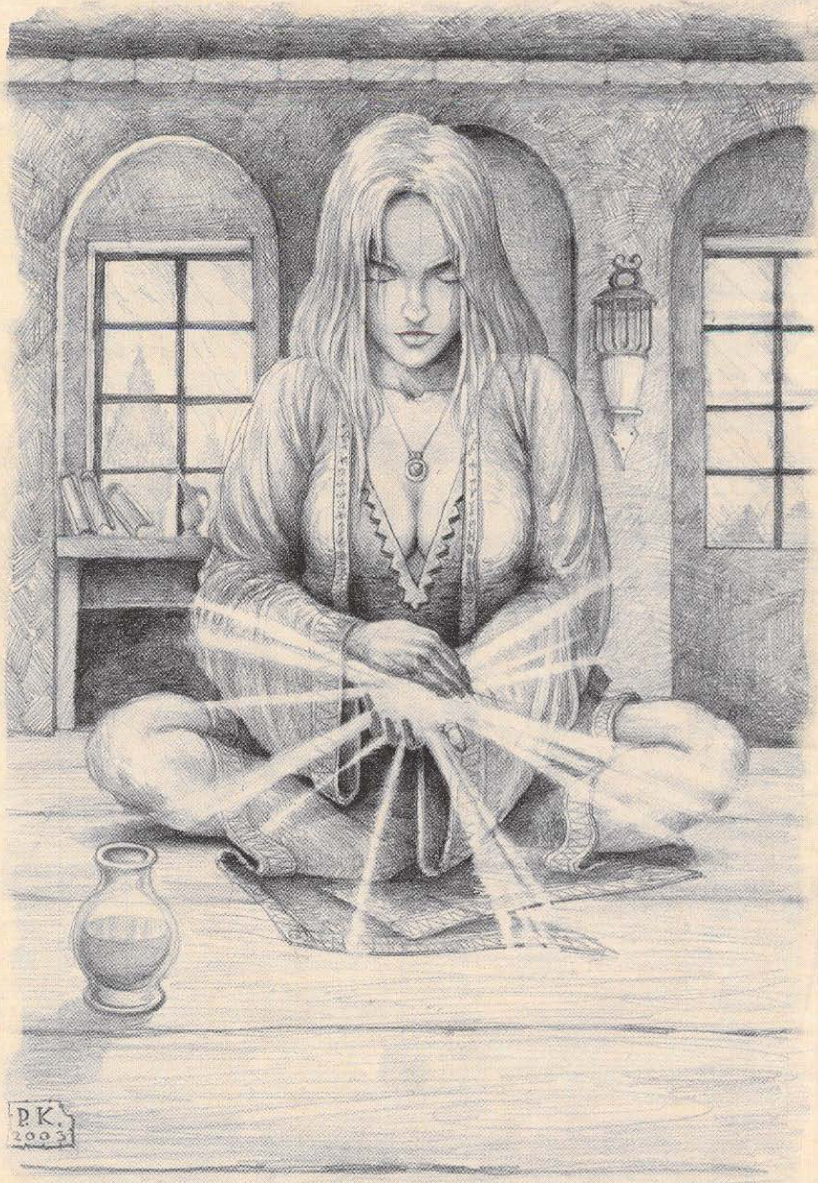
[BPM]=2, Moc=1-2, obszar=

rzucający.

„Skoczne nogi” [no] - pozwala kapłanowi na wykonanie bezpiecznego skoku na 2 do 4 m w górę lub poziomo - 3 do 6 m (w zależności od mocy). Ten czar również ma działanie jednorazowe, a jego wpływ na kapłana utrzymuje się do 5 minut.

[BPM]=3, Moc=1-2, obszar= rzucający.

„Szerokie spojrzenie” [no] - obszar widzenia rzucającego wynosi od 190 do 290 stopni. Za każdy punkt mocy kapłan uzyskuje +10 stopni. Oczy kapłana wyglądają





dosyć przerażająco – mianowicie jarzą się niebieskawym blaskiem – nie widać tęczy ani żreń.

[BPM]=6, Moc=1-10, obszar= rzucający, czas trwania=10-60 min.

„Chyże ruchy” [no] – kapłan zwiększa swoją Reakcję od +1 do +4. Jego ruchy stają się szybsze, zmysły wysostrzają się nieznacznie, wzrasta spostrzegawczość. Podczas trwania zaklęcia nie można skutecznie wymówić innej inwokacji!

[BPM]=8, Moc=1-4, obszar= rzucający, czas trwania=3-9 min.

„Przypływ siły” [no] – kapłan zwiększa swój mod. z Krzepy od +1 do +3. Kapłan czuje, jak przepełnia go energia, od której krew szybciej krąży, ciało gotowe jest znieść ciężki wysiłek.

[BPM]=9, Moc=1-3, obszar= rzucający, czas trwania=3-9 min.

„Zawziętość” [no] – osoba-cel jest odporny na wszelkie aspekty psychologiczne związane z walką (strach, panika itp.). Jeżeli jest poddany magicznemu strachowi, to należy rozpatrywać to wg zasad opisanych we fragmencie „Starcie przeciwstawnych mocy”.

[BPM]=12, obszar=1-5 m, czas trwania=10-60 min, zasięg=1-10 m.

KAPŁAŃSTWO U SWAROGA

Kapłani Swaroga łączą w sobie moc słonecznego blasku rozświetlającego mroki oraz ognia, który potrafi oczyszczać i spalać jednocześnie. Mają pewną wiedzę na temat zasiewów i kowalstwa, ale głównie specjalizują się w walce, szczególnie w strategii i planowaniu ataku – tylko wtajemniczeni są zwolnieni z obowiązku uczestniczenia w bitwach. Szaty kapłanów Swaroga miewają ciepłe kolory w ciemnych odcieniach – najczęściej ciemnoczerwone lub ciemnopomarańczowe.

Preferencje

Musisz cechować się odwagą, praworządnością i walecznością. Kapłani Swaroga słyną z tego, że nigdy się nie poddają ani nie uciekają. Są także wyjątkowo wytrwali i wytrzymali – marudzenie i narzekanie na trudy życia jest traktowane jako obraza wobec bóstwa. Słudzy Swaroga są największymi patriotami spośród wszystkich innych kapłanów. Śmierć w obronie ojczyzny jest dla kapłanów ognistego boga piękna i zaszczytna.

Obowiązki

Swaróg wymaga od swoich sług pełnego poświęcenia wobec kraju. Nie można przedkładać swoich interesów nad dobro ojczyzny, nawet jeśli oznacza to śmierć kapłana. Widząc wioskę atakowaną przez bestie lub chrześcijan, kapłan musi pomóc słabszym i tym, którzy

nie znają się na walce. Nawet w prostych domowych obowiązkach wtajemniczeni niosą pomoc rodzinom, które same sobie nie mogą poradzić, np. w pracy w gospodarstwie lub w polu.

Wtajemniczeni muszą dbać o porządek w świątyni, przygotowują jadlo. Codziennie w chramie odbywają się nauki prowadzone przez kapłanów (rzadziej najwyższych kapłanów). Każdy wtajemniczony ma bezwzględny obowiązek stawienia się na zajęciach. Uczy się na nich znaczenia ognia, jako siły niszczącej i oczyszczającej, a także głębiej poznaje tajniki dającego nadzieję i odwagę światła. Zajęcia te trwają kilka godzin, resztę czasu wtajemniczeni spędzają na ćwiczeniach magicznych i na wspomnianym wcześniej pomaganiu ludności.

Kapłanów, którzy mają pewne doświadczenie, dotyczy kolejny obowiązek – uczestnictwo w wojnach. Walka jest ich domeną (podobnie jest ze sługami Peruna), pomagają wojownikom wygrywać bitwy przeciwko chrześcijanom, rzucając potężne zaklęcia ofensywne i defensywne. Kolejnym obowiązkiem jest błogosławienie tarcz i pancerzy słowiańskich wojów, które stają się silne i wytrzymałe. Ostatnia rzecz to święcenie zasiewów, by dały obfite plony.

Przykazania

1. Nigdy nie chować się przed wrogiem (z wyjątkiem przygotowanego ataku z zasadzki).
2. Nigdy nie uciekać przed przeciwnikiem.
3. Oszczędzać tych, którzy się poddadzą (tyczy się to również chrześcijan).
4. Pomagać wedle możliwości słabszym i potrzebującym.
5. Nigdy nie przysłaniać oczu rękami, jeśli Słońce świeci za jasno.
6. W każdy wschód, południe i zachód odmawiać modlitwę do Swaroga.
7. Nie bratać się z kapłanami Chorsa, unikać z nimi rozmów i kontaktu.

Ofiary

Mała:

Dowolna część pancerza, która uchroniła towarzysza kapłana przed jakimkolwiek ciosem. Część pancerza jest zakopywana przy ołtarzu.

Średnia:

Węgłe zebrane z kilku spalonych domostw znajdujących się w zniszczonej, chrześcijańskiej wiosce. Wioska musi być najechana przez drużynę lub grupę ludzi, w której znajduje się bohater. Węgłe jako ofiara mogą pochodzić tylko z jednej wioski. Zakopuje się obok ołtarza.

Duża:

Bursztyn, napełniony słoneczną mocą sok drzewa. Aby miał magiczną moc, musi być przynajmniej wielkości pięści. Bursztyn zakopuje się obok ołtarza.

Błogosławieństwa i kary

Swaróg wyposaża swych kapłanów w umiejętności



kowalskie (inną sprawą jest siła potrzebna do wyrobu metalowych sprzętów) lub obdarza czasową, częściową lub pełną odpornością na ogień. Może także sprawić, by wybraniec widział doskonale w ciemnościach. Błogosławiony kapłan uzyskuje wokół siebie świetlistą poświatę.

Nieprzestrzeganie zasad Swaroga - szczególnie przez kapłanów - może być karane poprzez pojawianie się gorączki, oparzeń na ciele, a nawet przez samozapłon (ogień pojawi się raczej jako kara i przestroga, po chwili zniknie, nie zadając większych obrażeń). Inną karą może być czasowe osłepienie.

MOCE:

Światło

„Światłość” [no] - rozświetla w zasięgu działania czaru od materialnego punktu, który został dotknięty. Jeśli punkt się porusza, obręb światła również.

[BPM]=1, obszar=3-9 m, zasięg= dotyk, czas trwania= 10-60 min.

„Nagły rozbłysk” [o] - powoduje gwałtowny rozbłysk światła, który osłepia przeciwników na czas trwania zaklęcia.

[BPM]=3, obszar=1-3 m, zasięg=10-50 m, czas trwania= 1-3 rundy.

„Aura światła” [no] - wszystkie istoty wyznające starzych bogów w obszarze działania zaczynają emitować jaskrawe światło. Jego moc zależy od mocy czaru. Osoby próbujące walczyć/strzelać z objętymi zaklęciem otrzymują mod. -1 do -4 do wszelkich testów związanych z Atakiem, w zależności od mocy.

[BPM]=4, Moc=1-4, obszar=2-8 m, zasięg=2-10 m, czas trwania= 3-9 min.

„Uśpione światło” [o] - działa jak „Nagły rozbłysk”, tylko że czas aktywacji zaklęcia w ustalonym przez rzucającego miejscu może być opóźniony do 24h. Aktywacja może nastąpić po upływie danego czasu lub w wyniku jakiegoś zdarzenia (jeśli nastąpi ono w ustalonym okresie), np. wejście kogoś na polanę. Opóźnienie podbija się co 4 h. Niepotrzebny jest test kierowania zaklęciem.

[BPM]=6, obszar= 1-3 m, zasięg=10-50 m, czas trwania= 1-3 rnd opóźnienie= 1-24h

Chwała

Ta moc pozwala na rzucanie czarów identycznych ze związanymi z perunową mocą Walka, ale bez zaklęć „Leczenie ran” i „Grom”.

Ogień

Tu należy zaznaczyć, że żaden ogień nie będzie płonął pod wodą oraz w miejscach pozbawionych tlenu!

„Zapalenie drewna” [no] - sprawia, że każde drewno (np. przemoczone) zaczyna płonąć normalnym ogniem. W wypadku rzucenia tego np. na trzonek broni należy uwzględnić to, że po chwili on zgaśnie.

[BPM]=1, zasięg=1-30 m

„Kąg płomieni” [no] - tworzy ognisty kąg o wysokości 1-3 m(w zależności od mocy); promień równy jest obszarowi czaru. Próba przejścia przez ogień powoduje otrzymanie 10 obrażeń i możliwość zapalenia (wg uznania PL). Zapalenie - patrz zaklęcie „Podpalenie”.

[BPM]=7, Moc=1-3, obszar=3-9 m, czas trwania= 3-12 min.

„Podpalenie” [o] - dany obiekt/istota staje na moment w płomieniach. Siła i wielkość płomieni jest uzależniona od mocy czaru. Jeśli cel jest palny, np. człowiek ubrany w futra, ogień trwa, gasnąc powoli (co rundę zadaje obrażenia zmniejszone o 1 aż do zera, kiedy gaśnie). Jeśli nie jest palny, np. ktoś w zbroi płytowej, dostaje jednorazowo obrażenia wynikające z mocy zaklęcia.

[BPM]=6, Moc=1-7, obszar=1-3 m, zasięg=30-60 m.

„Uśpione płomienie” [o] - nie wymaga testu kierowania zaklęciem. Kapłan określa miejsce, w którym ma nastąpić „Podpalenie”. Oprócz tego czas aktywacji zaklęcia ustala kapłan, mając do dyspozycji 24 godziny od rzucenia zaklęcia. Aktywacja może nastąpić po upływie danego czasu lub w wyniku jakiegoś zdarzenia (jeśli nastąpi w określonym czasie opóźnienia), np. wejścia kogoś na polanę. Opóźnienie podbija się co 4 godziny.

[BPM]=8, Moc=1-7, obszar= 1-3 m, zasięg=30-60 m, opóźnienie= 1-24h.

„Ogniste szaty” [no] - kapłan zaczyna płonąć ogniem, który nie czyni mu żadnej szkody. Także obszar wokół niego zaczyna się palić, tworząc swoistą aurę. O rozmiarach i sile płomieni decydują moc i obszar czaru.

W zależności od obszaru zmienia się dystans, z jakiego można bezpiecznie atakować kapłana.

Ktoś, kto wejdzie w obręb aury, co rundę obrażenia???? w zależności od mocy czaru. Istnieje możliwość zapalenia się, patrz czar „Podpalenie”. Strzelający w aurę łucznicy otrzymują mod.-1 za każdy metr obszaru.

[BPM]=10, Moc=1-7, obszar=1-3 m.

KAPŁAŃSTWO U MOKOSZY

Kapłani Mokoszy to opiekunowie życia, strażnicy biologicznego rytmu, właściwego dla każdej żywej istoty, którą zewsząd otacza natura. To właśnie oni chronią przyrodę przed głupotą czy barbarzyństwem i choć nienawidzą rozlewu krwi, gotowi są bronić Matki Ziemi



za wszelką cenę. Szaty kapłanów Mokoszy mają różne odcienie koloru zielonego i brązowego. Mogą, choć nie muszą, być ozdobiane różnymi dodatkami (np. różnokolorowymi paskami materiału, wyszytymi znakami bogini itp.).

Preferencje

Kapłani Mokoszy są ludźmi przede wszystkim dobroczynnymi i opiekuńczymi – można by rzec, że najbardziej spośród wszystkich innych kapłanów. Fascynuje ich natura, nieprzerwany cykl odradzania się życia. Brzydzą się krwią i zabijaniem, walką i wszelkimi wojnami, jako że te są niezgodne z naturą. Jedynie w obronie własnego życia kapłani używają jakiegokolwiek broni lub zaklęć mogących zabić wrogów.

Obowiązki

Śludzy pani natury najlepiej ze wszystkich kapłanów znają życie zwykłej słowiańskiej ludności. Najczęściej też jej pomagają, uczestnicząc w zwykłych domowych obowiązkach, jak np. sprzątanie czy przygotowywanie jedzenia. Na pomoc tego typu mogą liczyć szczególnie ci, którzy żyją w zgodzie z Mokoszą i np. nie niszczą przyrody.

Jednym z podstawowych obowiązków kapłanów Mokoszy jest odbieranie porodów. W świątyniach uczeni są, co i jak robić, by mali Słowianie bezpiecznie przechodzili na świat; czasami w tej funkcji kapłanów wyręczają wtajemniczeni. Błogosławi się kobiety w ciąży i nowonarodzone dzieci.

Niektórzy kapłani Mokoszy mają podstawowe umiejętności lecznicze – nie jest to żadna magia, a po prostu zdolności i wiedza służące na przykład do opatrywania ran, leczenia chorób itp. Kapłani Mokoszy specjalizują się także w leczeniu chorób umysłowych, choć jeśli w grę wchodzi duchy i opętania, to w takich wypadkach pomoc mogą jedynie kapłani Welesa.

Kapłani Mokoszy chronią też naturę przez barbarzyńskimi zapędami. Na polowanie lub wyrąb lasu pozwalają tylko i wyłącznie wtedy, gdy jest to całkowicie niezbędne, a przed tym modlą się do bogini i przepraszają za niszczenie żyjących drzew lub zwierząt. Sami też nie mogą zabijać, chyba że w obronie własnego życia. Dlatego na przykład po wybicciu stada wygłodniałych wilków muszą przeprosić boginię za dokonane czyny.

Przykazania

1. Nigdy nikogo nie zabijać, chyba że w obronie własnej.
2. Nigdy nie zabijać zwierząt, chyba że w obronie własnej.
3. Nie ścinać roślin, chyba że jest to absolutnie niezbędne.
4. Modlitwą przepraszać boginię za powyższe czyny.
5. Nie jeść mięsa.

6. Pomóc każdemu zwykłemu człowiekowi, jeśli ten niczym nie obraził Mokoszy.
7. Odmówić modlitwę przed każdym polowaniem lub wyrębem lasu.

Ofiary

Mała:

Kawałek pępownicy uciętej w dniu porodu, który osobiście odbierał składający ofiarę kapłan. Nie można składać w ofierze pępownicy tego samego dziecka dwa razy. Pępowninę należy spalić, a popioły rozsypać wokół ołtarza.

Średnia:

Palec kogoś, kogo ręka przyczyniła się w jakiś sposób do bezmyślnego zniszczenia przyrody (np. zabicia zwierzęcia dla zabawy). Można złożyć w ofierze tylko jeden palec danej osoby, nieważne jest, czy została ona osobiście zabita przez kapłana Mokoszy, czy nie. Palce spala się, a popioły rozrzuca wokół ołtarza. Chodzi oczywiście o palec ręki.

Duża:

Niewyklute jajo, uosabiające życie i odradzanie się, jakiegos potężnego stwora (patrz "Bestiariusz"). Jajo należy zakopać obok ołtarza.

Błogosławieństwa i kary

Mokosza do błogosławieństw praktycznie zawsze wykorzystuje zwierzęta i rośliny. Mogą one pomagać w różny sposób wyróżnionemu kapłanowi, np. wskazując mu drogę w zawiłym leśnym labiryncie lub po prostu pomagając w walce, atakując przeciwników. Drzewa zasłaniające przejście usuną gałęzie lub splotą je wokół wrogów, zgniatając ich na miazgę. Jeśli kapłan płynie po jeziorze albo rzeką, to wody będą dla niego spokojne.

Kary są tutaj dokładną odwrotnością błogosławieństw. Zwykle zwierzęta słuchają się i ufają kapłanom Mokoszy – nie tym jednak, którzy czymś rozgniewali panią natury. Kapłan powinien zastanowić się, jeśli wioskowy pies, miast polizać go po rękę, warczy i rzuca wymowne spojrzenie. Najgorszą karą jest atak dzikich bestii.

MOCE:

Jeśli czary Mokoszy rzucane są z dala od ludzkich siedzib, w niedostępnych leśnych ostępach, na bezkresnych równinach itp., Koszt zaklęć zmniejsza się o 2 pkt., a um. Rzucanie zaklęć wzrasta o 2 pkt.

Roślinność

„Bujny rozrost” [no] – pozwala na przyspieszenie wzrostu roślin w obszarze działania zaklęcia od 10 do 100 razy (w zależności od mocy czararu. Za każdy dodatkowy punkt mocy przyspieszenie podnosi 10).





PK '03





[BPM]=1, Moc=1-10, obszar=1-4 m, zasięg=10-20 m.

„Mowa roślin” [no] – po rzuceniu tego zaklęcia kapłan zaczyna rozumieć mowę roślin tzn. szum liści, skrzypienie gałęzi itp. Na każdą minutę trwania zaklęcia może zadać jedno proste pytanie, na które otrzyma prostą odpowiedź, np. dokąd prowadzi ta ścieżka, gdzie jest polana, czy ktoś tędy przechodził itp.

[BPM]=3, czas trwania= 1-5 min.

„Zmysł łowcy” [no] – kapłan otrzymuje mod. od +1 do +5 (w zależności od mocy) do umiejętności **Tropienie**.

[BPM]=4, Moc=1-5, czas trwania= 5-60 min

„Pochwycenie” [od] – Z ziemi wyrastają twarde pnącza, mocno chwytając wskazany cel. Trwałość spętania zależy do mocy czaru. Żeby się uwolnić, należy zdać test Krzepy. Za każdy dodatkowy pkt. mocy powyżej 1 uwięziony otrzymuje -1 do tego testu.

[BPM]=5, Moc=1-5, obszar= jeden cel, zasięg=30-100 m, czas trwania= 1-6 min.

„Przebudzenie drzewa” [no] – kapłan budzi w drzewie uśpioną moc matki Mokoszy. Zamienia się ono w humanoidalne stworzenie, które potrafi się poruszać, jest silne i wytrzymałe, a przy tym całkowicie posłuszne rozkazom kapłana. Po upływie czasu trwania zaklęcia drzewo wraca na miejsce, w którym normalnie rośnie, przyjmuje swoją normalną postać albo wrasta w ziemię, tam gdzie doszło (zależnie od decyzji PL)

[BPM]=18, obszar= jeden cel, zasięg=5-50 m, czas trwania= 1-15 min.

Kr.: 20; Zw.: 6; Zd.: 32; R:4; Int.: 1; U:3

Atak konarami +16, KU=4, Obrażenia jak maczuga dwuręczna.

Charakterystyka odpowiada typowej sośnie albo lipie – naturalne, że olbrzymi stary buk będzie miał inne statystyki, podobnie jak wątlą brzoźka.

Zwierzęta

„Przyjaciół zwierząt” [od] – wszystkie zwierzęta w obrębie czaru uważają rzucającego za przyjaciela. Nie pozwala to na kontrolę nad nimi, jednak w wypadku ataku będą go bronić.

[BPM]=1, Moc=1-5, obszar=10-30 m, zasięg=30-100 m, czas trwania= 5-60 min.

„Mowa zwierząt” – jak „Mowa roślin”
z tą różnicą, że dotyczy zwierząt.

„Ptasie spojrzenie” [od] – kapłan może widzieć oczami wybranego ptaka (jego w tym czasie muszą pozostać zamknięte). Nie może on kontrolować ruchów zwierzęcia, wykorzystuje tylko jego zmysł.

[BPM]=3, Moc=1-5, zasięg=30-100 m, czas trwania= 5-60 min.

„Władza nad zwierzętami” [od] – pozwala kontrolować jedno wybrane zwierzę (musi być widoczne), tzn. stworzenie zrozumie i posłusznie wykona wszystkie rozkazy kapłana. Jeśli zwierzę zginie przez bezmyślność lub bez naprawdę ważnego powodu, kapłan odczuje na własnej skórze gniew bogini (straci wszystkie punkty zdrowia lub magii, decyzja PL).

[BPM]=5, Moc=1-5, obszar= jeden cel, zasięg=30-100 m, czas trwania= 3-24 min.

„Niewidzialne łowy” [no] – kapłan może zlokalizować przedstawiciela określonego gatunku w obszarze działania zaklęcia (jeśli tam akurat występuje).

[BPM]=4, obszar=100-1000 m, czas trwania= 10-60 min.

„Zew” [od] – kapłan może przyzywać zlokalizowane wcześniej zwierzę, będzie je kontrolował dzięki skupieniu myśli. Jeśli coś go rozproszy, czar pryska. Czas, po jakim przybywa zwierzę, zależy od odległości, jaką musi przebyć, i od cech samego stworzenia. Inne zasady – analogicznie jak w zaklęciu „Władza nad zwierzętami”.

[BPM]=8, Moc=1-5, obszar= jeden cel, zasięg=100-1000 m, czas trwania= 10-60 min.

Pomoc Natury

„Barwy maskujące” [no] – czar pozwala rzucającemu wtopić się w otoczenie dzięki zmiennemu wyglądowi tak samego kapłana, jak i jego szat, co daje mu mod. od +1 do +10 do ukrycia. Od mocy czaru zależy dokładność wtopienia się w otoczenie. Jeśli kapłan się porusza, kolory dalej się zmieniają – aż do końca czasu trwania zaklęcia.

[BPM]=1, Moc=1-10, obszar= rzucający zaklęcie, czas trwania= 5-60 min.

„Przepowiadanie pogody” [no] – kapłan ma szansę (od 10% do 90% w zależności od mocy czaru) na poprawne przepowiedzenie pogody. W tym wypadku czas trwania jest to liczba dni, na które zostanie poczyniona przepowiednia.

[BPM]=2, Moc=1-9, czas trwania= 1-7 dni.

„Leczenie” [no] – Pozwala uleczyć od 1 do 10 pkt. obrażeń w zależności od mocy. Czar automatycznie zatrzymuje krwawienie.

[BPM]=2, Moc=1-10, obszar= jedna osoba, zasięg=dotyk.

„Mgła” [no] – w obszarze trwania zaklęcia tworzą się kłęby mgły. Jej gęstość zależy od mocy czaru, dając modyfikator do krycia się od +1 do +10.

[BPM]=2, Moc=1-10, obszar= 10-40 m, czas trwania= 10-30 min, zasięg= 10-30 m.



„Bezszelestność” [no] – pozwala rzucającemu na prawie bezszelestne (zależące od mocy czaru) poruszanie się, co daje mu mod. od +1 do +5 do skradania się.

[BPM]=3, Moc=1-5, obszar= rzucający zakłęcie, czas trwania= 5-60 min.

„Kamienny wicher” [o] – z odległości 1 m od rzucającego wszystkie drobne kamienie, od żwiru po małe otoczaki, unoszą się w powietrzu i lecą w kierunku celu. O mocy tego zakłęcia decyduje PL (w zależności od ilości występującego materiału). Zbroja chroni ofiarę w normalny sposób.

[BPM]=3, Moc=1-10, obszar=10-30 m, zasięg=30-100 m.

„Wygląd rośliny” [no] – pozwala przybrać rzucającemu wygląd dowolnej rośliny. Iluzja ma rozmiary kapłana.

[BPM]=4, obszar= rzucający zakłęcie, czas trwania= 5-60 min.

„Wygląd zwierzęcia” [no] – kapłan przybiera wygląd dowolnego zwierzęcia, zbliżonego rozmiarami do rzucającego czar.

[BPM]=5, obszar= rzucający zakłęcie, czas trwania= 5-60 min.

„Wycucie obecności” [no] – kapłan jest świadomy obecności każdej rozumnej istoty w obszarze działania zakłęcia (jeśli nie występują żadne bariery, takie jak ściany, mury itp.), może rozpoznać rasę/gatunek.

[BPM]=7, obszar=10-60m, czas trwania= 3-30 min.

„Przenikliwe spojrzenie” [no] – działa analogicznie jak „Wycucie obecności”, z tym że kapłan rozpoznaje też podstawowe uczucia, zamiary i emocje istot znajdujących się w polu działania zakłęcia.

[BPM]=10, obszar=10-60m, czas trwania= 3-30 min.

KAPŁAŃSTWO U WELESA

Aura tajemnicy i mądrości towarzyszy kapłanom Welesa. Są to spokojni i małomówni ludzie, którzy podobnie jak ich mentor szczerzą słowa. Jeśli coś już mówią, to zawsze jest to jakaś mądra rada lub celne stwierdzenie. Ludzie wiedzą, że ich umysły kryją głębie, której zwykli śmiertelnicy poznać ani zrozumieć nie zdołają. Zachowują więc pewną rezerwę, okrywając ich milczącą czcią jako opiekunów świata umarłych i znających przyszłość. Kapłani Welesa noszą szaty wszystkich kolorów, ale zawsze w ciemnych odcieniach. Ubrania te mają ozdoby o różnych kształtach i barwach.

Preferencje

Kapłani Welesa zawsze są mędrkami. To ludzie o wiele bardziej ceniący wiedzę i wykształcenie, aniżeli

umiejętności wojownicze czy jakiegokolwiek inne. Nikomu nie skąpią dobrych rad, ale też oczekują należytego szacunku.

Obowiązki

Ponieważ istnieje tylko jedna świątynia Welesa, każdy praktykujący musi odbyć drogę do świątyni, by zostać sprawdzonym. Jeśli nie nadaje się – dostaje radę, byabrał więcej doświadczenia życiowego, co zwiększy jego wiedzę. Tylko wybrane osoby mogą dostąpić zaszczytu bycia wtajemniczonym, a później kapłanem Welesa. Po spędzeniu roku w świątyni wtajemniczony wyrusza do najodleglejszych zakątków państw słowiańskich, by tam wykonywać to, czego nauczył się w świątyni.

Słudzy Welesa są jednymi z najbardziej „zajętych” kapłanów, gdyż z racji swej wiedzy mają naprawdę wiele obowiązków. Jedne z nich dotyczą opieki boga nad bydłem (Wołos). Kapłani (lub wtajemniczeni) muszą poświęcać je, żeby dobrze się rozwijało i miało zdrowe potomstwo. Wtajemniczeni i kapłani mają obowiązek odprawiania pogrzebów. Ciało zmarłego jest palone, a słudzy Welesa odmawiają modły i proszą boga, by godnie przyjął nową duszę. Po drugie, do nich należy obrona zwykłej ludności przed wszelkimi upiorami. Kapłani Welesa wzywani są, jeśli jakiś duch nawiedza pobliski obszar.

Ponieważ kapłani Welesa są najmądrzejszymi spośród wszystkich żerców, ludzie – zwykli wieśniacy, dostojnicy, a nawet dowódcy wojskowi – często pytają ich o rady. Wiedza sług Welesa jest na tyle wszechstronna, że zawsze znajdują prawidłowe rozwiązanie na wszelkie kłopoty. Co więcej, kapłani Welesa pełnią rolę sędziów, jako że zawsze stoją po stronie sprawiedliwości. Każdy spór rozstrzygany jest przez nich na zgromadzeniach ludowych, winni zawsze zostają ukarani, a pokrzywdzonym wynagradza się ich trudy.

Ostatnim obowiązkiem, a raczej przywilejem, jest wróżenie. Znając strzępki przyszłości, kapłani Welesa (najczęściej w jakieś święta) przepowiadają los zwykłym ludziom. Nie mają jednak prawa zdradzić wszystkich informacji, nawet jeśli te są zatrważające.

Przykazania

1. Zawsze stać po stronie sprawiedliwości.
2. Nie wyjawiać zwykłym śmiertelnikom tajemnic Welesa (świat zmarłych, przyszłość itp.)
3. Poszerzać swą wiedzę w każdym możliwym wypadku.
4. Unikać brutalnej siły i zabijania, poza obroną własną.
5. Zawsze chronić zwykłą ludność przed upiorami z zaświatów.
6. Nigdy nie odmawiać odprawienia pogrzebu.

Ofiary

Mała:

Kawałek ziemi z pobliza kurhanu lub kopca, gdzie został osobiście odprawiony pogrzeb przez składającego ofiarę kapłana Welesa. Tylko jedną garść ziemi można wziąć z jednego grobu i tylko taka ma jakąkolwiek moc. Ziemię rozrzuca się wokół ołtarza.

Średnia:

Średnią ofiarą są popioły wroga. Kapłan Welesa nie musi osobiście zabić przeciwnika, wystarczy, że weźmie jego ciało, spali odmawiając modlitwę do Welesa, i weźmie popioły ofiary. Później popioły można rozrzucić wokół ołtarza, jeśli zajdzie potrzeba przywrócenia Punktów Mocy.

Duża:

Czaszka, osobiście zabitego przez kapłana Welesa ducha o materialnej postaci, którego dusza błądzi po ziemskim padole. Dusza takiej istoty musi być uwolniona poprzez zmówienie odpowiednich modlitw, a czaszkę – w razie potrzeby – zakopuje się obok ołtarza ku czci Welesa.

Błogosławieństwa i kary

Błogosławieństwa Welesa są zsyłane najczęściej poprzez wizję, np. bóg może wskazać wybranemu kapłanowi lokalizację jakiegoś skarbu. Dodatkowo taki szczęśliwy sługa może liczyć na pomoc wszelkich duchów czy zjaw. Wsparcie w rozwiązywaniu zagadek jest także jedną z form nagrody dla wiernego sługi.

Podobnie jest z karami. Na początek Weles zsyła wizję dla tych kapłanów, którzy zboczyli z właściwej ścieżki. Im szybciej kapłan przeprosi boga, tym lepiej dla niego. Następne kary mogą być atakiem zjaw – najpierw tak, by kapłan nie wiedział, czy widział duchy w śnie, czy na jawie. Jeśli i to nie pomaga, pozostaje tylko fizyczny lub duchowy atak istot z Niwii lub duchów przykutyh do naszej rzeczywistości.

MOCE

Przeciw demonom i przekętym duszom

Czary z tej mocy dotyczące broni kumulują się.

„Oręż na demony i duchy” [no] - dzięki rzuceniu tego zaklęcia na broń zadaje ona obrażenia istotom niwiańskim.

[BPM]=1, obszar= jeden cel, zasięg=1-10 m, czas trwania= 5-60 min.

„Niszczyciel plugastwa” [no] - dzięki takiemu zaklęciu broni zadaje ona istotom niwiańskim obrażenia większe o dodatkową kość obrażeń.

[BPM]=3, obszar= jeden cel, zasięg=1-10 m, czas trwania= 5-60 min.

„Słowo pana” [od] - w obszarze działania zaklęcia wszystkie nieprzychylnie ludzom istoty pochodzące z Niwii otrzymują mod. -3 do wszystkich testów.

[BPM]=4 Moc=1-5 obszar=3-9, czas trwania= 1-5 min.

„Odpędzenie licha” [od] - w obszarze działania czaru nieprzychylnie ludzom istoty pochodzące z Niwii, muszą odejść i nie mogą powrócić, dopóki nie skończy się czas działania zaklęcia. Nie znaczy to, że wracają w Zaświaty; po prostu nie mogą wejść w obszar działania czaru.

[BPM]=6 Moc=1-5 obszar=3-9, czas trwania= 1-7 dni.

„Wara od śmiertelników!” [od] - dotyczy to istot niwiańskich żerujących na duszach i ciałach mieszańców naszego świata. Zaklęcie to zrywa więź demona lub ducha z ofiarą. Potwór musi wykonać test Umysłu modyfikowany przez moc zaklęcia. Jeśli wynik jest negatywny, istota przestaje gnębić nieszczęśnika i nie może powtórzyć tego podczas trwania zaklęcia.

[BPM]=10, Moc=4-12, obszar= jeden cel, zasięg= dotyk, czas trwania= 1-12 miesięcy.

Oddziaływania

„Charyzmatyczny wygląd” [no] - kapłan w oczach innych staje się bardziej wzniosły, dostojny i mądry. Przebywający w towarzystwie kapłana otrzymują mod. od -1 do -5 do testów Umysłu przeciwko perswazji, omamieniu itp. oraz czarom związanym z takim wpływem.

[BPM]=1, Moc=1-5, obszar= widzący/słyszący, czas trwania= 5-20 min.

„Rozkaz” [od] - osoba-cel wykona jedno proste zadanie wyznaczone przez kapłana, np. „weź to jabłko i rzuć nim w płot” albo „stań na jednej nodze”, albo „uderz go w twarz”.

[BPM]=3, Moc=1-5, obszar= jeden cel, zasięg=10-30 m, czas trwania= 1-6 rnd.

„Wyssanie chęci” [od] - ofiara staje się niezdolna do podejmowania wszelkich akcji i decyzji. Stoi, gapiąc się gdzieś bezmyślnie, albo osowiała zwija się w kłębek na ziemi. Będzie walczyła jedynie w samoobronie.

[BPM]=5, Moc=1-5, obszar= jeden cel, zasięg=10-30 m, czas trwania= 1-6 rnd.

„Zaklęta pieśń” [od] - do rzucenia tego zaklęcia jest potrzebna umiejętność śpiewania (Muzykalność). Dzięki temu czarowi kapłan może wywołać w słuchaczach dowolne emocje, np. strach, gniew, podziw.

[BPM]=10, Moc=1-5, obszar= 1-10 m, czas trwania= 1-10 godz.

Wieszczanie

„Przepowiadanie pogody” i „Ptasie spojrzenie” takie same jak w przypadku mocy Mokoszy.

„Wizje przeszłości” [no] – kapłan ma ogólne, niedokładne pojęcie o tym, co stało się w obszarze zaklęcia w niedawnym czasie (np. ktoś wziął jakiś przedmiot ze stołu, ktoś został zabity itp.). W tym wypadku czas trwania mówi o tym, jak daleko wstecz może spojrzeć kapłan.

[BPM]=5, obszar=1-10 m, czas trwania= 1-10 min.

„Wizje przyszłości” [no] – kapłan ma ogólne, niedokładne pojęcie o tym, co stanie się w obszarze zaklęcia w bliskim czasie, jeśli podejmie daną akcję (np. jeśli otworzy drzwi to grozi mu niebezpieczeństwo). W tym wypadku czas trwania mówi, jak daleko w przyszłość może spojrzeć kapłan.

[BPM]=6, obszar=1-10 m, czas trwania= 1-10 min.

„Spojrzenie w dal” [no] – czar musi zostać rzucony na gładką odbijającą światło powierzchnię, np. na taflę wody, lustro. Kapłan może ujrzeć zdarzenia w odległych miejscach (zależnie od obszaru zaklęcia). Żeby przywołać obraz, kapłan musi pamiętać to miejsce.

[BPM]=10, obszar=1-200 km, czas trwania= 2-60 min.

KAPŁAŃSTWO U STRZYBOGA

Zmienna pogoda jest dokładnym odwzorowaniem charakteru kapłanów Strzyboga. Raz Słońce na niebie, a raz chmury i ulewa, czasem znowu i gradem sypnie, a czasem zboże młode zmrozi. Kapłani Strzyboga także raz bywają weseli i skorzy do zabaw, innym znów razem zadumani i smutni, chociaż częściej, ma się rozumieć, to pierwsze. Uwielbiają się bawić – biesiadowanie i ucztowanie to dla nich najważniejsza rzecz, oczywiście poza obroną słowiańskiego państwa. Kapłani Strzyboga noszą szaty białe, błękitne lub szare, z różnymi ornamentami w zimnych kolorach, postrzępione na końcu rękawów

i nogawek.

Preferencje

Jeśli zdecydowałeś się zostać sługą Strzyboga, musisz wiedzieć, co to dobra zabawa. Wszyscy kapłani są ludźmi optymistycznie nastawionymi do życia, można ich nawet uznać za trochę dziecinnych. Nie przepuszczą żadnej okazji do biesiady, uwielbiają hulać razem z pospółstwem. Każda pora jest dobra na opowiedzenie jakiegoś dowcipu czy anegdoty. Są wielkoduszni, uczynni, tryskają radością, bywają także roztrzępani i nieodpowiedzialni. Choć łatwo wpadają w złość i są wybuchowi, to równie szybko się uspokajają.

Obowiązki

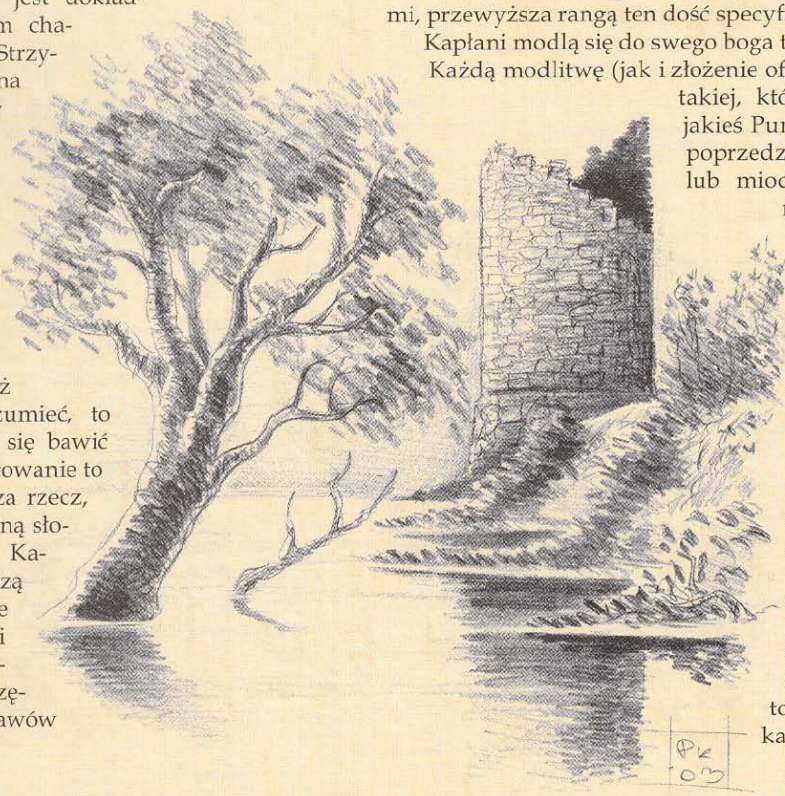
Ktoś, kto wszedłby do jakiejś świątyni Strzyboga, zauważyłby ogólny bałagan, mógłby nawet uznać kapłanów i wtajemniczonych za nieodpowiedzialnych pijaków. Ale taki właśnie jest Strzybóg, który zachowuje się beztrzesko, a kapłani naśladują po prostu swego patrona. Słudzy władcy pogody, w przeciwieństwie do czcicieli większości głównych bóstw, nie mają żadnych obowiązków wobec zwykłej ludności. Modlą się jedynie o dobrą aurę, by ta sprzyjała pospółstwu.

Dziwnym obowiązkiem, irytującym dla niektórych, a niezwykle cenionym przez kapłanów Strzyboga, jest „obowiązek” uczestniczenia w każdej biesiadzie. Jeśli sługa trafia do wioski, gdzie szykuje się lub trwa jakaś zabawa, musi zostać i weselić się razem z innymi. Jedynie obowiązki wobec państwa, np. bitwa z chrześcijanami, przewyższa rangą ten dość specyficzny obowiązek.

Kapłani modlą się do swego boga tylko raz dziennie.

Każdą modlitwę (jak i złożenie ofiary – zwykłej lub takiej, która ma przynieść jakieś Punkty Mocy) trzeba poprzedzić kubkiem piwa lub miodu wypitym jednym haustem.

To nie koniec dziwnych obowiązków. Wszystkich sług Strzyboga (prócz praktykujących) dotyczy się zakaz ubierania się bardzo grubo lub bardzo cienko – nieważne, jak mocny jest skwar w lecie lub jak mroźne wiatry dują w czasie zimy. Nie oznacza to oczywiście, że kapłani nie mogą



się przebierać – po prostu muszą ubierać się tak samo (jeśli chodzi o ochronę przed chłodem), niezależnie od pory roku.

Choć sługi władcy pogody nie mają obowiązku uczestnictwa w bitwach, i tak biorą w nich udział, traktując zabijanie przeciwników słowiańskiego narodu jako jedną z form zabawy. Rzucają zaklęcia wspomagające na towarzyszy i bojowe na przeciwników, błogosławią łuczników i ich strzały, by te ostatnie trafiały celnie, a wichry niosły je daleko.

Przykazania

1. Nie przedkładać niczego ponad zabawę (poza obrotą kraju).
2. Nie ubierać się cieplej ani zimniej, niezależnie od pory roku.
3. Codziennie wypijać przynajmniej kubek jakiegoś trunku.
4. Po wypiciu zmówić modlitwę.
5. Nie opuszczać żadnej możliwej biesiady czy zabawy.
6. Unikać przemocy (nie tyczy się to unikania przemocy wobec wrogów).
7. Nigdy nie odmawiać alkoholu proszącemu.

Ofiary

Mała:

Kielich lub kubek, jakim został wzniesiony pierwszy toast na biesiadzie, w której od początku do końca uczestniczył kapłan Strzyboga. Przedmiot należy zakopać obok ołtarza.

Średnia:

Trzy strzały wyciągnięte z tego samego lub z różnych ciał zabitych wrogów, które wcześniej zostały poświęcone przez kapłana, a później raniły lub zabiły przeciwników. Strzały muszą tkwić w ciele, nie można próbować oszukać boga poprzez wkładanie ich lub wyciąganie więcej niż trzech strzał z tego samego ciała. Strzały zakopuje się obok ołtarza.

Duża:

Skrzydła martwej wily. Wila taka musi umrzeć ze starości, a skrzydła same muszą odpaść. Nie można obcinać skrzydeł żywym ani zabitym wilom, gdyż nie mają one żadnej magicznej mocy, a co więcej – z pewnością rozniewia to Strzyboga.

Błogosławieństwa i kary

Ten, kto jest ulubieńcem Strzyboga, może liczyć na to, że pogoda zawsze będzie mu sprzyjała. To jednak najprostsze z błogosławieństw. Władca pogody może sprawić, że wiatr będzie odpychał wszelkie ciosy czy pociski skierowane w wybrańca. Strzybóg może nawet zamrozić jego przeciwników lub użyć potężnego wiatru, żeby przeniósł kapłana w bezpieczne miejsce i powoli osadził na ziemi.

Jeśli kapłan Strzyboga ciągle trafia na deszcz i mróz, to powinien zastanowić się, czy przypadkiem czymś nie

rozniewał swego boga. Większa karą jest np. wyjątkowy pech do strzał (np. taki pocisk, który nie miał prawa trafić w kapłana, trafił celnie). Strzybóg nasyla też czasem na nieposłusznych uciążliwe burze gradowe.

MOCE

Pogoda i wiatr

Trzeba zwrócić uwagę na to, że manipulacja pogodą zależy także od panujących warunków i PL musi wziąć je pod uwagę, np. kapłan próbujący wywołać śnieżycę w lecie otrzymuje mod. -10 do rzucania zaklęć, późną wiosną -5, natomiast w zimie +4.

„Przepowiadanie pogody” – analogicznie jak zaklęcie o tej samej nazwie u Mokoszy.

„Spętanie wiatru” [no] – w obszarze zaklęcia może powstrzymać wszelkie ruchy powietrza.

Moc potrzebna, by czar zadziałał zależy od siły wiatru, patrz „Tchnienie Strzyboga”. Żeby zatrzymać wiatr, moc zaklęcia musi być większa od mocy wiatru (w wypadku magicznego wiatru moc jego jest wiadoma, jeśli zaś chodzi o zwykły wiatr, moc ocenia PL).

[BPM]=1, Moc=1-7, obszar=3-9 m, czas trwania= 5-60 min.

„Tchnienie Strzyboga”. [o] – nie wymaga testu Kierowania zaklęć. Tworzy wiatr mający siłę zależną od mocy czaru: 1- bryza, 2- wietrzyk, 3- wiatr, 5 – silny wiatr, 9- zawiewa, 12- wichura. W wypadku mocy >4 dla każdego piechura należy wykonać test obalenia z ujemnym mod. równym mocy zaklęcia. W wypadku mocy >9 po nieudanym teście obalenia cel otrzymuje obrażenia równe mocy czaru. Kapłan jest odporny na efekt zaklęcia. Testy należy wykonywać co minutę.

[BPM]=3, Moc=1-12, obszar=30-100 m, czas trwania= 5-60 min.

„Wędrowanie w obłokach” [no] – kapłan tworzy korytarze powietrzne, które unoszą go w przestworza. Może latać w zależności od mocy czaru, wydając od 3 RB do 1 za przebyty metr

[BPM]=12, Moc=1-3, obszar= rzucający, czas trwania= 5-60 min.

„Zawierucha” [o] – nie wymaga testu umiejętności Kierowania zaklęć. Wywołuje burzę lub śnieżycę. Jeśli kapłan wyczaruje burzę, to na każde podbicie wartości obszaru, przypadną k4 wyładowania elektryczne na minutę, trafiają one w losowo wybrane cele, patrz czar „Grom”. Jeśli jest to śnieżycza, to w każdej rundzie trwania należy wykonać test kondycji z mod. wg mocy zaklęcia. Skutki nieudanego testu zależą od liczby oczek ponad normę (inwencja PL: od przemarznięcia do zamarznięcia).

Kapłan jest całkowicie odporny na efekt tego zaklęcia.
[BPM]=20, Moc=8-18, obszar=10-40 m, zasięg=30-100 m, czas trwania= 1-3 min.

Zmienność

„Spokój” [od] – cel nie może podjąć żadnych ofensywnych akcji, dopóki sam nie zostanie zaatakowany albo nie skończy się czas trwania zaklęcia.

[BPM]=1, Moc=1-5, obszar= jeden cel, zasięg=30-100 m, czas trwania= 1-3 rnd.

„Pomieszczenie kierunków” [od] – ofiary w obszarze działania zaklęcia nagle orientują się, że cały czas szły nie w tę stronę, co trzeba. Natychmiast zmieniają trasę podróży wg. ustaleń kapłana. Pomyłkę odkryją dopiero, kiedy minie czas działania zaklęcia, albo kiedy dojdą do miejsca, z którego wyszły. Czar nie zadziała na istoty poruszające się w kierunku widocznego celu (np. szarżująca kawaleria).

[BPM]=4, Moc=1-5, obszar=3-10 m, zasięg=30-100 m, czas trwania= 10-60 min.

„Słuszny gniew” [no] - wywołuje gwałtowne uczucie gniewu i chęć pomśzczenia wszelkich krzywd. Cel otrzymuje mod. od +1 do +2 od testów opanowania oraz +1 do +2 mod. do Krzepy (w zależności od mocy czaru).

[BPM]=5, Moc=1-2, obszar= jeden cel, zasięg=1-10 m, czas trwania= 2-10 rnd.

„Zamazanie spojrzenia” [od] – cały świat przed oczami osoby-celu zamazuje się i zaczyna rozpływać. Wymagany jest test paniki. Ofiara otrzymuje mod. -5 do ataku oraz -3 do wszystkich innych akcji.

[BPM]=8, Moc=1-5, obszar= jeden cel, zasięg=10-30 m, czas trwania= 2-10 rnd.

„Nieprawdziwi wrogowie” [od] – cel widzi nieistniejących przeciwników. Musi z nimi walczyć, dopóki nie zostaną „pokonani” lub nie skończy się czas działania zaklęcia. Rodzaj przeciwników zależy od PL (należy pamiętać, że mary powinny być dostosowane do sytuacji, np. w podziemiach będą to zawodzące zjawy). W wypadku nienaturalnych złudzeń wymagany jest test strachu.

[BPM]=12, Moc=1-5, obszar= jeden cel, zasięg=10-30 m, czas trwania= 2-10 min.

Lot strzały

Podane tu zaklęcia zadziałają tylko na strzały wystrzelone przez Słowian.

„Dalekoletna śmierć” [no] – strzały wystrzelone w obrębie działania czaru nie mają negatywnych mod. za zasięg (moc=1 średni, moc=2 długi).

[BPM]=1, Moc=1-2, obszar=3-9 m, czas trwania= 2-6 rnd.

„Sprzyjający wiatr” [no] – strzały wystrzelone na obszarze działania czaru są celniejsze, gdyż ich lot wspomaga Strzybóg (mod. do celności od +1 do +3).

[BPM]=3, Moc=1-3, obszar=3-9 m, czas trwania= 2-6 rnd.

„Ostre grot” [no] – Strzały wypuszczone z łuków na obszarze działania czaru mają mod. do obrażeń od +1 do +3.

[BPM]=5, Moc=1-3, obszar=3-9 m, czas trwania= 2-6 rnd.

„Strzała Strzyboga” [no] – zaklęta strzała ma własności wszystkich wyżej wymienionych czarów.

[BPM]=8, Moc=1-3, obszar= jedna strzała, czas trwania= 2-8 rnd.





3. Niwia

Starczy powiadać, że tuż obok nas, właściwie na wyciągnięcie ręki, znajduje się inny świat, którego nie możemy zobaczyć ni poczuć. To świat demonów i duchów, kraina do której udają się zmarli. Otacza nas, przenika na wskroś wszystkie znane nam rzeczy. Stanowi ich drugą, dziwną naturę. To właśnie z tamtego świata biorą się wszystkie dziwy i tajemnice, stamtąd przychodzą upiory i rusałki, które czasem ukazują się oczom śmiertelnych. Tam właśnie mieszkają, a właściwie tu, pod naszym bokiem.

Czym jest Niwia?

Usiądź chłopcze i posłuchaj uważnie. Mówisz, że chciałbyś zostać Widzącym, patrzeć na prawdziwy świat, podróżować w nieznane. Nie wiem, czy zdajesz sobie sprawę, że podróżnicy w nieznane rzadko powracają do domu. A w Niwii ryzykuje się czymś o wiele cenniejszym od życia. Ryzykuje się własną duszą.

Ale czy ty w ogóle wiesz, czym jest Niwia? Młodyś, mało jeszcze widziałeś i mało wiesz. Opowiem ci o Zaświatach, a ty dwa razy zastanowisz się, zanim dasz mi odpowiedź, czy chcesz być moim uczniem, czy nie.

Otóż Niwia to pradawna kraina istniejąca dzięki magii i magią przesiąknięta. Z jednej strony jest podobna do naszego świata, z drugiej zaś zupełnie różna. Barwy są tam chłodne i nieprzyjemne, wszystko jakieś powykęcane i dziwaczne, jakby ktoś nasz świat wyjął, wykreślił. Mroczno tam i mgliste, że aż ciarki po plecach przechodzą. Niby wszystko jak u nas – te same chłupy stoją i drzewa – ale jakieś krzywe i przeczące zdrowemu rozsądkowi. Wszystko, co dzieje się w świecie ludzi, ma swoje konsekwencje w Zaświatach. Czy jest tak zawsze? Nie... Są miejsca, w których to Niwia wpływa na nas bardziej niż my na nią. To uroczyska, gdzie prosty człek jeszcze stopy nie postawił. Każdy świat innymi prawami się rządzi i inaczej wygląda, jednak żaden nie jest cieniem drugiego. Uzupełniają się one i w oczach bogów stanowią jedność.

Nie wspominałem o mieszkańcach Zaświatów, którzy u nas są częstszymi lub rzadszymi gośćmi. Taki domowik, na przykład, siedzi w Niwii i stamtąd obserwuje wnętrze chaty, czy wszystko w porządku i czy zostawiliśmy mu jakiś smaczkowity kasek. Kiedy już wszyscy zasną, wychodzi, żeby się posilić. Widzisz tamten kąt, gdzie stoi miotła? Może właśnie domowik przycupnął tam teraz i przysłuchuje się naszej rozmowie, któż to wie? Tylko że jak się pewnie domyślasz, mało jest w Niwii istot dobrotliwych. Upiory i demony czyhają na nasze dusze i ciała, wypatrują z Niwii zdobyczy, a wchodząc w Zaświaty, człowiek pcha im się prosto w łapy. Tak, tak drogi chłopcze, Niwia to miejsce straszliwe.

Śluchaj dalej, oczu tak nie wytrzeszczaj, myślałeś, że skąd się biorą duchy i błędne ogniki, albo dziady, co w Sobótkę w okna stukają. Wszystkie te dusze z Niwii przychodzą...

No więc, zdajesz już sobie pewnie sprawę, że żywy człowiek jest w Niwii tylko gościem, najczęściej nieproszonym.

Jak wejść do Niwii?

Przejść między światami mogą tylko Widzący, czasem uda się to jakiejs wiedźmie albo guślarzowi, ale oni zazwyczaj tylko przyzywają istoty niwiańskie i układają się z nimi, albo też radzą się duchów przodków. Widzący natomiast, jak już rzekłem, potrafi się tak skupić, że dostrzega spaczoną krainę Zaświatów, która wyrasta ze wszystkich rzeczy. Niwia zaczyna jawić się powoli, a ten, kto posiada dar Widzenia, krok po kroku zagłębia się w nią, zaczyna widzieć, czuć i... nagle przekracza barierę, znikając z naszego świata.

Przejście wymaga dużego wysiłku, bowiem wędrowiec musi przedrzeć się przez grubą i ciężką zasłonę ziemskiego świata. Bywają jednak miejsca, gdzie zasłona ta ma dziury albo uchyla się trochę. Niektóre takie szpary pojawiają się nagle i znikają, inne są w miarę trwałe – te Widzący nazywają Bramami. Przez przejścia do Niwii dostać się może zwykły śmiertelnik, nie potrafiący Widzieć. Nawet tobie w każdej chwili może się zdarzyć, że przypadkiem wpadniesz do Niwii, wskakując do leśnego jeziora, wchodząc na małą polanę, przekraczając miedzę... Wtedy Zaświaty objawią ci się nagle w całej krasie. Nie będziesz stopniowo się w nich zanurzał, tylko wpadniesz od razu po czubek głowy. Zapamiętaj wtedy dobrze miejsce przejścia, bowiem jeśli zgubisz się w Niwii, najpewniej zawędrujesz do siedlisk jakichś paskudnych istot, albo po prostu umrzesz z głodu, tułając się po tej niegościnniej krainie.

W Zaświatach

Mówiłem, że w Niwii wszystko jest inne, dlatego zapomnij o prawach rządzących naszym światem, zwłaszcza o odległościach. Rzeczy dalekie mogą okazać się na wyciągnięcie ręki. Ścieżki, które są proste, tak naprawdę wiją się jak żmije. Wdrążający w Niwii tego nie dostrzega, ale tak jest w istocie. Widzący nazywają tę właściwość Zakrzywieniem. Dzięki niej wędrowcowi zdarza się pokonywać wielkie odległości w bardzo krótkim czasie. Trzeba tylko wiedzieć, którądy pójść. Zakrzywienie odpowiedzialne jest za szczeliny między światami, czyli przejścia, ono też sprawia, że w Niwii możesz wejść do jakiejs jamy, a po chwili wyjść z niej w innym miejscu. Często idąc leśną ścieżką albo polną drożyną wśród łanów zbóż, możesz niepostrzeżenie przemierzyć szmat drogi, nim skończysz gwiżdżeć melodię. Dla kogoś, kto nie zna Niwii, jest to zabójcza pułapka. Dlatego też chłopcze, jeśli zdecydujesz się być wędrowcem, przez długi czas będziesz mi towarzyszył, zanim pozwolę ci chodzić po Zaświatach samemu.

Pamiętaj, że tam nie możesz mierzyć rzeczy ziemską miarą. Nie ufaj niczemu, przyzwyczaj się do wątplenia. Wyobraź sobie, że w Niwii ściany tej izby są wyschnięte jak suszona śliwka. Czasem robią się w nich dziury, którymi można przejść do następnego pokoju. Kształty zmieniają się, wyginają. To jednak nie sprawia, że chatupa przestaje być drewniana.

Niwia to magia. Można w niej czarować i to z większym powodzeniem niż w naszym świecie, bowiem tam bogowie są bliżej, a moc przecież od bogów pochodzi. W Zaświatach magia jest namacalna, można zobaczyć jej świetliste linie, które



zbiegają się wokół kaptana, a potem płaczą i splatają kierowane jego wolą. Tak właśnie tworzy się zakłęcie, stające się potem zmiennokształtną kolorową mgłą. Magia jest piękna...

W Niwii nie zobaczysz żywych ludzi, tylko ich dusze, które wyglądają jak poruszające się mgiełki. Migotliwe postacie, które ujrzysz, będą to dusze zmarłych idące na Wschód, za dalekie góry, gdzie znajdują się bramy do Wyraju, w którym przodkowie nasi żyją wiecznie. Weles sprawia, że dusze świetnie orientują się w Niwii i do woli korzystają z Zakrzywienia. Te, które nie potrafią znaleźć ścieżek, obłożone są boską klątwą i skazane na tułaczkę, zanim nie odpokutują swych przewin.

Wiara, modlitwy i gusła chronią nasze dusze przed atakami demonów i duchów przeklętych, które zasmakowały w pożeraniu dusz prawych ludzi. Czasem zdarza się jednak, że przyplaczą się jakieś siły, które ssą nasze dusze, zsyłają na nas choroby i smartwienia. Wtedy właśnie Widzący musi wejść do Niwii i stawić czoło duchom i demonom.

Nauczysz się z czasem rozpoznawać aury różnych istot mieszkających w Niwii albo uwięzionych w niej, będziesz wiedział, które są niebezpieczne.

Przenikanie

Duchy i demony czasami pojawiają się w naszym świecie. Będąc istotami magicznymi, mogą podróżować między światami łatwiej niż Widzący. Przychodzą do nas z ciekawości, albo żeby nam szkodzić, wędrowcowi nocą drogę do domu zmylić, zwierzęta z zagrody wypuścić albo nawet człowieka zabić czy poranić. Pamiętaj jednak, że nie wszyscy tacy goście są niebezpieczni i złośliwi. Domownik przecież nic złego nie czyni, a jeszcze się chatupą opiekuje. A i niektóre z pozoru groźne demony oblaskawiać się dają i dogadać się z nimi można, ale w tym gusłarze i wiedzmy celują.

Potrafią oni także, tak jak i kaptani, przyzywać z Wyraju duchy przodków. Rozmawiać z nimi, prosić o radę i pomoc.

Umarli

O umarłych warto też parę słów Ci powiedzieć, gdyż potężni oni są i odgrywają ważną rolę w naszym życiu. To właśnie oni po śmierci opiekują się naszymi domostwami i rodzinami, dlatego dbać o nich należy i darzyć szacunkiem. Nie zapominaj o tych, którzy już odeszli, bo pamięć ludzka zapewnia im spokój i szczęście w Wyraju. Pilnuj, by niczego im nie brakło, groby odwiedzaj i strawę noś, wtedy duchy przybyłe z Zaświatów, zobaczą, że o nich pamiętasz. W święta uczuj z bliskimi przy ogniu – duchy bardzo lubią ciepło płomieni, więc powrócić mogą z Niwii i spędzić z Tobą kilka chwil, wspominając dawne dzieje. Będziesz mógł porozmawiać z nimi i czerpać z mądrości starszych. Pamiętaj jednak, by nie pytać o los, ani o tych, którzy w Zaświatach pozostali – umarli tego nie lubią i możesz ich srodze rozzłościć. Nie nalegaj, bo nie usłyszysz odpowiedzi, a zniechęceni przodkowie odejść, do Niwii powrócą.

Nigdy nie ujrzysz, jak przychodzą lub odchodzą. Coś zaszleści między drzewami, odwróci Twój wzrok i zanim się spostrzeżesz, pradziada swego obok siebie zobaczysz, zaduma-

nego nad czymś i wpatrującego się w gwiazdy. Pamiętaj też, że nigdy nie możesz za umarłymi podążać, gdy odejść zechcą – możesz na siebie ściągnąć gniew Welesa i z Zaświatów już nie powrócić.

Duchy i demony

W Niwii mieszkają demony. Duchy natomiast blakają się po niej albo żyją tam uwięzione klątwą Welesa. Bardziej się demonów obawiaj, gdyż świetnie one Niwie znają, bo jest ich domem. Zamiast z nimi walczyć, staraj się zyskać ich przychylność, rozmawiaj mądrze, nie przerażaj się ich wyglądem – bywają bardzo szkaradne. Mogą też mamić, pojawiać się pod różnymi postaciami, zwodzić cię w pułapki. Zwykle wyglądają inaczej, niż kiedy goszczą na ziemi. Z czasem nauczysz się je rozpoznawać i zorientujesz się, z którymi można porozmawiać. Pamiętaj, że jedne są bardzo niebezpieczne, inne bywają pomocne.

Demony siedzą w Niwii, by od czasu do czasu zajrzeć do naszego świata. Najczęściej muszą się tu pożywiać. Zazwyczaj szwendają się jednak po Zaświatach, choć mają oczywiście swoje ukryte siedziby. Różne duchy to najczęściej istoty zawieszane między światami. Przykute są do danego obszaru i w Niwii, i u nas. Najczęściej bywają bardzo nieszczęśliwe, stąd bierze się ich złośliwość i okrucieństwo. Często też są to ogłupiałe lub szalone dusze zdalne do wszystkiego. Zdarzają się też takie, które zostały w jakiś sposób uwięzione w naszym świecie, i nie mogą zostawić ziemskich kształtów, całkowicie przejść do Niwii. Takimi są na przykład ohydne mamuny, skazane na życie w nadbrzeżnych zagajnikach i wysokich trzcinach.

Uważaj, bo nie zdajesz sobie sprawy, ile stoi z chęcią wyszałoby z ciebie życie albo pożarło twoją duszę. Wiele z nich zwabi krew, mogą wyjść z Niwii i pić ją z twoich żył. Nie bój się chłopcze, nie bój się...

Zasady

- a) **Przejście do Niwii.** Do Niwii mogą się dostać jedynie postacie posiadające umiejętności przechodzenie między światami. Dokładny opis tej zdolności znajduje się w rozdziale z opisami umiejętności. Wyjście wygląda podobnie, tyle że nie wykonuje się testu umiejętności. Po wyjściu z Zaświatów postać może do nich powrócić dopiero po 10x10 minutach.
- b) **Przebywanie w Niwii.** Przebywanie w Niwii wymaga ciągłej koncentracji umysłu, a co za tym idzie, jest bardzo męczące dla znajdującej się w Zaświatach postaci. Istoty przebywające w Niwii muszą co godzinę wykonywać test Znajomości Zaświatów (jeśli bohater, bez względu na to, czy jest Słowianinem czy też nie, nie ma takiej umiejętności, testuje tylko modyfikatory wynikające z inteligencji i umysłu). Jeśli test się nie powiedzie, należy wykonać następny, a wartość cechy Umysł zostaje zmniejszona o jeden. Wartość ta wraca do swojej podstawowej wielkości dopiero po wyjściu postaci z Niwii i po przynajmniej



dwunastogodzinnym wypoczynku – (sen). W przypadku, gdy Umysł spadnie do zera, kontur postaci zaczyna się rozmywać, aż zupełnie się rozplynie. Dusza, nad którą gracz nie ma już kontroli, unosi się w miejscu, w którym znajdowała się postać. Musi zostać złapana (patrz umiejętność Przywrócenie) przez Kapłana lub Widzącego, w przeciwnym wypadku zamienia się po dwóch dniach w upiora. Postacie przebywające w Niwii nie odczuwają głodu ani pragnienia.

- c) **Walka w Niwii.** Walka w Niwii odbywa się analogicznie jak w przypadku tradycyjnej walki (opisanej w rozdziale Walka). Wyjątkiem są obrażenia – rolę **Zdrowia** przejmuje cecha Umysł. W przypadku, kiedy spadnie ona do zera lub niżej, ciało postaci powoli materializuje się w normalnej rzeczywistości (należy pamiętać, że obszar Niwii pokrywa się z obszarem świata materialnego). Bohater znajduje się w letargu

i jakikolwiek kontakt z nim jest niemożliwy. Dusza postaci (jeśli nie została wessana lub porwana) znajduje się w formie półprzezroczystej mgiełki w miejscu śmierci, w Niwii. Jeśli kapłanowi nie uda się odzyskać duszy bohatera w ciągu dwóch dni, ta zmienia się w **upiora**, który będzie od teraz poszukiwał ciepłej krwi żywych ofiar. Broń, którą można się posługiwać w Niwii, nie może być zwyczajna – takiej nie da się przenieść w Zaświaty, gdyż pozostanie ona w miejscu przeskoku w świecie materialnym. Tylko oręż wykuty w Niwii przez demony może posłużyć tam do walki. Niektóre przedmioty (w tym broń) mogą być przenoszone pomiędzy światami, jeśli zamieszkuje je duch przodka – dziad (osoba, która za życia była tak przywiązana do danej rzeczy, że po śmierci stała się jej częścią). Są one jednak niezwykle rzadkie i należy o nie dbać, by nie obrazić ich mieszkańca, gdyż wtedy może on na zawsze opuścić





zamieszkiwany przez siebie przedmiot.

d) **Magia w Niwii.** Zaświaty są przesiąknięte magią i dlatego korzystanie z mocy bogów staje się łatwiejsze. Koszt punktowy zaklęć i czas regeneracji punktów magii zmniejszają się dwukrotnie.

e) **Granice Niwii.** Niwia jest związana z wiarą słowiańską i dlatego jej granice pokrywają się mniej więcej z granicami imperium słowiańskiego. Wpływ Zaświatów jest oczywiście o wiele dalszy, stąd biorą się właśnie nitki prowadzące do Bram znajdujących się poza terenami Słowian. Na rubieżach Niwii zakrzywienie jest największe, kształty znacznie się deformują, czas i przestrzeń zniekształcają się. Tam żyją potężne demony pilnujące odległych wyjść z Niwii, czyli Bram rozsianych poza jej obszarem. Podróżnik, który jednak ominie te newralgiczne punkty, w pewnym momencie po prostu wyjdzie z Niwii, co oznaczać będzie, że opuścił słowiański świat. Po oddaleniu się na odległość 50km od najbliższej świątyni słowiańskiej, postać automatycznie wychodzi z Niwii. Dzieje się to płynnie, a poruszająca się postać w pewnym momencie orientuje się, że już znalazła się w świecie rzeczywistym.

f) **Tunele i wejścia spontaniczne.** Są miejsca, które pozwalają wejść w Zaświaty osobom nie obdarzonym darem Widzenia. Emanują silną magią i przeważnie w ich okolicy (Bramy) budowane są świątynie, a same wejścia są pilnie strzeżone przez kapłanów, by nikt niepowołany przez nie przechodził. Czasami zdarza się, że wejście do Niwii otwiera się spontanicznie i na bardzo krótko (kilka do kilkudziesięciu minut). W miejscach, gdzie oddziaływanie Zaświatów jest silne (wschodnie tereny – za Uralem), wejścia pojawiają się regularnie w danej okolicy.

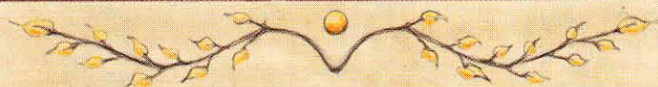
Zadziwiające jest, jak daleko potrafią zapuścić się linie mocy! Zdarza się, że powstają swoiste tunele prowadzące daleko w głąb krain chrześcijańskich. Zakrzywienie w nich jest tak duże, że wchodzący w mgnieniu oka znajduje się w Niwii na ziemiach słowiańskich. Wejścia są w większości dobrze znane agentom kościoła i znajdują się pod ciągłą strażą. Wokół nich powstają siedziby zakonu Popestników, których zadaniem jest utrzymanie w tajemnicy istnienia Bram i badanie ich wpływu na okoliczne tereny. Oczywiście nie wszystkie wejścia do Tuneli znane są Kościołowi i wytrwali poszukiwacze wcześniej czy później mają szansę trafić na niezabezpieczone jeszcze wejście. Bramy są znane również Widzącym.

g) **Kraina Umarłych i Bogowie.** Dusze zmarłych mają swą siedzibę w Niwii, zwie się ona Wyrajem i znajduje się daleko na Wschodzie, za górami Uralu. Jest niedostępna dla zwykłych śmiertelników. Każdy, kto chciałby tam wejść, musi się liczyć z tym, że bram Wyraju strzegą potężne demony i upiory, więc jeśli Najwyżsi mu nie sprzyjają, nie ma szans tam dotrzeć. Już samo odnalezienie drogi jest wielkim wyzwaniem, gdyż znają ją wyłącznie nieliczni kapłani!

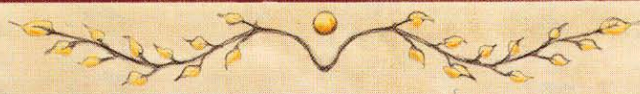
Bogów w Niwii spotkać można tylko przypadkiem, bowiem mieszkają oni w Niebiosach, a tam nikt nie ma dostępu. Jedynie Weles mieszka w Niwii, którą włada, lecz i do jego siedziby nadzwyczaj trudno się dostać. Nikt nawet nie wie, gdzie ona jest.

h) **Reprezentacja w Niwii.** Wszystko, co żyje ma swoją reprezentację w Zaświatach. Widzą ją nieliczne istoty lub doświadczeni Widzący (decyduje tu test na znajomość zaświatów i jest on uważany za bardzo trudny), jako niezwykle delikatną, mlecznobiałą mgiełkę tworzącą kształt postaci, której są odbiciem. Czasami mgiełka ma zabarwienie będące wynikiem charakteru postaci (dobre istoty mają zielonkawą aurę, zaś złe zbliżającą się do czerwieni). Reprezentacja istoty może zostać zaatakowana w Niwii, jeśli wcześniej została dostrzeżona. Może to być specjalny czar lub umiejętność demona. Przed takim atakiem nie sposób się bronić i odczuwa się jedynie jego skutki w postaci utraty sił vitalnych, osłabienia i wynikającej z tego choroby. Urok może zostać odczyniony jedynie w Niwii i wymaga wcześniejszego dostrzeżenia dotkniętej czarem istoty (test na odczynienie uroku).

Odległości i czas w Zaświatach. Niwia rządzi się swoimi prawami i czas potrafi płynąć tam inaczej, szybciej lub wolniej. Przejawia się to szczególnie podczas podróży po Zaświatach. Zjawisko to nie występuje w przypadku dusz "zaczepionych" w ciałach będących częścią normalnej rzeczywistości. Dusze takie spinają mocno oba światy. Pan Losu może zarówno przyśpieszać czas, jak i go zwalniać, wedle własnego uznania i zgodnie z charakterem przygody, jaką prowadzi. Podobnie ma się sytuacja z odległościami, które przy dalekich podróżach mogą wydawać się mniejsze, niż miałyby to miejsce w rzeczywistości. Tę właściwość wykorzystują bardzo chętnie duchy podczas swych podróży po Niwii.







4. Guśla

Umiejętności:

Guśla (IV, Int+U) – Cała materia (rośliny, przedmioty itp.) od czasów stworzenia świata ma w sobie odrobinę boskiej energii, i co za tym idzie, posiada magiczne właściwości. Przez wieki nauczono się łączyć niektóre z nich, żeby otrzymywać różne efekty. Jest to wiedza niepewna i często pełna luk, dlatego odpowiednie dobranie proporcji składników, przeprowadzenie rytuału itp. zależą w dużej mierze od szczęścia i doświadczenia guślarza.

Liczba sukcesów mówi o tym, jak dokładnie udało się postaci się połączyć magiczne składniki w całość. Do każdego testu podaje się Trudność podaną przy guślach. Jeśli guśla nie oddziałują na inne istoty, to udany test umiejętności oznacza uzyskanie pożądanego efektu. Jeśli oddziałują one na inne istoty, osobie-celowi przysługuje test obronny na cechę Umysł, pomniejszoną o połowę uzyskanych przez guślarza Sukcesów.

Gracz, który wziął Guślarstwo przy tworzeniu postaci, może wybrać pięć guseł.

W odróżnieniu od typowo kapłańskich umiejętności, Guślarstwa można używać intuicyjnie (nie znając jej) – na zasadach połowicznego sukcesu (patrz Talenty i umiejętności). Jednakże próbująca tego dokonać postać musiała wcześniej poznać dany obrzęd.

Nowych guseł bohater może się nauczyć jedynie od kogoś, kto posiadał już wiedzę o nich i będzie skory ją przekazać.

Niezbędnik Słowianina, czyli co trzeba zrobić, żeby przeżyć dzień na naszych pięknych ziemiach:

Powitanie Swaroga - gdy gość z daleka w dom zachodzi, trzeba go powitać. Najlepiej to zrobić, sypiąc sól przed jego stopy i na progu dając mu do spożycia kawałek chleba. On zaś, żeby nikogo nie obrazić, chleb zjeść musi, a sól przydeptać. Dopiero teraz można go snadnie w domu ugościć.

Składniki:

Chleb

Sól

Trudność:

+10

Efekt:

Przy sukcesie +2 do wszystkich umiejętności z talentu Charyzma.

Obiady dla duchów - weźmiesz nerkę myszy w domu złapanej i mózg jaszczurki ze studni – zetrzesz to razem i poczekasz, jak wyschnie. Pokropisz to mle-

kiem i okruszów chleba dodasz. Masę tę w glinianych miseczkach ustawisz na rogach domostwa i odrobiną próg wysmarujesz, wtedy duchy w spokoju chatę twoją zostawią.

Składniki:

Nerka myszy

Mózg jaszczurki

Mleko

Okruszek chleba

Gliniane miseczki

Trudność:

-6

Efekt:

Liczba sukcesów oznacza liczbę dni, przez które nieprzychylnie ludziom duchy nie będą mogły nawiedzać chałup.

Posilek dla reszty domowników - jeśli dom twój zamieszkały jest przez jakie dziady albo demony opiekuńcze, to jedząc posilek uczyni tak: z każdej potrawy pierwszy kąsek (nie musi być duży) rzuci lewą ręką za siebie i nie oglądając się krzyknij "oto strawa dla Ciebie za opiekę nad domem, wiedz, żem wdzięcznym Ci bardzo!"

Składniki:

Pierwszy kąsek z każdej potrawy

Trudność:

+10

Efekt:

Dziady i demony opiekujące się danym domem albo po prostu go zamieszkujące, będą miały przychylniejszy stosunek do śmiertelnych mieszkańców.

Odegnanie licha - usypać należy na ziemi niewielki krąg z soli zmieszanej z popiołem, co pochodzi z drzewa spalonego piorunem. Potem nazwać jakoś trzeba owo licha i kazać mu iść precz. Na koniec sól z popiołem zebrać i prawą ręką przez lewe ramię sypnąć.

Składniki:

Sól

Popiół z drzewa od pioruna zapalonego

Trudność:

-12

Efekt:

Po poprawnie odprawionym rytuale, uciążliwy demon musi odejść.

Niezbędnik myśliwego, czyli co musisz zrobić, żeby coś upolować:

Poświęcenie broni - każdy myśliwy, który chce broń swą skuteczniejszą uczynić, musi upolować nią jakieś zwierzę - jakiegoś dzika albo niedźwiedzia - zwierza jakiegoś znamienitego. Potem krwią i tłuszczem tegoż zwierza broń ową dokładnie natrzeć i wyczyścić futrem

jego. Dalej – powiesić nad ogniskiem w dymie z szałwi, konwalii i dzbanecznika na trzy dni.

Składniki:

Krew, tłuszcz i futro zwierzęcia zabitego daną bronią

Szałwia

Dzbanecznik

Konwalia

Trudność:

-3

Efekt:

Broń taka podczas polowania na zwierzyne ma mod. + 3 do tyłu Akcji atak, ile wynosi liczba sukcesów przy teście Guślarstwa.

Oddanie honorów duchom zwierząt - gdy myśliwy chce złapać zwierzyne, to musi postąpić tak: przed wejściem do lasu zebrać babki lancetowatej i chrustu. Na skraju rozpalić niewielkie ognisko, w dym ogniska, na płomień upuścić kroplę krwi utoczonej bronią, którą myśliwy polować zamierza. Gdy dym go owionie, w myślach obraz zwierzęcia musi przywołać.

Składniki:

Babka lancetowata

Trudność:

-2

Efekt:

Myśliwy taki ma co najmniej 25% szans więcej na spotkanie tego zwierzęcia i mod. +4 do jednego testu trafienia

Odstraszenie leśnych jędz - gdy kto do lasu się wybiera na dłuższą podróż i jędz nie chce spotykać, musi nazbierać końskiego łajna wysuszonego na słońcu, (koń musi być podkuty – inaczej nie zadziała), czosnku polnego, babki i mniszka, i rzucić to wszystko w ogień. W tym dymie trzeba chwilę postać. Niektórzy twierdzą, że jędze odstraszą gusa, inni, że chodzi o smród, jedno jest pewne – gadziny nie przyłazą.

Składniki:

Łajno podkutego konia wysuszone na słońcu

Czosnek polny

Babka lancetowata

Mniszek lekarski

Trudność:

-6

Efekt:

Jędze muszą wykonać test obronny, żeby się zbliżyć; jeśli nie wyjdzie, muszą pozostać w odległości 15 m od guślarza. Działanie utrzymuje się jedną godzinę za każdym Sukces.

Na inne okazje:

Odegnanie choroby - żeby choroby się pozbyć z ciała nieboraka, trzeba okład z lnianego płótna na głowę mu położyć, a potem, gdy przesiąknie, należy go

miodem pokropić i posypać ususzonym kwiatem wrzосу. Po czym ktoś bliski choremu musi wynieść to jak najdalej i zakopać. Izbę, gdzie chory leży, należy lajnom niedźwiedzia okadzić dwukrotnie, zaczynając od łóżka pacjenta.

Składniki:

Okład z lnianego płótna

Miód

Ususzone kwiaty wrzосу

Niedźwiedzie lajno

Trudność:

W zależności od rodzaju choroby (+5 katar, - 15 ospa)

Efekt:

Chory wykonuje test na połowę zdrowia plus 1 za każdy sukces, jeśli test się powiedzie -o zdrowieje. Działa wyłącznie na choroby spowodowane naturalnymi czynnikami.

Przekleństwo - kto sąsiadowi lub komu innemu życie chce z różnych względów uprzykrzyć, powinien wziąć jakąś rzecz do niego należącą i trzymać ją w glinianym garnku pod stogiem siana przez dni osiem. Po tym czasie rzecz ową musi okadzić dymem ze świeżego kwiatu paproci, naparstnicy i lilii wodnej oraz serca zmarłego. Kadząc, należy skupić się na tym, jakie przekleństwo ma spaść na nieszczęśnika. Tak przygotowaną rzecz trzeba podrzucić z powrotem i czekać na spełnienie przekleństwa.

Składniki:

Gliniany garnek

Świeży kwiat paproci

Świeży kwiat naparstnicy

Świeży kwiat lilii wodnej

Trudność:

od -1 w przypadku wyprysków, do -19 w przypadku śmiertelnej choroby

Efekt:

W zależności od rodzaju przekleństwa. Można leczyć w naturalny sposób.

Niezbędnik guślarza, czyli co musisz zrobić, żeby zawrzeć pakt z demonom:

Przywołanie demona - jeśli demona jakiegos chcesz przywołać, najpierw dokładnie się zastanów, jaki to demon ma być i czy na pewno tego chcesz. Później krąg z kamieni ułóż i na każdy z nich kroplę krwi swojej strząśnij. Szkiełkiem z piasku, w który piorun uderzył, też krwią własną, napisz swe imię na każdej ze skał, powtarzając w myślach, jakiego demona chcesz przyzwać. Krąg musi być w miejscu, gdzie demon najczęściej się pojawia (las, góry, brzeg rzeki czy jeziora). Jeśli znasz imię demona, możesz tego konkretnie przyzwać, wołając w krąg. Nie zdziw się, jeśli głosu twojego słyszać nie będzie, przedostał się on do Niwii, żeby dotrzeć do adresata.

Demon pojawi się niechybnie, ale nie koniecznie od razu. Jeśli jest w Zaświatach, zanim skończysz go wołać,



już stać będzie w kręgu, lecz jeśli w materialnej formie w naszym świecie przebywa, to trzeba poczekać, bo może gdzieś daleko jest i długo będzie szedł do guślarza. Lecz pewnym być możesz, że będzie się spieszyć. Zależy mu na twojej duszy.

Składniki:

Krąg z kamieni

Krew guślarza

Szkiełko z piasku, w który piorun uderzył

Trudność:

-10

Efekt:

Demon pojawi się niechybnie, ale nastrój i nastawienie do guślarza zależą tylko od Pana Losu

Uwiązanie demona- jeśliś już demona przyzwał, to dla własnego dobra tak oto postąp: na każdy kamień kręgu soli nasyp i woskiem ze świecy na nią pokrop, obchodząc krąg w lewą stronę. Potem obejdź krąg w prawą stronę, sypiąc popiół z drzewa zapalonego od pioruna. Gdy tylko skończysz sypać i krąg popiołu opuścisz, możesz czuć się bezpieczny, chociaż też nie do końca. Przyzwany demon, czy to z Niwii, czy też z naszej rzeczywistości przyciągany będzie przez przemożną moc kręgu i zawsze do niego wskoczy .

Składniki:

Sól

Świeca

Popiół z drzewa od pioruna zapalonego

Trudność:

-10

Efekt:

Demon, aby opuścić krąg, musi wykonać test obrony.

Odpedzenie demona - jeśli demona, któregoś przywołał, chciałbyś bratku do Niwii odesłać, musisz krąg kamieni obejść dwukrotnie w prawą stronę, wylewając przy tym wodę ze stawu podczas pełni wziętą, dokładnie z miejsca, gdzie się księżyc odbijał. Resztką wody chluśniesz w demona. Niestety to nie zawsze działa...

Składniki:

Woda ze stawu nabrana podczas pełni, dokładnie z miejsca gdzie księżyc się odbija.

Trudność:

-10

Efekt:

Demon musi przejść test obrony lub odejść.

Przejście do Niwii - kto do krainy zaświatów chce się wybrać, a mocą Widzącego nie dysponuje, następującą rzecz musi zrobić. W lesie na ścieżce, którą zwierzyzna chodzi, wysypać wzdłuż korę dębu startą na proch wraz z popiołem z sowiej czaszki. Ślad długi winien być na dwie długości kroku. Na to w połowie wysypać poprzeczną linię solą zmieszaną z utartym rogiem jelenia. Przechodzący musi przed rytuałem okadzić się w dymie

ze świeżej palki wodnej. "Ścieżkę" należy podpalić i przejść przez nią bez wahania. Po przekroczeniu linii z soli znajdziesz się w Zaświatach.

Składniki:

Kora dębu starta na proch

Popiół z czaszki sowy

Sól

Utarty róg jelenia

Świeża palka wodna

Trudność:

-5

Efekt:

Guślarz przechodzi do Niwii.

- *Cóż więc chcesz mi zaoferować śmiertelniku?*

- *Bogactw wiele nie posiadam - odezwał się po krótkim zastanowieniu Dobromir - wiem wszelako, iż jedną rzecz mam, której pragniesz i która będzie za twoją służbę doskonałą zapłatą.*

- *Zgoda więc. - odparł i roześmiał się. - jak łatwo przychodzi ludzkim istotom przehandlować własną duszę.*

Pakt z demonem - gdy pakt z demonem chcesz zawrzeć, uczyni, co następuje. Gdy już demona przywołasz i dogadasz się z nim, co do ceny za jego pomoc czy służbę, do kręgu w którym go wezwalesz, dołóż drugi i sam w nim stań. Na kamień, który jest dla obu kręgów wspólny, każdy z was położy coś, co do niego należy i własną krwią pokropi oba przedmioty. Każdy z was niech imię swe wypowie. Zapamiętaj dobrze imię, które usłyszysz od demona, gdyż ono przywołać ci go pozwoli i władze nad nim daje.

Składniki:

Krew guślarza

Krew demona

Dwa kręgi kamienne łączące się w 8

Trudność:

-10

Efekt:

Pakt z demonem - w zależności od inwencji gracza i PL oraz ustalonych warunków. Jeśli obrzęd się nie uda, to demon nie będzie musiał dotrzymać swej części umowy.





ROZDZIAŁ PIĄTY - BESTIARIUSZ

Gdzie opisano różne stworzenia, które bohaterowie mogą spotkać na swojej drodze – zwierza łownego i, przede wszystkim, potwory, demony, zjawy, duchy i wszelkie inne lichy

Łało od rana.

Przed Albertem mokła spora łąka. Po drugiej stronie, pod lasem stali poganie najeżeni włóczniami.

Za Albertem krzątało się jego wojsko, przygotowujące się do bitwy. Biczownicy wznosili modły i okładali się rzemieniami mocniej niż zwykle. Księża błogosławili wojowników o wiarę.

Ta łąka to było dobre miejsce.

„Nic podobnego!”, pomyślał Albert drapiąc się w głowę „Niech to szlag! Ziemia rozmokła. Konnica ugrzęźnie w bagnie”

Poczuł jak wzbiera w nim wściekłość.

– Poślijmy dzieci – szepnął jakiś ksiądz, który się nagle przypałał i wyglądał jak zmokła kura. – Dzieci roztopią ich serca, a dłoń świętego Zygryda ściągnie na tych ohydnych pogan bożą kłatwę.

– Odejdź, klecho – warknął Albert – będziemy się tu bić a nie cackać.

Albert dosiadł wierzchowca – nowego, starego musielisi dobić.

– Chcą nas przechytryć! – powiedział z siodła gromkim głosem do swoich rycerzy i pospolitego ruszenia. – umyślili sobie potopić nas w bagnie! Ale pierwsza nie pójdzie konnica. Wy – zwrócił się do zgrai chłopów i zabijaków – pójdziecie pierwsi! I pokażecie na co was stać! Jeśli rozbijemy ich teraz, pobliskie grody staną dla nas otworem. Nie będziemy bać się jeździć lasami, bo wyłapiemy i dorżniemy wszystkich pogańskich zbójów!

Zebrał dłonią wodę z twarzy.

– Ta ziemia upije się ich krwią! – krzyknął – Na mój rozkaz ruszymy i zetrzemy w pył diabelskie nasienie.

Zsiadł z konia. I zaczął zdejmować napierśnik.

– Ty Ottonie – odpinając klamry, podszedł do jednego ze swoich rycerzy – przejmujesz teraz dowództwo. Ja jadę utoczyć trochę krwi.

„Mam dość tego wszystkiego”, pomyślał, „Dość tych lasów, tego deszczu i strachu”

– Zdjąć blachy z mojego rumaka! Odciążyć go! Gdzie mi z tą lancą!

Otto był jasnowłosym, brodatym młodzieńcem.

Patrzył na, zrzucającego pancerz Alberta, zdziwionym wzrokiem.

– Śmiem zauważyć, że to chyba nie jest najlepszy pomysł, żeby pan...

– Milcz.

– Pójdziemy za panem wszyscy.

– Milcz, powiedziałem. W razie czego oskrzydlicie ich. Pod lasem grunt nie jest grząski. Pilnujcie dzieci i taborów. Umocnijcie odwód.

Albert już w samej kolczudze wsiadł na konia. Odpędził pacholka, który chciał podać mu hełm.

„Czasem trzeba być bohaterem”, pomyślał przetykając ślinę.

– Za mną w imię Chrystusa! – krzyknął, ruszając w pole. W deszcz.

Za nim ziemia zatrzęsała się pod setkami nóg. Piechota biegła krzycząc donośnie.

Słowianie stali murem, ani drgnęli.

Wyciągnął miecz. Kopyta wyrzucały w powietrze mokrą ziemię. Koń jednak szedł klusem.

Słowianie ani drgnęli.

Wykręcił, stanął bokiem do biegnącego tłumu, zalewającego łąkę. Z nieba spadały strugi deszczu.

– Na nich! – wrzasnął. I ruszył na pogan.

Słowianie...

Inkwizytor przygalołował i jechał bok w bok z Albertem. Twarz miał zacietą. W jego dłoni lśnił miecz.

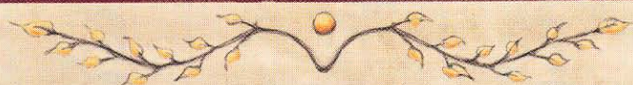
...zostawili dzidy i zaczęli szyc z łuków.

A potem spod ziemi jęły wychodzić brudne człekokształtne istoty, podobne do szczurów. Było ich całe mrowie. Zaatakowały z furią długimi, rdzewiejącymi nożami.

Koń Alberta zaczął wariować ze strachu, stworzenia czepiały się jego nóg, próbowały poprzecinać pięciny.

Inne, rozbryzgując błoto, rzucały się na biegnącą piechotę.

– Co to jest?! – krzyknął Ulrich, wychylając się z siodła i siekąc mieczem potworki – Co to jest, do wszystkich diabłów?!



Wstęp:

Świat ARKONY zamieszkały jest przez rozmaite, często niebezpieczne stworzenia. W tym rozdziale znajdziecie ich opis oraz statystyki do wykorzystania w grze. Może się zdarzyć, że wyobrażałeś sobie te stwory inaczej. Niestety z powodu niewielkiej liczby źródeł oraz ich rozbieżności, a także naleciałości chrześcijańskich, należało ich opisy stworzyć na potrzeby sytemu niejako od nowa.

Niektóre stworzenia mają zdolności specjalne. Są one wypisane pod tabelką ze statystykami. Ich dokładne opisy znajdują się pod koniec tego rozdziału. Obrażenia wszystkich stworów nie zawierają modyfikatora wynikającego z wysokości Krzepy.

1. Zwierzęta:

Oczywiście, nie sposób wymienić wszystkich zwierząt zamieszkujących lasy, pola i bagniska. Podajemy tu tylko przykłady niektórych z nich. Cechy opisują typowego osobnika danego gatunku.

Pies – towarzyszy człowiekowi od tysięcy lat. Wygląd psów jest ogólnie znany, rasy tych zwierząt, spotykane w świecie ARKONY to najczęściej psy myśliwskie i pasterskie. Jedne wyróżniają się doskonałą kondycją, węchem i instynktem łowieckim, tak ważnymi w trakcie polowań, drugie posiadają umiejętności przydatne do pilnowania stad zwierząt domowych.

Kr:	10	ZwB:	8	Zd:	8	RB:	12	Int:	4	U:	6
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Skok/Ugryzienie		13		4		2k3*		Zwarcie			
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

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

Zasady specjalne:

Tropiciel

Wierny

Koń – „Koń jaki jest – każdy widzi”, mawia przysłowie. I tak jest w istocie. Szczegółowy opis wyglądu jest zbędny. Zwierzęta te, podobnie jak psy, towarzyszą człowiekowi od wieków. Wykorzystywane są pod wierzch i jako siła pociągowa. Koń sam w sobie stanowi wyznacznik statusu majątkowego jego właściciela. Nie każdy bowiem może sobie pozwolić na posiadanie tego zwierzęcia.

Kr:	16	ZwB:	6	Zd:	14	RB:	10	Int:	2	U:	6
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Ugryzienie		10	4	2k3		Zwarcie					
Kopnięcie		10	5	3k3		Bliski					
Tratowanie		8	5	2k6*		Zwarcie					
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

* dodatkowo jedno obrażenie za każde 6 metrów rozpędu. Maksymalna premia z rozpędu wynosi +8. Można się przed nim bronić jedynie unikiem. Przy skracaniu dystansu, nie da się Powstrzymać jego szarży, po prostu otrzymuje obrażenia i atakuje dalej.



Koń Bojowy - Rumak – rodzaj koni hodowanych specjalnie do działań wojennych. Te ciężkie i niebywale silne zwierzęta bez trudu unoszą ciężkozbrojnego jeźdźcę oraz własny pancerz. Tresowane są tak, by utrzymywać szyk w czasie szarży a w starciu skutecznie zadawać ciosy kopytami i kasać. Wartość takiego zwierzęcia może kilkakrotnie przewyższać wartość zwykłego konia.

Kr:	16	ZwB:	6	Zd:	14	RB:	10	Int:	2	U:	6
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Ugryzienie		10	4	2k3		Zwarcie					
Kopnięcie		10	5	3k3		Bliski					
Tratowanie		8	5	2k6		Zwarcie					
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

* dodatkowo jedno obrażenie za każde 5 metrów rozpędu. Maksymalna premia z rozpędu wynosi +10. Można się przed nim bronić jedynie unikiem. Przy skracaniu dystansu, nie da się powstrzymać jego szarży, po prostu otrzymuje obrażenia i atakuje dalej.

Zasady specjalne:

Odporny na strach

Szkolony do walki

Żubr – W słowiańskich lasach jest wiele żubrów. Zazwyczaj tworzą stada liczące kilkanaście, kilkadziesiąt zwierząt, choć można też spotkać małe grupki samców, które przegrały rywalizację o samicę. Żubry są spokojnymi roślinożercami, chociaż czasem bywają agresywne, np. jeśli uznają człowieka za zagrożenie dla cieląt. Byki mogą być też niebezpieczne jesienią, kiedy toczą między sobą walki. Futra żubrów są grube i świetnie zabezpieczają przed zimnem, dlatego też Słowianie często polują na te zwierzęta, ale czują też respekt przed ich rozmiarami i spokojnym majestatem.

Kr:	18	ZwB:	5	Zd:	25	RB:	10	Int:	2	U:	8
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Tratowanie		12	5	2k6*		Zwarcie					
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Gruba skóra/gęste futro – 2 punkty Ochrony na całym ciele									

* dodatkowo jedno obrażenie za każde 4 metry rozpędu. Maksymalna premia z rozpędu wynosi +10. Można się przed nim bronić jedynie unikiem. Przy skracaniu dystansu nie da się powstrzymać jego szarży, po prostu otrzymuje obrażenia i atakuje dalej.

Tur – zwierzę podobne do żubra, nieco mniejsze, ale rzadziej występujące. Ceniony jest za piękne futro (brunatno-szare, z jasną pręgą wzdłuż linii grzbietu, delikatniejsze i krótsze niż u żubra). Mam mocne rogi i robi wrażenie swoimi rozmiarami i spokojem pełnym godności. Stada są mniej liczne od żubrzych z racji częstych polowań.

Kr:	16	ZwB:	7	Zd:	20	RB:	12	Int:	2	U:	8
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:			Zasięg:		Specjalne:		
Tratowanie		12	5	2 k 6*			Zwarcie				
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Gruba skóra/gęste futro – 1 punkt Ochrony na całym ciele									

* dodatkowo jedno obrażenie za każde 4 metry rozpędu. Maksymalna premia z rozpędu wynosi +10. Można się przed nim bronić jedynie unikiem. Przy skracaniu dystansu, nie da się powstrzymać jego szarży, po prostu otrzymuje obrażenia i atakuje dalej.





Tarpan – stada tych koników żyją na stepach i rozległych bezleśnych polaciach ziemi. Tarpany mają najczęściej myszatą sierść z ciemną pręgą wzdłuż grzbietu, czarną grzywę i takież ogon. Poluje się na nie dla mięsa i skór. Są także hodowane jako zwierzęta pociągowe i wierzchowce. Bardzo łatwo jest przestraszyć te płochliwe stworzenia, jeśli żyją na wolności. Gwałtowne zachowanie wobec stada może wywołać paniczną ucieczkę całej grupy.

Kr:	10	ZwB:	10	Zd:	13	RB:	14	Int:	3	U:	4
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Ugryzienie		8		3			Zwarcie				
Kopnięcie		10		5			Bliski				
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Wilk – Wilki żyją w lasach i na stepach, stanowiąc postrach chłopów i podróżnych. Są bardzo niebezpiecznymi drapieżnikami, gdyż świetnie współpracują w stadzie i są bardzo sprytnie i szybkie. Ponadto wataha wilków może gonić ofiarę nawet przez kilkadziesiąt mil. Na swoją złą opinię wilki zapracowały rzeżami dokonywanymi na owcach i bydło, a także licznymi atakami na ludzi. Słowianie kojarzą je z Chorsem i często uważają za stworzenia mroku. Właściwie nigdy nie wiadomo, kiedy ma się do czynienia ze zwyczajnymi wilkami, a kiedy ze sługami Chorsa, które mogą być wilkołakami. Wycie wilków przysparza o dreszcze.

Kr:	10	ZwB:	16	Zd:	8	RB:	16	Int:	4	U:	8
Nazwa ataku:			Atak:	KU:	Obrażenia:			Zasięg:		Specjalne:	
Skok/Ugryzienie			13	4	2k3*			Zwarcie			
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

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

Zasady specjalne:
Wataha

Jeleń – mieszkaniec lasów. Jego wspinające rogi stanowią cenne trofeum. Jelenie darzone są dużym szacunkiem, co oczywiście nie przeszkadza w zabijaniu ich głównie dla skór i mięsa. Są bardzo szybkie i płochliwe, choć podczas rykowiska, czyli jesienia, potrafią być niezwykle agresywne.

Kr:	12	ZwB:	14	Zd:	13	RB:	16	Int:	3	U:	7
Nazwa ataku:			Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Uderzenie rogami			10	6	2k3+2		Bliski				
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Dzik – kolejna leśna zwierzyna. Zabić odyńca nie jest jednak łatwo, gdyż jest on zaskakująco szybki i zwinny, a szable (czyli dolne kły) ma bardzo ostre. Lochy też bywają niebezpieczne, zwłaszcza, kiedy ktoś za bardzo interesuje się ich małymi pasiastymi warchlakami. Pozostawione w spokoju dziki nie są jednak groźne, najczęściej nocą łążą po lesie w poszukiwaniu czegoś do jedzenia, np. pędraków albo żołędzi. Żyją zwykle na terenach podmokłych albo w dębowych matecznikach.





Kr:	16	ZwB:	10	Zd:	18	RB:	12	Int:	4	U:	8
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Uderzenie szablami		12	3	2k3+2		Zwarcie					
Tratowanie		12	5	2k3+2*		Zwarcie					
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Umieśnione cielsko: 1 punkt Ochrony na całym ciele									

* dodatkowo jedno obrażenie za każde 4 metry rozpedu. Maksymalna premia z rozpedu wynosi +10. Można się przed nim bronić jedynie unikiem. Przy skracaniu dystansu, nie da się powstrzymać jego szarży, po prostu otrzymuje obrażenia i atakuje dalej.

Łoś - żyje głównie w gestych podmokłych lasach, w pobliżu bagien. Jego kopyta przystosowane są do chodzenia po trzęsawiskach. Umie świetnie pływać i potrafi wytrzymać nawet minutę pod wodą. Najczęściej można go spotkać w dzień, choć żeruje także o zmierzchu i nocą. Samce są z reguły samotnikami. W czasie rui toczą między sobą zacięte walki o samice, wtedy też wydają charakterystyczne dźwięki zwane stękanem. Łosie sprawiają wrażenie sennych i ociężałych, ale potrafią szybko biegać i świetnie radzą sobie na bagnach. Mają okazałe, łopatomate i bardzo rozgałęzione poroża, które są cennym trofeum dla myśliwych.

Kr:	15	ZwB:	6	Zd:	18	RB:	10	Int:	2	U:	4
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Uderzenie rogami		10	6	2k3+2		Bliski					
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Niedźwiedź - żyje samotnie w lasach, często w górach. Jest wszystkożerny: zjada owoce, jagody, grzyby, nasiona, nie pogardzi nawet padliną. No i oczywiście poluje: na ryby, małe zwierzęta ale też na jelenie, sarny i zwierzęta gospodarskie. Niedźwiedzie mają raczej złą sławę wśród chłopów, bo potrafią rozszarpać kilka krów lub owiec. Łowcy słowiańscy chodzą na niedźwiedzia uzbrojeni w topór i widły o dwóch zębach. Niedźwiedź to bardzo groźny przeciwnik. Jest duży i silny a przy tym zaskakująco zwinny i szybki. Jego ostre zęby i pazury stanowią zabójczą broń. Mimo tego człowiek w pojedynkę jest w stanie pokonać tego zwierza. Kiedy rozwścieczony niedźwiedź staje na tylnych łapach, trzeba podstawić mu widły pod pysk, co sprawia, że jest on bezradny, nie mogąc opaść na cztery łapy. Wtedy wystarczy rąbnąć go w łeb toporem. Oczywiście łowy na niedźwiedzia to sprawa bardzo poważna, gdyż jest to zwierzę czczone przez Słowian, jako król lasu.

Kr:	24	ZwB:	12	Zd:	25	RB:	12	Int:	4	U:	10
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Ugryzienie		16	3	2k3+1		Zwarcie					
Atak pazurami		14	4	1k6		Bliski					
Obrona:		Brak*									
Pancerz:		Umieśnione cielsko: 1 punkt Ochrony na całym ciele									

* Przy skracaniu dystansu, po udanym trafieniu, da się go powstrzymać jedynie osiągnawszy więcej sukcesów przy przeciwnym teście Krzepy.

Orzeł bielik - zwierzę cieszące się wśród Słowian ogromnym szacunkiem. Historia pierwszych Lechitów jest przecież związana z tym szlachetnym ptakiem i jego gniazdem. Orzeł zamieszkuje głównie góry i lasy. Dwiupół-metrowa rozpiętość skrzydeł, mocne szpony i dziób oraz dumny lot sprawiają, że jest on niebezpiecznym drapieżnikiem pełnym majestatu. Oczywiście prawie nigdy nie atakuje ludzi, poluje na zwierzęta średniej wielkości: ptaki, zające itd. Ma żółtawą głowę i kark, grzbiet ciemnobrunatny, ogon czarny. Gnieździ się na urwiskach skalnych i w koronach wysokich drzew.





Kr:	6	ZwB:	15	Zd:	6	RB:	14	Int:	13	U:	9
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Dziobnięcie		16/6		3	1k3+2/3k1		Zwarcie		z powietrza/ na ziemi		
Atak szponami		14/4		3	2k3/3k1		Zwarcie		z powietrza/ na ziemi		
Obrona:		14 - tylko w powietrzu									
Pancerz:		Brak									

Puchacz – ten nocny drapieżnik żyje w starych lasach, tak na nizinach jak i w górach. Ma szare pióra, pokryte czarnym kreskowaniem, odstające kępy na głowie wyglądają jak uszy, oczy są duże, pomarańczowe i hipnotyzujące. Poluje na drobne zwierzęta i jest świetnym myśliwym doskonale widzącym w półmroku. Pohukiwanie puchacza brzmi złowrogo i może być uznane za niedobry omen. Kojarzy się go z czarną magią, mrokiem, wiedźmami i tajemnicami.

Kr:	14	ZwB:	15	Zd:	6	RB:	14	Int:	13	U:	9
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:			Zasięg:		Specjalne:	
Dziobnięcie		10/2		3	1k3/3k1			Zwarcie		z powietrza/ na ziemi	
Atak szponami		10/2		3	1k3+2/3k1			Zwarcie		z powietrza/ na ziemi	
Obrona:		10 – tylko w powietrzu									
Pancerz:		Brak									

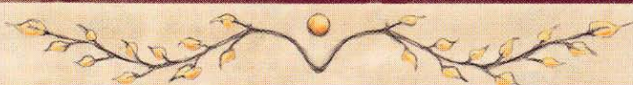
Ryś – duży kot, mieszkaniec nizinnych i górskich lasów. Ma gęstą rudoszara cętkowaną sierść, pędzelki na uszach i charakterystyczne „bokobrody”. Jest sprawnym i zwinnym drapieżnikiem. Świetnie skacze i wspina się na drzewa. Atakuje z zaskoczenia, często wypatrując ofiary z konarów. Kryje się także w dziuplach, wykrotach, a nawet borsucznych jamach. Poluje w dzień i o zmierzchu na gady, płazy, myszy, młode sarny i jelenie. W upalne lata prowadzi nocny tryb życia. Swoje terytorium zaznacza drapiąc pazurami korę drzew.

Kr:	10	ZwB:	18	Zd:	12	RB:	18	Int:	6	U:	12
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Ugryzienie		10	4	2k3+1		Zwarcie					
Atak pazurami		14	3	2k3*		Bliski					
Skok		18		**							
Obrona:		Unik 10									
Pancerz:		Brak									

* Gdy zada więcej niż 4 Obrażenia oznacza to, że wbił się pazurami w swoją ofiarę i żeby go zrzucić należy przejść przeciwstawny test Krzepy

** 18 jeżeli uda mu się skok, zaatakowany musi wykonać test Obalenia, jakby został trafiony za 8 Obrażeń

Bóbr – znany i sprawny budowniczy żeremi, które tworzy na wolno płynących rzekach i dopływach jezior. Tamy zbudowane z gałęzi i pni, uszczelnione mułem oraz gliną podnoszą poziom wody, która kryje wejścia do bobrowych nor nawet podczas suszy. Bobry mają gęstą burą sierść, przednie łapki krótkie, a tylne, bardziej umięśnione, zaopatrzone w błonę pławną, mocne zęby służą im do ścinania drzew, ogony są płaskie, łopатовate pokryte łuskami. Na ziemi bobry zachowują się ociężałe i nieporadnie, jednak w wodzie zamieniają się w świetnych pływaków. Żyją najczęściej parami, choć tworzą też małe stada. Ostrzegają się przed niebezpieczeństwem uderzając ogonami o wodę. Jedzą latem wodne rośliny, zimą – korę drzew, pędy i łyko. Są cenną zdobyczą dla myśliwych – źródłem mięsa, sadła, futra oraz tzw. stroju bobrowego, wydzieliny cenionej w medycynie i guślarstwie.





Kr:	8	ZwB:	14	Zd:	10	RB:	10	Int:	12	U:	9
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:			Specjalne:		
Ugryzienie		3		1		Zwarcie					
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Lis – najczęściej rudy, z kitą. To zwinny i sprytny drapieżnik, polujący na małe ptaki, ryby i zwierzęta naziemne. Często zakrada się do gospodarstw, gdzie wyjada jajka albo dusi kury. Lisie nory znaleźć można właściwie wszędzie, na łąkach, polach, w lasach, w górach i na nizinach. Z nor owych wyłazi i poluje zazwyczaj o zmierzchu. Myśliwi cenią sobie lisie futra. Krzaty używają lisów jako wierzchowców.

Kr:	5	ZwB:	14	Zd:	6	RB:	12	Int:	5	U:	8
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Ugryzienie		8	4	2k3		Zwarcie					
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									







2.Potwory:

Żmij – żmije to duże stworzenia o ciałach podobnych do jaszczurczych. Mają długie szyje zakończone niewielkimi (w porównaniu do reszty ciała) głowami, krótkie pyski, niewielkie ślepia. Paszcza żmija wypełniona jest wielkimi ostrymi zębami; błoniaste skrzydła podobne są do nietoperzy, a długi ogon wieńczy maczugowaty wyrostek.

Według podań żmije często wylegają się na chmurach, wygrzewając się w słońcu. Pomimo swych wielkich, rozmiarów wspaniale latają, a ich napowietrzny taniec, mimo iż powolny i dostojny, przywodzi na myśl płasy wół. Istoty te rzadko są spotykane przez ludzi, gdyż większość życia spędzają w obłokach, ale wysoko w górach, tam gdzie szczyty wystają ponad pokrywę chmur, można je zauważyć majestatycznie szybujące w powietrzu albo wygrzewające się na skałach.

Są mięsożerne, polują głównie na dzikie zwierzęta, lecz zdarza im się porwać z pastwisk krowy lub owce.

Nie wiadomo, jak ród żmijów ma się do legendarnego Żmija, prawdopodobnie stworzeń tych nie łączy nic oprócz łuskowatego ciała. Mityczny żmij, posłaniec Czarnoboga był przecież wrogiem nieba.

Kr:	30	ZwB:	14	Zd:	50	RB:	13	Int:	10	U:	20
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Ugryzienie		30	5	3k6		Zwarcie					
Atak szponami		26	6	2k6 + 3		Daleki					
Atak ogonem		28	10	4k10		Daleki					
Obrona:		Unik: 8									
Pancerz:		Twarda łuska: 6 punkty Ochrony na całym ciele									

Zdolności specjalne:

Strach

Bazyliżek – niewysoki (około 1,5 m) stwór przypominający koguta z węzowym ogonem. Głowa bazyliżka ozdobiona jest wyrostkami kostnymi przypominającymi koronę. Duże wytrzeszczone oczy paraliżują ofiarę, a jeśli stwór zechce może nawet wzrokiem zamieniać w kamień. Stworzenia te żyją głównie na moczarach, polując na bagienną zwierzynę. Wystraszone używają swojej najpotężniejszej broni czyli śmiertelnie groźnego spojrzenia. Są bezpłodne i nie mają płci. Wykluwają się z kurzych jajek zauroczonych przez nieżyczliwą osobę. Jedynym ratunkiem przed wiecznym paraliżem jest zabicie bazyliżka, zanim gadzina zorientuje się w sytuacji. Aby uratować osobę zaklętą przez bazyliżka, należy zabić potwora, a jego krwią skropić skamieniałego. Musi to być jednak krew dokładnie tego samego osobnika, który dokonał dzieła petryfikacji.



Kr:	8	ZwB:	14	Zd:	10	RB:	12	Int:	3	U:	4
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Atak dziobem		8	5	K3		Zwarcie					
Atak pazurami		7	5	K3+1		Bliski					
Obrona:		Unik: 10									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Skamienienie

Trzygłowy wąż - raz na kilkanaście przypadków z jaj złożonych przez zwykłego węża lub żmiję rodzi się taka potwora. Jest najczęściej kilkakrotnie większa od swych rodziców i zawsze bardzo agresywna. Oprócz tego nie różni się w zachowaniu od innych przedstawicieli macierzystego gatunku. Różnic w wyglądzie także nie ma żadnych, za wyjątkiem dwóch dodatkowych głów.

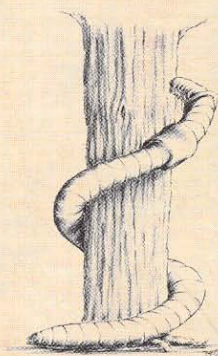


Kr:	16	ZwB:	16	Zd:	14	RB:	12	Int:	4	U:	6
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Ugryzienie		12	3	2k3+1		Zwarcie		Trucizna, Kombinacja. Patrz: Szkolenia			
Obrona		Unik 8									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:
Strach

Położ - położy przypominają długie na około 7 m dżdżownice, mają jednak wyraźnie wyodrębnione głowy. Żyją w gęstych lasach w leśnym poszyciu. Dorosłe osobniki są roślinnożerne, ale larwy potrzebują świeżego mięsa. Dlatego też położy paraliżują swoje ofiary, by później złożyć na nich jaja. Młode mają wtedy pod dostatkiem pożywienia. Przed paraliżującą mocą położa nie uchronią ani kamienne ani drewniane ściany, gdyż widzi on przez nie na wskroś i wzrokiem swym unieruchamia ofiarę. Stwór podpełza następnie do niej i składa jaja, przylepiając je mniej więcej na brzuchu ofiary lepką wydzieliną. Rzadko zapuszcza się do siedzib człowieka, gdyż grupa ludzi może łatwo go zabić.

Unieruchomieni, jeśli położ nie złożył jaj i larwy się nie wylęgły, budzą się po tygodniu wygłodzeni tylko straszliwie, ale bez większego uszczerbku na zdrowiu.



Kr:	12	ZwB:	8	Zd:	20	RB:	6	Int:	6	U:	8
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Żłożenie jaj		-	100	-		-		Patrz opis			
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:
Paraliż

Truś - trusie są olbrzymimi, kilkunastometrowymi węzami. Unikają ludzi, żyjąc w głuszy, lecz zdarza się, że zakładają gniazda pod opuszczonymi domostwami. Bogowie uczynili je strażnikami rodu węży, dlatego mszczą się za każdą krzywdę wyrządzoną tym gadom. Dzięki swej inteligencji potrafią uniknąć większości zastawionych na nie pułapek. Są bardzo silne i zwinne, a także wyjątkowo pamiętliwe i prawie nieśmiertelne. Dokładnie pamiętają, kto i kiedy skrzywdził jakiegoś węża, a kara zależna jest od wyrządzonej szkody. Bardzo często karą jest śmierć. Truś przed zabiciem swojej ofiary informuje ją o okolicznościach, w jakich naraziła się węzowemu rodowi. Zdarza się, że z powodu wcześniejszej śmierci winowajcy trusie mszczą się na jego potomkach.

Władają ludzką mową ze specyficznym sykiem.





Kr:	18	ZwB:	16	Zd:	22	RB:	16	Int:	14	U:	18
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Zaduszenie		17	10	3k10		Zwarcie					
Ugryzienie		16	4	3k3		Zwarcie					
Obrona:		Unik: 12									
Pancerz:		Twarda łuska: 2 punkty Ochrony na całym ciele									

Zdolności specjalne:

Strach

Rachman - te metrowe stworzenia przypominają skrzyżowanie szczura z człowiekiem. Żyją w dużych gromadach pod ziemią, strzegąc cmentarzysk i miejsc starych bitew, gdzie wielu ludzi znalazło wieczny odpoczynek. Uzbrojone są w zakrzywione ostre noże, które są tak zanieczyszczone cmentarną ziemią, że rany nimi zadane długo się jęczą i w ogóle nie chcą się goić. Rachmany atakują zniemacka każdą grupę podróżnych, która naruszy terytorium przez nie strzeżone. Nagle wygrzebują się spod ziemi i mordują wszystkich bez wyjątku. Aby uniknąć takiego ataku, należy okazać swoje dobre zamiary, składając im ofiary z jaj kurzych lub gęsi, najlepiej w kilku miejscach.

Kr:	8	ZwB:	16	Zd:	10	RB:	14	Int:	10	U:	8
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Ugryzienie		12	3	K3		Zwarcie		Roznosi choroby			
Sztylety		9	4	2k3		Bliski		Zakażenie ran			
Obrona:		Unik: 10									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Odnajdywanie ścieżek

Wataha

Wilkołak (Wilkołek) - jest to z pozoru normalny, niczym nie wyróżniający się człowiek, którego można spotkać w każdym siole czy grodzie. Jednak podczas pełni księżyca zmienia się w potworną krzyżówkę człowieka i wilka. Rano, po nocnych harcach, powraca do swej ludzkiej formy. Ponoć zdarzają się wypadki, gdy natura ludzka kontroluje potwora, jednak najczęściej człowiek nie zdaje sobie sprawy ze swojej drugiej, morderczej natury. Zostać wilkołakiem nie jest trudno i nie trzeba się nim urodzić, gdyż jeśli kogoś ten potwór zrani, ów nieszczęśnik ma szansę samemu stać się bestią już podczas kolejnej pełni, oczywiście jeśli przeżyje spotkanie. Głód który wtedy poczuje sprawi, że zamorduje i pożre on wszystko w zasięgu wzroku, nawet jeśli to jego towarzysze czy rodzina.

Pod postacią bestii pokryty jest na całym ciele wilczym futrem, ma wilcze pazury i pysk. Po transformacji staje się prawie dwukrotnie wyższy i silniejszy. Tylko naprawdę wielcy wojownicy mogą poszczycić się przetrwaniem starcia z potworem.





Kr:	20	ZwB:	16	Zd:	22	RB:	16	Int:	8	U:	19
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Ugryzienie		18		4	2k3		Zwarcie				
Atak pazurami		20		5	2k3+1		Bliski				
Obrona:		Unik: 12									
Pancerz:		Brak									

Podane statystyki dotyczą formy bestii.

Zdolności specjalne:

Polimorfizm(wilk, bestia)

Odporność na zwykłą broń

Regeneracja

Wyrwączka - patrz: Dary







3. Duchy:

Niektóre dusze zmarłych nie trafiają do Wyraju, lecz zostają uwięzione w Niwii lub w naszym świecie. Jest to najczęściej wynikiem jakiejś klątwy, która wiąże się z ich wcześniejszymi uczynkami. Te, które tułają się po Zaświatach, są najczęściej przykute do pewnego obszaru, gdzie znajdują sobie kryjówkę. Potrafią one przechodzić do naszej rzeczywistości najczęściej po to, żeby nękać żywych. Mogą przyjmować różne postaci i zdarza się, że duch kojarzony z jakimś wizerunkiem, objawia się jako jakaś inna istota, albo zgoła niewinnie wyglądający człowiek. W opisach uwzględniono najbardziej charakterystyczny wygląd tych bytów. Zniszczenie ich ziemskiej formy nie oznacza pokonania ducha, który po jakimś czasie odtwarza swoją manifestację. Tylko wchodząc do Niwii i tam rozprawiając się z taką przeklętą duszą, można się jej pozbyć na dobre. Czasem jest to konieczne, ponieważ niektóre duchy uwięzione w Zaświatach atakują dusze zwykłych ludzi, sprawiając, że ci chorują lub słabną, tracąc energię życiową. Duchy, które przeszły do Niwii, ale nie mogą trafić do Wyraju to: południca, czarna pani, ćma, zmora, ru-sałka, upiór, bezkosty, błędny ognek.

Inaczej sprawy się mają w przypadku ludzi, których dusze uwięzione są w ziemskich powłokach – nieraz mających mało wspólnego z ich prawdziwymi ciałami. Istoty takie nie mogą przechodzić do Niwii, a ich dusze wyglądają tam jak skupiska mroku. Po zabiciu takiego stwora, jego przeklęta dusza pozostaje w miejscu, w którym zginął. Kapłan Welesa, może pomodlić się w jej intencji, i jeżeli zostanie wysłuchany, dusza „zdrowieje” i może udać się do Wyraju. Duchy będące więźniami świata materialnego to: potarczuk, leśna jędz, dziad, strzyga, utopiec, mamuna, wapiersz, wupar, trupiszon.

Południca - przyjmuje postać pięknej kobiety ubranej na biało, ze złotym sierpem zatknętym za pas. Jedynie w Niwii da się dostrzec w rysach jej twarzy podobieństwo do rysów osoby, którą była za życia. Tam również ubrana jest na biało, ale szata jej bardziej przypomina suknię ślubną niż zwiewną codzienną sukienkę, a na głowie wyraźnie da się zauważyć wianek z polnych kwiatów.

Pojawia się tylko latem, w upalny dzień, na polach, gdy słońce jest w zenicie. Towarzyszy jej często sfera czarnych psów. Żywi się duszami śmiertelników.

Południce lęgną się z dusz kobiet, które zmarły tuż po swoich zaręczynach ale przed ślubem.

Atakują głównie mężczyzn, których usypiają dotknięciem. Sen taki trwa niedługo i jeśli ofiara się obudzi i jest przy zdrowych zmysłach (co zdarza się rzadko), to najdalej przed północą dostaje silnej gorączki i dreszczy. Jeżeli osobiwa niemoc nie zabije nieszczęśnika, to objawy te ustąpią to po trzech dniach i wywołają słabość na trzy tygodnie.

Kr:	7	ZwB:	10	Zd:	8	RB:	10	Int:	18	U:	20
Nazwa ataku:			Atak:	KU:	Obrażenia:			Zasięg:	Specjalne:		
Dotknięcie			4	4	Brak			Zwarcie	Uśpienie dotykiem		
Obrona:		Unik: 6									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Uśpienie

Odtworzenie ciała

Przechodzenie między światami



Czarna pani – piękna kobieta o czarnych włosach i szatach. Podobnie jak południca, kiedy opuszcza Niwie, traci wszelkie podobieństwo do swojej poprzedniej postaci, ale w świecie duchów jest ono wyraźnie dostrzegalne. Także czarne szaty zmieniają w Niwii swój charakter: ubrana jest tam ona jak żałobnica, z czarną chustą na głowie. Pojawia się głównie latem w okolicach południa na polach, przy pełnym słońcu, tak jak południca. Atakuje głównie żniwiarzy.

Czasem udaje się ją dostrzec kątem oka, ale najczęściej zaskoczona ofiara nie ma żadnych szans na uniknięcie osobliwego ataku. Czarna pani całuje nieszczęśnika, który traci świadomość na kilka dni. Ma w tym czasie gorączkę, dreszcze i majaczy coś o pięknej kobiecie w czarnej szacie. Po przebudzeniu jednak nic mu nie jest, czuje się tylko trochę słabo.

Być może jest to spowodowane tym, że w przeciwieństwie do swej siostry – południcy – czarna pani kradnie tylko małą część duszy ofiary.

Jest to duch kobiety zmarłej na krótko po swym ślubie.

Kr:	8	ZwB:	11	Zd:	9	RB:	11	Int:	19	U:	20
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Dotknięcie		4		4		Brak		Zwarcie		Uśpienie dotykiem	
Obrona:		Unik: 6									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Odtworzenie ciała

Przechodzenie między światami

Uśpienie





Ćma – wygląda jak człowiek w momencie śmierci. Ćmy są duchami ludzi, którzy dostali od Welesa szansę naprawy swych złych uczynków lub załatwienia swych spraw przed trafieniem do Wyraju. Najczęściej czas na to mają aż do najbliższego święta zmarłych. Najczęściej nie są agresywne i próbują coś przekazać widzącym ich żywym. Często ukazują się rodzinie bądź znajomym, ale nie jest to żadną regułą. Podobnie czas i miejsce pobytu wśród śmiertelników nie stanowi żelaznej zasady, gdyż zdarzało się, że duch taki ukazywał się w jednym miejscu przez kilka lat. Nie wiadomo, od czego to zależy, ale najprawdopodobniej od widzimisie samego Welesa. Kiedy wracają do Niwii, przybierają wygląd taki, jaki mieli za młodu, są tylko nienaturalnie bladzi i chudzi.

Kr:	Brak	ZwB:	Brak	Zd:	Brak	RB:	Brak	Int:	11	U:	16
Nazwa ataku:			Atak:	KU:	Obrażenia:			Zasięg:	Specjalne:		
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Eteryczność

Potarczuk – potarczuki wywodzą się z dusz ludzi zmarłych śmiercią gwałtowną. Przyjmują postać dużych drapieżnych ptaków przebywających najczęściej w pobliżu miejsca swej śmierci. Potrafią mówić ochrypłym, skrzekliwym głosem. W Zaświatach można zobaczyć je jako podobne do nietoperzy, drobne istotki z fioletowymi oczami i ostrymi pazurami. W miejscach, w których zadano im śmiertelne rany, krwawią obficie, a krew ich okropnie cuchnie. Najczęściej współpracują z jakimiś potężniejszymi duchami albo demonami, wabiąc żywych w pułapki. Czasem jednak działają na własną rękę, ale wtedy ostrzegają przed grożącym niebezpieczeństwem.

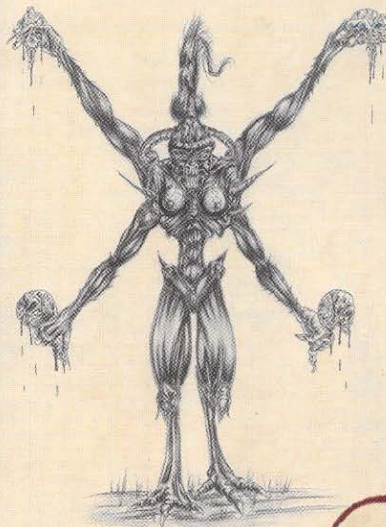
Zwykły człowiek nie jest w stanie odróżnić ich od zwykłych ptaków, lecz kapłan Welesa nie powinien mieć z tym żadnego problemu, podobnie jak pozostali kapłani i guślarze. Jednak nie sposób stwierdzić, czy potarczuk działa sam i ostrzega przed pułapką, czy też jest czymś sługą i w nią wabi...

Kr:	2	ZwB:	12	Zd:	4	RB:	16	Int:	12	U:	14
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Pomoc(demon)

Leśna jędza – leśne jędze to żeńskie duchy, żyjące w głębokich lasach, w dziuplach drzew i pod zwalonymi pniami. Są bardzo podstępne i agresywne, ale nie zaatakują jeśli nie mają pewności, że im się uda. Napadają najczęściej na nocne obozowiska, gdy wartownik śpi, a ognisko dogasa. Gdy zaatakują, rzadko kiedy ktoś uchodzi cało. Relacje świadków są zazwyczaj mętne i bardzo różnią się między sobą. Zgadza się jedynie co do tego, że leśne jędze to zdeformowane kobiety, które ciężko dostrzec nocą w lesie. Mają pokraczne ciała o czterech rękach, rzadkie siwe włosy i piskliwe głosy. W dłoniach trzymają długie ostre garbarskie noże, służące do oddzielania mięsa od skóry. Posługują się nimi z zadziwiającą szybkością i precyzją. W Niwii tracą zupełnie kobiece kształty i bardziej zaczynają przypominać to, czym stały się w istocie – dzikie bestie. Biegają na sześciu nogach zaopatrzonych w ostre pazury, ich sierść jest czarnoszara, ale często widać na niej plamy krwi. Mają nienaturalnie długie kły, w dziwny sposób przywodzące na myśl garbarskie noże.





Kr:	11		16	Zd:	13	RB:	15	Int:	14	U:	16
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Sztylety*		10		3	2k3		Bliski				
Obrona:		Parowanie bronią									
Pancerz:		Brak									

*Posiadają umiejętność Walka dwiema brońmi (patrz: Szkolenia)

Zdolności specjalne:

Ukrycie (dziupla)

Dziad - czyli duch przodka, który postanowił z jakichś powodów pozostać w świecie żywych pod postacią ducha. Dziady gnieżdżą się przedmiotach lub domostwach. Swoją obecność manifestują głosem albo ukazując swoją twarz, „wynurzając się” z jakiejś rzeczy. Robią to jednak niezmiernie rzadko i tylko wtedy, gdy stwierdzą, że istnieje taka potrzeba.

Dają dobre rady i ostrzegają przed czyhającym niebezpieczeństwem. Najczęściej są pozytywnie nastawione do żywych, ponieważ jednak zachowują charakter sprzed śmierci, mogą być nieprzyjemne, złośliwe lub wredne.

W Niwii Dziad wyglądać będzie tak, jak w momencie śmierci. Tylko ci, którzy go znali, będą go widzieć tak, jak go zapamiętali. Jednemu ten sam Dziad może się ukazać jako okrutny ojciec dzierżący w ręku bicz, a innemu opiekuńczy wuj zawsze pozwalający spać pianę ze świeżego mleka.

Kr:	Brak	ZwB:	Brak	Zd:	Brak	RB:	Brak	Int:	*	U:	*
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Nie atakuje											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

*jak za życia

Zdolności specjalne:

Ukrycie (cały dom)

Eteryeczność

Wejście w przedmiot

Strzyga - lub jej męski odpowiednik Strzygoń to duch zrodzony z duszy umarłego niemowlęcia. Ma wygląd potwornej porośniętej futrem maskary o długich rękach zakończonych straszliwymi pazurami. Pysk ma trochę podobny do wilkołaczego o ostrych zębiskach. Po zmroku nawiedza ludzkie siedziby, dusząc mieszkańców i wypijając ich krew. Jedynym ratunkiem przed strzygą jest interwencja magiczna, ucieczka lub ukrycie się w jakimś uświęconym przez bogów miejscu.

W Niwii strzyga wygląda tak, jakby wyglądało martwe niemowlę, z którego powstała, gdyby miało tyle lat, ile ma teraz Strzyga. Z tego powodu już nieraz się zdarzało, że ludzie, którzy przenieśli się do Niwii, zrezygnowali z ostatecznego zabicia Strzygi - ich oczom ukazała się niewinna siedmioletnia dziewczynka patrząca się na nich przerażonym wzrokiem.

Kr:	13	ZwB:	18	Zd:	16	RB:	15	Int:	12	U:	12
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Ugryzienie		11		4	2k3		Zwarcie				
Atak szponami		15		3	2k3+1		Bliski				
Obrona:		Unik: 14									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Picie krwi

Strach





Utopiec – rodzi się z duszy topielca. Wygląda jak niezwykle chudy, wysoki człowiek o zielonym kolorze skóry, pokryty błotem, szlamem i wodorostami. Uwielbia wciągać pod wodę kąpiących się lub przechodzących w pobliżu brzegu. Jest przy tym silniejszy od przeciętnego człowieka, więc potrafi być bardzo groźny. Kocha też zagadki: zamecza nieznanym podchwytliwymi łamigłówkami, ale też sam oczekuje błyskotliwej odpowiedzi i równie błyskotliwego rewanzu. Im zagadka trudniejsza, tym bardziej dla niego wartościowa, lecz biada temu, kto go spróbuje oszukać. Takich karze natychmiast i bez litości.

W Niwii utopiec wygląda jak w momencie śmierci - jego twarz wykrzywia grymas potwornego bólu, ciało powykęcane w ostatniej próbie ratunku, przedstawia prawdziwie potworny wygląd. Niektóre utopce w Niwii przypominają rozkładające się zwłoki, nadjedzone przez ryby i raki, rozdęte przez gazy gnilne. Z ich pustych oczodołów wyglądają węgorze, a wokół panuje ogromny fetor rozkładającego się mięsa.



Kr:	15	ZwB:	8	Zd:	16	RB:	9	Int:	12	U:	12
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Walka bez broni		8	*	2k1/k8		Zwarcie					
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

*zależy od rodzaju ataku (Cios pięścią 3, Duszenie 5)

Zdolności specjalne:

Brak

Zmora (Dusidło Nocne) - istota dusząca w nocy śpiących ludzi. Zmora zakradłszy się do domu, siada okrakiem na piersi śpiącej osoby i przyciska ją kolanami. Powoduje w ten sposób uderzenie krwi do głowy, następnie spijając ciekącą z nosa śpiącego krwawą ciecz. Ofiara zmory najczęściej nie umiera. Dręczona przez straszidło, głośno jęczy przez sen. Jeśli się obudzi, zmora natychmiast ucieka. Zmory mają postać wysokich kobiet o długich nogach. Przez ich niemal przezroczystą skórę dokładnie widać wszystkie kości i wnętrzności.

W Niwii przeistaczają się w wielkie czerwce o przezroczystej skórze. Można je wypatrzeć spijające kałuże krwi albo pełnzące z zadziwiającą prędkością w ich poszukiwaniu.

Kr:	Brak	ZwB:	Brak	Zd:	Brak	RB:	Brak	Int:	12	U:	17
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Eteryeczność

Przechodzenie między światami

Atak z Niwii

Rusałka - ma postać przystrojonej w kwiaty, pięknej, młodej kobiety o jasnej skórze i długich zielonych włosach. Rusałki rzadko używają ubrań, czasem można je spotkać odziane w zwiewne białe suknie. W Niwii wyglądają jak małe, kilkuletnie dziewczynki z wielkimi oczami i niemal białą skórą.

Uwielbiają muzykę, tańce i śpiewy, ale najbardziej cieszy je towarzystwo mężczyzn, których najpierw wabia do siebie, a następnie zameczają na śmierć cielesnymi igraszkami. Rusałki lubią też huśtać się na gałęziach drzew, zaczepiwszy się o nie swoimi długimi warokoczami, a ich donośny śmiech niesie się na całe mile. Zdarza się też, że pilnują ukrytych skarbów. Rusałki biorą się z dusz utopionych dziewcząt. Nie lubią piołunu i raczej nie zbliżają się do osób, które mają go przy sobie.



Kr:	7	ZwB:	12	Zd:	7	RB:	14	Int:	10	U:	10
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:			Zasięg:		Specjalne:	
Brak											
Obrona:		Uniki 8									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Urok

Przechodzenie między światami

Odtworzenie ciała

Mamuna - ma postać chudej, pokracznej, owłosionej na całym ciele kobiety z nienaturalnie długimi obwisłymi piersiami, które dla wygody zarzuca sobie na ramiona lub plecy. Często nosi wełnianą czapeczkę, do której jest bardzo przywiązana. Mamuny powstają z dusz kobiet, które zabiły swoje dzieci. Zamieszkują nory, wydrążone w brzegach rzek albo jaskinie, znajdujące się w pobliżu wody. Po zachodzie słońca przesiadują w rzekach, pluskając się i piorąc bieliznę. Zamiast pralników używają własnych piersi. Biada dzieciom, które znajdą się wtedy w okolicy, gdyż mamuny zrobią wszystko, aby je utopić. Potrafią też zakradać się do ludzkich domostw i kraść niemowlęta, pozostawiając na ich miejsce odmienione, koszmarnie dzieci.

W Niwii mamuny wyglądają jeszcze koszmarniej. Są bardzo wysokie i równie chude, poruszają się na czworaka, a ich głowa, osadzona na nienaturalnie długiej szyi, cały czas rozgląda się po otoczeniu pozbawionymi białek oczami. Sposobem poruszania przypominają patyczaki, co czyni je jeszcze mniej ludzkimi.

Kr:	10	ZwB:	10	Zd:	11	RB:	10	Int:	9	U:	10
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Walka bez broni		6		*	2k1/1k8		Zwarcie				
Obrona:		Unik 3									
Pancerz:		Brak									

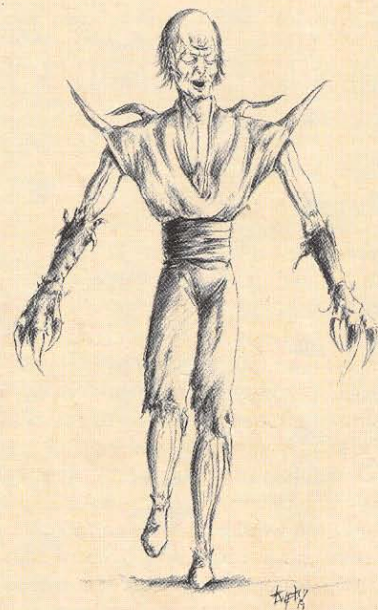
* zależy od rodzaju ataku (Cios pięścią 3, Duszenie 5)

Zdolności specjalne:

Brak

Upiór - zbłąkana dusza, przybierająca kształt człowieka, którym była przed śmiercią. Bywa jednak, że wygląd upiora jest straszliwie zdeformowany. Może być zależny od tego, czego człowiek bał się za życia, albo od tego, czego pragnął. Np. osoba, która panicznie bała się pajaków z pewnością, jako upiór przypominać będzie krzyżówkę człowieka i pajaka. Cechą charakterystyczną upiorów są ich, dosłownie, płonące oczy. W Niwii po wyglądzie upiora łatwo można poznać wiążącą go siłę - jeśli rzucono na niego klątwę, w ślad za upiorem podąża przez zaświaty widmo człowieka, który to uczynił. Kiedy przyczyna zablakania duszy to gniew bogów, upiór nosi piętno, będące symbolem ubóstwa, które obraził. Zwykle też związany jest pędami rośliny jemu poświęconej, lub nieustannie gryziony przez poświęcone bogu zwierze.

Spotkać go można praktycznie wszędzie. Jest mściwy, ale czasem może służyć ludziom, traktującym go z szacunkiem, pomocnymi informacjami. Bardzo nie lubi naruszania jego terytorium przez nieproszonych gości. W większości przypadków nie będzie nawet słuchać o powodach zakłócenia jego spokoju.



Kr:	12	ZwB:	12	Zd:	10	RB:	14	Int:	10	U:	10
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Zależy od posiadanej broni											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Strach

Przechodzenie między światami

Odtworzenie ciała

Bezkosty – jest to rodzaj upiora. Od swojego krewniaka różni się tym, że może przenikać przez najmniejsze nawet szczeliny, gdyż jest pozbawiony kości. Przez to czasami wygląda makabrycznie: ze sflaczałymi bezwładnymi kończynami, ze zniekształconą twarzą, bezkształtną głową. Bezkosty może jednak w jednej chwili przybrać wygląd osoby, którą był za życia, wtedy nie sposób odróżnić go od żywego człowieka. Nie może wtedy się ruszać i musi bardzo skupić się, żeby nie ukazać swojej prawdziwej kosmarnej postaci.

W Zaświatach od zwykłego upiora różni się tym, że piętno boga nie jest na nim widoczne, ujawnia się tylko wtedy, kiedy upiór próbuje przybrać swój poprzedni wygląd.



Kr:	7	ZwB:	12	Zd:	7	RB:	14	Int:	10	U:	10
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Duszenie		8	5	1k8		Zwarcie					
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Strach

Gibkość

Przechodzenie między światami

Odtworzenie ciała

Wąpierz – jest umarłym, który wstaje z grobu, żeby prześladować żywych. Nie jest do końca jasne, skąd biorą się wąpierz, ale najprawdopodobniej są to samobójcy lub martwi guślarze. Mają wygląd normalnych ludzi, pojawiających się tylko nocą, aby pożywić się krwią żyjących, która jest im niezbędna do mrocznej egzystencji. To ich jedyny pokarm. W przeciwieństwie do strzyg często łączą się w grupy i w zorganizowany sposób nawiedzają po zmroku ludzkie osady. Często też pomagają im żywi ludzie, skuszeni obietnicą wielkiej mocy lub zniewoleni czarami – jak wszystkim wiadomo wąpierz są niezrównanymi czarownikami. W dzień śpią w swoich grobach. Wtedy jedynie są słabe i można je zranić bronią, gdyż w nocy są nadludzko silne i szybkie, a zwykły oręż się ich nie ima. Aby zabić wąpierz, należy wbić mu w piersi osinowy kołek, lub odciąć głowę i umieścić ją między nogami truchła.

W Niwii wąpierz przypomina ogromną krzyżówkę człowieka z nietoperzem, porusza się na skarlanych nogach, podpierając się długimi przednimi kończynami, z których wyrastają pozostałości po nietoperzych skrzydłach. Mimo pozornej niedołężności potrafi naprawdę szybko się przemieszczać i jest groźnym przeciwnikiem.

Kr:	18	ZwB:	16	Zd:	14	RB:	17	Int:	15	U:	14
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Ugryzienie		15		4		2k3		Zwarcie		Po ugryzieniu możliwe jest picie krwi	
Obrona:		Unik 8									
Pancerz:		Brak									

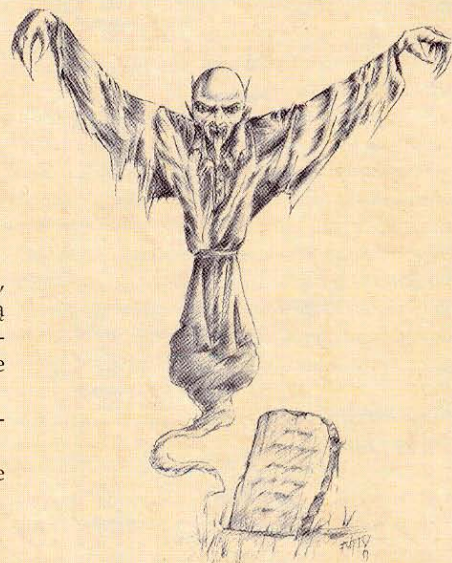
Zdolności specjalne:

Picie krwi

Czary

Hipnoza

Dzienny sen



Wupar - Wupary są rodzajem wampirzy, od których różnią się tym, że ich języki zmieniły się w swoiste żądła, wbijane w klatkę piersiową ofiary. Poza tym wyglądają jak zwyczajni ludzie. Z powodu tej deformacji języka mają problemy z artykułowaną mową i dość łatwo je rozpoznać.

Występują głównie na wschodzie na terenach rzadko zamieszkałych przez ludzi.

W Niwii wupary wyglądają podobnie jak wampiry z tą różnicą, że bardziej są upodobnione do nietoperzy, a mniej ludzi.

Kr:	18	ZwB:	16	Zd:	14	RB:	17	Int:	15	U:	14
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Użądlenie		15	4	2k3+2		Bliski		Po użądleniu możliwe jest picie krwi			
Obrona:		Unik 8									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

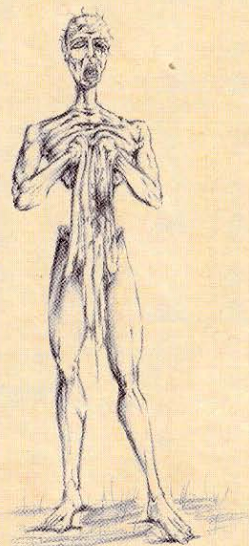
Picie krwi

Czary

Hipnoza

Dzienny sen

Trupiszon - trupiszony, to wstające z martwych ciała pochowanych ludzi - często w daleko posuniętym stadium rozkładu. Nie czują bólu i są bardzo silne; na szczęście również mało zręczne i dość powolne. Najczęściej ubrane są w szaty pogrzebowe i uzbrojone w broń umieszczaną w grobach. Raczej nie mówią, lecz jeśli im się to zdarza, szybko wychodzi na jaw ich zupełna głupota. Śmierdzą okrutnie rozkładającym się mięsem i wyglądają koszmarnie. Zdarza się jednak, że z grobów wstają świeże ciała, które wyglądają w miarę normalnie. Trupiszony bardzo trudno jest zabić, gdyż nawet po otrzymaniu śmiertelnych ran zaraz wstają i znów atakują. Aby tego uniknąć, należy odciąć im głowę i spalić całe ciało. Nie wiadomo, dlaczego trupiszony wstają, być może jest to wynikiem jakiejś mrocznej klątwy. W Niwii trupiszony wyglądają prawie tak samo jak za życia, rozróżnić je można tylko po trupich oczach o wyschniętych źrenicach.





Kr:	18	ZwB:	8	Zd:	16	RB:	6	Int:	5	U:	8
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Walka bronią		14	*	*		*					
Obrona:		Parowanie 5									
Pancerz:		Brak									

*) statystyki broni według zbrojowni

Zdolności specjalne:

Strach

Podatność na Słońce

Bagienny ogień (Świcek) – bagienne ogniki są to półprzezroczyste istoty wyglądające jak płomienie świec, punktowe źródła światła, lub niewyraźnie zarysowane ludzkie postacie. Nie atakują one nikogo bezpośrednio, lecz ich hipnotyczny wpływ powoduje, że ludzie schodzą ze ścieżki i błądzą na bagnach. Bagienne ogniki odżywiają się duszami pochłoniętych przez moczary ludzi. Po utopionych ludziach pozostają tylko skrawki dusz, dołączające do zwodniczych ogní. Jedyny ratunek przed ich wpływem to nie zwracanie na nie uwagi lub interwencja kapłana – Władzącego. W Niwii przybierają postać ulotnych iskiełek. Trudno je zauważyć i jeszcze trudniej złapać. Można jedynie na chwilę zobaczyć w ich pobliżu cienie tych, których doprowadziły do zguby. Czasem łączą się w łańcuchy i latają tak po niwijskich bagnach.

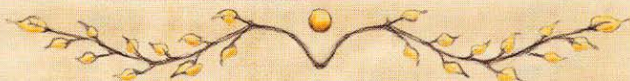
Kr:	2	ZwB:	14	Zd:	-	RB:	14	Int:	5	U:	10
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Hipnoza

Przechodzenie między światami

Eteryeczność







4. Demony

Demony to istoty, które bytują na pograniczu światów. Ich domem jest Niwia, często jednak muszą przenikać do naszej rzeczywistości, na przykład po to, żeby się pożywić. O zgrozo, część z nich może karmić się ludzkimi duszami, nie wychodząc z Niwii – przed ich niewidzialnymi atakami chronią gusła i modlitwy. Oczywiście nie wszystkie demony chcą robić ludziom krzywdę, niektóre są skore do pomocy, inne rzadko zwracają uwagę na śmiertelników. Demony bez większych kłopotów wędrują między światami, mogą pojawiać się i znikać, tak jak i spora część duchów, jednak można je zabić i w Niwii i w normalnej rzeczywistości.

Skąd się wzięły? Ich obecność jest tak samo normalna, jak obecność wilków w lesie. Niwia jest naturalnym środowiskiem demonów, z niej robią sobie wycieczki do naszego świata, w którym wcale nie czują się źle albo obco. Jako dzieci Zaświatów są po prostu potężniejsze od ludzi i innych rozumnych, bowiem przesiąkły magią. Tylko, że to śmiertelnicy właśnie modlą się do bogów i dlatego zyskują ich łaskę. Demony modlą się co najwyżej do samych siebie.

Można z nimi rozmawiać i paktować, bowiem i one mają swoje zachcianki, fanaberie i gusta. Zazwyczaj dotrzymują umów i spełniają przysługi, oczywiście zwykle chcą coś w zamian. Najlepiej jest więc, poznać imię demona, wtedy jest on na usługach człowieka, który posiadał jego prawdziwe miano. Taka sztuka udaje się jednak tylko nielicznym guślarzom i Widzącym.

Biesy - demony leśne:

Dobrochoczy - demon leśny o pozytywnym usposobieniu do śmiertelnych. Występuje pod postacią starego wilka, który jeśli go nakarmić jakimś smacznym kąskiem, zawiedzie w miejsce odpowiednie do rozbicia obozu, przeprowadzi przez mokradła, pokaże drogę z lasu. Czasem sam z siebie ostrzega przed niebezpieczeństwem czającym się w puszczy. Nie wiadomo, dlaczego tak czyni, nigdy też nie zdarzyło się, żeby zaatakował podróżnych lub wciągnął ich w pułapkę. Zaatakowany po prostu ucieka i broni się tylko w ostateczności, przyparty do muru. W Niwii także przyjmuje postać wilka, tyle że większego.



Kr:	10	ZwB:	16	Zd:	8	RB:	16	Int:	14	U:	16
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:			Zasięg:		Specjalne:		
Skok/Ugryzienie		13	4	2k3*			Zwarcie				
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

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

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Odnajdywanie ścieżek

Boruta – ma wygląd niewysokiego człowieczka z ogonkiem krowim i kopytami zamiast stóp. Zamieszkuje sosnowe uroczyska, gdzie siedzi czasem na korzeniu albo niewysokim konarze i gra na fujarce. Jest przyjaźnie nastawiony do ludzi: głodnych nakarmi lub powie im, gdzie znajdują grzyby, jagody i inne owoce lasu. Zagubionym z pewnością wskaże drogę prowadzącą poza knieję. Zazdrośnie strzeże zbieranych przez siebie skarbów i ktoś, kto będzie chciał mu je odebrać, ten napotka na silny i zdecydowany opór. Boruta robi wszystko, żeby nikt nie znalazł jego drogiej własności, a za swoje uważa wszystko, co ukryte jest w jego lesie. Będzie chciwym intruzom uprzykrzał życie na przeróżne sposoby, na przykład zatruwając im wodę, a nawet mordując po cichu, jeśli nadarzy się taka okazja.

W Niwii boruta wygląda jeszcze weselej. Na głowie ma spiralnie skręcone rogi, a u każdej dłoni sześć palców.



Kr:	14	ZwB:	12	Zd:	17	RB:	16	Int:	15	U:	15
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Cios pięścią		16	3	2k1		Bliski					
Kopnięcie		14	4	4k1		Bliski					
Obrona:		Uniki 12									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Odnajdywanie ścieżek

Drzewice – Drzewice są to kobiece demony podobne trochę do dziwożon; nagie i piękne, choć skóra ich przypomina korę drzew, którymi się opiekują – na przykład brzoź. Gdy śpią, znikają w swoich drzewach. Denerwują się, kiedy ktoś ścina i rani przedstawicieli gatunku, którym drzewice się opiekują. Potrafią być wtedy bardzo niebezpieczne, atakując otwarcie drwali albo uprzykrzając im życie na różne sposoby (kradnąc narzędzia, zapasy, i mordując we śnie). Są wyjątkowo agresywne w stosunku do tych, którzy chcą ścinać drzewa, w których drzewice mieszkają. Stają wtedy do walki, używając całej swej siły i prosząc o pomoc dzikie zwierzęta i inne demony leśne.

W Niwii otwarcie upodabniają się do drzewa, którym się opiekują. Zamiast włosów, na głowach ich rosną listki i owoce, całe ich ciała tracą kobiecą gibkość, stają się twardsze, zdrewniałe.



Kr:	12	ZwB:	16	Zd:	12	RB:	16	Int:	15	U:	10
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Cios pięścią		15	3	2k1		Bliski					
Obrona:		Uniki 10									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Posłuch u zwierząt

Przechodzenie między światami

Pomoc (biesów)

Borowy (Leszy, Leśny Dziadyga) - ukazuje się ludziom pod dwoma postaciami: niedźwiedzia lub dziadka o nienaturalnie bladej twarzy, którego wzrost zmienia się w zależności od wysokości drzew obok których przechodzi - im wyższe i potężniejsze jest drzewo - tym wyższy i potężniejszy staje się borowy.

Potrafi zwabić wędrowca w głąb puszczy, tak że nieszczęśnik gubi się w gęstwinie lub na moczarach. Ukrywa także ścieżki, a wtedy nie sposób znaleźć wyjścia z lasu. Ale zdarza się też, że wyprowadza z puszczy zabłąkanych ludzi, prowadząc ich do najbliższej ludzkiej osady.

Czasem też po prostu goni intruzów, wygrażając im sękatym kijem i rzucając w nich kłodami. W Niwii zwykle lepiej czuje się w postaci niedźwiedzia, który w zaświatach rośnie jeszcze bardziej, a jest przy tym porośnięty nienaturalnie długim srebrno-zielonym futrem. Jego oczy przypominają fosforyzujące zielone światelka.



Kr:	16	ZwB:	13	Zd:	18	RB:	12	Int:	14	U:	16
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Kij		14		6	3k1		Bliski				
Pazury		16		3	2k3		Bliski				
Ugryzienie		14		3	1k3		Zwarcie				
Obrona:		Parowanie 14, Uniki 8									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Polimorfizm(niedźwiedź)

Przechodzenie między światami

Odnajdywanie ścieżek





Lejin - demon leśny w postaci jelenia, tak pięknego, że żaden wytrawny myśliwy nie może oprzeć się chęci pogoni za nim i ustrzelenia. Tymczasem jest to kolejny demon żywiący się duszami ludzi umarłych w lesie, sprowadza śmiałka na bezdroża, po czym znika mu z oczu. Nadgorliwy myśliwy najczęściej nie umie już wrócić. Brak reakcji na widok lejina też nie jest najbezpieczniejszym rozwiązaniem, gdyż wtedy demon atakuje z wyjątkową furją, a trudno się przed nim obronić, gdyż jest szybszy i silniejszy od normalnego jelenia, a gdy już się wścieknie (co poznać można po pianie na pysku), nie czuje prawie bólu i nawet ze śmiertelną raną atakować będzie dalej.

W zaświatach wygląda, jak człowiek z głową jelenia. Jest ubrany jak człowiek i uzbrojony jak ludzki myśliwy.

Kr:	14	ZwB:	14	Zd:	16	RB:	16	Int:	8	U:	14
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Uderzenie rogami		10		6	2k3+2		Bliski				
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Furia

Szyszek lub szyszkun - ten niewielki (około metr wzrostu) demon ma postać garbatego, wiecznie drapiącego się człowieczka z wąsami. W dawnych czasach był on powiernikiem największych bożych skarbów, niestety stracił tę pozycję przez swą chorobliwą wręcz ciekawość: kiedyś Weles dał mu do ukrycia szkatułkę z najstraszliwszym ze stworów, który ośmielił się pić nawet krew bogów. Szyszek postanowił jednak najpierw sprawdzić, jak taki mocarz wygląda. Jakież było jego zdziwienie, gdy ze szkatułki wyleciał rój komarów i straszliwie go pokąsał (stad to ciągle drapanie).

Szyszkun nigdy nie odzyskał już zaufania bogów, przez co stał się zgorzkniały i dlatego prędzej przegoni napotkanych ludzi, niż z nimi porozmawia. Może też naslać na nich komary i to całe roje.

W Niwii wygląda całkiem podobnie, z tym tylko wyjątkiem, że każde ugryzienie komara jest na szyszkunie widoczne jako wielki, ropiejący bąbel.

Kr:	6	ZwB:	8	Zd:	15	RB:	9	Int:	12	U:	13
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Cios pięścią		15		3	2k1		Bliski				
Kopnięcie		16		4	4k1		Bliski				
Obrona:		Uniki 6									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Posłuch u zwierząt (komary)

Błędy - są to demony leśne żywiące się duszami osób zagubionych w lesie. Objawiają się najczęściej w postaci ludzi chorobliwie chudych i ubranych w stare zniszczone szaty, i twierdzą że znają skrót do miejsca, w które udają się napotkani podróżni. Cel wyprawy poznają, podsłuchując przy obozowisku, a jeśli go nie poznają, oferują szybko zaprowadzić do najbliższej osady albo strumienia. Prowadzą łatwowiernych w mroczne ostępy puszczy do najgłębszego matecznika lub na bagna i tam zostawiają. Pozostawienie na pastwę losu podróżni najczęściej giną, zabici przez dzikie zwierzęta albo potwory lub umierają z głodu.

W Niwii przybierają postać wygłodniałych i wychudzonych psów o brudnej szarej sierści i nieproporcjonalnie dużych paszczach, bardzo często mają też zdeformowane kończyny.





Kr:	12	ZwB:	14	Zd:	12	RB:	15	Int:	15	U:	15
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Kij		12		6	3k1		Bliski				
Cios pięścią		12		3	2k1		Bliski				
Kopnięcie		10		4	4k1		Bliski				
Obrona:		Parowanie 12, Uniki 10									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Odnajdywanie ścieżek

Dziw - odrażająca maskara o wyglądzie gargulca, szarej skórze i błoniastych skrzydłach. Ma około metra wysokości i żyje w rzadszych lasach. Przemieszcza się, przelatując od drzewa do drzewa. Charakterystyczną cechą tego stworzenia jest jego przerażający głos, który słychać na wiele mil. Niektórzy twierdzą, że swoim krzykiem dziw zwiastuje nadejście potężnej burzy, ale to nie prawda, gdyż demon ten krzyczy za często, aby za każdym razem przepowiadać nawałnicę.

Dziw jest mięsożerny i żywi się niewielkimi zwierzętami leśnymi. Nie stanowi bezpośredniego zagrożenia dla podróżnych, ale swym krzykiem może ściągnąć zainteresowanie czegoś naprawdę niebezpiecznego albo zwykłych bandytów.

W Niwii jego krzyk jest jeszcze straszliwszy, chrapliwy i zniekształcony przez resztki ofiar, które utkwily mu w gardle. W zaświatach dziw nie jest bowiem w stanie przetrwać większych swoich ofiar, stąd jego rozdrażnienie, które i na świat ludzki się przenosi. Ludzkiego mięsa nie strawiłby w żadnym wypadku, stąd nawet wygłodniały nie zaatakuje podróżnych.



Kr:	8	ZwB:	12	Zd:	9	RB:	15	Int:	10	U:	10
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:			Zasięg:		Specjalne:		
Ugryzienie		18	3	3k3			Zwarcie				
Pazury		15	3	2k3+1			Bliski				
Obrona:		Uniki 6									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Strach (sam głos też wywołuje strach)





Tam siam – demon zamieszkujący lasy w okolicach domostw ludzkich. Przybiera przeważnie postać okulałwionej lub chorej zwierzyny leśnej. Widzą go najczęściej ludzie, którzy przyszli do lasu odebrać sobie życie. Taka łatwa do zdobycia dusza, to dla tam siama łakomy kąsek, podszeptuje więc coraz to bardziej ponure myśli przyszłemu nieboszczykowi doprowadzając go wreszcie do samobójstwa, na które nieszczęśnik może by się jednak nie zdecydował.

W Niwii można go spotkać jako wielką ciemnozieloną ropuchę z ludzkimi ustami i węzowym językiem. Z bąbli na ciele gada spoglądają oczy ludzi, których dusze uwięził, tak więc, im jest brzydszy i im większymi pokryty brodawkami, tym silniejszy i bardziej niebezpieczny.

Kr:	4	ZwB:	8	Zd:	6	RB:	8	Int:	18	U:	12
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Podszepty

Demony wody:

Stichija – Stichije to żeńskie demony żyjące w głębiach rzek i jezior. Żywią się duszami utopionych. Mają postać kobiet o pomarszczonej od wody skórze, o długich zaniedbanych włosach: potarganych i poprzeplatanych wodorostami. Tymi włosami łapią i oplatają kudzi przechodzących nad brzegiem. Wciągają ich wtedy w głębinę i topią. Są tak silne, że potrafią wciągnąć do wody nawet stolema. Rzadko wychodzą na ląd, właściwie tylko podczas nocy sobótkowej, kiedy to rozczesują swoje długie włosy i śpiewają smutne pieśni o miłości, której nigdy nie doświadczyły. Jeśli ktoś, zwiedziony tymi pieśniami, podejdzie do nich, nie zostanie utopiony, ale złapany i wykorzystany seksualnie.

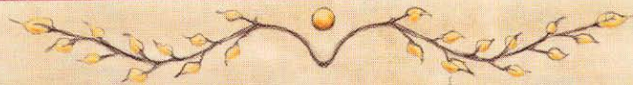
W Niwii zmieniają się w gigantyczne traszki, z głowami których rysy przypominają ludzką twarz o wielkich intensywnie niebieskich oczach.

Kr:	18	ZwB:	15	Zd:	14	RB:	13	Int:	12	U:	13
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Spętanie		18		8	-		Bliski		Jeśli ofierze nie uda się test na połowę ZwB, zostaje spętana		
Duszenie		17		4	K8		Zwarcie				
Obrona:		Uniki 12									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Urok

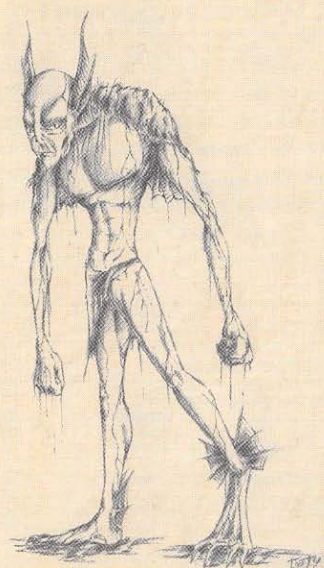




Nykus – męski demon wodny podobny do człowieka, jednak o wiele bardziej żyłasty. Gdy wychodzi z wody, na jego bezwłosym ciele pozostają smugi szlamu, ściekającego po kończynach. Żyje we wszelkich zbiornikach wodnych; czasami nawet, w większym akwenu może siedzieć ich kilku.

Żywią się duszami topielców i ich przegniłymi ciałami. Są bardzo silne i zwinne, ale nie bywają agresywne, chyba że je ktoś przestraszy albo zaatakuje pierwszy. Denerwują się też, jeśli ktoś zanieczyszcza wodę, w której mieszkają. Zdesperowane i wygłodniałe mogą zaatakować i wciągnąć pod wodę, lecz są to rzadkie przypadki.

W Niwii przypomina człowieka o białej skórze, która pęka w miejscach zgięcia. Spod takich pęknięć wystają opalizujące łuski. Mimo pozornego podobieństwa do ludzkich, jego oczy zawsze pozostaną rybie, pozbawione powiek i jakiegokolwiek wyrazu.



Kr:	13	ZwB:	14	Zd:	15	RB:	8	Int:	8	U:	9
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Cios pięścią		10		3		2k1		Bliski			
Duszenie		14		4		K8		Zwarcie			
Obrona:		Uniki 11									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Pomoc(wodnik)

Wodnik – jest to mierzący nieco ponad pół metra człowieczek z rybimi, zabarwionymi na zielono oczami, pomarszczoną twarzą i długimi, rozczochranymi włosami. Między palcami u rąk i nóg ma błonę pławną, a każdy z jego wilgotnych paluchów kończy się lekko zakrzywionym szponem. Ubiera się wodnik zazwyczaj na czerwono i w taki sposób, że czasem trudno go odróżnić od małego człowieka, jednak gdziekolwiek stanie, zostaje po nim kałuża wody.

Jest demonem opiekuńczym wód śródlądowych – bajor, stawów i rzeczek, i słynie ze swego niesławnego zwyczaju topienia ludzi. Wodnika spotkać można nawet w przydrożnym rowie albo w studni.

W Niwii wygląda jak człowiek z zielonkawą skórą i twarzą pozbawioną oczu, nosa i ust. Nie nosi już czerwonego stroju, a przykrywa się tylko szatą utkaną z wodorostów. Niektórzy z wodników zamiast dłoni mają szczypce raka, którymi posługują się z zadziwiającą precyzją.

Kr:	6	ZwB:	15	Zd:	6	RB:	14	Int:	12	U:	10
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:			Zasięg:		Specjalne:	
Topienie		12		5	K8			Zwarcie			
Duszenie		13		4	K8			Zwarcie			
Obrona:		Uniki 13									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Upór



Demony powietrza:

Kręciek, pochwiściel – demon powietrza wyglądający jak piękna kobieta okryta w zwiewny całun z półprzezroczystej materii, ciągnący się za nią i powiewający na wietrze. Kobieta ta tańczy nieustannie, kręcąc się z wielką czasem prędkością, wywołując wiry i trąby powietrzne. Nie jest agresywna i rzadko nawet zwraca uwagę na śmiertelników, jednak potrafi być niebezpieczniejsza od srala, gdyż jej wir jest tak silny, że może wyrwać nawet wielkie stare drzewo. Jest bardzo płocha i nie zwraca większej uwagi na otoczenie zatraciwszy się w tańcu, ale potrafi być użytecznym sojusznikiem, jeśli zwróci się jej uwagę na tyle długo, żeby wysłuchała prośby.

W zaświatach jej skóra nabiera przezroczystej niebieskiej barwy, a włosy delikatnie świecą chłodnym białoniebieskim światłem. Oprócz tego, jak większość demonów powietrza, zachowuje w Niwii swoje kształty.

Kr:	8	ZwB:	18	Zd:	14	RB:	13	Int:	9	U:	14
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Wiry powietrzne*		16		10		*		Daleki			
Obrona:		Uniki 17									
Pancerz:		Brak									

* Jeśli bohaterowi nie powiedzie się test Kr-4, zostaje uniesiony na k5 metrów i otrzymuje obrażenia od upadku

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Lot

Sral – Srale mają postać makabrycznie powykręcanych i zdeformowanych ludzi, którzy musieli zginąć tragiczną śmiercią. Panują nad wirami powietrznymi i są raczej neutralnie nastawione do śmiertelników. Jednak jeśli im dokuczyć lub zbyt często narzucać się z prośbami, zaczynają robić się agresywne i atakować podmuchami powietrza albo wirami powietrznymi o sile mogącej unieść i zmiażdżyć wołu. Szybko jednak się nudzą i jeśli nieszczęśnik przeżyje kilka pierwszych ataków, ma sporą szansę wyjść z przygody cało.

W Niwii ich wygląd nie zmienia się zbyt wiele, nabierają jedynie niebieskiego zabarwienia skóry, a z bliska można dostrzec, że ich ciało wciąż rozpada się pod wpływem wiatru, jakby było zrobione z piasku.



Kr:	9	ZwB:	13	Zd:	15	RB:	12	Int:	10	U:	13
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Wiry powietrzne*		16		10		*		Daleki			
Obrona:		Uniki 12									
Pancerz:		Brak									

* Jeśli bohaterowi nie powiedzie się test Kr-4, zostaje uniesiony na k5 metrów i otrzymuje obrażenia od upadku

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Lot

Świst – Świsty to demony powietrzne, o wyglądzie przypominającym kupkę pierza niesioną przez wiatr. Uwielbiają ciepło, więc latem i wiosną wygrzewają się w promieniach słońca. Niestety w lecie i w zimie ich sytuacja jest bez porównania gorsza. Dlatego też wtedy trzymają się okolic zamieszkałych przez ludzi i grzeją się w ciepłych kominach domostw. Niestety nie zawsze wszystkie kominy są ciepłe. Świsty napotkawszy jeden z tych zimnych, zaraz się zezłoszczą i rozpętają wichurę, która co prawda niczego nie zniszczy, ale wymrozi chałupy.

Mają w zwyczaju pomieszkować w kwitnących mleczech, gdy ich kwiaty zamieniają się już w dmuchawce.

W zaświatach wyglądają jak malutkie istoty ludzkie ze skrzydełkami z puchu. Wciąż drżą z zimna i wybierają najchłodniej miejsca, gdzie spodziewają się ogrzać.



Kr:	8	ZwB:	18	Zd:	14	RB:	13	Int:	9	U:	14
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Podmuchał chłodu*		12	6	-		Daleki					
Obrona:		Uniki 16									
Pancerz:		Brak									

*Jeśli nie powiedzie się test Zdrowia, postać zaczyna trząść się z zimna i do czasu udanego (testuje się co rundę) testu otrzymuje -4 do wszystkich testów

Zdolności specjalne:

Lot

Przechodzenie między światami

Złośliwość

Ukrycie(kwiat mleczu)

Odporność na zwykłą broń

Szaliniec - szalince są podobne do kręków, tyle że wyglądające na młodzieńców, a nie na panny. Są bardziej szalone w swym harcach, gdyż nie zwracają na nic uwagi. To co im przeszkadza w tańcu, przewracają nagłymi potężnymi podmuchami albo wyrrywają, używając małych trąb powietrznych. Czasem można namówić je na przysługę, ale nie ma gwarancji, że o niej nie zapomną albo po prostu nie zrezygnują z pomocy, zajęte własnymi hulankami.

W Niwii zachowują swój wygląd i kształt, są tylko trochę wolniejsze, przez to lepiej zauważalne.

Kr:	12	ZwB:	14	Zd:	11	RB:	12	Int:	8	U:	13
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:			Zasięg:		Specjalne:		
Podmuchy wiatru*		8	7	-			Daleki				
Obrona:		Uniki 11									
Pancerz:		Brak									

*Jeśli postaci nie uda się test Kr-2, przewraca się

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Władza nad chmurami

Lot

Demony mrozu:

Mrzelc - wyglądający jak człowiek, kudłaty i wąsaty demon obrośnięty sopłami lodu. Jest związany z mrozem i wszędzie, gdzie stąpnie zostawia po sobie oszroniony ślad. Najczęściej pojawia się w zimie, z Niwii przenosi się do świata ludzi w okolicach zimowego święta zmarłych. Nie jest agresywnie nastawiony do ludzi, ale stroni od ich towarzystwa. Rozsądni gospodarze zostawiają mu na miedzy posiłek z chleba i mleka, aby mróz, który towarzyszy demonowi, ominął pole i nie ścinał ozimego zboża.

Zaatakowany mrzelc będzie bronić się, rzucając ostrymi sopłami ze swej brody, niczym włóczniami. Doprowadzony do stateczności, zamieni w lodową bryłę całego napastnika lub tylko jakąś część jego ciała, na przykład rękę. Zamrożenie w najlepszym razie zakończy się utratą kończyny, w najgorszym - śmiercią.

W Niwii zachowuje swój humanoidalny kształt, ale zarówno skóra, jak i włosy oraz ubranie, zrobione są z lodu. Jego oczy mają jasnoniebieski kolor i w ciemności świecą zimnym niebieskim światłem.





Kr:	14	ZwB:	15	Zd:	13	RB:	12	Int:	16	U:	14
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Lodowa włócznia		17	4	3k4+1		Daleki					
Mróz		16	12	K5		Daleki		Test Zdrowia neguje obrażenia			
Obrona:		Uniki 9									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Skamienienie (w lód)

Ukrycie(kwiat przebiśniegu)

Demony opiekuńcze:

Barstuk – paskudnie wyglądający demon opiekuńczy. Chroni nawet przed najgorszymi chorobami i niebezpieczeństwami spowodowanymi przed potężne demony i duchy. Barstuk mieszka w kwiatach bzu. Wystarczy kwiat taki nosić ze sobą bądź zawiesić pod powalą domostwa, żeby zapewnić sobie ochronę barstuka. Niestety na taki czarodziejski bez można trafić tylko przypadkiem. Gdy jest potrzebny, barstuk wychodzi ze swego schronienia, a jego wygląd jest tak odrażający, że przeraża nawet inne demony.

Ludzie nie powinni go wtedy oglądać gdyż grozi im pomieszanie zmysłów i zanik pamięci. Stąd też wynika brak jego opisu – po prostu ci, którzy go widzieli, nic nie pamiętają, a jeśli nawet pamiętają cokolwiek, to są zupełnie szaleni.

W Niwii cała jego głowa porośnięta jest liśćmi i kwiatami bzu, dzięki czemu nie musi się już ukrywać. Spod osłony bzu wystają zaledwie nogi, szare i chude, i ręce z bardzo brudnymi zakrzywionymi szponami.

Kr:	9	ZwB:	13	Zd:	15	RB:	12	Int:	14	U:	16
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Szpony		14	3	1k3		Bliski					
Obrona:		Uniki 12									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Strach

Przechodzenie między światami

Utrata zmysłów

Opieka

Ukrycie (kwiat bzu)

Upór

Sporysz – sporysze to pożyteczne demony, opiekujące się wszelakimi zbiorami. Mają postać zwierzątek podobnych do chomików, lecz o bardziej rozbudowanych workach w policzkach. Zbierają w nich odrobinę zebranych plonów na przykład ziarno. W zamian zbierają pasożyty i użyźniają pola. Niestety ludzie czasem mylą je z chomikami i zabijają. Pole, na którym kiedyś zabito sporysza, nigdy nie wyda już dobrych plonów.

W Niwii przyjmują bardziej ludzkie postacie i jedynie głowa przywodzi na myśl chomika. Rozmiary ich nie zmieniają się, sporysze także w zaświatach są niewielkie. Noszą jasne lniane ubrania, w które wplatają kłosa zboża.





Kr:	2	ZwB:	6	Zd:	4	RB:	12	Int:	4	U:	8
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Błogosławieństwo (urodzaj)

Przechodzenie między światami

Opieka (pole)

Kołbuk – kołbuki to niezbyt potężne domowe demony opiekuńcze. Wyglądają jak kurczaki o przemoczonych i pozlepianych piórach. W zamian za żywność i ciepły kąt w izbie znoszą gospodarzowi różne drobne prezenty. Najczęściej prezenty te są własnością sąsiadów, którzy nie są tego świadomi. Podczas tych łupieżczych wypraw ogony kołbuków płoną, choć ani się nie dymią, ani nie wydzielają ciepła. Zakradają się kołbuki do sąsiednich domostw i kradną, co popadnie, i da się przenieść, a im bardziej to coś świecące, tym lepiej. Wszystko, co zdobędą, znoszą gospodarzowi na łóżko i tam składają w zgrabną kupkę. Rzadko kiedy dają się ujrzyć obcym, więc sąsiedzi raczej nie wiedzą o ich istnieniu. Wniosek chyba nasuwa się sam...

W Niwii ich wygląd zmienia się niewiele – prócz ogonów – płonie całe ich ciało.

Kr:	3	ZwB:	5	Zd:	5	RB:	12	Int:	5	U:	7
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Kleptomania

Domowik (Domowej)- opiekuje się gospodarstwem domowym i mieszka w izbie za piecem. Ma postać małego, ubranego po chłopsku dziadka z siwą brodą i długimi włosami. Gdy chce, może się zmieniać w psa lub kota. Dobrze traktowany, odwziewa się pomocą. Zaniedbywany, na zawsze opuści niewdzięcznych gospodarzy, zaś obrażony, zemści się, tłukąc naczynia, strasząc mieszkańców, a nawet bijąc dzieci. W skrajnych wypadkach sprowadzi potężniejsze demony i duchy, takie jak strzygi, zmory czy wampire.

Grając na grzebieniu, oznajmia rychły ślub lub narodziny w domu; jego śmiech zwiastuje dostatni rok. Ujrzenie go oznacza jednak jakieś nieszczęście lub niepowodzenie.

W Niwii wygląd jego zmienia się nieznacznie: domowik malaje nieco, a twarz jeszcze się marszczy, broda staje się gęstsza, dłuższa i idealnie biała.



Kr:	10	ZwB:	12	Zd:	14	RB:	15	Int:	12	U:	16
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Cios pięścią		9	3	2k1		Bliski					
Kopnięcie		10	4	4k1		Bliski					
Atak pazurami		9	3	2k3		Bliski		Tylko jako zwierzę			
Obrona:		Uniki 9									
Pancerz:		Brak									



Zdolności specjalne:
Opieka (domostwo)
Przechodzenie między światami
Polimorfizm (pies, kot)
Upór
Pomoc (duchy)

Gumiennik - mały domowy demonek zamieszkujący gumna czyli miejsca, gdzie składowane jest ziarno przed młócką. To dziadek metrowego wzrostu o rozwianych długich włosach i wąsach. Pilnuje zboża przed ogniem i szkodnikami, lecz może też to samo zboże podpalić lub zanieczyścić, jeśli ludzie wezmą się za młóckę podczas silnego wiatru albo w święto. Gumienniki są najwrażliwszymi ze wszystkich demonów i najtrudniej je przeprosić, jeśli wyrządziło im się jakąś krzywdę. Niestety szybko zaczynają się mścić.

To im należy się pierwszy talerz owsianki z corocznych zbiorów.

Niewiele zmienia się w Niwii, jedynie jego rysy stają się bardziej ciężkie, tak iż zaczyna z twarzy przypominać wołu.

Kr:	6	ZwB:	12	Zd:	8	RB:	16	Int:	13	U:	15
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:			Zasięg:		Specjalne:		
Cios pięścią		10	3	2k1			Bliski				
Kopnięcie		11	4	4k1			Bliski				
Obrona:		Uniki 9									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:
Opieka (spichrz)
Przechodzenie między światami
Złośliwość

Polewik (Polewoj) - poluje na ptaki i gryzonie oraz dogląda i chroni zboża, w którym sam mieszka. Ma około metra wzrostu i czarną, ziemistą skórę. W miejsce włosów, brody i wąsów wyrastają mu kłosa zbóż i trawy. Ubrany jest najczęściej w prostą białą tunikę oraz spodnie i buty ze słomy.

Spotkać go można najczęściej o zachodzie Słońca na miedzy. Ale spotkanie to nie należy do przyjemnych - śpiących poddusi albo zdepcze, włóczków zaś zwiedzie na manowce. Biada pijanym, którzy się na niego napatoczą, gdyż łatwo mogą przyplącić to życiem.

Czas żniw to dla polewika ciężki okres. Całymi dniami musi umykać przed ostrzami sierpów, aby w końcu ukryć się w ostatnim zebrany snopku. Rozsądni ludzie traktują więc ostatni zebrany z pola snop z szacunkiem. Z pełnymi honorami wnoszą go do osady i zostawiają na całą zimę w kącie stodoły, aż do kolejnych zasiewów, dając w ten sposób Polewikowi możliwość przetrwania srogiej, mroźnej zimy.

W Niwii pokazuje się jako mysz polna metrowego wzrostu, poruszająca się na dwóch tylnych łapach.



Kr:	5	ZwB:	14	Zd:	7	RB:	16	Int:	14	U:	15
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Kopnięcie		11	4	4k1		Bliski					
Duszenie		10	5	1k8		Zwarcie					
Obrona:		Uniki 14									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:
Przechodzenie między światami
Błogosławieństwo (urodzaj)



Baba grochowa – Baby grochowe to żeńskie demony opiekuńcze mieszkające w grochu, a dokładnie w jego strąkach. Jeśli ktoś zerwie strąk grochu i zawiesi go nad kołyską, będą się opiekować dzieckiem, a czasem również sprzątać domostwo i gotować. Mają wygląd kobiet ubranych w przepaski z grochu, z jego kwiatami powplatany w włosy. Strąki, w których mieszkają, nie wyróżniają się niczym szczególnym, dlatego bardzo trudno znaleźć jest grochową babę.

W Niwii mają wygląd prostych wiejskich gospodyń, odżywionych dobrze, rumianych i uśmiechniętych, z chustą na włosach i wplecionym w chustę jednym kwiatem grochu. Jedyna różnica leży w kolorach całej postaci i ubioru – wydaje się płytka, pozbawiony głębi, jakby sprany.

Kr:	4	ZwB:	11	Zd:	6	RB:	13	Int:	13	U:	14
Nazwa ataku:			Atak:	KU:	Obrażenia:			Zasięg:		Specjalne:	
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Upór

Opieka

Ukrycie (strąk grochu)

Demony zarazy:

Morowica – Morowice to potężne i groźne demony. Wyglądają jak chude, brzydkie kobiety, odziane w biel. Rozsiewają mór, tańcząc po polach i tratując je, za nimi zaś wije się zwykle cały korowód ludzi, którzy oszołomieni, nie zdają sobie sprawy, że zarazili się jakąś paskudną chorobą. Każdy, kto zobaczy tańczących, sam dołącza do rozszałego korowodu. Kiedy taki się ocknie, nie będzie nic pamiętać, za to pewnie umrze w niedługim czasie. Morowice żywią się energią życiową umierających na zarazę i tańczących razem z nimi. Są bardzo czułe na punkcie swojej urody i biada temu, kto spróbuje im przygryźć z tego powodu – taki niechybnie umrze; za to ten kto zacznie im prawić komplementy, ma szansę wyswobodzić się z demonicznych płósów i pozostać zdrowym.

W zaświatach tracą wszystko ze swojego uroku. Wyglądają jak stare kobiety, wyniszczone chorobami i cierpieniem, z ospowatą cerą, słabymi, wypadającymi włosami brązowo szarego koloru i zmęczonymi oczami. Ich białe szaty są brudne i podarte.



Kr:	7	ZwB:	9	Zd:	18	RB:	11	Int:	15	U:	17
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Brak											
Obrona:		Uniki 3									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Urok

Przechodzenie między światami

Hipnoza

Degeneracja

Choroba

Atak z Niwii





Jędza – jędze są to groźne demony roznoszące wszelkie zarazy. Mają postać kobiet, wyglądających na chore. Objawy świadczą o tym, jaką roznoszą zarazę. Może to być ospa, odra (lub inna choroba zakaźna). Niestety, jak wiadomo, niektóre choroby nie zostawiają na ciele widocznego znaku i wtedy jędza jest nie do odróżnienia od zwykłej śmiertelniczki.

Nie ma bezpiecznego sposobu, żeby się przed nią ustrzec, więc może do woli siać zarazę wśród ludzi. Guślarz albo kapłan może ją jednak poznać i ostrzec innych przed niebezpieczeństwem.

W Niwii nie przyjmują materialnego kształtu. Występują w postaci mgły, której opary roznoszą okrutny smród. Zwykle mgła ma zarys ludzki – kobiety w długiej sukni i z rozwianymi włosami, ale kiedy jędza atakuje, mgła przyjmuje postać drapieżnego ptaka.

Kr:	8	ZwB:	10	Zd:	20	RB:	13	Int:	16	U:	19
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Brak											
Obrona:		Uniki 6									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Choroba

Przechodzenie między światami

Atak z Niwii

Demony przeznaczenia:

Wieszcz – wieszczowie wyglądają jak sowy z ludzkimi głowami. Są sługami Welesa – pana losu i przeznaczenia. Przylatują do wsi, wybierają najwyższe drzewo w okolicy, siadają na nim i głośno wykrzykują imiona tych, którzy mają umrzeć w niedługim czasie.

Ten, kto usłyszy swe imię, może być pewien, że w przeciągu najbliższego miesiąca pożegna się z życiem. Losu tego nie sposób odmienić naturalnymi drogami, ale podobno można czasem coś zyskać, składając ofiary i służąc w świątyniach. Nie jest to jednak nic pewnego.

W Niwii można je spotkać pod postacią wielkich puszczyków, które zamiast piór mają długą czarną sierść.

Kr:	5	ZwB:	7	Zd:	12	RB:	13	Int:	18	U:	18
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przewidywanie przyszłości

Wywołanie śmierci

]

Dola

– jest to demon o wyglądzie starej, zasuszonej kobiety z opaską na oczach. Dola widzi wszystko to, co się może wydarzyć i co się wydarzy. Dole nie są wrogie ludziom, ale też trudno je obłaskawić, gdyż zawsze znają intencje obdarowującego je człowieka i tylko ten o szczerym sercu może liczyć na ich pomoc. Napotkane na drodze i ugoszczone, mogą odpowiedzieć na kilka pytań związanych z przyszłością dobroczyńcy, ale uczynią to raczej niechętnie.

W Niwii wyglądają jak wielkie puchaczki w połowie czarne, a w połowie białe. Są ślepe, ale nie przeszkadza im to w poruszaniu się. Ich głos przypomina rżenie, jest głuchy i chrapliwy.





Kr:	7	ZwB:	10	Zd:	16	RB:	11	Int:	20	U:	19
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Przewidywanie przyszłości

Odnajdywanie ścieżek

Demony niezależne:

Chowaniec - Chowańce są rodzajem demonów domowych o diabolicznym charakterze, różniących się od wszelkich innych skrzatów tym, że w zamian za dostarczanie im żywności po prostu nie psocą. Takie diabełki-darmozjady. Maja wygląd małych ludzików o dużych głowach ozdobionych rogami jak u młodych kóz, wiecznie uśmiechnięte i skóre do zabaw. Nie zważają w tych zabawach na nic i potrafią być naprawdę natrętne i psotne.

W Niwii przybierają najprzeróżniejsze kształty, zwykle mieszają części ciała różnych zwierząt, nigdy jednak nie przekraczają pół metra. Nie potrafią też przyjmować kształtów ptaków ani ryb, a do ich ulubionych zwierząt należą lisy, lasice, myszy, zające i psy.



Kr:	5	ZwB:	14	Zd:	6	RB:	16	Int:	10	U:	16
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Kopnięcie		8	4	4k1		Bliski					
Obrona:	Uniki 10										
Pancerz:	Brak										

Zdolności specjalne:

Upór

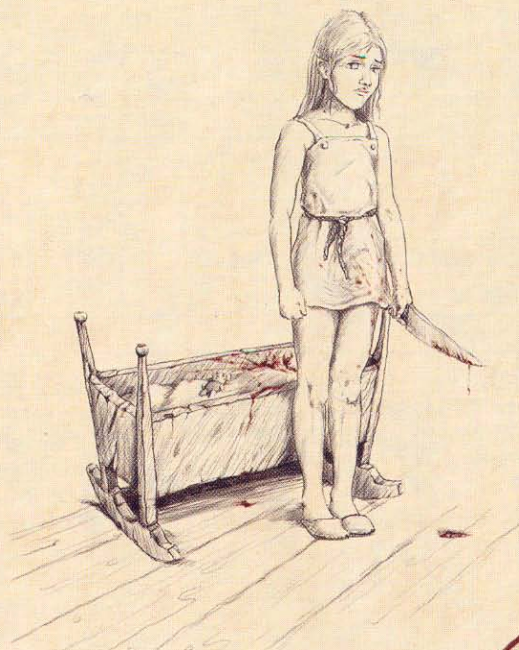
Przechodzenie między światami

Złośliwość

Kleptomania

Cicha - bardzo groźny demon, przyoblekający się w ciało małej dziewczynki. Żywi się duszami życzliwych ludzi. Omamia ich swoim bezbronnym wyglądem i morduje, jeśli dadzą jej nocleg i schronienie. Zabija po cichu, w nocy, gdy gospodarze pójdą spać; z rzezi praktycznie nikt nie uchodzi cało. Rano, w chacie, która dała jej gościnę, znaleźć można tylko zakrwawione zwłoki. Napada również w lasach i na drogach podróźnych, którzy ulitują się nad losem osieroconego dziecka, zziębniętego i głodnego (apetyt ma wilczy, o czym przekona się każdy, kto ją czymś poczęstuje). Niestety tylko dusze mogą ją nasycić. Poznać ją można po tym, że okrutnie boi się wody, może dlatego zawsze bywa brudna i zaniedbana.

W Niwii porzuca zwodniczo niewinny wygląd i przyobleka bardziej pasujący do swego charakteru. Wygląda jak niewielka, bezwłosa istota o okropnych zwierzęcych zębach, płonących czerwonym światłem małych oczach. Z jej gardła wciąż wydobywa się nienawistny syk. Porusza się na czterech kończynach, zakończonych zakrzywionymi szponami długości sptyletów.



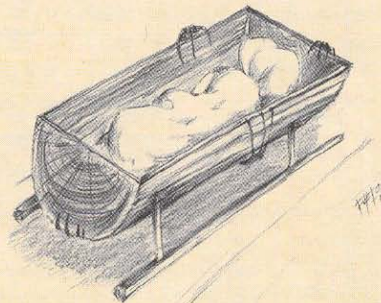
Kr:	7	ZwB:	15	Zd:	8	RB:	15	Int:	12	U:	15
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Nóż/sztylet		11	3	2k3		Bliski					
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Nocnica – nocnice to niewielkie i mało potężne demony żywiące się łzami małych dzieci i niemowląt. Nie zabijają swych ofiar, lecz budzą je i dręczą w nocy, zmuszając do płaczu. Za dnia ukrywają się pod łóżkami i kołyskami, aby wyjść ze swych ukryć, tuż po tym jak dziecko położy się i usnie. Nienawidzą śmiechu i jest to najskuteczniejsza broń w walce z nimi. Jednak przepędzone, mogą zniszczyć coś w gospodarstwie, albo nawet podpalić dom i spowodować jakieś większe zło.

W Niwii zobaczyć je można jako wielkie pijawki z ludzkimi oczami, z których ciągle płyną łzy. Ich ciała pokrywa śluz, który na długo pozostaje na szlaku, którym przepelzła nocnica.



Kr:	5	ZwB:	12	Zd:	9	RB:	13	Int:	13	U:	14
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Upór

Pomoc

Przechodzenie między światami

Ukrycie (kołyska)

Oman – omany to demony żyjące na pograniczu siedzib ludzkich dające się łatwo oswoić żywnością i słodyczami. Mają wygląd zwierząt podobnych do kotów z wielkimi świecącymi oczami. Od kotów różni je przede wszystkim to, że nie mają w ogóle ogona, a ich wasy są dużo krótsze i cieńsze od kocich. Są niezwykle cenione przez wszelkiej maści złodziei, gdyż blask ich oczu służy jako wspaniąta latarnia i jest trudny do zauważenia przez osoby postronne.

W Niwii pozostają przy postaci kota, jednakże głowy ich nabierają kształtu pysków innych zwierząt, w zależności od charakteru i zdolności omana.

Kr:	3	ZwB:	16	Zd:	6	RB:	16	Int:	13	U:	10
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:			Zasięg:		Specjalne:		
Pazury		10	3	2k3			Zwarcie				
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Światło



Panek – panky to niebezpieczne demony podobne do ludzi, przedostające się do świata żywych z Niwii w noc sobótkową. Mają czarne twarze pozbawione nosa oraz wilcze łapy z ogromnymi pazurami zamiast rąk. Biada temu, kto ich spotka, gdyż nie znają litości, a uciekającego gonić będą bez wytchnienia, aż go złapią i rozszarpiają na strzępy.

Są bardzo silne i szybkie, a ostre jak brzytwa pazury potrafią przebić nawet kolczugę. Jedynym sposobem walki z nimi jest gromadny atak, najlepiej wioćz-niami.

W Niwii nie są już podobne do ludzi, poruszają się na ośmiu zakończonych kolcami odnóżach, całe ich ciało pokryte jest chitynowym pancerzem. Owadzia głowa wyposażona jest w duże szczękoczułki potrafiące rozciąć drzewo na dwa kawałki.



Kr:	17	ZwB:	16	Zd:	18	RB:	16	Int:	10	U:	14
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Pazury		18	3	2k3+3		Bliski					
Kły		17	2	1k4+2		Zwarcie					
Obrona:		Uniki 14									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Strach

Przechodzenie między światami

Upór

Skarbnik – skarbniki są to demony żyjące najczęściej w kopalniach – czeloko-ształtne małe kamienne figurki, których często nie można odróżnić od zwykłych rzeźb. Mają wrodzony dar do znajdowania skarbów i rud, dlatego są niezwykle lubiane przez górników i stolemy. Zdarza się jednak, że zamiast do rudy czy skarbu w górze ukrytego, doprowadzą człowieka do twardej skały albo znów do takiej, w której nie da się ryc ze względu na niebezpieczeństwo zawału lub też do jam z gazem duszą-cym, albo do jezior podziemnych, które całą kopalnię mogą zalać. Zależy to tylko od ich humoru i widzimisie, jak również od sposobu ich traktowania, ale w niewielkim stopniu.

W Niwii ich wygląd nie zmienia się w ogóle.



Kr:	18	ZwB:	5	Zd:	20	RB:	5	Int:	7	U:	9
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Cios pięścią		13	3	2k1		Bliski					
Obrona:		Brak									
Pancerz:		8 punktów Ochrony na całym ciele									

Zdolności specjalne:

Odnajdywanie ścieżek

Przechodzenie między światami

Polimorfizm(rzeźba)

Skarbówc – demon ten w przeciwieństwie do innych istot, żywiących się duszami ludzi, nie poluje na ofiary, ale pracuje cierpliwie i skrzętnie. Za przyobiecana mu duszę, pilnować będzie domostwa i skarbów swego pana, a strażnikiem jest najlepszym na świecie. Występuje najczęściej pod postacią wilka, oprócz własnej głowy mającego jeszcze dwie węzowe. Jedna z tych głów zawsze czuwa, więc Skarbówc zawsze ma oko na to, czego pilnuje.

W Niwii wygląda jak potężnej budowy człowiek z głową krowy. Jego liczne niwijskie bogactwa są niesione przez dusze, które zdobył.





Kr:	14	ZwB:	16	Zd:	12	RB:	16	Int:	14	U:	10
Nazwa ataku:		Atak:	KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:			
Ugryzienie		13	4	2k3		Zwarcie					
Obrona:		Uniki 10									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

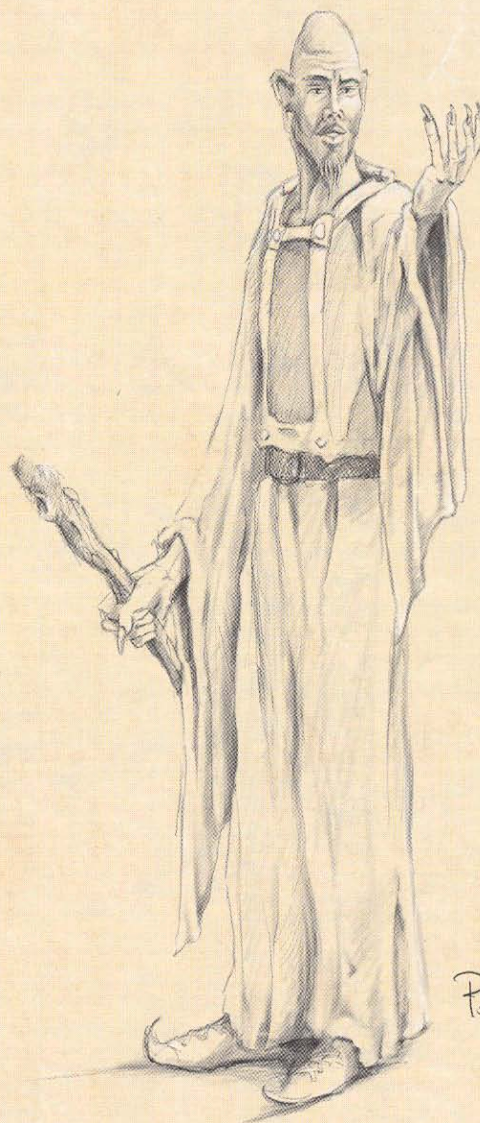
Brak snu



Planetnik – wyjątkowo wysoki i chudy mąż z dosyć dużą, szpiczastą głową. Oblicze wznosi ku górze, przez co wygląda na bardzo dumnego. Włosy i brody planetników lśnią, jakby były wiecznie mokre. Planetniki mają twarze ogorzałe, osmalone gwiazdowym ogniem, a w nich zapadnięte głęboko oczy; mają usta szerokie i duże, kościste nosy. Gdy planetnik mówi, głos jego dochodzi jakby z wysoka i z głębin studni jednocześnie.

Kiedy ktoś źle obejdzie się z tym demosem, mści się on gwizdem ściągając chmury nad wieś. Wszędzie leje jak z cebra i pioruny biją gęsto, ale potem skutków tej straszliwej nawałnicy nigdzie nie znać. Ogromne szkody wyrządza planetnik tylko temu, kto mu zalał za skórę. Kiedy się wścieknie, wtedy gotowy jest nawet sprowadzić piorun na czyjeś domostwo i wszystko spalić. Inaczej rzeczy się mają, gdy ktoś go ugości i dobrze potraktuje. Zapamięta to sobie planetnik i tak będzie chmurami kierować, że tylko lekkie ciepłe deszcze na wieś spadną, dając urodzaj polom i sadom.

Będąc w zaświatach, wygląda on dużo straszniej. Głowę ozdabiają mu rogi jak u żubra, a mgła ścieląca się po Niwii okala go, jakby się do niego lepiła. Może jest to spowodowane jego władzą nad pogodą, która tutaj przenosi się na władzę nad tą mgłą.



*Paczuski
2003 v*





Kr:	8	ZwB:	9	Zd:	15	RB:	13	Int:	20	U:	19
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Przechodzenie między światami

Władza nad pogodą

Latawica - ma wygląd pięknej panny o długich jasnych włosach i błyszczących oczach. Przychodzi nocą do siedzib ludzkich, żeby uwodzić mężczyzn. Jedno spojrzenie w oczy latawicy wystarcza, żeby zakochać się w niej bez pamięci. Będzie później przychodzić do zadurzonego mężczyzny i doprowadzać go do szaleństwa miłością cielesną. Zakochana ofiara usycha z tęsknoty za latawicą i marnieje w oczach. Sposobem na latawicę jest okadzenie chaty krowim nawozem albo zgładzenie namolnego demona. Występuje również forma męska demonicy - zwie się Latawiec i napastuje, ma się rozumieć, kobiety.

Będąc w zaświatach wygląda prawie tak samo poza kilkoma szczegółami. Jej ubranie jest czarne, obcisłe. W rękę trzyma bicz, a do paska smyczami poprzywiązane są dusze tych, których uwiodła.

Kr:	7	ZwB:	8	Zd:	12	RB:	11	Int:	15	U:	16
Nazwa ataku:		Atak:		KU:	Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:		
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Hipnoza

Przechodzenie między światami

Urok

Tęsknica - tęsknice to demony o kształtach bladych, kobiecych zjaw. Są eteryczne i potrafią stać się niezauważalne. Żywią się duszami ludzi zmarłych ze zgryzoty. Zabijają zwłaszcza kobiety przez powolne, chorobliwe zamartwienie. Podszeptują im straszliwe myśli, tak żeby ofiara przypadkiem nie otrząsnęła się z chwilowego smutku. Ofiara oczywiście nie zdaje sobie sprawy, że jej myśli nie pochodzą od tęsknicy. Ciężko się bronić przed tęsknicami, gdyż bardzo trudno je wykryć. Jeśli przy zasmuconej osobie znajduje się cały czas jakiś inny człowiek, złe myśli nie nadejdą, gdyż tęsknice będą się bały ujawnić.

W tym drugim świecie ubrana jest w czarna opadającą na podłogę szatę, ma ciemne włosy, ale najgorsza jest jej twarz, która wygląda jak twarz trupiszona. Gorszy od twarzy jest chyba tylko jej skowyt niosący się po całej prawie Niwii.

Kr:	14	ZwB:	16	Zd:	brak	RB:	12	Int:	16	U:	18
Nazwa ataku:		Atak:		KU:		Obrażenia:		Zasięg:		Specjalne:	
Brak											
Obrona:		Brak									
Pancerz:		Brak									

Zdolności specjalne:

Podszepty

Przechodzenie między światami

Eteryczność



Zdolności specjalne:

Atak z Niwii – potwór, który posiada tę umiejętność, może, przebywając w Niwii, dosnąć się do manifestacji duszy istoty przebywającej w ziemskim świecie i wysysać z niej energię. Postać traci jeden punkt Zdrowia dziennie i dopóki istota wysysająca z niej życie nie przestanie, nie zostanie zabita lub odegnana w Niwii, nie może odzyskiwać punktów Zdrowia. Osoba, która padła ofiarą takiego ataku, czuje się słabo, często ma zawroty głowy i krwawienia z nosa, z każdym dniem jest coraz gorzej, blednie, przesypia całe dni. Gdy demonem wysysającym Zdrowie jest demon choroby, ofiara wygląda jakby zapadła na którąś z śmiertelnych chorób.

Błogosławieństwo – niektóre z zaświatowych istot mogą wpływać na pewne aspekty życia śmiertelnych niekoniecznie będąc obecnymi w świecie materialnym. Demon zsyła błogosławieństwo, a jego charakter jest podany w nawiasie.

Brak snu – istoty tej nie da się zaskoczyć. Przynajmniej jedna z jej głów nie śpi i jest czujna.

Choroba – demon lub duch chorobę przenosi jakąś i zarazić się od niego nie trudno. Szansa nawet jest większa, niż gdyby uczynił to chory człowiek. Warunki, jakie należy spełnić, zależą od choroby. Czasem niezbędny jest kontakt fizyczny, a czasem wystarczy przebywanie w tej samej izbie. Przed zarażeniem można się uchronić wykonując test Zdrowia.

Czary – umiejętność rzucania czarów wybranego boga.

Degeneracja – kontakt z demonem czy duchem jest dla zwykłych roślin i przedmiotów zwykle końcem istnienia, gdyż starzeją się one i marnieją w oczach. Nie musi to być nawet kontakt fizyczny, wystarczy że cień takowego padnie. Każda istota, która jest zagrożona działaniem tej mocy, może się obronić testując połowę Zdrowia zaokrągloną w górę.

Dzienny sen – istota taka śpi w dzień, zwykle bardzo silnie osłabiona i ukryta, bytuje tylko w nocy. Często jest to również połączone z Podatnością na słońce. Gdy istota taka zostanie zmuszona do obudzenia się za dnia, wszystkie jej statystyki są podzielone przez dwa, zaokrąglając w górę.

Eteryczność – istota taka wygląda jakby była utkana z dymu lub mgły. Może przenikać przez wszystko i nie można jej dotknąć w żaden sposób. Łączy się to zawsze z odpornością na zwykłą broń, normalna broń nie zadaje żadnych obrażeń eterycznej istocie. Może przechodzić przez materialne przeszkody, takie jak mur czy drzewo. Gdy w materialnym świecie zostanie zaatakowana magiczną bronią lub zamieszkaną przez dziada, to zadawane jej są normalne obrażenia, lecz funkcję Zdrowia przejmuje Umysł.

Furia – w pewnym momencie walki stwór taki przestaje się kontrolować. Nie odczuwa bólu ani zmęczenia. Liczy się dla niego tylko jedno – zwycięstwo. Nie doty-

czą go zasady Agonii, można go zabić jedynie sprowadzając Zdrowie potwora do wartości -10.

Gibkość – ciało stwora pozbawione jest kości, przez co może się przeciskać przez niewielkie nawet szczeliny i prawie dowolnie zmieniać swój kształt.

Hipnoza – stwór swoimi ruchami bądź jakimś narzędziem może wprowadzać inne istoty w stan, w którym są podatne jego woli i całkowicie posłuszne. Ofiara tej umiejętności może próbować wyzwolić się spod zgubnego wpływu stwora, testując swój umysł, lecz przysługuje jej tylko jeden taki test dziennie.

Kleptomania – istota z tą przypadłością kradnie wszystko, co tylko uda się jej dostrzec i zabrać ze sobą. Robi to ze złośliwości lub na czyjąś prośbę.

Odnajdowanie ścieżek – duch lub demon z tą zdolnością jest w stanie stwierdzić dokąd wiedzie większość ścieżek w jego otoczeniu i nie zgubi się nigdy.

Odnawianie ciała – część duchów posiada swoje fizyczne manifestacje w materialnym świecie. Gdy zostaną one zniszczone, duch taki wraca do Niwii i odbudowuje swoje ciało. Istota taka musi poświęcić jeden dzień za każdy punkt życia, który ma posiadać nowe ciało. Duch znajduje sobie jakieś ustronne miejsce i tam zaczyna proces odbudowy, każdego dnia bezkształtna masa kości, mięśni i ścięgien coraz bardziej zaczyna przypominać pożądany efekt, krwawa czerwonołada masa tworzy układy krwionośne, trawienne, limfa ścieka z nieukształtowanego pokracznego tworzy, by wreszcie przybrać finalny kształt. Gdy ktoś przerwie ten proces, duch może kontrolować nieukształtowane ciało, lecz rzadko wybiera on walkę i zwykle woli uciec, by w ustronnym miejscu dokończyć spaczony dzieł tworzenia.

Odporność na zwykłą broń – ciosy zwykłą bronią zadane tej istocie zdają się czynić jej niewielką krzywdę, a nawet odbijać się od jej ciała. Każdy cios ma tylko 50% szans na zadanie obrażeń istocie posiadającej tę umiejętność.

Odporny na strach – Otrzymuje +6 do testów Strachu.

Opieka – demon sprawuje opiekę nad istotą lub terenem. Zrobi wszystko, żeby wywiązać się z tego zadania, które może być wynikiem umowy z guślarzem lub nadaniem od bogów. Jedynym sposobem, aby demon przestał się opiekować tym miejscem, jest przegnanie go lub zabicie.

Paraliż – istota o tej zdolności może swym wzrokiem lub wysiłkiem woli paraliżować. Bezruch jest o tyle dziwny, że ruchy niezbędne życiu nie ustają. Po sparaliżowaniu postać może co godzinę próbować przełamać paraliż testując połowę Zdrowia zaokrągloną w dół.

Picie krwi – demon lub duch żywi się krwią żywych. Posiłek taki może go ozdrowić lub dodać mu sił w walce. Istoty posiadające tę umiejętność wraz z nią mają pewną przypadłość – dziennie tracą dwa punkty zdrowia i muszą je uzupełniać wypitą krwią. Każdy wypity punkt Zdrowia ofiary mogą dodać do swojej Krzepy lub



Zdrowia. Wszystkie istoty posiadające tę umiejętność mają pewną przypadłość – tracą dziennie jeden punkt zdrowia, co może nawet spowodować śmierć.

Podatność na słońce – słońce zadaje swoimi promieniami silne poparzenia i w przypadku nieukrycia się spowoduje śmierć a nawet spopielenie. Za każdą minutę przebywania na słońcu postać-potwór otrzymuje 1k6 obrażeń.

Podszepty – gdy demon przemawia do śmiertelnika, temu zdaje się, że słowa demona to jego własne myśli i łatwiej im ulega. Istota uwierzy, że podszepty są prawdziwe, gdy nie uda mu się przejść testu Umysłu.

Polimorfizm – wielokształtność – stwór, oprócz swego zwyczajnego kształtu, może przyjmować inny, podany w nawiasie. Przemiana taka nie jest natychmiastowa i wygląda potwornie, każdy kto ją widzi po raz pierwszy, musi wykonać test strachu (udany rzut na Umysł), a nawet osoby, które już wcześniej to widziały, zwykle odwracają wzrok.

Pomoc – demon bądź duch może liczyć na pomoc kogoś późniejszego i wykorzysta ten atut w ostateczności. Rodzaj sprzymierzeńca wymieniony jest w nawiasie.

Posłuch u zwierząt – umiejętność ta pozwala wydawać rozkazy dzikim zwierzętom. Postać testuje swój Umysł i gdy test się powiedzie, może wydać jeden prosty rozkaz zwierzęciu, które ją słyszy.

Przechodzenie między światami – istota po udanym teście Umysłu zaczyna przejście w Zaświaty. Trwa to 3 tury i wymaga przejściu 2k3 metrów w linii prostej.

Przewidywanie przyszłości – istota z tą zdolnością wie dokładnie, co i kiedy się wydarzy, i niczym zaskoczyć się jej nie da. Za każdym razem, gdy taka istota próbuje przewidzieć przyszłość, testuje swój umysł z ujemnym modyfikatorem –3 za każdy dzień do przodu. Istota posiadająca tą umiejętność przewiduje najbardziej prawdopodobną wersję wydarzeń. Da się ją zmienić, jeżeli podejmie się jakieś radykalne zmiany w swoim postępowaniu.

Regeneracja – demon lub duch szybciej powraca do zdrowia i leczy rany. Bestia leczy jeden punkt Zdrowia na godzinę, a w ciągu doby jest w stanie odtworzyć utraconą kończynę.

Skamienienie – istota o tej zdolności może swym wzrokiem połączonym z wysiłkiem woli zmieniać w kamień lub lód. Jediną obroną przed działaniem tej umiejętności jest udane przejście testu połowy Zdrowia zaokrąglonej w górę.

Strach – demon ten wywołuje w innych strach samą swoją obecnością, widokiem lub głosem.

Szkolony do walki – na życzenie jeźdźca (koszt 2RB) atakuje wskazany cel

Światło – z oczu tego potwora bije światło. Przeważnie nie jest ono jaśniejsze niż blask pochodni.

Tropiciel – dodaje +4 do testów tropienia swego właściciela

Ukrycie – dla postronnego obserwatora wygląda

to tak, jakby stwór wnikał w wymieniony przedmiot. Tak naprawdę istota potrafi przejść do Niwii za pomocą przedmiotu. Gdy istota za pomocą umiejętności wchodzi ukrycie do Niwii, to nie musi wykonywać żadnych testów. Tę umiejętność można wykorzystać tylko raz dziennie.

Upór – pozbyć się tego stwora lub zmusić do przeprowadzki nie jest łatwo. Z własnej woli nie ustąpi. Jedynym sposobem powstrzymania go jest zabicie lub unieszkodliwienie (np. poprzez uwięzienie).

Urok – każde stworzenie, które spojrzy na tego ducha bądź demona, o ile on tego zechce, pokocha go i będzie mu służyć, i go bronić. Przed popadnięciem w urok nie ma obrony, lecz przyjaciele lub osoby, którym ufa postać, mogą wyrwać ją z zauroczenia, spędzając z nią dużo czasu, ciągle przekonując że znalazły się pod wpływem Uroku.

Uśpienie – istota z tą zdolnością może w innych sen wywoływać zwykłym wysiłkiem woli. Ofiara może bronić się przed Uśpieniem testując połowę Umysłu zaokrągloną w dół.

Utrata zmysłów – samym swym widokiem duch lub demon może przyprawiać inne istoty o utratę rozumu. Jeśli postaci uda się temu oprzeć (test Umysłu), traci tylko pamięć o tym wydarzeniu.

Wataha – za każdego osobnika w grupie powyżej 5, wszystkie otrzymują +1 do testów strachu

Wejście w przedmiot – duch posiadający tę umiejętność potrafi wnikać w przedmiot całą swoją eteryczną postacią i przebywać tam tak długo, jak zechce. Jeżeli taki duch zdecyduje się na zamieszkanie w broni, to tego oręża nie dotyczy zasada Odporność na zwykłą broń. Gdy postać wraz z tą bronią wejdzie do Niwii, to atakując ją, zadaje normalne Obrażenia, charakterystyczne dla danego typu broni.

Wierny – gdy jego pan jest zagrożony, zawsze rzuca mu się na pomoc, otrzymuje wtedy +10 do wszystkich testów strachu

Władza nad pogodą – jest to zdolność tylko planetnika i umożliwia temu demonowi zmienianie dowolnie pogody, na dowolnym obszarze.

Wywołanie śmierci – rzadka to zdolność i wywołująca strach we wszystkich stworzeniach, bo jeśli demon taki imię czyjeś wymówi, istota ta umrze w przeciągu miesiąca. Jedynym sposobem na powstrzymanie śmierci jest boska interwencja.

Złośliwość – jeśli tylko w jakiś sposób można uprzykrzyć innym życie, to stwór zrobi wszystko, żeby wcielić swoje pomysły w życie.









ROZDZIAŁ SZÓSTY - PAN LOSU I GRACZ

Czyli porady i wskazówki, jak być dobrym Panem Losu, który zna swe zajęcie i tak zagada, że zaciekawia, otumani, przestraszy i jak być dobrym graczem, co świetnie odgrywa rolę, rozumie i lubi swojego bohatera.

Widział, jak chrześcijanie utknęli na łączce, rachmany oblaży ich niczym robactwo.

Bojko napiął cięciwę i strzelił. Z lewej i z prawej świsnęły strzały, które lecąc po lekkim huku, zasypały panikujących wrogów. Bojko strzelił jeszcze raz, równo ze swoimi towarzyszami, a pociski pomknęły przez deszcz, by ranić i zabijać.

Czekał tylko, kiedy chrześcijanie zaczną uciekać. Wtedy Lechici mieli wycofać się w las, pozorując ucieczkę, po czym oskrzydlić zdeorganizowanych wrogów; uderzyć wśród drzew na słabo chronione tabory, na nieprzygotowanych rycerzy i lancknechtów.

Ale chrześcijanie jeli posuwać się naprzód. Coś się tam zakotłowało i Bojko dostrzegł wielkich półnagich mężczyzn, którzy szli jak w transie, wręcz wymiatając uciążliwe potworki ciężkimi młotami i toporami. Byli skłuci strzałami, brudni i pokrwawieni. Szli.

Bojko napiął cięciwę i strzelił. Deszcz chlupał o kaptur kolczy, ciurkał przez oczka kolczugi.

Chrześcijanie z werwą ruszyli w ich stronę, krzycząc jak szaleńcy. Skrajem lasu z południa i północy galopowała niemiecka konnica.

Zaklął. Puścił jeszcze jedną strzałę i zaczął się wycofywać. Jego towarzysze też ruszyli w głąb zagajnika, żeby przygotować się na uderzenie.

Podał komuś łuk i kołczan, obrócił się twarzą do nacierających i podniósł z ziemi włócznię.

Stali tak przez chwilę między drzewami – Bojko i jego druhowie – w sięgających tydek, mokrych krzaczkach czarnych jagód. To była bardzo krótka chwila.

Tamci wpadli do lasu.

Bojko rzucił się na mężczyznę w kołczudze uzbrojonego w cep. Wbił mu włócznię w udo. Tamten upadł na kolana i zaczął coś do niego krzyczeć. Bojko szybko wyszarpnął z pochwy miecz i rozplątał mu głowę. Wokół zawrzało. Broń uderzała w trzaskiem o tarcze i pancerze, ranni wyli i jęczeli. Inni wrzeszczeli, żeby dodać sobie otuchy.

Zanim wyciągnął włócznię z nogi trupa, musiał odskoczyć przed koniem, który niemal wpadł na niego, bryzgając krwią i pianą. Jeździec zwisający z boku, uwieszony kurczowo siodła, poszorował barkiem po ziemi. Koń ogłupiały ze strachu i z bólu zawrócić nagle, a rycerz zsunął się i zaczepiony nogą o strzemień rąbnął w pień sosny. Tak zakończył przejażdżkę.

Bojko skoczył ku niemu, przy okazji rozpruwając brzuch jednemu z tych potężnych, nieznających strachu mężów, o cia-

łach pokrytych bliznami.

Zanim zdążył doskoczyć do rycerza, poraniony koń bezwładnie zwałił się przed Bojkiem na ziemię.

Albert nigdy nie miał szczęścia do wierzchowców.

Podniósł się powoli, czując jak kolejne części jego ciała zaczynają tętnić bólem. Rozejrzał się półprzytomnie, widząc wokół rozmazane kształty walczących. Huk w uszach był nie do wytrzymania.

Nie miał miecza.

Zobaczył słowiańskiego wojownika, który wskoczył na drgające ciało jego rumaka. Mężczyzna miał młodą, ale surową twarz, jasne włosy i wąsy... miecz po jelec zaplamiony krwią.

Albert szybko podniósł z ziemi kij. Był zimny i śliski.

„Co z konnicą?” – przemknęło mu przez głowę.

Konnica z impetem wtoczyła się do zagajnika. Rycerze i knechci kładli Słowian jednego po drugim, ale Lechici nie byli im dłużni. Zakuci w stal wojownicy spadali z siodeł łapani w siatki i ściągani hakami. Z hukiem lecieli na ziemię razem z wierzchowcami nabitymi na włócznie. W zagajniku rozpętało się piekło.

Bojko skoczył na tamtego. Ostrze świsnęło w powietrzu, lecz chybiło. Rycerz zrobił niezgrabny unik i machnął kijem przed oczami woja. Lewą ręką z wąskiej pochewki wysunął sztylet. Zaatakował. Bojko uderzył pierwszy mocno w kij przeciwnika, chcąc rozrąbać go i zostawić rycerzowi tylko nieprzyzwyczajenie krótki sztylet. Kij był spróchniały. Ostrze weszło weń jak w masło i Bojko stracił równowagę. Niemiec puścił ułomek, błyskawicznie złapał woja za ramię i rzucił się do tyłu, ciągnąc go ze sobą. Nogi przejechały po śliskich listkach i Bojko ciężko padł na przeciwnika. I wtedy zrozumiał. I poczuł. Nóż Niemca przebił kołczugę i ugrzązł w brzuchu. Tamten zrzucił z siebie woja i podniósł jego miecz.

Bojko ułożył głowę bokiem do ziemi. Wypluł krew. Jagody były jeszcze niedojrzałe.

„Los płata ludziom figle” – pomyślał Bojko i zamknął oczy.

Ulrich wyrósł skądś za plecami Alberta i teraz walczyli jak brudni, zmęczeni kamraci.

„Inkwizytor i ja – ramię w ramię. To idiotyczne.” – pomyślał Albert, ostatkiem sił parując ciosy brodacza okrytego niedźwiedzią skórą, który z wprawą wymachiwał ciężkim kiścieniem.



Wściekł się i dziabnął go w ramię. Tamten rozejrzał się, obrócił i pierzchnął.

Poganie pokrzykiwali coś, jeden do drugiego. Biegli w stronę gąszczu, a konni spadali na nich niczym meteory. Albert zobaczył, jak „miedźwiedź”, zgarbiony, niesie na plecach tego wojownika, którego wcześniej rycerz ugodził sztyletem.

Obejrzał się i zorientował, że Ulricha nie ma już w pobliżu. Inkwizytor leżał na ziemi, podparty na łokciach, a nad nim stał poganin, który podierał miecz do sztychu. Ulrich spojrzał na rycerza. Albert zobaczył w jego oczach strach. Tylko strach.

Nie mógł nic zrobić. Był za daleko.

Koń. Miecz. Błysk. Głowa poganina potoczyła się po trawie. Miecz spadł płazem na inkwizytora.

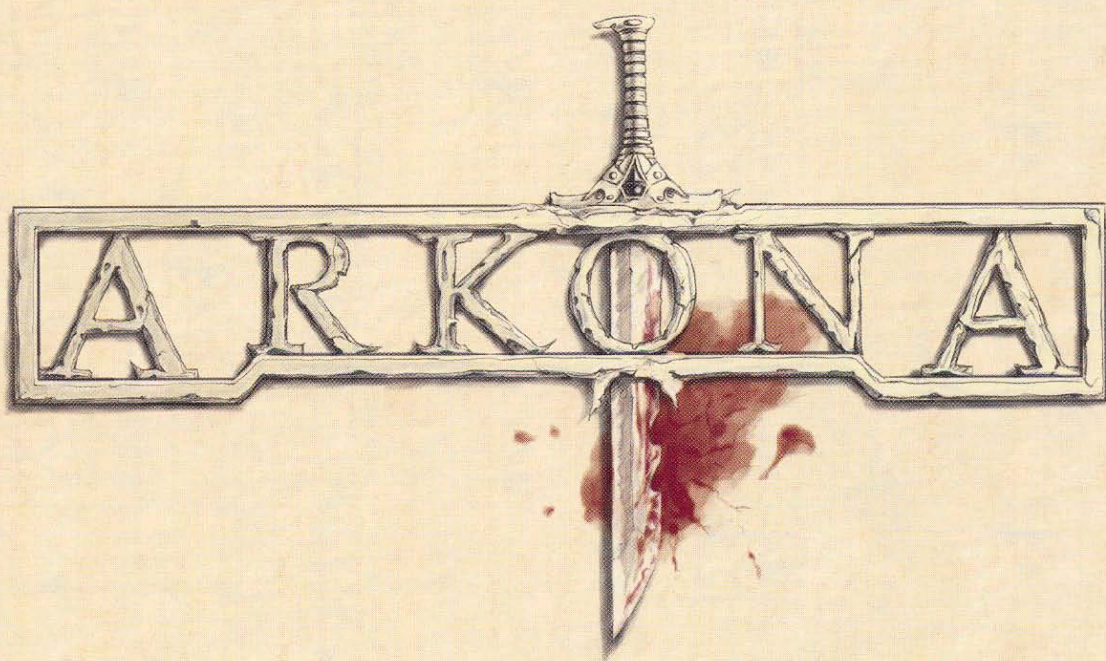
Bitwa się skończyła.

Albert zgarbił się i wsparł na słowiańskim orężu. Było spokojnie. Padło.

Jeszcze raz rzucił okiem na Ulricha, próbującego podnieść się z ziemi.

„Każdy z nas gra swoją rolę” – pomyślał.







Pan Losu

Zostaleś Panem Losu. Najprawdopodobniej nie zdajesz sobie jeszcze sprawy, jak dalece ta rola jest wymagająca. Wiesz już, że będziesz pełnił rolę pośrednika pomiędzy graczami a światem ARKONY. Wiesz również, że do Ciebie należy choćby arbitraż podczas sesji, stworzenie przygody, jej poprowadzenie. Być może nie wiesz, jak to ma wyglądać. Jeśli tak jest, to właśnie ten rozdział jest dla Ciebie.

Twoim podstawowym zadaniem jako Pana Losu jest prowadzenie przygód dla swoich Graczy. Nie będziesz mógł tego dobrze zrobić, jeśli nie spełnisz kilku warunków.

Powinieneś świetnie znać świat, w którym rozgrywają się przygody. Świat ARKONY. Jego geografie, mitologię, społeczeństwo, prawa, system monetarny. W tym świecie żyją przecież bohaterowie tworzonych przez Ciebie opowieści. Oni wiedzą takie rzeczy, a to znaczy, że musisz wiedzieć je i Ty.

Powinieneś świetnie znać mechanikę. W wielu wypadkach nie będziesz się mógł bez niej obejść. Wszędzie tam, gdzie nie ma pewności, że deklarowana przez gracza czynność się powiedzie, możesz ją wykorzystać do uzyskania bezstronnego wyniku. Możesz, ale nie musisz.

Powinieneś nauczyć się bezstronnego arbitrażu. Twoja rola w rozgrywce pozwala Ci na bardzo dużo. Ostatnie zdanie zawsze należy do Pana Losu. Jeśli nie będziesz bezstronny Gracze zaczną Cię traktować jak przeciwnika w grze.

Powinieneś kreować wyobrażenie świata gry. Masz zastąpić zmysły bohaterów odgrywanych przez swoich graczy. To Ty mówisz graczom, co widzą, słyszą, czują ich postacie. To, jak opiszesz miejsce i sytuację, w której znaleźli się bohaterowie, będzie miało wpływ na to, jak sobie będą je wyobrażać gracze. Od barwności, precyzji, szybkości opisu będzie zależało często, jak potoczą się późniejsze losy bohaterów.

Zanim opowiem Ci, jak przygotować własny scenariusz, spróbuję przybliżyć Ci problemy związane z poprowadzeniem sesji. Na pewno umówiłeś się już z kilkorgiem przyjaciół. Zanim przystąpicie do gry, każdy z graczy musi mieć przygotowaną postać. Musisz zdawać sobie sprawę, że każdy z tych bohaterów, których prowadzić będą gracze, jest także bohaterem opowieści, którą Wy za chwilę będziecie wspólnie tworzyć podczas rozgrywki. Dlatego powinieneś znać te postacie nie gorzej niż twoi gracze. Wiedzieć, kim są, jak wyglądają, co lubią, a czego nie, do czego dążą, jak

zachowują się w pewnych sytuacjach. To może pozwolić Ci na odrobinę manipulacji zachowaniami postaci. Będziesz wiedział czym je skusić lub czym je zniechęcić. Przydatna będzie Ci również znajomość współczynników opisujących poszczególnych bohaterów. Dzięki temu poznasz ich możliwości i ograniczenia. To uchroni Cię przed postawieniem przed graczami zadania zbyt łatwego lub zbyt trudnego. Postaraj się zdobyć wiedzę o postaciach jak najwcześniej, a wtedy będziesz miał czas potrzebny na ewentualne poprawki w scenariuszu.

Podstawowym sposobem komunikacji między Tobą a graczami będzie opis. Ty będziesz opisywał zachowania bohaterów niezależnych (NPC), najbliższe otoczenie, warunki atmosferyczne, a twoi gracze zachowanie swoich bohaterów. Istnieją dwie szkoły prowadzenia dialogów pomiędzy postaciami i bohaterami niezależnymi. Pierwsza z nich jest opisowa. „On mówi mu, że pogoda się zmienia, bo jaskółki nisko latają.” Istnieje też druga, w której opis jest niezależny od dialogu. Kiedy jeden bohater zwraca się do drugiego, po prostu wypowiada my jego kwestię. „Będzie padać. Jaskółki nisko latają.” Dobrze jest jeszcze przed grą ustalić, z której z tych form będziecie wszyscy korzystać.

Dialogi nie wyczerpują tego, co dzieje się w trakcie gry. O wiele częściej jako Pan Losu będziesz opisywać miejsca i sytuacje, w których nie ma miejsca na typowe dialogi. W takiej sytuacji będziesz musiał pamiętać o kilku rzeczach.





Po pierwsze, Twój opis ma służyć wykreowaniu w wyobraźni graczy pewnego obrazu. Musisz dostarczyć w nim niezbędnych do tego elementów. Gracze muszą wiedzieć, co widzą i słyszą ich bohaterowie. Każdemu z takich obrazów towarzyszy pewien nastrój. Raz jest to przygnębienie wynikające z kiepskiej pogody i zmęczenia bohaterów, innym razem radość z powodzenia misji. Chcąc spotęgować nastrój wynikający z sytuacji, którą opisujesz, możesz stosować pewne triki. W sytuacji zagrożenia Twój opis powinien być szybki, zawierający niewiele szczegółów i może nawet nie w pełni jednoznaczny. Dobrze jest też użyć przymiotników dobrze oddających nastrój wydarzenia. „Krople nocnego deszczu szybko uderzają o liście otaczających Cię ze wszystkich stron drzew. Te jakby poddając się woli twych prześladowców, wyciągają ku Tobie zachłannie konary smagane wyjąłym wiatrem. Trzask pękającej gałęzi złał się z rykiem przetaczającego gromu, który tylko na chwilę rozświetlił wrogą ciemność”. Zdecydowanie inaczej ma się rzecz, gdy chcesz opisać polanę, na której bohaterowie postanowili odpocząć pewnego ciepłego popołudnia. Tu możesz pozwolić sobie na zdecydowanie więcej szczegółów. „Słoneczne popołudnie sprowadziło was na niewielką leśną polanę, dobrze widoczną ze szlaku, którym podążałeś. Otoczona przez wysokie dęby połać trawy zryta jest przez krety. Niewielkie, rzadkie zarośla od najbardziej nasłonecznionej strony leniwie poruszają się w rytmie letniego wietrzyku smagającego twoją twarz. Niezakłócony Twoim przybyciem rytm leśnej przyrody przynosi do Twoich uszu radosny śpiew słowika. Śpiesznie rozbijasz niewielkie obozowisko, starając się nie naruszać harmonii tego miejsca. Na wszelki wypadek rezygnujesz z ogniska, aby nie zaprząsnąć przypadkiem ognia, który mógłby bezlitośnie zniszczyć tę oazę spokoju.” Nie tylko wydarzenia mogą mieć wpływ na stosowany opis. Opis tego samego miejsca byłby pewnie niestosowny, gdyby na polanie zamierzał rozbić obóz oddział ciężkozbrojnego rycerstwa. Trudno przecież oczekiwać, że zachwyciłby się on pięknem przyrody zamiast bezlitośnie wyciąć najbliższe drzewa potrzebne do rozłożenia obozu. „Zauważona przez was polana nadaje się świetnie na obóz. Pobliskie młode i jeszcze niezbyt wysokie drzewa mogą po ścięciu posłużyć do jego budowy. Wasze topory radzą sobie z tym błyskawicznie przy akompaniamencie odbijających się od Waszych zbroi szyszek ciskanych przez rozwścieczoną Waszym przybyciem wiewiórkę.” Spore znaczenie dla opisu ma czas. Nie należy podawać zbyt wielu szczegółów w opisie, gdy bohater nie ma wystarczającej jego ilości do dokładnej obserwacji. Twój opis powinien pozwalać graczom na rozróżnianie miejsc. Żadna wioska nie składa się z identycznych domów. Owszem, przy pierwszym przelotnym spojrzeniu wszystkie mogą wydawać się bardzo podobne. Gdy jednak przyglądamy się uważniej, przy jednym stoi beczka, inny ma nieco krzywy dach, a jeszcze inny podkowę przybitą na drzwiach.

Nie samym opisem możesz jednak operować. Ogromną pomocą będą dla Ciebie rekwizyty. Właśnie ręcznie wykonane mapy, figurki przedstawiające bohaterów, makiety. Wbrew pozorom wykonanie ich nie jest wcale takie trudne, a może bardzo uatrakcyjnić rozgrywkę. Choćby sztuczka z postarzanym papierem. Wystarczy kartkę gładkiego papieru namoczyć w kawie. Po wysuszeniu papier nabiera ciemnej barwy. Po oberwaniu rogów i delikatnym nadpaleniu uzyskasz papier wyglądający jak ocalały z pożaru. Inna sztuczka to pisanie sokiem z cytryny. Napisu takiego, gdy wyschnie, prawie nie widać. Wystarczy jednak podgrzać kartkę nad płomieniem świecy, a litery ukażą się w całej okazałości. Sztuczek takich jest więcej.

Niezapomniane wrażenia zostają po sesjach, które rozgrywa się z użyciem odpowiednich dekoracji. Świece i przygaszone światła potrafią zbudować nastrój grozy. Podobnie jest z dźwiękiem. Dobrze jest używać w trakcie sesji podkładu muzycznego – szybszego, gdy akcja jest wartka, i nieco spokojniejszego, gdy stan zagrożenia minął.

Nim rozpoczniesz grę w gronie przyjaciół, powinien się upewnić, że wszyscy znają choćby podstawowe reguły mechaniki oraz mają podstawową wiedzę o świecie. Na wszelki wypadek dobrze jest przypomnieć graczom najważniejsze zasady (ty znasz je przecież najlepiej) i choćby skrótkowo opowiedzieć o miejscu, w którym rozpoczyna się przygoda. Jeśli to kontynuacja jakiegoś wcześniej rozgrywanego scenariusza, dobrze byłoby przypomnieć najważniejsze wydarzenia z poprzedniej sesji.

Rozpoczęło się. Prowadzisz. Stosujesz mechanikę. Tu chciałbym zwrócić twoją uwagę na pewien szczegół. Nie zapominaj o tym, że mechanika ma Ci pomóc. Nie bądź jej niewolnikiem. Czasem lepiej jest zignorować pewne zasady, jeśli służy to opowiadanym historii. Nieudany rzut nie zawsze musi oznaczać porażkę. Interpretacja tego, co się stało, zawsze należy do Pana Losu. To dlatego jego władza jest nieograniczona. Pan Losu jest ostatecznym arbitrem. Stosując mechanikę, możesz wpływać nie tylko na modyfikatory, jakie będą stosowane przy testach, ale także na to, co będzie testowane. Wyobraź sobie, że ranny w nogę bohater chce przeskoczyć przez metrową rozpadlinę. Normalnie nie byłoby to wyzwaniem. Teraz jednak jest ranny, kuleje. Decydujesz, że to wymaga testu, może mu się przecież nie powieść. Co jednak jest tu wyzwaniem? Przecież większość dzieci nie miałaby z tym kłopotów. To zaledwie metr. Normalnie decydowałaby o tym Krzepa, ale czy teraz to ona ma znaczenie? Przecież nasz bohater walczy z bólem. Jeśli uda mu się go pokonać, bez trudu przeskoczy na drugą stronę. Co testować? Ja Ci nie powiem, bo to ty musisz zdecydować. Inni mogą się tylko podporządkować.





Nie zawsze musisz stosować kostki. Na co Ci mechanika i rzuty, gdy ktoś deklaruje próbę wspinaczki w zbroi na kilkunastometrowe drzewo. Jeśli zdrowy rozsądek mówi Ci, że to się nie może udać, to nie ma potrzeby odwoływania się do mechaniki. Ty decydujesz. Nie ma sensu stosować testów, gdy czynność, którą deklaruje gracz, jest dla ich postaci wyjątkowo łatwa. Jeśli to się musi udać, to się udaje. Zrezygnować z testu możesz też w innej sytuacji. Jeśli z jakis przyczyn, niezwykle istotnych dla prowadzonej przygody, jakaś akcja nie powinna się powieść lub wręcz przeciwnie – powinna zakończyć się sukcesem, również możesz zrezygnować z rzutu i arbitralnie określić jej powodzenie. Tego prawa jednak nie nadużywaj. Pamiętaj o roli Pana Losu. Masz być sędzią, a nie despotą, który korzystając z danej mu władzy, będzie dowolnie zmieniał przebieg rozgrywki. Jeśli nie będziesz tego respektował, gracze zniechęcą się do gry, która przecież miała zapewnić wam wszystkim ciekawą rozgrywkę.

Twoje decyzje nie zawsze spotykają się z aprobatą graczy. Nie możesz jednak dopuścić do sytuacji, aby w trakcie przygody rozpętała się dyskusja. Najlepiej byłoby jeszcze przed sesją umówić się z graczami, że wszelkie wątpliwości rozstrzygać będziecie po grze, a w jej trakcie to, co zdecyduje Pan Losu jest nieodwołalne jak decyzja sędziego na boisku. Niestety, pretensje graczy o niewłaściwą w ich mniemaniu decyzję to nie jedyny problem, jaki możesz napotkać. Często zdarza się, że jeden lub kilku graczy zachowuje się niewłaściwie, tzn. przekracza umowną granicę zachowania się podczas gry. Gdzie leży ta granica, zależy od tego, co ustaliłeś wcześniej ze swoimi przyjaciółmi. Jeżeli uznaliście, że w trakcie sesji nie będziecie używać slangu ani używać sformułowań niepasujących do konwencji gry, takim przekroczeniem zasad będzie pytanie „Ile mają Wat?” zadane przez gracza, podczas gdy ty opisujesz kolumny podtrzymujące sufit w katedrze. Za niestosowne zachowanie gracza należałoby uznać również udzielenie przez jego postać (szlachetnie urodzonego rycerza) odpowiedzi w stylu „Uważam, że jest zaje...fajny”. Nie ma uniwersalnej rady jak radzić sobie w takich wypadkach. Najlepiej jest zacząć od porozmawiania z niesfornym graczem i spróbować mu wytłumaczyć, że jego sposób bycia nie wszystkim odpowiada. Jeśli to nie pomaga, a sytuacja nagminnie się powtarza, pozostaje wykluczenie go z grona grających. Gra w gry fabularne wymaga akceptacji pewnych reguł (ustalanych przez wszystkich grających) i jeżeli ktoś nie chce się do nich dostosować musi liczyć się z tego konsekwencjami. Istnieją również inne środki perswazji, jakie Pan Losu może zastosować. Gracze w większości uważają za najdotkliwsze te konsekwencje, które dotyczą ich postaci. Czasem dobrą metodą jest nieprzyznanie bohaterowi prowadzonemu przez niesfornego gracza punktów wynikających ze zdobytego doświadczenia. Metoda ta jednak nie powinna być nadużywana. Punkty Postaci są przecież wyznaczniki-

kiem dotyczącym bohatera, a nie gracza. Zamiast kija można i należy stosować również marchewkę. Po każdej zakończonej przygodzie powinienś krótko omówić sposób gry graczy, pochwalić najlepszych.

Po skończonej przygodzie przychodzi czas na ocenę działań bohaterów. Teraz zdecydujesz, ile zdobyli Punktów Postaci. Musisz zdawać sobie sprawę, że dla większości graczy są one formą nagrody, dlatego powinienś dokładnie określić, za co i ile ich przyznajesz. Będzie to miało później wpływ na zachowanie graczy, a tym samym ich bohaterów, na kolejnych sesjach. Ważnym wyznacznikiem określającym, ile powinno się przyznać postaci doświadczenia, jest ona sama. Inaczej oceniony zostanie ten sam czyn dokonany przez dwie różne postaci. Udana próba uratowania tonącej dziewczynki z wrwącego nurtu rzeki przez świetnie pływającego Mściwoja nie jest tak doniosła, jak pełna poświęcenia próba Władysława, który pływa bardzo słabo, dlatego to Władysław powinien zostać nagrodzony relatywnie większą ich liczbą. Niezależnie od tego, jakie przyjmiesz kryteria, na podstawie których przyznajesz doświadczenie, powinny być one jasne i dobrze znane graczom.

Znasz już podstawowe zasady, które pomogą Ci przeprowadzić przygodę. Nie zawsze jednak będziesz w tak komfortowej sytuacji, że będziesz miał możliwość poprowadzenia przygotowanego przez kogoś scenariusza. O wiele częściej będziesz musiał napisać go sam. To wcale nie musi być trudne, a na dodatek powinno zapewnić Ci sporo frajdy.

Tworząc wraz z przyjaciółmi ich postaci, na pewno zwróciłeś uwagę na ich historię, poglądy, cele. To elementy, które tak naprawdę tworzą każdego z bohaterów. Współczynniki pozwalają jedynie ubrać postać w liczby potrzebne do funkcjonowania mechaniki. Dobrą metodą przy tworzeniu nowego scenariusza jest odwoływanie się do historii bądź celów postaci. Dzięki temu mamy pewność, że stworzony scenariusz będzie atrakcyjny dla graczy prowadzących te postaci. To bardzo ważny element. Scenariusz jest przecież tworzony dla graczy. To oni przede wszystkim mają dobrze bawić się podczas gry. Innym źródłem pomysłów jest oczywiście sam świat. Przyjrzyj się uważnie ARKONIE. To miejsce, gdzie ścierają się dwa jakże różne poglądy i kultury. Z jednej strony chrześcijańska wiara i pełne przeświadczenie o słuszności niesionych na dzikie ziemie idei, z drugiej dbałość o dawne zwyczaje, wiara w gusła i wielu bogów. Wszelchobecny jest tu konflikt. Ale nie tylko. Rozwija się struktura państwowa. Jest tu miejsce na politykę, nieczyste zagrywki. Jest wiele niezbadanych miejsc. A pośrodku tego wszystkiego są bohaterowie kreowani przez graczy. Czasem są stroną konfliktu, czasem biernym obserwatorem. O tym, jaki mają wpływ na otaczający ich świat, zadecydujesz Ty.



Mając już skryształizowany pomysł, pora przystąpić do jego realizacji. Zastanów się, jak ma wyglądać główny wątek twojej przygody. Co się będzie działo? W jakich wydarzeniach bohaterowie wezmą udział? Tu bardzo ważna uwaga. Planuj wydarzenia, ale nigdy to, co zrobią gracze. Tego nie wiesz i nie jesteś w stanie do końca przewidzieć. Nie możesz im nic narzucić. To RPG, tu gracze decydują o poczynaniach swoich bohaterów, a nie ty. Tu twoja władza nie sięga. Decydujesz o powodzeniu tego, co zamierzają zrobić, ale nie o tym, czego będą próbować.

Główny wątek przygody dobrze jest sobie rozpisać w punktach, tak aby każdy punkt streszczał jakieś ważne dla akcji wydarzenie. W ten sposób łatwo będzie Ci się zorientować, jak rozbudowana jest twoja przygoda. Musisz pamiętać, że rzadko wszystkie wydarzenia będą udziałem bohaterów. Część z nich poznają z opowiadań bohaterów niezależnych (prowadzonych przez Ciebie), a niektórych wcale.

Wątek główny to nie wszystko. Nie każde wydarzenie, które ma miejsce w trakcie przygody, jest związane z zadaniem, jakie stoi przed drużyną. Wprowadzenie kilku wątków pobocznych nie tylko wzbogaci fabułę, ale i ją uwiarygodni. Tych wydarzeń nie musisz opisywać już tak dokładnie jak w wątku głównym.

Mając gotowy szkielet przygody, pora zacząć go uzupełniać. Twoja przygoda rozgrywa się w jakiś miejscach. Przygotuj więc niezbędne mapy i przede wszystkim opisy zarówno miejsc, jak i kluczowych sytuacji. Dobrze jest gotowy opis gdzieś zanotować. W najważniejszym momencie będziesz mógł do niego zerknąć, żeby nie pominąć jakiegoś ważnego szczegółu. W ostateczności możesz go również przeczytać. Opis powinien być przygotowany w różnych wersjach, w zależności od stopnia szczegółowości. W ten sposób będziesz przygotowany na różne niespodzianki.

Nie mniej ważny od opisu miejsc i sytuacji jest opis bohaterów niezależnych (z angielskiego Non Player Character - NPC). To przecież żywi ludzie zasiedlający nasz wyimaginowany świat. Powinieneś w wypadku tych kluczowych, istotnych dla opowiadanej historii zabrać się do

tęgo z pieczołowitością, jaka powinna towarzyszyć graczom przy tworzeniu ich bohaterów. Nasi NPC mają swoje pragnienia, cele, obawy, schematy zachowań, problemy, wygląd, historię, sposób mówienia itd. Bohater niezależny jest niezwykle ważnym elementem przygody i świata. Ma ogromny wpływ na to, w jaki sposób gracze będą postrzegać świat gry. Od Ciebie zależy, czy ARKONĘ zamieszkiwać będą szarzy, niczym niewyróżniający się ludzie, czy silne osobowości na długo zapadające w pamięć. Podczas odgrywania NPCa (to przecież rola Pana Losu) warto uwypuklić jakiś szczegół łatwo zauważalny dla graczy. Może to być odpowiednie stylizowanie mowy, charakterystyczny zwrot, szczegół anatomiczny (choćby zez) czy cokolwiek innego, co pozwoli łatwo identyfikować graczom daną osobę.

Szczególnym rodzajem NPCa jest „Prawdziwy Wróg”. To kolejna ze sztuczek pozwalająca na połączenie szeregu pozornie niezwiązanych ze sobą przygód w większą całość.

Prawdziwy Wróg

Kim jest wróg? Może to być zarówno człowiek, jak i wąż, który pragnie wyssać z Ciebie życie, jak i duch, który nie daje Ci spać, nawiedzając w koszmarach. Powodów, by stać się czyimś wrogiem, mogą być setki, jeśli nie tysiące. Powodem może stać się wszystko.

Teraz... Kim jest wróg w świecie ARKONY? Różnic wielkich, od tego co z pewnością wiesz dotychczas, nie ma. Dlaczego? Wróg to wróg. Teraz jednak należy zadać sobie pytanie: „Co zrobić, by wróg zapadał w pamięć?”. To znaczy, co zrobić, by ktoś naprawdę potrafił dopieć? Zwykły człowiek, taki, którego widzisz raz, zadajesz mu cios, ten ostateczny, nie zapadnie na długo w pamięć, przynajmniej nie na tak długo, jak powinien. Widziałeś go jedynie raz, nie znasz jego przeszłości, po prostu miał strasznego pecha - trafił na Ciebie. Znalazł się w nieodpowiednim miejscu, o nieodpowiedniej porze.

Prawdziwy wróg to ktoś, kto nieustannie śledzi Cię (a może tylko Ci się tak wydaje?), kiedy przemierzasz niebezpieczne szlaki. Czujesz jego oddech na karku, jednak nigdy nie jesteś pewien, za którym krzakiem się czał. Jest obecny w każdym miejscu, gdzie tylko może zaszyć się ktoś, kto niepostrzeżenie





chce wbić Ci nóż w plecy (i niekoniecznie musi być to prawdą). Prawdziwy wróg to ktoś, po kim możesz spodziewać się wszystkiego. Może znacie się od dawna, od lat, może jest Twoim przyjacielem z dzieciństwa, a może tylko cichym obserwatorem, który tylko czeka na odpowiedni moment, by wbić Ci swe parzywe szpony w twą szyję. Może prawdziwy wróg jest kimś słabym, ale niezwykle przebiegłym? Może być duchownym, zaszytym w klasztorze, który za pomocą gołębi pocztowych rozsyła informacje do swoich pacholków, by odpowiednio „załatwili sprawę”. Może być też myśliwym, które całe życie poświęca, by Cię upolować, traktując jako przyszłe trofeum. Prawdziwy wróg to ktoś, kto zadaje sobie wiele trudu, by Cię schwytać, kto czasem poświęca samemu planowaniu całe dnie. Prawdziwy wróg, to ktoś wyjątkowy, to ktoś, kogo boisz się w nocy, to ktoś, kogo nienawidzisz lub ktoś, kto nienawidzi Ciebie. Prawdziwy wróg nęka Cię nawet po śmierci, a czasem czujesz, że bez niego „nie jest już tak jak dawniej”... Wspominasz wasze walki, w których obaj wymienialiście się złośliwymi komentarzami, wspominasz je i brakuje Ci tego. Dlaczego? Trudno jest odpowiedzieć na to pytanie. Po prostu zaczęliście się wzajemnie uzupełniać, nie wiecie kiedy, nie wiecie jak. Tak to już jest. Po jego śmierci może pozostać... pustka.

Jak więc stworzyć takiego wroga? Pamiętaj, iż „Prawdziwy Wróg”, powinien być własnowolnym wyborem gracza. Nie narzucaj od razu takiej koncepcji. PW powinien być kimś, kto zapada w pamięć. Jak więc „zapaść w pamięć”? Najprostszą metodą jest ingerencja w historię.

Weźmy Branhelusa, trzydziestoletniego wojownika, który właśnie siedzi samotnie przy ognisku. Przypieka sobie królika, koń jest spokojny, nie zapowiada się na deszcz, noc będzie pogodna. Branhelus zasypia, powoli przenosi się w krainę snów tylko po to, by znów zobaczyć jego twarz... Tak, ten cholerny niemiecki pacholek. Nigdy nie zapomni, jak dobrych dziesięć lat temu spalił jego dom. W zasadzie najeźdźców było wielu, ale ten najbardziej zapadł wojownikowi w pamięć. Dlaczego? Spoglądali sobie w oczy, zanim ten upokorzył Branhelusa, powalając jednym ciosem, a potem... Z tym parzywym uśmieśkiem podłożył ogień. Cała osada płonęła, było wielu rannych, jednak jeszcze więcej trupów... On natomiast śmiał się. Ten śmiech był czymś, co zawsze wyrывało Słowianina ze snu. I tym razem nie było inaczej... Jeszcze go dorwie.

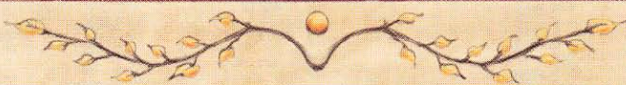
Dobrym przykładem może być naruszenie pewnych uczuć – można uderzać w miłość, dumę, nienawiść. Czułych punktów jest naprawdę wiele i od Ciebie, Panie Losu, zależy, który z nich uznasz za najbardziej godny uwagi w trakcie tworzenia historii bohatera i jego wroga. Jeśli ktoś odgrywa słowiańskiego woję, wrogiem niekoniecznie musi być osobnik z Cesarstwa Niemieckiego. Tym wrogiem nie musi być duński kupiec czy bardzo wpływowy bizantyjski duchowny. Wrogiem może być równie dobrze członek plemienia, który prze-

szedł na „przeciwną stronę”, wrogiem może być duch, który daje o sobie znać tylko w chwilach krytycznych, rozbijając morale. Wreszcie wrogiem mogą być bogowie. Cóż może być strasniejszego niż gniew Peruna czy choćby pragnienie krwi Chorsa? Jednak z tym ostatnim uważaj. Gniew bogów sprowadzają na siebie tylko Ci, którzy naprawdę na to zasłużyli. Wiecznie wiszące nad kimś fatum w postaci niegojących się ran, strachu przed burzą (może to być uznawane za przejaw przekleństwa) czy wreszcie nienawiść zwierząt, przez co podróże lasem mogą być jeszcze niebezpieczne, nie jest przywilejem. Przywilej to możliwość ścigania się z wrogiem wciąż i wciąż w kółko, niemal bez przerwy, bez utraty zycia. To przywilej ciągłego napięcia i niepewności – nigdy przecież nie wiadomo, czy w trakcie wykonywania jakiegoś zadania Twój odwieczny wróg zapragnie Ci przeszkodzić. Kiedy bohater pożyje dość długo, zacznie doceniać swego przeciwnika, przestanie nań kłać, wyzywać mu od najgorszych.

Mogło by się wydawać, iż konwencja dark fantasy nie nadaje się do takich zabiegów. Bo jak to możliwe, że Twój największy wróg pozwala Ci żyć, że niemal za każdym razem uchodzisz niemal cało z zastawionej przez niego wymyślnej pułapki? Czy z morderczych szponów śmierci można się wyrwać ‘ot tak’? I czy ktoś, kto naprawdę pragnie twojej śmierci, może „cackać się” zamiast czysto i szybko załatwić sprawę? Wystarczy wzbogacić naszego oponenta o jedną cechę – sadyzm. Staje się dzięki temu lekko „stuknięty”, ale nieco barwniejszy. Można powiedzieć, że sprawia mu przyjemność powolne zadawanie śmierci. Można też powiedzieć, iż jest po prostu ekstrawagancki. Bo czy zwykła śmierć zadowoli przeciętnego mordercę? Jasne, że tak. Ale czy zwykła śmierć zadowoli prawdziwego konesera, który rozkoszuje się każdym niepowodzeniem swej ofiary? Chyba nie.

Kolejnym pytaniem jest... Jak się wymykać? Przecież śmierci nie można uciekać cały czas. Oczywiście, że nie. Ale od czasu do czasu... Tutaj jednak nie może być mowy o mechanice. Dlatego właśnie Prawdziwy Wróg powinien pojawiać się rzadko jako ktoś, kto swą osobą będzie potrafił wzbogacić fabułę przygody. Jeśli chcemy, by gracz przeżywał starcia, kostek należy używać albo z rozwagą (wprowadzając na przykład pewne modyfikacje do testów) lub nie używać ich wcale. Najlepiej jednak wykonywać rzuty, choćby w tajemnicy, by gracz wiedzieli, że jednak nie wszystko jest „z góry ustalone”. Nie wszystkie z nich trzeba przecież brać pod uwagę. Co daje takie „naginanie zasad”? Jeśli uznasz, że gracz ma przeżyć, to przeżyje. Proste.

Podsumowanie: wybór Twój i gracza musi być przemyślany. Prawdziwy Wróg, wymaga takiego samego dopracowania jak niemal każda z postaci graczy. Będzie miał pewne charakterystyczne zachowania, nawyki, jak i ulubione miejsca, potrawy. Będzie go charakteryzowała na przykład sympatia do ludzi mu podobnych lub nienawiść do prostaków. Prawdziwy Wróg to nie byle kto,

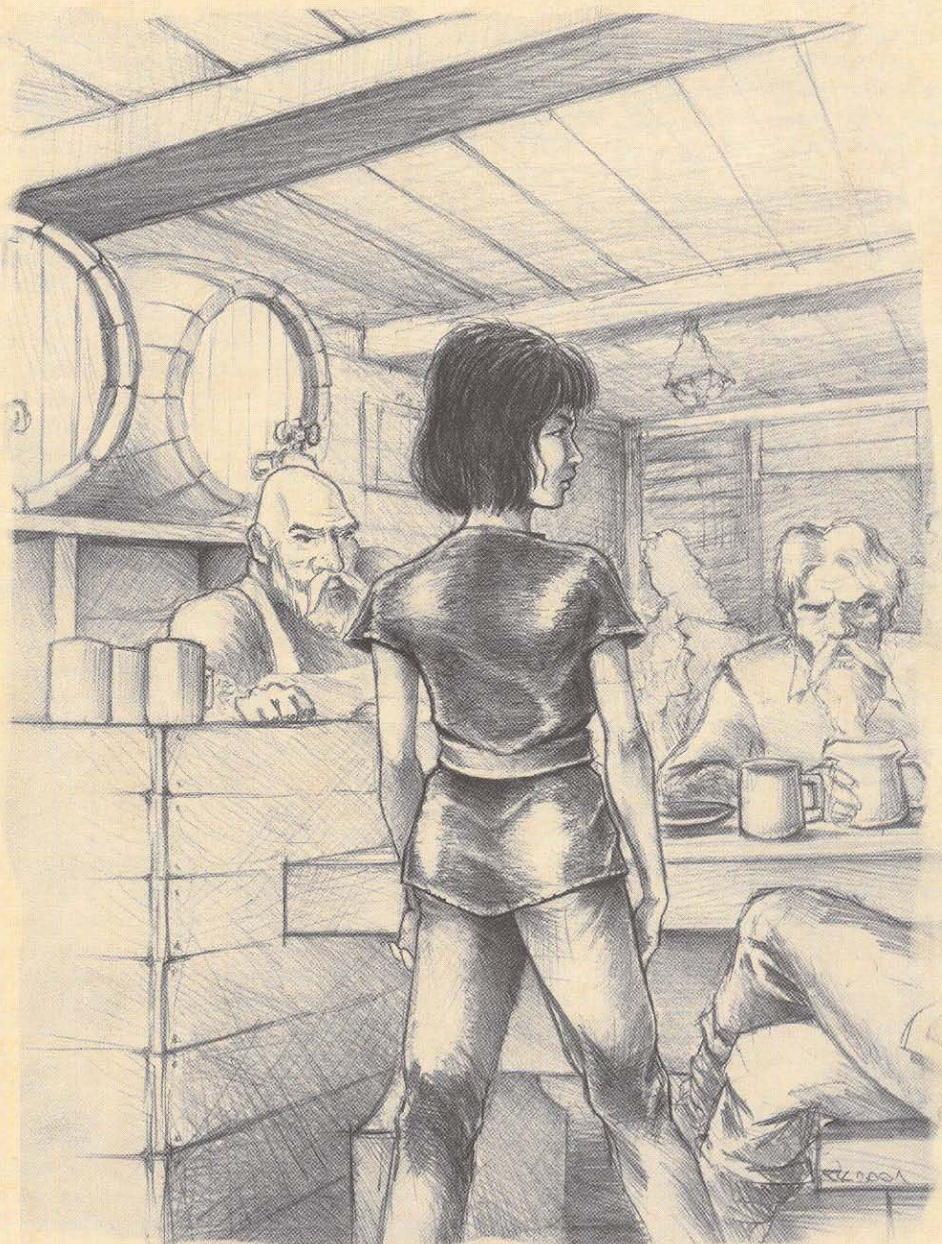




to ktoś, kto staje się częścią życia gracza. Kiedy coś idzie źle, czyja to wina? Tylko jego. Jeśli ktoś będzie chciał Ci wbić nóż w plecy, czyja to będzie zasługa? No chyba wiadomo. Ale czy na pewno? Oj nie, pewnym być nie wolno. Gracz staje się podejrzliwy wobec każdego. To jeden z wielu efektów. W końcu sam pomyśli o zabiciu swego oponenta. Ale czy jego śmierć go zadowoli?

To tylko niektóre z szerokiej gamy metod, jakie można zastosować przy prowadzeniu gry fabularnej. Jako Pan Losu na pewno wypracujesz własne, o wiele lepsze metody i sposoby, czego pozostaje Ci życzyć.





Gracz

Granie w gry fabularne wiąże się z przestrzeganiem pewnych umownych reguł. Będziesz brał udział w towarzyskiej rozrywce polegającej na odgrywaniu wymyślonych bohaterów pochodzących z wymagowanego świata ARKONY. Zasady, o jakich wspominałem na

początku, dotyczyć będą nie tylko twojego zachowania jako gracza, ale w pewnej mierze również zachowania twojego bohatera. Część z nich poznasz, czytając przeznaczone dla Ciebie rozdziały podręcznika, część zaś będzie wynikiem ustaleń, jakich dokonacie wspólnie – ty i Pan Losu.



Twoim zadaniem w grze fabularnej jest wykreowanie bohatera i przeżycie wraz z nim wielu interesujących przygód. Twój bohater to „żywa” osoba w świecie gry. Ma swoje poglądy, pragnienia, obawy, historię, przyzwyczajenia, schemat zachowań. Kreując bohatera, powinienes je określić, podobnie jak wygląd czy sposób ubierania. Na czas gry staniesz się tą osobą (oczywiście niedośłownie) i będziesz decydował o tym, co twoja postać chce zrobić i w jaki sposób. Najlepiej będzie, jeśli twoją postać będziesz tworzył razem z Panem Losu. Na bieżąco będzie on mógł rozwiać twoje wątpliwości i pomóc Ci w kreacji bohatera.

Twój bohater będzie dodatkowo opisany poprzez współczynniki (cechy i umiejętności) będące liczbowym opisem możliwości twojego bohatera. To konieczne, aby w sytuacjach tego wymagających można było zastosować mechanikę. Powinienes znać przynajmniej podstawy mechaniki. To znacznie ułatwi rozgrywkę, a grę uczyni bardziej płynną. W razie jakichkolwiek wątpliwości możesz zwrócić się do Pana Losu. To o tyle istotne, że Pan Losu jest ostatecznym arbitrem. To on decyduje o tym, kiedy wykonać jakiś test, jakie zastosować modyfikatory i jaki wpływ ma uzyskany wynik na powodzenie podejmowanej przez twojego bohatera akcji.

Ty decydujesz, co robi Twój bohater, a właściwie co próbuje zrobić. O powodzeniu lub niepowodzeniu podejmowanej przez twoją postać akcji decyduje Pan Losu w oparciu o mechanikę. W podejmowaniu decyzji dotyczących działań twojej postaci masz właściwie pełną dowolność, ograniczoną jedynie tym, co sam ustaliłeś w schemacie zachowań, opisując swojego bohatera. Oczywiście na przestrzeni czasu schemat zachowań może ewoluować, ale nie powinny to być zmiany nagłe i niemające żadnego uzasadnienia w doświadczeniach postaci.

RPG to zabawa polegająca na odgrywaniu ról. Tworząc postać, kreujesz rolę, w jaką się wcielisz. ARKONA pozwala Ci na wiele w tym względzie. Archetypy, które znajdziesz w podręczniku nie ograniczają Cię w żaden sposób. To jedynie informacja, jak ktoś o określonym sposobie zachowania, pełnionej funkcji, umiejętnościach postrzegany jest w społeczeństwie. Możesz użyć archetypu, aby ułatwić sobie proces kreacji bohatera, ale wcale nie musisz. To nie są szufladki, w których musisz się zmieścić.

Mając przygotowaną postać, spisane na karcie współczynniki swojego bohatera, jego opis i ekwipunek, znając mechanikę i terminologię gry, jesteś właściwie przygotowany do rozpoczęcia sesji. W trakcie rozgrywanej się przygody Pan Losu będzie opisywał miejsca i sytuacje, w których znalazł się Twój bohater, a ty staniesz przez koniecznością podejmowania decyzji, w jaki sposób zachowuje się twoja postać. Każdą czynność, któ-

rą Twój bohater wykonuje podczas gry, musisz opisać. Im dokładniejszy i barwniejszy będzie opis, tym lepiej.

Istnieją pewne reguły, które stosuje się przy odgrywaniu postaci. Które z nich będziecie stosować, zależy od was samych. Możecie stosować opisy w pierwszej osobie – to chyba najpopularniejsza metoda. „Podchodzę do najbliższego drzewa i przywiązuję do niego linę.” Są też tacy, którzy wolą stosować trzecią osobę. „Myszowór podchodzi do drzewa i przywiązuje do niego linę”. Ten sposób opisu jest najczęściej stosowany przez Pana Losu. Podobnie jest z dialogami. Kiedy twoja postać prowadzi konwersację z inną osobą w świecie gry, możesz zarówno opisywać („Mówię do niego, że ładną mamy pogodę.”), jak i wygłaszać dialogi swojej postaci („Ładna dziś pogoda.”). Zdecydowanie polecam odgrywanie postaci, a więc wygłaszanie dialogu, zwłaszcza że można podeprzeć się przy tym gestykulacją. W ten sposób odgrywanie postaci wkracza na płaszczyznę zbliżoną do aktorstwa.

Szczegółowy opis działań ma jeszcze jeden wymiar. Pan Losu ma prawo przyznać Ci wedle własnego uznania modyfikator do testów. Im lepiej opiszesz działania twojej postaci, tym większe uzyskujesz pole manewru. Przydatną sztuczką jest opis warunkowy. „Zbliżyłem się cicho do najbliższego namiotu, gdy strażnik tylko się od niego oddali. Jak tylko obróci się w moją stronę, zastęgam bez ruchu.”. Określając warunki, jakie muszą być spełnione, żeby postać wykonywała pewne czynności, możesz ustrzec się przykrych niespodzianek. Zdecydowanie powinienes unikać krótkich zdań w stylu „To ja strzelam z łuku.”. Opowieść będzie ciekawsza, gdy zrobisz to w inny sposób. „Sięgam do kołczanu nad lewym ramieniem, wyciągając jedną z własnoręcznie wykonanych strzał. Możliwie szybko nakładam ją na cięciwę łuku i naciągam wywieszonym na polowaniach ruchem. Wstrzymuję oddech i puszczam. Nie czekając, aż sięgnie celu, biorę następną.” Być może zyskasz w ten sposób dodatkowy profit w postaci premii do testu, jeśli tak zdecyduje Pan Losu.

Jako gracz jesteś uczestnikiem pewnej zabawy. Pan Losu razem z Tobą i pozostałymi uczestnikami tworzycie pewną historię. Jak każda opowieść ma ona pewien nastrój, budowany często z mozołem przez każdego z was. Nie powinienes być tu niechlebnym wyjątkiem. Dowcipkowanie czy złośliwe uwagi często są tu nie na miejscu. Nie psuj zabawy innym. Pamiętaj, że nie jesteś jedynym graczem.

W każdej grze RPG, a więc także w ARKONIE, specjalną rolę pełni Pan Losu. Jest on, jak wspomniałem wcześniej, arbitrem. Jego zdanie jest decydujące. Oczywiście możesz się nie zgadzać z werdyktem Pana Losu, jednak do dobrego tonu należy pozostawienie komenta-





rza na podsumowanie sesji po jej zakończeniu. W trakcie gry sprzeczenie się z werdyktem niczemu nie służy, zwłaszcza że podobnie jak w sporcie decyzja arbitra jest ostateczna. I jeszcze jedno: Pan Losu jest arbitrem, ale nie Twoim przeciwnikiem. Warto o tym pamiętać. Tu nie chodzi o to, żeby „wygrać”. W RPG ważna jest ciekawa opowieść i dobra zabawa. Nie wszystko musi się udać, żeby gra dała zadowolenie.

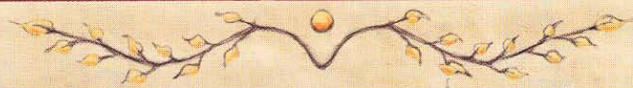
Zakończenie sesji wiąże się dodatkowo z rozwojem twojej postaci. Zdobyte przez twoją postać doświadczenia mogą teraz przybrać wymierną postać punktów, które pozwolą Ci zwiększyć umiejętności bohatera. Pamiętaj jednak, że twoja postać to także żywy człowiek w świecie gry. To, co go spotkało, powinno mieć również odzwierciedlenie w jego zachowaniu, sposobie myślenia, a więc w opisie twojej postaci.

Skoro wiesz już, czego spodziewać się po sesji RPG, czas najwyższy, żeby samemu przekonać się, jak fascynująca może być ta rozrywka. Przyjemnej gry.









ROZDZIAŁ SIÓDMY - PRZYGODA

W którym znajduje się scenariusz przygody dla bohaterów, stawiających swoje pierwsze kroki w świecie ARKONY.

Bojko otworzył oczy.

Wokół było granatowo, cieniście. Drzewa, czarne i poskręcane chciały sięgnąć gałęzmi do dalekich gwiazd, które paliły się blade. W chłodnym nocnym powietrzu snuły się strzępki migotliwej mgły. Nie było tu żadnych ludzi, ani żywej duszy...

Bojko otworzył oczy.

Było mu bardzo zimno, choć stwierdził, że leży okutany w futra, przy ognisku. Niebo pełne gwiazd i iskier.

„Przestało padać” – pomyślał.

Powietrze przesycone zapachem dymu i pieczonej sarniny. Mokre drewna trzaskały gniewnie w płomieniach.

Bojko rozejrzał się i zobaczył sylwetki wojów rozsiane między drzewami, geściej wokół ognisk, z których buchały kłęby białego dymu.

Po paru chwilach zdołał wyciągnąć z futer rękę i obetrzeć wilgotne wargi. Na dłoni pozostała mu smuga krwi.

„Chyba nie jest ze mną najlepiej” – pomyślał.

– Obudziliście się w końcu – rzekł Turzyc – brodaty woj, nie rozstający się z niedźwiedzią skórą. Sapiąc, podszedł z glinianym dzbanem do leżącego Bojka. Uśmiechnął się i nachylił nad wojem.

– Napijcie się.

– Kto wygrał? – zapytał Bojko.

– W lesie to padaliśmy równo, my i oni. Ale Kurhania Niemcy zastali trupem. Kawałka ziemi nie było widać. A tabory mieli mocno chronione, wleźliśmy prosto na pancernych.

Turzyc podał Bojkowi dzban do ust. Tamten z trudem podniósł głowę. Wypił mały łyk, żeby się nie zakrztusić.

Miód nie rozgrzał go nic a nic.

– Zrobiliśmy trochę zamieszania – kontynuował brodaty – na początku się pogubili, ale później zaczęli nas ście i zapadliśmy w lasy. We wszystko zaplątały się jakieś dzieciaki. Sporo im się nawinęło pod kopyta. Żałujcie, żeście tego nie widzieli.

– To kto wygrał? – powiedział Bojko.

– My – odrzekł Turzyc i napił się z dzbanu.

Gwiazdy srebrzyły się na czarnym niebie.

– Umieram – powiedział Bojko.

– Nic podobnego – zachnął się Turzyc – ale na wszelki wypadek – dodał – zawołam Rocha.

Bojko znał Rocha, był on kapłanem Welesa. Nie uczestniczył w bitwie – pewnie się spóźnił; żercy mają zawsze mnóstwo spraw do załatwienia. Czasem też miewają pecha – kapłan Peruna, który jechał, żeby stawić się na Kurhaniej Łączce został po drodze zagryziony przez wilki.

„Ale Roch przybył na czas” – pomyślał Bojko ze smutkiem – „żeby towarzyszyć mi, kiedy będę odchodził”

Roch nachylił się nad rannym. Miał ogorzałą twarz, krzaczaste brwi i wyrazisty orli nos. Bojko poczuł na czole dotknięcie suchych ciepłych palców kapłana. Roch milczał.

– Turzyc, jesteś świetnym zwiadowcą – powiedział Bojko po chwili ciszy.

– Dziękuję, to zaszczyt walczyć pod waszymi rozkazami.

– Co z Olchą? Znalazła się?

– Nie.

Kapłan nie odrywał dłoni od jego czoła.



– Biłem się z tym, który odebrał wam miecz – powiedział Turzyc – O mało nie odjął mi ręki, psi syn. Mogłem go zabić, ale zebraliśmy się do odwrotu. Przy okazji was wyniosłem.

– Dzięki – Bojko uśmiechnął się. Przełknął ślinę.
– szkoda, że na marne.

– Nie jest powiedziane, że umrzesz – mruknął Roch, choć pewnie kłamał.

– Znajdę go i was pomszczę – syknął Turzyc.

– Kogo? – zapytał niewyraźnie Bojko.

– Tego Niemca, co was dźgnął.

– Znajdź. – powiedział cicho Bojko.

– Nie martw się. – powiedział kapłan, choć pewnie kłamał – Niezależnie od tego, czy nas opuścisz, czy nie, twoja droga się nie kończy. W Wyraju też nie jest nudno, chłopcze.

Turzyc wychylił haust miodu. Parsknął.

Bojko zamknął oczy.

– Przed tobą nowe przygody, nowe zdarzenia...





„Niespokojne święto”

Scenariusz „Niespokojne święto” jest przeznaczony dla początkującej drużyny, liczącej od trzech do czterech graczy, którzy jeszcze nie mieli okazji brać udziału w przygodach w świecie ARKONY.

Informacje dla Pana Losu

Mimo iż gracze poznają tylko część scenariusza, ty jako Pan Losu musisz znać wszystkie zagadnienia, wszystkie wątki poboczne, wiedzieć o rzeczach, które wydarzyły się w innym czasie niż aktualny czas rozgrywki. Dlatego właśnie poniżej zostanie przedstawiona historia, tło przygody, która wyjaśni wiele spraw mających miejsce w „aktywnej” części przygody.

Tekst pisany normalną czcionką stanowi treść przygody, fragmenty zaznaczone grubą czcionką są komentarzami przeznaczonymi dla Ciebie, mającymi ułatwić Ci przeprowadzenie przygody.

Historia...

W czasach okrytych mrokiem, o których nawet najstarsi mogą niewiele powiedzieć, powstał topór, wykonany przez wojownika, którego imienia nikt nie pamięta. Jego niezwykłość polegała na tym, co potrafił zrobić ze swoim właścicielem, nie zaś, jak w wypadku wielu innych broni, na wspaniałym wykończeniu lub niezwykłej precyzji wykonania. Cechą charakterystyczną oręża było kamienne ostrze wylupane z wielkiego, czarnego glazu. Pierwszy posiadacz tej przedziwnej broni, będący jednocześnie jej twórcą, był okrutnym i zawziętym człowiekiem. Niektórzy mówią, iż był szalony, inni, że szukał zemsty. Co do jednego wszyscy jednak są pewni – jego topór przelał wiele krwi. W miarę jak wojownik ten znaczył swą drogę kolejnymi ciałami pokonanych, przeradzał się w potwora. Jedni mówią, że wyrosły mu trzy głowy, inni, iż był to gadzi ogon, inni jeszcze mówią, że zaczął pić krew własnych ofiar i stał się wampirzem. Przesłań jest wiele, jednak jedno jest pewne – nie był już sobą. Starsi ludzie powiadają, iż to topór, a w zasadzie kamień, z jakiego był on wykonany, czynił swoje, stopniowo opanowując ciało i umysł nieszczęśnika. Może sam kamień był przeklęty? A może ten człowiek rzucił na niego klątwę? Tego nie wie nikt.

Ponoć topór przechodził z rąk do rąk, sprowadzając zgliszcza na każdego nowego właściciela. Tym sposobem trafił do Ulfgara, Wikinga z dalekich krajów północnych.

Pewnego razu Ulfgar dotarł na wybrzeże państwa Wioletów. Nikt nie jest w stanie powiedzieć, jak do tego doszło. Wiadomo, że sam Ulfgar opowiedział historię tego zajścia jednej tylko osobie, a ta zabrała ją ze sobą do grobu. Pewne jest,

iż wraz z nim do pobliskiej osady zamieszkujących wybrzeża Wioletów zawitało kilku jego towarzyszy. Okoliczni mieszkańcy, jak to mieli w zwyczaju, życzliwie przyjęli znużonych wielodniową podróżą przybyszów. Osłabieni, ledwie żywi Wikingowie, postanowili osiąść na stałe i przyłączyć się do tej spokojnej społeczności. Oczywiście spokojnej do czasu... Wiadomo było, iż Cesarstwo Niemieckie nie pozostawi w spokoju nikogo, kto odrzucał wiarę piotrową. Rycerze krzyżowi zjawili się na ziemiach Wioletów. Ulfgar i jego kompani polegli w walce w bitwie o ziemię, która stała się ich nowym domem. Wyprawiono im wspaniały pogrzeb, chowając we wspólnym grobowcu.

Wstęp – kurtyna w górę!

Zapoznałeś się już z historią, teraz czas wyjaśnić Ci jej związek z przygodą. Ta część scenariusza ma za zadanie wprowadzić Cię w szczegóły intrygi.

Osada jest dosyć spokojna. Zamieszkujący ją Wieleci są przyjaznymi ludźmi. Właśnie nieopodal tego miejsca znajduje się grób Ulfgara i jego towarzyszy, strzeżony zawsze przez dwóch wybranych do tego celu strażników. Jest to pomnik przypominający o dawnych czasach. Jak się jednak wkrótce okaże, pomnik ten zostanie zbezczeszczone. Celem stanie się topór, na którego trop natrafiła grupa wyznawców Czarnoboga.

Początki zawsze najtrudniejsze?

Bohaterowie podążają właśnie do małej wioski nad brzegiem Bałtyku, w państwie Wioletów. Jeśli drużyna jest typowo „słowiańska”, podąża właśnie do wioski, eskortując niemieckiego skrybę, znanego kronikarza, którego zadaniem jest spisanie zwyczajów Słowian. Uzasadnić decyzję o przydzieleniu eskorty można na wiele sposobów. Może to być prośba samego skryby, który w przeszłości stykał się już ze słowiańską społecznością. W wypadku drużyny złożonej z Niemców, Duńczyków lub innych osób wyznających wiarę chrześcijańską sytuacja ma się podobnie, z tym że eskorta jest zadaniem zleconym „odgórnie”, to znaczy przez jakiegoś wysoko postawionego duchownego lub możnowładcę. Może to być biskup (niewykonanie zadania może grozić bardzo różnymi konsekwencjami), który zebrał eskortę z bardzo różnych ludzi, którym przebywanie na terytorium wroga nie sprawi wielkich problemów.

Skryba ma na imię Henryk. Jego głównym zamiarem jest opisanie święta Sobótki. Zbliża się właśnie przesilenie letnie, a taki opis z pewnością będzie doskonałym elementem dopełniającym jego niemal ukończone dzieło. Kronikarz wygląda na bardzo dumnego z dzwiganych przez siebie manuskryptów. Nosi kilka amuletów, które



są rodzajem przepustek na ziemie słowiańskie. Podobne amulety otrzyma drużyna typowo chrześcijańska. Słowianie z wiadomych powodów nie potrzebują takiego dowodu swej lojalności i oddania.

Kronikarz ma również własną eskortę, w osobie niemieckiego najemnika Michaela.

Ależ tu zielono!

Gracze właśnie docierają do osady. Podróż nie była ani ciekawa, ani specjalnie miła. Oprócz nocnego wycia wilków nie działo się nic niepokojącego. Bohaterowie powinni być nieco zmęczeni. Strażnicy od razu ich rozpoznają i bez większych problemów wpuszczają do środka. Taka gościnność powinna zdziwić chrześcijańskich bohaterów - powinieś to zaznaczyć. Dla Słowian będzie to rzecz naturalna. W powietrzu od razu można wyczuć atmosferę święta, które przypada na następny dzień.

Nadchodzi wieczór, świat powoli ogarnia mrok. Skryba powinien zobaczyć się z wodzem, jednak jeden z mieszkańców wioski poinformuje bohaterów, iż wódz kilka dni temu udał się na wyprawę i jeszcze nie wrócił. Ma pojawić się rano. Gracze zostaną doprowadzeni do swojej kwatery. Powinni spostrzec, że Michael zwraca baczną uwagę na uroczą, jasnowłosą dziewczynę (to ważne, zwróć uwagę na ten fakt, jednak niezbyt nachalnie – gracze gotowi jeszcze pójść sprawdzić, co para robi po ciemku w lesie!). Michael jest przystojnym mężczyzną, nic więc dziwnego, że jego spojrzenia znajdują odzew w postaci zalotnych uśmiechów dziewczyny.

Dom, w którym będą spać gracze, jest typową chatą składającą się z dwóch, trzech pokoi. Skryba będzie spał oczywiście na łożu, pozostali przyjdzie leżeć na posłaniach ze słomy. Noc przebiegnie bez zakłóceń, wszyscy powinni obudzić się wypoczęci.

Nazajutrz, po posiłku, bohaterowie zobaczą się z wodzem. W wypadku drużyny słowiańskiej Jarogniew zamieni z nimi kilka słów, rzuci miłe słowo czy to o sile drużynowego stolema czy pięknie dziwożony. W przypadku chrześcijan może napomknąć o tym, by uważali na siebie. Jeśli stanie się coś złego, cała wina spadnie właśnie na nich. Później drużyna będzie mogła rozejrzeć się po okolicy. W zasadzie takie będzie zalecenie skryby. Jeśli nie będą mieli na to ochoty, przejdź od razu do Polowania.

My się tu rozejrzymy...

Wieczorem gracze nie zdołali zauważyć wielu rzeczy charakterystycznych dla słowiańskich osad. Byli zmęczeni, więc jest to zrozumiałe. Teraz są wypoczęci, pełni sił, być może chętni, by zobaczyć, jak wygląda życie w osadzie...

Przechadzacie się główną drogą. Waszym oczom ukazuje się tętniące życiem ludzkie siedlisko. Z prawej strony dostrzegacie kowala, który rytmicznie uderzając młotem, najwyraźniej kształtuje coś z kawałka żelaza. Przechodzicie obok domostw, w których niektórzy jedzą jeszcze posiłki, złożone najczęściej z kilku jaj, czasem jakiegoś mięsa, chleba, mleka itp. Mijacie zabieganych ludzi, zarówno myśliwych jak i pieśniarzy, starców, młode dziewczyny. Wszyscy są pogodni, czuje się już atmosferę zbliżającego się święta. Wygląda na to, iż zbierająca się przed wami grupka ma zamiar wybrać się do lasu. Wszyscy wyposażeni w oszczepy, włócznie i pałki czekają tylko na jakiś znak. Młode dziewczyny tańczą radośnie, rzucając zalotne spojrzenia w stronę młodzieńców. Sobótka już wieczorem!

Polowania nadszedł czas!

Jak przed każdą wystawną wieczerzą trzeba zapolować na zwierzynę, która później stanie się głównym daniem na stole biesiadnym. Taka okazja to nie lada gratka dla kronikarza. Mało kto ma możliwość obserwowania takiego wydarzenia, zwłaszcza jeśli nie jest członkiem słowiańskiej społeczności. Tym bardziej, iż nie jest to zwykłe polowanie, ale wieloosobowa wyprawa, poszukująca konkretnego zwierzęcia. Wszyscy podzielą się na kilka grup. Tak się złoży, że akurat drużynie bohaterów zostanie zaproponowany udział w jednej z nich. Skryba będzie wniebowzięty! Nie będzie możliwości nieprzyjęcia oferty. Henryk będzie nalegał, a w razie odmowy graczy sam uda się na polowanie. Jednak co będzie, gdy coś mu się stanie? Strach pomyśleć, co zrobi biskup-zleceniodawca czy wódz, który wysłał drużynę zaufanych przyjaciół w postaci eskorty. Nie, gracze prawie na pewno będą towarzyszyć kronikarzowi. Poza tym, co złego może się stać? Jeśli uda im się upolować dziką, z pewnością nie minie ich nagroda!

Ponownie udajecie się do lasu. Waszą grupkę prowadzi zaprawiony w swym fachu myśliwy. Sądząc po jego zachowaniu, po tym jak czyta ślady i porusza się po lesie, możecie stwierdzić, że dobrze trafiliście. Nagroda jest w zasięgu ręki. Trzeba tylko po nią sięgnąć. Idziecie spokojnie, kiedy z lasu wychodzi wilk.

Tylko od graczy zależy, jak zareagują. Powiedz „wilk” i na tym koniec. Jeśli bezmyślnie rzucą się na zwierzę, opisz po prostu walkę. W trójkę, czwórkę na jedno zwierzę, poradź sobie bez problemów. Jeśli jednak zważają się (wystarczy moment niepewności), zaczną zadawać pytania, np. „Czy wygląda na agresywnego?”, prowadzący grupę myśliwy nakaże szybko opuścić broń.





„To dobrochoczy. Mamy szczęście, mogą go tutaj spotkać. Taki wilk to rzadkość. Zaraz go tu nakarmimy, a być może się odwdzięczy.” – powie myśliwy. „Dajcie no tu coś do jedzenia”.

Jeśli gracze spełnią prośbę myśliwego, ten nakarmi wilka. Gdy zwierz skończy swój posiłek, powolnym krokiem oddali się w gęstwinę. Dobrochoczy pojawi się raz jeszcze na najbliższej polanie, na której bohaterowie dostrzegą mały krzew. Rosną na nim bardzo rzadkie owoce (zwane popularnie zielonymi jagodami, jednak z jagodami mające niewiele wspólnego), ponoć magiczne lekarstwo ma wiele chorób. To podzięką za darowanie życia i nakarmienie.

„To przecież Zielone Jagody!” – wykrzyknie myśliwy. „Ależ mamy szczęście. Trzeba jak najszybciej dać je wioskowemu kapłanowi, oni będą wiedzieć, co z tym zrobić. Może powinniśmy iść do czarownicy, ale ja zawsze chadzałem do wólców i na dobre mi to wychodziło. Chodźmy czym prędzej!”

Niech to będzie nagroda za myślenie. Tajemniczy stwór zniknie. Gdyby ktoś chciał szukać śladów, nie znajdzie ich. Jeśli gracze nie oszczędzą ducha, szansę na odnalezienie dzika maleją do około 15% (demony leśne każą rozproszyć się zwierzynie, jednak nie wszystkie zwierzęta są w stanie opuścić leża – niektóre na przykład muszą pilnować młodych etc.). Rzuć k20 (każde oczko=5%), by sprawdzić czy udało się na niego natknąć. W wypadku wyniku większego niż 15 inna grupa upoluje dzika, co zostanie oznajmione zadaniem w coś na wzór rogu myśliwskiego. Dźwięk rozniesie się po całym lesie. Nie pokazuj graczom tego rzutu, niech myślą, że sami znaleźli zwierzę.

W wypadku gdy gracze odnajdą dzika, opisz to mniej więcej tak:

Przed sobą macie kilkusetkilogramową bestię. Wpatruje się w was zawistnym wzrokiem, wyczekując jakiegoś ruchu. Nie ma zamiaru uciekać, chyba wie, że jest osaczone. Będzie walczyć. Dzik prychnął, rozdrapując ziemię. Kilka razy macha energicznie ogonem, po czym rzuca się na was!

Tutaj oczywiście następuje walka. Charakterystyka dzika jest dostępna w Bestiariuszu. Ten konkretny wypadek nie zachowuje się inaczej niż inni przedstawiciele gatunku.

A wygraną jest...

Czas więc wrócić z powrotem do osady, z łupem czy bez, polowanie dobiegło końca. Jeśli gracze dostarczą dzika, wódz obieca, że w czasie wieczery otrzymają mały upominek. Jeśli otrzyma jagody, czym prędzej uda się do najbliższego kapłana.

Co gracze mogą usłyszeć w osadzie? Głównie plotki...

A ja słyszałem, że jakieś potwory czają się w lesie! Ponoć dzieci, co się w Sobótkę narodzą, nożem chcą potraktować. Na szczęście ja mam talizmany od tej czarownicy, co mieszka niedaleko!

A słyszałaś o tym dziwnym człowieku, co skórę wilka nosi na sobie? Jest tu od niedawna, to ponoć Widzący, co z duchami i demonami gadać może! Kapłan Swaroga mówił, że po Nivii ten człek chodzić może jak po świecie naszym. I rozmawiać z demonami! Dasz wiare?

Przeklęte duchy leśne i inne demony! Znowu zniszczyły moje siadła. Niech no ja tylko dorwę jedno takie, to zaraz je przegnam tam, skąd przyszło!

Mira... A słyszałaś, że ten guślarz, no ten co po tych... no... Zaświatach... właśnie, ten co demony odpędza, znowu w wiosce jest? Miesiąc albo i dłużej go nie było, a teraz niemowa! Wcześniej gadał jak najety, prawie jak mój synalek, ten mały rudzielec. A ten jego pomocnik, istny koszmar, toć nawet moja córka się tak nie jąka!

A u tych nowych, to się ponoć bazyliszek z jaja wykluł! Milena mówiła, że to jej sąsiadka kłatwę rzuciła! Wyobrażasz sobie?

I tak dalej, i tak dalej...

Istotnym jest fakt, iż Słowianie przesady traktują bardzo poważnie. Wszystkie te słowa padają oczywiście tylko wtedy, jeśli gracze spacerują po osadzie. Mają wiele możliwości. Mogą zamówić broń, porozmawiać z wodzem (choć ten nie będzie miał im nic do powiedzenia). Najlepiej i najzgrabniej byłoby, gdyby wszystkie te plotki zostały wplecione w jakieś inne wydarzenia.

Mały kaprys

Ten element jest wątkiem pobocznym, niemającym żadnego związku z dalszymi wydarzeniami. Jedynie od graczy i od Ciebie zależy, czy będziecie chcieli brać w nim udział. Henryk jest człowiekiem z natury kapryśnym, toteż nikogo chyba nie zdziwi fakt, że zapagnie poznać kilka nietypowych stworzeń, które mogą zamieszkiwać okoliczny las.

Teraz drużyna ma dwa wyjścia. Henryk będzie narzekał i biadolił. Gracze mogą oczywiście nie zgodzić się na wycieczkę, może im się zwyczajnie nie chce, ale wyjścia nie mają, Henryk wymusi na nich eskortę, czy tego chcą, czy nie.





Kiedy gracze udadzą się do lasu, spotkają Borutę (opis tego demona znajduje się w Bestiariuszu). Nieważne, w którym kierunku się udadzą.

Przed wami rysuje się sylwetka, prawdopodobnie jakiegoś człowieka. Jesteście niedaleko osady, więc może to być jakiś drwal, który uciął sobie małą przerwę. Zaraz, zaraz – tutaj nie ma wyębiska. Nagle dochodzą do was dźwięki fujarki. Zaciekawieni skoczną, wesółą melodią wychodząc na polanę. Ku waszemu zdumieniu sylwetka nie jest do końca ludzka. Poniżej pasa ma owłosione koźle nogi, zakończone kopytami, a na głowie parę małych rogów. Najwyraźniej to on jest sprawcą tej przedziwnej muzyki. Nagle widzicie, jak wstaje, odwraca się w waszym kierunku. Po chwili jednak ponownie siada na głąz i wznowia swą grę. Widzicie, jak rytmicznie porusza swoim krowim ogonem...

To stworzenie nie ma do zaferowania praktycznie nic. Boruta nie jest agresywny, no może do momentu, w którym gracze naruszają jego prywatność – na przykład będą chcieli zabrać mu flet. Jeśli skryba porozmawia ze stworem, ten może najwyżej opowiedzieć o swoim życiu w lesie. Najprawdopodobniej Henryk się dowie, iż gdyby nie okoliczna wiedźma i jej przybrana córka, Boruta już dawno opuściłby to miejsce. To one dokarmiły dziwaka, kiedy była zima, robią to w zasadzie do tej pory. Stwór jest raczej towarzyski i lubi się śmiać, więc zaraz po rozmowie opuści graczy i skrybę, którzy wydadzą mu się zwyczajnie nudni. Porusza się bardzo szybko, niemal bezszelestnie, więc nikt nie szanse, iż ktoś go dogoni.

A wieczorem... Uczta!

Jeśli gracze nie mają ochoty szukać sobie zajęć (bo w sumie cóż mogą jeszcze robić?), przejdź od razu do opisu święta. Właśnie odbywa się Sobótka, najważniejsze święto w kalendarzu niemal wszystkich Słowian. Jego opis znajdziesz w dziale **Wiara, moc, bogowie**. Ludzie łączą się w pary, kapłani błogosławią, wszyscy dobrze się bawią, piją, da się słyszeć muzykę, w powietrzu czuć przyjazną atmosferę. Każdy kapłan wyczuje bijącą od ludzi pozytywną aurę. Nawet chrześcijanie traktowani są z sympatią, co zdarza się nadzwyczaj rzadko.

Ach, jak wspaniale! Na środku wielkiego placu, przygotowanego specjalnie na dzisiejszy wieczór, stoi półokrąg stołów, na których odnaleźć można najprzeróżniejsze dania. Począwszy od pieczonego dzika, którego upolowano w czasie dnia, przez pieczone gęsi, świniaka, kaczki, jabłka i gruszki, na dobrym napitku skończywszy. W środku półkola znajduje się ognisko. Jego rozmiary są gigantyczne, takie przyjmują jedynie stosy, na których Inkwizytorium spopiela swoich wrogów, jednak nie jest to z pewnością zamiarem gospodarzy. Pary przeskakują tu i ówdzie przez mniejsze ogniska, kilka osób na fujarkach odgrywa radosną melodię.

Zostaliście uhonorowani miejscami zaraz obok wodza, po jego prawej stronie. Po lewej siedzi kapłan Swaroga. Od czasu do czasu Jarogniew zamienia z wami słowo.

[ma to miejsce tylko jeśli to gracze upolowali dzika, w innym wypadku honorowe miejsce zajmuje jedynie skryba, poza tym drużyna chrześcijańska nie zasiadzie na tym miejscu pod ŻADNYM pozorem].

Wódz wstaje, wpatrując się przez chwilę w bawiących się ludzi. Wszyscy nagle milkną i zwracają oczy ku niemu. Jarogniew chce najwyraźniej przemówić. Nagle do stołu podbiega jakiś człowiek. Ktoś w tłumie szepnie, że to strażnik grobowca. Jakiego grobowca? Jeśli gracze nie słyszeli plotek, to ktoś szybko wyjaśni, o co chodzi, dość pobieżnie wspominając o tym, że jakiś wielki wojownik, który zasłużył się kiedyś w przeszłości, spoczywa w tym miejscu.

Po chwili wódz zblednie. Wszyscy zaczną szeptać, przerywając niespokojną ciszę. Jarogniew uderzy pięścią w stół i szybkim krokiem wyjdzie, wraz ze strażnikiem, z osady. Kapłan wstanie, po czym oznajmi:

„Bawcie się dale, moi mili! Nasz przywódca zaraz dotęczy do uczty!”. Muzyka po raz kolejny zabrzmi ze wszystkich fujarek, pary ponownie zaczną tańczyć, wszyscy zaczną jeść...

Wszyscy? Bohaterowie chyba zaczną zastanawiać się, cóż takiego się wydarzyło. Ich zdziwienie powinno być tym większe, iż nigdy w czasie krótkiego pobytu w osadzie nie widzieli wodza tak zdenerwowanego. Jeśli zaczną rozmawiać między sobą, nie przerywaj, niech gadają. W przeciwnym wypadku przejdź do następnego rozdziału.

Ptaszki poza klatką

Uczta trwa w najlepsze, bohaterowie pewnie zauważą (wykonując test na Spostrzegawczość, bez modyfikatorów) jak ukradkiem przemyka w ich kierunku Michael. Prawdopodobnie wrócił z lasu. Zaraz po nim zobaczą blondynkę, z którą najemnik wymieniał zalotne spojrzenia na samym początku.

Dostrzegacie wbiegającego do osady Michaela. Młodzieniec jest zaczerwieniony i lekko zasapany. Chyba domyślcie się, co robił poza osadą. Spoglądając na was z lekkim uśmiechem, siada natychmiast przy stole, przylaczając się do uczty.

Po kilku chwilach do wioski wejdzie wódz, jeszcze bardziej rozwścieczony. Bramy osady zostaną zamknięte. Zabawa trwa nadal, nie ma sensu przerywać Sobótki, ale... Gracze już czują, że coś jest nie tak. Jeśli ktoś będzie próbował opuścić osadę, zostanie zatrzymany przez strażników. Wyjaśnieniem będzie pojawienie się



w okolicy watahy wygłodniałych wilków. „Noc to pora Chorsa, mroczna i straszna...” mówią strażnicy, wyraźnie przejęci swymi słowami.

A nazajutrz...

Bohaterowie obudzą się i zjedzą śniadanie. Już po sobótce, trzeba się będzie zbierać. Wszyscy pakują swój sprzęt, nastawieni na rychłe opuszczenie osady. Atmosfera jest spokojna. Nagle w drzwiach staje strażnik grobowca, którego bohaterowie mieli okazję zobaczyć poprzedniej nocy. „Wódz chce was widzieć”, powie, po czym wskaże największą ze wszystkich chat.

O co może chodzić? Wewnątrz chaty stoi Jarogniew, który czeka na bohaterów. Z pewnością nie jest zadowolony. Jeśli drużyna składa się ze Słowian, usłyszy następujące słowa:

Tego się nie spodziewałem. Gościmy was, a wy odwiedzacie się w ten sposób? Nie wspomnę o tym, że przyprowadziliście tych ludzi na własną odpowiedzialność. Co by pomyślał wasz wódz? Wasz czyn jest niewybaczalny. Ten skryba, Henryk, czy jak go zwą, wraz ze swoim współnikiem zrabowali topór, święty topór naszego przyjaciela sprzed wieków i wielkiego wojownika Ulfgara! Założę się, że braliście w tym udział! Nie udawajcie głupich, nie dam się zwieść. Macie dwa dni i dwie noce, aby dowieść swojej niewinności! Ten skryba i jego pomagier będą trzymani do czasu wyjaśnienia sprawy.

W wypadku chrześcijan:

Od początku wiedziałem, że coś jest z wami nie tak. Nie będę znał liłości. Czeka was śmierć, chyba że zwróćcie to, co ukradliście. Nie udawajcie głupich! Jeśli za dwa dni i dwie noce nie zobacze tego, co zostało skradzione, tu, w tej chacie zostaniecie przeklęci, a Henryk wraz z Michałem zginą. Do tego czasu są moimi zakładnikami. Taki nasz stary zwyczaj, możecie ich wykupić za cenę topora. W innym wypadku... Sami dopowiedzcie sobie, co się może stać.

A teraz wyjdźcie, macie wolną rękę. Gdyby jednak mimo wszystko przeszedł wam przez głowę pomysł ucieczki, wiedzieć, że na nic zdadzą się wasze trudy. Trakt został ukryty przez magię naszych kapłanów, a w lesie na pewno się zgubicie. A teraz wyjdźcie!

Są dwie możliwości. Na drużynę Słowian rzucono klątwę, która zostanie zdjęta dopiero po wykonaniu zadania. Jej skutki gracze odkryją już wkrótce. Drużyna z przeciwnej strony barykady z pewnością wystarczająco przestraszy się perspektywy śmierci oraz kary ze strony zwierzchnika. Henryk jest osobą ważną i cenioną, toteż jakiegokolwiek próby zostawienia go na pastwę losu mogą skończyć się bardzo źle. Drużyna ma więc motywację do działania. Trzeba jednak zna-

leźć jakieś oparcie, punkt zaczepny, od którego gracze będą mogli rozpocząć...

Bohaterowie zapewne pomyślą o Michaelu, jednak ten powie tylko, lekko się przy tym denerwując, że był z jakąś dziewczyną w lesie. Jeśli zostanie oskarżony wprost, zacznie się wypierać, zaklinać na Boga, że to nie on. Gracze powinni mu uwierzyć. Tak czy siak, jeśli jest winny, zostanie szybko stracony.

Śledztwo

Przed wszystkim gracze nie wiedzą, gdzie jest grobowiec, przecież to nie oni ukradli topór, nigdy nie widzieli kopca. Dlatego też pewnie zaczną wypytывать ludzi o to, co, gdzie i jak. Jest to jak najbardziej uzasadnione. Oto, czego mogą się dowiedzieć:

- Grobowiec leży na północy od osady, strzeżony przez dwóch strażników, specjalnie do tego wyznaczonych. Jest to święte miejsce, którego zbezczeszczenie grozi śmiercią.

- Ulfgar, bo tak brzmi imię tego, który tam spoczywa, był Wikingiem, pochodził z północy. Ponoć nikt nie wie, w jakim celu tutaj przybył. Wszyscy powtarzają tylko, że uczestniczył w wielu bitwach przeciw najeźdźcom z Cesarstwa Niemieckiego.

- Wódz jest potomkiem przyjaciela Ulfgara, więc odzyskanie topora leży w jego prywatnym interesie; podobno duch jego pierwszego ma we śnie zadusić...

- Więcej o samej broni i jej historii można dowiedzieć się od ojca Jarogniewa. On też kiedyś sprawował nad nim pieczę.

Do Jarogniewa Starszego gracze dotrą bez problemu. Pierwsza zapytana osoba powie, że prawdopodobnie siedzi przed swoją chatą, zającąc pieczonego królika. Wszyscy wspominają, że starzec jest bardzo mądry i pamiętliwy, porównują go nawet do niektórych kapłanów!

Kiedy drużyna stanie naprzeciw ojca wodza, zobaczy przed sobą starego, schorowanego człowieka, z twarzą pooraną tysiącami zmarszczek, bez żrenic w oczach. Starzec jest ślepy, ale doskonale wie, co się wokół niego dzieje, i chętnie pomoże graczom.

- Historia tej zguby jest długa i trudna do zapamiętania. Wiem tylko, że Ulfgar wygrał tę broń w walce. Piękną broń, o ostrzu, które świeci niczym słońce w południe. A jak tnie i rąbie! Niemal sama! Współczułym komukolwiek, kto stanąłby na drodze tego oręża... Ponoć wykuto go z jakiegoś czarnego głazu, ale niewiele jestem w stanie o nim powiedzieć. Ponoć ciąży na nim klątwa, gdyż przelał wiele krwi. Wiele też razy ponoć używano go do składania ofiar. Ale to mogą być tylko bajki... Nie mam wam nic więcej do powiedzenia.

Miejsce zbrodni

Drużyna prędzej czy później znajdzie się na miejscu zbrodni. Naprzeciw siebie ma strażnika, lekko podenerwowanego, widzą otwarty grobowiec. Kiedy podejda, wojak stanie na baczność, zmierzy wzrokiem i powie:

A więc przyszlście rozejrzeć się po okolicy? W porządku, chociaż nie radzę wam wchodzić do środka, bo... Z resztą i tak pewnie sami się przekonacie. Będę tu stał, gdybym okazał się potrzebny. Dam wam jedną radę, nie róbcie głupot.

Jeśli gracze zechcą wejść do środka grobowca, zobaczą tylko jedną rzecz.

Na środku mrocznego miejsca stoi człowiek. Emanuje od niego dziwna aura, można by rzec, niezemska. Trzyma jakąś niewidzialną broń w rękach. Kiedy spostrzega waszą obecność, w mgnieniu oka otwiera powieki, kierując piorunujący wzrok w waszą stronę. Odziany jest w skóry zwierząt, z rogatym hełmem na głowie, na twarzy zauważacie resztki zakrzepłej krwi. Wydaje z siebie jakieś dźwięki. Uważniej słuchając, możecie zrozumieć kilka słów: „Gdzie on jest...? Gdzie...?”

Jeśli tylko bohaterowie zbliżą się w stronę ducha, ten bardzo szybko uniesie ręce i wszyscy wylądują na ścianie. Otrzymają lekkie rany. Nie powinni podchodzić drugi raz.

Po przeszukaniu okolicy gracze odnajdą ślady. Wreszcie jakiś trop! Niezależnie od tego, jak wysokie są ich umiejętności tropienia, będą mogli jedynie stwierdzić, iż sprawcą jest człowiek. Trop prawdopodobnie próbowano zatrzeć, jednak zrobiono to dość nieudolnie, nie zatarto całosci. Podążając śladami w stronę lasu, w końcu można dotrzeć do strumienia, gdzie trop się urwie. Nie ma sensu nawet próbować zgadywać; strumień kilkanaście metrów dalej rozdwa się.

Bohaterowie pewnie są zdezorientowani, nie wiedzą, co się stało. Prawdopodobnie wypytają o to strażnika. Ten jednak powie tylko tyle, że tej nocy strażników było dwóch. W pewnym momencie obu ogarnęła ciemność. Po jakimś czasie jeden strażnik obudził się i zobaczył swego kompana skąpanego w krwi. Ktoś mocno uderzył go w kark. Nie jest już tajemnicą, że dokonano rabunku.

Jeśli gracze są spostrzegawczy, wyczują w powietrzu zapach jakichś ziół.

Wykonaj test Inteligencji dla każdego, kto znajdzie się w pobliżu miejsca, gdzie upadł drugi strażnik (ten, który aktualnie stoi przy grobowcu, prawdopodobnie pokazał graczom to miejsce). Test uznaj za bardzo trudny, odpowiednim modyfikatorem mogłoby być -6, -7. Nie da się wyróżnić, czy są to jakieś lekarstwa, czy może trucizna. Zapytany o to strażnik odpowie:

Taaa... Ta czarownica, baba z kurząjką, co w okolicy mieszka. Była tu w nocy i opatrywała rannego. Ja tam nic nie czuję, więc może tylko wam się wydaje... Z resztą nie moja sprawa,

raz zawiodłem, teraz już nie wypuszczę tego ducha, choćby nie wiem co!

Jak to jednak wszystko wygląda naprawdę?

Ten fragment tekstu jest przeznaczony tylko i wyłącznie dla Ciebie, Panie Losu. Szczegóły tu zawarte z pewnością nie będą leżeć w zasięgu wiedzy graczy. Jak naprawdę wyglądała cała ta historia?

Wioskowa czarownica, uchodząca za znachorkę, zawarła pakt z wyznawcami Czarnoboga, bardzo dawno temu, zanim jeszcze przystąpiła do społeczności okolicznych Wioletów. Właśnie dla swych mrocznych i złych współwyznawców postanowiła ukraść topór. Jej zamiarem jest wykorzystanie przeklętej broni do złożenia swojej przybranej córki w ofierze. Nawiasem mówiąc, nawet ta młoda, bo siedemnastoletnia, dziewczyna jest częścią złowieszczonego i misternego planu. Tak naprawdę, gdy była jeszcze niemowlęciem, zabrano ją rodzicom siłą. Oboje nie żyją, tak jak wszyscy, którzy stanęli im na drodze. Czarownica, jak i dwójka jej towarzyszy, wspomagani przez innych wyznawców, głęboko zaszytych to w osadach słowiańskich czy miastach chrześcijan, nieustannie szukali topora. W końcu udało się natrafić na ślad, który przywiódł wiedźmę do tutejszej osady. Nie miała problemu z wkupieniem się w łaski wodza, szybko została znachorką, a dzisiaj szanują ją niemal wszyscy. Jedynie nieliczna grupa osób, jak choćby ojciec Jarogniewa, nadal nie darzy jej sympatią. Zawsze gdy ktoś złamał nogę, został zaatakowany przez niebezpieczne zwierzę, ona leczyła rany, niemal w cudowny sposób. Wykorzystując to zaufanie, postanowiła zrabować topór. Przygotowała uprzednio odpowiednio silne środki nasenne, którymi zmusiła strażników do „opuszczenia” posterunku. Jednak coś poszło nie tak, jeden z nich obudził się, toteż czarownica, pod wpływem ziół wzmacniających siłę, potraktowała go swym kosturem. Wzięła topór z grobu; chroniona licznymi amuletami nie bała się ducha. Szybko uwinąwszy się, poszła do strumienia, zacierając (acz niedokładnie, bo się na tym po prostu nie zna) ślady. Tam dała go... przywołanemu Borucie. Stwór zwabiony obietnicą prezentu szybko wziął topór, udając się w swoją stronę. Wiedźma planuje wkrótce odebrać mu topór, kiedy tylko sprawa nieco przycichnie (przynajmniej taki jest jej plan).

Wiedźma postanawia pozbyć się grupki poszukiwaczy przygód, którzy już od jakiegoś czasu stwarzają wyraźne zagrożenie – udali się w stronę grobowca, sam wódz wzywał ich do siebie. Czarownica nie ma zielonego pojęcia, po co, ostatnimi czasy w ogóle nie przebywa w wiosce, wie tylko, że gracze stanowią problem. Topór skradziono, a ona nie podejrzewa, iż to właśnie na nich spoczywa wino. Mało kto zna konsekwencje czynu,



jakiego rzekomo dopuściła się drużyna. Za dwie doby duch prawdopodobnie wyjdzie ze swego miejsca spoczynku i zacznie się mścić na tych, którzy go zawiedli, czyli wszystkich mieszkańców osady. Coś, co wyciągnęło go z samej Valhalli (jak wierzą Wikingowie) czy Wyraju (według Słowian) z pewnością nie wzbudziło w Ulfgarze przyjaznych uczuć. A winna jest cała okoliczna społeczność...

Co się stało z moimi krowami?!

Przed kolejnym powrotem drużyny do osady czarownica zdążyła zwalić na nich winę za to, iż krowy nie dają mleka. I tak się właśnie dzieje. Naprawdę jest to spowodowane zatruciem wody, którego dopuściła się grupa duchów leśnych. Nie wiadomo, czy to dla zabawy, czy może raczej, by zaszkodzić tutejszym mieszkańcom.

Zaraz po powrocie do osady poszukiwacze przygód usłyszą słowa:

To oni! Coście zrobili z moimi biednymi mućkami? Ja wam zaraz dam! Oż wy! Jeśli zaraz nie odprawicie uroku, który na nas sprowadziliście, to potraktuję was widłami! A jak!

To rozwścieczona wieśniaczka, której bydło przestało dawać mleko. Słowianie traktują poważnie każdy niemal przesąd, więc nawet jeśli kura zniesie jajko innego koloru, może zostać to uznane za przejaw złego fatum czy klątwy. A brak mleka u krów to niemal klęska.

Zaraz po tym, gdy usłyszeliście przerażający wrzask, odwracacie się w kierunku, z którego dochodził. Ku waszemu zdumieniu, nie jest to żaden potwór (a sądząc po tym ryku, tylko tego można się było spodziewać), ale biegnąca w waszym kierunku rozwścieczona kobieta. Trzyma w ręku jakiś przedmiot, który z pewnością nie przywodzi miłych skojarzeń. Jedna myśl przychodzi wam w tej chwili do głowy: „W nogi!”

Graczom zostało postawione przed nosem proste zadanie – mają odczynić urok. Jeśli tego nie zrobią, wieśniaczka potraktuje ich widłami. Najpierw trzeba jednak przed kobietą uciec. Nie będzie to trudne, gdyż zmęczy się po kilkunastu sekundach biegu. Jeśli jednak przypadkiem dorwie któregoś z graczy, zacznie okładać nieszczęśnika czymś na wzór wałka. Oczywiście nie jest to nic groźnego, jednak każda konfrontacja bohaterów z otoczeniem powoduje coraz większą niechęć mieszkańców osady do poszukiwaczy przygód. Trzeba pamiętać, że wciąż skupione są wokół nich niespokojne spojrzenia.

Jak odczyniać uroki? W tym wypadku gracze powinni zwrócić się do znachorki, która bardzo chętnie odeśle ich do lasu, gdzie z pewnością znajdą potrzebne ku temu składniki.

Uciekając, gracze natrafią na ślepego starca. Ojciec wodza chętnie im opowie, do kogo powinni się udać, z resztą zaraz po zejściu sam się do nich zgłosi:

- Pewnie zauważyliście, że strasznie łatwo wyrwać na tutejszych ludziach wrażenie. Sam nie wierzę w tę klątwę. Jak to skąd wiem? Już cała wioska się nastuchała. Jednak jeśli chcecie uczynić coś w kierunku odczyniania uroków, idźcie do wioskowej znachorki, czarownicy, która mieszka na wschód od osady, w samotnej chatce w lesie. Znajdziecie ją bez problemu, w tym kierunku prowadzi jedna droga. A! I weźcie to. Ochroni was przed złymi mocami... Popytajcie też Sulichnę o te ziola na moje bóle... Miała mi je dać tydzień temu!

Ojciec wodza wręczy każdemu graczowi jeden prymitywnie wykonany naszyjnik.

Niech każdy z graczy (w drużynie „słowiańskiej”) wykona test na Inteligencję. Jeśli ten nie powiedzie się, przy wszelkich testach (z cotygodniową powtarzalnością tego pierwszego) odporności na magię czy strachu dodaj modyfikator +1 lub +2 w zależności od uznania. Amulety nie są tak naprawdę magiczne, jednak drużyna wcale nie musi o tym wiedzieć. W końcu część z nich dorastała w świecie przesyconym magią i baśniowymi stworami.

Faktycznie, tak jak mówił starzec, gracze bez większych problemów dotrą do chatki.

Wciąż podążając wytyczoną ścieżką, w końcu docieracie do drewnianej chatupy. Przed nią stoi i grzebie coś w ziemi garbata kobieta. To chyba osoba, której szukacie. Zbliżając się, dostrzegacie setki zmarszczek, garb i wielką kurczawkę na haczykowatym nosie. To z pewnością wioskowa czarownica.

Baba Jaga

Z pewnością słyszałeś już o czarownicach, starych, pomarszczonych kobietach, z kurczawką na twarzy, długim spiczastym nosem, o siwych włosach, które ubrane w czarne ciuchy zawsze mają kota tego samego koloru. Ten sztamkowy obrazek idealnie pasuje do tego, co właśnie zobaczą gracze, kiedy podchodzą w okolicę samotnionej chatki. Wiedźma najwyraźniej na nich czeka. Przyjmie ich, jak to się mówi “z otwartymi ramionami”.

- Witajcie moi drodzy. Słyszałam, że potrzebna wam pomoc w odczynianiu uroku. Skąd wiem? Ma się swoje sposoby, hi hi. Tak czy siak, przyjaciele, może chcecie napić się naparu z ziółek? To dobrze robi na myślenie, a i siły dodaje.

Jeśli gracze zgodzą się, muszą wykonać test na Zdrowie (bez modyfikatorów). W wypadku niepowodzenia każdy z nich co 3 godziny będzie tracił jeden





punkt zdrowia. Kiedy straci 5, zaczyna odczuwać zawroty głowy i wszelkie testy związane z walką otrzymują ujemny modyfikator -2 lub -3, w zależności od postury odporności na choroby i trucizny danej postaci (to znaczy jej Zdrowia).

- Krowy nie dają mleka... Jest na to jeden sposób, ale składniki nam potrzebne znajdują się kawałek stąd w lesie. To będzie... Rzadki gatunek ropuchy, a w zasadzie jej jad, do tego krew. Nie martwcie się, może być mysia, tak, hłłł, ta będzie dobra... A teraz chodźmy, szkoda czasu! No chodźcie, kochaneczki! Nie mamy wiele czasu, w świetle księżycy wiele składników traci swoją moc, a krowy muszą szybko wyzdrowieć. Dzisiaj nie dają mleka, kto wie, co będzie jutro!

Oszukani!

Ślepo podążając za sympatyczną staruszką zagłębiacie się coraz bardziej w las. Nic nie wzbudza waszych podejrzeń, słońce przyjemnie przygrzewa, czasami zawieje lekki wiatr. Po godzinie, może dwóch godzinach marszu czarownica zatrzymuje się. „Pójdę tylko po jedno ziółko, poczekajcie”.

Powoli zapada wieczór (odejmij po cichu każdemu graczowi odpowiednią liczbę punktów zdrowia – jak po sześciu godzinach). Drużyna poszukiwaczy przygód nie ma raczej powodów, by śledzić staruchę. Tym bardziej, iż wszyscy są trochę zmęczeni i chętnie odpoczną na polance. Jednak mijają kolejne godziny, a czarownica się nie zjawia. Coś jest nie tak, coś jest bardzo nie tak. Bohaterowie mogą robić się powoli senni. Trucizna zaczyna działać.

Po czarownicy nie został nawet ślad. Gdzie oni w ogóle są? Jakoś nagle las zrobił się bardziej nieprzyjazny, ciężko w ogóle trafić gdziekolwiek. Może spróbować po śladach? Chodzenie po śladach jednak nic nie da. Wiedźma tym razem o wiele lepiej zamaskowała trop.

Podążacie przez chwilę śladem, jednak ten urywa się w końcu. Tego się nie spodziewaliście. Ta przemila osoba wystawiła was do wiatru. Zostaliście sami w lesie, bez opieki, bez możliwości powrotu. Zginiecie, jeśli nie znajdziecie jakiegoś sposobu na odnalezienie drogi...

Gracze już chyba nie mają złudzeń. Tylko ona mogła ich otruć, tylko jej zależy na uśmierceniu poszukiwaczy przygód, to ona zrabowała topór. Wszystko układa się w logiczną całość. Pewnie ta starucha jakimś sposobem wdarła się do grobowca, wszyscy jej ufają, wszyscy prócz graczy... Oni nie czują już sympatii, czują nienawiść.

Jak się stąd wydostać?

No właśnie. Sposobów na wydostanie się z lasu jest kilka. Można Wykonać test na Orientację w terenie

z modyfikatorem -10 (gracze są pod wpływem trucizny). Wykonuj test na każdego, niezależnie od tego, czy posiada daną umiejętność, czy nie. Jeśli test powiedzie się, po 1 godzinie gracze wyjdą z lasu. Jeśli nie, zajmie im to około godziny. Jest to jednak duże pójście na łatwiznę. Zdecydowanie bardziej klimatycznym posunięciem będzie Twoja ocena postępowania graczy. Sam powinieneś ocenić, jak trafne są ich uwagi i pomysły. Na przykład jeśli gracze zaczną w jakiś sposób znaczyć drogę (co po części wyklucza błędzenie w kółko), którą przeszli, na pewno w końcu uda im się wyjść. Podobnie ma się sprawa z próbą określenia położenia gwiazd czy też kierunków świata (można to przecież zrobić dzięki obserwacji, z której strony pni rośnie mech). To tylko przykłady, każda drużyna może przecież wymyślić coś innego. Pamiętać należy jedynie o zdrowym rozsądku. Spróbuj w razie nieudanych testów postraszyć nieco drużynę, niech myślą, że za każdym krzakiem czai się niebezpieczeństwo.

Jak osiągnąć taki efekt? Po prostu opisuj każdy krzak, każde drzewo, jako miejsce potencjalnej napaści, mów, że w każdym miejscu może się coś czaić. Nie mów „krzak”, lepiej brzmi „w tamtych krzakach chyba coś się poruszyło, dacie sobie głowę uciąć, że był tam jakiś cień!”. Jednak zawsze kiedy wzbudzisz zainteresowanie, natychmiast kończ opis czymś w stylu „a jednak to tylko złudzenie”. Staraj się nie przesadzać z opisami tego typu, gdyż szybko mogą się znudzić, a wtedy z zainteresowaniem będzie bardzo ciężko!

Jeśli bohaterowie nie zdadzą testów, z pomocą może przyjść Boruta, który nie wie, gdzie czemu, zupełnie przypadkiem był akurat w okolicy. Nie jest to bynajmniej obowiązkowy epizod, ale może w późniejszym etapie przygód gracze będą bardziej szanować jego życie.

- Tooo, znów wy? Co? Zgubiliście się? Nieporadne ludzkie istoty! Chodźcie za mną, no chodźcie, zaprowadzę was. Wiem dokładnie, jak mamy iść. Tak, to będzie tędy, tu przez strumyk. No co się tak grzebiecie? Wyglądaliście na zagubionych, ja tu pomóc tylko chcę! No chodźcie, chodźcie!

Po kilkudziesięciu minutach takiego marszu za stworom gracze dotrą w końcu na polanę. Chatka wiedźmy jest niedaleko. Podła starucha...

Ach ta...

Czas zająć się tą wszędobylską, zawszoną staruchą! Gracze nie będą marnować czasu, chatka jest przed nimi, trzeba dostać się do środka, wyciągnąć staruchę i doprowadzić przed oblicze wodza. Resztę sama wyprowadzi.

Gracze otwierają drzwi, a tu... Naprzeciw stoi dwóch osiłków ubranych w czarne, skórzane stroje. Każdy z nich trzyma w ręku niemiłe wyglądająca pa-





kę nabijaną kolcami. Przez chwilę będą wpatrywać się w graczy, są zaskoczeni.

Tak powinni w tej chwili myśleć gracze. Czy Boruta jest złodziejem?

Otwierając drewniane drzwi do domku, w którym wciąż pali się światło, spodziewacie się dorać tę zgrzybiałą babę i zrobić jej krzywdę. Jednak waszym oczom ukazują się dwie postaci, zdecydowanie nieprzypominające w żaden sposób staruszek. Kto to jest? Kątem oka dostrzegacie związaną młodą dziewczynę, prawdopodobnie przybraną córkę wiedźmy. Odziane na czarno postaci na pewno nie mają przyjaznych zamiarów.

Walka!

Gracze nie powinni się wahać, tych oprychów trzeba zabić, bo inaczej oni spróbują zrobić to samo z drużyną. Bohaterowie zaatakują pierwsi. Jeśli tylko się zawahają, pierwsza tura należy do przeciwników.

Odpowiednie zasady znajdziesz w podrozdziale Walka. Pamiętaj, iż dynamika wymaga krótkich, zwięzłych zdań, chyba że uznajesz walkę za coś majestatycznego, pełnego gracji, piruetów i uników, lawirowania między przeciwnikami w doskonale zbalansowanym tańcu śmierci.

Poszukiwacze przygód będą po tej konfrontacji trochę poszarpani. Trzeba będzie szybko wykonać prowizoryczne opatrunki. Jeśli rany są bardzo poważne, trzeba udać się do któregoś z kapłanów w osadzie. Gracz powinien jakimś cudem przeżyć. Rzecz jasna chrześcijanie będą musieli naprawdę błagać, by ktoś im pomógł.

Po walce drużyna uwolni przybraną córkę czarownicy, którą dotychczas widziała jedynie przez chwilę. Po zwróceniu jej wolności dziewczyna szybko opowie, gdzie jest jej przybrana matka. Nigdy nie spodziewała się, że macocha potraktuje ją w ten sposób. Dotychczas była hipnotyzowana, wręcz zmuszana do miłości. Codziennie piła jakieś dziwne wywary, które starucha przygotowywała specjalnie dla niej. Jednak w miarę upływu czasu środki przestają działać (bo nie otrzymywała ich przez dwa dni, czarownica uznała to za stratę czasu).

- Udała się do lasu, do tego śmiesznego stwora z krowim ogonem i z rogami, Boruty czy jak mu tam... Bawiałam się z nim kiedyś, wiem, gdzie lubi przebywać, od jakiegoś czasu dokarmiałam... Chodźcie, zaprowadzę was tam!

Gracze udadzą się zapewne na małą polankę, gdzie wcześniej widzieli dziwnego stwora, pogrywającego na fujarce. Jednak tym razem w świetle księżyca zobaczą jedynie ciało wiedźmy i odsunięty kamień, pod którym widnieje odcisk topora. Tego nie można pomylić z niczym innym. A więc ten stwór zabrał go ze sobą!

Po raz kolejny wewnątrz palisady

Znów nie wiadomo do końca, co robić. Jeśli gracze usłyszeli plotki, bardzo dobrze... Niech wrócą na chwilę do wioski. Dziewczyna zasłabnie, będzie potrzebowała jakiegoś lekarstwa, a najbliższe będzie chyba można znaleźć dopiero w osadzie. Pierwszą osobą, jaka powita graczy, będzie ślepy ojciec wodza.

- Zanieście ją czym prędzej do mnie, nie pytajcie, skąd wiem, co się stało. Kapłani nie będą mieli czasu ani ochoty pomóc komuś, kogo uznają za złodzieja. Mnie możecie zaufać.

Kiedy wejdą do chaty Jarogniewa seniora, ten szybko rozkaże położyć dziewczynę na łóżku.

- Te rany są głębsze, niż sądzicie, sięgają bowiem wnętrza umysłu. Nie muszę widzieć, by wiedzieć, co się stało. Była przygotowywana do złożenia w ofierze! Nie poradzę sobie sam, dlatego wezwałem przyjaciela, który wyczuł obecność złych mocy. O czarownicy wiem, ptaki i zwierzęta powiedziały mi, co się stało...

Teraz wejdzie Widzący.

Z cienia wytłania się jakaś postać. Powoli rysują się przed wami kształty twarzy, wilcze skóry. Ten wizerunek może przywołać w myśl jedynie jedno – Widzący. Człowiek odludek, który niechętnie dzieli się swoją prywatnością. Domyślacie się jednak, że jest przyjacielem lub co najmniej dłużnikiem starego człowieka, który tak was powitał. Chyba jednak drzemie w nim jeszcze trochę mocy...

Gracze powinni opowiedzieć całą historię. Senior od razu będzie wiedział, w czym rzecz, na szczęście jest przygotowany na taką ewentualność. Borutę może odnaleźć jedynie Widzący, którego właśnie mają przed sobą. Ten po chwili odezwie się:

- Nie jestem w stanie nic zrobić, potrzebny będzie wioskowy guślarz.

- Ten niemowa? – odpowie starzec.

- Wygląda na to, że tak. Ja nie dogadam się z tamiejszymi demonami... On jeden zna sposób na przegnanie złych duchów, którym wiedźma obiecała duszyczkę tej dziewczyny.

- Idźcie więc prędko po Radana. Tak, tak się nazywa. Ten człowiek jest niemową, musicie mieć to na uwadze. No, dalej, nie ma na co czekać! Mieszka w tej chacie przy bramie wschodniej. A jeśli chcecie, bym wam pomógł, musicie mi coś od niego przynieść... Jest to stary medalion, w zasadzie pamiątka rodzinna, którą chcę odzyskać, a której ten pakujący z demonami ścierwojad nie chce mi oddać. Przynieście to, a znajdę dla was demona. Macie mało czasu, rano będzie już za późno.



No więc szybka podróż do chatki. Można przejść do następnego rozdziału.

Puk! Puk! K-k-kto tam?

Radan jest w tej chwili nieco zajęty, więc otworzy jest w jakający się asystent.

- W-w-witajcie! Cz-cz-egoo chcecie? M-m-mój mistrz jest w środku, j-jeśli o to wam ch-chodzi...

Po chwili gracze zostaną zaproszeni do środka.

Pomieszczenie, w którym się znajdujecie jest dość niezwykłe. Z pozoru mała chatka, mieści w sobie niespotykaną ilość miejsca. Dlaczego tak się dzieje, nie jest w stanie powiedzieć; może to swoista magia tego miejsca. Na środku oświetlonego jedynie ogniem z paleniska pomieszczenia dostrzegacie siedzącą postać. Wykonuje jakieś dziwne gesty. Ma może czterdzieści lat i jest całkowicie tyśa. Sprawia pozor bardzo nieszcześliwej, choć może to być zasługa specyficznej twarzy. Kiedy wstaje i podchodzi do was, nie pozostawia wątpliwości, że macie do czynienia z guślarzem paktującym z demonami, którego boi się okoliczna społeczność. Obwieszony amuletami, odziany w szatę zsytą z wielu rodzajów skór zwierzęcych, z początku przychodzi na myśl przeciętnego barbarzyńcy; zwłaszcza jego postać nie należy do wspaniałych. Człowiek, którego widzicie, wykonuje serię gestów. Po chwili odzywa się jękała:

- Mistrz pyta, czego ch-ch-chcecie?

Teraz gracze powinni wymienić kilka zdań z jękałą. Chłopak będzie się cały czas upierał, że mistrz nie może nikogo przyjąć, jednak w końcu, kiedy gracze sięgną po "cięższy" (czyt. miecz etc.) argument, nie będzie miał wyjścia.

Rozmowa powinna opierać się na zasadzie: postaci mówią do guślarza, ten natomiast będzie przekazywał gestami to, co chce powiedzieć swojemu uczniowi. Jest to coś na wzór języka migowego. Kiedy gracze zapytają o medalion, jękała udzieli odpowiedzi:

- M-m-missstrz mówi, że j-jeśli chcecie otrzymać ten medalion, m-m-usicie spełnić j-j-ego zobowiązanie wobec demona. Nic p-p-prostszego, musicie odpowiedzieć na zagadkę. Ja podobno liczyć nie u-u-umiem i demon mnie nie zrozumie, a-a-a do tego się-ę j-jakam, więc mógłby mnie nie z-z-rozumieć. Nie jest to n-n-ic trudnego, j-jeśli tylko ruszycie głowę, jednak jeśli tylko powiecie coś nie tak, demon rozszarpie was na strzępy. No... Przy-y-najmniej nam się tak w-w-w-wyjdaje...

Jeśli gracze się nie zgodzą, zdesperowany guślarz i tak przywoła demona. Całe pomieszczenie nagle pociemnieje. Wokół postaci pojawi się fioletowa aura niewiadomego pochodzenia. Nie przychodzi na myśl nic dobrego. Po chwili każdy z bohaterów usłyszy w swojej głowie głos:

- A więc, kto mnie przyzywał? Oni? Dobrze więc, postanowiliście wykupić swego przyjaciela... Pamiętajcie, kiedy zacznie wypowiadać pytanie, nie będzie odwrotu. Nie macie nic przeciwko?

Bohaterowie nie wiedzieć czemu nie będą w stanie wydusić z siebie ani słowa – jest to zasługa guśla, który ukradkiem odprawił guślarza.

- Dobrze, a więc zagadka brzmi: Przy stole, wśród gości, siedzi dwóch ojców i dwóch synów. Każdy z nich musi zjeść jedno jajko. Jednak nieznana jest liczba siedzących przy stole. Zakładając, że jest ich najmniejsza możliwa liczba, powiedzcie mi, ile musi być jaj, by każdy zjadł jedno? Nie musicie się spieszyć z odpowiedzią, ja mam całą wieczność, jednak pamiętajcie – macie tylko dwie próby.

Jeśli gracze spróbują konsultacji, demon odezwie się:

- Pierwsza próba zmarnowana. Nie testujcie mojej cierpliwości.

Odpowiedź jest prosta: Trzech (jeden syn, który ma ojca, a ten z kolei jest ojcem ojca syna). Jeśli gracze nie lubią zagadek, nic nie stoi na przeszkodzie, aby zacząć rzucić na Inteligencję odpowiednim osobom (dwa razy). Test powinien się powieść. Lepiej jednak chyba, by gracze chwilę pomyśleli. Daj im odpowiedzieć na to pytanie, to dopiero początek, nie ma sensu uśmiercać postaci w obecnej fazie gry. Chodzi o poznanie świata, nie brutalności ludzi i demonów.

Po udzieleniu odpowiedzi demon zniknie, jękała zaś odezwie się:

- Mistrz wie, że zrobił ź-źle, ale n-n-nie było wyjścia, musiał skorzystać z okazji, a j-j-jak się okazało, poradziliście sobie całkiem nieźle. Oto medalion. M-mistrz zaraz uda się do tej dziewczyny... Bądźcie spokojni, jakoś sobie poradzi. N-n-no idźcie już!

Śmiech dziwaka

Gdy gracze wrócą do Jarogniewa seniora, uradowany Widzący powie:

- Chodźmy na chwilę do pokoju obok... Zrobię to, czego chcecie. Postaram się dowiedzieć, gdzie jest Boruta, którego szukacie. Guślarz zajmie się dziewczyną.

Gracze powinni przejść do ciemnego pokoju.

- Teraz dajcie mi chwilę, muszę się skupić... Zaraz.

Widzicie, jak po chwili na twarzy widzącego pojawiają się liczne, pulsujące żyłki, co świadczy o intensywnym wykorzystaniu drzemiącej w nim mocy. Jesteście przekonani, że chwila rozproszenia może sprowadzić na niego nieszczęście, a kto wie czy i nie na was. Nagle skupioną postać przechodzi seria drgań, by po chwili uspokoić się. Zaczyna iść w stronę ściany i w momencie, w którym wydawałoby się, że w nią uderzy, jego kontury i cała postać powoli bledną, po czym rozpryskują się w mgłę i w ten sposób unikają w szczeliny pomiędzy deskami. Widzący znika... Czekacie chwilę zdumieni całym tym zjawiskiem.

Już macie opuszczać pokój, kiedy nagle ziemia lekko się trzęsie, a powietrze w pokoju powoli faliuje, robi się ciemniej. W rogu dostrzegacie wydobywającą się z podłogi fioletowo-zieloną poświatę, z której po chwili wylania się postać Widzącego.

- Podróże po Niwii wiele kosztują... Boruta jest przy jeziorku, na wschód od osady... Traficie bez problemu. Demony nie były tak miłe jak zawsze... Coś je rozwście... [tutaj urwie i zapadanie w sen].

Przechodźcie do pokoju obok.

- Możecie być spokojni, z nim już wszystko w porządku. Idźcie szukać tego stwora... - po tych słowach ojciec Jarogniewa uda się do pomieszczenia, w którym Widzący stracił przytomność.

Brutalna lub niebrutalna konfrontacja z leśnym demonem, scena kulminacyjna

Gracze dotrą tam, gdzie powinni, bardzo szybko. Nad małym jeziorkiem zauważą siedzącą postać o koczach nogach zakończonych kopytami. Światło księżyca delikatnie odbija się w tafli wody. Boruta, widząc graczy, wstanie, pochwyci topór jak jakiś cenny skarb i wysyczy:

- Odejdźcie! To moje!

Dróg jest kilka. Borutę można zabić - to najprostszą drogą. Można także przekonać go do oddania topora (co będzie bardzo, bardzo trudne, ale nie niemożliwe do zrobienia) lub poznać imię demona (co jest prawie niemożliwe, bo to znają nieliczni, którzy nie mieli okazji wystąpić w tej przygodzie).

Niezależnie od tego, co zadecydują gracze, powinni odzyskać broń i zanieść ją wodzowi. Pamiętaj, iż mimo tego, że Boruta jest uparty, przekonanie go jest możliwe. Można na przykład zaoferować coś cenniejszego. Pamiętać też należy, że ten stwór, to żaden znawca dzieł sztuki broni.

Oczyszczenie z zarzutów

- A więc jednak zmądrzeliście i zwróciliście topór. Gdzie był?

Jarogniew nadal nie wierzy w niewinność graczy, jednakże kiedy usłyszy całą historię, opowieść córki czarownicy, natychmiast przeprosi graczy i poprosi, by zostali do rana. Do chaty czarownicy natychmiast wyśle kilku swoich ludzi, którzy po powrocie oznajmą graczom, kim tak naprawdę byli czarno odziani mężczyźni, a także sama czarownica. Oczywiście Henryk i Michael zostaną natychmiast uwolnieni. Skryba z wdzięcznością obieca graczom, że wspomni o nich w swoim wielkim dziele.

Gracze natychmiast zostaną zabrani do kapłana, który w miarę możliwości uleczy ich z ran, poza tym zniweluje skutki trucizny.

A pod koniec oczywiście tradycyjna uczta!

Opisz zabawę (jednak bez łączenia się w pary) podobną do tej na początku. Wódz wręczy graczom kilka drobnych upominków, trochę ziół leczniczych oraz pamiątkowe medaliony. Każdy z nich jest inny, każdy przedstawia inne zwierzę. Od Ciebie, Panie Losu, zależy jakie. Jednak to, czego wódz nie powie, to fakt, iż każdy medalion będzie dawał możliwość uspokojenia zwierza (po udanym teście na Inteligencję z modyfikatorem +4 od amuletu) odpowiadającemu wizerunkowi na amulecie. To znaczy amulet przedstawiający wilka będzie dawał możliwość uspokojenia takiego w rzeczywistości i spokojne odejście nawet w zimie, gdy zwierzę jest wygłodniałe.

Kurtyna w dół, czas na oklaski!

Za co nagradzać graczy:

Za pokojowe rozwiązanie sprawy z Dobrochoczym.

Za odnalezienie i czytanie śladów.

Za dokończenie wątku z krowami (wystarczy zapytać dowolnego kapłana o radę - potrzebny udany test na Inteligencję, jeśli nie będzie to inicjatywa gracza), a ściślej ich uleczenie..

Za wydostanie się z lasu (tylko gdy gracze główkowali nad wyjściem, w wypadku rzutu nie przyznawaj nic)

Za pokonanie wyznawców Czarnoboga (w zależności od tego, jak przebiegła walka).

Za pokojowe rozwiązanie sprawy Boruty.

Dla gracza, który rozwiązał zagadkę.

Za uratowanie dziewczynki (gracze przecież nie muszą mówić o jej problemie guślarzowi)

Za dobre odgrywanie swojej postaci.

Charakterystyki:

Dzik

Użyj charakterystyki dostępnej w **Bestiariuszu**. Ten dzik jest tylko nieco większy niż przeciętnie, ale nie ma to wpływu na jego statystyki.

Demon Leśny

Dobrochoczy. Nakarmiony może spełnić dla graczy jakiś dobry uczynek. Zaatakowany będzie walczył do śmierci.

Henryk

Znany w Cesarstwie kronikarz. Jest człowiekiem, który lubi zjeść, bo widać po dość sporym brzuchu. Męczy się bardzo szybko, a po dłuższej wędrówce zawsze narzeka. Ma małe złośliwe oczka, podwójny podbródek, ubiera się schludnie, jak niektórzy bogaci. Jest jednak miłym człowiekiem, choć czasem potrafi denerwować swoim usposobieniem do marudzenia.

Jarogniew

Wódz słowiański, szanowany. Umieśniony, wysoki, o włosach sięgających do szyi (blond). Wąsy na twarzy i krótka broda nadają mu powagi. Często chodzi z włócznią w rękę. Jest spokojny, opanowany. Jednak kiedy się dowie o kradzieży topora, stanie się bardzo niemiły, nawet dla Słowian. Jego zadaniem jest odzyskanie go. Jeśli gracze zawiodą, będzie prowadził własne śledztwo.

Milena, dziewczyna, która miała być złożona w ofierze...

Ma siedemnaście lat, wkrótce osiemnaście. Ma długie, rude włosy, jest niezwykle piękna, jak na swój młody wiek. Twarz zdobią liczne piegi, a zielone głębokie oczy dodają jej tajemniczości. Dodatkowo dźwięczny głosik tej dziewczyny zdecydowanie przemawia na jej plus. Dawno temu została porwana przez Sulichnę i jej współpracowników. Porwanie przysporzyło także śmierć jej rodzicom. Dziewczynie wydaje się, iż wiedźma jest jej matką. Faszzerowana od dziecka różnego rodzaju środkami hipnotyzującymi, stała się teraz mało wyrazistą osobą, niemal niezdolną do naturalnych odruchów i zachowań. Zaprzestanie przyjmowania leków stanowi dla niej swoisty szok, pierwszy raz od wielu, wielu lat mogła wreszcie rozplakać się, czego oczywiście nie oszczędzi graczom.

Sulichna, wiedźma

Historia Sulichny jest długa i pokrętna, w zasadzie nikt nie potrafi powiedzieć jej do końca. Zeswatała się z dwoma podejrzanymi typami, jakimi są Radosław i Siemirad. Obaj wyznają Czarnoboga – boga, który w zasadzie odszedł w niebyt, jednak niektórzy nadal wyznają jego kult i nierzadko robią to w bardzo brutalny i krwawy sposób. Ginie z rąk Boruty, innej postaci niezależnej.

Boruta, demon leśny

Nie różni się niczym od Boruty opisanego w **bestiariuszu**. Przyparty do muru będzie się starał uciec do Niwii.

Widzący

Imienia tego człowieka nie zna praktycznie nikt. Jest odludkiem i do tego dziwakiem. W zasadzie jego historia nie jest istotna. Jest człowiekiem chudym, nawet bardzo. Błada cera, długa siwa broda, to jego cechy charakterystyczne. Do tego można dodać stonowany, bardzo głęboki, a zarazem tajemniczy i przerażający głos.

Radan, guślarz

Istotne jest, iż jest wrogiem widzącego, który pojawia się w przygodzie. Nie wiedzieć dlaczego dawno temu zasłzi sobie za skórę, przez co Radan ukradł widzącemu jego rodowy medalion (znał jego wartość) i na pewien czas opuścił wioskę, podobnie jak Widzący. W Sobótkę jednak obaj zawsze wracają do swoich korzeni, nie lubią obchodzić jej w innych miejscach, a święto traktują bardzo poważnie. Nie trzeba dodawać, że okoliczna społeczność raczej boi się obydwóch.

Jakała

Postanowił zostać guślarzem, mając kiedyś szczęście spotkać Radana. Ten dostrzegł w młodzieńcu (oprócz wady wymowy) talent do odpędzania demonów. Jest chudy, niesforny, ale inteligentny i jeśli trzeba przebiegły, opanowany. Krótkotrwale potrafi opanować swoje jęknięcia.



Uwagi pomocnicze

Awersja do chrześcijan

Jest odczuwalna, jednak nie w jakiś szczególnie uciążliwy sposób. Kapłani słowiańscy nigdy nie pomogą postaciom graczy, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by zrobiła to okoliczna społeczność. Niechęć jest spowodowana wojną, jednak można spokojnie przyjąć, iż ten zakątek nie jest tak do końca dotknięty konfliktem. W zasadzie leży daleko na północy, a mieszkańcy tej niewielkiej osady zajmują się swoimi sprawami. Strzeżenie grobowca jest jedną z nich (choć to jest po części zadaniem zleconym przez wysoko postawionych kapłanów i wodzów innych osad, potomków tych, którzy walczyli ramię w ramię z Ulfgarem).

Zmuszanie

Wszelkie uwagi związane ze zmuszaniem graczy do uczestnictwa w przygodzie są celowe, acz można je pominąć (przecież gra się, żeby grać). Mają one na celu głównie zbudowanie specyficznego klimatu. Nad graczami wisi w zasadzie fatum śmierci, muszą się więc spieszyć. Do tego oczywiście dochodzi sprawa honoru i tym podobne kwestie. Mowa tutaj o rozmowie graczy z wodzem nazajutrz po kradzieży topora oraz na przykład o zmuszaniu chrześcijan do eskorty "przez zwierzników".

Czas

Postacie graczy mają dokładnie dwie doby. Cały czas uświadamiaj im ten fakt, w innym wypadku nagle wszystko przerodzi się w sielankę. Przekroczenie limitu czasu to pewna śmierć. Topór może znaleźć zupełnie inna osoba. Nic oczywiście nie stoi na przeszkodzie, by czas do wykonania zadania skrócić, by było o wiele bardziej ekscytująco. W zasadzie ten dodatkowy dzień miał stanowić swoisty "zapas". Graczy wszak można "zgubić" w lesie nie tylko na noc; mogą równie dobrze próbować przeżyć całą noc i cały dzień. W ten sposób zaserwowana szkoła przetrwania (nie mają w końcu jedzenia, picia etc.), może im wyjść tylko na dobre i stanowić całkiem ciekawy wątek poboczny.

Ingerencja w historię

Scenariusz mówi, iż Słowianie dostali się do eskorty dzięki wodzowi innej osady. Jest to pewnego rodzaju ingerencja w historię, jednak można temu w prosty

sposób zaradzić (i to nawet na kilka sposobów). Równie dobrze gracze mogli kiedyś poznać Henryka (choć to kolejna ingerencja), przygoda wcale nie musi być pierwsza. Innym sposobem może być napotkanie Henryka i Michaela w niebezpieczeństwie. W ich towarzystwie będzie przebywał jeszcze jakiś Słowianin, który resztką sił (bo umiera) poprosi graczy, by wspomogli Henryka, doprowadzili do celu, po czym odprowadzili do granicy. Jeśli gracze nie pomogą, możesz im uświadomić, że duch po niespełnieniu swojej ostatniej woli może w jakiś sposób im uprzykrzać życie lub nawet przyczynić się do śmierci graczy.

Interpretacja opisów

Opisy podane w przygodzie są przykładem tego, jak można wszystko opisywać. Nic nie stoi na przeszkodzie, byś sam wymyślił własne. Te, można by powiedzieć, stanowią ogólny wzór; tak to mniej więcej wygląda, jeśli nigdy nie prowadziłeś gry.

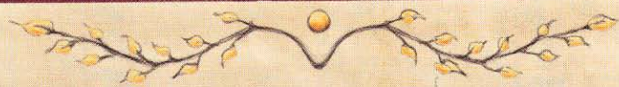
Dialogi

Ileokroć pojawia się jakaś postać, nie można sprowadzić wszystkiego do opisu, jednego zdania dialogu etc. Wszystkie tego typu rzeczy wypadałoby rozwijać. Dobrym przykładem są "ostatnie słowa wodza". To że jest to tylko linijka tekstu, nie znaczy przecież, że na tym przygoda się kończy. Każda postać w swoisty sposób żyje i nie jest robotem, któremu zaprogramowano serię odpowiedzi, którymi szafuje w odpowiednich momentach. Musisz traktować każdego człowieka jak człowieka, jak siebie samego. Czujesz, rozmawiasz itd.

Testy

Wszystkie testy niezwiązane z walką wcale nie są konieczne. Nie na tym polega RPG, żeby ciągle rzucać. Jeśli nie będziesz miał już naprawdę żadnego pomysłu, będziesz zdesperowany, wtedy przy rozmowie Boruta - Gracze, rzuć każdemu z nich na Inteligencję; w żadnym innym wypadku tego nie rób. Możesz robić podobnie, gdy Twoja drużyna po prostu sobie nie radzi, a chcesz pchnąć fabułę do przodu.









ROZDZIAŁ ÓSMY - DODATKI

Gdzie oprócz wszelkich potrzebnych tabel, czytelnik znajdzie opisy ziół, spis i ceny rozmaitych towarów oraz inne przydatne różności.

Wyjechali z lasu i rozsypali się nad brzegiem zarośniętej rzeczki. Rycerze nie śpiewali. Knechci i chłopci nie nieśli już sztandarów. Dzieci płakały, zwłaszcza, że coś wciągnęło kilka z nich do wody. Księża milczeli. Tylko zygfyrdianie jęczeli jak zwykle, okładając się biczami. Żaby rechotały, a świerszcze cykały w szuwarach.

Zeszłego dnia stracili podczas bitwy jedną trzecią ludzi. Dziś w potyczkach zginęło czterdziestu sześciu kolejnych. Przybywało rannych. Zapasy się kończyły. Trzy spalone wioski nie poprawiły nikomu humoru.

Albert z Kolonii, ciągnąc za sobą długi cień, szedł wśród wrzawy towarzyszącej rozstawianiu obozu. Zachodzące słońce zalewało łąki złotem, mieniło się w toni krętej rzeczki. Albert patrzył w dal – horyzont skryty był za ciemną linią lasu.

Różaniec grzał się w dłoni.

Zobaczył Ulricha, który siedział na trawie gdzieś z boku, a przed nim stał w ognisku bulgoczący kocioł.

Albert podszedł do Inkwizytora mieszającego łyżką wodnistą, mętnawą ciecz.

– Jutro wracamy? – zapytał Ulrich, nie podnosząc głowy znad parującego kotła.

– Zostajemy tu – rzekł spokojnie Albert.

– No proszę.

– Głogów jest dzień drogi przed nami, może bliżej.

Rano wysłę Ottona z listami. Dostaniemy posiłki.

– Świetnie – odrzekł Inkwizytor.

– Bóg czuwa nad nami.

Ulrich spojrział na niego, uśmiechnął się lekko.

– Czuwa zawsze i wszędzie – powiedział znów skupiając się na mieszanii.

Założył metalowe rękawice i zestawiał kocioł na trawę.

– Co to jest? – zapytał Albert.

– Kocioł.

– Ale co jest w środku?

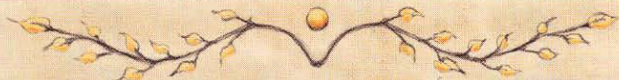
Inkwizytor nie odpowiedział od razu – podmuchał w drewnianą łyżkę, a potem wysiorbał jej zawartość. Splunął.

– W środku jest zupa. Zupa z kamienia.

– Smaczna? – Albert uśmiechnął się cierpko.

– Przydałyby się dodatki.





Dodatek A: Zioła

Poniżej znajduje się krótka charakterystyka trujących ziół spotykanych w świecie ARKONY.

I. O działaniu otumaniającym

Narecznica – roślina ta nosi pospolita nazwę paproci zwyczajnej. Rośnie na zacienionych zboczach w bezsłonecznych, wilgotnych lasach.

Trujący jest wyciąg z jej kłącza. Powoduje on zawroty i bóle głowy oraz skurcze mięśni a także nudności.

Buk pospolity – Jest to drzewo o wysokości dochodzącej do 30 m, o gładkiej popielato-szarej korze. Rośnie na terenach niemalże całej środkowej Europy. Kwitnie w kwietniu i maju.

Trujące są orzechy zwane pospolicie bukwiami. Po uprzednim obdarciu z łupiny, wyciśnięty z nich i wprowadzony do ciała ofiary sok powoduje bóle głowy, odurzenie i wymioty. Zupełnie tak jak po upiciu się!

Jemiola – Krzew kulisty, kształtem przypominający wronie gniazdo. Roślina ta rośnie pasożytniczo na drzewach. Kwitnie w kwietniu i maju. Występuje bodajże na całym świecie.

Sok wyciśnięty z jej białych jagód powoduje drgawki i majaczenia.

Gwiazdnica – Roślina wysoka na ok. 60 cm, o wątlej lodyżce, często pnąca się po sąsiednich roślinach. Posiada liczne, drobne białe kwiaty koloru purpurowego. Porasta głównie tereny niżowe, łąki, rowy, brzegi rzek. Okres kwitnienia przypada na kwiecień i maj.

Najbardziej trujące są nasiona, bądź wywar z nich sporządzony. Wśród objawów występują: brak apetytu, osłabienie i podwyższenie temperatury ciała.

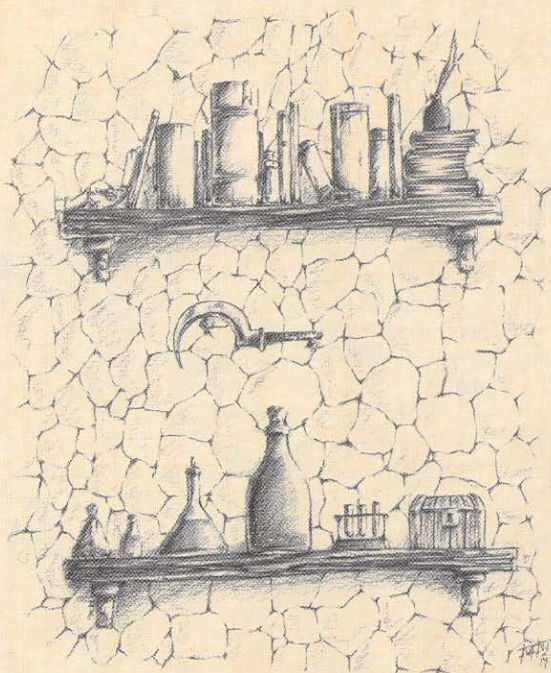
Kokorycz – Posiada bulwiaste korzenie, kwiatostan gęsty koloru purpurowego, niebieskiego bądź żółtego.

Roślina ta wysoka jest na 15 – 30 cm. Występuje na terenach podmokłych, szczególnie w zachodniej części Europy. Kwitnie w kwietniu i maju.

Trujący jest wywar sporządzony z korzenia. U ofiary powoduje ociężałość i senność, a w większych dawkach wymioty i skurcze.

Szczodrzeniec – Roślina wysoka na 30 – 90 cm o kwiatach koloru żółtego i drobnych listkach. Kwitnie w maju i czerwcu. Występuje w widnych sosnowych lasach i na wzgórzach.

Trująca jest cała roślina. Wywar z niej podany ofierze powoduje halucynacje i senność, a czasem nawet omdlenia.



II. O działaniu paralizującym.

Świerk – Wysokość drzewa dochodzi do 50m. Jego kora jest czerwono-brunatna, igły ciemno-zielone, połyskujące, szyszki natomiast zwieszone, długie na 7-15cm. Występuje w górach na glebach piaszczystych, gliniastych. Kwitnie w maju.

Najbardziej trujący jest olejek otrzymywany w procesie oczyszczania żywicy. Przy zatruciu występują bóle i zawroty głowy, senność, drgawki i porażenie nerwów wywołujące paraliż.

Komosa – Roślina nieprzyjemnie pachnąca, o zapachu zepsutych śledzi, wysoka na 30-50cm. Posiada lodygę bardzo dobrze rozgałęzioną, liście drobne szaro-zielone. Kwiatostany zebrane są bezlistne kłosy na szczytach pędów. Występuje na bardzo dobrze nasłonecznionych terenach skalistych. Kwitnie od czerwca do jesieni.

Sok podany ofierze, powoduje u niej utratę świadomości, drgawki i śpiączkę.

Rozchodnik – Roślina niewysoka, od 5 do 15cm, drobna, pędy wijące się gęsto po ziemi. Kwiaty żółte, ułożone w grona. Porasta suche, piaszczyste i kamieniste tereny nizinne. Kwitnie od maja do lipca.

Objawy zatrucia rozchodnikiem charakteryzują się bólami głowy, szumem w uszach i utratą przytomności.



Nostrzyk – Krzew o wysokości 30-100cm. Rzadkie podługne liście koloru jasnej zieleni, kwiaty drobne, białe lub żółte, zwisające w dużych luźnych strąkach. Rośnie na miedzach, przydrożach na terenie niemalże całej Europy. Kwitnie od lipca do września.

Substancje trujące zawarte są głównie w lodydze. Działają na układ nerwowy obniżając ciepłotę ciała i porażając mięśnie.

Szczwół – Roślina o wysokości sięgającej do 100cm o zdrewniałej lodydze pokrytej czerwonymi plamami. Liście potrójne pierzaste, ciemnozielonego koloru. Kwiaty koloru jasno-brunatnego, zebrane w rozłożyste półkule. Można go spotkać na żyznych glebach, nieużytkach lub śmietniskach, oraz nad brzegami rzek. Występuje głównie w środkowych rejonach Europy. Kwitnie w zależności od warunków pogodowych od maja do listopada.

Jest to roślina bardzo jadowita, trująca w całości. Po zatruciu pojawia się porażenie mięśni, przesuwające się od nóg ku górze. Może wystąpić również obfity ślinotok.

III. O działaniu zabójczym

Bielun dziedzicząca – Zioło wysokie na 15-100cm. Lodyga widlasto rozgałęziona, liście jajowatego kształtu, wielkości dwóch złożonych ludzkich dłoni i długich ogonkach. Kwiaty o kształcie kielichowatym, koloru śnieżnej bieli. Owocami są okrągłe torebki pokryte kolcami. Można go spotkać na śmietniskach i przydrożach. Kwitnie w czerwcu i lipcu.

Najbardziej trujące są nasiona. Zatrucie objawia się zmniejszonym wydzielaniem śliny, rozszerzonymi źrenicami oraz napadami drgawek, po czym natychmiast następuje śmierć poprzez zatrzymanie akcji serca. Alkohol znacznie potęguje i przyspiesza działanie tej i tak niezwykle zabójczej trucizny.

Pokrzyk wilcza jagoda – Krzew o owalnym kształcie, średnicy 40-50cm i wysokości 150cm. Liście dosyć szerokie i długie kształtem przypominające lzy. Kwiaty promieniste o pięciu płatkach, koloru brunatno-fioletowego. Rośnie w górskich lasach liściastych na porębach. Kwitnie w czerwcu i lipcu.

Substancje trujące zbierają się głównie w korzeniu i jagodach. Dawka odpowiednio przyrządzonej trucizny może spowodować częściowy paraliż, zaczerwienienie skóry na całym ciele, nadmierną potliwość, ślinotok a także halucynacje, napady szału i drgawki, co w ostateczności doprowadza ofiarę do śmierci po 5-6 godzinach męczarni.

Tojad – Roślina osiągnąca wysokość około 150cm, o zdrewniałej lodydze i zgrubiałym rzepowatym korzeniu, przypominającym swym zapachem chrzan. Liście wąskie, podługne o jajowatych końcówkach. Kwiaty koloru fioletowego lub ciemno-niebieskiego, helmowatego kształtu. Owoce w kształcie mieszków, zawierają od kilku do kilkunastu nasion. Występuje na usypiskach i lakach górskich. Okres kwitnienia dla tej rośliny przypada na lipiec i sierpień.

Trucizna zawarta w korzeniu powoduje niekontrolowaną aktywność kończyn, oraz obfity ślinotok, wymioty i częste wypróżnienia. Śmierć następuje w wyniku zatrzymania czynności serca lub uduszenia po 3 godzinach. Na Tojad nie ma antidotum.

Mak – Mierzy od 60 do 120cm, posiada słabo rozgałęzioną lodygę pokrytą drobnymi włoskami i podługne liście o niebieskim odcieniu. Kwiaty duże, około 10cm średnicy, czerwone, o kielichowatym kształcie. Torebka nasienna gruszkowatego kształtu, drewniejąca na jesień. Rośnie w zasiewach zbóż, na obszarach uprawnych całej Europy. Kwitnie od lipca do maja.

Najbardziej trujący jest biały sok wydzielający się po nacięciu rośliny. Po podaniu ofierze, występują zaburzenia psychiczne, widzenia oraz zahamowanie czynności wydzielniczych. Śmierć następuje przez uduszenie lub uszkodzenie mózgu. Nawet, jeżeli ktoś zdoła przeżyć odpowiednio dużą dawkę trucizny to i tak odciska ona na jego mózgu swoje nieodwracalne piętno, objawiające się drastycznym spadkiem inteligencji bądź brakiem kontroli nad własnym ciałem.

Szalej – Osiąga wysokość od 60 do 120cm. Posiada nagą lodygę, w górnej części rozgałęzioną. Liście pierzaste, długie na 50 i szerokie na 30cm. Kwiaty białe i drobne, ułożone w półkoliste koszyczki. Porasta wilgotne łąki i brzegi stojących lub wolno płynących wód, a także na moczarach. Rozpowszechniona jest na terenie Europy środkowej i wschodniej. Kwitnie w drugiej połowie lata.

Trujący jest korzeń, szczególnie wiosną i jesienią. Nawet mała dawka powoduje bardzo silne drgawki, wymioty i utratę równowagi. Trucizna ta bardzo szybko rozprzestrzenia się w organizmie. Już po 5-6 minutach następuje gwałtowna i bolesna śmierć.





Dodatek B: U Kupca

Długie stulecia handel polegał na wymianie przedmiotów. W krajach rolniczych wartość różnych dóbr przeliczano na zboże. Ziarno miało tę zaletę, że można je było odsypywać bądź dosypywać w dowolnych ilościach i w ten sposób płacić za dany towar. W krajach, w których większą rolę odgrywało pasterstwo i hodowla, za środek płatniczy uznawano bydło. Jednym z najbardziej rozpowszechnionych towarów wymiennych była sól. W krajach słowiańskich bardzo długo używano jej jako środka płatniczego, a jedna z dawnych kar sądowych polegała na wyegzekwowaniu od oskarżonego 300 kruszy, czyli grud soli. Za środek płatniczy służyły także futerka kun i lisów, miód oraz skóry. Czterdzieści futerek wiązano w grzywnę i wyrażano nimi cenę danej rzeczy.

Jednak już Mieszko I wprowadził denara, który został bardzo szybko uznany za oficjalny środek płatniczy. Wyrobiane są ze sklepanego na cienką blachę srebra w którym wycina się nożycami krążki i odbija na nich stempel. Na jednej stronie monety znajduje się prymitywny wizerunek Mieszka, a na drugiej symbol Welesa. Denar waży 3,4g, a jego wartość w przeliczeniu na najczęściej używaną monetę chrześcijańską (złote weneckie dukaty ważące 3,5g) jest taka sama. Mniejszą od denara jednostką są miedziaki (m), każdy denar ma wartość 10 miedziaków. Wartość denara mieszkowego jest równoznaczna dla florena – najczęściej używanej monety w świecie chrześcijańskim. Można więc przyjąć następujący przelicznik: 1 denar mieszkowy = 1 floren.



nazwa towaru	Cena		Dostępność		Waga (kg)
	Słowianie	chrześcijanie	Słowianie	chrześcijanie	
Bronie:					
noże, sztylety	6d	4d	przeciętna	duża	0,5 kg
mizerykordia	-	5d	żadna	duża	0,5 kg
linar	5d	-	przeciętna	żadna	0,5 kg
sztylet wilów	4d	-	duża	żadna	0,5 kg
maczugi	3d	4d	duża	przeciętna	2-3 kg
korbacz	9d	8d	przeciętna	duża	4 kg
topór jedn.	10d	10d	powszechna	duża	3 kg
topór dw.	25d	15d	niewielka	duża	5 kg
topór jeździecki	30d	12d	znikoma	powszechna	3 kg
nadziak	-	15d	żadna	przeciętna	4 kg
włócznia zwykła	8d	7d	powszechna	powszechna	3 kg
włócznia ciężka	14d	10d	niewielka	przeciętna	5 kg
włócznia rycerska	-	18d	żadna	niewielka	7 kg
miecz (słowiański)	20d	-	niewielka	żadna	2 kg
miecz (chrześcijański)	-	15d	żadna	przeciętna	3 kg
miecz dwuręczny	-	18d	żadna	powszechna	7 kg
tasak	-	12d	żadna	powszechna	3 kg
halabarda	-	8d	żadna	przeciętna	1,5 kg
maczuga dwuręczna	6d	10d	duża	niewielka	5 kg
gizarma	8d	9d	powszechna	przeciętna	6 kg
cep bojowy	4d	3d	duża	duża	5 kg
widły	3d	3d	duża	duża	3 kg
bicz	2d	2d	duża	duża	1 kg
sieć	2d	3d	duża	przeciętna	2 kg
garota	1d	1d	niewielka	niewielka	0,5 kg
stolemie kastety	2d	-	powszechna	żadna	3 kg
stolemi młot	12d	-	powszechna	żadna	10 kg
Bronie miotane					
bolas	2d	-	powszechna	żadna	0,5 kg
toporki, maczugi, młoty miotane	4d(szt.)	3d(szt.)	powszechna	powszechna	2 kg
noże	2d(szt.)	2d(szt.)	powszechna	powszechna	1 kg
angon	10d	5d	niewielka	powszechna	2 kg
sulica	4d	11d	powszechna	niewielka	2 kg
myśliwski	5d(szt.)	5d(szt.)	duża	powszechna	3 kg
oszczep wilów	4d	-	przeciętna	żadna	1 kg
zwykła proca	2d	3d	powszechna	powszechna	0,5 kg
proca drzewcowi	3d	3d	powszechna	powszechna	2 kg
proca ptasznicza	3d	3d	znikoma	powszechna	0,5 kg
łuk krótki	6d	7d	powszechna	powszechna	1 kg
łuk zwykły	7d	8d	powszechna	duża	1,5 kg
łuk długi	9d	12d	powszechna	powszechna	2 kg
łuk refleksyjny	30d	-	znikoma	żadna	2 kg





łuk wilów	8d	-	niewielka	żadna	0,5 kg
kusza zwykła	-	15d	żadna	powszechna	3 kg
kusza ciężka	-	20d	żadna	powszechna	5 kg
kusza myśliwska	-	20d	żadna	niewielka	2 kg

Bbroje

pikowana	5d	6d	przeciętna	powszechna	4 kg
skórzana	8d	8d	duża	duża	6 kg
skórzana ćwiekowana	10d	10d	duża	duża	8 kg
zbroja lamelkowa	22d	24d	duża	mała	9 kg
skórzana ciężka	24d	24d	duża	duża	10 kg
zbroja łuskowa	29d	35d	powszechna	znikoma	12 kg
brygantyna	23d	26d	powszechna	mała	5 kg
stolemia zbroja	16d	-	powszechna	żadna	16 kg
kolczuga lekka	38d	27d	znikoma	powszechna	4 kg
kolczuga średnia	40d	26d	znikoma	powszechna	8 kg
kolczuga ciężka	55d	38d	znikoma	powszechna	16 kg
kaptur kolczy	25d	20d	znikoma	powszechna	2 kg
misiurka	26d	22d	powszechna	przeciętna	1 kg
rękawice kolcze	14d	13d	przeciętna	powszechna	1 kg
nagolenniki płytowe	-	40d	żadna	przeciętna	2 kg
naramienniki płytowe	-	40d	żadna	przeciętna	3 kg
napiersnik	-	58d	żadna	przeciętna	3 kg
napiecznik	-	55d	żadna	przeciętna	2 kg
rękawice płytowe	-	35d	żadna	przeciętna	2 kg
karwasze	21d	16d	mała	powszechna	2 kg
szyszak	18d	16d	przeciętna	powszechna	1,5 kg
hełm garnczkowy	28d	23d	znikoma	powszechna	4 kg
hełm wielki	50d	40d	znikoma	powszechna	4 kg
kapalin	33d	21d	znikoma	powszechna	2 kg
salada	35d	23d	znikoma	powszechna	2 kg
handsgugel	-	40d	żadna	przeciętna	3 kg
hełm rycerski	-	45d	żadna	przeciętna	3 kg

Tarcze

migdałowa	15d	10d	przeciętna	powszechna	4 kg
okrągła	12d	8d	przeciętna	powszechna	2 kg
jeździecka trójkątna	25d	15d	znikoma	powszechna	3 kg
kopijnicza	-	18d	żadna	powszechna	3 kg
pawęż piechoty	-	12d	niewielka	powszechna	5 kg
puklerz	10d	8d	mała	przeciętna	2 kg

Inne

garnek gliniany	2 m	8 m	powszechna	powszechna	0,5 kg
hubka i krzesiwo	1 m	6 m	powszechna	powszechna	-
koc	3 m	10 m	przeciętna	powszechna	0,5 kg
kociołek (3l)	2 d	2 d	przeciętna	duża	3 kg
kości do gry	4m	5 m	przeciętna	powszechna	-





materac z pierza	4 d	5 d	znikoma	mała	0.5 kg
materac z włosia	9 m	6 m	mała	przeciętna	0.5 kg
lampa	6 m	4 m	duża	powszechna	0.5 kg
latarnia	15 d	10 d	mała	przeciętna	1 kg
pochodnia	1 m	1 m	powszechna	powszechna	0.5 kg
świeca łojowa	3 m	3 m	przeciętna	duża	-
świeca woskowa	3 m	15 m	duża	duża	-
gwóźdź żelazny	2 m	1 m	znikoma	przeciętna	-
hak	8 m	5 m	przeciętna	przeciętna	1 kg
instrumenty medyczne	250 d	75 d	znikoma	niewielka	2 kg
kajdany	7 d	5 d	znikoma	przeciętna	1 kg
łańcuch	4 d/metr	1.5 d/metr	znikoma	przeciętna	3/metr
łom	2 d	1 d	znikoma	przeciętna	2 kg
łopata	3,5 d	1 d	przeciętna	duża	2 kg
mapy	-	300 d	żadna	znikoma	-
narzędzia kowalskie	240 d	75 d	znikoma	niewielka	7 kg
narzędzia grawerskie	280 d	85 d	znikoma	niewielka	6 kg
narzędzie rzemieślnicze	240 d	75 d	znikoma	niewielka	7 kg
piła	7 d	3 d	przeciętna	duża	0.5 kg
potrzask	20 d	10 d	przeciętna	duża	2 kg
surowiec metalowy	5 d	1 d	mała	przeciętna	1 kg
sznur (3 m)	2 m	3 m	duża	powszechna	0,5 kg
książka iluminowana	-	600 d	żadna	znikoma	1 kg
pergamin	2 d	1 d	żadna	mała	-
przyponsy piśmiennicze	25 d	15 d	żadna	mała	2 kg
bukłak na wodę	2 m	3 m	przeciętna	przeciętna	0,5 kg
juk	6 m	10 m	przeciętna	duża	1 kg
manierka skórzana	7 m	9 m	mała	przeciętna	0,5 kg
sakwa	1 m	2 m	powszechna	powszechna	1 kg
torba na ramię	3 m	4 m	powszechna	powszechna	1 kg
worek	7 m	10 m	powszechna	powszechna	1 kg

Zwierzęta:

wierzchowiec	25 - 60 d	50 - 500 d	mała	przeciętna	-
koń bojowy	100 - 400 d	100 - 500 d	żadna	niewielka	-
koń juczny	10 - 30 d	20 - 60 d	mała	przeciętna	-
koń pociągowy	20 - 35 d	50 - 75 d	żadna	przeciętna	-
koza	5 d	7 d	powszechna	powszechna	-
krowa	10 - 30 d	15 - 35 d	duża	powszechna	-
kurczak (5 szt.)	1 d	1 d	powszechna	powszechna	-
owca	8 d	8 d	powszechna	powszechna	-
pies	8 - 15 m	1 - 3 d	duża	powszechna	-
sokół	30 - 50 d	50 - 80 d	mała	niewielka	-
świnia	1 - 2 d	2 - 3,5 d	powszechna	powszechna	-
wół	30 - 45 d	45 - 60 d	powszechna	powszechna	-



**Ubranie:**

buty jeździeckie	18 d	12 d	mała	przeciętna	2 kg
buty skórzane	5 d	7 d	przeciętna	duża	1 kg
chałat	1 d	1,5 d	przeciętną	powszechna	1 kg
kaptur	8 m	10 m	duża	duża	0,5 kg
koszula	9 m	9 m	powszechna	powszechna	0,5 kg
kubrak	3 d	2,5 d	niewielka	powszechna	0,5 kg
pas	4 m	5 m	powszechna	powszechna	1 kg
peleryna	3 d	2 d	przeciętna	powszechna	1 kg
plaszcz ciężki	6 d	5 d	mała	powszechna	2 kg
suknia	2 d	3,5 d	powszechna	powszechna	1 kg
szaty kapłańskie	1 d	3 d	niewielka	niewielka	2 kg
tunika	1 d	1 d	mała	powszechna	1 kg

Utrzymanie:

wino domowe (5 l)	2 m	2 m	duża	duża	-
dobre wino	15 m	3 m	znikoma	mała	-
jedzenie na jeden tydzień	1 m	2 m	powszechna	powszechna	-
obrok dla konia	0,3 m	0,5 m	duża	duża	-
piwo (0,5 l)	0,5 m	0,5 m	niewielka	duża	-
miód pitny (0,4 l)	0,5 m	1 m	duża	przeciętna	-

Pojazdy:

furmanka	10 -20 d	10 -20 d	przeciętna	powszechna	-
wóz kryty	50 d	60 d	przeciętna	duża	-
powóz	-	100 d	żadna	przeciętna	-
barka	160 d	150 d	niewielka	mała	-
tratwa	20 d	40 - 60 d	przeciętna	przeciętna	-

Instrumenty muzyczne:

bęben	3 m	5 m	przeciętna	duża	3 kg
flet	3 d	1 d	mała	duża	1 kg
fujarka	1 m	1 m	duża	przeciętna	0,5 kg
lutnia	15 d	18 d	znikoma	przeciętna	5 kg
róg	1 d	4 d	duża	duża	2 kg
harfa	85 d	70 d	niewielka	mała	8 kg

d – denar mieszkowy

m – miedziak (1/10 denara mieszkowego)







Dodatek C: Imiona Słowiańskie

Narodziny dziecka uważane były u plemion słowiańskich darem niebios i na tę okazję cała społeczność przygotowywała wielką ucztę. O pomyślność dziecka modlono się do Roda i Rodzanic, które to bóstwa zaraz po narodzinach dziecka kreśliły na czole dziecięcia tajemnicze znaki układając mu przyszłość. Imię nadawał dziecku ojciec lub lokalny kapłan. Inaczej niż u chrześcijan imiona miały być pomyślną wróżbą, błogosławieństwem, życzeniem cech i wartości podanych w imieniu na wszelkie nieszczęścia, a wymyślano je w dniu narodzin.

W niektórych rodach imiona były dziedziczone i często nadawano wnukom imiona dziadów.

W dodatku tym podajemy przykłady, z których gracze mogą skorzystać lub nie.

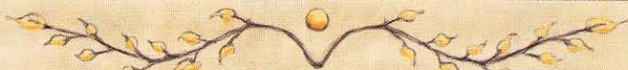
Najczęściej używane imiona słowiańskie zazwyczaj mają końcówki: -mir, mił, -uch, -ak, -ko, -wit, -mierz, -bóg, -bor, -sław.

Imiona żeńskie:

Bogdana,
Bogna,
Bogumiła,
Bogusława,
Bolesława,
Bogusława,
Bożena,
Bronisława,
Brutomiła,
Czсібora,
Czesława,
Czсібora,
Dobromiła,
Dobrosława,
Gościrada,
Jarosława,
Kazimiera,
Luba,
Ludomira,
Ludmiła,
Mieczysława,
Milena,
Miroslawa,
Miłochna,
Przeclawa,
Racibora,
Racisława,
Rościsława,
Rasława,
Sława,
Sławomira,
Sobiesława,
Skarbimira,
Świętomira,
Świętosława,
Trzeboslawa,
Władysława,
Zdzisława.

Imiona męskie:

Bogdan,
Boguchwał,
Bogumił,
Bogusław,
Bolesław,
Bożydar,
Budzisław,
Budziwoj,
Chocian,
Chwalisław,
Chwalibóg,
Czсібor,
Czesław,
Dobiesław,
Dobromir,
Domosław,
Dzierżysław,
Gościrad,
Jarogniew,
Jarosław,
Kazimierz,
Krzesimir,
Lech,
Leszek,
Lubomir,
Ludosław,
Ludomir,
Lutogniew,
Masław,
Mieszko,
Miłosz,
Miłowit,
Mojmir,
Mysław,
Myślibor,
Nawoj,
Odolan,
Pękoclaw,
Przeclaw,
Przemysław,
Racibor,



Imiona męskie cd.

Radogost,
Radowit,
Rościśław,
Radan,
Sędziwoj,
Sieciech,
Skarbomir,
Sławomir,
Sierosław,
Siemek,
Sobiesław,
Sulisław,
Stojan,
Sobiesław,
Ścibor,
Świętosław,
Tolisław,
Wacław,
Witomir,
Włodzimierz,
Włodzisław,
Wojciech,
Zawisza,
Zbigniew,
Zdzisław,
Ziemowit,
Ziemonysł,
Żytomir.



BIBLIOGRAFIA

Podręcznik, który trzymacie w dłoniach, napisany został na podstawie rzeczywistych wydarzeń historycznych, ale, jak z łatwością dało się to zapewnić zauważyć, nie odzwierciedla wiernie owej historii. Rzecz ma się podobnie z wieloma innymi elementami systemu, włączając w to niektóre obyczaje, technologie i tym podobne rzeczy. Przyczyna tego jest prosta, a mianowicie staraliśmy się, by poniższy system umożliwiał popuszczenie wodzy fantazji tym, którzy zechcą na jego podstawie grać, bez konieczności zbytniego krępowania się sztywnymi ramami historycznymi. Dlatego też, pomimo iż wiele informacji w podręczniku zawartych jest w istocie swojej zgodnych z prawdą, to jednak duża część z nich została bądź wymyślona przez nas od podstaw, bądź w pewnym mniejszym lub większym stopniu zmodyfikowana tak, by lepiej pasowała do naszych założeń. Mamy mimo to nadzieję, że udało nam się przekazać wam przynajmniej część naszej fascynacji światem Słowian i nimi samymi, bowiem okazali się oni znacznie bardziej interesujący, niż można by przypuszczać. Dla ludzi ciekawych przedstawiamy poniżej spis prac, z jakich korzystaliśmy podczas tworzenia systemu, a w których znajdziecie znacznie więcej informacji na temat kultury, wierzeń, historii i życia Słowian. Życzymy udanej lektury!

- Ludwik Bazylow, „Historia Rosji”, PWN, Warszawa 1982
Paweł Jasienica, „Polska Piastów”, PIW, Warszawa 1983
Aleksander Gieysztor, „Mitologia Słowian”, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1982
Witold Hensel, „Skąd przyszli Słowianie”, Wydawnictwo Stronnictwa Demokratycznego EPOKA, Warszawa 1984
Henryk Łowmiański, „Religia Słowian i jej upadek”, PWN, Warszawa 1986
Mateusz Siuchniński, Szymon Kobylński, „Ilustrowana Kronika Polaków”, Książka i Wiedza, Warszawa 1967
Jerzy Strzelczyk, „Mity, podania i wierzenia Słowian”, Rebis, Poznań 1998
Jerzy Topolski, „Zarys dziejów Polski”, Wydawnictwo Interpress, Warszawa 1986
Magdalena Mączyńska, „Wędrowki Ludów. Historia niespokojnej Epoki IV i V wieku”, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa-Kraków 1996
Kazimierz Wachowski, „Słowiańszczyzna Zachodnia”, Poznań Instytut Zachodni 1950
Gerard Labuda, „Fragmenty dziejów Słowiańszczyzny Zachodniej tom 1”, Wydawnictwo Poznańskie 1964, Poznań 1960
Gerard Labuda, „Fragmenty dziejów Słowiańszczyzny Zachodniej tom 2”, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1964
Gerard Labuda, „Fragmenty dziejów Słowiańszczyzny Zachodniej tom 3”, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1975
Lech Laciejewicz, „Słowiańszczyzna Zachodnia”, Wydawnictwo PAN, Wrocław, Warszawa, Kraków, Gdańsk 1976
Lech Laciejewicz, „Normanowie” Wydawnictwo PAN, Wrocław, Warszawa, Kraków, Gdańsk 1979
Zofia Kornutowska, „Słowiańszczyzna Południowa”, Wydawnictwo PAN, Wrocław, Warszawa, Kraków, Gdańsk 1977
Józef Szczypka, „Legends polskie”, Instytut Wydawniczy Pax, Warszawa 1983
Oskar Miłosz, „Baśnie i legendy Litewskie”, Wydawnictwo Pojezierze, Olsztyn 1986
Aleksander Brückner, „Mitologia słowiańska i polska”, Wydawnictwo PWN, Warszawa 1985

Oprócz tego polecamy także lekturę tych oto dwóch powieści, które inspirowały nas w czasie tworzenia:

- Umberto Eco, „Imię Róży”, PIW, Warszawa 1996
Józef Ignacy Kraszewski, „Stara Baśń”, LSW, Warszawa 1984







Rasa: _____

Wiek:

Pochodzenie: _____

Cechy

Krzepa

Zwinność

Zdrowie

Reakcja

Inteligencja

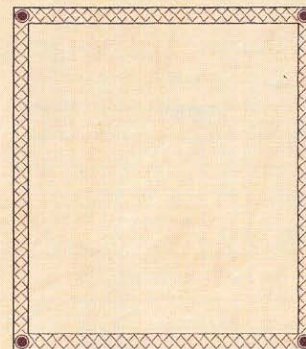
T must

MOD

 KNO_3

MAJATEK

PG



RYSUNEK POSTACI

U miej

[illegible]

Dary

[illegible]

SUMA

Ekwipunek

SUMA

--

SUMA

Zwierzęta

NAZWA ATAKU	ATAK	KU	OBRAŻENIA	ZASIĘG	SPECJALNE
OBRONA					
PANCERZ					

Karta magii

Liczba PM

Normalna	Aktualna

Stopień objawienia (SO)

--

Czas potrzebny na rzucenie zaklęcia: _____

Kierowanie zaklęć:

wartość	mod. z Cech	mod. z SO	inne	inne	suma

Modyfikatory:

za każde 15 m	-1
przy poruszającym się szybko celu	-1
przy bardzo szybko poruszającym się celu	-2

Rzucanie zaklęć:

wartość	mod. z Cech	mod. z SO	inne	inne	suma

Modyfikatory:

za każde podbicie zaklęcia	-1
za każde dwa dodatkowe punkty reakcji. Maks.1 rnd	+1
noszony pancerz	-1 do -5
wpływ choroby lub trucizny	-1 do -5
zamieszanie	-1 do -5

Księga zaklęć:

Nazwa:						
Typ	[BPM]	Moc	Obszar	Zasięg	Czas trwania	Sukcesy
Opis:						

Nazwa:						
Typ	[BPM]	Moc	Obszar	Zasięg	Czas trwania	Sukcesy
Opis:						

Nazwa:						
Typ	[BPM]	Moc	Obszar	Zasięg	Czas trwania	Sukcesy
Opis:						

Nazwa:						
Typ	[BPM]	Moc	Obszar	Zasięg	Czas trwania	Sukcesy
Opis:						

Nazwa:						
Typ	[BPM]	Moc	Obszar	Zasięg	Czas trwania	Sukcesy
Opis:						

Nazwa:						
Typ	[BPM]	Moc	Obszar	Zasięg	Czas trwania	Sukcesy
Opis:						

Nazwa:						
Typ	[BPM]	Moc	Obszar	Zasięg	Czas trwania	Sukcesy
Opis:						

Nazwa:						
Typ	[BPM]	Moc	Obszar	Zasięg	Czas trwania	Sukcesy
Opis:						

Nazwa:						
Typ	[BPM]	Moc	Obszar	Zasięg	Czas trwania	Sukcesy
Opis:						

Nazwa:						
Typ	[BPM]	Moc	Obszar	Zasięg	Czas trwania	Sukcesy
Opis:						

Słowiańska ARKONA - symbol pogańskiego średniowiecza.
To, co się wydarzyło, jest rzeczywistością. Ale nie jedyną.
Możesz zmieniać bieg historii.
Zalóżmy, że książę Mieszko odrzucił chrzest...

ARKONA - nowa gra fabularna
przygotowana przez graczy dla graczy.

www.arkona.info

Patronat:



Pełna kultura

nowa
Fantastyka

TELEWIZJA  CENTRUM

ISBN 83-919901-0-9



9 788391 990100

www.arkona.info

