

Ahoy



Niezbędnik Mistrza Mórz do WFRP 2 ed.

Niniejszy dodatek jest całkowicie nieoficjalny i w żaden sposób nie jest zatwierdzony przez Games Workshop Limited. Chaos, the Chaos Device, the Chaos Logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Head/Imperial Eagle device, Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo oraz wszystkie powiązane znaki, nazwy, rasy, symbole ras, postaci, pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera są ®, ™ lub © należącymi do Games Workshop. Prawa autorskie należą do Games Workshop Ltd 2000-2010, są różnie zarejestrowane w Zjednoczonym Królestwie i innych państwach świata. Użyto bez pozwolenia bez zamiaru naruszenia praw autorskich. Wszystkie prawa właścicieli zastrzeżone.

Ahoy

Spis treści

Część I: Opowieści z Morza Szponów

Wstępniak	4
Latający Marienburgczyk	7
Paszczka Stromfelsa	10
Wielkie Cmentarzysko Statków	15
Kurt Fisher i legenda o Stoertebeckerze	19
Zastygłe morze	24
Pozdrowienia od Krwawej Wiedźmy	30



Część II: Almanach Mistrza Mórz

Wczasy u wód	46
Traktat o morskich okrętach	65
Łotry do wynajęcia	77
Erol Todd	77
Rudy Rudi	80
Magia na morzach	83
Bestie z głębin	95
Córy Stromfelsa	95
Rekiny	97
Topielica	100
Utopiec	102
Wąż morski	104
Gra o tran	109
Hazif Al-Amarina	136

Autorzy: Karolina Bujnowska-Brzezińska, Daniel Karpiński, Sławomir Łukasz,
Marcin Mortka, Mateusz Paszun, Tomasz Smejliś, Maciej Zieliński,

Korekta: Karolina Bujnowska-Brzezińska, Daniel Karpiński,

Ilustracja na okładce: Jakub Redys

Ilustracje: Roch Hercka, Łukasz Matuszek, Jakub Redys, Andrzej Romanowski,

Zebrał i opracował: Daniel Karpiński

Skład: Radek Drozdalski

Wstępniak

*Czarna bandera na maszt i kostuchy na pokład! Wciągamy trap, kotwica w górę!
Nadszedł czas stawić czoła groźnym pomrukom Morza Szponów, bestiom z głębin, a jak
trzeba będzie to i całej imperialnej flocie! A gdy z łaską Manaana nasz galeon wejdzie na
właściwy kurs, w chwili wytchnienia posłuchajcie morskich opowieści...*

W roku 2008, dostrzegając braki drugiej edycji **Warhammera** w tematyce marynistycznej, wraz z grupą przyjaciół tworzącą wówczas dział WFRP w serwisie Poltergeist, rozpoczęliśmy pracę nad dodatkiem o roboczej nazwie **Opowieści z Morza Szponów**. Nasz plan szarpany istnym sztormem pomysłów nieco zmienił kurs, a jego efektem końcowym było powstanie nieoficjalnego dodatku **Salkalten: Nadzieja Ostlandu**. Jednak załączki pierwszych tekstów, które znalazły się w **Ahoy**, powstały już wówczas.

Po wielu burzach, przez które nie raz zbczyliśmy z właściwego kursu, w końcu udało się przełamać wszystkie klątwy wiedźm z Ulthuanu i zyskać przychylność Manaana. Przed wami **Ahoy**, nieoficjalny dodatek do drugiej edycji **Warhammera**, zrobiony przez fanów dla fanów. W pierwszej części - *Opowieści z Morza Szponów* - znajdziecie sześć tekstów, które mam nadzieję odpowiednio nastroją was do sesji w pirackich klimatach. Część druga - *Almanach Mistrza Mórz* - to poradniki i narzędzia dla Mistrza Gry, który zdecyduje się wypłynąć ze swoją drużyną w pełną niebezpieczeństw przygodę. Całość zaś wieńczą dwa scenariusze.

Dziękuję wszystkim osobom, które poświęciły swój czas na pracę nad tym dodatkiem. Kto wie, może za czas jakiś uda nam się spotkać na deskach galeonu płynącego do odległej Arabii, albo w którejś z gwarnych tawern Sartossy. Czytelnikom zaś życzę przyjemnej lektury i wielu sesji na rozkołysanych pokładach waszych okrętów. Ahoy!

Daniel Karpiński

*Hej, ha! Kolejkę nalej!
Hej, ha! Kielichy wznieśmy!
To zrobi doskonale
Morskim opowieściom.*



Część I:
Opowieści
z Morza
Szponów



Latający Marienburgczyk

Karolina „Viriel” Bujnowska

*Patrz tam, tak jak zgadłem,
Tam wśród morskich mgieł.
Oto łopocząc przeklętym żagłem,
Na ciemnej nocy niczym blady kiel,
Wyrasta ostra sylwetka okrętu-widma,
Pod bandery krwawym ochłapem,
Służą przekłete przez bogów straszydła.
Żałuj za grzechy, żegnaj się ze światem.
Oto nadpływa nieszczęścia zwiastun,
Na nic zda się bezpieczne schronienie,
Na jego pokładzie upiorów tłum,
Co kradnie życia ostatnie tchnienie.*

Pieśń o Latającym Marienburgczyku, Fritz Gleister



Wiemal każdy marynarz Starego Świata, o ile nie jest głuchy i ślepy od urodzenia, zna mrozącą krew w żyłach legendę o Latającym Marienburgczyku, który wylania się z gęstej mgły, łopocząc strzępami żagli, uwieszonych na przegniłych masztach. Po jego zbutwiałym pokładzie przechadza się kapitan-demon, poganiając krzykiem swą nieumarłą załogę. I każdy wilk morski, plując trzy razy przez lewe ramię, przysięga, że ujrzanie tego statku-widma niechybnie przynosi nieszczęście i zwiastuje rychłą śmierć. Od Imperium, przez Jałową Krainę, Bretonię, Estalię i Tileę, aż po wybrzeża Indu i Nowego Świata, ciągnie się szlak, w którego portach raz po raz rozbrzmiewa opowiadana pełnym napięcia szeptem historia pysznego kapitana, który rzucił wyzwanie bogom.

W czasach, gdy Marienburg nie śnił jeszcze nawet o odłączeniu od Imperium, a pierwsi odkrywcy badali nieznanne wody, pewien statek żeglował z Marienburga do Południowych Krain. Jego kapitanem był nieustraszony i doświadczony żeglarz, Marienburgczyk Heidric Van der Deker. Wychodząc z macierzystego portu, przyrzekł dotrzeć do celu ponad tydzień przed wyznaczonym czasem, by dowieść, że lepszego kapitana i szybszego okrętu nie uświadczą się na tych wodach. Rejs przebiegał spokojnie, do chwili

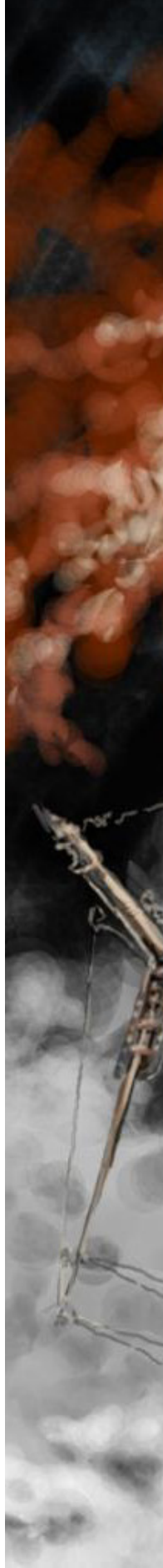
li, gdy rozpętał się straszliwy sztorm. Wszelkie próby dalszej żeglugi zdawały się na nic, a walka z żywiołem wydawała się skazana na porażkę. Tak rozsierdziło to kapitana, że nie bacząc na błagania i prośby załogi, by zatrzymał żaglowiec i schronił się w bezpiecznym porcie, rzucił wyzwanie bogom. Wściekły jak sama burza Van der Deker bluźnił przeciw Manannowi, przymuszając załogę do ostatniego wysiłku.

Jedni powiadają, że wyrzekł się boga mórza, oddając swe serce jego złemu bratu – Stromfelsowi, przez co ściągnął na siebie gniew Mananna, który w swej zapalczowości zesłał na wszystkie morza sztorm tak ogromny i silny, iż żaden okręt nie był bezpieczny. Wówczas inni żeglarze, od Kataju aż po Jałową Krainę, poczęli się modlić żarliwie, prosząc Mananna o litość, a później Morra o bezbolesną śmierć. Ten ostatni usłyszał ich wołania i próbował uspokoić rozwścieczonego boga – brata. Pan mórza zażądał jednak wysokiej ceny: powstrzyma sztormy, jeśli nikt z załogi aroganckiego okrętu, z kapitanem na czele, nigdy nie zdoła przekroczyć Bram Ogrodów Morra i na wieki będzie przeklętym upiorem. Choć niechętny, Morr przyjął ten warunek, na zawsze wiążąc dusze pyszałkowatych żeglarzy z okrętem i skazując ich na niekończącą się tułaczkę po morzach.

Inni twierdzą, że Van der Deker sprzedał dusze całej załogi i swoją własną potężnemu demonowi w zamian za bezpieczne i szybkie dotarcie do wyznaczonego portu. Demon miał dostać swą nagrodę, gdy tylko okręt przybije do brzegu, a kapitan zejdzie na ląd. Jednak kapitan był na tyle bezczelny, że próbował oszukać samego Księcia Demonów. Okręt wyszedł cało ze straszliwego sztormu i ruszył w dalszą podróż, a dowódca postanowił nigdy już nie postawić nogi na suchym lądzie. Mijały lata, Van der Deker stał się niemal legendą. Demon był jednak cierpliwy.

Pewnej nocy, gdy statek znów trafił w serce burzy, stery odmówiły posłuszeństwa. Przerazony majtek zaczął się modlić, wysypawszy na pokład skrywaną w tobołkach garść ziemi z Jałowej Krainy, by wskazać okrętowi drogę do domu. Skupiony na walce z żywiołem kapitan nie zauważył, że nadepnął na ową ziemię. Statkiem szarpnęło, mgła się rozrzedziła i oczom załogi ukazała się blada linia brzegu. Oto przybili do nieznaney wyspy. Nim Van der Deker zorientował się, co się dzieje, było już za późno. Księżę Demonów wyrwał jego duszę, wiążąc ją na wieki z drewnem okrętu. Krzyk kapitana jeszcze nie ustał, gdy reszta załogi podążyła jego śladem.

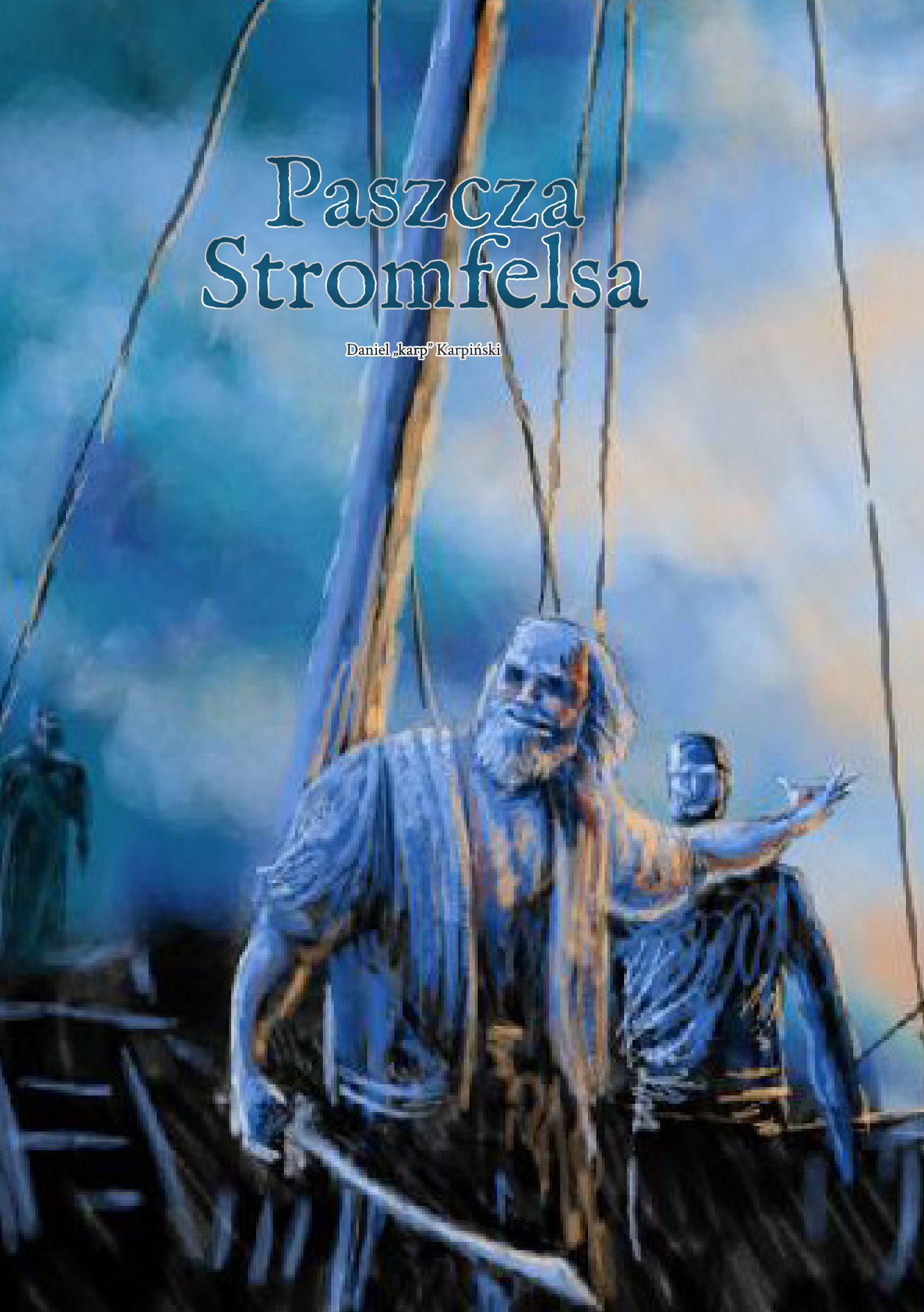
Jednak bez względu na to, której opowieści dacie wiarę, jedno jest pewne. Do dziś dnia okręt-widmo, zwany Latającym Marienburgczykiem, nadal przemierza morza Starego Świata, a jego upiorna załoga złożona z żywych szkieletów pod dowództwem nieśmiertelnego kapitana Heidrica Van der Dekera trwa tylko po to, by nieść zgubę i śmierć.





Paszczka Stromfelsa

Daniel „karp” Karpiński





o był rok 2440 KI, zima na północy była prawie miesiąc dłuższa niż zazwyczaj i na przedwiośniu z głodu marły całe rodziny. Czasy były ciężkie. Flota była rozdarta nie tak dawną secesją Marienburga. Większość kapitanów pozostała wierna Imperium, ale niektórzy poasili się na złote korony z kupieckich kies sługusów Dyrektoriatu i zmienili banderę. Nie brakło i tych, którzy byli w niełasce, a nowa sytuacja dała im możliwość powrotu na cesarski wikt. Tak było z Jurgenem Wolfem i jego „Jagdhundem”.

Okręt Wolfa był stulaśztową fluitą zwodowaną w Marienburgu ćwierć wieku wcześniej, jako „Srebrna Mewa”. Początkowo należał do zamożnego kupca Christiana Krammera i pływał głównie do arabskiego portu Copher, skąd przywoził drogocenne przyprawy. Interes szedł świetnie, a kapitan Rod van dem Litke trzymał żelazną dyscyplinę, zakrawającą wręcz na okrucieństwo. Majtkowie, oczywiście za jego plecami, zwali go

„Strykiem”, gdyż nader często na rejach jego statku bujali się niepokorni i nierozważni marynarze.

Jurgen Wolf był drugim oficerem na „Mewie” i choć wiedział, że na okręcie porządek musi być, krzywo patrzył na krwawe praktyki kapitana. Najbardziej bolało go zaś, że van dem Litke inaczej traktował rodowitych Marienburgczyków, do których zaliczał także siebie, a inaczej resztę załogi. Za palenie tytoniu na pokładzie po zmroku kapitan karał zanurzeniem, ale gdy pewnego razu złapał na tym bosmana Timo Bikrena, postanowił, iż będzie on przeciągnięty pod kilem. Wolf zaprotestował i wyraził swoje zdanie publicznie, gdyż uważał karę często kończącą się śmiercią, za nieadekwatną do przewiny.

Van dem Litke, który nie znosił sprzeciwów, rozsierdził się postawą swojego oficera i skazał go na chłostę za nieposłuszeństwo. Następnego dnia o świcie wykonano najpierw karę chłosty na Wolfie, a potem przeciągnięto pod kilem Birkena. Bosman, choć na wpeł obdarty ze skóry, przeżył, a wówczas kapitan nakazał ponowne przeciąganie pod kilem, jednak tym razem nie z burty, na burtę, ale od dziobu do rufy. Tym razem Wolf nauczony doświadczeniem poprzedniego dnia, nie protestował. Odczekał chwilę, a potem podszedł do swojego przełożonego, przyłożył mu do głowy pistolet i wystrzelił.

Nie można nawet powiedzieć, że na statku wybuchł bunt, gdyż załoga była niemal jednomyślna. Pierwszy oficer został ogłuszony uderzeniem kolby muszkietu w tył głowy, kwatermistrz oberwał żelazem pod żebra, a jeden z marynarzy, który ochoczo wykonywał sadystyczne polecenia kapitana, „przypadkowo” wypadł za burtę. Jurgen Wolf nie silił się na przemowy, załoga murem stała za nim. Przysięgł, że na tym statku nie będzie więcej wisielców, a nim minęło południe wsadził do szalupy pierwszego oficera i siedmiu innych marynarzy, którzy szczylicili się marienburskim pochodzeniem i z baryłką wody i skromnymi zapasami pozostawił ich na otwartym morzu.

Nowa załoga obrała kurs wprost na Sartosę, gdzie Wolf sprzedał ładunek, zmienił nazwę okrętu na „Jagdhund”, uzupełnił załogę do stanu czterdziestu marynarzy i dozbroił handlową dotąd fluitę w falkonety i działa. Statek zgodnie ze swą nową nazwą stał się psem myśliwskim, a zwierzyną na którą polował, były marienburskie jednostki handlowe.

Jurgen Wolf rabował i łupił pod piracką banderą przez przeszło dziesięć lat, zyskując sobie miano Wściekłego Wilka. Po secesji Marienburga kapitan „Jagdhunda” skorzystał z okazji na otrzymanie listu kaperskiego i dalej robił swoje, tyle, że w majestacie prawa. Wielokrotnie urządzano na niego pułapki, z których zawsze jednak wychodził obronną ręką. Największych strat doznał wiosną 2440 roku KI, nieopodal wysp zwanych Zębami Mananna, kiedy to ledwie umknął galeonowi „Córa Wiatru”. Wolf „chwilowo” był wówczas ponownie piratem, gdyż nie respektował postanowień świeżo zawartego porozumienia między Imperatorem, a Dyrektoriatem. „Córą Wiatru” dowodził zaś nie kto inny jak Marijan van dem Litke, syn niegdysiejszego przełożonego Jurgena Wolfa.

Na południe od Zębów Mananna, nieopodal ujścia rzeki Schaukel, była niegdyś mała, rybacka osada, Dietersdorf. Ludność żyła trochę z tego co dawało morze, a trochę z handlu, bo choć Las Laurelorn nie zachęcał do wędrówek, to mała i dość głęboka zatoczka, nad którą leżała wieś, sprawiała, że statki chętnie tam kotwiczyły. Mieszkańcy byli roz-

sądnymi ludźmi, nie narażali się elfim sąsiadom, a na widok drakkarów nie uciekali panicznie, tylko szykowali jadło, gorzałkę, narzędzia i kosztowności. Czasami, choć bardzo rzadko, musieli oddać jednego ze swych synów, czy córek, ale poza tym krzywda im się nie działa. Norsmeni brali łupy i płynęli dalej, niosąc śmierć wsiom bardziej hardym, a mniej rozsądnym. Tym razem było jednak inaczej.

Bjorlingowie Psa Svensena mieli za sobą zimę cięższą niż mieszkańcy Imperium, a na domiar złego dwa dni wcześniej dostali tęgiego łupnia od Bretończyków przy Mieliznie van Kragga. Nie można powiedzieć, że mieszkańcy Dietersdorfu witali ich z otwartymi rękoma, ale też z pewnością nie spodziewali się tego, co nastąpiło.

Topory Norsmenów poszły w ruch, zaskoczeni rybacy nie zdążyli chwycić za broń i doszło do rzezi. Ledwie kilku mężczyzn zginęło w walce, pozostali mieszkańcy zostali spędzeni na środek wsi i straceni w krwawym rytuale ku czci Mrocznych Bogów, który miał zapewnić Bjorlingom pomyślność. Z Dietersdorfu nie przeżyła ani jedna osoba, tym razem Norsmeni nie brali jeńców. Załadowali na swój drakkar tyle ile dali radę, a potem odpłynęli, podkładając uprzednio ogień pod domostwami.

Następnego dnia o poranku do zatoki wpłynął „Jagdhund”. Fluita była w oplakanym stanie, miała uszkodzony kadłub, fokmaszt i część ożaglowania. Z czterdziestoosobowej załogi ocalał kapitan i szesnastu marynarzy. Potrzebowali narzędzi, materiałów, żywności, a nade wszystko odpoczynku, a zastali zgłiszczą budynków i nadpalone, zmasakrowane ciała wieśniaków. Na domiar złego, nim słońce stanęło w zenicie, w zatoce zakotwiczyły dwa galeony, marienburska „Córa Wiatru” i imperialny „Cesarz Wilhelm”. Wściekły Wilk nie uciekał, nie miał sił, a ponadto zawsze uważał się za sojusznika Imperium. Jak pokazała historia, Imperium traktowało jego trochę inaczej.

Jurgen Wolf spodziewał się aresztowania, a nawet procesu, nie obawiał się jednak – miał list kaperski, tylko odrobinę przeterminowany, nie sądził też aby z jego ostatnich napadów przeżyli jacykolwiek świadkowie. Ledwie dwa tygodnie wcześniej brał udział w bitwie stoczonej przez imperialną flotę z Norsmenami, walczył niemalże burta w burtę z „Cesarzem Wilhemem”, a kapitana Horsta van Trota widział przez lunetę jak na dłoni. Wściekły Wilk nie przypuszczał nawet, że wobec oczywistych przestępstw, których się dopuścił, zostanie oskarżony o zbrodnie, których nie dokonał.

Plan młodego kapitana van dem Litke był prosty i zmierzał do pozbycia się raz na zawsze „Jagdhunda” wraz z załogą. Wytoczył on „najcięższe działa” i nie zawahał się nawet przed krzywoprzysięstwem. Wściekłego Wilka i jego załogę oskarżono o zamordowanie mieszkańców Dietersdorfu oraz oddawanie czci Mrocznym Bogom. Kapitan „Córy Wiatrów” i kilku jego podwładnych zeznali, że ścigany przez nich „Jagdhund” przewoził niewolników, których w czasie rejsu składano w krwawych ofiarach. Znalazł się też marynarz, któremu rzekomo udało się uciec z przeklętego statku. Nim zapadł zmierzch przyprowadzono rybaka, który za garść srebrników zeznał, iż widział piratów Wolfa, mordujących mieszkańców wsi.

Zarządzono jak najszybsze zorganizowanie procesu, sędziom został kapitan van Trot, który w imię celów politycznych postanowił poświęcić życie niepokornego żeglarza. Mimo niedorzeczność zarzutów i braku dowodów, przy obowiązującym w Imperium do-

mniemaniu winy i nieprzychylności sędziego, proces zamienił się w farsę. Jurgena Wolfa i jego załogę skazano na powieszenie, a na wniosek oskarżyciela, Marijana van dem Litke mieli zawisnąć na rejach okrętu, na którym pływali – „Jagdhunda”. Każdemu, kto zdecydowałby się przyznać do zarzucanych mu zbrodni, obiecano darować życie i zamienić karę śmierci na więzienie. Jednak ani kapitan, ani żaden z jego marynarzy nie skorzystał z takiej łaski.

I stało się tak, że w równonoc wiosenną 2440 roku KI, w niewielkiej zatoce nieopodal Dietersdorfu, przy blasku Mannsleiba na rejach własnego okrętu, z pętlami na szyjach stanął kapitan Jurgen Wolf i jego szesnastu żeglarzy. Jednak tuż przed powieszeniem, pełen żalu Wściekły Wilk przeklął kapitanów obydwóch galeonów, za krzywdę i niesprawiedliwość jaka go spotkała. Przeklął też małą zatokę, w której dokonać miał swojego żywota i ofiarował duszę swoją i swych kompanów na sto lat służby Stromfelsowi, bezlitosnemu bogu burz i sztormów, jeśli tylko ten ocali ich przed powieszeniem.

Nim Jurgen Wolf skończył mówić, zerwał się wicher, który rozpędził chmury zasłaniające oblicze drugiego księżyca. Przy bladezielonym blasku Morrslieba woda wokół „Jagdhunda” spieniła się i zakotłowała, a w ciągu kilku chwil na morzu rozpętało się istne szaleństwo. Uszkodzona piracka filuta zaczęła szybko nabierać wody i tonąć. Kapitan Marijan van dem Litke dał rozkaz powieszenia skazańców, ale i bez tego związani żeglarze zaczęli tracić równowagę i spadać z rei, na której ich ustawiono.

Jednak piraci nie zdążyli się udusić, czy skrócić swych karków. Związani wpadali wprost w morskie fale, a słona woda wypełniała błyskawicznie ich płuca. To Stromfels upomniał się o swoje sługi, które na dnie zatoki znalazły swój nowy dom. Gdy morska toń pochłonęła „Jagdhunda” i jego załogę, w zatoce zapanował spokój, fale morskie stały się łagodne, niczym na jeziorze, a oblicze Morrslieba ponownie skryło się za chmurami.

Rano obydwie galeony wyruszyły w drogę do swych macierzystych portów. „Córa Wiatrów” poszła na dno jeszcze tego samego dnia, podczas burzy która rozpętała się zupełnie niespodziewanie, między Zębami Mananna. Do domu nie powróciła też załoga Horsta van Trota, jego „Cesarz Wilhelm” zatonął trzy dni później w okolicach Neues Emskrank, podczas burzy, która zniemacka rozszalała się na spokojnym morzu. Na tym jednak nie koniec.

Co roku w równonoc wiosenną w okolicach Zębów Mananna szaleje sztorm. Fale wielkie jak świątynia Pana Mórz w Marienbergu, spychają okręty w stronę sterczących spod wody skał. Mówi się, że to Stromfels na prośbę swego sługi Wolfa, mści się za jego krzywdę. Biada jednak tym, którzy schronienia przed burzą, szukać będą w znajdującej się nieopodal cichej zatoce, zwanej Paszczą Stromfelsa. Przed północą spokojne fale przemieniają się w oszalałą kipieli, spośród której wylania się przeklęta fluita. Kapitan i załoga dobywają mieczy i ruszają na poszukiwanie sprawiedliwości, której nie dane im było zaznać za życia, a choć przed śmiercią nienawidzili Marienburgczyków, po śmierci nie dbają o to, skąd pochodzą ich ofiary.

Powiadam Ci tedy, żeglarzu, lepiej jest stracić życie na Zębach Mananna, niż oddać duszę w Paszczy Stormfelsa.

Wielkie Cmentarzysko Statków

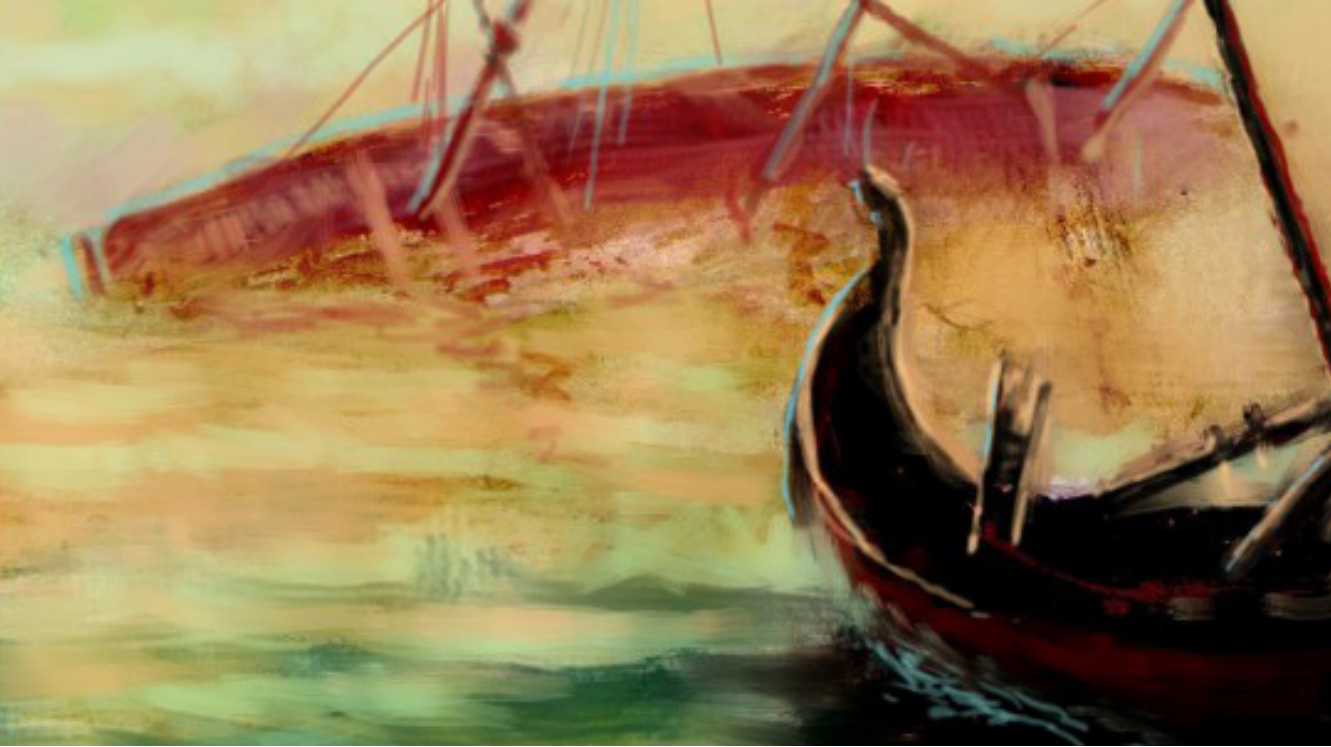
Mateusz „Maestro” Paszun



śród morskich legend, obok bajań o Posępnym Galeonie, Nurkującej Żywej Wyspie i Szalonym Białym Krakenie, powtarzają się często opowieści o Wielkim Cmentarzysku Statków. Niektóre wilki morskie lokują to miejsce gdzieś na mglistych wybrzeżach Jałowej Krainy, ale słyszy się także historie, w których Cmentarzysko znajduje się w Tilei, na brzegu Dusznych Bagien. Jest także wersja, wedle której Cmentarzysko istnieje w wielu różnych miejscach, a nawet w różnym czasie. Ponoć ten przeklęty, magiczny zakątek umożliwia śmiałkom przemieszczanie się z jednego punktu Starego Świata w inny – tam, gdzie znajduje się kolejna *odnoga* akwenu pełnego wraków. Trudno odgadnąć jaka jest prawda. Nie ma nawet pewności, czy Wielkie Cmentarzysko Statków w ogóle istnieje, przecież nie wszystkie opowieści snute nad kubkiem grogu czy rumu są prawdziwe. Jeśli jednak istnieje, gdziekolwiek jest, można je opisać następująco.

Najpierw pojawia się mgła. Jak zwykle to ona zarazem zwiastuje tajemnicę. Ta mgła jest zimna jak całun okrywający nieboszczyka w krypcie. Czasem tłumy, a czasem nasila dźwięki, lecz zawsze przyprawia o dreszcze. Ma się wrażenie, że wpływa się do domeny Morra, Pana Zaświatów. Kiedy mgła pochłonie już statek tak, że z trudnością widać na dwa kroki, do uszu zaczynają dobiegać odgłosy tego miejsca. Coś jakby dzwony okrętowe pogrążone do połowy w wodzie i głuche zgrzytanie metalu o drewno. Kiedy wpłynie się jeszcze głębiej w mgłę, do dźwięków dołączy wszechobecny chlupot. To plusk fal nieustannie uderzających o dziesiątki, może setki kadłubów. Tu i ówdzie słychać też bulgotanie wiecznie tonących statków.

W końcu dostrzec można majaczące we mgle zarysy, zrazu niewyraźne kształty. To wraki, które dryfują wszędzie jak okiem sięgnąć. Upiornie kołyszące się na wodzie, hipnotyzujące jednostajnym ruchem. Są tu wszystkie rodzaje statków, od początku żeglarskiej historii Starego Świata. Proste czółna, łodzie z trójkątnymi żaglami, wąskie, smocze korabie Norsów, smukłe galeasy Druchi, kupieckie kogi i karawele, holki i galeony z Marienburga i Bretonii, tileańskie i esalijskie galery, arabskie dau, dżonki z Kitaju, tratwy z pni drzew rosnących w Lustrii i bogowie wiedzą co jeszcze. Są tu szkielety statków, mumie okrętów, wreszcie ich duchy. Przegniłe, przekrzywione, podtopione, a jednak wciąż unoszące się na wodzie.

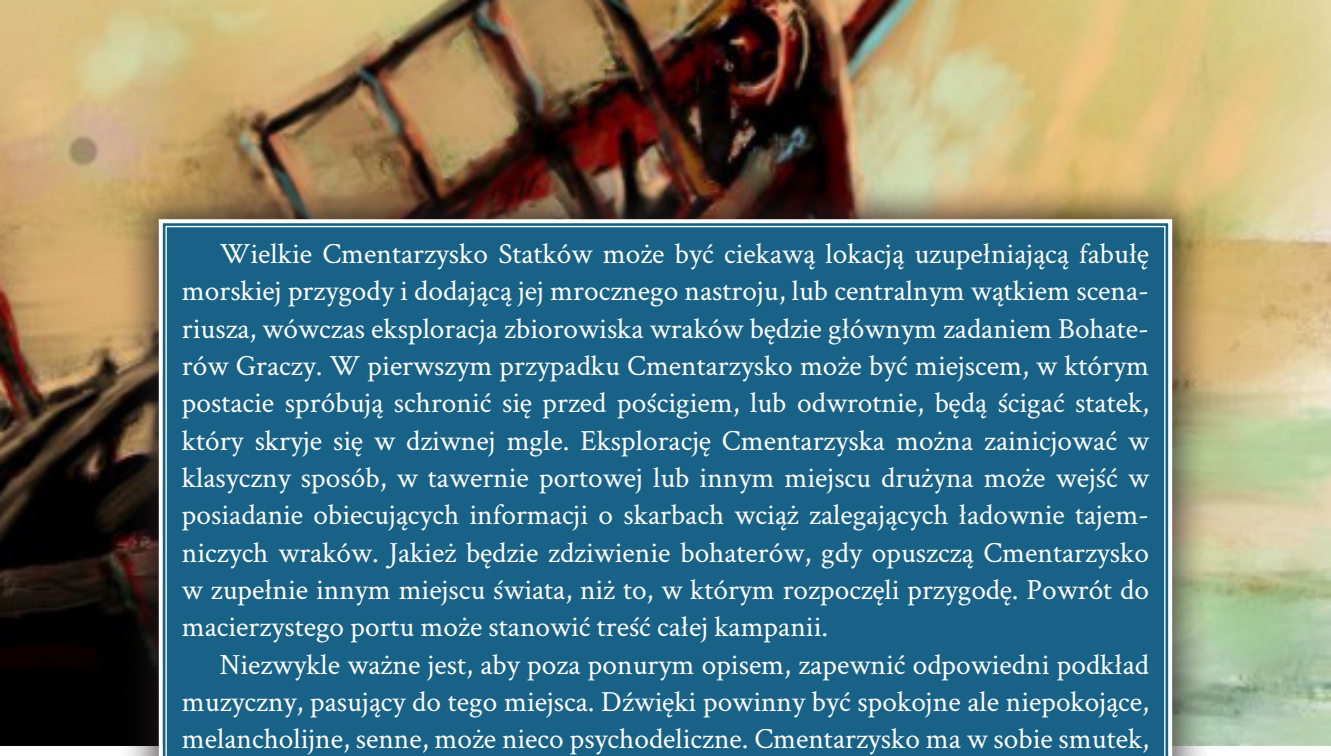


Nie tłumaczy tego mielizna, nie jej należy się tutaj obawiać. Splątane takielunkiem, zwalonymi masztami, połamanymi wiosłami, pozlepiane linami wodorostów i wiekowymi warstwami skorupiaków wraki, trzymają się razem na powierzchni, wbrew prawom natury. Dopiero z bliska, odkryć można przyczynę zgrzytania i chrobotania - to łańcuchy wiążące statki.

Od razu widać, że kajdany są czymś nienaturalnym. Nie należą do wyposażenia wraków, nie są zaśnieżone ani skorodowane, to one tak naprawdę łączą statki. Większe i mniejsze, dłuższe i krótsze – przebijają kadłuby, oplatają kasztele i maszty, jakby jakiś olbrzymi, żelazny kraken o tysiącu łańcuchowatych ramion zamknął wszystko w ostatnim, śmiertelnym uścisku. Wychodzą z wody i na koniec w niej nikną. Uważny obserwator może zauważyć, że to właśnie łańcuchy są źródłem mgły. Opar sący się z nich nieustannie, jakby parował z masywnych spizowych ogniw...

Łatwo się zgubić w tej obłąkanej plątaniu wraków. Nawet nowoczesna busola, wynalazek tileańczyków, nie pokaże tutaj właściwego kierunku. Będzie się kręcić coraz szybciej jak szalona dookoła. Im głębiej się wpłynie w Cmentarzysko, tym wraki są bliżej siebie, gęściej oplecione łańcuchami. Bywa, że za nieostrożnym śmiałkiem, czy raczej szaleńcem, który zdecyduje się popłynąć w głąb Cmentarzyska, dryfujące ku sobie wraki zamkną drogę. Zazgrzytają łańcuchy ściągające ku sobie statki, jakby były kierowane inteligencją, nieznaną i wrogą wolą. Nowe korytarze pomiędzy wrakami otwierają się, inne nagle znikają, jakby były rysowane palcem po wodzie...

Nie ma tu nic żywego, ptaków ani ryb, nawet wodorosty i skorupki oblepiające kadłuby są od dawna martwe. Gnijąc niemilosiernie cuchną, potęgując smród butwiejącego drewna i szmat. Patrząc na pozornie spokojną, mroczną toń pomiędzy wrakami, można odnieść wrażenie, że coś porusza się tuż pod powierzchnią brudnej, pokrytej śmieciem wody. Tu i tam pękają bąble powietrza, na powierzchni pojawiają się zmarszczki. Może to tonące fragmenty statków, może łańcuchy poruszające się pod wodą, a może... jeszcze coś innego?



Wielkie Cmentarzysko Statków może być ciekawą lokacją uzupełniającą fabułę morskiej przygody i dodającą jej mrocznego nastroju, lub centralnym wątkiem scenariusza, wówczas eksploracja zbiorowiska wraków będzie głównym zadaniem Bohaterów Graczy. W pierwszym przypadku Cmentarzysko może być miejscem, w którym postacie spróbują schronić się przed pościgiem, lub odwrotnie, będą ścigać statek, który skryje się w dziwnej mgle. Eksplorację Cmentarzyska można zainicjować w klasyczny sposób, w tawernie portowej lub innym miejscu drużyna może wejść w posiadanie obiecujących informacji o skarbach wciąż zalegających ładownie tajemniczych wraków. Jakież będzie zdziwienie bohaterów, gdy opuszczą Cmentarzysko w zupełnie innym miejscu świata, niż to, w którym rozpoczęli przygodę. Powrót do macierzystego portu może stanowić treść całej kampanii.

Niezwykle ważne jest, aby poza ponurym opisem, zapewnić odpowiedni podkład muzyczny, pasujący do tego miejsca. Dźwięki powinny być spokojne ale niepokojące, melancholijne, senne, może nieco psychodeliczne. Cmentarzysko ma w sobie smutek, ale i dostojeństwo, a nade wszystko tajemnicę, której odkrycie przerasta możliwości zwykłych śmiertelników.

Jeśli komuś starczy odwagi, żeby wejść na przegniłe, zdradliwe pokłady wraków, może odnaleźć tam porzuconą broń z różnych epok, kosztowności, zepsute, zbutwiałe towary ze wszystkich stron świata. Łatwo można tam znaleźć także własną śmierć. Nigdzie nie ma śladu po załogach, najmniejszych szczątków czy ubrań. Ładownie to zatopione, mroczne czeluście i trzeba być głupcem lub szaleńcem, by się do nich zapuszczać. Z uszczelnień między belkami sączy się jakaś lepka maź, jakby nawet smoła tu gniła. Na wręgach kadłubów dostrzec można wyryte w drewnie niezrozumiałe znaki. Zaklęcia? Modlitwy w nieznanym języku? Któż to może wiedzieć? Wielkie łańcuchy, spajające wraki na wszelkie możliwe sposoby i pod różnymi kątami, są lodowato zimne – dotknięcie ich gołą skórą sprawi, że trwale przylepi się ona do metalu.

Nie można zbyt długo przebywać na Cmentarzysku. Nawet jeśli człowiek się tam nie zgubi, nie utonie, nie zostanie uwięziony pomiędzy wrakami, to w końcu zaczną widzieć dziwne cienie, przemykające pod powierzchnią, słyszeć w chlupocie fal niepokojące szepoty. Prędej, czy później każdy postrada zmysły.

Najodważniejsi, najbardziej zdeterminowani i mający wielkie szczęście wędrowcy, mogą pokonać upiorny akwen i znowu wypłynąć na otwarte wody, nawet całe setki mil od miejsca, w którym dostali się w mgłę – na przykład na morzu po drugiej stronie kontynentu! Jakakolwiek magia tu działa, jest nieprzewidywalna. Ma związek z czystym Chaosem, z wiatrem Dhar, który przywiódł w to miejsce umierające statki, tworzące Cmentarzysko. Czym ono jest? Dziełem Mananna? Kaprysem mrocznych bogów? Czym są łańcuchy splatające wraki i jak głęboko pod wodę sięgają, kto je wykuł? Gdzie się podziały załogi martwych statków? Być może właśnie Wam przyjdzie odpowiedzieć na te pytania, albo chociaż spróbować





Kurt Fisher i legenda o Stoertebeckerze

Daniel „karp” Karpíński



Przeszło ćwierć wieku temu na Morzu Szponów wielką trwogę wzbudzał pirat znany jako Klaus Stoertebecker. Był z niego prawdziwy morski rozbójnik, łotr, hulaka i oczajdusza. Pił na umór, bił na śmierć, kochał na zabój i nigdy nikomu nie ufał, gdyż sam nie zwykł dotrzymywać danego słowa. Cenił sobie siłę i spryt, a nade wszystko - piracką fantazję, która pozwoliła mu zdobyć i roztrwonić niejedną fortunę.

Powiadają, że w czasie secesji Marienburga, Stoertebecker, który był wówczas młodym, imperialnym oficerem, wietrząc zwycięstwo Dyrektoriatu, wznicił bunt na okręcie wojennym cesarskiej floty i zmienił stronę tuż przed bitwą na Bagnach Grootscher. Zyskał tym łaskę dotychczasowych wrogów i list kaperski. Jednak nie dalej niż dwa lata później, także w Marienburgu, był już ścigany listami gończymi za rozboje, zabójstwa i piractwo. Możliwe jednak, że kapitanów noszących to niesławne imię było dwóch, gdyż wzmianki o Stoertebeckerze datuje się do ostatniej dekady XXV stulecia.

Klaus Stoertebecker wszystkich traktował równo: grabił statki bretońskie, marienburskie, estalijskie, a jak się trafiło, to i tileańskie, łupił wybrzeża Imperium, Norski i Kisleva. Nie miał szacunku dla cudzej własności ani życia, nie kłaniał się też bogom, a oni zdawali się nie zwracać uwagi na jego występki. Jedyne, co się dlań liczyło, to okręt i własna załoga, bo choć kapitanem był srogim jak mało kto, potrafił też mieć istic królewski gest. Bywało, że za drobną przewinę kazał tańczyć na desce albo przeciągał pod kilem, ale łupy zawsze dzielił sprawiedliwie. Jego ludzie bali się go bardziej niż demona, bez zająknięcia wypełniali każdy rozkaz, a jako iż szczęście go nie opuszczało, darzyli go szacunkiem.

Przez wiele lat pirat robił na Morzu Szponów, co chciał, i mimo zastawiania nań wielu pułapek oraz wyznaczania coraz to wyższej nagrody za jego głowę, nikomu nie udało się go pochwyć. Bardziej bojaźliwi mawiali, iż sprzedał on duszę Mrocznym Potęgom, że cieszy się wiecznym życiem, jest niezwycięzony, ale też nigdy nie schodzi na ląd, a załogi statków, które pokonał, składa w ofierze swoim przeklętym panom. I choć jego okręt nie raz srodze ucierpiał w czasie sztormu czy bitwy, a w Sartosie wielu karczmarzy chwaliło hojność kapitana, to kto wie, może i było w tym ziarno prawdy. Jednak każdy wiatr prędej czy później zmienia kierunek, a dobra passa ma swój koniec, nie inaczej było i w przypadku Stoertebeckera.

Kapitan z czasem stał się zbyt zuchwały, co doprowadziło do jego zguby. Pewnej jesiennej nocy, 2492 roku Kalendarza Imperium, Stoertebecker zapuścił się w pogoni za łupem do samego Marienburga. Jego plan zakładał, że wpłynie do portu na zdobytej kupieckiej pince, a następnie piraci sterroryzują załogę gotowego do wypłynięcia okrętu i jeszcze przed świtem uciekną na pełne morze. Choć wydawało się to szalone, to właśnie dzięki elementowi zaskoczenia wcześniejsze dokonania Stoertebeckera kończyły się spektakularnymi sukcesami.

Jednak tym razem coś poszło nie tak. Nie wiadomo, czy rozpoznano kogoś z piratów, czy komuś z załogi puściły nerwy i w porcie doszło do niemal regularnej bitwy, zakończonej masakrą ludzi Stoertebeckera. Kapitan i dwa tuziny jego śmiałków dostali się w ręce Dyrektoriatu, który bardzo długo czekał na tę chwilę. Dzień kaźni zakończonej egzekucją piratów był przygotowywany pieczołowicie niż wszystkie święta ku czci Mannanna razem wzięte. Przeszedł on też do legendy, choć z powodów zgoła odmiennych, niż wyobrażali to sobie Marienburgczycy.

Klaus Stoertebecker po odczytaniu wyroku, który skazywał go na śmierć poprzedzoną licznymi torturami, zaśmiał się w głos i rzekł, że ma dla mieszczuchów ciekawą ofertę. Zaproponował, aby ściąć mu łeb, a wówczas już bezgłowy kapitan miałby przejść między swymi ludźmi, a tym piratom, których uda mu się minąć, będzie darowane życie. Żądna widowiska tłuszcza zaryczała, sędzia miejski zaoponował, podejrzewając, iż pirat chce po prostu uniknąć kaźni, nie widział też żadnego powodu, dla którego miałby tego dnia uwalniać choćby jednego łotra. Jednak rozjuszony tłum tak ochoczo podchwycił pomysł Stoertebeckera, że nie chcąc ryzykować zamieszek, sędzia zaaprobował w końcu diabelską zabawę.

I stało się tak, że już po dekapitacji kapitan Klaus Stoertebecker powstał z kłęczek i

ruszył w stronę swojej załogi, a pośród ciszy przerażonej gawiedzi, niczym szum wściekłych fal, rozbrzmiała prosta i okrutna pieśń piracka, stara jak samo morze. Kapitan, nim padł, przeszedł obok pięciu swych kompanów. Powiadają, że minąłby pewnie wszystkich, gdyby rozeźlony mistrz małodobry nie cisnął mu katowskiego pieńka pod nogi.

Bajda, powiadasz? Wiele morskich opowieści ma w sobie mniej prawdy niż Stromfels miłosierdzia, ale nie ta. Otóż na nieszczęście marienburskich mieszcuchów, piątym ocalałym był młody, ledwie dwunastoletni chłopiec okrętowy, Kurt Fisher, co gorsza zaś, tuż obok niego stał jego starszy brat, Horst, który pierwszy trafił w objęcia kostuchy.

W dodatku krzywoprzysięzca sędzia, obawiając się zemsty piratów, nakazał i owych pięciu ocalałych cichaczem w nocy zarznąć. Jednak młody Fisher drugi raz, Ranałd wie jakim cudem, wywinął się spod stryka i jeno on przeżył. Dorósł, zmądrzał, ale wiadomo, że kogo raz Manann do siebie przygarnie, ten już nigdy szczurem lądowym nie będzie. Jeśli zaś ktoś z piracką bracją przystawał, ciężko mu będzie uczciwie na chleb zarabiać, nawet jakby chciał. A Kurt Fisher nie chciał i dobrze wiedział, co robi, bo teraz stoi o tam, na kapitańskim mostku.

Tedy, jeśli nie dajesz mi wiary, idź zapytaj jego, lecz nie radzę ci, chłopcze, zadawać kłam słowom kapitana, morze jest wszak głębokie, a Morr zawsze czeka na głupców, którzy chcieliby z nim wieczerzać. I jeszcze jedno, brachu - jeśli pochodzisz z Marienburga, lepiej skacz za burtę póki czas. Stary Fisher wyczuje każdego zapchlonego sługusa Dyrektoriatu, a jak sam mówi: życia zostało mu już tylko trochę, ale w sam raz na szukanie zemsty.

Dla Mistrza Gry

Pakt z demonem to częsty element morskich opowieści, nie inaczej było z kapitanem Klausem Stoertebeckerem, który dał się kupić za trzydzieści lat bezkarnego plądrowania i rabowania, szybki okręt oraz wierną załogę. Zapłatą nie była jednak dusza pirata - po wypełnieniu tej części paktu na czas kolejne trzydzieści lat ciało pirata miało stać się naczyniem dla bezlitosnego demona. Jednak po tym okresie kapitan miał odzyskać zarówno ciało, jak i duszę.

I tak oto po trzydziestu latach, z dnia na dzień, ze spryciarza i szczęściarza, kapitan stał się goniącym za krwią okrutnikiem, który całe łupy oddawał załodze, ale nie darował życia ani jednemu jeńcowi, zaś próba ucieczki, czy odejścia z jego załogi, zawsze kończyła się śmiercią. Wkrótce pirat, który miał przyjaciół w wielu miasteczkach i wioskach rybackich, zaczął wzbudzać większe przerażenie niż norsmeńskie drakkary.

Pakt dopełnił się 21 dnia Brauzzeit roku 2492 KI, w dniu egzekucji Stoertebeckera i jego załogi. Demon nie zamierzał pozwolić kapitanowi cieszyć się długim życiem i sam wszczął w marienburskim porcie bójkę, która musiała zakończyć się śmiercią lub pojmaniem wszystkich piratów. Gdy kapitan odzyskał władzę nad swoim ciałem i umysłem, dostrzegł jak wiele zła wyrządził swojej załodze. Wiedział, że nie ma dla niego odkupienia, ale za wszelką cenę chciał dopomóc wiernym sobie ludziom. Nim stanął na szafocie, zawarł z demonem jeszcze jeden pakt - oddał swoją duszę w zamian za szansę na ocalenie swoich marynarzy. Nie wiedział on jednak, że w ciemnicy marienburgskiej twierdzy demon zawarł kolejne przymierze, tym razem z młodym piratem Kurtem Fisherem, które-

mu nie w smak było opuszczać ziemski padół po przeżyciu ledwie dwunastu wiosen. W ten sposób demon upiekł dwie pieczenie przy jednym ogniu.

Przez trzydzieści lat Kurt Fisher żaglował po wszystkich morzach Starego Świata. Szybko zdobył własny okręt, załogę, bogactwo i sławę, a śmierć brata pomścił tysiącrotnie. Jednak buńczuczny i zawadiacki kapitan, który z równą łatwością co okręty zdobywał kobiece serca, od jakiegoś czasu jest coraz bardziej osowiały i strapiony, a na jego skroni przybywa siwych włosów. Nadchodzi czas zapłaty, a usilne poszukiwania sposobu na wykpienie się z przekłętego paktu spełzły na niczym. Fisher odwiedził Ulthuan i Arabię, szukał rady u magów i kapłanów, nikt jednak nie był w stanie mu pomóc. Na nic zgromadzone skarby, sława i jeden z najszybszych okrętów na Morzu Szponów - za niespełna trzy miesiące demon upomni się o swoją nagrodę.

Legenda - pomysł na przygodę

Tonący brzytwy się chwytą, a Kurtowi Fisherowi wzburzona morska woda powoli wlewa się już do ust. Kapitan usłyszał jednak legendę mówiącą, że istnieje sposób na zmuszenie demona do uległości, a nawet unieważnienie zawartego przed laty paktu. Umożliwia to odprawienie specjalnego rytuału, który opisany został w starej, zakazanej księdze, znajdującej się, o zgrozo, gdzieś w znienawidzonym Marienburgu.

Kto podejmie się odnalezienia woluminu i odprawienia rytuału? Najwierniejsi członkowie załogi, skuszeni wysoką nagrodą najemnicy, czy może szantażowani śmiercią kogoś bliskiego śmiałkowie, którzy znaleźli się w złym miejscu i czasie? Jak w mieście tak wielkim jak Marienburg odnaleźć jedną, w dodatku zakazaną księgę? Dotarcie do woluminu to jednak nawet nie połowa kłopotów. Do odprawienia rytuału potrzebne będzie poznanie imienia demona, zdobycie wielu nietypowych komponentów oraz znalezienie kogoś parającego się magią Dhar. Gra idzie o wysoką stawkę, kapitan może sownie wynagrodzić, ale jeśli demon posiędzie jego ciało, zemsta będzie okrutna. Czas bezlitośnie ucieka, a inkwizycja nie śpi.



Zastygłe morze

Mateusz „Maestro” Paszun



iatr bezwstydnik rozchylił ze skrzypnięciem drewniane okiennice, wypełnił niewielką izbę zapachem ryb i wodorostów, rozproszył okruchy chleba na splekanym blacie stołu, a na koniec spłoszył mysz do dziury w ścianie. Z pobliskiego nabrzeża wyraźniej doleciały krzykliwe sprzeczki mew, pokrzykiwania dokerów, skrzypienie wielokrążków i turkot staczanych po trapach beczek. Ponad to wszystko przebił się wyraźny stukot drewniaków na ulicy i nawoływania sprzedawcy śledzi.

Stary drgnął wyrwany z drzemki, poprawił się na sienniku i westchnął ciężko. Łamanie w kościach doskwierało nawet w takie ciepłe dni jak ten. Powoli zaczął masować lewe przedramię. Dłonie upstrzone miał wątrobowymi plamami, a pomarszczone ramiona pokryte były starymi tatuażami, którymi niegdyś tak imponował kobietom. Po chwili mężczyzna opadł na posłanie, gotowy zapaść w głębinę snu, kiedy do izdebki wpadł jak



fryga zadyszany chłopiec.

- Dziadku, dziadku, już jestem! Obudź się! – mały podbiegł do posłania i zaczął szarpać starego za ramię. Ten wyprostował się z westchnięciem i skupił nienajlepszy już wzrok na chłopcu.

- Czemu nie pozwalasz mi spać, nicponiu, hę?

- Dziś przecie Marktag, już południe, czas na opowieść dziadku! – mały smyk nie dał się zbyć udawanym, surowym tonem starego. Zresztą taki wstęp był już zwyczajem w ich cotygodniowych spotkaniach.

- Wykonałeś swoją pracę, ojciec pozwolił?

- Tak, wszystko zrobiłem, papa pozwolił. Opowiedz nową historię dziadku, proszę! Obiecałeś!

- Prawda, obiecałem – stary stęknął, bo w krzyżu zakłuło. Podrapał się po siwej, wciąż

jeszcze gęstej brodzie.

- O czym chcesz posłuchać w taki piękny dzień, he? To ma być opowieść straszna, czy może pełna dziwów i magii?

- Z magią i straszną, dziadku! – chłopiec usiadł na posłaniu krzyżując nogi z brudnymi, bosymi stopami. Oto zaczynała się kolejna przygoda wyobraźni - historia, którą będzie mógł potem powtórzyć rówieśnikom i w którą będą mogli się bawić.

- No dobrze syneczku, niech będzie. Zobaczymy czy twój dziadek coś jeszcze sobie przypomni. Opowiadałem Ci już o zdradzieckich syrenach, zgubie łatwowiernych żeglarzy?

- Tak dziadku!

- A o Gęstym Morzu, w którym statki utykają jak muchy w lepie? Bretończycy zwą je Plamą, bo przemieszcza się po oceanie i nigdy nie wiadomo gdzie...

- Już mówiłeś dziadku, o Plamie już było!

- O pływającej wyspie, która okazała się być grzbietem martwego morskiego lewiata-
na, z którego uchodziły trupie gazy?

- Tak dziadku, było o tym tydzień temu!

- He, doprawdy? Ale czy skończyłem tą opowieść? Mówiłem ci o maszkarach, które zamieszkiwały trzewia tego krakena i kiedy szcezl, poczęły wychodzić na wierzch atakując... - stary umilkł na widok miny chłopca.

- He, czyli to też słyszałeś. Pamięć już nie ta sama, co kiedyś. Stormfels wiele mi zabrał, niech będzie przeklęty! – mężczyzna podrapał się w brodę.

- To może o wielkiej pływającej górze z lodu, jakoby z kryształu, w którym znaleźli-
śmy zamarznąętą skrzynię pełną bogactwa...

...izmapą, która doprowadziła was dokrawędzi świata, gdzie statek prawie się roztrzaskał o filary bramy Morra? – dokończył zniecierpliwiony chłopiec. – To wspomniała historia dziadku, ale opowiadałeś ją już dwa razy. Nie znasz już żadnych NOWYCH opowieści?

Mały był na krawędzi płaczu. Starzec westchnął dramatycznie i uśmiechnął się pod wąsem. Był dobrym bajaranem i potrafił umiejętnie rozbudzić oczekiwanie słuchającego.

- Już dobrze, dobrze smyku! Coś mi tam jeszcze zostało w zanadru. – Mężczyzna zrobił efektywną pauzę i zniżył głos do szeptu. – Dziś opowiem ci o najstraszniejszej i najdziwniejszej rzeczy, jaką kiedykolwiek przeżyłem na morzu. Nie były to zwidy pod wpływem rumu, czy majaki towarzyszące skorbutowi – strasznej chorobie co najpierw zębów pozbawia, dziąsła czarnymi czyni i zmysły miesza. Dziś opowiem ci smyku najprawdziwszą historię o tym, jak przeżyłem na morzu Geheimnisnacht, noc, która jest wystarczająco przerażająca nawet na lądzie...

Jak już ci mówiłem nie raz, żeglarze to lud nader przesądny. W Noc Tajemnicy, kiedy Morrslieb w pełni przysłania całe lico błogosławionego Mannsleiba, żaden statek z bogobojnymi załogami nie wychodzi w morze. Rejsy są przerywane, zawczasu kotwiczy się w zatokach, jeśli zbywa portu, i schodzi się na brzeg. Nie słyszałem aby jaki szyper kiedykolwiek złamał ten zwyczaj. Ale do rzeczy...

Byłem już wówczas doświadczonym żeglarzem, jednym z matów na pokładzie holku „Albatros” pod marienburską banderą. Odpowiadałem za ożaglowanie na statku, pod

sobą miałem majtków i chłopców okrętowych, a podlegałem w hierarchii bosmanowi, Karlowi zwanemu Półzadkiem. Pamiętasz, opowiadałem ci jak Karlowi rekin taran nadgryzł lewy pośladek kiedyśmy służyli na kodze śledziowej?

Na „Albatrosie” pierwszym po bogach był kapitan DeVries , ale nie na tym rejsie, o nie. Wówczas mieliśmy na pokładzie wojsko i rozkazy! I choć kapitan, jak każdy z załogi, chciał przeczekać tą przekłętą noc na brzegu, nasza zbrojna eskorta nie zgodziła się na to. Było im cholernie spieszo i myślę, że nie zawahali by się ani chwili by kilku z nas ukatrupić, by dopiąć swego. My z kolei wyrzucilibyśmy zwykłych żołnierzy za burtę, nawet za cenę kilku siniaków, ale...

Ale to syneczku byli chłopcy z Marienburskiej Piechoty Morskiej. Twarde zuchy. Szkoleni do walki na lądzie i morzu. Słyszałem, że każdy z nich potrafi pływać i jeździć konno, dobrze strzelać z kuszy i pistoletu, wspinać się i wprawnie posługiwać ciężkim kordelasem. Było ich pięciu, a nas blisko trzydziestu, ale usadzili nas jak smarkaczy. Nie bez znaczenia były też ich garłacze, broń ognista robiąca z ciała mielonkę... To jednak temat na inną okazję.

Zaczęła się więc kolejna noc rejsu, tym razem nie zwyczajna, ale Geheimnisnacht, a my płynęliśmy. Złorzecząc, modląc się, ale robiąc swoje. Płynęliśmy do Albionu, do Avonshire. Morze było spokojne, wiatr równy, zrazu wszystko szło dobrze. Aż do północy...

Jak opowiadali potem wachtowi, zielonkawe odbicie przekłętego Morrslieba w gładkiej toni Morza Szponów zaczęło nagle rosnać jak plama oliwy dolewanej miarowo do wody. Wkrótce woda zmieniła kolor z atramentowo czarnego na zgnilozielony, a gwiazdy poczęły gasnąć. Kiedy nocna wachta zaalarmowała wszystkich, woda dookoła już zaczęła się zmieniać. Morze... Hę, jakby to powiedzieć? Morze krzepło, zastygało, twardniało. Nie jak lód, nie jak gęsta maź, ale inaczej, złowrogo, magicznie. Jakby jakieś tchnienie Chaosu w kilka chwil wypaczyło samą naturę żywiołu wody. Morze straciło swoją formę, zakrzepło jak porowata pemza, którą Bretończycy nazywają pumeksem. Dookoła nas była chropowata skorupa, a „Albatros” nagle zatrząsł się i znieruchomiał, uwięziony w tym ohydztwie.

Gwiazd już nie było, Morrslieba również, a niebo było czarne jak smoła. Jakiś cień padł też na zakrzepłe morze. Trupia zieleń obróciła się w ciemność tak mroczną, jakbyśmy wszyscy naraz oslepli. Latarnie pozycyjne na dziobie, rufie i bocianim gnieździe dawały światła tyle co nic, były jak maleńkie ogniki w tunelu, więc ryzykując pożar rozpaliliśmy większy ogień w koksowniku na kasztelu rufowym. Wszyscy byli na nogach, oszołomieni i niedowierzający. Takiej ciszy nie słyszałem nigdy. Wszyscy, nawet chłopcy z Piechoty Morskiej, nasłuchiwali i wypatrywali we wszechogarniającej ciemności czegośkolwiek. To było tak, jakbyśmy tkwili w nicości, w wielkim cholernym „nic” chłopcze, a my mogliśmy tylko czekać. I modlić się. Miałem jednak wrażenie, że tutaj żaden bóg nas nie usłyszy...

Nagle bosman krzyknął i pokazał na sterburtę. W oddali tlił się maleńki ogień, samotny punkt światła. Przygasał, znikał i znów ożywał. Mógł być od nas sto kroków, albo milę. W tej ciemności wszyscy potraciliśmy głowy, a wzrok płatał figle. Kilku naszych obróciło swój lęk w gniew i rzucili się na żołnierzy, obwiniając ich za naszą sytuację. Wy-

strzeliły garłacze, połała się krew. Piechota pokazała na co ją stać. Ci chłopcy nawet wtedy nie potracili głów. Kiedy ochłonęliśmy, a wielka była w tym zasługa kapitana, zaczęły padać różne pomysły dotyczące tego, co czynić.

Większość z nas chciała czekać, aż noc przeminie, ale czas płynął i nic nie wskazywało na to, że morze ożyje, a słońce ponownie wzejdzie. Narastał w nas strach. Dowódca Piechoty Morskiej nakazał wysłać zwiad w kierunku światła z oddali, które wciąż tam jaśniało, będąc naszym jedynym punktem odniesienia. Chętnych do opuszczenia statku nie było, więc ciągnęliśmy słomki. Dostałem krótką, podobnie jak majtek Bruno, mój podwładny, i żeglarz o imieniu Edgar. Dołączył do nas jeden z żołnierzy - na ochotnika, takie to były zuchy! - i zesłiliśmy z pokładu na coś, co kilka godzin wcześniej było powierzchnią morza.

Mówię Ci syneczku, nogi się pod nami trzęsły, serce utkwilo gdzieś w gardle i nie pozwalało oddychać. Ruszyliśmy prosto w kierunku światła stąpając po czymś, co przypominało kruchą skałę, skamieniałe, bezludne, pustynne morze. Płaskie, czarne i niechętnie wszelkiemu życiu. Miałem wrażenie jakbym śnił koszmar, z którego nie mogę się obudzić...

Szliśmy w kierunku światła, a rozpalony na statku ogień malował za nami. Ze sobą wzięliśmy jedną latarnię, garłacz i kordy. Byłem przekonany chłopcze, że nie wrócimy na „Albatrosa”, że to wędrówka w jedną stronę...

W końcu, nie wiem dokładnie po jakim czasie, światło przed nami zaczęło rosnać. Zobaczyliśmy statek, podobny do naszego, tak samo zamaryły w zastygłej powierzchni morza. Oni też rozpalili duży ogień na rufie. Przyspieszyliśmy z nieśmiałą nadzieją w sercach, nawołując tamtych. Kiedy dotarliśmy do kadłuba stanęliśmy jak wryci. Przed nami był „Albatros”, twarze jakie wystawały zza relingu, choć ledwo widoczne, były licami naszych towarzyszy opuszczonych może godzinę temu! Wołali do nas, pytali co znaleźliśmy, co oznacza światło, które wyruszyliśmy zbadać.

Cóż mieliśmy im odpowiedzieć? Za nami wciąż jaśniał punkt będący dla Bruna, Edgara, żołnierza i mnie holkiem o nazwie „Albatros”. Przed sobą mieliśmy zaś identyczny statek z tą samą załogą, w składzie której nas właśnie brakowało, bo jakoby to stąd wyruszyliśmy na zbadanie światła w oddali. Włosy stanęły mi dęba. Już miałem obrócić się i pobiec z powrotem, ale morze nagle ożyło. Skamieniała powierzchnia poczęła niespodziewanie pękać z przeraźliwym trzaskiem, jak kra na rzece w wiosennym słońcu. Wrzeszcząc, rzuciłem się z towarzyszami do tego drugiego „Albatrosa”, gotów ratować się za wszelką cenę. Wyciągnęły się do nas znajome ręce i po chwili byliśmy bezpieczni. W ciągu kilku chwil morze znów nas kołysało, jak Manann przykazał, a na wschodzie zajaśniał świt. Kapitan zgodził się wydać po dodatkowej porcji rumu...

Z czasem zacząłem wątpić, czy to, co wydarzyło się tamtej nocy, było prawdziwe. Czy przypadkiem nie zatoczyliśmy na tym odmienionym morzu koła i nie wróciliśmy na prawdziwego „Albatrosa”. Czym jednak było to drugie światło?

W głębi serca pozostał niepokój. Dlatego w najbliższym porcie, ja, Bruno i Edgar opuściliśmy załogę „Albatrosa”, mimo nalegań kapitana. Co się dalej działo ze statkiem i jego załogą nie wiem i nie chcę wiedzieć...

Stary westchnął. Zaszło mu w gardle i pociemniało w oczach, musiał chwilę odpocząć.

- Na dziś to wszystko smyku, zmęczony jestem. Następnym razem opowiem ci o przdziwnym ładzie, na którym złoci ludzie mówili wspak i chodzili do tyłu, zgoda? - Chłopiec, zasluchany, wciąż pochłonięty opowieścią, przytaknął energicznie.

- To była wspaniała historia dziadku, szkoda, że taka krótka...

- Leć już smyku, bo spóźnisz się na obiad. - Głos starego był coraz słabszy. - Pamiętaj, żeby później przynieść dziadkowi coś do jedzenia.

Mały podziękował i już go nie było. Stuknęły drzwi, przeciąg zatrzasnął okiennice, w izbie pociemniało. Stary opadł ciężko na siennik. Był dziwnie zmęczony, w piersiach czuł narastający ból, ciało ogarniała niemoc.

Bajki nie powinny kończyć się źle... Przemilczał to, co przeżył samotnie na „Albatrosie” niedługo po wydarzeniach upiornej nocy. Sam zgłosił się na psią wachtę, tuż przed świtem, gdyż mimo zmęczenia nie mógł zasnąć, wciąż czując dziwny niepokój. Statek kołysał się hipnotyzująco, takielunek cicho skrzypiał, aż wreszcie cienie poczęły blednąć, gdy słońce wynurzyło się powoli z odmętów na wschodzie.

Właśnie wtedy, stojąc samotnie na dziobie, dostrzegł w wodzie człowieka, który płynął niemrawo w stronę statku, już zbyt słaby by krzyżeć. Stary przypomniał sobie jak wówczas coś powstrzymało go przed zaalarmowaniu kompana przy kole sterowym i reszty wachty. „Albatros” szybko pokonywał odległość dzielącą go od rozbitka. Wystarczyło rzucić linę lub użyć długiego bosaka, obie rzeczy miał pod ręką. Wybrał tą drugą. Żeglarze zwykle nie umieją pływać, sam był wyjątkiem od tej reguły. Najwyraźniej nie było to takie głupie, jak powszechnie uważała morska brać.

Szybko zabezpieczył się liną i wyciągnął bosak w kierunku nieszczęśnika, będącego już nieopodal kadłuba. Naraz struchlał i uczynił znak odganiający demony. Poznał rozbitka i poczuł się jakby lodowata dłoń Morra zatrzymała mu na moment serce. A potem uczynił to, co musiał. W odpowiedzi na wyciągniętą błagalnie drżącą rękę tonącego mężczyzny, uniósł bosak wyżej i uderzył mocno. Wystarczył jeden cios, by tamten na zawsze zniknął pod wodą. Nigdy jednak staremu żeglarzowi nie udało się wymazać z pamięci tamtej chwili.

Człowiek za burtą miał jego twarz, chustę i te same tatuaże na drżących z wysiłku ramionach. Potrafił też pływać, co było niezwykajne. Bładym świtem po Geheimnisnacht zabił więc samego siebie, zapewne sobowtóra, pochodzącego z drugiego „Albatrosa”... Żył z tym przez wiele lat daremnie próbując się przekonać, że tamto zdarzenie było tylko majakiem, zwidem. Na szczęście jego czas na tym padole dobiegał końca, a z nim wszystkie żale i wyrzuty sumienia.

Stary przymknął oczy, czując jak ogarnia go sen. Ostatnim dźwiękiem jaki usłyszał był daleki szum morza, do którego tak bardzo tęsknił. Szum fal przyboju i swarliwe głosy rybitw.



Pozdrowienia od Krwawej Wiedźmy

Karolina „Viriel” Bujnowska





efować żagle! – darł się bosman, przekrzykując huk wiatru. – Dalej, ruszać się, psie syny! – dodawał animuszu załogantom. – Przeklęta baba! One zawsze przynoszą pecha – dodał pod nosem, zerkając ku rufówce, gdzie znajdowała się kajuta kapitana.

Załoga uwijała się jak w ukropie, walcząc z narastającą wichurą. Deszcz siekł zaciekle, stopy ślizgały się po deskach pokładu „Morskiej Gwiazdy”. Tupot nóg, łopot targanego wiatrem płótna, pospieszne nawoływania i głośnie komendy zlały się w jedno, tworząc pełną grozy uwerturę walki o przetrwanie.

– Kapitanie? – zagadnął ponownie pierwszy oficer. – Zaklinam, musimy zmienić kurs! Przy tej pogodzie nie przejdziemy przez przesmyk, choćby nas sam Manann prowadził! Musimy zawrócić i schronić się w porcie.

– Ale przecież płyniemy na zacyjnym okręcie, uzbrojonym jak niejedno miasto, nowym galeonie...

– A planujemy oddawać salwę ku burzy, by sobie od nas poszła precz, sir?!

Głos pierwszego daleki był od grzeczności, a kapitan z obrzydzeniem odnotował w nim również absolutny brak szacunku.

– Zmień kurs i wyprowadź okręt na spokojne wody.

– Przybijemy do La Strady, jeśli uda się wypatrzeć ich światła, sir. Przy tej pogodzie powinni rozpalić spory ogień. To najbliższy port, który da nam bezpieczne schronienie.

Filippo Morren, od niedawana kapitan, przeklinał w duchu dzień, w którym familia kupiła mu to zaszczytne stanowisko. A jeszcze więcej morskich demonów wieszał na przeklętym imperialnym magu, który przewidział mu spokojny rejs przy pięknej pogodzie. Rejs, który potwierdzi jego wrodzone talenty i przysporzy mu szacunku. Oraz zaskarbi mu uznanie przyszłej żony, nadobnej Julii, którą zabrał w tę podróż. Do tej pory wszystko szło dobrze. Załoga nie psioczyła za bardzo na obecność kobiety na pokładzie, przynajmniej po ukaraniu pierwszego marynarza, który miał z tym jakiś problem.

„Morska Gwiazda” była pięknym, dużym i doskonale uzbrojonym okrętem handlowym. Załoga oddawała należną cześć Manannowi, co wieczór wylewając na dziobie odrobinę wina za burtę i wyrzucając jadło na rufie. Wychodząc z Marienburga ujrzeli albatrosa. Dwa dni temu przyjęli na pokład jedenastu rodaków, nieszczęśników, których wyłowił okręt Marienburgskiej Kompanii Handlowej. Wszystko to zaskarbiło kapitanowi nie tylko przychylność Mananna, ale i Julii, która urzeczona jego szlachetnym czynem, stała się dla niego bardzo miła. Rejs miał się ku końcowi, wracali z pełnymi ładowniami ku wybrzeżom ojczystej Tilei. Kapitan Morren czuł w ustach słodki smak triumfu. Aż do dzisiejszego wieczoru, kiedy to morze ukazało swoje rozwścieczone oblicze.



Tawerna pękała w szwach. W słabo oświetlonej izbie, stłoczeni przy licznych ławach marynarze zdzierali gardła w pijackich śpiewach, łagodząc je później kubkami porządnego grogu. Śmiechy, krzyki i radosne przywitania mieszały się z piskami szczerbatych dziewczynek w kolorowych, postrzępionych sukniach, a woń nasiąknięch uryną i wymiocinami

trocin łączyła się z kuchennymi zapachami niezbyt świeżego jadła. Gdzieś w kącie rzępolił na bałające pstrokato odziany bard, przy innej ławie kilku zacnych mężów, za pomocą krótkich noży wbijanych z pasją w drewno blatu, wyjaśniało sobie różnice w definiowaniu zwyczajnej partii kości. Bliżej schodów chudy chłoptaş zapalczywie poszukiwał czegoś pod zadartą do góry kiecką rudej ladacznicy, postękując głośno, a brudny wyrostek, może siedmioletni, korzystał z okazji i równie zapalczywie łowił coś w kieszeniach kurty owego chłoptasia.

– Pleciesz bzdury, Klaus – orzekł wąsaty, sporej postury jegomość, odsuwając się lekko od ławy i robiąc miejsce dla wyładowanej kuflami tacy, którą karczmarka właśnie postawiła.

– Gdzie tam, Panie Bosman! Znamy się nie od dziś, Wiadro! Mówię, jak jest, zacny to może okręt, pikny galeon handlowy, ale dowodzony przez idiotę, jakich nawet w Imperium mało! Tak w porcie mówili.

Szczerbaty starzec, znany wszystkim z niegasnącego pragnienia i talentu do wylawiania najciekawszych plotek, uderzył się dłonią w chudą pierś, co zapewne miało ostatecznie przekonać rozmówców.

– E tam, gadanie. Nu może i on *durak*, co z tego, *da?* – wtrącił mikrej postury, ciemnowłosy chłopak o lichym zaroście, dalej bezmyślnie bawiąc się nożem przerzucanym między palcami. – *Durak* nie *durak*, ale na fortecy pływa, *da?* Rację mam, Anton?

Erengradczyk trącił łokciem siedzącego obok kompana, zachęcając do wypowiedzi. Pytany wyszczerzył bieluchne, pełne uzębienie w szerokim uśmiechu, zaś idealnie przystrzyżona na tileańską modłę bródka przydała grymasowi szelmostwa.

– Masz, jak portowa dziwka, zawsze i wszędzie, i za każdą cenę, Aleksiej – zapewnił rozbawiony Anton.

– *Szto* ja *budu* z wariatami *gawari!* – zachnął się Kislevita, lecz dwa uderzenia serca później zapomniał o urazie. – Panie Bosman, pan wiesz, że rację mam?

Wszyscy utkwili spojrzenie w postawnym wąsaczku, który dopijał ostatni łyk grogu. Choć nosił już na karku czwarty krzyżyk, żaden z młodzików nie odważyłby się określić go mianem starca. Załoga uwielbiała swojego bosmana – pił za dziesięciu, nigdy nie miał kaca, darł się głośniej niż stado demonów, łoł skórę lepiej niż zawodowy opravca, lecz zawsze był sprawiedliwy.

– Wiem, Nożyk, wiem, dzieciaku – przytaknął Wiadro. – Mówią, że „Morska Gwiazda” to nie byle jaki okręt. I jeśli chcecie znać moje zdanie, robaczki, to rzeknę: trza większego kretyna od tego tileańskiego kapitańczyka, by się nad tym okrętem zastanawiać.

To mówiąc, zerknął pospiesznie na piątego kompana, który do tej pory przysłuchiwał się rozmowie w milczeniu, z nogami zarzuconymi na blat i kubkiem grogu w dłoni. Szeroki kapelusz opadał na czoło, opierając się o koniuszek nosa, skutecznie zasłaniając oczy. Bosman nie mógł więc w nich odczytać myśli kobiety, z której zdaniem liczył się bardziej niż z własnym.

Siedziała nieruchomo, może nawet spała. Odziana w męski strój, z czarnymi jak heban włosami zaczesanymi w koński ogon, z pistoletem nonszalancko wciśniętym za pas i szablą u boku wyglądała jak kadet, który niedawno otrzymał oficerskie szlify. Również



Anton Dorisingen, szelma jakich mało i pogromca serc niewieścich oraz nerwowy Aleksiej zwany Nożykiem zerknęli ku niej z nadzieją.

– Racja, Wiadro. Nie ma co się zabierać za takie tańce – orzekła.

– Słusznie gada – zakrzyknął Klaus. – Mówią przecie, że żaden okręt nie dorówna „Morskiej Gwieździe”.

– Ciszej, bałwanie – zganił go Anton, zerkając ku bosmanowi.

– I że żaden kapitan nie pokona jej kapitana – kontynuował rozentuzjasmowany starzec, dolewając sobie ochoczo do pustego kufelka.

– Milcz! – huknął Wiadro, żałując, że siedzi tak daleko od starucha i kiwając pospiesznie głową na Nożyka.

Lecz nim Aleksiej poderwał się, by pochwycić starca i przytulić do blatu, Klaus zdążył dokończyć swoją mowę:

– Nikt, poza Wielkim Hardosą! On i jego banda złupią „Morską Gwiazdę” nim minie miesiąc! A potem będą pływać się w bogactwach i skarbach, jakie ta tłusta świnka wiezie z kolonii.

W tym momencie, uderzony przez Kislevitę, starzec zwałił się pod ławę. Wzniósł chude ręce w obronnym geście i zajączał:

– Prawda to, cne pany! Słyszałem, jak mówił to osobiście, sam we własnej osobie, postrach mórza, Wielki Hardosa. Tu, w tej tawernie! Nie dalej niż dwa dni temu! Przysięgam! Bogów wziął na świadków!

Nożyk zamachnął się raz jeszcze, gotów nawet zabić starca, byle ten w końcu zawarł parszywą gębę, lecz powstrzymał go głos kobiety:

– Zostaw go! – warknęła, wstając od stołu i poprawiając kapelusz.

Duże, ciemnogrnatowe oczy lśniły nienaturalnym blaskiem, a na szczupłej, jasnej twarzy elfki pojawił się delikatny uśmiech. Wiadro i Anton zerknęli po sobie przerażeni, gdyż obaj doskonale wiedzieli, co dla nich oznacza ta mina. Zaś kobieta błyskawicznie doskoczyła do starca, chwyciła go za koszulę i podniosła do góry.

– Sam? – spytała słodkim głosem, patrząc w rozszerzone strachem oczy Klausa.

– Co sam? – wydukał pytany.

– Skup się, Klaus – dodała, odsłaniając równe, drobne zęby w uprzejmym, podszytym lekką irytacją uśmiechu. – Czy Hardosa chce tego dokonać sam?

– Nie, pani – zapewnił pospiesznie Klaus, jakby dopiero teraz pojął z kim ma przyjemność rozmawiać. – Mówił, że zabierze ze sobą jeszcze innych, równych mu, i razem tego dokonają.

– Ach tak... Sprytny jak zawsze... – mruknęła pod nosem, puszczając starca i tracąc nim zainteresowanie.

Nie czekając na swoich kompanów, ruszyła w stronę drzwi, a jej myśli odplynęły już hen, ku morzom Tilei i „Morskiej Gwieździe”, ściganej przez „Czarnego Albatrosa”.

– Pani! – zakrzyknął zdumiony Klaus za odchodzącą. – Dołączysz do Hardosy?!

Jakby za sprawą nienazwanej magii, zgłęb tawerny ucichł jak nożem ucięty. Spojrzenia wszystkich jeszcze przytomnych gości powędrowały ku niej. Zatrzymała się, odwróciła lekko i spokojnie odrzekła:

– Nie. Ja mam go zamiar ubiec!

Starzec uśmiechnął się promiennie na tę brawurową deklarację. Chwilę później stracił przytomność, ogłuszony prawym sierpowym, będącym podziękowaniem Antona, szczęśliwego jak rozbitek na bezludnej wyspie, że jego pani kapitan podsunęło tak zacny pomysł.

– Co się ciskasz, Tileańczyku?! – zarechotał na to jeden z gości tawerny. – Jak się służy pod szaloną elficką kurwą, to się trza liczyć z tym, że ma idiotyczne zachcianki. – Wsparły go śmiechy kompanów, więc kontynuował: – Może ją dobrze wyobrać, jak Hardosa raził, to spokojnie!

Anton zwolnił kroku i kiwnął głową machającemu nań ponaglająco bosmanowi, który czekał w drzwiach.

– Dogonię was, Wiadro! – krzyknął, a potem zwrócił się w stronę rozweselonej gromadki. – A może tak ciebie trzeba wyobrać, psi synu? – zapytał uprzejmie największego krzykacza, jednocześnie dobywając szabli.



– To się nie może udać! – jęknął pierwszy oficer, Pan Smith. – Ale brzmi na tyle szalenie, że wchodzę w to.

– Nadal będą mieli nad nami liczebną przewagę – marudził Wiadro.

– Ale my mamy przewagę w postaci zaskoczenia – uzupełnił Anton, poprawiając zdobione mankiety koszuli. – Sam dobrze wiesz, jak to działa na wroga. Do dziś pewnie pamiętasz, jakie rozdziałwione gęby mili tamci Arabowie, kiedy żeś rzucił się do abordażu ucepiony liny z wiadrem. I co? Trzech ich tam na ciebie czekało, panie bosman. I trzech żeś położył jednym ciosem.

– O ile zakładamy, że magus da radę to wszystko zrobić – powątpiewał Wiadro, puszczając uwagę mimo uszu.

Siedzący z dala od stołu szczypliwy mężczyzna, o obliczu, które trudno było przywołać w pamięci, bez względu na to, jak długo się go znało, chrząknął. Dopiero teraz towarzystwo przypomniało sobie o tym, że również jest w pomieszczeniu.

– Szlag, czemu to zawsze robisz, Andre?! – ofukał go bosman.

– Bo lubię – odrzekł szczerze pytany. – Ale wracając do tematu. Alchemik to mój dobry znajomy, zwiął z imperialnego Kolegium jakiś rok przede mną. Zrobi nam obie mikstury, jestem pewien. Nie za darmo...

– Właśnie – wtrącił Złotko, kwatermistrz. – Pewnie sobie za to słono policzy.

– Słono, oj słono. Ale porywamy się na pełne ładownie kolonijnego złota...

– Ale zapłacić będzie mu trzeba wcześniej! – jęknął kwatermistrz. – Weksla nie ze chce... Nigdy nie chcą...

– Potraktuj to jak inwestycję, Złotko – uciał temat mag, siadając w odległym kącie. – Ja sobie poradzę z kilkoma festynowymi sztuczkami – dodał, wyrastając nagle przed samym nosem kwatermistrza z kubkiem grogu zgarniętym ze stołu w dłoni.

Kwatermistrz mrugnął kilka razy, gdyż nadal jeszcze widział Andre siedzącego w kącie.



– Skończ z tym!!! – wrzasnął Bosman, spluwając na wszelki wypadek przez lewe ramię. Magister Cienia zachichotał rozbawiony, ale posłusznie skończył popisy.

– A co z pogodą? – wtrącił rudowłosy Miedziak, nawigator. – Nic nie wskazuje, by przy przesmyku można było teraz wyglądać sztormu. Nic, poza panią kapitan.

– A od kiedy już ci nie wystarczam? – rzekła elfka, która przysłuchiwała się dyskusji w milczeniu.

Reszta zarechotała głośno, patrząc, jak szczupłe oblicze Miedziaka przybiera barwę pasującą do jego krótko ostrzyżonych kudłów. Kapitan wyciągnęła zza dekoltu gorsetu uwieszony na srebrnym łańcuszku mały, obsydianowy wisiołek przeskakującego nad falami delfina. Klejnot jarzył się ciemnoniebieskim światłem. Podniosła go do góry, tak by widzieli go wszyscy zebrani wokół niej.

– Nasz mały przyjaciel twierdzi, że zbiera się na niezłą burzę. Idzie sztorm, panowie, a my wykorzystamy go do cna. Jeszcze kilka dni, a mały drań zrobi się aż granatowy, wtedy uderzymy.

Nikt nie śmiał nawet zaprzeczyć. Nie zdarzyło się jeszcze bowiem, aby medalion pomylił się, przewidując pogodę lub pani kapitan źle zinterpretowała jego znaki. Zresztą, większość i bez tego uczyniłaby wszystko, czego chciała od nich ta nieco szalona kobieta. Znali ją od wielu lat i nigdy pokładane w niej zaufanie nie zostało zawiedzione. Nazywała ich swoją rodziną, a ukochany okręt domem – i były to najszczerze słowa, jakie można usłyszeć z ust pirata.

– Podsumujmy – rzekł Anton, ciągle wpatrzony nie tyle w wisiołek, ile w dwie krągłe piersi wychylające się znad linii gorsetu i błyskające kusząco między połami koszuli. – Inwestujemy masę złota w kilka worków alchemicznych mikstur, podrzucamy prezent na galeon. Nadrabiamy pędząc, ile mocy w żaglach, i wpływamy do zatoki, czekając, aż sami do nas przyplyną? A przyplyną, bo będzie wielki sztorm, którego teraz tylko przez przypadek nic nie zapowiada. Potem Andre robi swoje *abrakadabra*, my wygrywamy morską potyczkę z kilkukrotnie lepiej uzbrojoną jednostką i szczęśliwie dzielimy łupy? Tak?

Kapitan potaknęła obojętnie głową, ignorując ironiczny ton głosu rozmówcy, który zawsze widział tylko złe strony każdego planu, ale ostatecznie, wykonywał go skwapliwie.

– No to świetnie! – wyszczerzył się Anton, dalej nie wierząc w to, co się aktualnie wokół niego dzieje. – Rewelacja. Załatwmy to szybko, bo za trzy tygodnie obiecałem spotkanie na Sartossie słodkiej Marii... Albo Luizie...



Pomysł ze zmianą kierunku i przybiciem do najbliższego portu okazał się genialny, uznał kapitan Filippo, ignorując mało ważny wkład pierwszego oficera w jego powstanie. Powoli wychodzili z najgorszego sztormu. Teraz gnębiła ich tylko nawałnica, która dla okrętu takiego jak „Morska Gwiazda” była jedynie drobną trudnością do pokonania. Okrętowy dzwon wybił dwie szklanki, zbliżała się pierwsza w nocy.

– Przed nami światła La Strady! – zameldował obserwator z wyżyn grotmasztu, schowany w bocianim gnieździe.

Gęsta mgła, siekący z ukosa deszcz i ołowiane burzowe chmury sprawiały, że niewielu na pokładzie mogło również je dostrzec.

– Trzymać kurs! – zaordynował kapitan, dumnie prostując pierś.

Mimo silnych podmuchów wiatru, dzielnie ruszył ku kołu sterowemu, by finalnie położyć dłonie na rzeźbionych rumbach i osobiście dopilnować ostatnich manewrów. Żałował, że Julia nie może go teraz zobaczyć.

– Żagle na horyzoncie! – wydarł się obserwator, psując tym kapitanowi chwilę radości.

– W taką pogodę ktoś wychodzi z zatoki? – skomentował z niedowierzaniem pierwszy oficer, rzucając się ku burcie i zerkając przez lunetę w poszukiwaniu białych plam.

– Nic nie widzę, panie kapitanie! Gdzie?! – zakrzyknął ku czarnemu niebu.

– Cień li tylko, ale przysięgam, żagle. Czarne jak noc! Przed nami!

Chwilę później kapitan dostrzegł wyraźny kształt mający wśród mgły. Okręt pod pełnymi żaglami, skrojonymi z czarnego płótna, idący hardo wraz z wiatrem, pędził ku nim. Wyszczierzona w szyderyczym uśmiechu trupia czaszka bielą na czerwonej jak krew banderze. Na pokładzie galeonu zapanował harmider. Odezwał się okrętowy dzwon, bijąc na alarm.

– Rychtować działa! – Pierwszy oficer wykrzyczał w luk komendę kapitana. – Szykować broń!

Na pokładach działowych zapanowało poruszenie, ciężko stęknęły odtaczane w pośpiechu i ładowane działa. Każda minuta była na wagę złota, kanonierzy uwijali się jak w ukropie. Na górnym pokładzie, jakiś wariat, tracąc zmysły ze strachu, uwiesił się na linie, uderzając chaotycznie w główny okrętowy dzwon. Był to jeden z przyjętych kilka dni wcześniej na pokład rozbitków. Zdążył uderzyć cztery razy, nim doskoczyło do niego kilku żeglarzy.



„Czarny Albatros” sunął prosto, ani odrobinę nie zwalniając. Załoga była już w pełni gotowa do ataku. Galion „Morskiej Gwiazdy” był już tak wyraźny, że pani kapitan dostrzegła rysy zmarszczek szpecące drewniane oblicze patronki okrętu.

– Cześć! – przekrzyczała wycie wiatru. – No dalej, Andre... – mamrotała pod nosem, nerwowo zaciskając dłonie na lunecie. – No dalej...

Wtem na pokładzie „Morskiej Gwiazdy” odezwał się ponownie okrętowy dzwon, tym razem drąc się głośno, cztery razy pod rząd i obwieszczając wesołą dla piratów nowinę. Pani kapitan odetchnęła z ulgą i pędem zbiegła z dziobowego pokładu. Na ten znak bosman, jak oszalały, zaczął wykrzykiwać rozkazy, a piraci ochoczo rzucili się do ich wykonywania.



– Co u licha?! – spytał kapitan Morren, odsuwając lunetę od twarzy.

– Robią zwrot, będziemy ich mieli na sterburcie, kapitanie! – zakrzyknął oficer.



– Jak Mananna kocham, idioci! Zmieciemy ich z powierzchni morza jak pył z kaftana!



– Wy! – wykrzyczał Działo, główny kanonier pirackiego okrętu do grupki marynarzy.
- Celować tuż nad linią wody!. – Reszta prosto w luki tileańskiej krypy!!!

Poganiał kanonierów, pilnował ostatnich poprawek ustawienia spoczywających na lawetach dział. Gdy ocenił gotowość baterii burtowej, zmówił szybką modlitwę i do Mananna, i do Ranalda. Pomocy tego drugiego potrzebowali bardziej.

Za kilka chwil miał się dowiedzieć, czy szczęście sprzyja zuchwałości pani kapitan. Wierzył w to z całego serca, lecz gdy weszli w zasięg strzału, odsłonięci na całą moc tileańskiej baterii, ledwo trzymał nerwy na wodzy.

– Wystawieni jak dziwka na rogu ulicy... – szepnął. – Ruszać się, psie syny!!! – dodał otuchy pozostałym kanonierom.



Na tileańskim okręcie nastrój kapitana udzielił się wszystkim załogantom, wyśmiewano głośno głupotę piratów i w pośpiechu rychtowano się do walki. Piraci wyłonili się z mgły niemal przed ich dziobem, więc teraz liczyła się każda sekunda.

Okręty rychło zrównały się burta w burte, piraci weszli w zasięg dział nawet szybciej, niż przypuszczano. Na komendę szarpnięto za sznury podnoszące furty działowe, niemal w ostatniej chwili w ambrazurach „Morskiej Gwiazdy” błysnęły lufy dział, gotowe plunąć silnym ogniem i odrzucić żelazne kule. Płonące żagwie odpalono od koszy, zdjęto osłonki lontów.

– Ognia!!! – wykrzyknął główny kanonier.

Lecz miast całego rzędu armat, kulami plunęły jedynie dwa działa. Osłupiali Tileańczycy patrzyli z przerażeniem na dopalone lonty, krzycząc jeden przez drugiego. Nic więcej już nie zdążyli zrobić.



– Ognia!!! – darł się Działo, niemal szalonym od szczęścia głosem. – Ognia!!!

Dalej kiwał z niedowierzaniem głową. Kilka uderzeń serca wcześniej tileański kolos zdołał wypluć z siebie tylko dwie kule, które zresztą – jak wiedział kanonier – chybiły celu, gdyż nie odczuł wstrząsu okrętu. A może dziabnęły kawałek bliżej rufy? Nie miał pewności ani też czasu na dalsze rozważania. „Czarny Albatros” plunął ze wszystkich dział na prawej burcie. Siła odrzutu wstrząsnęła okrętem, od bocianiego gniazda aż po stępkę.

„Morską Gwiazdę” mocno odrzuciło, zwalając wielu załogantów z nóg. Poszycie kadłuba tileańskiego okrętu pękło w wielu miejscach, odsłaniając nadłamane wręgi, niczym połamane żebra w piersi ugodzonego człowieka. Na pokładach działowych rozpętało się piekło. Niektóre kolumbryny, trafione wrogim pociskiem, wyskoczyły z łóz, miażdżąc nieszczęsnych kanonierów i przetaczając się z loskotem na lewą burte. Kosze z płonącymi węglami rozsypały się, ranni, osłepieni krwią, krztuszający się gryzącym dymem marynarze wpadali na siebie nawzajem w panicznej ucieczce. Przez uszkodzone na najniższym poziomie poszycie wdzierala się z furią morska kipiela. Galeon szybko brał wodę.



– *Che cazzo?!!* – wrzeszczał kapitan Moreno. – Jakim, kurwa, cudem?! Demony?! Przeklęta magia?!

Z pokładów działowych trudno było uzyskać jakiś sensowny meldunek. Ktoś krzyczał, że coś nie tak z prochem. W pośpiechu, w oparach gryzącego dymu, sprawdzano pozostałe ładunki i stan baterii na bakburcie. Ponad setka załogantów popędziła pomagać w próbie pospiesznego łatania największych wyrw w kadłubie i wylewania wody.

– Nabieramy wody, sterburta rozwalona, najniższy działowy ledwo... – meldował pospiesznie pierwszy.

– Co teraz?! – wpał mu w słowo błądny kapitan. – Co ja mam teraz zrobić?!

Pierwszy oficer popatrzył na swojego dowódcę z niesmakiem.

– Ster na bakburte – powiedział. – Przeszli dalej, są za nami. Mniejsi, zwrotniejsi, zaraz obrócą się i poślą nam kolejną salwę na niebronioną stronę. Woda przeciąża nas na ich korzyść, sir.

– Tyle wiem, *cretino!*

– Musimy zrobić, co w naszej mocy, by mieć ich na bakburtcie. Gdy się zbliżą, oddamy pełną salwę. A potem zaczniemy się modlić, byśmy zdołali dopłynąć do La Strady.

– Wyznaczyć zwrot, duży, bo idziemy pod wiatr – zdecydował kapitan. – I niech tym razem kanonierzy nie spierdolą!



– Robią zwrot po dużym łuku, na bakburtę, pani kapitan – uśmiechnął się Anton.

– Widzę... Kochany Andre – szepnęła kobieta.

– Od razu kochany... – zachnął się Anton. – Dobry magus, ot wszystko.

Krwawa Wiedźma wyszczerzyła się do niego w uśmiechu i klepnęła złożoną lunetą w ramię.

– Zazdrośnik – burknęła. – Oby pozostali chłopcy spisali się tak jak Andre...

– Mają tam teraz taki harmider, że powinno się im udać bez przeszkód – uśmiechnął się Anton, z ulgą przyjmując zmianę tematu.

– Panie Smith! Zwrot na sterburtę, z wiatrem! – wykrzyknęła kapitan do pierwszego oficera. – Tylko nie forsuj Albatrosa! Nie muszą wiedzieć, jaki to ptaszek! – zaśmiała się. – Tileański kolos będzie wolno tańczył, jesteśmy szybsi. Potem wylaż im od dzioba, poza zasięgiem dział. Damy im całusa!

– Tak jest, pani kapitan!

– Potem pokaż, na co stać Albatrosa! Wystaw nas tak, byśmy weszli im na tę pierdzioną bakburtę, skoro tak tego pragną.

Pierwszy oficer zasalutował i pobiegł wypełnić rozkazy. „Czarnego Albatrosa” czekał długi taniec godowy, stroszenie żagli, zwroty i wyliczone co ułamek mili manewry. Ale czego się nie robi, by uwieść sławny galeon.

– Wiesz, że to dalej jest szaleństwo? – mruknął Anton i dodał pospiesznie: – pani kapitan.



„Czarny Albatros” podchodził od strony dziobowej galeonu. „Morska Gwiazda” z ulgą zmieniła kierunek, z łatwością zwracając się na sterburtę, na którą i tak ściągała ją nabierana woda. Nastawiła lewy policzek, jak do pocałunku i niczym zęby w uśmiechu, wyszczerzyła górną baterię dział. Albatros, prując spienione fale, nacierał wdzięcznie, po lekkim łuku, z otwartymi lukami na sterburtcie. Pędził ku kochance. Na obu pokładach wszystko teraz było w rękach kapitanów i zależało od opanowania kanonierów.

– Rychtować działa!!!

Na ostatnim odcinku, na chwilę przed przewidywanym wejściem w zasięg, Albatros nagle przyspieszył. Pierwszy oficer tileańskiego galeonu pobladł, rozumiejąc, że źle ocenił przeciwnika. Zerknął na dowódcę. Kapitan Moreno nie pobladł. Zaleta braku rozumu – pomyślał gorzko oficer. Niespodziewane przyspieszenie okrętu idącego pod wiatr, zmieniło wszystko. Pierwszy zaczął rozpaczliwie wykrzykiwać rozkazy, ignorując oburzonego

kapitana. Ale było już za późno.

„Czarny Albatros” plunął salwą ze swych mniej licznych dział, a na ripostę „Morskiej gwiazdy” przyszło oficerowi i kapitanowi Moreno poczekać. Meldunki z działowego były jednak optymistyczne. Wyglądało na to, że większość dział jest sprawna.

– Cell!!! – wrzasnął kapitan, powtórzył pierwszy, aż dotarło do uszu głównego kanoniera.

I w tej samej chwili wszyscy trzej zamarli z rozwartymi ustami, a pośród zgromadzonych na górnym pokładzie żołnierzy zapanowała panika. Ni stąd ni z owąd, między załogą, wzbil się ku niebu gęsty, niemal tłusty opar mdląco-słodkiego dymu. Oplatał Tileańczyków, dusił i dławił. Płatali się niczym w gęstej mgłę, walcząc z ogarniającą ich sennością.



Huk wystrzału z łatwością pokonał grzmienie nawałnicy. Sterburtowe działa Albatrosa stęknęły głośno, odskakując w łozach. Rozgrzane parowały i syczały, gdy ochlapywała je morska woda, po ich metalowych cielskach spływał oleisty pot. Cofnięto je z luków, lecz nikt nie pędził ładować prochem.

Wyżej, na deskach pokładu, pani kapitan odzyskała równowagę, bo Albatros szarpnął się, plując ogniem. Wstała, wypatrzyła żeglarzy, czekających na rozkaz, skupionych na drągach zwalniających kotwice, jakby nic innego nie istniało na świecie. Machnęła ręką i krzyknęła, ile sił w płucach:

– Kotwice w dół!!!

Chwilę potem Albatrosem potężnie szarpnęło, drewno kadłuba jęknęło, zatrzeszczało olinowanie. Dwa uderzenia serca później „Morska Gwiazda” plunęła ogniem, ale większość kul przeszła obok, gdyż Albatros wykonywał już swój karkołomny piruet, obracając się niemal w miejscu bakburtą do wroga. Kolejny wstrząs, trzask pękającego drewna, wrzaski załogi. Całkiem porządnie dostali po dziobie, ale Krwawa Wiedźma nie miała czasu się tym teraz przejmować.

– Bakburta! Ognia!!! – zakomenderowała, przeskakując nad walającymi się w nieladzie fragmentami nadbudówki dziobowej. – Ognia!!!

Nim kanonierzy na „Morskiej Gwieździe” zdążyli wtoczyć przeładowane działa ponownie w luki, „Albatros” posłał im drugą salwę. Odziani w jednolite, błękitne mundury żołnierze zapamiętali tylko migające we wrogich lukach, wyszczerzone w szalonym rechocie gęby piratów.



Tymczasem piraci już uwijali się przy żaglach, szarpnęli za szot, ustawiając żagiel odpowiednio do wiatru, opanowując ruch statku i zbliżając się do atakowanego okrętu. Zrzucano abordażowe sieci, bosakami chwymano reling i przyciągano „Czarnego Albatrosa” ku galeonowi. Obie załogi wymieniły „grzecznościowe pozdrowienia”, słane za pomocą huku ręcznej broni palnej i śpiewnych tonów relingowych falkonetów.

– Prowadź nas, panie mórz – szepnęła cichutko pani kapitan, całując na szczęście lodo-watą figurkę delfina, która powoli zmieniała barwę na jaśniejszą. Zacisnęła dłoń mocniej na linie i dobywając broni, zakrzyknęła:

– Do abordażu!!!

Co prawda spora część tileańskiej załogi ślaniała się na nogach, ale nadal czekało ich krwawe starcie. Opar trucizny rozwiewał się szybciej, niż przypuszczali piraci. Przekłęta burza! Jednak i tak zdołał osłabić wielu przeciwników.

Kapitan dała przykład reszcie kamratów, przelatując nad morską tonią przez opary dymu, lądując na szerokim relingu i od razu ucinając głowę pierwszego napotkanego żołnierza okrętowego. Tuż za nią wylądował Anton. Ku nocnemu niebu pomknęły wrzaski, komendy i ryki obu załóg – pierwsze takty morskiej symfonii. Uzupełniła je piękną barwa dźwięku, z jakim ostrze uderza o drugie, wydobywana z mieczy, szabli, noży i pałaszy. Wtórowała jej hucząca dookoła zawierucha i werble deszczu siekącego pokład. Gdzieś- gdzie zerwany takielunek łopotał na wietrze, smagając nieostrożnych marynarzy niczym bicz.

Piraci wlewali się na „Morską Gwiazdę”, za nic sobie mając nieskładny opór otumanionych żołnierzy. Pani kapitan biegła ku nadbudówce rufowej, torując sobie drogę ciosami szabli, a kiedy było trzeba nawet łokcia i kolana. Minęła bosmana Wiadro, właśnie w momencie, gdy pchnięty, uderzył plecami o kabestan, boleśnie witając się z nawiniętym nań łańcuchem.

– Bodaj cię pokręciło – syknął Wiadro, obrócił się i ciał od dołu, trafiając w podbrzusze przeciwnika. Poprawił silnym kopniakiem i posłał go ku czeluści ładunkowego luku. Drugim przestał się przejmować, gdy celnie rzucony przez Aleksieja nóż wbił się w jego grdykę.

Kapitan biegła dalej, chcąc jak najszybciej pochwycić dowódcę „Morskiej Gwiazdy”. Lawirowała między wrogami, ze wszystkich sił unikając uwikłania w potyczkę. Nad głową zaświszczał jej deszcz kartaczowych odłamków, ale nie była w stanie ocenić, z której strony nadleciał. Odnotowała tylko, że jeśli to wymysł Pana Smitha, to osobiście nakopie mu do rufy.

– Uważaj!!! – wrzasnął Anton.

W ostatniej chwili uchyliła się, unikając ciosu wroga, lecz straciła równowagę. Ten moment wystarczył, by otoczyła ją grupa Tileńczyków, blokujących dalszą drogę. Zdołała jednak uchwycić się wanty, wybić z całych sił i obracając ciało, przeskoczyć nad zgiętymi plecami kolejnego napastnika, na odchodnym tnąc go szablą. Raniony wrzasnął, krew bryzgnęła, ale pani kapitan lądowała już obok, krzyżując ostrze z kolejnym przeciwnikiem.

Wystarczyła stopa niefortunnie postawiona w sam środek buchty, chwila nieuwagi i już, pociągnięty za linę, która zacisnęła się pętlą wokół jego kostki, Anton szybował głową w dół ku szczytowi fokmasztu, szybko zbliżając się do dech marsa. Jeszcze chwila i przedzwoniłby w nie, łamiąc nogi. Zaklął siarczyście, sięgnął ku stopom i korzystając z nadarzającej się okazji, przeciął linę uwiązaną do nogi. Na moment stracił pęd, lecz natychmiast runął ku pokładowi. Desperacko wygiął ciało, wyrzucił ramię, wbijając nóż w

plótno żagla, i wrzeszcząc dziko, zjechał w dół, aż stopy uderzyły w fokreję. Przytrzymał się takielunku, łapiąc równowagę, a potem z szelmowskim uśmiechem spadł na plecy żeglarzowi, który właśnie zamachiwał się mieczem na panią kapitan.

– Nie ma za co – krzyknął do niej, osłaniając się przed kolejnym ciosem.

– Kubryk! – wrzasnęła w odpowiedzi i korzystając z chwilowego zamieszania, rzuciła się ku rufie. Mężczyzna ruszył tuż za nią.

Kilku piratów wdarło się już do kajut na rufówce, pacyfikując napotkanych żołnierzy. Kobieta spotkała upragnionego Filippo, zastępując mu wyjście, gdy ten próbował, korzystając z zamieszania, umykać wraz ze śmiertelnie wystraszoną narzeczoną. Na widok niemal omdlałej, uwieszanej na ramieniu dowódcy niewiasty, pani kapitan uśmiechnęła się szyderczo. Filippo Morren hardo zadarł głowę, nie bacząc na dźgające go wyzywająco w grdykę ostrze Antona, i spojrzał wprost na wysoką, szczupłą kobietę, która zasłoniła światło wąskiego wyjścia.

Na umazanym krwią, jasnym obliczu gościła jedynie satysfakcja. Mokre od deszczu, długie kruczoczarne włosy oblepiały szczupłe policzki, jeszcze bardziej wyostrając obce, elfickie rysy twarzy. Duże, granatowe oczy płonęły żywym ogniem. Trójgraniasty kapelus z jakimś cudem dalej tkwił na czubku głowy, haftowany kaftan cały zachlapany był krwią. Przez krótką chwilę Filippo był przekonany, że oto spotkał na swojej drodze owianego złą sławą morskogo demona.

– Kapitanie! – zakrzyknęła wesoło, celując wprost w jego pierś. – Nie mówili ci żeglarze, że kobieta na pokładzie przynosi pecha?! – zarechotała głośno, wskazując ruchem głowy sparaliżowaną strachem Julię.

Nim zdołał coś powiedzieć, zaprotestować, albo choć spróbować wykrzesać z siebie jakiś bohaterski gest, kobieta nakazała umieścić go wraz z Julią w szalupie. Gdy łódka uderzyła o wodę, demoniczna kapitan, stojąc na relingu i jedną ręką przytrzymując się takielunku, pomachała im na pożegnanie.

– Kapitanie Morren! Żyjesz tylko po to, by przekazać Hardosie pozdrowienia od Krwawej Wiedźmy!

Jakby na potwierdzenie tych słów, z kilkudziesięciu pirackich gardeł wydarł się okrzyk radości. Krzyczeli na wiwat swojej kapitan! „Morska Gwiazda” była już w pełni opanowana przez piracką brać i w najlepsze trwał szaber kolonijnych bogactw. Musieli się spieszyć, bo słynny tileański galeon nieubłaganie szedł na dno.





CZĘŚĆ II:
Almanach
Mistrza
Mórz



Wczasy u wód

Marcin Mortka

Przewagą niemal każdej gry rpg nad takim przykładowo Chińczykiem jest to, że akcję można umieścić w absolutnie dowolnej rzeczywistości. W praktyce rzadko się z tej możliwości korzysta i tak oto przez sesje przewijają się różne wersje „ufantastycznionych” miast, w których (w poszukiwaniu pamiątek) zwiedza się knajpy, lochy i świątynie. Mamy też wsie spokojne, wsie wesołe (po odjeździe drużyny już nie tak spokojnie i bynajmniej nie wesołe), mamy stopy szerokie, góry, nasze góry i chałupy łelkamtu. Są w końcu bory i lasy, w których jednakże nawet grzybów nie da się zbierać, bo orków latoś obrodziło. O wodzie ani słowa.

Poszukując sposobów na zmianę klimatu natknąłem się na stary wojskowy dowcip, który głosi, że kałuża to „wodna przeszkoda terenowa bez znaczenia strategicznego”. Doświadczenie Mistrza Gry natychmiast dopowiedziało, iż kałuża jest też „jedyną przeszkodą terenową, którą drużyny dziarskich chwatów pokona bez wahania”. Gracze podchodzą z podejrzliwością nawet do brodu na rzece czy oczka wodnego w ogrodzie, a o skorzystaniu z promu myślą dopiero, gdy inne sposoby dotarcia na drugą stronę zabrałyby pół roku. Niechęć drużyn do wodnych przeszkód terenowych jest faktem stwierdzonym, co podziela też większość znanych mi Mistrzów.

Wytłumaczenie owego faktu jest proste i nie ma nic wspólnego z zamiłowaniem (lub jego brakiem) do higieny. Otóż do rozegrania sesji na morzu zarówno drużynę jak i Mistrza zrazić może wysoki poziom komplikacji „scenografii”. Prze-

ciętny gracz od biedy może sobie wyobrazić średniowieczny zamek czy miasteczko, ale deski pokładu pod stopami, strzelające ku niebu maszty, lufy armat i białe płachty żagli to rzeczywistość nowa, obca i trudna do zrozumienia. Pokład jest ponadto rzeczywistością zamkniętą, ograniczoną przez relingi i deski poszycia. Jak tu na statku rozwinąć pełną szarżę? Gdzie dziewczki wszeteczne, piwo korzenne i maskary do utłuczenia. I czego ode mnie chce ten facet w mundurze, który coś tam gada o przeciąganiu pod kilem? A tak w ogóle... To co to jest kil?

No cóż. Drogi Mistrzu, Twoim uświęconym przez tradycję zadaniem jest dostarczenie odpowiedniego klimatu. Ponadto, jak mówi stare polskie przysłowie, podróż kształca...

AKT I PAŁA W CIEMNOŚCIACH

„Wyjazd do wód” proponuję zastosować dla drużyn raczej średniozaawansowanych, w których raczej brakuje przedstawicieli profesji ogólnie uważanych za osobliwe, jak arcy mistrz nekromanta czy łowca krokodyli. Idealnie nadają się do tego warhammerowe zbieraniny w stylu bard+przepatrywacz+najemnik+szczurołap+tenisista, grupki raczej niezamożne, ale energicznie wymachujące orężem i propagujące własną niezniszczalność w każdej karczmie. Właśnie takich ludzi na morzu potrzeba.

Pytanie, jak ich tam zawlec? Zawsze istnieje nadzieja, że zaciągną się dobrowolnie, choćby przeczytawszy ogłoszenie o werbunku na nabrzeżu portowym, ale nie

liczyłbym na to zbytnio. Po pierwsze, drużyna niekoniecznie umie czytać, po drugie, może za czytaniem nie przepadać, a po trzecie, może zrezygnować na wieść o tym, że „Mężom Sprytnym, a Nieulekłym, Złota i Sławy spragnionym, którym Smoki Morskie i Sztormy Okrutne Niestraszne” żołąd wyplaci się dopiero po szczęśliwym powrocie. W wyborze może pomóc delikatna sugestia, że od pewnego czasu drużynie bacznie przygląda się straż miejska, świeżo zawiązana grupa obrabowanych obywateli czy, dajmy na to, Inkwizycja. Estalijska, bo tej się nikt nie spodziewa.

Znacznie skuteczniejsze jest rozbudzenie zainteresowania morzem przy pomocy ciosu tytułowej pałki w łeb. Tak, wiem, drewniana pałka nie stanowi zagrożenia dla Twojej bandy pogromców pogromców, ale przecież kilka wiaderka rumu w rozśpiewanej tawernie osłabi czujność nawet najwytrwalszych, nieprawdaż? Po prostu poczekaj, aż wypełzną na ulicę, daj im przejść kawalek, być może nawet odrobinę się pogubić, a potem postaw na ich drodze... eee... za ich plecami niewielki, nienawidzący szczurów lądowych „press gang” - brygadę werbunkową z okrętu wojennego.

Jeśli lubujesz się w ambitnych wstępach do kampanii, połącz oba sposoby wraz z kilkoma innymi. Po pierwsze, przyjrzyj się dokładnie profesjom, talentom i korzeniom członków Twojej drużyny. Jednego popchnie presja rodziny, marzącej o karierze morskiej syna, innego sen o sławie czy przyzwoim¹, jeszcze innego banda wierzycieli z wieloma przyjaciółmi. Ten, komu powinęła się noga i wylądował w miejskim lochu, może otrzymać szansę zamiany wy-

roku na zaciągnięcie się na okręt...

Trudno o lepsze rozpoczęcie morskiej kampanii aniżeli całkowity miszmasz powyższych wątków. Zanęć drużynowego szlachciurę do obrania nowej drogi kariery, wtrąć złodziejaska do więzienia, resztę omam opowieściami lub wypaluj. W ciemnościach i zza pleców.

AKT II BARKA NOEGO

Drogi Mistrzu, nim rozpoczniesz jakąkolwiek kampanię morską, pamiętaj o jednym. Okręt to rękawica rzucona w twarz żywiołom, to krucha urągająca prawom fizyki i logiki konstrukcja, której przetrwanie wśród bezmiarów oceanu zapewnić może tylko surowa dyscyplina wśród załogi. Jako, że każdy gracz ma w sobie coś z anarchisty, nie rozmiar się zapewne z prawdą twierdząc, iż pierwszy kontakt z okrętem będzie dla nich szokiem, zwłaszcza dla tych, których zwerbowano drewnianą pałą.

Skoro już jesteś perfidny, to bądź taki do końca. Niech do ich zamroczonych świadomości dotrze najpierw lekkie kołysanie, skrzypnięcia, jakieś niezrozumiałe pokrzykiwania, potem otwarcie oczu i... Pora na Efekt Hitchcocka czyli najpierw trzęsienie ziemi, a potem stopniowanie napięcia. Jesteśmy na statku! Kto nas tu zamknął? Ja chcę na ląd! Natychmiast wołajcie mi tu kapitana! Gdzie mój miecz... No właśnie... Czas na pierwszą lekcję.

Nawet najgłupsza brygada werbunkowa nie pominęłaby okazji uzupełnienia pensji o zyski ze sprzedaży broni, kolczug, ubrań, czy ingredientów do czarów. Magiczne miecze Twoich chojraków już dawno zasilily krwioobieg czarnego rynku. Daj im jeszcze chwilę, Mistrzu. Niech

1 Pieniądze jakie przysługiwały załodze okrętu ze sprzedaży zatrzymanego statku wroga. „Działka” oficerów była oczywiście znacznie większa od działki marynarza.

sobie powrzeszczą i pobiegają w kółko w panice, może któryś nawet odnajdzie drogę na pokład i zarczy na widok niknącego na horyzoncie lądu. A potem pojawi się Bosman...

Bosman nie należy do najbardziej wygadanych osobników, a w jego wypowiedziach rolę znaków interpunkcyjnych pełnią ciosy bata. Jakąkolwiek próbę wyrażenia swoich pretensji (a wyobraźnia podpowiada mi, iż zostanie ona wzmocniona wrzaskiem i gwałtowną gestykulacją) Bosman skomentuje na swój własny, cholernie piekący sposób. Wnioskiem z lekcji numer dwa jest to, że na pokładzie okrętu mówi tylko zapytany lub ten, który ma do tego prawo. Śmiałek, który zakwestionuje to prawo, zostanie natychmiast spacyfikowany², a podobny los czeka tych, którzy zaniedbają swe obowiązki lub udzielą niebaczonej odpowiedzi oficerowi.

Skoro zdecydowałeś się, drogi Mistrzu, na zafundowanie Twojej buńczucznej drużynie „wczasów u wód”, musisz przeprowadzić terapię z żelazną konsekwencją. Na okręcie każdy ma swoje miejsce i drużyna nie ma innego wyjścia, jak nauczyć się znosić kopniaki i przestać potykać o zwoje lin czy własne nogi. Życie na morzu ma w sobie niewiele z romantyzmu - jest trudne, skomplikowane i wilgotne. Nawet ci członkowie Twojej drużyny, którzy na okręcie pojawią się jako pasażerowie, nie będą mieli łatwo. Ich kajuty są ciasne, pokład pod ich stopami kołysze się, kadłub trzeszczy pod naporem fal, a posiłek jest jałowy, niedogotowany i przelewa się przez brzegi naczyń. Jedynym plusem jest to, iż na talerzu jeszcze nic nie pełza. Nie ma strachu. Zacznie.

2 Dla lepszego efektu możesz zaaranżować spontaniczny bunt szczura lądowego spoza drużyny, lecz „zwerbowanego” razem z nią.

Ich życie tak czy owak okaże się luksusem w porównaniu do tych, których los (czyt. wola Mistrza Gry) ześle pod pokład, do kubryku - mrocznego, wilgotnego pomieszczenia, gdzie jedyną wygodą są koje, w których i tak śpi dwóch, trzech ludzi na zmianę. Jedzenie okrętowe to dla szczura lądowego suchary pełne robali, wzmocnione solonym mięsem i zapijane grogiem. Towarzysze przygody to banda zahartowanych, odpornych na pochlebstwa drabów, których niezgułowatość nowych rekrutów doprowadza do szewskiej pasji. A pierwszy kontakt z samym rzemiosłem morskim?

Szorowanie pokładu i pucowanie armat, choć upokarzające dla niedawnych desperados, jest zasadniczo błogosławieństwem w porównaniu do wspinaczki po drabinkach wantowych czy spaceru po rejach. Upadek może mieć tylko jedno zakończenie, niezależne od tego czy uczący się latać wyrżnie o pokład czy pluśnie w wodę. Wątpię bowiem, czy ktokolwiek z Twoich orłów i sokołów umiał pływać, a okrętowy szpitalik specjalizuje się generalnie w amputacjach i leczeniu kiły.

Morska kariera Twoich chwatów zależeć będzie generalnie od tego, na jaką jednostkę trafią. Najtrudniejszą próbą będzie dla nich pokład okrętu wojennego, gdzie dyscyplina panuje najsurowsza, życie stracić najłatwiej, ale też są największe szanse na przeżycie najciekawszej przygody. Pokład statku handlowego to miejsce znacznie bardziej egzotyczne choćby przez fakt przewożonych towarów czy pasażerów³, ale panuje na nich znacznie słabszy rygor. Załoga „handlowca” jest mniej liczna i mniej wprawna w rzemiosło wojennym, a przez to statek łatwo może paść ofiarą ataku nawet małego okrętu wojennego.

3 Pamiętaj o tym, że okręt wojenny nie jest przystosowany do przewożenia pasażerów!

Marynarka handlowa nigdy nie cierpiała jednak na brak rekrutów, gdyż służący w niej marynarze zarabiali znacznie więcej aniżeli służący w marynarce wojennej.

Rozwiązaniem pośrednim jest okręt słynnego odkrywcy, który łączy w sobie funkcje okrętu wojennego, handlowego i transportowego. Kto wie, czy właśnie wyprawa na jednostce tego typu do niezbadanych krain w asyście badaczy, mędrców i awanturników nie jest rozwiązaniem najciekawszym.

AKT III TRZYNASTU CHŁOPA NA UMRZYKA SKRZYNI...

... a tak naprawdę to około 250 na mniejszych fregatach wojennych i odpowiednio mniej na statkach handlowych. Zawsze to jednak spory tłum, towarzystwo barwne, zahartowane i nierzadko niebezpieczne, a zadaniem graczy będzie nauczyć się pośród nich poruszać. Prędzej czy później nauczą się, że na widok purpurowego ze złości Bosmana należy się schować, a Kapitanowi zawsze odpowiada się twierdząco, że śpi się tylko wtedy, kiedy pozwolą, a łażenie po nawietrznej pokładzie rufowego i gwizdanie na pokładzie są surowo zakazane. Jedną z najważniejszych lekcji na pokładzie będzie jednakże z pewnością rozpoznanie funkcji - kilku archetypicznych dramatis personae, bez których „rasowy” żaglowiec jest równie niekompletny jak łysy wilkołak.



Pierwszy Oficer – czapki z głów, szczury lądowe! To właśnie z tym jegomościem, a nie z Kapitanem, spotkają się nowi rekruci zaraz po terapii szo-

kowej, jaką sprawi im Bosman. Do zadań Pierwszego należy bowiem określenie, kim nowi są i do czego się nadają. W prowadzonej przez Pierwszego księdze werbunkowej pojawią się szczegółowe dane wszystkich rekrutów i ta chwila zadecyduje o ich dalszych losach. Pierwszy Oficer nie może bowiem marnować potencjału – znających się na inżynierii, ciesielce czy stolarce wyśle do pomocy cieśli pokładowemu, początkujących znachorów podrzuci do szpitalika, wyznający się na cyfrach i księgach zostaną przydzieleni ochmistrzowi, a ci, którzy liźnęli trochę wojny, pójdą pod opiekuńcze skrzydła zbrojmistrza lub artylerzysty. Pierwszy Oficer uczyni też stosowną adnotację w swej księdze, jeśli ktoś się przyzna do znajomości jakiegoś obcego języka, magii czy innego, wartego uwagi talentu. Po pracowitym wypełnieniu wszystkich rubryk, przydzielą szczury lądowe do bardziej przyziemnych zajęć.

Pierwszy Oficer jest zajętą osobą. Jego zadaniem jest dopilnowanie wszystkiego tego, co jest poniżej godności Kapitana, czyli przede wszystkim dyscypliny i prawidłowego przebiegu służby okrętowej: czasu wydawania posiłków, zmiany wacht, ćwiczeń itp. Powinieneś go kreować na osobę surową, niezłomną i drobiazgową aż do przesady, osobę którą podziwiać zaczyna się dopiero po długich, długich miesiącach skrytej nienawiści. Nie zapomnij również o tym, że Pierwszy Oficer jest nominalnie zastępcą Kapitana i przejmuje dowodzenie w chwili jego śmierci lub ciężkich ran. Jeśli lubisz mroczne intrygi, możesz oprzeć całą sesję na konflikcie niekompetentnego, nonszalanckiego Kapitana z chłodnym, sadystycznym Pierwszym Oficerem.



Kapitan – baczność, pierwszy po Bogu! Dla świeżych rekrutów, gapiących się na labirynt lin, płótna i drewna z pełnym nabożeństwem przerażeniem, Kapitan musi sprawiać wrażenie osoby PONAD resztą śmiertelników... Oto kroczy przez pokład, oficerowie oddają mu honory, marynarze uwijają się jeszcze szybciej, okrutny Bosman szczerzy przepraszająco zębiska. Na tym niewielkim, drewnianym światku on jest prawem i sędzią, mianowany przez króla, błogosławiony przez bogów – wystarczy jego jedno, jedyne słowo, by zmienić kurs okrętu, odpalić salwę burtową czy powiesić człowieka.

Dopiero w trakcie dłuższej podróży możesz pozwolić swej drużynie na odkrycie, kim naprawdę jest ów wyniosły człowiek, oddzielony od innych drzwiami kajuty kapitańskiej. Może Twój kaprys zamieni go w marzyciela, który w księżycowe noce studiuje starożytne księgi? Może uczynisz go rzutkim, przedsiębiorczym dowódcą, który nigdy nie zawaha się rzucić wyzwania wrogom? A może chcesz, by był zgorzkniałym, cynicznym pijakiem i pozbawionym litości katem?

Pamiętaj, iż Kapitan jest postacią na polu legendarną i jego osoba będzie zasadniczo nadawać charakter atmosferze na pokładzie. Prawdziwą skarbnicą sekretów Kapitana jest załoga, dlatego też niech Twoje chwaty nadstawiają ucha w kubryku. Może kiedy marynarze przekonają się już do „nowych”, uchylą rąbka tajemnicy - dlaczego właściwie Kapitan jest tak diabło odważny? Może zdradzą, czemu tyle pije, nie śpi po nocach, co oznacza ten dziwny kolczyk w jego uchu i co zawiera ogrom-

na, czarna skrzynia w jego kajucie? I czy to prawda, że kiedyś pływał pod banderą wroga?

Zwłaszcza na większych fregatach lub liniowcach, kapitan miał swą służbę, składającą się przynajmniej z osobistego pisarza lub osobistego stewarda, szykującego dlań posiłki i troszczącego się o jego przyodziewek. Obie funkcje dobrze pasują na stanowiska dla graczy, którzy przez podróże nabyli nieco ogłady i umiejętności praktycznych, co być może pozwoli drużynie wykryć kapitańską tajemnicę.



Nawigator – droga dla Nawigatora! Choć nominalnie był on Kapitanowi podwładny, ogrom jego obowiązków sprawiał, iż Nawigator na żaglowcach był jedyną osobą, z którą Kapitan musiał się naprawdę liczyć. W zakres jego obowiązków wchodziło odczytywanie pozycji okrętu, wyznaczanie kursu, utrzymywanie w porządku instrumentów nawigacyjnych, a także dbanie o dobry stan żagli, olinowania i kotwic. Choć wielu Kapitanów doskonale znało zarówno tajniki nawigacji jak i właściwości własnych okrętów, pomoc czujnego Nawigatora była dla nich niezbędna.

Nie wydaje mi się, by była to postać, z którą Twój przyszły rozbójnik morscy mogliby przestawać na co dzień, dlatego też ogranicz się, drogi Mistrzu, do nakreślenia energicznej, ruchliwej osoby z nieodłącznym cyrkiem i lunetą. Nawigator to człowiek, który całe dni spędza nad mapami, lustruje stan takielunku i zapędza uczniów do uczciwszej pracy. Chyba że... No właśnie, a co się stanie, kiedy stanowisko Nawigatora obejmie ktoś z dobrym

nazwiskiem i szerokimi „plecami”, ale człowiek niekompetentny i rozpity?

Nawigator również miał swój „dworek” - grupkę pomocników, których wprawiał w rzemiośle morskim i wykorzystywał do wykonywania mniej skomplikowanych obowiązków. Wśród nich ulokować powinienś tych spośród swych świeżo upieczonych wilków morskich, którzy znają się na cyferkach, literkach oraz... magii. No właśnie... Nie możemy przecież zapomnieć, iż kampanie rozgrywamy w świecie, gdzie za praktykowanie magii nie dostaje się „żółtych papierów”. Magia znajdzie zastosowanie na pokładzie żaglowca w wielu formach – czasem trzeba przywołać wiatr, czasem ugasić pożar, przegnać chorobę, rozwiać mgłę czy przegonić potwora morskiego. Intuicja podpowiada mi, iż to właśnie Nawigator ma monopol na pokładową magię i do niego trafiać powinni wszyscy ci, którzy się ciemnymi sztukami parali.

Ochmistrz – wytwór osobliwej mentalności morskiej, która głosi, iż prawdziwym żeglarzom przeznaczone są cele wyższe. Rzeczami tak banalnymi jak przyodziewek dla załogi i zaopatrzenie okrętu w żywność, świece, drewno opałowe i inne bzdury powinien zajmować się cywil i tak oto w załodze każdego większego okrętu pojawił się ochmistrz. Fakt, że jest cywilem, wcale nie sprawia, iż będzie przez to łatwiej się z nim dogadać. Ochmistrz bowiem to tylko zatrudniony przez marynarkę kupiec, któremu oprócz żołdu przysługuje również pewna prowizja z tytułu zakupu towarów pierwszej potrzeby.

Oczywiście masz pełne prawo wyboru jego osobowości, ale uczulam Cię na fakt, iż w dawnych dziejach uczciwość była cnotą równie mocno zagrożoną wyginieciem

jak obecnie. Sporo pikanterii do scenariusza wniesie ochmistrz o rozbieganych oczkach, który do perfekcji opanował metody wyszukiwania najtańszego mięsa dla załogi, rozcieńczania rumu i usypiania czujności Kapitana, a do pensyjki dorabia organizując walki szczurów pod pokładem. Niewykluczone również, iż dziwnym trafem właśnie u niego znajdą się rzeczy „zagubione” podczas „werbunku”, być może też właśnie jemu przydzieleni zostaną ci spośród graczy, którzy na lądzie bardziej lubili mieć niż wydawać...



Dowódca piechoty morskiej – prezentuj broń! Oto ktoś, kto dodaje kolorytu załodze okrętu dosłownie i w przenośni, gdyż umundurowanie piechoty morskiej, która w XVIII-wiecznej Anglii była oddelegowanym na pokład oddziałem wojsk lądowych, wyróżniało się szkarłatem na tle niebieskich mundurów oficerów okrętu. Piechota morska była odpowiedzią na specyfikę bitew morskich żaglowców, gdzie wynik starcia zależał od celnego ognia muszkietowego załóg oraz ich postawy w obliczu abordażu lub desantu. Żołnierze okrętowi służyli z karność i zdyscyplinowania, stanowili elitę wojsk lądowych i dlatego też ich dowódca musi być archetypicznym przykładem „debeściaka”. Jego męstwo i znajomość żołnierskiego rzemiosła nie powinna budzić żadnych wątpliwości.

Piechota morska, która podczas regularnego rejsu pełniła funkcje reprezentacyjno-policyjne (czyli na niewiele się przydawała), podczas każdej bitwy morskiej była trzonem uderzenia. Nieuniknione jest zatem, że ponosiła duże straty podczas

starć. Czy to nie szansa dla tych z Twoich graczy, którzy odznaczyli się celnym okiem, męstwem i karnością?

Jeśli zdecydujesz się, drogi Mistrzu, osadzić akcję gry na pokładzie galeonu odkrywcy, możesz zamienić oddział piechoty na gromadę conquistadores, najemnych zbirów, których zadaniem jest zabezpieczenie napotkanych cacek przed wpadnięciem w niepowołane ręce. Tu kryteria naboru są znacznie mniej surowe i właściwie każdy, kto potrafi wymachiwać orężem i ukorzy się przed głównym zbirem, może stanąć w szeregach lotrów morskich.

Bosman – Bosman, kryj się! Podstawowym zadaniem tej świni jest utrzymanie należytego stanu żagli, lin, łodzi i drzewiec oraz odpowiednie „motywowanie” załogi do wytężonej pracy. Jego główny rys psychologiczny już został w zasadzie nakreślony, gwoli obowiązku przypominać tylko, iż bosman nie musi być mądry, ale głośny, chętnie nadużywający stanowiska i nieuleczalnie niesprawiedliwy. Warto tu otworzyć furtkę awansu dla tych spośród Twoich graczy, drogi Mistrzu, którzy na karcie postaci mogliby mieć wpisaną zdolność „sadyzm”. Bosman też człowiek, może się spocić od wydzielania środków dopingujących, więc jak każdy inny rzemieślnik potrzebuje pomocników.

Uff, żeby to był koniec! Każdy szanujący się okręt ma na pokładzie medyka, któremu przecież też się jakiś kompetentny pomagier przyda, ma też grupę rozchichotanych podchorążych, w której wylądają wyżej urodzeni młodzieńcy, pokładowy artylerzysta jak lep przyciągnie wszystkich uzależnionych od zapachu prochu... Jest jeszcze demoniczny kucharz, rozanielony kapłan, papuga o wrednym charakterze i hordy szczurów pod pokładem. I butelka rumu.

AKT IV NA KONIEC ŚWIATA RUSZA FREGATA...

Życie na okręcie jest zasadniczo proste i nie wymaga od szeregowego marynarza zbyt wielkiego zaangażowania umysłowego. Każdy z twoich gierojów zostanie przydzielony do którejś z wacht⁴, następnie przyuczony do szorowania pokładu i pociągania za odpowiednie linki, pozna też system wachtowy oraz godziny wydawania posiłków i legendarnego grogu⁵. Kiedy już uznasz, że są wystarczająco zahartowani, pora na roztoczenie przed nimi całego powabu morskiej wędrówki. Warto pierwszy, zapewne koszmarny dzień zakończyć przepięknym rdzawym zachodem słońca, ubarwionym ckliwą szantą marynarską. Kiedy zapadnie już zmrok i żagle staną się jedynie szarymi plamami na tle rozgwieźdzonego nieba, na pokładzie skupią się grupki wilków morskich i rozpocznie się wieczór opowieści. W takie magiczne noce nikt nie zostanie odtrącony od grona gawędziarzy, nawet szczury lądowe.

Dla Ciebie to szansa, drogi Mistrzu. Pozwól im wsłuchać się w delikatną melodię fal, sunących wzdłuż kadłuba, którym wtóruje świst wiatru wśród want i poskrzypywanie masztów. Oto noc pojednania z nowym światem, noc, podczas której zbieranina wagabundów przeistacza się w żeglarzy. Niech posłuchają legendy o Latającym Marienburgczyku, wężu morskim czy krakenie, niech poznają opowieść o syrenach i albatrosach, niech gawęda wprowadzi ich w świat wielkich bitew

4 Wachta to czterogodzinny odcinek służby, odmierzany tzw. szklankami, czyli rozlegającymi się co pół godziny uderzeniami dzwonu pokładowego. Po ilości uderzeń dzwonu można było o każdej porze zorientować się ile czasu pozostało do zakończenia danej wachty.

5 Rum rozcieńczany wodą. Czasem na okrętach serwowano również wino (w cieplejszych rejonach) lub piwo (podczas krótszych rejsów).

morskich, szalonych admirałów i ukrytych skarbach pirackich. Naturalnie, nic co piękne nie trwa wiecznie – w pewnym momencie któryś z oficerów wachtowych przerwie opowieści i zapędzi wszystkich pod pokład, ale nie będzie w jego głosie szorstkości czy gniewu. Nie wypada krzyknąć podczas takich nocy.

Następnego dnia uświadom im, że choć Bosman wcale przez noc nie złagodniał, nie wydaje się już taki straszny. I w sumie to da się odróżnić bras⁶ od szota⁷, na rei jest fajnie, a przy szorowaniu pokładu nawet pożartować się da, a kiedy wyjdzie się na mars⁸ i spojrzy na te niekończące się przestworza morskie... Ech, poezja! Pora na dowartościowanie Twoich graczy, pora uświadomić im, że są w stanie sprostać obowiązkom, które przydzielił im Pierwszy Oficer! Niechże jajogłowy z Twojej ekipy pomoże w rachunkach ochmistrzowi, czy przy opatrywaniu stłuczeń po nieszczęśliwym wypadku, niech mięśniaki wyteżą mięśnie przy ciesielce czy przecaczaniu armat. Usadź najbystrzejszego z Twoich sokołów na bocianim gnieździe, a nuż coś odkryje na horyzoncie? Ześlij adepta magii do ładowni, może wywabi wilgoć z chleba? Może Nawigator potrzebuje pomocy przy jakimś starym języku, którym opisana jest mapa? Może załoga dawno nie słyszała pieśni z głębi ładu?

Sam najlepiej znasz swoich graczy, wiesz, jak pobudzić ich próżność i sprawić, by zaczęli się starać. Pora zatem na jakiś wypadek, kiedy to ostatecznie potwierdzą swą przynależność. Niech ktoś zleci z rei prosto między rekiny - szybka reakcja

6 lina służąca do manewrowania żaglem w płaszczyźnie poziomej

7 lina, którą można było ustawić bom (a zatem i żagiel) pod właściwym kątem do kierunku wiatru

8 platforma, łącząca maszt ze stengą, wzmacniająca jego konstrukcję oraz stanowiąca dobre stanowisko obserwacyjne i strzeleckie

graczy zagwarantuje drużbę z załogą, może nawet Kapitan poklepie któregoś po plecach. Nie wahaj się też pokazać wielkich ćwiczeń artyleryjskich, które z pewnością zapewnią nagły przyływ miłości „nowych” do okrętu. Wrzaski Artylerzysty, loskot przetaczanych kul, trzask unoszonych furt, gryzący zapach lontowników i... Ognia! Armata po armacie umyka w tył, kopana siłą odrzutu, kule z gwizdem tną powietrze i nikną w falach, podnosząc słupy wody, pokład drży od wystrzałów... Przeładować... Ognia!

Mają już rumieńce?

AKT V TRAFIONY ZATOPIONY

Przy odrobinie szczęścia gracze szybko poznają hierarchię na okręcie, a z każdym mijającym dniem będą lepiej wtapiać się w nowe otoczenie. Wtedy odkryją nową prawdę - na okręcie każdy jest przeźroczystry. W tłumie dwustu dorosłych mężczyzn, stłoczonych na kilkudziesięciu metrach pokładu, nikt nie jest w stanie ukryć swych sekretów na długo. Trudno nie zauważyć, że młody Jim Ika po nocach ze strachu przed Bosmanem i, że Esk nienawidzi Pierwszego Oficera, że Hans bez przerwy narzeka na to, iż ktoś go okrada, a wydawany po obiedzie grog jest zanadto rozwodniony. Potem ktoś mruknął, że stary Grille zatłukł swoją żonę, że Gwidon Maruda mówi przez sen w dziwnym języku, że Martin na ładzie podobno służył Bogom Ciemności. O, taki symbol miał ten bóg, taki... Kilka dni później, wiatr szarpnie koszulę kompana na rei i ktoś z drużyny dostrzeże podobny tatuaż na ramieniu. Ale nie Martina. Kogoś innego. Tego draba, co tak sprawnie łapie szczury w kubryku.

Po nitce do kłębka... Pozwól Twojej drużynie najpierw zetknąć się z kilkoma przykładami zwykłych ludzkich problemów, a potem zagłębiaj ich stopniowo w mrok coraz bardziej ponurych tajemnic. Angażuj ich w drobne, pozornie nie powiązane ze sobą wydarzenia. Dlaczego Joachim spadł z rei i utonął, on, który piął się na maszty niczym małpa? Przypadek? A może wiedział za dużo? Skąd się wzięła osobliwa, krwistoczerwona poświata wokół księżyca podczas psiej wachty⁹? Od kogo okrętowa papuga nauczyła się mówić „Jako żądasz!”? I kto do jasnej cholery śpiewał w nocy na marsie grotmasztu?

Zaraz, zaraz, ale czy te wydarzenia nie układają się w logiczną całość? Kto za tym stoi? Kim są ONI i do czego dążą? Opanować okręt, wyrzucić załogę i oddać statek na usługi ciemnych mocy? Poświęcić wszystkich w ofierze bóstwom morza? Zakuć załogę w kajdany i sprzedać łowcom niewolników?

Pamiętasz opowieść o buncie na „Bounty”? Wyobraź sobie mroczną, pozabawioną ludzkich cech postać kapitana, sadystę wietrzącego wszędzie podstęp, własnoręcznie biczującego za najdrobniejsze nawet błahostki. Widzisz, jak zaciska wąskie, sine wargi i zmrużonymi oczyma śledzi ruchy załogi, pieszcząc zatkniętą pod pachą szpicrutę? Dobrze, a teraz popracuj nad przedstawieniem mroku w sercach załogi. Pokaż spojrzenia pełne wściekłości i trwogi, napiętą ciszę w kubryku, nerwowe podskoki na odgłos kroków kapitana, plecy piekące od uderzeń. W marynarce brytyjskiej istniał zwyczaj, że załoga manifestowała swoje niezadowolenie, tocząc w nocy kule armatnie po pokładzie... Czy tym razem stać ich będzie na ten gest? A

co się stanie z tym, który ośmieli się kule toczyć? Kto da sygnał do buntu? Ile wie kapitan? Kto jest jego szpiegiem? I najważniejsze – jaka będzie w tym starciu rola drużyny? Kto ich wciągnie do spisku i jak? A może zajmie się nimi kapitan, czyniąc własnymi szpiegami? Jak zareaguje na to kubryk? Przecież na okręcie wszyscy są przeźroczyści...

Podczas sesji tego typu, najważniejsze jest nie rozwiązanie zagadki, ale sam klimat konfliktu.

Zabójstwo kapitana to przecież przestępstwo karane śmiercią i żaden sąd na lądzie nie uwierzy grupce wychudzonych majtków, że kapitanowi pomieszało się we łbie. Niech gracze o tym wiedzą, a mimo to popchnij ich do działania. Ha, być może drużynie uda się udowodnić, że kapitana opętały złe moce?

Spróbujmy wykorzystać motyw buntu w inny sposób – po zakończeniu poprzedniego rejsu Pierwszy Oficer, człowiek dumny i honorowy, miał objąć dowództwo własnego okrętu, lecz decyzja o awansie została w ostatniej chwili cofnięta. Rozgoryczony Pierwszy wraca zatem na swe poprzednie stanowisko, lecz tym razem już patrzy na Kapitana innym spojrzeniem, chłodniejszym, zabarwionym szalonymi błyskami. Nagle na okręcie rozpoczyna się psychologiczna wojna między Kapitanem a popadającym w coraz większą paranoję Pierwszym, za którym stoi ta część załogi, która żywi do Kapitana jakiś zadawniony uraz. Z podzieloną załogą okręt staje się kaleki – czas zatem na spiętrzenie trudności. Może statek piratów? Może sztorm lub atak morskiego potwora? Może wszystko naraz?

A może Kapitan w istocie jest winny, może zataił przed załogą prawdę? Niech

⁹ wachta trwająca od godziny 24:00 do 4:00

załoga się dowie, że Kapitan otrzymał tajny rozkaz zatrzymania okrętów wroga NIEZALEŻNIE od ich wielkości i... liczby. Niech zasłysz, że Kapitan zachowywał się dziwnie na odprawie, a jego żonę na lądzie pokąsał wampir. A steward ponoć gadał, że widział jakąś dziwną mapę w kajucie kapitana, którą ten chowa w tej wysadzanej jantarem szkatułce pod koją.

Starczy przecież blask złota, by wznieść płomień buntu! Co się wydarzy, gdy legendarna mapa z zaznaczonymi czarnymi krzyżykami znajdzie się w posiadaniu kilku oficerów, w tym Nawigatora? Oto z płataniny nocnych szeptów i podejrzliwych spojrzeń rodzi się spisek, zakładający jak najmniejszą ilość łbów do podziału. Z tym że, niestety, na okręcie każdy jest przeźroczysty. Resztę rozegraj sam. Stevensona przecież każdy zna.

Pamiętaj jednak, że ważniejsza od samej rozprawy z Kapitanem jest atmosfera gęstego, nieprzeniknionego niepokoju. Odpowiednio dobierz zatem metody działania spiskowców. Może będą oni chcieli wzbudzić nieufność całej załogi wobec Kapitana, mocą magii wypędzając za burtę wszystkie szczury? Może zesła na niego chorobę i odpowiednio podkupią (lub postraszą) lekarza okrętowego? Może skierują statek ku wyspie skarbów, jak w „Piętnastoletnim kapitanie”, umieszczając metalowy przedmiot pod kompasem, by igła pokazywała fałszywy kierunek?

W chwili wybuchnięcia buntu drużyna zmuszona jest wybrać, po której opowie się stronie, a od ich decyzji zależy dalszy rozwój wydarzeń. Trudno o lepszą nobilitację, niż poparcie Kapitana w ciężkich chwilach. Trudno o szybsze wzbogacenie się, niż stanięcie po stronie buntowników. Druga opcja ponadto otwiera szansę

poprowadzenia mrocznej kampanii, którą rozpocznie zbrodnia na Kapitanie, a zakończy walka o życie i pozycję wśród zdecydowanych, zaślepionych chciwością morskich łotrów.

Ostatnią z przedstawianych przeze mnie możliwości zachowaj sobie na sytuację, kiedy drużyna trafi na okręt bardzo, ale to bardzo niezadowolona z... khm... Twojej decyzji. Otóż jak wcześniej zasugerowałem, procedura werbunkowa jest całkowicie pozbawiona biurokracji i zazwyczaj ma miejsce tuż przed podniesieniem kotwicy, by zminimalizować szanse na odwołanie się od decyzji. Ześlij swych graczy na okręt, którego misją będzie eskorta słabo uzbrojonego żaglowca kupieckiego, przewożącego sztabę królewskiego złota. Zadanie jest ważne i odpowiedzialne, nastroje wśród załogi bojowe, lecz gdy na horyzoncie pojawia się wroga bandera, ku zaskoczeniu większości nie wita jej ani jeden wystrzał z działa. Ktoś porywa za króciwą i oto na deski pokładu rufowego walą się ciała ostatnich nieprzekupionych oficerów. W ślad za nimi osuwa się Kapitan, oszołomiony zdradą swoich ludzi i ogłuszony ciosem drewnianej pałki...

Po krótkiej walce okręt eskorty zostaje opanowany, a skępowana, upokorzona załoga zostaje uwięziona w ładowniach wrogiej jednostki, by przez całą noc wysłuchiwać tryumfalnych śpiewów i pijackiego bełkotu zwycięzcy. A może nie wszystko stracone? Może Kapitan jest wśród nas? Może uda się wyzwolić z więzów i przedostać na własny okręt, na którym została pewnie szczupła załoga przyzowa, w znacznej części też podpita? Trzeba uregulować rachunki z tymi łajdakami! No i ów transport złota... Przecież to tylko kupiecka krypa, łatwo będzie ją doścignąć i przejąć!





Trudno o lepszą intrygę z cyklu płaszcz i szpada! W chwili wolnego sięgnij po stary, dobry film „Karmazynowy Pirat” z Burtem Lancasterem lub powieść „Kapitan Blood” Rafaela Sabatiniego.

Dobrze, a teraz zostawmy na chwilę Kapitana, załogę oraz ich kaprysy i zajmijmy się wprowadzeniem odrobiny patosu, a esencją tego powinien być sam Okręt. Właśnie, nie okręt, ale Okręt. Już na samym wstępie pragnę Cię ostrzec po dobroci iż przedstawienie okrętu jako drewnianego poligonu dla coraz to kolejnych rzezi to grzech niewybaczalny! W jednej z moich ulubionych powieści morskich, „Wojnie Trappa”, na przerdzewiałej krypie trafnie ochrzczonej jako „Charon”, załoga (czyt. banda zdemoralizowanych, psychopatycznych mętów z piekła rodem) śpiewa pewnego wieczoru taką oto pieśń:

To jest nasza historia i to jest nasza pieśń

Jesteśmy na tej łajbie dłużej,

niż to można znieść

Więc „Nelson”, „Rodney”,

„Renown” spieprzać póki czas,

A ta cholerna łajba wykończy

wkrótce nas...”¹⁰

Pozornie pozbawione głębszej treści wycie obdartej bandy jest jednakże wyrazem największego uwielbienia dla własnego okrętu, jaki mógł przejść przez kilkanaście przepalonych grogiem gardeł. Cóż, a jeśli oni potrafili... Twoim największym zadaniem, drogi Mistrzu, będzie wywołanie właśnie takiego stanu u Twoich graczy, co nie będzie łatwe u szczurów lądowych. Niemniej to Ty jednak rządźisz warstwą słowną scenariusza. Opisz palające zachwytem policzki młodego midszyp-

mena, który rzuca log¹¹ i pełnym radości wrzaskiem ogłasza nowy rekord prędkości. Opisz lżę na pobrużdżonym policzku cieśli okrętowego, kiedy bada brzegi dziury po wrogiej kuli armatniej. Opisz smukły dziób okrętu, z lekkością tnący fale, wezbrane wiatrem żagle niczym skrzydła, lśniące na złoto w blasku słońca, przepiękną melodię wiatru pośród want i zapierający dech w piersiach widok z bocianiego gniazda... Co, zadumali się chociaż trochę?

Być może sam majestat i piękno okrętu to za mało. Popuść zatem odrobinę wodze wyobraźni i spraw, by galion, ozdabiająca dziobnicę figura przepięknej kobiety, niespodziewanie uśmiechnął się do pełznącego po bukszprycie gracza. Może zwolnij łańcuch kotwicy na ułamek sekundy przed tym, nim okręt wpłynie na nieoznaczoną mieliznę? Uderz w dzwon okrętowy o niepełnej godzinie, by zaalarmować drzemiące wachty o niebezpieczeństwie, spowij banderę złocistą aureolą, zeslij nieziemski śpiew z rei czy pchnij okrętowe szcury na pomoc członkom załogi. Osiągniesz sukces, gdy pokochają swą krypę choć trochę.

To tyle, bo się rozleniwia. Wracamy do horroru. Morze to magiczna przestrzeń, która ma wielu mieszkańców, w najlepszym razie ledwie tolerujących przybłądów ze stałego lądu. Odsuńmy może na razie syreny, krakeny, węże morskie i inne lewiatany, bo o tych bestyjach wie każdy z kreskówek. Oto przykładowo albatros, morski tułacz, który z majestatem sunie w ślad za okrętem. Czy aby na pewno CAŁA załoga wie, iż zabicie albatrosa zsyła klątwę na załogę?

Przy burcie okrętu niespodziewanie pojawia się rekin, którego zabijają celne ciosy harpuna. Marynarze nie mają lito-

10 Brian Callison, „Wojna Trappa”, Poznań 1990, str.106.

11 prymitywny przyrząd do mierzenia prędkości okrętu.

ści dla tych potworów z głębin, lecz i te okazują się umieć zareagować. Naraz wokół okrętu pojawiają się coraz to kolejne trójkątne pletwy, zataczające złowieszcze kręgi, słychać głuche uderzenia pod linią wodną, zbliża się sztorm. I co oznaczały te mokre ślady na pokładzie dziś o świcie? Co za stworzenie ryczało wśród mgły, kto chichotał w ładowni? Kto wypił krew z okrętowego kota? Kto oplótl koło sterowe jeszcze wilgotnymi wodorostami? Podobno w kajucie kapitana pojawił się ociekający wodą pergamin! Czy to prawda, że na tych wodach często pojawia się diabeł morski?

Mówi się, iż nie taki diabeł straszny jak go malują.. Cóż, może się to tyczyć lądowej wersji tego przemiłego stworzenia, gdyż diabeł morski to bezwzględny, okrutny strażnik ciszy i spokoju morskich fal. Nie trudno go doprowadzić do gniewu, wystarczy salwa armatnia na pełnym morzu czy zranienie baraszkującego wśród fal delfina, by morski półbóg rozpoczął śmiertelną zabawę z warunkami atmosferycznymi i zdrowiem psychicznym załogi.

Dlaczego sternik kierował się wprost na mieliznę? Dlaczego marynarz na bukszprycie nie ostrzegł o bliskim wirze? Dlaczego Bosman chciał dziś podpalić żagle, dlaczego Intendent rozbił beczki z wodą pitną, dlaczego Kapitan zelżył Pierwszego i kto zabił starego Johanna? Oblęd z wolna opanowuje okręt, a co noc na pokładzie rozlegają się kroki - ktoś kroczy majestatycznie, po nawietrznej, w miejscu uświęconym tradycją dla Kapitana. A Kapitan do koi przywiązany, pianę z ust toczy i wszędzie demony widzi... Czyżby ON zstąpił na pokład? Daje szansę, by go przebłągać?

AKT VI CEL, PAL!

Dobrze, drogi Mistrzu, rozumiem. Nie po to ciągnąłeś swoją drużynę wołami na pokład statku, by teraz prac im mózgi i wymachiwać mackami przed oczyma. Każda kampania powinna prowadzić do zwycięstw, sławy i złota, a jeśli nie do tego, to przynajmniej do chwalebnej śmierci. Zgadza się, pora więc na spotkanie z tak zwanymi „bad guys” twarzą w twarz. Czyli co, ładuj, pal i do abordażu?

Powoli. Żagiel na horyzoncie oznaczał, że do zwarcia z potencjalnym wrogiem okręt dzielą jeszcze długie godziny mozolnych manewrów, w trakcie których oba okręty próbować będą uzyskać jak najlepszą pozycję względem wiatru. Zakładam tu, że spotkają się dwa okręty wojenne, gdyż każdy statek handlowy będzie uciekał gdzie pieprz rośnie na widok jakiegokolwiek żagla. Okręt piracki bądź korsarski również ominie wojenny szerokim łukiem. Dziwi cię to? Cóż, piractwo i korsarstwo to przecież odmiana działalności gospodarczej, a szkoda marnować aktywa (czyli wymachujący kordelasami zespół taneczno-bokserski) w walce z dobrze uzbrojoną fregatą. Już lepiej atakować statki kupieckie – nieliczna załoga, symboliczne uzbrojenie, mała prędkość.

Dla załogi oczekiwanie na walkę to czas pracowity – trzeba usunąć ścianki działowe na dolnym pokładzie, posypać deski piaskiem dla uzyskania lepszej przyczepności dla stóp, przygotować działa, przynieść kule i proch z ładowni, rozdać broń. Na pierwszą salwę czekało się czasem zmułne, nerwowe godziny, w trakcie których okręt szukał odpowiedniej pozycji¹², aż wresz-

12 Okręty niewiele mogły zaszkodzić wrogowi, będąc doń zwróconym dziobem lub rufą. Ustawiano tam lekkie działka pościgowe, lecz te mogły wyrządzić niewielkie

cie... Pełna salwa burtowa wstrząsa całym pokładem. Armata po armacie bluzga kulami i odskakuje w tył, hamowana przez talie, pokład spowija gryzący dym, spoceni artylerzyści uwijają się z mokrymi wyciorami. Tu i ówdzie pojawiają się pożary, pękają liny i drży trafiany kadłub. Padają pierwsi zabici, zmiecieni kulami z okrętu wroga, ranieni spadającymi drzewcami czy przez własną nieuwagę przygnieleni odskakującymi działami. W miarę jak oba okręty zbliżają się do siebie, w powietrzu zaczynają bzykać kule muszkietowe, a miast kul armatnich poczynają wyć kartacze. Wreszcie oba okręty zderzają się burtami, w okrężnicy wpijają się haki i bitwa morską przeradza się w bitwę lądową, stokroć okrutniejszą choćby przez to, iż na morzu nie ma przecież gdzie uciec.

Czy pamiętasz, drogi Mistrzu, jak wygląda archetypiczny wilk morski? Co drugi ma kawał drewna zamiast nogi, żelazny hak zamiast ręki i tylko jedno oko. Trudno się temu dziwić, skoro bitwa morską z bliskiego dystansu nierzadko niczym nie różniła się od prawdziwej rzezi. Zgromadzoną na burtach załogę orał ogień z kartaczy, trzeba było pociski snajperów, rozpędzał ogień i zabijały opadające elementy takielunku. Niejednemu puszczały nerwy na widok krwi i płomieni, ale zejściówek bronili żołnierze piechoty morskiej a poza tym... Czy pod pokładem jest bezpieczniej? Czy gdziekolwiek jest bezpieczniej?

A jednak zwycięstwo w takim starciu zawsze przynosiło chwałę. Kapitan często wyróżniał na apelu tego, kto pierwszy wdarł się na pokład okrętu nieprzyjaciela, pokonał kapitana wrogiej jednostki czy ściągnął banderę. Pokonanie okrętu pirackiego to ponadto zawsze zaszczyt, a zatrzy-

szkody, ewentualnie strącając jakąś reję bądź prując żagiel.

manie statku handlowego to kupa kasy... Nie zapominajmy tu o przyzowie, czy podziale łupu, najistotniejszym dodatku do sławy wojennej.

Nie trzeba być jasnowidzem by zgadnąć, że nawet najskromniejszy wilk morski marzy o tym, by któregoś dnia wypaść z ładowni wrogiego statku, wrzeszcząc niczym kapitan Flint „Talary! Talary!”. A może zabawmy się znowu w dylematy moralne, drogi Mistrzu? Niech znajdą co nieco złota na otarcie łez i coś ekstra... Oto z jednej z kabin zatrzymanej estalijskiej jednostki wylatuje rozwścieczona seniorita i hajda rugać dumnych zwycięzców! Senioritę trzeba zabrać, choćby dla okupu, ale do najbliższego portu dwa tygodnie rejsu, a jak tu wytrzymać z taką sekutnicą? Oto ładownie zatrzymanego statku okazują się być pełne drogocennego katajskiego jedwabiu, którego zmarnować nie można, a przenieść na pokład własnej jednostki nie sposób. Trzeba zatem pokierosowaną, zdobyczną jednostkę jakoś doprowadzić do portu, a pech chce, że akurat cała Twoja drużyna ląduje w szczupłej załodze przyzowej, która owego cudu ma dokonać. Spróbujmy również czegoś większego kalibru. Jak twoja drużyna zareaguje na ładownie pełne czarnoskórych niewolników? Co zrobią, gdy odkryją, iż na pokładzie zaatakowanego statku panuje zaraza?

Starcia morskie nie wyczerpują jednakże tematu, bynajmniej. Obdarzony inicjatywą kapitan jednostki wojennej nierzadko śmiało wypuszczał się pod brzegi nieprzyjaciela nie tylko po to, by nękać jego przybrzeżną żeglugę (i zbierać przyzowe! przyzowe! przyzowe!), ale także grabić wybrzeża. Historia wojen morskich w rejonie Morza Śródziemnego czy Karaibskiego obfituje w przypadki, kiedy marynarze z okrętu

wojennego dokonywali zwiadu w porcie nieprzyjaciela, ucharakteryzowani na miejscowych rybaków, a po zakończonym rozpoznaniu na miasto od najmniej spodziewanej strony uderzał desant piechoty morskiej, wzmocniony salwami burtowymi okrętu.

Niszczono w ten sposób forty, łupiono miasta, likwidowano mosty, semafony, przystanie, a wyobrażenia zaprawionych w tym rodzaju wojny kapitanów w istocie nie miała granic. Tego typu akcja to doskonale tło rozegrania szybkiej dynamicznej przygody – pomyśl tylko, samotna łódź na środku portu, czujni strażnicy, zbieranie informacji w ciemnym mieście, uciezka... A może trzeba kogoś porwać? Może trzeba podprowadzić bander - okręt-pochodnię - pod burtę znacznie silniejszego okrętu wroga? Może trzeba wysadzić jego arsenał? Dość, teraz już sam myśl. Jakby Ci kiepsko szło, to polecam cykle powieściowe C.S. Forestera lub Patricka O'Briana.

VII AKT KOTWICA W DÓŁ

Zapewne dawno już odkryłeś, drogi Mistrzu, iż nie ma kordonu sanitarnego czy armii strażników, przez którą drużyna nie przedarłaby się w chwili, kiedy nie są w nastroju na podejmowanie wielkich wyzwań. Jednakże zagubieni w załodze dumnego żaglowca, mając najbliższy ląd w odległości kilkuset kabli pionowo w dół, gracie pozbawieni się takiej szansy. Jedy- nym miejscem nadającym się na dezercję jest port, ale przecież zadbasz o to, by okręt (przynajmniej podczas pierwszej sesji) do portu nie zawijał, prawda? Napotkane wyspy (znacie się na hodowli owiec?) lub inne okręty (z deszczu pod rynnę?) wybij im z głowy. Twoim kaprysem drużyna

jest skazana na morską tułaczkę przez przynajmniej kilka scenariuszy. A co z tego wynika?

Przed wszystkim wreszcie, drogi Mistrzu, masz gwarancję, że drużyna dopasuje się do surowej, okrętowej dyscypliny. Tu nie ma pyskówek z kasztelanem czy targów z karczmarzem. Będiesz mógł do woli ciągnąć obmyślony wątek, nie ryzykując, że drużyna „wyskoczy” z toku sesji przez jakieś niepoważne zachowania, a fakt „zamknięcia” scenografii sprawia, iż jakakolwiek próba wycofania się na z góry upatrzone pozycje pozostaje mrzonką. Drużyna nie ma wyboru – będzie uczestniczyć we WSZYSTKIM, co jej przygotowujesz.

A przygotować można sporo... Sesja na morzu stawia przed Tobą niepowtarzalną szansę zagrania prawdziwego horroru, którego treść stanowić będą przede wszystkim ludzkie zachowania – strach, nienawiść, wina, wiara, chciwość. Tu masz szansę przewieźć graczy przez serię wymyślnych intryg, które nie mogłyby zostać zrealizowane na lądzie. Pełna patosu historia płaszcza i szpady, spowita dymem scena bitewna czy horror podczas ciszy morskiej to tylko nieliczne z możliwości, jakie przed Tobą stają, drogi Mistrzu.

No i nie zapomnijmy o pewnym istotnym, już wspomnianym fakcie – podróże kształcą. Bat Bosmana i szczotka do szorowania pokładu na pewno poszerzą światopogląd tej bandy współczynn timer, która szumnie nazywa się twoją drużyną, a pochwała z ust Kapitana na pewno dorzuci im trochę godności. No to co? Żagle staw! Kotwica w górę!







Traktat o morskich okrętach

Maciej „Radowid” Zieliński





Traktat spisany ręką Martina von Stormheim, kapitana w służbie miłościwie panującego imperatora Karla Franza I, na rozkaz admirała Heinricha von Wedel. Tyczy statków, które czytelnik może napotkać na morzach i oceanach. Jeno prosty żeglarz jestem, a nakazano mi opisać wycinek sztuki morskiej ludziom do niej nienawykłym. Tedy proszę mi wybaczyć skromne słownictwo i rękę niewprawioną do pracy skryby.

MARTIN VON STORMHEIM, KAPITAN

Należy wiedzieć, że na wszelkich wodach - od skutej lodem tundry Norski po parne dżungle Południowych Królestw i od gorących wybrzeży Lustrii, aż po brzegi Złych Ziemi – próżno szukać dwóch takich samych statków. Każdy okręt jest projektowany z osobna. Nie zamawia się ani nie buduje ich seriami. Jednostki różnią się od siebie niczym płatki śniegu. Wyjątkiem są okręty krasnoludów i Norsmenów, ale nawet one mają indywidualne cechy, które wprawionym w morskim rzemiośle pozwalają odróżnić je od siebie. Doświadczony kapitan, patrząc jedynie na sylwetkę okrętu, będzie wiedział, do kogo ów należy, a nawet zdoła rozpoznać szypra.

Krasnoludy budują statki z metalu. Inżynierowie trzymają się projektu narzuczonego przez Gildię Inżynierów dla danej klasy statku, by zapewnić wymienialność części. Stąd dla przykładu, wszystkie parowce wyglądają podobnie. Niemniej każdy inżynier chce się pochwalić swym dziełem i zostać zapamiętanym przez potomnych. Z tego względu stosowane są różne metody zdobienia, malowania i

wykończenia statków oraz drobne modyfikacje urządzeń. Choć z daleka okręty wyglądają identycznie, to gdy się do nich zbliży, różnice stają się dostrzegalne.

Gwałtowny i nawykły do wojny lud Norski jest silnie związany z morzem. Przepląwa je w wyprawach wojennych i grabieżczych, pozwalających zdobyć cenne łupy. To z pokładów swoich okrętów Norsmeni odpierają najazdy Kurgan i Druchii. Z tego względu władcy poszczególnych plemion zawsze potrzebują floty. Podległe im osady zobowiązane są do wystawiania odpowiedniej liczby i rodzaju jednostek. W mieście może to być jedna ulica, ale na prowincji już kilka osad wspólnie odpowiedzialnych za utrzymanie okrętu i jego załogi. Norsmeni budują cztery typy jednostek pływających: drakkar, sheida i snek oraz handlowy knorr lub knarr. Konstrukcyjnie są identyczne, ale każda załoga sama przyozdabia dziobnicę statku wizerunkiem morskiego potwora lub innej maskary oraz stosuje własne wzory ożaglowania. Niezwykle dzicy Kurganie znacznie częściej w ramach ozdób wieszają zdarte z

wrogów skóry, ucięte dłonie i głowy.

Załogi spędzają na swoich jednostkach mnóstwo czasu. Statek jest ich drugim domem, miejscem, które zmienia się razem z nimi. Każda załoga remontuje i ozdabia w niepowtarzalny sposób okręt, na którym pływa. Co więcej, każdy statek ma w swojej historii zdarzenia i przygody, które odciskają na nim piętno.

RODZAJE STATKÓW

W tej części traktatu pozwoliłem sobie zaprezentować najróżniejsze jednostki pływające znane ludzkości. Czytelnik znajdzie tu informacje na temat napędzanych siłą mięśni galer, siejących postrach statków Norsmenów i wzorowanych na nich okrętów Kisleva. Omówione zostały żaglowce starego typu, które powoli przestają rządzić na morskich szlakach, ustępując miejsca nowocześniejszym jednostkom. Nie zabrakło również wzmianki o nietypowych statkach, budowanych przez inne rasy. Opisałem budzące groź Mroczne Arki Druchii, smukłe klipry Wysokich Elfów, a nawet krasnoludzkie parowce.

MARTIN VON STORMHEIM, KAPITAN

GALERY ORAZ OKRĘTY DALEKIEJ PÓŁNOCY

Galera

Niewątpliwie galery są najpopularniejszymi statkami na morzach, co wynika z łatwości ich budowy i obsługi. Statki te pływają pod wszystkimi banderami, na wszystkich długościach i szerokościach geograficznych - od lodowatego Nagga-

rond po egzotyczny Nippon. Dzielą się w zależności od wielkości i liczby rzędów wiosłarskich. Polegają na sile wiosła i sterze burtowym, co ogranicza ich wielkość. Żagle, o ile są, pełnią funkcję wspierającą wiosłarzy i manewrowanie. Żagiel zwykle wisi skośnie zamontowany pod kątem do masztu. Ten typ mocowania zwany jest ożaglowaniem remańskim i wywodzi swoją historię jeszcze z czasów Imperium Remańskiego. Z uwagi na liczbę załogi w stosunku do wielkości, galery nie nadają się na dalekie morskie wyprawy. By uzupełnić ewentualne straty, przebiegli kapitanowie trzymają pod pokładem „zapas” wiosłarzy w sile około 25% stanu przy wiosłach. Z racji posiadania ław wiosłarskich jednostki tego typu źle znoszą sztormy - tracą stabilność, pod pokład dostaje się woda, a jednocześnie obsady muszą pozostać na miejscu, by manewrować statkiem.

Konstrukcja galery jest jedną z najstarszych, jaką można napotkać na morzu. Obecnie jednak, poza Arabią i Morzem Tyleańskim, galery powoli przechodzą do historii, spychane do żeglugi kabotażowej i funkcji patrolowych na rzecz żaglowców. Najpopularniejsze galery to dromony i triremy. W Arabii używane są sambuki i dohwy, charakteryzujące się bardzo smukłym kadłubem.

W walce dowódcy galer starają się wykorzystać umieszczone pod wodą tarany. Modelowym sposobem ataku jest przepłynięcie obok przeciwnika tak, by pokruszyć mu wiosła na burcie. Bezpośrednie taranowanie kadłuba jest niebezpieczne z uwagi na fakt, że tonący okręt może ze sobą pociągnąć zwycięzcę. Jeśli galera jest wyposażona w armaty, to są one rozlokowane w zasadzie tylko w

części dziobowej.

Galerami, które jeszcze długo będą w użyciu, choć pełnią rolę patrolowców, są galery ogniowe, czyli statki uzbrojone w syfony ze „smoczym ogniem”. Często na rzecz szybkości rezygnuje się w nich nawet z tarana. Niemniej syfon jest wtedy jedyną bronią takiego statku. Luccini posiada wielkie galery nazywane remańskimi. Ich funkcją jest przyjęcie na siebie pierwszego ataku wroga. Co ciekawe, analogiczne statki budują czciciele Niszczycielskich Potęg i Druchii. Udręczenie setek wiosłarzy pod pokładem zwyczajnie odpowiada odrażającym władcom odmieńców. Mroczne elfy chętnie przyozdabiają swoje statki hakami, kolcami i szczątkami zakatowanych nieszczęśników. Podobnie zresztą robią czciciele Chaosu.

Warto nadmienić, że nie wszyscy galernicy są niewolnikami lub więźniami. Na przykład w Bretonii służba taka jest sposobem odrabiania pańszczyzny. Nie zawsze też galerników smaga się batem bez litości, bo zakatowanych nie będzie miał kto zastąpić. Wyjątkiem są może okręty Niszczycielskich Potęg i Druchii, gdzie przemoc wobec nieszczęśników przy wiosłach jest tak naturalna jak oddychanie. Z drugiej strony, upatruje się w tym jednej z przyczyn braku sukcesów sług Ciemności na morzu.

OKRĘTY NORSMENÓW I KISLEVCZYKÓW

Plemiona Północy znają trzy rodzaje okrętów wojennych i jeden handlowy: snek, scheida, drakkar oraz knorr. Najmniejszym jest liczący czterdzieści wiosłówek snek, którego długość wynosi 27-28 metrów, a szerokość 5m. Ma tylko metr zanurzenia, co pozwala pływać nawet

po jeziorze. Załogę sneku stanowi około pięćdziesięciu - sześćdziesięciu ludzi, przy czym na wojennych rejsach liczba ta może wzrosnąć do dziewięćdziesięciu.

Sheida to podstawowy statek Norsmenów, często mylony z drakkarem. Liczy sześćdziesiąt wiosłówek, ma 42-45 metrów długości, 7 metrów szerokości i tylko 2 metry zanurzenia. Liczebność załogi, podobnie jak w przypadku sneku, nie przekracza 90 ludzi. Wielkość sheidy służy zwiększeniu ładowności, co pozwala na dalsze wyprawy.



Największymi i najdroższymi okrętami są drakkary. Mogą mieć 120 wiosłówek, 70 metrów długości i nawet 260 wojowników załogi. Tajemnicą sukcesu wypraw ludów Północy jest możliwość transportowania statku przez załogę lądem bez potrzeby jego demontowania oraz możliwość żeglugi po rzekach i jeziorach. Dlatego właśnie Norsmeni i Kurganie są w stanie pojawiać się w najmniej spodziewanych miejscach w głębi lądu.

Wariacją na temat norsmeńskich okrętów są jednostki Kisleva. Obie szkoły morskie są podobne i przenikają się nawzajem. Niemniej Kislevici chętnie stosują statki z taranem nadwodnym. Służą one do kruszenia nadburcia, łamania wiosłówek i abordażu bez ryzyka zatopienia atakowanej jednostki.

ŻAGLOWCE STAREGO TYPU

Nef

Okrętami równie popularnymi co galery są nefy, które kiedyś były podstawą imperialnej floty. Obecnie nefy pojawiają się jeszcze na Reiku, ale już bardzo rzadko. Przypominają drakkary, ale mają wyższe burty, przeciętnie 80 wiosła i nawet 300 osób załogi. Na rufie i na dziobie nefy posiadają kasztele pozwalające razić podpływającego wroga z góry. Zwykle są to lekkie ażurowe konstrukcje, będące po prostu platformami dla strzelców. W swoim czasie okręty te były rewolucyjne, jako pierwsze posiadały takielunek z prawdziwego zdarzenia. Obecnie nefy są masowo wypierane przez żaglowce.

Na Morzu Tileańskim i Południowym można spotkać nefy bardzo zaawansowane technologicznie. Służą one do przewozu bydła oraz koni. Handel zwierzętami pomiędzy poszczególnymi kalifatami a Tileą, Estalią i Księstwami Granicznymi jest bardzo ożywiony. Wielkie nefy z kilkoma pokładami załadunkowymi i opuszczaną rampą na rufie nazywane triadami wykonują stałe kursy. Spotykane są one w całym Starym Świecie, jednak już coraz rzadziej i na ogół na rzekach lub we flocie kabotażowej.



Koga

Statkiem, który zwiastował koniec nefów, była koga, która nadal jest często spotykana nie tylko w portach Kisleva, ale na całym Morzu Szponów. Koga to w założeniu jednostka handlowa. Ma bardzo wysokie burty, porównywalne do najnowocześniejszych żaglowców, oraz kasztele na dziobie i rufie, a stosunek długości kadłuba do szerokości okrętu wynosi tylko 4:1. Konstrukcyjną rewolucją jest ster rufowy, nadający jednostce doskonałą zwrotność. Napęd zapewniają żagle, a nie wiosła. Tych drugich co prawda kogi wciąż używają, ale tylko do manewrowania. Nawet obecnie statek chętnie wykorzystywany jest przez kupców z uwagi na bardzo nieliczną załogę potrzebną do jego obsługi przy jednocześnie wielkiej ładowności. Jednostka jest w stanie przewieźć 100 ton ładunku, mając tylko 8 - 10 osób załogi. Wielką wadą statku jest mała szybkość. Prędkość kogi to zaledwie 4 - 6 węzłów, co w zasadzie pozwala na bardzo ograniczone wykorzystanie jako okrętu wojennego.

Koga to pierwszy statek wymagający basenu i urządzeń portowych. Wcześniejsze statki w celu dokonania napraw można było wyciągnąć choćby na plażę. Kogi i wszelkie jednostki, które pojawiły się później, wymagają suchych doków, dźwigów i głębokich basenów. Są zbyt duże, ciężkie i skomplikowane, by dało się je naprawiać prymitywnymi metodami. Obecnie pływają głównie po Morzu Szponów, pod banderą uboższych rodów kupieckich z Bretonii i Kisleva.

Holk (karaka)

Holk jest statkiem bardzo podobnym do kogi, który można spotkać w całym Starym Świecie. Tileańskie odpowiedniki tego statku nazywane są karakami, jednak

holk od karaki odróżnia ścięta rufa i prostokątna nadbudówka rufowa.

Okręty te posiadają w pełni rozwinięty takielunek, ster zawiasowy oraz trzy maszty, poczynając od dzioba: fokmaszt, grotmaszt i bezanmaszt. Poziome drzewce na dziobie noszą nazwę bukszprytu. W porównaniu do kogi, holki mają nieco bardziej uniesiony dziób oraz w pełni wykształcone nadbudówki i ładownie. Zwykle jednostki te są lekko uzbrojone, rzadko posiadają więcej niż cztery działa.



Karawela

Statki tego rodzaju wiodły prym wśród starych okrętów żaglowych i do dziś są obecne niemal we wszystkich ludzkich flotach. Nie są budowane jak wcześniejsze, „na zakładkę” – czyli z desek zachodzących na siebie. Karawele posiadają zwykle dwa maszty, ale zdarzają się jednostki trój-, a nawet czteromasztowe. Pierwszy maszt niesie ożaglowanie rejowe, drugi remańskie. Dzięki rozbudowanemu takielunkowi i ożaglowaniu jednostka może płynąć pod wiatr, co jest jej wielką zaletą. Ponadto jest znacznie szybsza oraz zwrotniejsza od holka czy kogi. Jako pierwsze od czasów elfów podbiły świat. Odważni kapitanowie dotarli nimi do Nowego Świata i odległego Katakaju. Dziś karawele są już przestarzałe, jednak z powodzeniem pełnią funkcje

patrolowe. Przeciętnie mają około 250 łasztów ładowności. Uzbrojenie to od 4 do 6 dział, zaś załoga nie przekracza 50 ludzi.

NOWOCZESNE STATKI

Biorąc pod uwagę dokonania ludzkości, prekursorami i wielkimi wynalazcami w dziedzinie szkutnictwa są Tileańczycy i Marienburgczycy. Wstyd przyznać, ale przemysł stoczniowy Imperium jest poważnie opóźniony i ma przed sobą niezwykle daleką drogę, by dorównać dokonaniom innych narodów. Nawet Bretonia dostrzegła konieczność rozbudowy i modernizacji morskiej floty. Holki i karawele powoli odchodzą do przeszłości, ustępując miejsca nowym konstrukcjom.



Pinka

Statki tej konstrukcji pierwsze pojawiły się w marienburskich stoczniach jako wojenna alternatywa handlowej fluty. Zaprojektowane do eskorty niewielkie okręty dysponują lekkim uzbrojeniem, od 8 do 12 dział, mają pojemność 70 - 80 łasztów i 40 osób załogi. Zwykle posiadają trzy maszty, zaś bezanmaszt wyposażony jest w ożaglowanie remańskie. Lekkość konstrukcji pozwala im na olbrzymią szybkość i zwrotność, przy jednocześnie małym zanurzeniu. Czyni to pinki doskonałymi statkami zwiadowczymi i kurierskimi.

Największą flotą pinek dysponuje Marienburg, ale można je spotkać także pod banderami Bretonii, Imperium i Kislewa.

Slup

Slupy pojawiły się niemal równocześnie w Marienburgu, Estalii i Tilei. Są większe od pinek, ale zdecydowanie mniejsze od fregat. Istnieją dwa typy tych okrętów: trzymasztowce i dwumasztowce. Te ostatnie posiadają na grotmaszcie żagiel gafłowy, czyli zawieszony na rei odchodzącej wzdłuż osi statku, w stronę rufy skośnie do osi masztu. Artyleria pokładowa to zwykle od 14 do 18 dział na górnym pokładzie, ale slupy w służbie Imperium mają zwykle 18 - 20 armat. Doskonale sprawdzają się jako okręty patrolowe, nadzorcze i pościgowe. To właśnie marienburskie slupy położyły kres kurgańskiemu i norsmeńskiemu piractwu. W serii bitew zmasakrowały flotyllę barbarzyńców, którzy do dziś podejmują wyłącznie rajdy na wybrzeża nie ryzykując ataków na statki. Obecnie chętnie korzystają z nich także odkrywcy i posłowie. Slupy są okrętami służącymi we wszystkich ludzkich flotach, może z wyjątkiem Kurgan i Norsmenów.

Fluita

Podstawowy okręt kupców z Marienburga. W porcie nalicza się podatek od wielkości górnego pokładu, dlatego by zmniejszyć koszty, kupcy zainwestowali w statki o potężnych ładowniach, ale wąskich pokładach. Przekrój statku przypomina więc kropkę. Fluity posiadają okrągłą rufę, są doskonale ożaglowane i olinowane, co pozwala przewozić duże ilości ładunku przy bardzo skromnej załodze. Pojemność ładowni liczy od 100 do 300 łasztów. Wysokie burty pozwalają skutecznie odgryzać się noriskim i kurgańskim piratom. Statek

jest projektowany z myślą o handlu, słabo sprawdza się jako okręt wojenny, gdyż pękate burty są łatwym celem dla dział. Oprócz Marienburga fluity pływają też pod banderami Imperium, Bretonii i Kislewa. Na południu Starego Świata ustępują galeonom handlowym, niemniej średnio zamożni kupcy z Estalii, Tilei i Księstw Granicznych chętnie z nich korzystają.

Bryg (brygantyna)

Brygi są bardzo popularne zarówno wśród piratów, jak i kupców, są wszechstronne, a przy tym tanie w obsłudze i łatwe w naprawach. Przeciętnie wyposażone są w dwa maszty z ożaglowaniem rejowym. Jeżeli oprócz nich statek niesie jeszcze żagiel gafłowy, nazywany jest brygantyną. Na ogół bryg posiada ładowność w przedziale 75 - 150 łasztów, a średnia ilość załogi to 150 ludzi. Na uzbrojenie okrętu składa się od 16 do 24 dział, 30 w przypadku brygów w służbie Imperium, ale o różnej wagomiarze. Brygi mają ponad 30 metrów długości, 10 metrów szerokości i tylko 5 metrów zanurzenia, co pozwala żeglować na względnie płytkich akwenach. Służą we wszystkich ludzkich flotach, a szczególnie upodobano je sobie w Księstwach Granicznych, doceniając ich wszechstronność.

Fregata

Okręty tej klasy są dumą tileańskich stoczní, z których się wywodzą, a zarazem obiektem pożądania kapitanów i admiralicji we wszystkich ludzkich królestwach. Większość fregat pływających po morzach to okręty wojenne. Posiadają trzy maszty i bardzo rozbudowany takielunek. Zawsze wyposażone są w ożaglowanie rejowe, nie noszą ożaglowania remańskiego. Na bezanmaszcie fregaty dodatkowo znajduje się żagiel ga-

flowy. W konstrukcji tego okrętu udało się połączyć siłę ognia z szybkością. Obniżono kasztele, bądź zupełnie z nich zrezygnowano. Fregata jest zdolna do ataku na małe miasto, a siła ognia czyni ją bardzo niebezpiecznym przeciwnikiem. Liczba załogi waha się od 250 do 300 ludzi. Okręt ma wyporność dochodzącą do 2000 ton. Uzbrojenie zwykle rozlokowane jest na specjalnym pokładzie, nazywanym pokładem działowym. Co ciekawe jak na okręt tej wielkości, fregata ma tylko jeden pokład działowy. Na uzbrojenie składa się od 30 do 50 dział, ale okręty Imperium mają nawet 60 dział. Zasadą jest, że przynajmniej od 20 do 30 dział to armaty ciężkie. Statki tej klasy są w pełni zdolne do dalekich rajdów. Obecnie Flota Imperium utrzymuje w Marienburgu eskadrę fregat. Miłościwie panujący Karl Franz I nigdy nie ukrywał, że nosi się z zamiarem wystawienia kolejnych. Fregaty pływają głównie pod banderami Tilei i Estalii oraz w niewielkiej liczbie Imperium. We flotach Kislewa i Bretonii nie są spotykane.

Galeony

Galeony to jedne z najbardziej różnorodnych okrętów we flotach ludzi. Wywodzą się z Estalii, gdzie pierwotnie zaprojektowano je jako statki handlowe. Cechą charakterystyczną statków jest galion, czyli figura na dziobie, od której jednostka bierze nazwę (np. wizerunek tygrysa na imperialnym „Tigerze”). Drugim rzucającym się w oczy elementem jest zwężająca się ku górze nadbudówka rufowa. Galeon zwykle posiada trzy maszty, ale trafiają się także jednostki czteromasztowe. Na fokmaszcie i grotmaszcie niesie ożaglowanie rejowe, bezanmaszt i - jeśli jednostka posiada taki - bonaventura, czyli czwarty maszt, mają ożaglowanie remańskie. Istnieją zarówno nieduże galeony handlowe mające zaledwie

kilkanaście dział, jak i olbrzymie galeony wojenne, które mogą mieć 200 dział rozlokowanych nawet na trzech pokładach działowych. Artyleria na kasztelach i pokładzie górnym z zasady jest lekkiego wagomiaru. Galeony mają ładowność nawet do 750 lasztów. Długość kadłuba waha się od 30 do 55 metrów, a szerokość od 7 do 14 metrów. Załoga może liczyć nawet 700 ludzi.

Najwięcej galeonów posiadają oczywiście Królestwa Estalijskie. Sporo służy także w Tilei –zwłaszcza we flotach Miragliano, Luccini i Remas. Niewielkie eskadry utrzymuje także Marienburg i Imperium. Bretonia dopiero tworzy swoje eskadry w Brionne i L’Anguille.



STATKI NIETYPOWE

Mroczne Arki

Mroczne Arki to najpotężniejsze jednostki morskie na świecie, o ile takie konstrukcje można nazwać statkami. W czasie elfiej wojny domowej Malekith przy użyciu potężnych zaklęć oderwał od Ulthuanu skalne ostrogi, na których wznosiły się zamki i pałace jego najzagorzalszych popleczników. Następnie, również przy użyciu mrocznej sztuki, zaprzął do ciągnięcia tych pływających zamków morskie potwory. Obecnie Mroczne Arki pełnią rolę pływających baz morskich – są

ruchomymi portami, centrami dowodzenia oraz magazynami. U brzegów Starego Świata pojawiały się na szczęście niesłychanie rzadko, obecnie jest ich też coraz mniej. Najwyraźniej rytuał tworzenia jest szalenie niebezpieczny lub wymagający, bo Malekith nigdy go nie powtórzył.

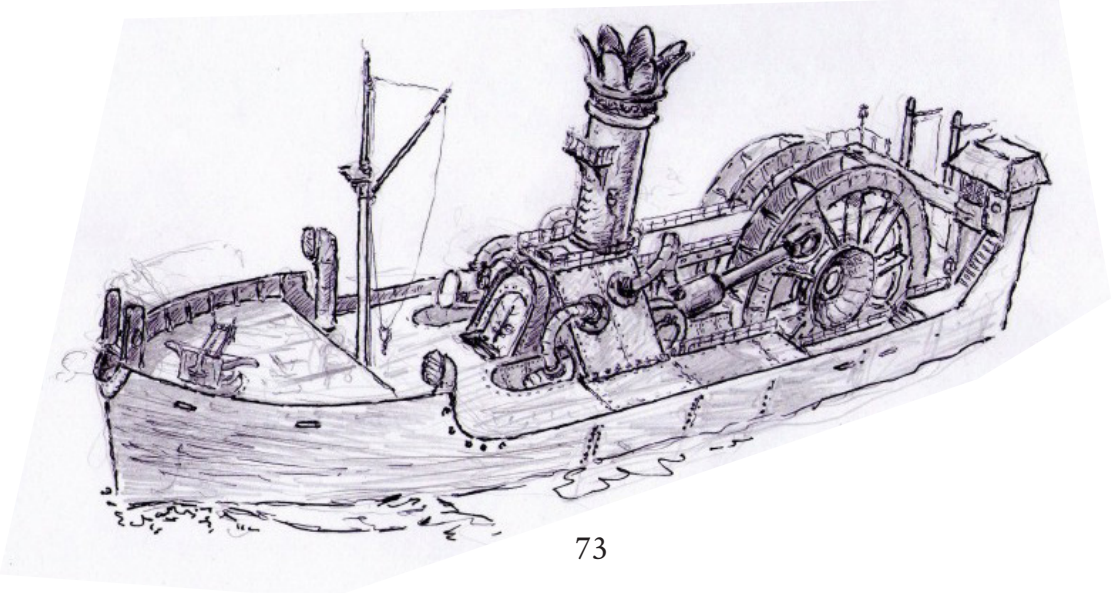
Agresywna polityka Druchii na morzu powoduje straty także wśród tak potężnych jednostek. Wiadomo o dwóch zatopionych statkach na Wrzącym Morzu u wybrzeży Kataju. Najemnicy, którzy wrócili z Ulthuanu, informują o trzech kolejnych: dwóch zniszczonych w trakcie oblężenia Lothorn oraz jednej zatopionej przez smoczy okręt. W Starym Świecie potwierdzone jest zatopienie Mrocznej Arki niedaleko ujścia Brienne przez połączone eskadry z Bilbali i Brionne. Grupa korsarzy z Marienburga twierdzi, że są byłymi niewolnikami odbitymi z pokładu Mrocznej Arki zatopionej przez znanego pisarza Feliksa Jeagera i jego krasnoludzkiego kompana na Morzu Szponów. Żaden jej członek nie jest jednak w stanie podać położenia wraku, co nie pozwala na potwierdzenie tej opowieści. Na ich zeznania negatywnie rzutuje fakt, że opisują również łódź podwodną pilotowaną przez mityczne stwory nazywane

skavenami, która rzekomo także miała zostać wtedy zatopiona.

Klipry

Podstawowym statkiem we flocie elfów są klipry. Statki służące Druchii noszą nazwę kruczyczych okrętów lub po prostu „kruków”. Jednostki w służbie Ulthuanu bądź morskich elfów dzielą się na „smoki” i „orły”. „Orły” mają dodatkowe ożaglowanie i są nieco szybsze. „Smoki”, jak nazwa wskazuje, mają dodatkowe syfony i pociski ze „smoczym ogniem”. Wszystkie klipry to potężne i niesłychanie szybkie żaglowce. Elfy pilnie strzegą tajemnicy ich budowy. Nie udało się ustalić ani szczegółów konstrukcji, ani materiałów, z jakich są budowane. Wszystkie wiadomości, którymi dysponują ludzie, pochodzą wyłącznie z obserwacji.

Wiadomo, że okręty posiadają bardzo skomplikowany i rozbudowany takielunek i ożaglowanie. Nie mają pokładów działowych, ponieważ elfy nie używają broni prochowej. Z całą pewnością w ruchu statku zaangażowane są Wiatry Magii, gdyż, wedle informacji Kolegiów, każdej z tych jednostek towarzyszą ich zawirowania. Okręt ma silną załogę złożoną z łuczników (bądź kuszników w przypadku Druchii) oraz liczne „orle szpony” – ma-



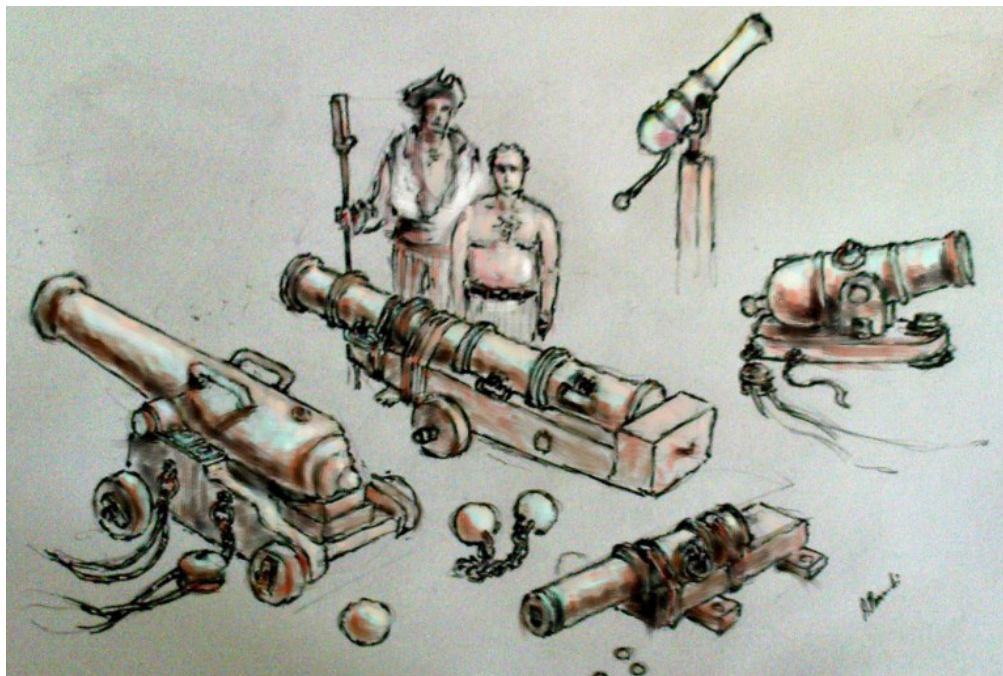
chiny przypominające balisty, zdolne do wystrzeliwania kilku pocisków naraz z niesłychaną siłą. Pociski wystrzelone z „orlego szponu” mogą kruszyć poszycie statków. Klipry wydają się ślizgać po falach zamiast je rozpruwać, co czyni je niesłychanie szybkimi i zwrotnymi. Z łatwością mogą przegonić i wymanewrować każdy ludzki statek. Mają smukłe, wąskie kadłuby i wysoko uniesione dzioby. Długość kliprów szacowana jest na około 50 metrów, a szerokość na 10 metrów.

Okręty parowe

Krasnoludy strzegą tajemnic swoich stoczni równie zazdrośnie co elfy. Poza Czarną Zatoką niesłychanie rzadko widuje się statki parowe, wiadomo jednak, że jest ich kilka rodzajów. Wszystkie są zbudowane z metalu i posiadają silnik parowy napędzający koło łopatkowe. Kannonierki pływają wyłącznie po rzekach. Najstarszym typem parowca są monitory, z niskim zabudowanym kadłubem z wy-

stającym kioskiem i kominem. W kiosku znajdują się dwa potężne działa. Monitory mają za zadanie patrolowanie Czarnej Zatok. Oprócz nich funkcjonują pancerniki, drednoty i najbardziej chyba wyjątkowe – łodzie podwodne. Różnią się wielkością, ale z zasady wszystkie mają pokład skryty pod kadłubem, z wyjątkiem może drednotów. Działa są ukryte albo pod pancierzem kadłuba, albo w wieży artyleryjskiej.

Powszechnie uważa się, że to najbardziej zaawansowane statki i najbardziej wymagający przeciwnicy, z jakimi można się zetknąć na morzach. Niektórzy Normeni i Kislewczycy donoszą, że mroczni kuzyni krasnoludów dysponują dziwną mechaniczną jednostką przypominającą krakena lub gigantyczną ośmiornicę. Brak jednak o niej informacji z wiarygodnych źródeł. Niemniej niepokojące w tym kontekście wydają się doniesienia, że Krasnoludy Chaosu przed laty rozpoczęły budowę kanału, który miał połączyć ich królestwo z morzem.







Łotry do wynajęcia

Erol Todd

Mateusz „Maestro” Paszun

Pytasz, skąd to mam? Robi wrażenie, prawda? Aye, to nie jest zwykły tatuaż wydziergany na zapleczu zadymionej speluny w Brionne, o nie. Spójrz, jak ożywają fale, a żagiel statku nadyma się, kiedy napinam mięśnie! Noszę na bicepsie cholerne dzieło sztuki, brachu! Wiesz, ile za to zapłaciłem? Powiadam ci jednak, ten tatuaż wart był każdego szylinga.

Kiedy żeglarze schodzą wreszcie na ląd, to tylko w jednym, choć pewnie nie do końca uświadomionym, celu – aby przepuścić zarobione pieniądze, zostać bez grosza przy duszy i znów szukać szczęścia na morzu. Zaczynają się hulanki i swawole. Wilki morskie najczęściej oddają się dwóm ulubionym czynnościom: picia i zaspokajaniu chuci. I to najlepiej równocześnie.

Oczywiście są wśród żeglarzy i tacy, którzy grzecznie wracają do domu, do rodzin, żeby czas na lądzie spędzić z najbliższymi. Inni nad powaby kobiecego ciała i litry alkoholu przedkładają bajdurzenie o swoich przygodach, hazard, śpiewanie szant, palenie fajkowego ziele, opium albo krwawe bójkę w portowych tawernach. Wszystkich ich jednak łączy to samo - po którymś z kolei rejsie decydują się na

zrobienie tatuazu, niechybnego znaku, że zostali zaślubieni morzu.

Tatuaże, wykonywane mniej lub bardziej profesjonalnie w różnych zaułkach portowych miast, powstają z różnych powodów. Czasami chodzi o upamiętnienie jakiegoś wydarzenia czy wielkiej miłości pozostawionej na lądzie, innym razem to chęć dorównania lub zaimponowania kompanom. Szukając tatuazysty, żeglarze najczęściej kierują się ceną usługi, mniej zwracając uwagę na dorobek i talent artystyczny wykonawcy. Są jednak i tacy, którzy chcą zainwestować w kunsztowny tatuaż i zbierają na ten cel większą ilość gotówki, odmawiając sobie wielu kolejek rumu, a nawet kilku wizyt w zamtuzie. Niektórzy z nich trafiają - czasami z polecenia, innym razem przez czysty przypadek - do zakładu mistrza Erola Todda.

Większość z nich wychodzi od tatuazysty bardzo zadowolona, nie mogąc oderwać oczu od, niemalże żywego, dzieła krasnoludziego artysty. Jest jednak wielu żeglarzy, którzy nigdy nie opuszczają piwnicy Todda, przepadając w niej jak kamień w wodzie...

Krzaczaste, gęste brwi. Wysokie, łyse czoło, stosunkowo krótka, nastroszona i sztywna jak szczotka broda z wąsami zaplecionymi w krótkie warkoczyki. Do tego dziesiątki kolczyków i drobnych, miniaturowych, ale szczegółowych tatuazów, pokrywających całe ciało krasnoluda. Widać je w

Erol Todd**Obecna profesja:** mistrz rzemiosła
(tatuażysta)**Poprzednie profesje:** rzemieślnik**Rasa:** krasnolud

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	26	52	46	45	35	44	24
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
I	I4	5	4	3	o	6	o

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (runy), plotkowanie, rzemiosło (kowalstwo), rzemiosło (tatuowanie) +20, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (krasnoludy), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)**Zdolności:** krasnoludzki fach, krzepki, odporność na magię, odwaga, talent artystyczny, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść**Zbroja:** brak**Punkty Zbroi:** głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0**Uzbrojenie:** brak**Wyposażenie:** pigmenty wysokiej jakości, zestaw mistrzowskich narzędzi do tatuowania

całej okazałości, bo artysta nosi na sobie, bez względu na porę roku, tylko skórzaną kamizelę i krótkie hajdawery. Chodzi bosy, nie chce bowiem, jak twierdzi, tracić kontaktu z ziemią, najważniejszym dla krasnoluda żywiołem. Oto Erol Todd w całej okazałości.

Todd może mieszkać w Marienburgu, w Erengradzie lub innym portowym mieście. Co kilka lat zmienia miejsce pobytu i nazwisko, szczególnie jeśli wokół jego osoby zaczynają narastać podejrzenia.

Powiedzieć, że Erol Todd jest tatuażystą, to jakby nazwać Święty Młot Sigmara bronią *przydatną na gobliny*. Krasnolud jest niekwestionowanym mistrzem w swoim fachu, wyjątkowym artystą i ekscentrycznym przedstawicielem swej rasy. Uczył się na mistrza u słynnego Waldera Utersona, Kowala Run i legendarnego tatuażysty krasnoludzkich Zabójców Trolli. Dzisiaj Todd, jakby za sprawą czarodziejskiej różdżki, wyczarowuje na skórze niezwykle wzory, niepowtarzalne, poruszające się wraz z grą mięśni misterne obrazy.

Bez wątpienia jest drogi, w zależności od wielkości tatuażu bierze od dziesięciu szylingów do dziesięciu koron. Nie lubi też pracować pod presją czasu, czy przy świadkach - w pracowni może przebywać tylko obsługiwany klient. Ale dzieła sztuki, które tworzy, są unikatowe i przesycone swoistą magią. Jak pogodzić to z trzymaniem przez artystę kilku świń w zagrodzie na podwórzu pracowni? Otóż mistrz ma swoją potworną tajemnicę.

Klienci Erola Todda dzielą się na zadowolonych i... martwych. Sytuacja tych drugich nie wynika z niezadowolenia wykonanym dziełem lub wysokością rachunku. Po prostu mają pecha. Krasnolud, choć rzadko zdarza się to jego rasie, został dotknięty na umyśle przez Chaos. Być może to wynik kłątwy, a może po prostu jest chory psychicznie, co często zdarza się u geniuszy. Nie czci Mrocznych Bóstw, nie składa im ofiar, najpewniej nawet nie zdaje sobie sprawy ze swego stanu. Po prostu od czasu do czasu, bez wyraźnego powodu, zabija swoich klientów.

Todd morduje pod wpływem impulsu, jakby coś nagle przejmowało jego ciało. Wyzwolić ten impuls może cokolwiek: może to być niewinna uwaga pod adre-



sem bosych stóp lub odzienia krasnoluda, poddanie w wątpliwość jego umiejętności, gadulstwo czy niezdecydowanie klienta. Mechanicznie najlepiej sprawdzić to, wykonując podczas pracy tatuażysty rzut k100 – wyniki 33, 66 lub 99 oznaczają włączenie się chęci mordu. Wówczas Todd sztywnieje, zaciska zęby, powoli odkłada dużą igłę z kości dżabbersmoka, za pomocą której nakłada barwnik pod skórę, i zaciska obie dłonie na szyi pechowego klienta.

Krasnolud dysponuje tak dużą siłą, że nieszczęśnik zostaje szybko uduszony, czasami wręcz pęka mu kark. Po wszyst-

kim Todd uspokaja się, ściąga ciało ofiary z dużego drewnianego fotela, czy raczej leżanki obitej skórą i przenosi zwłoki na zaplecze. Bez względu na stan zaawansowania dzieła, krasnolud wycina martwemu kawałek skóry ze swoim tatuazem, przygotowuje odpowiednio makabryczną zdobycz i zawiesza na strychu pracowni, pośród jej podobnych. To swoisty katalog niedokończonych dzieł, które w rozumieniu Todda jako niedoskonałe nie mogą ujrzeć światła dziennego, choć krasnolud nie może też zdecydować się na ich spalenie. Być może te dowody zbrodni staną się kiedyś zgubą

szalonego tatuazysty, jeśli ktoś wcześniej nie odkryje innych śladów po trupach, porzeczanych skrzętnie przez świnie w zagrodzie na podwórzu za pracownią krasnoluda. Zwierzęta są głodzone i zjadają ciała niemal w całości, wliczając w to chrząstki i kości.

Rudy Rudi

Mateusz „Maestro” Paszun

Obudziłeś się okradziony, poturbowany, z wielkim kacem, na pokładzie nieznanego statku gdzieś pośrodku oceanu, nie mogąc przypomnieć sobie, jak tu trafiłeś? Jeśli tak, to pewnie padłeś ofiarą kaptownika, przyjacielu. Zostałeś przymusowym załogantem, kimś niewiele lepszym od niewolnika. Chcesz, czy nie, będziesz musiał odsłużyć swoje na morzu, pod czujnym okiem albo nawet batem bosmana, bez możliwości opuszczenia pokładu w najbliższym porcie. Miałeś pecha, brachu!

Przygarbiony, powlóczący nogami, żyłasty mężczyzna z małym ciemnym wąsem i bokobrodami na ogorzalej, wiecznie uśmiechniętej gębie. Krótkie, szpakowate, przetłuszczone włosy i drobne, nienawykłe do ciężkiej pracy dłonie z nerwowymi palcami. To Rudy, zwany przez przyjaciół Rudym. Ksywkę zawdzięcza swemu prawdziwemu kolorowi włosów, które regularnie farbuję na czarno, bo kto zaufały rudemu? A w fachu Rudiego grunt to zaufanie.

Rudy jest kaptownikiem. To wywodzące się z Tilei brzydkie i mało popularne

słowo doskonale pasuje do profesji, którą określa. Kaptownik to przymusowy werbownik, człowiek, który organizuje żeglarzy kapitanom, niepotrafiącym uzupełnić swoich załóg w normalny sposób. Ofiary kaptownika nie muszą mieć doświadczenia z pracą na morzu, będą musiały się jej bardzo szybko nauczyć w momencie, kiedy ockną się na statku daleko od brzegu. Szorowanie pokładu, nocne wachty, praca w zęzie, rozładunek towaru, wiosłowanie – do takich niewdzięcznych zadań będą na początku wykorzystywani uprowadzeni wbrew swej woli ludzie.

Rudiego można spotkać w tawernie, przy kościach lub kubku grogu. Sprawia wrażenie sympatycznego, gadatliwego człowieka, nikt przecie nie wie, iż opłaca on karczmarzy, żeby szepnęły o nim dobre słowo nieświadomym klientom. Wyszukuje swoje ofiary spośród ludzi obcych w mieście, nie mających znajomych i powiązań, najczęściej podróżujących samotnie lub w małych grupach. Zniknięciem waga-bundów, wędrowców bez domu i fachu, nikt się nie zainteresuje.

Rudi zdobywa zaufanie, podając się za znawcę miasta - rajfura, który za drobna opłatą może wszystko pokazać czy opowiedzieć. Działa sprytnie, nie spieszy się i dobrze odgrywa swoją rolę. Jeśli trzeba, oprowadzi po mieście, wskaże najlepszy zamtuz, poleci taniego płatnerza czy medyka. Może nawet zaaranżować napad rabunkowy, podczas którego pomoże bohaterom i zmusi napastników do ucieczki.

Na koniec dnia proponuje szynk *Złota Meduza*, oferujący najlepsze w mieście piwo - czy co tam lubią BG - i upija swoje ofiary do nieprzytomności lub odurza narkotykiem. Jeśli i to nie pomoże, to po prostu „daje w łeb”. Obsługa szynku



Rudy Rudi

Profesja: werbownik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	30	38	42	39	40	36	37
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
I	I2	4	4	4	0	I	0

Umiejętności: hazard, gadanina, kuglarstwo (aktorstwo), mocna głowa, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, śledzenie, targowanie się, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: ogłuszanie, łotrzyk, bijatyka

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (kordelas), pałka

Wyposażenie: sakiewka, talia kart, środki nasenne

- swoją drogą przyzwoitego lokalu, a nie mordowni - współpracuje z Rudim za niewielki procent. Ofiary kaptownika trafiają nieprzytomne, zakneblowane i skrepowane do ciemnej piwnicy w *Złotej Meduzie*, a nocą transportowane są wozem na pobliskie nabrzeże, do szyprów statków.

Pechowi nieszczęśnicy najczęściej budzą się już na pokładach lub pod nimi. Rudy przywłaszcza zaś sobie wszystkie rzeczy swoich ofiar poza podstawowym odzieniem. Za każdego przymusowego żeglarza otrzymuje złotą koronę lub więcej, w zależności od majątności i determinacji klienta, czyli będącego w potrzebie kapitała.

Rudy Rudy to spryciarz i łgarz jakich mało. Jest naprawdę dobry w tym, co robi. Posiada rozległą sieć znajomości, a miasto nie ma przed nim tajemnic. Zagrożony, jeśli nie wykręci się kłamstwami lub ucieczką, bez wahania skoczy do gardła jak zaszczuty szczur i będzie bardzo niebezpieczny. Jest niezłym nożownikiem i ma tylko jednego przyjaciela: noszony z tyłu za pasem krótki, marynarski kordelas.



Magia na morzach

Karolina „Viriel” Bujnowska

Energia magiczna przenika cały świat, trudno szukać teorii, nawet pośród najdziwniejszych traktatów Magistrów Magii, jakoby omijała ona domenę wody. Jeden z arabskich myślicieli, żyjący wiele wieków przed tym, jak w Imperium zaszczerpiono ideę Kolegiów, pisał w swoim traktacie *O naturze świata dzielonego: widzialnego i widzialnego inaczej, iż wszystko płynie*. To, co współcześni uczeni nazywają Wiatrami Magii, choćby w nazewnictwie przybliżając bardziej do żywiołu powietrza, Her Al Kites określał mianem Prądów Mocy bądź Strumieniami Zmian, łącząc zjawisko przenikania magii z domeną wody. Podobieństwo do tej myśli odnaleźć można w traktatach wielu uczonych i filozofów, od Arabii po Tyleę.

Nie sposób również pominąć znaczenia słów samego Wielkiego Arcymaga, ojca imperialnej magii – Mistrza Teclisa z Ulthuanu. Tłumacząc ideę łączenia mocy różnych kolorów magicznej energii, która to czynność zabroniona jest Imperialnym Dekretem o Magii, i przestrzegając przed jej zgubnymi skutkami, Teclis mówił: *porównać to najłatwiej do warsztatu alchemika, który w jednej retorcji zaczyna mieszać różne kolorowe płyny. I choć wydawać się może, iż złączenie płynu niebieskiego z żółtym zaowocować winno mieszanką o kolorze zielonym, nic bardziej mylnego. Jedyne, co może spotkać*

człeka myślącego jak nasz przykładowy alchemik, to wielka katastrofa, porównywalna do wybuchu w warsztacie. A im bliżej retorty stoi niepojętny uczeń, tym większego uszczerbku dozna.

Dowodzi to, że zagadnienie magii zostało nierozzerwalnie związane z żywiołem wody. Można jednak spytać, czemu w takim razie nie istnieje Kolegium Wody ani, co chyba ważniejsze, żaden Wiatr nie został do owej materii przypisany. Tu znowu warto powrócić do mądrości zawartej w słynnych słowach Her Al Kitesa – skoro wszystko płynie, to woda jest nierozzerwalnie związana z każdym aspektem magii i nie można jej odgórnie zamknąć w sztucznie wytyczonych ramach. Przeto przyjęło się mówić, że materia wody jest łącznikiem – elementem wspólnym dla każdego Wiatru Magii, nawet tego, który z pozoru wydaje się nie mieć z nią nic wspólnego, jak choćby *Aqshy* czy *Shyish*. Przepływa przez wszystkie kolory magii, ma wpływ na każdy aspekt Wiatrów.

Jednakże, przy całej tej wiedzy zgromadzonej na tysiącach kart woluminów, obserwacja codziennego życia skłaniać może do bardziej ograniczonego wniosku, że z wodnym żywiołem związani są jedynie adepci władający mocą Wiatru *Ghyran*, *Azyr*, *Ghur* bądź - co szokujące - *Aqshy*. Takie założenie nie jest do końca

błędne, bowiem natura Kolegium Jadeitu, Niebios i Bursztynu rzeczywiście najlepiej współgra z marynarskim losem, zaś niebywale zdolności bojowe Kolegium Płomienia również są wykorzystywane na pokładach statków. Należy jednak pamiętać, że jest to teoria uproszczona, okrojona i zbudowana jedynie na podstawie obserwacji życia na morzach i rzekach.

To, że adeptów innych Kolegiów próżno szukać na pokładach pływających jednostek, o ile nie występują w roli pasażerów, nie oznacza, że natura Wiatrów, którymi władają, daleka jest od żywiołu wody. Przedstawiciele wszystkich Kolegiów magicznych są w stanie, choćby pobieżnie, wskazać na powiązania swojej domeny magicznej z wodą.

Kolegia Magiczne a pojmowanie natury materii wody

Zielony Wiatr przepływa przez świat niezliczonymi rzekami, strumieniami, potokami, gromadzi się w stawy, jeziora, morza i oceany. Woda to objawiona ludziom i wszelkim żywym stworzeniom życiodajna moc magii. Zgodzi się ze mną każdy, kto słabł z pragnienia każdy, kto widział obumierające na polach łany zbóż, spieczone gorejącym słońcem. Woda to życie.

- KATARINE KUMMEL, MAGISTER JADEITU

Oceany i morza powstały jedynie po to, aby przy linii horyzontu podkreślać piękno i potęgę nieboskłonu. Woda jest ciekawa tylko, gdy służy do obserwacji frywolnych zabaw wiatrów na jej powierzchni bądź daje początek żywotowi majestatycznych chmur. Jest wierną służką gwieздnego firmamentu, który dyktuje każdy jej ruch, przyptyw i odpływ. Wystarczy przypomnieć sobie smutny widok morskiej toni w chwili zwanej flautą, gdy nawet najłżejszy powiew wiatru jej nie pieści: absolutna cisza i martwota.

- BENEDICTA NACHTMANN, MAGISTER NIEBIOS

Wszystko, co żywe, musi pić. Nie widziałem ni bystrookiego sokola, ni zapalczywego odyńca, który obszedł by się bez wody. Natura wie doskonale, co dobre dla jej dzikich dzieci. Kierowane instynktem unikają tego, co złe. Tako wszystkie stworzenia od zarania dziejów

ciągną ku wodopojom.

- HEIMAR 'NIEDZWIEDZ' JAEGER, MAGISTER BURSZTYNU

Na Aqshy! Dlaczego pytacie mnie o wodę, skoro tyle wspaniałych rzeczy rzec wam mogę o ogniu?! Choć nie przeczę, woda bywa przydatna. Zdarzają się różne sytuacje w trakcie studiowania żywiołu ognia. Każdy adept przyzna, że woda bywa używana do gaszenia, ba, czasem nawet czegoś innego niż męczące, poranne pragnienie, które zdarza się po całej nocy wytrwałej nauki. Jednak błędem jest osąd, że Magistrowie Płomienia lękają się wody! Mało bowiem jest rzeczy, których się boimy.

- XAVIER ROTENHOF, MAGISTER PŁOMIENIA

Każda istota w pewnym momencie zaczyna tracić siły, usychać i kurczyć się. Wtedy zaczyna ją smagać Fioletowy Wiatr. Powiadają, że potrafiemy skraść duszę, wyssać życiowe siły, pozostawiając pustą skorupę skóry i kości. Jeśli to prawda, czyż nie jawi się jako opróżnienie dzbana? Jeśli więc to, czym stajemy się po śmierci, nazwiemy pustą amforą, tedy życie będziemy musieli uznać za płyn, jaki skrywała. Shyish jest sucha – jest kresem, przeciwieństwem wody, którą nazwać można życiem.

- BLANCA FRITZER, MAGISTER AMETYSTU

Woda rodzi mgłę spowijającą świat. I jako pramatka mgły jest dobra. Obraz, który ujrzysz w tafli wody, nigdy nie jest prawdziwy, wypacza się i zniekształca od najdelikatniejszego zmącenia. I to też jest dobre. Niechaj jednak nie zmylą cię te przykłady. Woda płynie przewidywalnie - łatwo zauważyć bieg rzeki, nie ma w naturze strumienia pierwiastka niepewności. A Ulgu ukrywa prawdziwą postać rzeczy, przesłania rzeczywistość. Charakter wody jest zgoła odmienny: obmywa rzeczy i ukazuje je takimi, jakie są. Jest więc woda w umyśle iluzjonisty materią dwoistą: matką pierwotnej mgły i sprawczynią odłaniania tego, co powinno być ukryte.

- HANS BETZ, MAGISTER CIENIA

Prawda to czystość, światło to czystość – a o czystość najlepiej dba woda. Obmywa z brudu, ukazując prawdziwą naturę rzeczy. Mnóstwo złych istot obawia się wody, nawet jeśli nie

zostanie ona wyświęcona przez kapłanów. Wiele egzorcyzmów budowanych jest w oparciu o wykorzystanie wody, symbolicznego obmycia ze zła, wypłukania go z wnętrza. Ale woda ta musi być w pełni poddana kontroli, musi płynąć tak, jak jej to nakazano. Wszelki chaos i zmącenie niosą ze sobą zło.

- MORITZ ADELHOF, MAGISTER ŚWIATŁA

Woda hartuje stal, nadaje metalowi moc i wytrzymałość. Łączy substancje, służy jako katalizator zachodzących reakcji i pozwala na tworzenie nowych kompozycji. Sama w sobie nie jest niczym ciekawym: bezbarwna, bezwonna ciecz. Jednak jej właściwości są idealne do eksperymentów alchemicznych – nie zmienia łączonych z nią składników, zabrudzając swoją naturą, lecz wydobywa tkwiący w nich potencjał, aktywizuje do samoistnej zmiany. Nie można mówić o alchemii, nie mówiąc o wodzie.

- ANDREAS GOLDSTEIN, MAGISTER ZŁOTA

Magistrowie na morzach

Życie na morzach to niezwykle trudna ścieżka. Marynarze uznawani są za jednych z najdzielniejszych ludzi. Każdy okręt jest jak odrębne miasto: rządzone przez kapitana, z własną strażą pilną porządku i bezpieczeństwa oraz zwykłymi żeglarzami - mieszkańcami pracującymi w pocie czoła ku chwale swojej małej, ograniczonej burtami ojczyzny.

Na morzach spotkać można przedstawicieli wielu zawodów, którzy bądź to tylko podróżują, bądź zostawili swoje dotychczasowe zajęcia i podjęli karierę żeglarską. Wśród nich odnaleźć można również Magistrów Magii, a także zwykłych guślarzy. O ile jednak ci pierwsi potrafią zdobyć szanowaną pozycję na okręcie – choćby szanować miał ją wyłącznie kapi-

tan, a reszta załogi akceptować z trwogą, o tyle ci drudzy raczej nie są mile widziani. Gdy tylko marynarska brć zorientuje się, że jeden z żeglarzy posługuje się magią, nie ma dla niego litości. Wyrzucenie za burtę to najłagodniejsza z kar, jaka spotyka tych, którzy zataili przed resztą załogi swoje magiczne talenty.

Nie znaczy to wcale, że legitymujący się odpowiednimi glejtami Magister może od razu liczyć na ciepłe przyjęcie. Należy pamiętać, że marynarze to zazwyczaj bardzo prości ludzie, a co gorsza – wyjątkowo zabobonni. W niektórych księgach okrętowych, wśród najważniejszych nakazów i zakazów regulujących życie na statku, odnaleźć można zapisy dotyczące magów.

1. *Zabrania się czarodziejowi nosić na pokładzie spiczasty kapelusz, gdyż ranić tym będzie chmury, sprowadzając deszcz i złą pogodę.*
2. *Czarodziej wziąć może udział w rejsie jedynie za wiedzą i przyzwoleniem kapitana, składając mu wcześniej przysięgę lojalności.*
3. *Jeżeli czarodziej pominie któryś z ob-
rządków ku czci Mananna, zostanie to od
razu zauważone przez boga i sprowadzi
nieszczęście na okręt i całą jego załogę.*
4. *Czarodziej nie powinien jadać w mesie,
bo może zatruć magią jadło pozostałych
załogantów.*
5. *Zabrania się czarodziejowi machania rękoma i wykrzykiwania dziwnych słów bez
wcześniejszej zgody kapitana.*
6. *Nigdy, bez względu na przewinienie, nie
można żywego czarodzieja wyrzucić za
burtę, gdyż morze zostanie obrażone jego
magią i rozpęta się sztorm.*
7. *Nawet w przypadku racjonowania żywności czarodziej zawsze powinien chodzić
najedzony i napojony, bowiem głód i
pragnienie jeszcze bardziej mieszają mu
w głowie i staje się on niebezpieczny dla
całego okrętu.*

Najczęściej na okrętach spotkać można Magistrów Niebios, którzy cenieni są przez kapitanów za swoją wiedzę na temat gwiazd, umiejętność przewidywania pogody, a co ważniejsze – realny wpływ na wiatry. Często pełnią rolę nawigatorów, bądź wspierają takowych. Znane są przypadki, gdy Astromanta wywołał wiatr i zagonił go w żagle w chwili, gdy dookoła panowała flauta. Ludolf von Kohler, dowódca Drugiej Floty Imperium, głośno podkreśla, że pewnego razu jego okręt nie przetrwał-

by sztormu, gdyby nie pomoc potężnego Magistra, który – nic sobie nie robiąc z nawałnicy – odważnie stanął na środku pokładu, wznosił ręce ku górze i swoim krzykiem zmusił niebiosa do posłuszeństwa. Ponadto, potężny czarodziej potrafi podobną nawałnicę rozpętać nad wrogim okrętem. Jeśli już jakiś Astromanta zostanie nawigatorem, to podobno nie będzie mu równych, bowiem jest w stanie określić położenie i wytyczyć dalszy kurs statku nawet, gdy nie widać ani jednej gwiazdy.

Nie dziwi więc fakt, że wielu kapitanów z radością gości na swoich jednostkach przedstawicieli Kolegium Niebios. Najczęściej jednak okrętują się oni na pokłady statków odkrywców bądź podróżników do dalekich krain. Marienburgski port stara się zawsze mieć w swej dyspozycji przynajmniej dwóch Astromantów, którzy odpowiadają za pilnowanie bezpieczeństwa okrętów stojących na redzie bądź cumujących przy nabrzeżu. Złośliwi ludzie – w tym kapitanowie, którzy mieli olbrzymie straty spowodowane zmianą terminu opuszczenia portu bądź wejścia doń – mawiają, że w ten sposób Dyrektoriat ma pod kontrolą handel.

Oczywiście, twoje towary zawsze będą bezpieczne, jeśli masz na pokładzie maga Kolegium Jadeitu, gdyż jego czary uchronią je przed zepsuciem. Zresztą, doceni go każdy marynarz, bowiem Magistrowie Życia potrafią zapewnić zawsze dostęp do słodkiej wody. Dlatego doskonale sprawdzają się w długich i niebezpiecznych rejsach, wybornie uzupełniając załogę okrętów odkrywców. Wielu kapitanów pływających po Morzu Szponów zaznacza, że Jadeitowi Czarodzieje bywają też nieocenieni, jeśli w grę wchodzi umożliwienie okrętowi płynięcia niemal przez lód:



potrafią zmusić go, by znów stał się wodą i uwolnił ze swych okowów nie tylko kadłub statku, ale i zamrożony takielunek oraz oszroniony pokład.

Wielu marynarzy, jak choćby Helmut Glauber - kapitan „Zorzy”, twierdzi, że widzieli, jak czarodziej życia zaklina wodę, zmieniając ją w lód, który więzi wrogą jednostkę. Powiada się, że jadeitowi potrafią w mgnieniu oka wyczarować tuż pod powierzchnią wody splątaną z wodorostów sieć, która skutecznie pozwala zarówno na szybki połów, jak i spętanie ewentualnych napastników. Kapitan Glauber idzie nawet krok dalej, utrzymując, że pływająca na „Zorzy” Magister Helena Kepter za pomocą takiej właśnie płataniny wodorostów pochwyciła kiedyś morskiego węża, a na-

stępnie zamroziła go, by wiecznie dryfował po morzach. Trudno jednak przypuszczać, by było to prawdą.

Podróżnik nie powinien być też zdziwiony, jeśli ujrzy na jakimś okręcie okutego niedźwiedzią skórą, na wpół dzikiego Magistra Bursztynu. Morza obfitują w zwierzynę i uchodzą za najbardziej dzikie i nieokiełznane zakątki świata, a to jak wiadomo, przyciąga Szamanów. Wśród żeglarzy wzbudzą oni największy strach, zapewne swoją prezencją i zachowaniem. Niewielu jest kapitanów, którzy z łatwością zabiorą ich na swój okręt. Jednak bywa to często bardzo opłacalne, gdyż Bursztynowi Czarodzieje potrafią wykorzystać moc swoich zwierzęcych przyjaciół do wyciągnięcia okrętu z opresji. Znane są przy-

padki, gdy na atakujących piratów z nieba spadały dzikie, rozszalałe ptaki, dziobiąc zaciekłe, przyzwany mocą szamana delfin przeprowadzał bezpiecznie okręt między mieliznami i zdradzieckimi skałami.

Mówiąc o okrętach wojennych, zazwyczaj skupiamy się na ilości i rodzaju dział oraz liczebności żołnierzy okrętowych. Warto jednak pamiętać, że znani z ognistego temperamentu i tendencji do gwałtowności Magowie Płomienia stanowią poważną siłę bojową, której nie wolno lekceważyć. Każdy kapitan, który może się poszczycić tym, że ma na statku Piromantę, czuje się bezpieczniej. Zresztą, właśnie ze względu na swoją mentalność, magowie ci rzadko są źle traktowani nawet przez zwykłych marynarzy, którzy się ich po prostu boją. Wystarczy zobaczyć, jak taki Magister daje życie pożarowi na pokładzie działowym wrogiej jednostki, a odechciewa się rzucanych przez ramię pod jego adresem obelg i żartów. Spotkać ich można na pokładach wielkich, wojennych galeonów, ale również mniejszych jednostek.

Najtrudniejsze jest jednak znalezienie

Piromanty, który podejmie się trudnego zadania obcowania na co dzień z żywiołem wody – tak dalekim od jego ukochanego ognia. Łatwiej więc mają dowódcy okrętów należących do Floty Imperium, bowiem Kolegium Ognia zobowiązane jest wystawiać swoich adeptów na każdy rozkaz cesarza. Co prawda niesie to ze sobą spore ryzyko, bowiem zazwyczaj na takie misje wysyłani są najbardziej krnąbrni magowie, od których Kolegium będzie sobie choć na chwilę mogło odpocząć. I cesarz zadowolony i Magister Patriarcha szczęśliwy, a problem ma jak zwykle kapitan.

Przedstawiciele pozostałych kolegiów spotkać można na morzach raczej sporadycznie i to zazwyczaj w charakterze podróżników, a nie załogantów. Choć nie jest wykluczone, że któryś z Magistrów Cienia bądź Ametystu w razie niebezpieczeństwa byłby bardzo przydatny na okręcie. Magia jest bowiem tak potężną dziedziną, że nawet jeśli adept nie dysponuje czarami typowo związanymi z żywiołem wody, jego umiejętności mogą być nieocenione na przykład podczas ataku piratów.



Księga Morskich Czarów

KOLEGIUM JADEITU



Życiodajna woda

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: odrobina miodu (+1)

Czas trwania: 24 godziny

Opis: Czarodziej, odwołując się do wodnej natury płynącego przez świat Wiatru Życia, przemienia słoną wodę w zdatną do picia wodę słodką. Zaklęcie może być rzucone wyłącznie na wodę znajdującą się w jakimś naczyniu, choćby bardzo prymitywnym, i nie obejmuje zawartości naturalnych akwenów. Jadeitowy Magister może w ten sposób jednorazowo przemienić do 20 litrów wody, o ile znajdzie odpowiedniej wielkości naczynie. Po upływie 24 godzin zaklęcie przestaje działać, a woda powraca do pierwotnego stanu.

Zdrowa żywność

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: szczypta popiołu zmieszanego z solą (+1)

Czas trwania: tydzień za każdy punkt wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej zabezpiecza dowolną żywność (w ilości wystarczającej do zaspokojenia głodu kilkunastu osób) przed zepsuciem. Nici Zielonego Wiatru przepływają przez wskazane jadlo, chroniąc je przed zapleśnieniem, rozkładem i wyschnięciem. Po upływie czasu trwania zaklęcia, żywność wraca do normalnego stanu i znów jest podatna na zepsucie w takim samym stopniu, jak przed rzucającym czarą.

Wzburzenie wody

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: kamień (+1)

Czas trwania: natychmiastowy

Opis: Czarodziej kumuluje moc *Ghyran*, ukierunkowuje ją i uwalnia w wodzie, w wybranym miejscu znajdującym się od niego nie dalej niż 24 metry, powodując jej nagłe wzburzenie. Powstała w ten sposób, jednorazowa silna fala zadaje wszystkim istotom znajdującym się w promieniu 5 metrów trafienie z Siłą 4. Jeśli czar zostanie skierowany pod pływającą łódkę bądź tratwę, powstała fala może ją przewrócić (30% szans) lub nawet poważnie uszkodzić (10% szans).

Przemiana wody

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja pojedyncza

Składnik: mały szklany soplek albo hubka i krzesiwo, w zależności od pożądanego efektu (+1)

Czas trwania: godzina za każdy punkt wartości Magii czarodzieja, a później już w zależności od panujących warunków atmosferycznych.

Opis: Magiczne strumienie *Ghyran* przepływają przez wodę, zmieniając jej stan skupienia z płynnego w stały bądź ze stałego w płynny, wedle woli czarodzieja. W ten sposób Jadeitowy Magister może roztopić lód bądź zamrozić wodę we wskazanym obszarze, który znajduje się w odległości nie większej niż 48 metrów od maga. Promień działania czaru zależny jest od wartości Magii

rzucającego (1 = 5 metrów, 2 = 10 metrów, 3 = 15 metrów, 4 = 20 metrów). Dzięki temu czarodziej może rozmrozić zamrożony pokład bądź liny na statku, a nawet utorować drogę poprzez kry, ułatwiając marynarzom żeglugę. Zdarzało się również, że Magistrowie Życia budowali w ten sposób lodowe mosty lub więzili łodzie wrogów w lodowych okowach. Za pomocą tego czaru Magister nie jest w stanie uwięzić w lodzie żadnych istot żywych.

Sieć wodorostów

Wymagany poziom mocy: 12

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: splątane nitką wnętrzności ryby (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej przywołuje w wodzie glony i wodorosty, które w

okamgnieniu pojawiają się w dowolnym miejscu w zasięgu 48 metrów.

Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów wokół wskazanego miejsca zostają uwięzione w mocnej, splątanej sieci wodnych roślin, otrzymując trafienie z Siłą 4. Udany Test Krzepy pozwoli im się poruszać, ale z połową swojej Szybkości. Istnieje 15% szans, że uwięziona w wodorostach postać zostanie wciągnięta pod wodę. Musi wtedy co minutę wykonać test Odporności z kumulatywnym modyfikatorem -10 za każdą minutę spędzoną pod wodą, licząc po pierwszej. Po drugim nieudanym teście postać traci przytomność, a po dwóch minutach umiera (chyba że zostanie uratowana lub zdoła zaczerpnąć powietrza). Magiczna płatanina wodorostów potrafi również skutecznie uwięzić mniejsze łódki bądź tratwy.



KOLEGIUM NIEBIOS

Gwiazdna mapa

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja pojedyncza

Składnik: dowolna mapa (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czar ten jest najczęściej wykorzystywany podczas złych warunków atmosferycznych, kiedy niemożliwym staje się określenie położenia i wytyczenie kursu za pomocą gwiazd. Czarodziej, który użyje tego zaklęcia, na krótki moment ujrzy dokładne odwzorowanie układu gwiazd, znajdujące się na niebie ponad jego głową. Efekt ten rozszerza się na osobę, której dotyczy Magister podczas rzucania czaru.

Wiatr w żagle

Wymagany poziom mocy: 15

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kolorowa chorągiewka (+2)

Czas trwania: godzina za każdy punkt Magii czarodzieja

Opis: Gdy nadchodzi flauta i bezwietrzna pogoda uniemożliwia dalszy rejs, Niebiański Magister może przywołać podległe mu morskie wiatry. Czar sprawia, że wiatr znów dmie w żagle przez okres równy tylu godzinom, ile wynosi wartość Magii czarodzieja. Cisza morska zostaje przerwana tylko dla okrętu, na którym znajduje się osoba rzucająca czar lub dla jednostki wskazanej przez Magistra, znajdującej się od niego w odległości nie większej niż 48 metrów.

Uciszenie morza

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: mała drewniana kołyska (+2)

Czas trwania: natychmiastowy

Opis: Na rozkaz czarodzieja moc *Azyr* drzemiąca w sile morskiego wiatru wycisza się, przynosząc spokój morskiej toni. Zakłęcie zmusza olbrzymie morskie fale, by leniwie rozplynęły się po powierzchni, ucisza wiatr, uspokaja pogodę. Magistrowie Kolegium Niebios wykorzystują ten czar do przerywania burz i sztormów, które zagrażają okrętom lub spowalniają rejs. OBSZAR!!!

Biały szkwał

Wymagany poziom mocy: 27

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: szklana kula z piórem pegaza (+3)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Magister Niebios spleta odpowiednio nici *Azyr*, wywołując nagły i porywisty wiatr, zwany

przez marynarzy białym szkwałem.

Nad wodą pojawiają się krople zawieszane w powietrzu, a załamujące się fale widoczne są jako biaława zawiesina. Zawierucha przychodzi niespodziewanie, z jasnego nieba, obejmując wskazany obszar w odległości 48 metrów. Wszystkie postacie w promieniu 5 metrów od wskazanego miejsca otrzymują trafienie z Siłą 4. Dodatkowo, podmuchy porywistego wiatru potrafią zatopić okręt bądź zniszczyć ożaglowanie, olinowanie, a także złamać nawet 400-stopowe maszty statku, gdyż narażone na bezpośredni kontakt z wiatrem elementy okrętu otrzymują trafienia z Siłą 10 w ilości równej wartości Magii czarodzieja. Postacie znajdujące się na pokładzie objętego czarem okrętu muszą wykonać Bardzo Trudny (-30) Test Zręczności, nieudany oznacza, że przewracają się. Poruszanie się w obszarze działania czaru wymaga udanego testu Krzepy, a wszystkie ataki wręcz wykonywane są z modyfikatorem -20.

KOLEGIUM BURSZTYNU



Ławica ryb

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek sieci rybackiej (+1)

Opis: Bursztynowy Magister, odwołując się do mocy *Ghur*, przywołuje we wskazane miejsce ławicę jadalnych ryb, która wpada wprost w zarzucone sieci. Ilość złowionych w ten sposób ryb zależna jest od wartości Magii czarodzieja (5 kilogramów za każdy punkt Magii). Gatunek złowionych okazów zależy od miejsca, w którym prowadzony jest połów.

Przyzwanie stada ptaków

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja

Składnik: pióro drapieżnego ptaka latającego (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej odwołuje się do pierwotnej mocy *Ghur* i z jej pomocą przyzywa odpowiednio duże stado ptaków, które atakuje wskazaną grupę istot (5 za każdy punkt Magii czarodzieja), znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów od niego. Siła trafień i rodzaj ataków zależne

są od gatunku przyzwaných zwierząt (decyzja Mistrza Gry). Atakowane istoty nie mogą w tym czasie wykonywać żadnych innych akcji poza opędzaniem się od rozwścieczonego ptactwa. Dodatkowo, jeśli taka jest wola rzucającego czar, ptaki mogą atakować statek znajdujący się w promieniu 5 metrów od wskazanego obszaru, niszcząc żagle, olinowanie itp. Zaklęcie działa tylko na obszarze, z którego zawezwane zwierzęta mogą bez przeszkód wrócić na ląd, bowiem żaden Bursztynowy Magister nie chciałby, aby jego pierzaści bracia zginęli z wyczerpania, próbując wrócić do gniazd.

Przyzwanie morskich drapieżników

Wymagany poziom mocy: 9

Czas rzucania: akcja

Składnik: krwawy ochłap (+1)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja

Opis: Czarodziej odwołuje się do pierwotnej mocy *Ghur* i z jej pomocą przyzywa odpowiednio duże stado morskich drapieżników, które atakuje wskazaną grupę istot (5 za każdy punkt Magii czarodzieja), znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów

od niego. Siła trafień i rodzaj ataków zależne są od gatunku przyzwaných zwierząt (decyzja Mistrza Gry).

Atakowane istoty nie mogą w tym czasie wykonywać żadnych innych akcji poza opędzaniem się od napastników.

Wodny przewodnik

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: drewniany flet (+2)

Czas trwania: 12 godzin lub do momentu, gdy rzucający czar nie dotrze do bezpiecznego miejsca.

Opis: Magister, korzystając z mocy Brązowego Wiatru Magii, przyzywa istotę morską (najczęściej jest to delfin, rzadziej morświn, foka lub albatros), która wskazuje czarodziejowi bezpieczną drogę ku najbliższemu lądowi. Istota towarzyszy okrętowi w drodze do celu, płynąc z przodu niczym przewodnik. Czar ten bywa wykorzystywany w celu przeplłynięcia przez niebezpieczne, nieznanne wody bądź odnalezienia właściwego kursu po wyjściu ze sztormu. Magister nie może jednak nakazać przyzwanęj istocie, by wiodła go w określone miejsce, np. ku portowi w Marienburgu.







Bestie z głębin

CÓRY STROMFELSA

Mateusz „Maestro” Paszun

Powszechne wyobrażenie

Powiadasz, że chcesz usłyszeć o córach Stromfelsa? Wiedzieć, kim są i skąd się biorą? To piękne, pełne wdzięku morskie panny, okaleczone przez złośliwe wiedźmy zakłębciem, które sprawia, że miast nóg wyrasta im ogon. A może są córami i żonami władców mórz, zwanych trytonami? Albo wymarzonymi kochanicami żeglarzy, które tęsknie wyczekują ich pośród wzburzonych fal... Po prawdzie, dobry człowieku, to nie wiem, o co pytasz. O tak wczesnej porze kac dominuje nad moim talentem, więc wróć do mnie z łaski swojej bliżej wieczora, a z pewnością usłyszysz ciekawszą opowieść...

- KORNELIUS, BARD

Dlaczego mówisz o nich córy Stromfelsa, a nie Mananna, chłopcze? Czemuż nie nazywasz ich po prostu syrenami, jak robi to cała marynarska brać, he? Że niby to nie syreny jeno bestyje? A któż ci takich głupot nagadał? Pewnie wyczytałeś to w tych swoich księgach, w Altdorfie. Zapamiętaj sobie, kpie, żeglować nie nauczysz się w bibliotece, tylko na okręcie, a więcej o życiu nauczy cię dziewczka niż klecha. Zresztą, jak zobaczysz morską piękność, to zrozumiesz o czym mówię. Tymczasem dymaj po grog, synu flądry.

- KURT DECKER, ŻEGLARZ Z SALKALTEN

Raz jeden zdarzyło mi się spotkać tego potwora. Początkowo myślałem, że to zwykła syrena, co to wabi chłopów, jak się chędożyć zechce. Klaus srogo za to zapłacił. Była silna

niczym dwóch mężów, a przy tym zwinna jak niziołek. Nawet nie wiedziałem, kiedy podcięła mnie tym swoim ogonem, mego kompana zaś potraktowała żrącymi rzygami. Najgorsze zaś, iż z bliska w niczym nie przypominała kobiety. To był szkaradny potwór, jakiego nigdy wcześniej nie zdarzyło mi się obaczyć.

- BERT KLUGE, ŻOŁNIERZ OKRĘTOWY

Uczonym okiem

Córy Stromfelsa są groźne tylko dla głupców, którzy szukają cielesnych rozkoszy z mutantami i innymi tworam Chaosu, takimi jak syreny. Kto przy zdrowych zmysłach chciałby obcować z kobietą, która część ciała ma pokrytą łuską? Prawdą jest, że bestie te potrafią się zakraść, a nawet wspiąć na pokład okrętu, ale trzeba być ślepym i głuchym, aby tego nie dostrzec. A czyż można zaufać komuś, komu Sigmar odebrał zmysły? Na stwory te wystarczy silne ramę i żelazo, nie warto zaprzętać sobie nimi głowy.

- ERIC KRIPKE, ŁOWCA CZAROWNIC

Nadobna pół kobieta, pół ryba; wdzięczna niewiasta z rybim ogonem zalotnie pluskająca wśród fal – tak zazwyczaj prosty lud opisuje córy Stromfelsa. A to dlatego, iż na całym Starym Świecie bestie te są powszechnie mylone z syrenami. Wielu początkujących, żądnych przygód żeglarzy podziela te romantyczne wymysły i na nocnych wachtach wypatruje w wodzie powabnych, kobiecych sylwetek płynących równolegle do kadłuba statku. Długie zielonkawe włosy, alabastrowe, błyszczące w świetle księżyców, nieskazi-

telne ciała o bujnych kształtach, pobudzają wyobraźnię młodzieńców pozostających na morzu bez towarzystwa niewiast. Stare wilki morskie czasami przestrzegają żółtodziobów, jednak czynią tak nader rzadko, bo wedle przesądów córą Stromfelsa mszczą się okrutnie na tych, którzy źle o nich mówią. Bezpieczniej jest zatem milczeć.

Lądy nękają skaveny, lęgnące się pod ziemią. Morza i oceany zamieszkuje córą Stromfelsa, okrutne i spragnione krwi jak ich przeklęty ojciec. One rodzą się jeszcze głębiej.

- HELMUT FRITZEL, KAPŁAN MANANNA

Dla Mistrza Gry

Opis: Niewielu żywych żeglarzy może opowiedzieć o spotkaniu z córami Stromfelsa. Żyją one i polują w stadach liczących od trzech do pięciu osobników. Występują na każdej długości geograficznej, bez względu na temperaturę wody, choć spotyka się je rzadko. To inteligentne, okrutne drapieżniki. Wyglądają zwodniczo, zwłaszcza od strony grzbietowej, widocznej z pokładów statków, ale nic nie wskazuje na to, by posiadały zdolność zmiany kształtu. Córą Stromfelsa z daleka przypominają kobiety: za sprawą bujnych włosów, talii i wystającego, wysklepionego mostka, który można pomylić z biustem. Nie mają jednak nic wspólnego z syrenami czy ludźmi.

Od talii w górę pokryte są bładą, gładką skórą, od pasa dół w mają rybi ogon ze srebrzystą, opalizującą łuską. Ramiona są szczupłe i umięśnione, zakończone trypalczystymi dłońmi z długimi szponami. Ich głowy porastają długie, falujące włosy zielonego lub fioletowego koloru. W płaskich, białych, twarzach osadzone są czarne, rekinie oczy. W miejscu nosa widnieją dwie wąskie szpary oddechowe, które zaci-

skają się przy nurkowaniu. Nie mają uszu, ich pysk to wielka okrągła szczęka z kilkoma rzędami krótkich, iglastych zębisk, otoczonych sinymi, mięsistymi wargami. Paszczyka zdolna jest bez trudu przegryźć męskie ramię.

Bestie te oddychają powietrzem, choć pod wodą mogą wytrzymać nawet kilkanaście minut. Potrafią bardzo szybko pływać, a także wyskoczyć wysoko ponad powierzchnię. W wodzie porozumiewają

Córa Stromfelsa

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	3I*	52	46	40	23	45	10
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	5	4	2(8)	0	0	0

Umiejętności: hipnoza, pływanie +20, ukrywanie się, unik, wspinaczka

Zdolności: broń naturalna, morderczy atak, straszny, szal bojowy, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły, żelazna wola

Zasady specjalne:

Kwasowy wymiot. Raz na rundę córą

Stromfelsa może wyrzucić z siebie silny strumień kwasowej cieczy o sile równej 1k10. Aby trafić w ten sposób ofiarę, musi wykonać udany test US (cecha US dotyczy tylko tego ataku).

Dziki wrzask. Na początku starcia, córą Stromfelsa może wykonać specyficzny atak, wrzeszcząc. Ofiara musi wtedy wykonać Wymagający (-10) test SW. Jeśli nie zda, nie może wykonywać ataków w pierwszej rundzie walki z bestią.

Wodny stwór. Pływa z Szybkością 8.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, ogon 0

Uzbrojenie: ręce/pazury

Trudność zabicia: Przeciętą

się ze sobą swoistym świergotaniem, miłym dla ucha, ale daleko mu do śpiewu. Lubują się w nękanii ofiar. Bawią się nimi, podgryzają, by w końcu dopaść całym stadem i rozerwać na strzępy. Na lądzie, gdzie są znacznie wolniejsze, starają się zabić pierwszym uderzeniem, chwytając ofiary za żywotne organy. Zazwyczaj polują nocą. Często podkradają się do burt statków i podciągają na ramionach na pokład. Gdy walczą się z jedną bestią, można być pewnym, że za plecami czają się kolejne dwie...

Córy Stromfelsa potrafią przeraźliwie wrzeszczeć, zazwyczaj poprzedzając tym atak. Wrzask jest bardzo wysokim dźwiękiem i często paraliżuje lub dezorientuje ofiarę na kilka sekund. Wówczas bestia błyskawicznie atakuje zębami lub rzyga treścią żołądka. Zawarty w wymiocinach kwas może boleśnie poparzyć, a jeśli dostanie się do oczu, nawet osłepić.

REKINY

Mateusz „Maestro” Paszun

Powszechne wyobrażenie

*Pływa rekin koło statku
Trzymaj się pokładu bratku
Bo gdy chlupniesz w morskie fale
Nie wynurzysz się już wcale.
Wpadł do wody pirat wrogi
Wnet mu rekin odgryzł nogi
Wskoczył za nim Imperialny
Pomysł był to dość fatalny...*

- KORNELIUS, BARD

*Nie dalej jak rok temu stoczył bitwę
z noriskim drakkarem. Łupieżcy poszli na dno,
zabierając jeno kilku naszych, ale ich czarownik
rzucił na nas klątwę. Jeszcze przed wieczorem
pojawił się rekin wielki niczym*

*kuter rybacki i jął uderzać łbem w kadłub
naszego statku tak długo, aż zrobił w nim dziurę.
Próbowaliśmy ratować okręt, ale wody przybywało
zbyt szybko i kapitan nakazał zejść do szalup.
Rychło okazało się, że bestia nie opuściła nas
po zatopieniu statku. Co dzień z nienacka wciągała
pod wodę i pożerała jednego z nas, jeno
Fraggiem Fraggissonem się brzydziła, bo kto by tam
krasnowłosa chciał jeść... Na szczęście, nie byliśmy
daleko od brzegu, ale i tak siedemnastu chłopów
oddało życie bestii. Bodaj by ją zaraza, francie
jedną wzięła. Że co? Jak się zmieściliśmy w
siedemnastu na szalupie? Nie przerywaj, chłystku,
jeno lepiej zobacz, czy cię przy szynku nie ma.
A wracając, nie zapomnij wziąć grogu...*

- KURT DECKER, ŻEGLARZ Z SALKALTEN

*Służyłem kiedyś na tileańskim galeonie,
gdzie kukiem był arabski jeniec. Powiadam
wam, nigdy nie jadłem czegoś równie
smacznego jak płetwa rekina, nigdy też nie
widziałem czleka równie poharatanego jak
ten, który próbował go upolować.*

- BERT KLUGE, ŻOŁNIERZ OKRĘTOWY

Uczonym okiem

*Nie jestem rybakiem, a łowcą czarownicy.
Poluję na stwory Chaosu, na które nie zawsze
wystarczy dobry miecz czy kusza. Rekin zaś
to zwierzę, spory i niebezpieczny, ale starczy
na niego kawał żelaza, najlepiej harpun albo
dobrze wymierzona ołowiana kula, niezbyt to
fascynujące.*

- ERIC KRIPKE, ŁOWCA CZAROWNIC

W morzach i oceanach Starego Świata żyją przeróżne gatunki drapieżnych ryb. Rekiny uchodzą za jedne z najmniejbezpieczniejszych z nich. Te niezwykle żarłoczne, żywotne i agresywne stworzenia występują w różnych odmianach, wielkościach i kształtach. Niewątpliwie do najciekaw-

szych przedstawicieli tego bardzo niebezpiecznego gatunku należą rekin taran, rekin trupi i rekin tęczyowy.

My, studzy Pana Mórz, darzymy wielkim szacunkiem wszelkie stworzenia, żyjące pośród fal i głębi. Ale rekiny to wściekłe psy tego zaprzańca Stromfelsa, jego zajadle i pełne nienawiści dzieci, jego wiecznie spragnione krwi sługi. Zabicie rekina nie jest występkiem, a dobrym uczynkiem, synu.

- HELMUT FRITZEL, KAPŁAN MANANNA

Dla Mistrza Gry

REKIN TARAN

Rekin taran to agresywna, dochodząca do dziewięciu metrów długości ryba, o dużych i smukłych przednich płetwach oraz częściowo skostniałym pysku przypominającym zaostzony pal. Występuje w Morzu Szponów i w północnej części Oceanu Chaosu.

Przód paszczki samców jest niezwykle twarde i wytrzymałe, zdolny uderzać z wielką siłą w różne istoty i przedmioty, takie jak kadłuby łodzi czy statków – właśnie w ten sposób rekin taran poluje. Masywne mięśnie i grube kości czaszki z łatwością amortyzują wstrząsy, a bardzo gruba skóra, twarda i szorstka jak tarka, z łatwością opiera się strzałom i harpunom. Naruszyć ją może jedynie belt z kuszy wałowej.

Rekin taran jest drapieżnikiem terytorialnym, broniącym swego akwenu za wszelką cenę, w amoku potrafi zaatakować nawet duże statki. Odkrywszy konkurenta, czyli na przykład kogę śledziową, rekin kilkakrotnie go okrąża, próbując przepędzić. Widać wówczas ponad falami masywną, podwójną płetwę grzbietową. Następnie bierze duży rozpęd i uderza w kadłub tuż pod linią wody. Rekin taran ponawia ataki do skutku; jest w stanie walczyć nawet

przez kilka godzin. Jeśli dorosłemu osobnikowi uda się uderzyć kilkakrotnie w to samo miejsce kadłuba, to nie wytrzyma tego nawet poszycie galeonu wykonane z dwóch warstw imperialnej dębiny. Znane są przypadki, kiedy rekin taran wbijał się głęboko w burty mniejszych statków i zatapiał je, przewracał swoim ciężarem lub jednym uderzeniem druzgotał ster. Jak każdy rekin, także ten drapieżnik jest wyczulony na krew, która doprowadza go do szału.

Rekin taran

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	0	6I	58	10	15	20	10
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	26	6	5	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie +20, skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik

Zdolności: broń naturalna, łuski (1), niezwykle odporny, potężny cios, szal bojowy

Zasady specjalne:

Atak spod wody. Rekin taran może wyrzucić każdą łódź, która może pomieścić do sześciu osób. Wymaga to poświęcenia akcji oraz udanego testu Krzepy. Bestia może również rozbić większą łódź. Wymaga to udanego testu Zręczności, a efektem jest trafienie jednostki z S+3, zaś rekin taran otrzymuje trafienie z normalną siłą.

Wodny stwór. Pływa z Szybkością 8.

Zbroja: łuski (1)

Punkty Zbroi: głowa 1, korpus 1, ogon 1

Uzbrojenie: zęby, nos

Trudność zabicia: Znaczna

Rekin trupi

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	0	25	49	12	17	24	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	17	2	4	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie +20, spostrzegawczość, unik

Zdolności: broń naturalna, niezwykle odporny

Zasady specjalne:

Trujący jad. Jeśli na skutek ataku rekina trupiego postać straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, musi natychmiast wykonać test Odporności. Nieudany oznacza, że do krwi przedostała się odpowiednia porcja jadu. Postać natychmiast traci dodatkowe 2 punkty Żywotności. Na początku kolejnej rundy zakażona postać musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności – nieudany oznacza, że umiera w ciągu kilku godzin (tytuł, ile wynosi Wytrzymałość postaci).

Wodny stwór. Pływa z Szybkością 8.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, korpus 0, ogon 0

Uzbrojenie: zęby

Trudność zabicia: Duża

REKIN TRUPI

Nazwa rekina trupiego wzięła się od odrażającego wyglądu tej ryby. Jej skóra jest szara, plamista, pokryta bliznami i świeżymi ranami, z których sączy się limfa, odstrasza ją inne drapieżniki. Jednoznacznie kojarzy się ona z gnijącym ciałem. Odrażający smród tych stosunkowo niedużych, dochodzących do dwóch metrów długości rekinów, w połączeniu z wyglądem, przekonuje wielu ludzi, że mają do czynienia z ożywieńcem.

Rekiny trupie są nekorrodne - w łonie

matki zjadają się nawzajem, a potem najsilniejsze osobniki wygryzają sobie drogę na zewnątrz, co zawsze kończy się śmiercią samicy. Polują w stadach o wielkości od pięciu do dwunastu osobników, często walcząc między sobą o zdobycz, stąd ich liczne blizny i ropiejące rany.

Stworzenia te roznoszą jad - śmiertelną truciznę obecną cały czas na ich skórze i zębach. Jeśli dostanie się ona do krwi człowieka, pechowiec ma przed sobą nie więcej niż godzinę życia, wypełnioną wysoką gorączką i majakami. Rekiny trupie występują w większości akwenów Starego Świata, zwykle nieopodal brzegów. W Arabii i Tielei drapieżniki te nazywane są rekinami jadowitymi.

REKIN TĘCZOWY

Rekin tęczy to intensywnie ubarwiony drapieżnik, żyjący w południowych, cieplejszych wodach Starego Świata. Długość jego smukłego ciała dochodzi do czterech metrów. Skóra ma opalizujący, perłowy poblask, który pod wpływem światła słonecznego mieni się wszystkimi kolorami tęczy, co rekin wykorzystuje do polowania. Unosząc się nieruchomo blisko powierzchni wody, wabi do siebie mniejsze ryby, aby nagle zaatakować z niewyobrażalną prędkością i precyzją.

Delikatne mięso płetw i podbrzusza rekina tęczowego jest przysmakiem na dworach arabskich kalifów, a jego odpowiednio wyprawiona skóra jest warta jeszcze więcej niż mięso. Arabscy wezyrowie często noszą sztywne peleryny lub kołnierze z błyszczącej, gładkiej skóry rekinów tęczy. Wielu ludzi przypłaciło życiem chęć upolowania tej pozornie leniwej, wręcz ospałej ryby. Drapieżnik potrafi być niezwykle groźny i zadziwiająco szybki.

Siła uderzenia ogona, nawet ciężko rannej i wyciągniętej na pokład, ryby jest w stanie ogłuszyć, a nawet połamać nogi lub żebra. Walka w wodzie z rekinem z góry skazana jest na niepowodzenie.

Rekin tęczyowy

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	0	3I	36	I8	I9	22	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	3	3	8	0	0	0

Umiejętności: pływanie +20, unik

Zdolności: broń naturalna, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

Wodny stwór. Pływa z Szybkością 8.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, korpus 0, ogon 0

Uzbrojenie: zęby

Trudność zabicia: Znaczna

TOPIELICA

Daniel „karp” Karpiński

Powszechne wyobrażenie

Powiadają, że to dusze pięknych, młodych dziewcząt, które z rozpaczy popełniły samobójstwo, rzucając się w toń. Czy to zazdrosny o urodę panien, czy też przepelniony ich smutkiem Manann, któremu wszak nieobce są kobiece wdzięki, nie pozwala im odejść do Królestwa Morra? Mówi się, że używając czarów, wabią one i mordują nieszczęsnych młodzieńców, ja jednak słyszałem, że magia im niepotrzebna. Panny są tak cudne, że trudno się im oprzeć: alabastrowe lica, zielone oczy, długie włosy i powabne kształty sprawiają, że głupcy nieświadomi niebezpieczeństwa, jakie im grozi, rzucają się w fale, w których czeka ich tylko śmierć. Napisałbym o tym balladę, ale wolę szczęśliwe zakończenia, a tu takiego nie uświadczysz.

- KORNELIUS, BARD

Panny z głębin? Hans Kaprawiec mówi, iż kiedyś jedną chędożył i nigdy żadna dziewczka, w żadnym porcie tak mu nie wygodziła jak ta morska slicznotka. Co tak ślepie wybałuszasz? Nie od dziś wiadomo, że Kaprawiec bzdury plecie! Dla nikogo nie jest wszak sekretem, iż najlepszą ladacznicą jest Srebrna Lilia z Sartosy. A tą akurat nie raz miałem...

- KURT DECKER, ŻEGLARZ Z SALKALTEN

Pomóż mi, boję się, nie chcę umierać! Błagam, pomóż mi, a zrobię cokolwiek zechcesz, spełnię każdą Twoją zachciankę...

- KLARA, TOPIELICA

Uczonym okiem

Te wodne ścierwa głośnym lamentem albo wołaniem o pomoc wabią młodych mężczyzn, a potem bezlitośnie ich topią. Piękne są jeno z daleka, ale jak już ich dotkniesz, czar pryska i ukazują prawdziwe oblicza – stare, nabrzmiałe od wody, oślizgłe i obmierzłe jak pomioty Chaosu. Zresztą tym właśnie są, tym wszak były za życia. Topielice powstają z ciał wiedźm, które wzburzone, wierny Sigmarowi lud w dobrej wierze pławi, aby dowieść ich winy. Zawsze powtarzam, że amatorzy nie powinni się imać naszego fachu, każdy łowca czarownic wszak wie, że wiedźmę trza spalić...

- ERIC KRIPKE, ŁOWCA CZAROWNIC

Topielice to niebezpieczne demony władające zakazaną magią i potrafiące kontrolować stworzonych przez siebie ożywieńców zwanych utopcami. Powstają z ciał niewiast, które zginęły utopione, jednak zawsze ma to coś wspólnego z magią lub klątwą. Jeśli czarodziejka utopi się i nie zostanie pochowana, istnieje szansa, że przemieni się w topielicę. To samo może spotkać tonącą, która w chwili śmierci przeklnie swoich prześladowców. Najczęściej topielicami zostają kobiety, które toną pławione podczas procesu o

czarowanie. Jeśli były wiedźmami, to jest to wystarczający powód, jeśli zaś nie - wystarczy, że przekną swych oprawców.

To ohydne demonice, zamieszkujące jeziora i rzeki całego świata. Czasami, choć znacznie rzadziej, spotyka się je także w zatokach morskich, w których rzeki znajdują swe ujście. Władają magią czarnoksięską, a zamordowanych przez siebie nieszczęśników przemieniają w obrzydliwe utopce, nad którymi mają całkowitą kontrolę. Powiadasz, że wiesz, gdzie taka jest? Zabij ją, synu, a nasz Pan z pewnością ci to wynagrodzi.

- HELMUT FRITZEL, KAPŁAN MANANNA

Dla Mistrza Gry

Opis: Topielice wyglądają jak młode kobiety, z których ciał powstały, z tą różnicą, iż z czasem ich oczy nabierają intensywnej zielonej barwy, a włosy stają się płowe. Często ubrane są w proste, długie koszule, które miały na sobie w chwili śmierci. Zazwyczaj są dość urodziwe, aż do momentu dotknięcia lub zaatakowania swojej ofiary, kiedy to w jednej chwili ich ciało zmienia się w przerażającą, nieumarłą wiedźmę.

Topielice zamieszkują jeziora, stawy, rzeki, a nawet morskie zatoki. Ich dusze są związane z akwenami, w których zostały utopione. Topielica nie może opuścić miejsca swojej śmierci, ale też odradza się w nim tak długo, aż jej ciało nie zostanie wyłowione i spalone. Akwen zamieszkiwany przez topielicę jest traktowany jak jej domena, więc nie podlega w nim ona właściwej demonom niestabilności.

Topielica

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	0	43	32	53	45	68	55*
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	3(5)	5	2	0	0

Umiejętności: broń naturalna, hipnoza +20, pływanie +20, spostrzegawczość, ukrywanie się, zastraszanie, znajomość języka (dowolny), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: demoniczna aura, groźny, magia czarnoksięska, oburęczność, straszny, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

Prawdziwe oblicze. Gdy Topielica przybiera formę bestii, jej Ogląda maleje do 12.

Świadomość. Topielica nie jest tworzona ani kontrolowana przez nekromantów, ale tak jak oni kontrolują ożywieńców, tak ona może dowodzić utopiom w zasięgu 48 metrów (patrz Księga Zasad, str. 170)

Wodny stwór. Topielica może oddychać pod wodą. Pływa z Szybkością 8.

Punkty zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: ręce/pazury

Trudność zabicia: Znaczna

Choć topielica powstaje z ciała zmarłej osoby, z kilku przyczyn bliżej jej do demona niż do ożywieńca. Ma własną świadomość i wolę, nie powstaje w skutek magii nekromanckiej, nie jest podatna na jej wpływ, za to sama potrafi kontrolować utopce, w które przemieniają się jej ofiary.

W jednym akwenu nigdy nie ma więcej niż jednej topielicy. Bardzo rzadko zdarza się, aby bez wsparcia utopców zaatakowała ona więcej niż jedną osobę.

Zazwyczaj stara się zwabić ofiary wołaniem o pomoc lub chęcią wspólnej kąpieli. W przypadku większej ilości napastników wybiera sobie jednego, a utopce odwracają uwagę reszty. Swoją ofiarę hipnotyzuje, a następnie chwytając ją rękoma i oplatając długimi włosami, które nie przestają rosnąć po jej śmierci, po czym stara się wciągnąć pod wodę i utopić.

Topielice niemal nie występują w Bretonii, gdzie są bezwzględnie tępione przez wiernych Pani Jeziora. Znane są jednak przypadki, kiedy zbłąkany rycerz Graala słono zapłacił za swoją pomyłkę.

UTOPIEC

Daniel „karp” Karpiński

Powszechnie wyobrażenie

*Płakał Gustav za kochanką,
co w fale wskoczyła:
„Dam ci wszystko, jeno wracaj,
Hildo moja miła”.
Lecz choć stało się jak pragnął,
nie planował wcale,
Iż wypłynie panna z głębin,
wciągnie go pod fale.
Zamiast Jutte dzisiaj tulić,
czy Franke brzuchacić,
Gnije biedak na dnie morza
wśród utopców braci.*

- KORNELIUS, BARD

*Razu pewnego zdarzyło się, że to oślizgłe
paskudztwo poczęło nam wpętać na pokład,
zdaje się, gdzieś kole Wilczych Wysp to było.
Powolne to to jak ślimak, ale silne jak byk.
Posiekali my to na kawałki jak kapitan Johannes
Stuben piratów Frantza Przystojniaka.
Tylko, jak Chudy Dieter wypadł za burtę, to
się szybko okazało, że w wodzie to cholera
zwinne jak ryba. Tedy brachu, jakby co, to*

*jedną ręką siecz, a drugą takielunek trzymaj,
bo Chudego to my wtedy ostatni raz widzieli...*

- KURT DECKER, ŻEGLARZ Z SALKALTEN

*Wtedy stwór ony wychynął z jeziora
zupełnie zniecka i chył Gerde za kulasa.
Wyglądał jak trup i śmierdział okrutnie,
ale go poznał, choć nie od razu. To był
Jurgen, syn młynarza, co zeszedł zimą poszedł
szczupaka w przerebli chytać i ni wrócił.
Pomilujcie tedy, panie sędzio, jam niewinny,
jam tą dziewczkę kochał, to czar jaki musiał być,
zły urok...*

- HORST, CHŁOP Z WASSERHOF

Uczonym okiem

*Czujesz ten odór gnijących ciał? Skosztuj
zatrutej wody z tego stawu, a pewnie zaczniesz
rozkładać się za życia. Nie martw się, nie dał-
bym ci zgnić, nie takie rzeczy ogień oczyszcza.
To smród samej śmierci, niezawodnie są tu
utopce, wierz mi. To plugastwo jest niegroźne,
ale w większych grupach może przysporzyć
kłopotów. Utopcowi należy obciąć łeb, a jego
ścierwo spalić, najlepiej na jednym stosie z
czarownikiem, który mu wydawał rozkazy.
Bez stojącego za nim nekromanty, ożywienie
ten staje się nieświadomą, bezwolną kreaturą,
która tylko czeka, aby zakończyć jej nędzny
byt.*

- ERIC KRIPKE, ŁOWCA CZAROWNIC

Utopce to ożywieńcy, których spotkać można w rzekach, jeziorach, a nawet morzach na całym Starym Świecie. W otwartej walce nie należą do najmniejbezpieczniejszych bestii, ale jeśli uda im się zaskoczyć przeciwnika i wciągnąć do wody, znajdzie się on w sytuacji nie do pozazdroszczenia. Nieumarli ci mogą powstać na skutek działania magii nekromantycznej, kłątwy lub uśmiercenia ofiary przez topielicę, która przejmuje wówczas nad nimi kontrolę.



Utopiec

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	o	46	42	23	o	o	o
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
I	I5	4(5)	4	3	o	o	o

Umiejętności: broń naturalna, pływanie, ukrywanie się

Zdolności: oburęczność, ożywieniec, silny cios, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

Bezrozumna. Utopce nie posiadają Inteligencji, Siły Woli oraz Ogłady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.

Wodny stwór. Utopiec pływa z Szybkością 6. W wodzie zyskuje premię +20 do ukrywania się.

Punkty zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: ręce/pazury

Trudność zabicia: Mała

Wszelkie wytwory czarnej magii są obrzydliwe dla Pana Mórz i jego sług, nie inaczej jest z utopcami. Ich istnienie uwłacza naszemu Panu i nam samym, wszak to jeno puste naczynia, które dusza dawno już opuściła, bezwolne marionetki kierowane wolą nekromantów. Ubicie tych stworów to czyn słuszny i niechybnie czeka Cię za to nagroda... Gdy tylko staniesz przed obliczem Mananna.

- HELMUT FRITZEL, KAPELAN MANANNA

Dla Mistrza Gry

Opis: Utopce wyglądem przypominają nabrzmiałe, gnijące zwłoki topielca. Pokryte są szlamem i śluzem, a odór zgnilizny jest wyczuwalny na całym obszarze, na którym występują. Pojedynczo ożywieńcy ci są niegroźni - mimo iż w miarę silni, to jednak niezdarzy i powolni, a w dodatku tak bezmyślni, że nawet nie starają się

ścigać swych ofiar. Niestety, zazwyczaj spotyka się ich kilku, a nawet kilkunastu, co gorsza, pod całkowitą kontrolą topielicy albo nekromanty.

WĄŻ MORSKI

Karolina „Viriel” Bujnowska

Powszechnie wyobrażenie

Taaaaki był! Równy okrętowi, albo i dłuższy ze dwa razy. Wodę wzburzył ogromnym cielskiem, wynurzył się i ślizgał po jej powierzchni, niczym jaki delfin. Szeroki, jakby kilka grotmasztów związanych razem. Smocza paszcza w zębiska uzbrojona, a więcej ich niż u rekina. Wokół łba rośnie mu grzywa z wodorostów. Dolej do kufla, prawdę mówię - z wodorostów!

- HELMUT GLAUBER, BAJARZ

Wiesz jak wunż wygląda? Długie, obłe, z łbem szerszym niż reszta, bez nóg i syczy. To zapamiętaj sobie: wunże morskie som niby takie same, ale zupełnie inne. Rozumiesz? Jak wunż zdyba śpiącą smoczycę na elfickiej wyspie, to ta później takiego bękartą do wody wyrzuca, obrzydzona. Stąd się biorą. Jakby cię taki oplótl, to zemrzesz. Uścisk ma bydlę pono mocniejszy niż uda tej szczerbatej Ulfridy, co w Wesołym Doku pracuje... Jak okrętem zakolebie, a za burtą zoczysz długi, obły cień - módl się, by nas minął.

- EDGAR RABEN, BOSMAN

Pogoda była cudna, rejs spokojny. Nagle okrętem zatrzęsło, a fale po jego boku - burcie, czy jakoś tak - wzburzyły się. Ujrzałam olbrzymi łeb ze skołtunioną grzywą. Przepląwał pod nami! Na Sigmara, trwało to chyba wieki. Statkiem rzucało, gdy cielsko ocierało się o drewno. Ale najgorsza była ta cisza! Żeglarze wstrzymali oddechy. Ktoś ośmielił się zacisnąć mi dłoń na ustach! Podobno potwór,

choć uszu nie ma, słyszy doskonale - a gdy zwabi go ludzki głos, pożre wnet cały okręt i jego załogę...

- OTHILDA VON TOLZEN, SZLACHCIANKA

Wąż morski?! Będzie z dziesięć lat, jak pływam po morzach, i nigdy żadnego nie spotkałem. Wiesz czemu? Bo to straszycło dla majtków jeno, wymyślone przez skrybów, by kartusze map zdobilo. Miałem takich dwóch w załodze, co się na Mananna kleli, że to bydlę widzieli. Trzęsło nimi, w gacie narobili, bladzi jak płótna żagli. Nawet składnie gadać nie mogli. Jasne, że im się rozumy nadpsuły, bo akurat długo staliśmy na flaucie, woda się słodka kończyła. Wywalilem ich na zбитy pysk w najbliższym porcie. Zresztą, nie nadawali się już do niczego – bali się wychodzić spod pokładu i jeno żarli za darmo.

- RUTGER KRANZ, KAPITAN ZWINNEJ MEWY

Uczonym okiem

Jedno, co można o nim rzecz, to że jest kształtu obłego, jak każdy wąż. Marynarze opowiadają o tych największych, zdolnych zatapiać galeony. Zdarzały się i tak ogromne, że ich grzbiet brano za szereg wysp. Wiele jest także relacji o mniejszych węzach morskich. Jednak to tylko podobne im kreatury, różniące się mocno fizjonomią i wyposażeniem. Podobno przy granicy Mousillon spotkać ich można wiele, lecz w nieumartej, ożywionej plugawą magią formie - Bretończycy zwą je smoczymi węzami. Węże morskie zdają się być łagodnego charakteru, gdyż wynurzają się tylko przy spokojnym morzu i dobrej pogodzie. Jednak najmniejszy hałas czy wzburzenie wody zdradza w nich strach, na który odpowiadają niewyobrażalną agresją. Może być, że są to drapieżniki zrodzone z Chaosu, lecz nie wyznające żadnej z Mrocznych Potęg, gdyż brak im inteligencji rozumnych bestii.

- JAKOB HURZEL, UCZONY Z MARIENBURGA

Węże morskie wzbudzają w marynarzach strach równie ogromny co legendarne krakeny. Najmniejsze z nich mają około osiemnastu metrów długości i trzy szerokości, większe nawet po sto metrów długości, a zdarzają się osobniki wręcz olbrzymich rozmiarów. Niewielu jednak miało okazję opowiedzieć o spotkaniu z tą bestią, a ci, którzy przeżyli, swymi słowami przynajmniej podwajali rozmiary istoty. Węże morskie występują niemal we wszystkich morzach i oceanach – od chłodnych wód Morza Szponów po ciepłe wody przy wybrzeżach Nowego Świata. Ku powierzchni wypływają tylko przy dobrej pogodzie, w czasie sztormów szukają schronienia w morskich jaskiniach i przybrzeżnych pieczarach. Polegają głównie na zmysle słuchu oraz dotyku: ich ciało wyczuwa najdrobniejsze drżenie morskiej toni, co pozwala im wieść żywot nawet w najciemniejszych głębinach, zaś gdy się wynurzą, doskonale słyszą.

Majestatyczne to i piękne zwierzę – ukochane dziecię Mananna, co pilnuje spokoju mórz. Tedy ujrzysz go tylko w piękny dzień. Bóg dał mu zwinność i szybkość węza, odwagę i charakter smoka, rozum człowieka i łuskę rybią. Atakuje tylko tych, co bluźnią swoimi występkami przeciw prawom mórz, i sztormom oddają cześć. Potęgą ustępuje tylko morskiemu smokowi.

- HELMUT FRITZER, KAPŁAN MANANNA

Dla Mistrza Gry

Opis: Z wyglądu węże morskie nieco przypominają istoty zrodzone ze skrzyżowania smoka, węza i ryby. Długie, obłe ciało – tak kształtem, jak i specyfiką - jest niemal węzowe: bardzo giętkie i elastyczne, niewyobrażalnie zwinne. Duża głowa, osadzona na stosunkowo długiej i wąskiej

szy, jest jednak zdecydowanie smoczey urody – ostra, wąska, szpiczasto zwieńczona, o głęboko osadzonych oczodołach, w których lśnią ogromne, czerwone ślepia. Czerep porastają liczne, lecz niewielkie rogowe guzy, zaś silna szczęka, zdolna z łatwością roztrzaskać drewniany maszt, uzbrojona jest w podwójny rząd zębów, w tym szerokich i długich kłów. Duże górne płetwy zbrojne w szpony, umiejscowione przy tułowiu tuż pod szyją, oraz drobniejsze płetwy dolne i szeroka, masywna płetwa zwieńczająca ogon istoty upodabnia ją nieco do ryby. Całe cielsko węża morskiego pokrywa ostra, gruba łuska. Istoty te występują w różnym umaszczeniu, zazwyczaj jednak ciemnym: od zielonego po czarny.

Najciekawsze jest jednak, że samce węży morskich są owłosione – choć oczywiście nie całe. Gęsta, skołtuniona grzywa okala smoczy łeb, a długie pasma włosów często wyrastają znad karku. One również są barwy ciemnej, zazwyczaj zielonej, mogą więc nieco przypominać płataninę wodorostów, zwłaszcza, gdy zwierzę wynurza się z wody, oblepione mokrą grzywą.

Wężę morskie atakują ludzi tylko w przypadku, gdy zostaną wystraszone albo gdy na ich terenie łowieckim zaczyna brakować pożywienia. Dlatego też wielu żeglarzy uważa, że gdy spotka się morskiego węża, należy zachować absolutną ciszę i bezruch, czekając, aż potwór odpłynie. Rozwścieczony wąż morski potrafi zatopić wojenny galeon.

Wąż morski

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	0	43	32	53	45	68	55*
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	3(5)	5	2	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20, pływanie +20, ukrywanie się +10, unik +10
Zdolności: broń naturalna, łuski (4), morderczy atak, czuły słuch, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, żelazna wola.

Zasady specjalne:

Potężne uderzenie. Wąż morski jest w stanie wybić swoje cielsko wysoko nad wodę, stając nad atakowanym okrętem niemal pionowo, po czym z ogromnym impetem opaść na pokład, jednocześnie atakując silną szczęką i górnymi, szponiastymi płetwami. Wymaga to udanego testu Zręczności, a efektem tak potężnego uderzenia masywnego cielska jest trafienie z S+6, które łamie maszty, roztrzaskuje drewno pokładu i miążdzy załogę, o ile marynarze nie zdołali uskoczyć na czas. Wąż morski otrzymuje wtedy trafienie z normalną siłą.

Podbicie i oplecenie. Wąż morski potrafi się gwałtownie wynurzyć i zatopić łódź bądź mniejszy statek. Wymaga to poświęcenia akcji i udanego testu Krzepy. Wyjątkowo długie cielsko węża pozwala mu także, po udanym teście Zręczności, owinąć się wokół większego okrętu (wymaga to poświęcenia akcji) i dosłownie zgniatać go w swoim uścisku. Udany test Krzepy oznacza, że okręt otrzymuje trafienie z Siłą 10 + 2k10. Wąż może zaciskać uścisk dalej, a każdy poświęcony w ten sposób atak oznacza kolejne trafienie z S10+2k10. W trakcie tego manewru wąż może atakować postaci znajdujące się na pokładzie jedynie za pomocą kłów.

Wodny stwór. Wąż morski może oddychać pod wodą. Pływa z Szybkością 8.

Zbroja: łuski (4)

Punkty Zbroi: głowa 4, korpus 4, ogon 4

Uzbrojenie: kły, pazury, ogon

Trudność zabicia: Niemożliwa





Gra o tran

Sławomir "Anioł Gniewu" Łukasz



Przygoda powstała na podstawie artykułu Eliasa Bornshaw i Johna Foody „Strange events in Marienburg” z 14 numeru magazynu „Warpstone”.

*„Mozolna, twarda, ciężka jest wielorybnika dola,
Niestraszny nam jest sztormów ryk, niezłomna nasz wola.”*

Praefatio

Jesień 2524KI, Burza Chaosu przeminęła, nastał czas rozpaczy i walki o przetrwanie przed nadchodzącą zimą. Bohaterowie Graczy przybywają wraz z innymi uciekinierami do Salkalten. Bez grosza przy duszy, dobrego ekwipunku i prowiantu trafiają pomiędzy lokalną biedotę, mając się różnych zajęć.

Miasto przeżywa ciężki okres, kurczą się zapasy żywności, od wielu tygodni z niejasnych powodów ławice ryb i stada fok omijają okoliczne wody. Rybacy zmuszeni są do połowów na otwartym morzu - coraz dalej od bezpiecznych brzegów i z coraz mizerniejszym skutkiem. Na domiar złego zniknęło bez śladu już kilka mniejszych łodzi wraz z załogami – pochłoniętych przez wzburzone fale lub pożartych przez morskie bestie, o których coraz częściej wspominają zabobonni marynarze.

W portowych tawernach i na placu targowym starzy żeglarze snują mroźące krew w żyłach relacje z prawdziwych i rzekomych spotkań z krakenami, megalodonami lub trytonami. Pośród tych przerażających lecz zwykle wyssanych z palca historii, powtarza się jednak coraz częściej plotka o dwóch gigantycznych, drapieźnych wielorybach, widzianych przez załogi handlowych okrętów na morskim szlaku wiodącym do Salkalten.

Czarna jak noc nad biegunem samica i biały jak śnieg samiec - Duch i Ciemność jak nazwali je salkaltenczyicy wydają się

urastać do roli złowrogiej nemezis dla Nardziei Ostlandu... Czy znajdą się śmiałkowie którzy stawią im czoło? Jak potoczą się losy miasta? Oto jak zaczyna się ta historia:

Dar morza

CIEMNOŚĆ

W godzinach najczarniejszej nocy, w czasie odpływu, w pobliżu dzielnicy doków daje się słyszeć upiorny odgłos. Przeciągły, niski dźwięk przypominający skargę potępionej duszy, rozbrzmiewa echem wśród portowych zaułków Salkalten. Natężenie tego dźwięku sprawia, że dociera nie tylko do uszu słuchacza ale wywołuje drżenie całego ciała przenikając je na wskroś. (**Uwaga dla MG:** Jedynie uczony w zoologii akademik lub doświadczony wilk morski może zidentyfikować ten widmowy hałas jako zew norckiego wieloryba).

Niesamowite odgłosy dobiegają z sąsiedztwa starego, portowego żurawia służącego za tymczasową kwaterę dla bohaterów graczy oraz licznej kompanii podobnych im biednych awanturników i wagabundów. Straszliwy fetor zgniłych ryb, fekalii, zbutwiałego drewna oraz zatechłej wody i mułu unoszący się stale nad tym miejscem, teraz nasilił się jeszcze przez odpływ, który pozostawił w pobliskim kanale zwanym Smródką jedynie pełną nieczystości, płytką, cuchnącą breję.

Jest ciemno, ale już z daleka można dostrzec w rejonie ujścia Smródki kil-

kanaście migoczących światełek sztormowych latarenek. Widok ten nie jest rzadkością – biedni imigranci i grupy miejscowych nędzarzy często przeszkują wyschnięty kanał w nadziei na znalezienie cennych rupieci na sprzedaż lub zgromadzenia jadalnych ostryg, czy pozostałych po odpływie ryb. Tym razem jednak dzieje się coś dziwnego... Światełka zazwyczaj rozrzucone wzdłuż koryta kanału, skupiły się w jednym miejscu, gdzie majaczy niewyraźnie gigantyczny kształt, przypominający kadłub przewróconego okrętu... Czyżby sztormowa fala Ściany Deszczu wywróciła jakiś pechowy korab? BG mogą wprawdzie zignorować śpiew konającego wieloryba i pójść spać, jednak rankiem ponownie przyciągnie on ich uwagę - podobnie jak głośnie krzyki mew unoszących się chmurą nad pobliskim kanałem oraz gwar zebranego na nadbrzeżu, podekscytowanego tłumu.

Podchodząc bliżej bohaterowie dostrzegają, że to co brali początkowo za wrak statku jest w rzeczywistości ogromną rybą! Wieloryb, a właściwie drapieźny kaszalot leży na boku, a jego uwięzione w szlamie cielsko niemal całkowicie zablokowało ujście kanału. Zwierze ma dobre 15 chłopa długości i niemal 5 chłopa wysokości. Jego czarną jak węgiel skórę pokrywają głębokie rany i rozległe bruzdy. Widać też wbite w ciało liczne harpuny, które przy ogromie bestii wydają się jednak małe niczym wykałaczki.

Zwierzę choć obezwładnione i ranne ciągle żyje. Płetwa ogonowa wieloryba nadal się porusza, gdy stwór podejmuje daremne wysiłki uwolnienia się z grząskiej pułapki. Kaszalot na dobre utknął w wylocie kanału tworząc swym cielskiem naturalną tamę powstrzymującą przepływ

wody. Morski gigant zapewne przypadkiem zapędził się do portowego basenu uciekając przed ścigającymi go myśliwymi lub innym niebezpieczeństwem, a gdy poziom morza gwałtownie opadł w trakcie odpływu - znalazł się w potrzasku.

Dotarcie do zwierzęcia nastrocza sporo trudności – jest ciemno, schodki i szczebelki drabin wiodących z nadbrzeża są mokre i śliskie – łatwo upaść w cuchnący szlam. Głębokie błoto ogranicza ruchy. W muldach zalegają jakieś śmieci, sterczą połamane deski, zardzewiałe kotwice i fragmenty takielunku. Zagrzebany do połowy w lepkiej bagnistej mazi tkwi wrak karety lub wozu, zepchnięty tu z pomostu zapewne jeszcze w trakcie przypływu.

Uwagę przyciąga jednak przede wszystkim wieloryb. Potężny waleń dogorywa, krew sączy się z głębokich ran. Można zidentyfikować obrażenia zadane wielorybniczymi lancami i harpunami, ale także ślady od pocisków artyleryjskich dużego kalibru! Bardzo uważny obserwator zwróci uwagę na dziwne blizny tworzące regularne wzory na łbie bestii, przypominające magiczne hieroglify lub symbole. Bohater posiadający stosowną wiedzę rozpozna pośród tych osobliwych znaków symbole boga morskich otchłani - Stormfelsa.

W pobliżu wieloryba uwija się jak w ukropie duża grupa ludzi, a także paru krasnoludów i niziołków. Wyglądają na zabiedzonych i zdesperowanych. Niemal wszyscy dzierżą różnego rodzaju tasaki, rybackie noże, bosaki oraz piły i haki służące do oprawiania tuszy mięsa. Niektórzy taszcą na plecach zwoje lin, jakieś drewniane kliny i belki. Inni przetaczają po nadbrzeżu puste beczułki starając się przy tym zbyt nie hałasować. W sąsiedztwie wąskich, kamiennych schodków prowa-





dzących z nabrzeża na dno kanału kilka kobiet próbuje rozniecić ognisko i rozstawić ponad nim duży metalowy kocioł do wytapiania tłuszczu. Gromada obszarpańców z nieufnością, a nawet wrogością przyjmie pojawienie się potencjalnych konkurentów i dopiero skuteczne negocjacje z przewodzącym tej zgrai niekoronowanym królem żebraków - „Ślepym” Johannem lub zastraszenie hołoty pozwoli BG na dostęp do wyrzuconego na mieliznę monstrum.

Jeśli w drużynie są bohaterowie obznani ze sprawami morskimi - rybołówstwem lub handlem, łatwo zorientują się, że spoczywający przed nimi kaszalot stanowi cenny łup! Świadomość potencjalnych zysków będą mieli też zwykli ignoranci. Nie tylko tłuste oleiste mięso, tran, zęby czy fiszbiny ale nade wszystko spermacet i bezcenna ambra wieloryba są niezwykle poszukiwanym i kosztownym towarem w całym Starym Świecie. Wprawne oko pozwoli oszacować że ten konkretny wałek dostarczy ze swego garbu co najmniej 200-300 beczek oleju wartego kilka tysięcy złotych koron, co stanowi niemałą fortunę dla każdego, bez względu na jego proweniencje. Trudno zatem przypuszczać że BG nie skuszą się na taką niepowtarzalną okazję...

To zyskowe przedsięwzięcie wymaga jednak pośpiechu, determinacji i odpowiedniej organizacji pracy oraz ekwipunku. Do pracy w wodzie i błotnistej breji nieodzowne będą wysokie buty. Przydadzą się też impregnowane płaszcze sztormowe, sakwy na narzędzia i mocne, długie rękawice które zapewnią dobry uchwyt na śliskiej od krwi rękojeści noża oraz uchronią od przypadkowych skaleczeń o fiszbiny. Prócz specjalistycznych tasaków

i łopatek wielorybicznych zastosowanie znajdą rohatyny lub halabardy przydatne do zdzierania „kołdry” czyli warstwy skóry i tłuszczu oraz topory do rozrąbywania kości. Oczywiście warto także zaopatrzyć się w skrzynki, beczki oraz wzmocnione wiadra pozwalające czerpać i magazynować płynny olbrot z głowy i pudła wieloryba. Nosidła, taczka, mała dwukółka czy wreszcie towarowy wóz ułatwią natomiast transport zgromadzonego łupu.

Determinacja i pośpiech są równie ważne jak odpowiednie wyposażenie. Bohaterowie nie są jedynymi świadkami kaźni wieloryba i nie tylko oni postanawiają wziąć udział w „grze o tran”. Wieść o wyrzuconym na mieliznę kaszalocie lotem błyskawicy obiega miasto. Wraz z nastaniem świtu przybywa gapiów na nadbrzeżu oraz chętnych do wyrwania części cennej padliny i udziału w zyskach. Są pośród nich miejscowi rybacy i marynarze, dokerzy, zbieracze soli. Naciągają coraz liczniejsze gromady wynędzniałych uchodźców, kislewickich imigrantów i żebraków z pobliskich slumsów. Matki z głodnymi dziećmi, dygoczący z zimna starcy, okaleczeni inwalidzi wojenni...

Atmosfera gęstnieje gdy w tłumie pojawiają się uzbrojeni awanturnicy – członkowie lokalnych gangów, weterani z kompanii najemnej oraz skandująca proekologiczne hasła, grupa lokalnych podżegaczy pod wodzą młodych agitatorów - Karla Marksa i Engela Friedericksa. Rozgrywający się w kanale odrażający, krwawy spektakl przyciąga także rzesze zwykłych ciekawskich – wśród nich bogatych mieszczan, klakierów, duchownych a nawet damy dworu Księcia Elektora von Raukov! Pośród gapiów – jak zwykle przy takich okazjach - krążą drobni handlarze

sprzedając napoje i przekąski. Jakiś artysta rozstawił się ze sztalugami na falochronie aby uwiecznić wydarzenie na płótnie obrazu. Bandy uliczników i rzeźmieszków korzystając z okazji prześlizgują się w tłoku, wyszukując potencjalne ofiary. O świcie już niemal całe miasto tłoczy się w obrębie Kanału Smródki...

Bohaterowie o wysokiej charyzmie, posiadający talenty krasomówcze, specjalne umiejętności (po zdaniu wymagającego testu Ogłady/Siły Woli) mogą spróbować wpłynąć na zebranych, organizując im pracę, dzieląc obowiązkami i skłaniając do współpracy, a przynajmniej powstrzymując ich od otwartej agresji i walki o zdobycz. Test ten musi być jednak powtarzany aby utrzymać motłoch w ryzach, przy czym trudność będzie stopniowo wzrastać, wraz z powiększającą się liczbą obserwatorów i uczestników rozgrywającej się w kanale jatki.

Pomimo straszliwych okaleczeń Czarny Kaszalot wykazuje nienaturalną wręcz witalność. Częściowo obdarty ze skóry, skrwawiony, skluty harpunami, nadal wykazuje oznaki życia. Jeśli wśród Bohaterów Graczy znajdują się postacie elfów, druidów, czarodziei kolegium bursztynu/jadeitu, wyznawców starej wiary lub innych przyjaciół zwierząt, mogą oni podjąć próbę ocalenia wieloryba. Ostrzeżenie przed klątwą Stormfelsa ogłoszone przez miejscowego kapłana Manaana który pojawi się pośród tłumu w krytycznym momencie, może także zasugerować pozostałym bohaterom, że powinni uratować morskiego giganta od okrutnej kaźni. Będzie to jednak niezwykle trudne - niemal niewykonalne zadanie. Gracze powinni bowiem mieć świadomość że mieszkańcy Salkalten nie zrezygnują z okazji, aby

dzięki wielorybowi dorobić się majątku bądź wykarmić swoje rodziny. Rybacy i marynarze nie będą chcieli również dopuścić, aby oswobodzony kaszalot ponownie sterroryzował okolicę topiąc łodzie, rwąc sieci i trzebiąc ławice ryb. Taki konflikt interesów szybko doprowadzi do otwartej konfrontacji a wtedy z pewnością interweniuje straż miejska.

Logistyka takiego przedsięwzięcia stanowi olbrzymie – dosłownie i w przenośni – wyzwanie. Konieczna jest duża grupa ludzi, dźwigi lub podnośniki. Najważniejsze jest jednak to, że bestia jest śmiertelnie ranna i jeśli BG nie dysponują cudownymi talentami uzdrawiania, najlepszym i humanitarnym rozwiązaniem będzie zapewnienie waleniowi szybkiej, w miarę bezbolesnej śmierci.

W chwili gdy któryś z BG lub BN-ów zdecyduje się zadać ostateczny cios, przebijając wielkie jak dzwon serce potwora, porywisty wiatr zerwie się od Morza Szponów, niebo pociemnieje a huk gromu przetoczy się nad Salkalten. Z pyska konającej bestii buchnie strumień wymiocin, a z rozprutego brzucha wyleją się wnętrzności i fekalia. Wieloryb wypuści z nozdrza krwawy gejzer powietrza i wraz z nim wyda ostatnie tchnienie...

JATKA

Sprawienie wieloryba jest nie tylko zajęciem trudnym, wymagającym sporego wysiłku, narzędzi i umiejętności ale także niebezpiecznym. Zgodnie z przysłowiem „Gdzie drwa rąbią tam wióry lecą” podczas patroszenia tak ogromnej bestii, nietrudno o wypadek. Brnąc po lepiałym się od oleistej posoki i tłuszczu grzbiecie trudno będzie BG zachować równowagę. Olbrzymia masa mięsa pod stopami bohaterów

dygoce konwulsyjnie, powodując co jakiś czas wstrząsy niczym podczas trzęsienia ziemi. Tylko wyjątkowa zręczność lub umiejętności akrobatyczne pozwolą ustać o własnych siłach.

Nie wszyscy jednak mają takie talenty. Pracujący parę kroków dalej Kislevici przewracają się raz po raz. Jeden z nich zsuwa się po stromiźnie upadając na ziemię, drugi zaś znika w wywierconym w grzbiecie walenia otworze. Nieszczęśnik w panice usiłuje wydostać się z głębokiej na dwóch chłopa, wąskiej krwawej jamy wydrążonej w garbie kaszalota ale jego ręce i nogi nie znajdują oparcia na śliskiej od tłuszczu i posoki powierzchni. Tapla się i szamoce przez chwilę, aż wreszcie – jeśli nikt mu nie pomoże – znika na dobre tonąc w oleistej mazi wypełniającej wyrwę...

Jeśli któremuś z BG przydarzy się podobny wypadek, jedynym sposobem aby wydostać się z organicznej kawerny brzucha wieloryba jest szybkie wycięcie we wnętrzościach bestii tunelu, pozwalającego precyzyjnie się na zewnątrz. Powodzenie podobnej akcji możliwe będzie jednak tylko po udanym teście Siły Woli oraz Inteligencji. Takie makabryczne doświadczenie z pewnością pozostawi też ślad na psychice BG w postaci punktu obłędu!

Bohaterowie wycinający płaty mięsa i fragmenty szkieletu w dolnych partiach wieloryba, również narażeni są na rozmaite niebezpieczeństwa poczynając od przygniecenia a nawet zmiżdżenia osuwającymi się zwalami tłuszczu, okaleczenia ostrymi odłamkami kości, zranienia narządami przez nieostrożnych towarzyszy, kończąc na poparzeniach olejem wytapianym na wielkim ogniu w rozstawionych obok kotłach.

W IMIĘ PRAWA!

Praca nad rozbiorem gigantycznej tuszy mięsa i towarzysząca temu krwawa fiesta przy cielsku zabitej samicy kaszalota trwa w najlepsze, gdy pojawiają się kolejne problemy. Spory oddział zbrojnych w barwach księcia elektora Ostlandu oraz towarzyszących im miejskich ceklarzy Semka Barchacza otacza kanał zwartym kordonem, wzywając zgromadzonych ludzi do rozejścia się i pozostawienia wydartych z ciała wieloryba łupów.

„Mieszkańcy Salkalten! Zachowajcie spokój! Rozejdźcie się do domów! To zgromadzenie jest nielegalne! Zwierz stanowi własność Księcia Elektora! Cofnijcie się! Rekwirujemy wieloryba na potrzeby floty Imperium! Zostawcie wszystko na miejscu albo będziecie oskarżeni o grabież! Rozejdźcie się albo będziemy strzelać!”

Gniewny pomruk przechodzi przez tłum. Ludzie gwizdzą i przeklinają. Tłum krzyczy „Precz! Nie oddamy nawet uncji tłuszczu!”, „Dajcie nam jeść!”, „Pańskie służusy!”, „Walcie się gównojady!”, „Gdzie był Książę Elektor gdy moja córeczka umierała z głodu?” Wzrasta napięcie. Dochodzi do przepychanek ze strażnikami. Ktoś rzuca w nich zgniłymi wodorostami i grudami ziemi. Jakaś zirytowana hałasem kobieta wylewa kubel pomyj z piętra kamienicy prosto na głowy prowadzących motłochu. Dochodzi do bójek. Jakiś strażnik uderza starego rybaka powalając go na ziemię. Inny żołdak odpycha matkę z małym dzieckiem tak nieszczęśliwie, że ta przewraca się przez krawędź kanału i rozbija głowę maleństwa... „Mordercy!”, „Krew za krew!” wołają rozwścieczeni rybacy...

Przemoc eksploduje w ułamku chwili. Nagle rzucony niewiedomo skąd i przez kogo harpun przeszywa na wylot jednego

z elektorskich ludzi. Pada głośna komenda i strażnicy otwierają ogień – regularną salwą – w kłębiący się na dnie kanału i na nadbrzeżu tłum. Kanonada ogłusza, kilka osób pada rannych lub zabitych. Krew ludzi miesza się z krwią zabitej przez nich morskiej bestii...

W tym samym momencie, gdy rozpoczyna się strzelanina na nadbrzeżu, morze postanawia upomnieć się o swoją własność. Truchło kaszalota przesuwają się pod wpływem naporu wody odsłaniając ujście. Spiętrzone fale przyprływu przelewają się błyskawicznie przez zakorkowany dotąd ciałem wieloryba wylot kanału. Morze wlewa się szeroką, spienioną strugą zatapiając kłębiących się wokół padliny kaszalota ludzi. Woda sięga najpierw do kostek, w chwilę potem do kolan, do pasa...

Rozpętuje się prawdziwe piekło! Spanikowany tłum próbuje wyrwać się z pułapki w jaką zamienił się zalewany morską wodą i ostrzeliwany przez elektorskich ludzi kanał. Brną w szlamie, rozpaczliwie chwytają szczeble drabinek prowadzących na nadbrzeże, na czworakach wpelzają na wąskie, strome schodki, depcząc po sobie i spychając się nawzajem. Wydostają się na otwartą przestrzeń... prosto pod lufy muszkietów i grotty włóczyń oczekujących tam ceklarzy. Niektórzy zastygają nieruchomo widząc wymierzone w siebie wyloty pistoletów, inni starają się uciec lub rzucają na strażników z kordonu w desperackiej próbie przedarcia się na wolność. „Gleba!! Na ziemię szczury! Z rozkazu Księcia Elektora i Małej Rady! Rzucić broń! Poddajcie się!” – wrzeszczą otaczający motłoch żołdacy...

Jeśli bohaterowie nie podjęli wcześniej rozsądnej decyzji o wycofaniu się z tej awantury, teraz nie będą już mieli na to większej szansy bez uszczerbku na zdrowiu

lub honorze. Mogą oczywiście rzucić się na strażników aby siłą utorować sobie drogę ucieczki ale powodzenie takiej akcji jest znikome. Mogą także spróbować przesliznąć się pomiędzy walczącymi albo ukryć w zwojach lin, skrzyniach czy beczkach stojących na nadbrzeżu, ale wymaga to udanego bardzo trudnego testu ukrywania się. Wobec przytłaczającej przewagi liczebnej i uzbrojenia przeciwników najlepszym rozwiązaniem będzie zatem rzucenie broni i poddanie się ceklarzom. Pozwoli to BG wprowadzić zachować życie ale będą musieli pogodzić się z utratą wolności, a także posiadanego majątku.

W chwili, gdy bohaterowie odrzucą broń, strażnicy opadną ich niczym wściekłe psy. Wykręcą i zwiążą ręce, skują kajdanami nie szczędząc przy tym razów kolbami muszkietów i drzewcami halabard. Zbici i spętani uczestnicy zamieszek, pędzeni przez miasto w konwoju uzbrojonych strażników trafią do położonej przy ulicy Solnej kordegardy pełniącej rolę lokalnego więzienia... (patrz S:NO)

WIEŹNIOWIE SUMIENIA

Dalsze losy drużyny potoczą się nieco odmiennie, w zależności od tego, jak BG zachwali się podczas burdy w Kanale Smródki. Jeśli w porę wycofali się z awantury, która wybuchła na nadbrzeżu, spędzą zapewne kolejne dni na zabezpieczeniu zdobytego łupu i liczeniu ewentualnych zysków z jego sprzedaży. Należy jednak pamiętać, że zewłok kaszalota i wszelkie pochodzące z niego szczątki, zostały formalnie uznane za własność Jego Eks-celencji Księcia Elektora von Raukov. W konsekwencji osobnicy przyłapani na ostentacyjnym obnoszeniu się ze zdobyczą lub na spekulacyjnym handlu zakazanym

towarem, mogą spodziewać się jego zarekwirowania oraz osadzenia w miejskim lochu – tym samym do którego trafili uczestnicy zamieszek. Szansa że gracze zaznajomią się mimo wszystko z urokami lokalnych kazamatów jest zatem dosyć duża...

Mijają dwa tygodnie. Czas w murach cekhauzu upływa codziennym rytmem brutalnych przesłuchań, lichych posiłków i krwawych bójek między osadzonymi. Monotonie więziennej vegetacji przerywają jedynie egzekucje odbywające się w ostatni dzień roboczy tygodnia na dziedzińcu sąsiadującym z cekhauzem. Jako skazańcy, BG będą mieli okazję zaznać zarówno upokorzeń i zniewag ze strony strażników jak i przemocy bądź wyrazów niepożądanego „sympatii” od współwięźniów. Oczywiście nie wszyscy towarzysze niedoli to mordercy lub perwersyjni zwyrodnialcy, aczkolwiek zdecydowana większość ma niezbyt czyste sumienie i daleko im do moralnych standardów kapłanów Shalyi...

Wśród osadzonych w zbiorczej celi z BG znajduje się kilkunastu opryszków. Są tu między innymi dezerterzy z imperialnej armii, przemytnik, złodziej, stręczyciel oraz spora grupa dłużników alimentacyjnych. Są także prawdziwe perełki w osobach halflińskiego truciciela, czarnoskórego lubieżnika z dalekiej Arabii, pary młodych rewolucjonistów oraz skazanego 30 lat wcześniej, lecz nie straconego z powodu błędów proceduralnych nelicencjonowanego maga...

Pobyt w więzieniu z pewnością nie należy do przyjemności. Osadzeni narażeni są na szykany strażników więziennych, pobicie, a nawet okaleczenie przez współwięźniów. Z jednej strony kwitnie kontrabanda, z drugiej nie brakuje donosicieli.

Opisy części współwięźniów zawarte są w części Dramatis Personae. „Atrakcje” oczekujące na BG w więzieniu pozostawiam inwencji MG, ważne jest, aby dać BG szansę na zadzierzgnięcie znajomości z kluczowymi Bohaterami Niezależnymi.

Pomimo odosobnienia, dzięki przemycanym grypsom oraz plotkom i pogłoskom przekazywanym przez przekupionych lub podsłuchanych strażników, do więźniów osadzonych w lochu cekhauzu docierają wieści z miasta. Nie są to jednak pomyślnie informacja. Ciężko doświadczony przez los Salkalten i jego obywatele stawiają bowiem czoła nowemu niebezpieczeństwu.

ZEMSTA STORMFELSA

Dzięki zabitemu wielorybowi widmo głodu na krótko przestało zagrażać miastu. Choć zdobycz przypadła Elektorowi, zgromadzone zapasy mięsa nie zostały - wbrew obawom - zagarnięte w całości przez księżęcy dwór. Na wniosek Małej Rady, aby uspokoić nastroje ludności reglamentowane porcje rozdysponowano między najbardziej potrzebujących. Radość ze śmierci wieloryba okazała się jednakże przedwczesna... Wszystkich dosięgła bowiem wkrótce zemsta Władcy Potworów!

Wielka samica zabita w okrutny sposób dla mięsa i cennego tranu nie była wszakże zwykłym wielorybem ale – jak domyślił się wielobny Murnich - świętym zwierzęciem okrutnego boga Stromfelsa. Nie była to również jedyna bestia grasującą na wodach w pobliżu miasta... Ostatni, agonalny zew wieloryba przyciągnął uwagę innego monstrum. Naznaczony piętnem Chaosu, ogromny krwiożerczy samiec przybył aby pomścić swoją partnerkę. Potwór niesie ludziom morza śmierć i zniszczenie.

Był to prawdziwy Dzień Sądu. Bestia

wtargnęła do zatoki tuż przed zachodem słońca, a jej pojawieniu się towarzyszyły chmary pactwa unoszące się ponad grzbietem olbrzyma i atakujące wszystkich dookoła. Wiedziony gniewem kaszalot przerwał łańcuch odgradzający port od otwartego morza, staranował zakotwiczone na portowej redzie okręty, niszcząc ich kadłuby i przewracając do góry stępką. Zatopił kilkadziesiąt mniejszych rybackich łodzi i zdemolował drewniane molo. Po dopełnieniu dzieła zniszczenia, Biały Kaszalot odpłynął, pozostawiając za sobą wraki statków i unoszące się na falach ciała zabitych ludzi. Jego rajd wywołał taką panikę, że nikt nawet nie myślał aby go zatrzymać.

Nie był to jednak koniec jego zemsty na Salkalten. W kolejnych atakach dokonanych na Morzu Szponów potwór zniszczył dziesiątki rybackich sieci i łodzi, a także zatopił lub poważnie uszkodził kilka okrętów handlowych z Bretonii i Marienburga, które weszły mu w drogę na morskim szlaku. Przed furią Białego Wieloryba nie były w stanie uchronić ani prósy i modlitwy do Manaana zanoszone przez wiernych wyznawców przed jego ołtarzem w Świątyni Gwiazdy Imperium, ani ofiary ze zwierząt (a nawet ludzi!) składane potajemnie Stormfelsowi przez zdesperowanych żeglarzy.

Ekspedycja karna zorganizowana przez rycerski zakon Synów Manaana pod wodzą admirała Hrofila Halfdane również zakończyła się fiaskiem. W pościgu za Duchem Zagłady okręty ekspedycji wpłynęły bowiem nierozważnie do zatoki stanowiącej łowieckie terytorium i żerowisko okrutnych morskich syren zwanych Córami Stromfelsa. Słyszac czarowny śpiew i widząc z daleka wylegające się na falach,

nagie kobiety, wyposzczeni po długim rejsie żeglarze i zakonnicy zapomnieli o ostrożności i wprowadzili obydwie okręty na mieliznę. Jeden z nich ze strzaskanym kadłubem natychmiast zatonął, podczas gdy załoga drugiego statku, uwięzionego między głazami, zmuszona była stanąć do walki z licznym stadem przerażających syren... Ostatecznie karaka wyrwała się ze śmiertelnej pułapki, jednak rozmiar zniszczeń i straty w ludziach uniemożliwiły dalszy pościg za Białym Wielorybem.

W takich okolicznościach władca Ostlandu musiał zdecydować się na desperacki – z uwagi na stan skarbcza prowincji – krok. Aby uporać się z zagrożeniem ze strony wielkiego kaszalota, Książę Elektor Valmir von Roukov zdecydował się wyznaczyć wielką nagrodę dla śmiazków, którzy gotowi są zabić potwora - zawrotną sumę 10 000 marienburskich guldenów! Co więcej, dla poszukiwanych listami gończymi łotrzyków oraz już schwytanych więźniów, którzy zdecydują się zaciągnąć na wielorybnicze okręty biorące udział w polowaniu, za zgodą księcia Mała Rada przewidziała amnestię.

Ogłoszenia o nagrodzie za głowę Białego Kaszalota rozwieszono w mieście na każdym słupie i w każdej tawernie. Miejscy heroldzi rozgłosili wieść ludziom zgromadzonym na głównych placach Salkalten, a gońcy imperialni ponieśli ją dalej do innych miast i wiosek wzdłuż wybrzeża Morza Szponów. Pomimo zawrotnej sumy oferowanej za śmierć Ducha, w samym Salkalten na wezwanie księcia odpowiedzieli jednak nieliczni awanturnicy i żeglarze. Groza imienia legendarnego potwora była bowiem już tak wielka, że zdławiła nawet chciwość. Nie wszyscy wszakże ludzie morza ulekli się walki z potworem.





Z odległych portów przybyli do miasta twardzi wielorybnicy z Albionu, wprawni harpunnicy z Kisleva a nawet dzicy Norsmeni jarla Boewulfa Kundegunda, który jako jeden z nielicznych barbarzyńskich wodzów północy brał udział w Burzy Chaosu po stronie Imperialnej Armii.

Wśród tej zgrai wilków morskich wyróżniał się szczególnie jeden człowiek – kapitan wielorybniczej karaweli „Damnatus”, Marienburgczyk Ishmael van Dyke. Sława starego kapitana, jako bezwzględnego zabójcy morskich potworów znacznie go wyprzedzała. Od wielu lat w każdej portowej tawernie opowiadano sobie historie jego zwycięskich walk z krakenami i megalodonami oraz pogromów urządzanych przez jego okręt trupim rekinom i behemotom. Legenda Jednonogiego Ishmaela miała jednak również mroczną stronę. Plotka głosiła, że spowodowana kalectwem, obsesyjna nienawiść kapitana do pomiotów głębin często odbierała rozsądek jego decyzjom, a wszelki sprzeciw ze strony załogi był surowo karany.

Reputacja szaleńca i bezwzględnego tyrana przylgnęła więc do Ishmaela i tylko nieliczni desperaci z własnej woli zgodziliby się zamustrować na jego okręt. Niefortunne okoliczności sprawiają jednak, że „Damnatus” jest jedynym okrętem poszukującym rekrutów do uzupełnienia załogi na czas wielkich łowów na kaszalota. A kapitan van Dyke jedynym dowódcą, który gotowy jest bez obaw przyjąć na pokład byłych więźniów salkalteńskiego lochu...

Mając do wyboru stryzyki lub zamustrowanie na wielorybniczym statku, niemal wszyscy BG wybiorą zapewne to ostatnie. Ci, którzy uniknęli karzącej ręki sprawiedliwości i cieszą się wolnością mogą jednak wzbraniać się przed podję-

ciem ryzykownej wyprawy w niepewnej kompanii. W takim przypadku należałoby odwołać się do ich chciwości - podwajając wartość nagrody za Białego Wieloryba, osobistych emocji – czyniąc ofiarą Ducha kogoś z bliskich lub przyjaciół BG lub po prostu wprowadzając wątek gangu werbunkowego kaptowników, który na rozkaz kapitana albo samego Księcia Elektora dokona przymusowego wcielenia bohaterów do załogi osławionego „Damnatusa”.

Polowanie

*„Z północnym wiatrem podąża holk,
pośród lodowych potężnych gór.
Dalej kamraci nadszedł czas,
wplłynąć pod niebo spaczenia chmur”.*

STARA SZANTA WIELORYBNIKÓW Z SALKALTEN

Aura znowu się pogorszyła. Jesienny sztorm nadciągnął od Morza Szponów i wdarł się w miasto. Sine niebo przesłaniają ciemne, burzowe chmury rozświetlane przez upiorne zygzaki błyskawic. Wzburzone fale uderzają w kadłuby zacumowanych w porcie okrętów i miotają rybackimi łódkami, przelewając się ponad nabrzeżem. W taką pogodę tylko Norsmeni mają odwagę wypływać na otwarte morze. Norsmeni lub szaleńcy, tacy jak kapitan Ishmael van Dyke i jego załoga...

Gnany pragnieniem zemsty i wizją elektorskiej nagrody kapitan van Dyke nie zważa na pogodę i nie zwleka z rozpoczęciem polowania na Białego Wieloryba. Kończąc werbunek do swojej załogi, pozostawi nowo zamustrowanym marynarzom bardzo niewiele czasu na przygotowanie do rejsu, pożegnania z rodziną czy spisanie testamentu. Ci spośród załogantów którzy trafią pod rozkazy Ishmaela prosto z miejskich lochów, natychmiast zostaną skiero-

wani do pracy pod pokładem „Damnatusa” pod czujnym okiem twardego bosmana Ahaba i jego pomocników.

Żeglarze, którzy zaciągną się dobrowolnie, będą mieli natomiast ledwie godzinę lub dwie na skompletowanie i przyszykowanie niezbędnego ich zdaniem ekwipunku. Z uwagi na presję czasu, MG nie powinien pozwolić na czasochłonne targowanie się z handlarzami, czy nabycie rzadkich przedmiotów.

„DAMNATUS”

Dreszcz niepokoju przeszywa serca wszystkich spoglądających na zacumowaną przy ostatniej kei salkalteńskiego portu statek. Okręt godny jest swojego imienia – „Damnatus” w języku klasycznym oznacza „Potępiony”. Wielka karawela prezentuje się niemal tak przerażająco jak widmowy okręt floty nieumartych, niosący na swym pokładzie załogę upiorów. Czarne niczym skrzydło kruka, postrzępione przez sztormy żagle łopoczą na wietrze. Ciemny kadłub o burtach naznaczonych smugami zakrzepłej wielorybiej krwi ozdobiony jest kośćmi i zębami upolowanych wcześniej morskich bestii. Na śródpokładzie wznosi się dziwaczna konstrukcja wytapiarki tłuszczu, przypominająca nieco hutniczy piec. Z komina ponad nią buchają kłęby czarnego dymu spowijające okręt w cuchnącym, gęstym oparze.

Na dziobie okrętu, w miejscu gdzie zwykle mocuje się rzeźbę galionu, tkwi straszliwe trofeum - czaszka megalodona – gigantycznego rekina z Morza Zmian. Sterczące z forkasztelu na podobieństwo kłów lufy czterech armat i działa harpunniczego, podkreślają jeszcze ponury, groźny wygląd statku. Na szczycie trapu prowadzącego na pokład oczekuje nowo

zwerbowanych członków załogi sam kapitan Ishmael van Dyke. Bładolicy, chudy jak szkielet starzec w czarnym kabacie i trójgraniastym kapeluszu, wspierający się na kościanej protezie nogi. Kapitan wygląda niczym sługa boga śmierci, Ponury Żniwiarz oczekujący na kolejne dusze zmierzające do ogrodów Morra...

ZŁY OMEN

Tuż przedtem, nim bohaterowie postawią stopę na pokładzie „Damnatusa”, drogę zastąpi im jęcząca, śliniąca się garbata starucha obwieszona dziwnymi amuletami. Szalona Ivanka znana jest wśród kislewickich imigrantów i biedoty Salkalten. Zdziwaczała znachorka obdarzona talentem jasnowidzenia cieszy się estymą pomimo, iż guślarstwo w całym imperium jest zakazane, a czarownice pali się na stosach. Kobieta nie zważając na obecność strażników, ochryplym głosem nachalnie doprasza się datku powtarzając słowa „Dajcie szylinga dobrego Panie a przyszłość otworem przed Wami stanie...”.

Jeśli któryś z bohaterów skusi się na ofertę wróżby, kobieta ujmie jego dłoń wzywając jednocześnie imię Manaana i pogańskich, kislewskich bogów, po czym ochryplym, wywołującym dreszcz grozy głosem wypowie wróżbę: „Oko z głębin spogląda na Ciebie, zagładę wieszczą znaki na niebie...” Zaraz potem odejdzie, nie zważając na jakiegokolwiek pytania ani nie bacząc na obiecaną zapłatę...

Tajemnice Morza Szponów

Zanim kapitan Ishmael i jego załoga odnajdą trop wieloryba i stawią czoła bestii, czeka ich wiele dni, tygodni albo nawet miesięcy rejsu po niebezpiecznych, zdradliwych wodach Morza Szponów.

Trudno zliczyć zagrożenia i niespodzianki jakie mogą przytrafić się marynarzom żeglującym na tym obszarze. Długi czas spędzony na pokładzie małego okrętu w towarzystwie załogi złożonej z twardej awanturników i byłych więźniów da asumpt do wielu emocjonujących - groźnych lub zabawnych sytuacji.

Tylko od Mistrza Gry zależy, czy przed sceną finałową rozegra jeden mały epizod, czy kilka przygód. Poniższa tabela zdarzeń losowych stanowi jedynie pomocną wskazówkę, ułatwiającą stworzenie odpowiedniego klimatu dla „morskich opowieści”.

NIEBEZPIECZEŃSTWA MORZA SZPONÓW

1. Czarna Flota

Niespodziewanie, słońce zakrywają gęste chmury spaczeniowego pyłu o niewiarygodnych barwach, które rychło zasnuwają całe niebo. Panujące ciemności rozświetla jedynie zimny blask błyskawic i piekielne ognie pełgające po olinowaniu okrętów. W powietrzu czuć zapach ozonu, który miesza się z odorem siarki. Porywisty wiatr szarpie żagle, a ogromne fale przetaczają się przez pokład statku. Spoglądacie przed siebie i ze zgrozą dostrzegacie podążające równolegle z Waszym kursem wrogie okręty sił Chaosu. Statki o żaglach z ludzkiej skóry i wiosłach z kości olbrzymów przemierzają wzburzone wody północy, niczym stada wygłodniałych rekinów w poszukiwaniu kolejnych ofiar. Na pokładach okrętów, jak wszy na łachmanach nędzarza, kłębią się tłumy ogarniętych ekstazą, krwiożerczych mutantów, wiedzionych ku zatraceniu przez swych demonicznych kapitanów.

Setki oszalałych z bólu i strachu niewolników, brodząc po kostki w kałużach

krwi i własnych nieczystości, trudzi się przy wiosłach okrętów śmierci w morderczym tempie narzuconym przez nie-ludzkich nadzorców. Z ust galerników nie wydobywają się jednak żadne słowa skargi, nie słychać lamentów ani przekleństw. Przed wyruszeniem w rejs, oprawcy zaszywają nieszczęśnikom wargi lub wyrrywają języki, aby żadne skamlenia nie zagłuszyły modlitw wznoszonych na cześć bóstw Chaosu.

Armada mija Was o ledwie milę lub dwie, podążając na południe w sobie tylko znanym celu. Być może za parę dni wtargną do Zatoki Marienburskiej? A może skierują się dalej? Lub BLIŻEJ – do Salkalten? Nagle jeden z mniejszych statków odłącza się od eskadry i rusza w Waszą stronę! Czy zdołacie mu uciec? A może podejmiecie walkę?

2. Mgła

Już od wielu godzin bezskutecznie usiłujecie przebić wzrokiem otaczającą was zewsząd, nieprzenikloną ścianę mgły. Gęsty, biały opar otula „Damnatusa” niczym pośmiertny całun. Ze swojego miejsca jesteście w stanie dostrzec jedynie niewyraźne zarysy burt, masztu i takielunku. Pomiędzy nimi, podobne raczej duchom niż żywym ludziom, mającą widmowe sylwetki marynarzy. Wokół panuje nienaturalna cisza. Mgła tłumi odgłos fal uderzających o kadłub okrętu, skrzypienie wręg i ochryple okrzyki morskich ptaków krążących gdzieś na niewidocznym teraz niebie. Wszystkie dźwięki wydają się tak odległe, tak nierealne, jak gdyby dochodziły z innego świata...

Zdajecie sobie sprawę, iż pozorny bezruch i spokój nie wróżą w tych stronach niczego dobrego. Instykt podpowiada, że grozi Wam śmiertelne niebezpieczeństwo.

Coś czyha we mgle, szukając sposobności by się zbliżyć... Może to przeklęta topielica - morski sukub wraz ze świtą utopców? Może kraken? A może coś jeszcze gorszego?

3. Orkowie

Od dwóch dni rześisty deszcz leje się potokami, tworząc wokół Waszego statku nieprzeniknioną wodną kurtynę. Rankiem trzeciego dnia, jakiś nowy, obcy dźwięk przedziera się przez nieustający szum i plusk. Początkowo słychać jedynie niewyraźny, przytłumiony, rytmiczny stukot. Hałas wzmagą się jednak z każdą chwilą, i wkrótce, głębokie, miarowe dudnienie wprawia w drżenie cały okręt. Załoga z trudem utrzymuje równowagę, gdy morze burzy się gwałtownie a olbrzymie fale uderzają w burty okrętu, miotając nim niczym dziecinną zabawką. Na twarzy stojącego obok Was młodego marynarza maluje się paniczny strach. Krzyczy coś, ale głos tonie w ogłuszającym huku. Nagle poza zasłoną deszczu, tuż za sterburtą „Damnatusa”, pojawia się przypominający gigantyczną, jaskrawo pomalowaną tratwę, groteskowy kształt obcego okrętu. „Niszczyciel na naszym kursie! Orkowie!” – krzyczy kapitan Ishmael – „Cała załoga na pokład! Ładować działa! Do broni! Walczcie tchórze, albo zielonoskórzy pożrą Was żywcem!”.

4. Wąż morski

„Potwór! Potwór! Wąż Morski” – krzyk marynarza z bocianiego gniazda stawia na równe nogi całą załogę. Wszyscy z niepokojem wypatrują legendarnego monstrum, ale nie dostrzegają nawet śladu. Majtek klnie się, iż widział wijące się między falami cielsko węża morskiego. Zdajecie sobie sprawę że starcie z bestią może zagrozić powodzeniu misji. Nadłożenie wielu mil żeglugi, aby uniknąć walki również może

utrudnić polowanie na wieloryba. Czy przerażony marynarz mówi prawdę? A może postanowił okłamać kapitana Ishmaela, aby opóźnić pościg za Duchem, licząc na to, że do walki z wielorybem w ogóle nie dojdzie?

5. „Faustus”

Mija kolejny dzień bezowocnych poszukiwań Ducha, zgubiliście trop potwora. Aura jednak Wam sprzyja. Wiatr od Norski przegonił burzowe chmury, a powierzchnia morza wygładziła się niczym tafla lustra. Wasz okręt przemierza błękitny przestwór oceanu, łagodnie kołysząc się na falach, gdy na zbieżnym kursie dostrzegacie niespodziewanie handlową kogę „Faustus”, płynącą pod banderą Dyrektoriatu Marienburga. Za namową pierwszego oficera, kapitan Ishmael nakazuje zbliżyć się do napotkanej jednostki aby uzupełnić prowiant, zasięgnąć wieści z dalekiego świata, a przede wszystkim ustalić czy widzieli Białego Wieloryba.

Już po chwili orientujecie się, że marienburska koga dryfuje bezwładnie na luźnych, zrefowanych w połowie żaglach. Na pokładzie nie widać żywego ducha, nikt też nie odpowiada na zawołanie. Statek wydaje się nieuszkodzony – brak śladów zniszczeń kadłuba, steru czy ożaglowania. Szalupy nadal tkwią umocowane przy burtach. Nie widać żółtej bandery świadczącej o wybuchu epidemii wśród załogi. Panuje jednak martwa cisza. Jeśli BG zdecydują się sami lub na rozkaz kapitana przeszukać „Faustusa”, odkryją, że cała załoga zniknęła pozostawiając własnemu losowi statek i ładunek. Żeglarze nie zniknęli jednak bez śladu – w kilku miejscach deski pokładu i płótno żagli znaczą plamy zakrzepłej krwi. Dostrzec można też smugi dziwnego, żrącego śluzu pokrywające nadburcia...



W. B. ...

Dokładne przetrząśnięcie ładowni ujawnia kolejną niespodziankę – w jednej z pustych beczek po grogu ukrywa się człowiek. Mężczyzna jest śmiertelnie przerażony, belkocze coś bez ładu i składu o morskich wiedzmach i topielcach... Nie pozwala do siebie nikomu podejść wymachując zakrwawionym nożem. Na Sigmara! Co tu się właściwie wydarzyło?

6. Mobilis in Mobili

„Jest! Tam dmucha!” krzyczy obserwator na dziobie „Damnatusa”. Rzeczywiście, w niewielkiej odległości od Waszego statku dostrzegacie gejzer wody i powietrza wytryskujący wysoko ponad zanurzone tuż pod powierzchnią, wrzcionowate, srebrnobiałe cielsko. Bestia unosi się na falach nieruchomo – zapewne śpi albo odpoczywa zbierając siły do dalszej ucieczki lub – co gorsza – ataku... Kapitan rozkazuje podплыć jak najbliżej i ostrzelać bestię z armat i działa harpunniczego. Huknęło, zagrzmiało, zaświszczało! Kule i harpuny pomknęły prosto w nieruchomy cel... I wszystkie zrykoszetowały od garbu potwora z metalicznym brzękiem nie czyniąc mu żadnej szkody!

Kapitan wzywa bogów aby dodali mu sił w walce z żelaznym kaszalotem. Bosman Vermeer klnie, szykując kolejny harpun do wystrzelenia. Ogniomistrz Kalenson ładuje ponownie armatę. W kubryku Hanso dorzuca szczyptę pietruszki do zupy... Tymczasem reszta załogi przygląda się w osłupieniu jak na wierzchołku grzbietu otwiera się niewielka okrągła kłapa i ze środka wychyla się krępa muskularna sylwetka krasnoluda w pasiastej podkoszulce i ozdobnej kapitańskiej czapce. Rudy brodaczy przykłada do ust wielką tubę i posyła w Waszą stronę stek najgorszych krasnoludzkich przekleństw! Dopiero po

chwili reflektuje się i nieco ciszej oznajmia: „Tutaj kapitan Nemonson z okrętu podwodnego „Nautilus” z Barak-varr! Jakim prawem strzelacie do sprzymierzonej jednostki cholerni Manlingowie!”

7. Gniew oceanu

Wasza łajba tnie taflę wody, gnana silnym wiatrem. Pogoda jest niemal idealna, prawdziwe wilki morskie wiedzą jednak, że taka aura w tym rejonie nie wróży nic dobrego. Na zachodzie pojawiają się małe chmurki, ciśnienie nagle zaczyna się podnosić. Cała załoga z niepokojem wpatruje się w niebo. Wiatr coraz bardziej się wzmacnia, robi się coraz ciemniej. W oddali z potężnych grzyw fal wynurza się jakby potwór - niesamowity żywioł, łączący ogromnym wirem wodę z chmurami, jakby gromowładny Sigmar zamierzał właśnie stoczyć walkę z Manaanem. Wasze serca ściska trwoga, uczucie które odczuwa każdy marynarz od wieków, kiedy obcuje z potęgą natury. Zbliża się tajfun!

Padają komendy tłumione rykiem fal i szumem zbliżającego się sztormu. Zbaczacie coraz bardziej z kursu, wszystkie żagle są zwinięte. Woda wdziera się na pokład. Trzech ludzi na mostku próbuje opanować koło sterowe. Bez skutku. Robi się ciemno jak w nocy. Niebo przecinają błyskawice, rozświetlając wasze twarze bladym blaskiem. Okręt skacze na falach jak dziecięca zabawka. W ręgi kadłuba skrzypią i trzeszczą pod Wami. Jeszcze chwila a zostaniecie zgniecieni jak łupina orzecha. Pora pokazać ile żeglarskiego rzemiosła udało się w was wpoić bosmanowi!

8. Niespokojni umarli

Burza między wyspami zwanymi Zęby Manaana spycha Wasz okręt do niewiel-

kiej, wyjątkowo spokojnej zatoki. Niektórzy marynarze rozpoznają jednak to miejsce oznakowane na mapach nawigacyjnych jako Paszcza Stromfelsa. Zatoka i sąsiadujące z nią skaliste wybrzeże z widniejącymi ruinami jakiejś osady cieszy się złą sławą. Czy szkielety marynarzy z legendarnego Jaghunda pojawią się o północy, alby upomnieć się o sprawiedliwość?

MORZE ZMIAN

Pościg za Białym Kaszalotem może zaprowadzić BG daleko poza znane wody. Morze Zmian, bardziej znane jako Morze Chaosu, to rozległy akwen rozciągający się pomiędzy jałowymi wybrzeżami Północnych Pustkowi i krainy Naggaroth a posępnymi, skalistymi fiordami Norski. Bezpośrednie sąsiedztwo przeklętych, skażonych mocą Chaosu ziem odcisnęło na wodach Morza Zmian niezatarte piętno. Surowa, północna aura, która czyni ten obszar wystarczająco trudnym dla żeglugi, walczy o prymat z anomaliami pogodowymi wywołanymi dużym stężeniem spaczenia w tym rejonie. Zdradliwe wiry i prądy morskie stanowią śmiertelną pułapkę nawet dla doświadczonych kapitanów. Olbrzymie góry lodowe dryfują swobodnie pośród białych tafli zamrożonej kry. Obszary gwałtownych sztormów sąsiadują ze strefami martwej ciszy, a niekontrolowane erupcje magicznej mocy tworzą gigantyczne fale i niszczycielskie trąby powietrzne. Wśród gęstych oparów spaczeniowej mgły, gdzieś powstają Wiry Chaosu stanowiące bramę do przerażającego dominium bogów ciemności... W mrocznych głębinach lodowatego morza znajdują schronienie nie tylko plugawe istoty Chaosu, ale również behemoty, węże morskie, krakeny i inne

pradawne bestie...

MORZE PŁOMIENI

Szaleństwo kapitana Ishmaela, albo kaprys sił natury może zaprowadzić BG jeszcze dalej. Morze Płomieni cieszy się złą sławą wśród żeglarzy przemierzających wody północy. Podobnie jak w przypadku Morza Zmian, bliskie sąsiedztwo przeklętych Pustkowi Chaosu od wieków wywoływało na tym obszarze zadziwiające, często przerażające anomalie pogodowe i powodowało mutacje zamieszkujących w jego wodach stworzeń. Rejon Morza Płomieni to obszar silnej aktywności tektonicznej. Poprzez szczeliny i pęknięcia w dnie morskim, przedostaje się na zewnątrz płonąca lawa oraz uwolniona z podwodnych kawern ropa naftowa. Z rozlicznych, czynnych wulkanów bez przerwy wylewa się rozżarzona magma i wytaczają rozpalone do białości głązy.

Wszystko to sprawia, iż w wielu miejscach Morze Płomieni zamienia się w gorącą kipieli, z której wytryskują pod niebo gejzery wrzącej wody. Wokół unoszą się chmury trującego dymu i popiołów. Powietrze jest gorące niczym w piekle, każdy oddech pali płuca, a żagle i odzież same stają w płomieniach niczym za dotknięciem czarnoksiężskiej różdżki. Na domiar złego, wstrząsy jakie towarzyszą erupcjom wulkanicznym, powodują tworzenie się na powierzchni gigantycznych fal i wirów, stanowiących śmiertelne niebezpieczeństwo nawet dla tych okrętów, które szczęśliwym trafem pomyślnie przejdą „próbę ognia”.

W rejonach, w których zimne prądy z rejonów podbiegunowych stykają się z gorącymi wodami Morza Płomieni, powstają olbrzymie obłoki gęstej mgły. Mleczno-

biały opar tworzy naturalną granicę tego akwenu i spowija znaczną jego część na podobieństwo pośmiertnego całunu.

WYSPA WRAKÓW

W samym centrum Morza Płomieni, ukryty poza ścianą ognia i mgły, znajduje się obszar martwej ciszy nazywany w legendach Jądrem Chaosu. Dla żeglarzy, którym udało się pokonać szalejące na rubieżach piekło, w pierwszej chwili, może jawić się jako oaza spokoju - w rzeczywistości trudno nazwać to miejsce przyjaznym, czy bezpiecznym. W Jądrze Chaosu panuje wieczny półmrok. Obłoki wulkanicznego pyłu zakrywają niemal całe niebo. Brudnozielone morze pokrywa gruba warstwa cuchnących żyworostów. Gdziekolwiek widać unoszące się na wodzie tłuste plamy ropy i sterty odpadków. Gorące powietrze przesycone jest słodkawą wonią zgnilizny i duszącym smrodem płonącej smoły. Pośrodku tego odrażającego ścieku, wznoszą się strome skalne iglice Wyspy Wraków. Przez tysiąclecia jej wybrzeże stanowiło grobowiec dla zbłąkanych na Morzu Płomieni statków i ich załóg. Tu właśnie, gnane wiatrem i morskimi prądami okręty, odnajdowały miejsce swego ostatniego spoczynku. Setki potrzaskanych wraków nadal tkwią uwięzione pomiędzy ostrymi skałami i zalegają na kamienistych plażach niczym martwe ścierwa wielorybów. Pożółkłe kości szkieletów wplątane w liny takielunku, kołyszają się na wietrze. Nagie czerepy umarłych marynarzy walają się po zmurszałych deskach pokładów, szczerząc pokruszone zęby i spoglądając wrogo ciemnymi jarami oczodołów.

Ponad poszarpanymi skałami wybrzeża piętrzy się potężne pasmo górskie. Naj-

wyższy szczyt tego masywu nazywany jest w mowie orków „Rath – Horgoroth” czyli „Ognistym Palcem”. To czynny wulkan, który liczy sobie ponad dwa tysiące metrów i stanowi według legend zielonoskórych siedzibę ich plugawych bliźniaczych bogów - Gorka i Morka. Wierzchołek wulkanu skrywają gęste obłoki dymu i trujących oparów, a zbocza pokrywa gruba warstwa popiołów. We wnętrzu ognistej góry znajduje się skomplikowany system jaskiń, kominów i korytarzy, służący za schronienie klanom Morskich Orków, które dotarły tu niegdyś wraz z niedobitkami floty Groma Brzuchacza, wzrosły w siłę i stworzyły prawdziwe wyspiarskie mocarstwo.

KONFRONTACJA

Polowanie na Ducha trwa przez wiele tygodni. Kierując się bardziej przeczuciem, niż racjonalnymi przesłankami, wbrew protestom zmęczonej bezowocnym trudem załogi, kapitan Ishmael nie rezygnuje z pościgu za Białym Kaszalotem, wyznaczając kurs coraz dalej i dalej na przekłętą północ... Przemierzając wody Morza Szponów i przyległych doń akwenów, łowcy z „Damnatusa” co kilka dni natrafiają na rozmaite ślady obecności monstrualnego kaszalota. Unoszące się na falach rozbite, wywrócone szalupy, beczki, fragmenty połamanych masztów i inne szczątki zatopionych przez bestię okrętów. Nadzarte, okaleczone trupy delfinów, płetwali błękitnych i wielkich rekinów, które niebacznie wtargnęły na jego żerowisko. Bohaterowie odkrywają także pozostawione na powierzchni wody smugi i plamy ohydnej, toksycznej, białej posoki wydzielanej z gruczołów zwierzęcia na podobieństwo mazutu wyciekającego z

krasnodulskich parowców.

Wydaje się jednak, że pomimo swojej potęgi i krwiożerczości, Biały Kaszalot unika spotkania ze ścigającymi go BG. Jak gdyby stwór instynktownie wyczuwał grożące mu niebezpieczeństwo, albo bawił się z ludźmi z „Damnatusa” grając w kotka i myszkę...

Wielokrotnie BG wydawać się będzie, że dostrzegają na horyzoncie wielkie niczym góra lodowa cielsko białego wieloryba. Kilka razy obwołany zostanie alarm gdy obserwator z bocianiego gniazda zauważył chmurę morskich ptaków zwykle krążących nad miejscem zanurzenia waleni i często towarzyszących im w drodze. BG zauważą także pomiędzy spienionymi grzywaczami olbrzymi gejzer wyrzucany z nozdrzy kaszalota, gdy bestia wydmuchuje wodę i powietrze po wypłynięciu na powierzchnię. Ale wszystko to okazuje się jedynie złudzeniem rozgorączkowanych umysłów albo świadectwem obecności zwykłych morskich ssaków. Do czasu gdy podczas nocnej wachty, po udanym teście Spostrzegawczości, jeden z BG zakrzyknie: „Ahoj! Wszyscy na pokład! To biały wieloryb! Harpuny w dłoń! Niech Manaan ma nas w opiece! Duch Stormfelsa idzie prosto na nas!”

Na pokładzie „Damnatusa” rozlegną się dzwony, gongi i gwizdki alarmowe. Głośne okrzyki marynarzy obserwujących pojawienie się ściganej od tak dawna zwierzyny. Wielu dopiero teraz zrozumie z czym przyjdzie im się za parę chwil zmierzyć i sam świadomość być może odbierze im całą odwagę...

DUCH

Duch Stormfelsa, Biały Wieloryb, Kaszalot Zagłady – znana pod wieloma

Duch Stormfelsa

Cechy Główne							
WW	US	K	OdP	Zr	Int	SW	Ogd
50	0	43	32	53	45	68	55*
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	3(5)	5	2	0	0

Umiejętności: pływanie +20, skradanie się, spostrzegawczość +20, ukrywanie się +10,

Zdolności: broń naturalna, gruba skóra (3), morderczy atak, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, żelazna woła.

Zasady specjalne:

Taran. Poświęcając minimum dwie pełne rundy na rozpędzenie się do maksymalnej prędkości, Duch Stormfelsa może atakować swoim rogiem znajdujące się w wodzie duże obiekty, zadając podwójne obrażenia. Ze względu na rozmiar bestii, atak ten nie robi szkody przeciwnikom wielkości człowieka, chyba, że nie unikną oni paszczy wieloryba.

Wodny stwór. Pływa z Szybkością 8.

Zbroja: gruba skóra (3)

Punkty Zbroi: głowa 3, korpus 3, ogon 3

Uzbrojenie: zęby, róg

Trudność zabicia: Duża

imionami legendarna, pradawna bestia z mrocznych głębin Morza Szponów. Obdarzone wielką siłą, krwiożerczą naturą i nadnaturalnym sprytem monstrum z najgorszych koszmarów marynarzy. Jedno ze świętych zwierząt boga morskich otchłani Stormfelsa, skażone mocą chaosu i naznaczone piętnem mutacji. Od wieków jest prawdziwym postrachem mórz i oceanów.

Gigantyczne rozmiary ohydnie zdeformowanego walenia pozwalają mu nie tylko bezkarnie zabijać i pożerać innych

mieszkańców wodnego świata ale dają też szansę na zwycięską konfrontację nawet z okrętami wojennymi imperialnej floty! Pancierz twardej niczym żelazo skóry pokrywający całe cielsko zmutowanego wieloryba daje mu ochronę przed ciosami lanc i harpunów a wyrastający z czoła, twardy niczym stal róg, podobny do zęba narwała, pozwala mu przebijać na wylot drewniane burty statków z równą łatwością co ciała rozbitków...

PANDEMONIUM

Zderzenie z gigantyczną bestią jest niczym cios taranem. Okręt dygocze i chwieje się pod impetem tego strasznego uderzenia. Z przeraźliwym trzaskiem pękają drewniane deski poszycia a przez powstałą wyrwę do środka zaczyna wlewać się woda. Z hukiem łamie się i przewraca fokmaszt. Zdruzgotane reje i zerwany taktielunek przygniatają stojących w pobliżu marynarzy. Wyrwane z lawet armaty przecaczają się przez pokład miażdżąc wszystko i wszystkich na swej drodze. Ludzie krzyczą z bólu i przerażenia. Niektórzy w panice skaczą za burtę, inni próbują spuścić na wodę ocalałe szalupy, podczas gdy reszta sparaliżowanej strachem załogi kurczowo trzyma się gretingów i balustrad. Rozpętuje się prawdziwa orgia chaosu i zniszczenia w centrum której utkwili BG...

Po uderzeniu w statek, wieloryb nurkuje pod jego kilem i na dłuższy czas znika w głębinach dając czas na opanowanie sytuacji na pokładzie „Damnatusa” i przygotowanie do walki z potworem. Kapitan Ishmael (o ile jeszcze żyje i dowodzi okrętem) wyda rozkaz obsadzenia i zwodowania łodzi wielorybicznych. W każdej z nich znajdzie się naręczce harpunów, lanca, zwoje konopnej liny, oraz wykonane z małych

beczułek boje sygnałowe, które pozwalają ustalić pozycję kaszalota, gdy ten zanurzy cielsko pod wodę. BG którzy zdecydują się na to szaleństwo mogą także uzbroić się w broń palną albo bomby – jeśli posiadają takie w swoim ekwipunku. Ci którzy pozostaną na pokładzie karaweli mogą stanąć przy falkonetach, obsadzić ocalałe działko harpunnicze lub przejąć ster w zastępstwie rannego/zabitego marynarza. Pomoc przy refowaniu żagli, łataniu dziur w poszyciu i wypompowaniu wody też wydaje się bardzo wskazana.

Biały Kaszalot pojawia się znowu na grzbietach fal, witany przekleństwami i harpunami miotanymi w jego stronę przez żeglarzy. Gruboskórna bestia niewiele robi sobie z jednych i drugich – odbijają się od wielkiego, pomarszczonego garbu nie czyniąc mu żadnej szkody. Tylko wyjątkowo mocny cios - wyprowadzony z odpowiednią siłą i odpowiednią bronią jest w stanie zranić potwora. Wieloryb igra ze swoimi prześladowcami to odpływając daleko z wielką szybkością, to znów wracając i gnając prosto na ścigające go łodzie. Olbrzymi ogon bestii uderza niczym młot łamiąc wiosła, miażdżąc szalupy lub wywracając stojących wewnątrz ludzi. Wąska, najeżona ostrymi zębiskami paszcza, zaciska się na burtach łodzi i ciałach rozbitków, przegryzając ich na pół jednym kłapinięciem.

Zaslepiiony gniewem i żądzą zemsty kapitan van Dyke nakaże zbliżyć się do wieloryba nie bacząc na niebezpieczeństwo. Gdy jego łódź zrówna się z ogromnym niczym kadłub okrętu cielskiem kaszalota, Ishmael wbije ostrze lancy głęboko w bok bestii a gdy ten z bólu zanurzy się nieco głębiej pod wodę, kapitan sam, wrzeszcząc niczym szaleniec „Giń! Giń pomiecie Chaosu! Zemsta jest moja!” skoczy na chropo-

waty, oplątany resztkami sieci rybackich grzbiet wieloryba!

Jak potoczy się walka z Duchem Stromfelsa i jaki będzie jej wynik zależy od decyzji MG oraz poczynań graczy. Czy kapitan Ishmael przeżyje starcie z bestią, czy też dokona żywota na jego garbie, w płataninie lin, a jego szczątki staną się na wiele lat przerażającym trofeum potwora i przestrogą dla innych łowców? Czy 'Damnatus' przetrwa konfrontacje z wielorybem czy też pójdzie na dno, a jego załoga doświadczy smutnego losu rozbitków? A może BG zabiją monstrum i powrócą do Salkalten zdobywając sławę i bogactwo? W „ponurym świecie niebezpiecznych przygód” zdarzyć może się wszystko...

Complementum

*„Harpuny już odłożyć czas –
starczy na dziś wielorybiej krwi!
Pełne po brzegi beczki masz, tran-
płynne złoto sprzedasz w mig.
Za żywot psi, za trud i znój,
w królestwie Morra dostaniesz trzos.
A teraz dziękuj Panu Mórz,
że łaskaw był dla ciebie los”.*

STARA SZANTA WIELORYBNIKÓW Z SALKALTEN

Dramatis Personae

ZAŁOGA DAMNATUSA

1. Kapitan Ishmael van Dyke – ponury, stary Marienburgczyk, despotyczny dowódca okrętu „Damnatus”. Doświadczony żeglarz i wielorybnik. Jest kaleką – porusza się wspierając na kuli z kości narwala. Wiele lat temu stracił nogę w walce z Duchem Stromfelsa - potwornym białym *kaszalotem*, na którym od tamtej pory za wszelką cenę pragnie się zemścić!

Jego obsesja prowadzi załogę karaweli i znajdujących się na jej pokładzie BG prosto ku nieuniknionej walce z Białym Wielorybem.

- 2. Porucznik Gaston Aaronax** – z pochodzenia Bretończyk z Brionne, pierwszy oficer na pokładzie „Damnatusa” i prawa ręka kapitana Ishmaela. Z pozoru elegant i fircyk w rzeczywistości świetny, twardy żeglarz, kompetentny nawigator oraz wprawny szermierz. Podobnie jak kapitan van Dyke pała żądzą zemsty na Białym Kaszalocie po tym, jak bestia zatopiła okręt, na pokładzie którego płynęła żona i mały synek porucznika Aaronaxa. Często koi swoje smutki w portowych tawernach z pomocą wszetecznych dziewczek, alkoholu i narkotyków, jednak gdy wyrusza na morze koncentruje się na jednym celu – wytropieniu i zabiciu morderczego wieloryba!
- 3. Bosman Ahab „Żelazna Pięść” Vermeer** – rodowity Ostlandczyk, wytapiacz tłuszczu. Certyfikowany podoficer Imperialnej Floty, weteran Wojny Tieleńskiej i gorliwy Sigmartyta. Surowy i podejrzliwy fanatyk religijny dopatrujący się na każdym kroku złych omenów i znamion Chaosu. Panicznie lęka się domniemanej obecności przynoszącego pecha Jonasha, skrywającego się pomiędzy członkami załogi. Obecność obcej, wielorasowej drużyny BG na pokładzie „Damnatusa” stanowić będzie doskonałą pożywkę dla jego fobii...
- 4. Ogniomistrz Bandurin Kalenson** – leciwy krasnolud, artylerzysta. Obsesyjny piroman bezgranicznie kochający swoją pracę. Sprawuje pieczę nad bronią palną, armatami, falkonetami oraz głównym działem harpunnicznym na pokładzie „Damnatusa”. W dzień czy w nocy



Bandurin nie rozstaje się z fajką i swoim ulubionym czterolufowym garlaczem - „Kaczostopym Gromem”.

5. Hanso „Dopłacam do Interesu” Grubler – Gruby (a jak!) przedsiębiorczy niziołek, znany obwoźny sprzedawca tanich, smacznych i zdrowych pasztecików rybnych („Co najmniej 10% ryby w paszteciku!”). Osadzony w salkalteńskim lochu pod zarzutem trucicielstwa i fałszerstwa monet. Kara śmierci zamieniona na służbę kuchmistrzowską na pokładzie karaweli wielorybniczej „Damnatus”. Pomimo groźby odwieszenia wyroku, posiłki serwowane przez niego załodze zawsze mają paskudny, słono-cierpki smak.

6. Herman Brodacz - „wieczny więzień” przymusowo wcielony do załogi „Damnatusa” – chudy, siwobrody szaleniec trzymany w miejskim lochu od tak dawna że wszyscy – łącznie z urzędnikami ratusza i strażnikami - zapomnieli kim jest i za co tam trafił. Kapitan Semko Barchacz już kilkakrotnie pod różnymi pretekstami chciał zwolnić starca z aresztu, jednak Herman stanowczo odmawiał opuszczenia kazamatów twierdząc iż: „Stąd można wyjść jedynie nogami do przodu!”. Pozostając w lochach, starzec korzystał z bezpłatnych posiłków, dachu nad głową i darmowych atrakcji w postaci więziennych przepychanek i gwałtów. Nowa rzeczywistość wielorybniczego okrętu jest dla niego piekłem. Opiekuje się szczurem o imieniu Magnus, szepcząc do niego, śliniąc się i chichocząc. W odpowiednim momencie może zaskoczyć zaprzyjaźnionych BG i resztę załogi rozległą wiedzą akademicką i... niezwykłymi talentami magicznymi!

7. Amabo „Niebieska Mila” – Wielki niczym góra Karak Osiem Szczytów, muskularny, małomówny Negr, czarnoskóry przybysz z odległej, egzotycznej Arabii. Zwerbowany do załogi „Damnatusa” z salkaltańskiego więzienia dokąd trafił za nieobyczajne zabawy z dziećmi. Doskonale włada włócznią i oszczepem – urodzony, utalentowany harpunnik. Dobroduszny i pogodny, budzi sympatię pomimo groźnej powierzchowności. Ma trudności w posługiwaniu się językiem reikspielu co może powodować zabawne lub tragiczne w skutkach (zwłaszcza dla osób postronnych) sytuacje.

8. Engel Fridericks i Karl Marks – archetypiczni podżegacze, agitatorzy z lokalnej komórki Nowych Millenistów z Middenheim, urodzeni prowokatorzy. Poszukując nowych obszarów kontestacji ładu społecznego, zaangażowali się w ekoterroryzm. Podejrzani o niszczenie siideł, sieci oraz sabotaż flotylli rybackiej Salkalten. Schwytni podczas zamieszek w Kanale Smródki, zostają karnie wcieleni do załogi wielorybniczego okrętu „Damnatus”. Despotyczne rządy kapitana Ishmaela van Dyke oraz widmo nieuchronnej zagłady w paszczy piekielnego Białego Kaszalota, stają się dla nich pretekstem do kolejnej zadymy. Próba wzniesienia zarzewia buntu wśród żeglarzy, zgodnie z morskim kodeksem zwykle kończy się tylko w jeden sposób... Jeśli jednak buntownicy przekonają do siebie BG, wynik konfrontacji z kapitanem i wiernymi mu ludźmi może być zgoła odmienny!

9. Ślepy Johann – niekoronowany „książe żebraków”, ulubieniec plebsu. Przystojny - pomimo łachmanów i grubej warstwy brudu na ciele, pełen

humoru i fantazji huncwot. Były żak, relegowany za nonkonformizm i brak dyscypliny z Uniwersytetu w Altdorfie, Uniwersytetu w Nuln oraz Akademii Morskiej w Marienburgu. Pomimo młodego wieku cieszy się szacunkiem wśród miejskiej biedoty. Ma wrodzony zmysł organizacyjny i naturalne talenty przywódcze. Formalne braki w wykształceniu nadrabia bystrym, analitycznym umysłem. Nosi opaskę skrywającą wylupione za kradzież lewe oko – pamiątkę po sprawnie działającym systemie sprawiedliwości w Marienburgu..

MIESZKAŃCY SALKALTEN

10. „Szalona” Ivanka – garbata żebraczka obwieszona dziwnymi amuletami. Stara kislewska znachorka i wróżbitka znana wśród imigrantów i biedoty. Zdziwaczała jędrza obdarzona talentem jasnowidzenia, cieszy się w mieście swoistą estymą, pomimo że guślarstwo w Salkalten tak jak w całym imperium jest zakazane.

11. Kapłan Manaana Detlef Murnich
– patrz Salkalten: Nadzieja Ostlandu str. 14

12. Kapitan Straży Miejskiej Semko Barchacz – patrz Salkalten: Nadzieja Ostlandu str. 59

Marynarze - *Patrz Pirat, Warhammer Fantasy Roleplay str. 246*

Strażnicy - *Patrz Strażnik miejski, Warhammer Fantasy Roleplay str. 246*

Zbieracze – *Patrz Żebrak, Warhammer Fantasy Roleplay str. 247*

Vena Inspiratio:

“Whaling In Marienburg” aut. John Foody

“Monster of Profit” aut. Elias Bornshaw

“Moby Dick” aut. Herman Melville

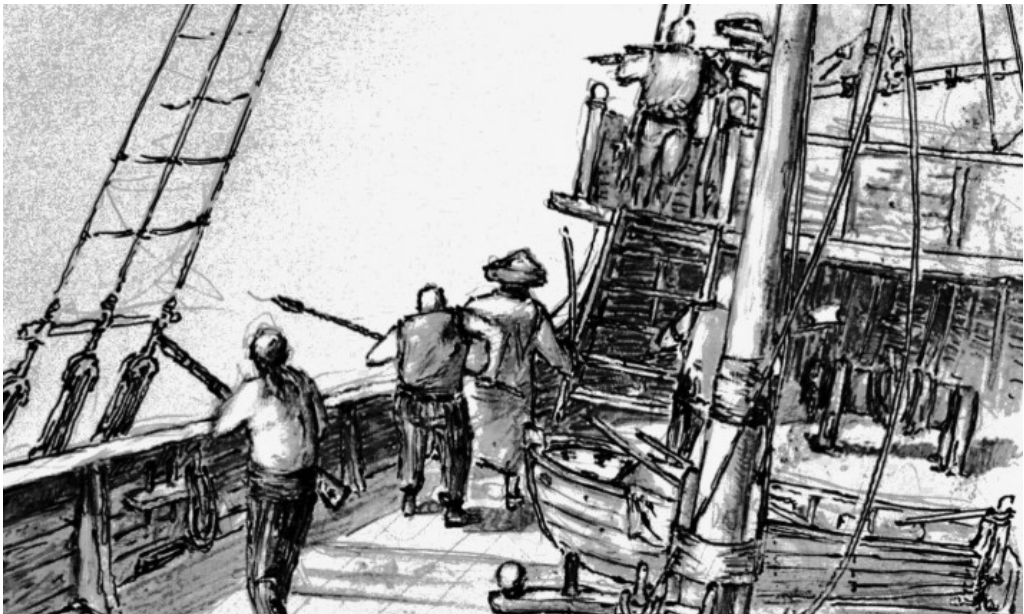
“Szczęki 2” reż. Jeannot Szwarc

“Duch i Mrok” reż. Stephen Hopkins

“20000 mil podmorskiej żeglugi” aut. Juliusz Verne

“Salkalten: Nadzieja Ostlandu” aut. Daniel Karpiński, Gniewomir Trocki

„Armada Mrocznych Bogów” aut. Sławomir Łukasz



Hazif Al-Amarina

Wstęp

Akcja poniższej przygody toczy się w Południowych Krainach. Tak, cholernie daleko od Starego Świata, gdzie deszcz, mrok, zło i demony... Aha, i Chaos. Siłą rzeczy posiada nieco inny klimat niż typowy warhammerowy scenariusz. Opowieść o wyprawie śladami sławetnego arabskiego pirata jest połączeniem klasycznych motywów awanturniczych (piraci, morska podróż, zaginione miasto etc.), które znajdziesz w starych powieściach Maine Reida, Haggarda czy Burroughsa. Demoniczny Apofis, zapomniany pirat, który stał się władcą dzikiego ludu, zdegenerowanych potomków starożytnej nacji... Tak, jest tu też sporo z Howarda, nie tylko z jego opowieści o Conanie czy Solomonie Kane'ie, ale również tych traktujących o mniej znanych herosach: Johnie O'Brienie, jego imienniku O'Donnellu czy wreszcie El Boraku, czyli Francisie Xavierze Gordonie. Teraz jest szansa, by ich śladami podążyli Bohaterowie Graczy, tylko jak wpłatać ich w tę historię?

No i na koniec - nie będzie jesiennego deszczu, błota na traktach i tajemniczych powozów z demonicznymi woźnicami. Niestety.

JAK POPROWADZIĆ?

Jeśli przygoda ma stanowić jednostrzał, nie widzę większego problemu. Niech gracze wcielą się w postaci BNów opisanych

w tym scenariuszu. Mogą wejść w rolę samego grafa Wolfganga von Spee czy jego oficerów, albo równie dobrze stworzyć ekipę szeregowych piratów, łotrów bez czci i wiary, którzy pod wodzą grafa ruszyli w samo serce ciemności, do dżungli Yoruba.

Trudniej będzie wpleść tę historię w klasyczną sagę staroświatową. Osobiście odradzam zmianę miejsca akcji. Dżungla, zaginione miasto to raczej niezbyt popularne lokacje w Imperium czy choćby na południu Starego Świata. W moim przypadku scenariusz był uwieńczeniem kampanii, która toczyła się w Arabii i Południowych Krainach. Podobnie może być tutaj. Los mógł zetknąć bohaterów z grafem von Spee jeszcze w tileańskich, czy estalijskich portach. Ba! W Marienburgu nawet. Kolejne morskie eskapady mogły doprowadzić niewielki galeon do wybrzeży Arabii, chociażby portu Al-Haikk. Tutaj aż roi się od dhowów i bagal (typy żaglowców arabskich) przewożących egzotyczne i luksusowe towary, co dla łotrów grafa może być nie lada gratką.

Ale jak zachęcić piratów do wyprawy za zaginionym Al-Amariną? W Al-Haikk BG mogli usłyszeć plotki o Szkarłatnym Generale i jego ucieczce przed rebeliantami. Z pewnością dojdą ich wtedy słuchy o tym, iż Al-Amarina odnalazł w południowej dżungli gigantyczny skarb. Wreszcie prowadzeni plotkami i informacjami o wyprawie Amariny mogą w jednym z por-

tów na południu Arabii spotkać na wpół oszalałego członka załogi „Ismaila”, który wskaże im, gdzie popłynął arabski pirat.

Historia Al-Amariny

Hazif Al-Amarina był niegdyś admirałem floty Al-Haikk – arabskiego emiratu, potęgi handlowej i morskiej. Znany był jako człowiek honoru, szlachetny dowódca, słynący z niezachwianej lojalności wobec emira oraz troski o swoich marynarzy i żołnierzy. Te cechy stały się przyczyną jego zguby. Rebelia, która wybuchła w Al-Haikk, wymiotła starą dynastię, przypieczętuwując przejście władzy masową egzekucją emira, jego rodziny i najbliższych popleczników. Obok władcy zawisła także żona i dwójka dzieci admirała al-Amariny, który nawet wtedy, gdy pałac emira szturmowała żadna krwi tłuszcz, pozostał wierny swemu panu. Sam cudem uniknął śmierci. Ciężko ranny w ostatniej bitwie został wywieziony z miasta na pokładzie jednego ze swoich okrętów.

Rany na ciele się zasklepiły, ale te w duszy pozostały, szarpiąc strasznym bólem Al-Amarinę. Szlachetny admirał stał się podobnym piratem jak ci, których wieszał na rejach swojego flagowca. W ciągu kilku lat stał się sławny jako Szkarłatny General. Stojąc na czele niewielkiej floty bagał o krwawych żaglach, nie tylko tropił i topił statki handlowe z Al-Haikk, ale także kilkukrotnie spłądował pomniejszych miasta w emiracie. Wreszcie prowadzony pragnieniem zemsty podążył za opowieścią o mieście starożytnych antenatów Khemryjczyków w dżungli Yoruba, w którym ulice miały być brukowane złotem i zdobione rubinami.

Około dwudziestu lat przed akcją przygody ruszył czterema bagalami („Ismail”,

„Pocałunek Sindzar”, „Róży Pąg”, „Goździk”) w górę wówczas niezbadanej i kompletnie nieznannej rzeki Younda, która leniwie toczyła swe wody przez płaską jak stół sawannę w Południowych Krainach, prowadząc do serca dżungli Yoruba, legendarnej krainy zamieszkałej wedle Arabów przez dziwne i ogromne bestie mogące bez problemu połknąć kilkumetrowy dhow. Dziś uważa się, że zginął podczas tej wyprawy, kto wie, czy nie byłoby to dla niego lepsze.

Youndą Al-Amarina dotarł do miejsca, gdzie dziś wznosi się krasnoludzka faktoria Karak Yoruba. W zatoce tworzącej naturalny port zacumował i rozbił na brzegu obóz. Kilka dni zajęły mu przygotowania przed ostatnim etapem podróży. Wreszcie ruszył dalej. Wędrówka nie była łatwa, choroby, klimat i walki z dzikusami zamieszkującymi dżunglę zdziętkowały załogę Amariny. O bitwach, gdzie trzy setki wiarusów stawało naprzeciw tysięcy nagich wojowników można by snuć epickie opowieści. Hazif Al-Amarina dotarł do dżungli Yoruba, przebył zdradliwe rozlewisko i ostatecznie wpłynął na wody wielkiego bezimiennego jeziora, nad brzegiem którego wznosiły się ruiny miasta z zielonego kamienia, zniszczonego przez upływ czasu, lecz wciąż budzącego respekt swym ogromem.

Metropolię tę wybudował tajemniczy lud przegnany przez Khemryjczyków z północnych pustyń. Prowadzony przez swego boga, Wielkiego Węża – Apofisa, zdołał wznieść w tej niegościnniej krainie schodkowe piramidy zwieńczone bazyliowymi figurami. Lud ów, wysokich lecz szczupłych miedzianoskórych mężów, podbił miejscowe dzikie plemiona i przez setki lat władał dżunglą, a krew czarnych

niewolników sphywała z ołtarzy na szczytach świątyń Apofisa. Po kilku wiekach zagładę na przeklętych Khemryjczykow sprowadził Bóg-Kot, Bastis – śmiertelny wróg Wielkiego Węża. Z nim to stoczył walkę ponad chmurami, we władztwie bogów. Po wielu dniach boju Bastis przebił czaszkę Apofisowi pazurami. Ranny bóg pogrzyżył się na wiele wieków w letargu, pozostawiając swoje dzieci, które bez jego opieki zdegenerowały, po kilkunastu pokoleniach stając się takimi samymi dzikusami, co ich czarni niewolnicy. Miasto obróciło się w ruiny, a na wpół zwierzęcy Dzicy nawet wyglądem przestali przypominać swych mądrych, choć okrutnych przodków. Gdy Al-Amarina przybył do ich dawnej stolicy 2500 lat po walce Bastisa z Apofisem, plemiona pokracznych, zgarbionych barbarzyńców o brązowej skórze zamieszkiwały dżunglę, tocząc ze sobą krwawe wojny.

Gdy Amarina przybył do ruin, Apofis przebudził się, odczytał najskrytsze marzenia Szkarłatnego Generała i zaoferował mu pakt. Jeśli Al-Amarina odbuduje miasto, Apofis nie tylko pomoże mu zemścić się na emirze Al-Haikk, ale także odda mu zamordowaną rodzinę.

Szkarłatny Generał od 20 lat rządzi miastem. Korzystając z mocy Apofisa, zdołał w tym czasie pokonać plemiona Dzikich i stać się ich królem. Tysiące wojowników służy mu, niewolnicy powoli odbudowują metropolię, a sam Al-Amarina zatracił siebie w Apofisie. Niewiele pozostało w nim z dawnego człowieka, jedynie żądza zemsty i władzy oraz tęsknota za utraconymi bliskimi utrzymuje w nim resztki dawnej świadomości. Coraz bliżej jest chwila, gdy Apofis odzyska pełnię sił, a prowadzeni przez Szkarłatnego Generała

Dzicy wyjdą z dżungli, zaatakują faktorie na wybrzeżu i ruszą na północ, w stronę Arabii. Metropolia została w większości odbudowana, oczyszczono ulice, naprawiono mury, przywrócono blask domom i pałacom, a po stopniach piramidy znów sphywa krew ofiar. Bandy wojowników Amariny od dwu lat atakują karawany zaopatrujące kolonie na Dzikim Wybrzeżu i faktorie w głębi ładu. Kilukrotnie wojownicy w długich i szybkich łodziach zaatakowali handlowe statki, zdobywając narzędzia i niewolników.

Minęły lata, za Arabskim Bukanierem nikt raczej nie tęskni. Kupcy z Al-Haikk, kalifatów Kufry i Ghafsy, księstwa Al-Wazif odetchnęli z ulgą, emir Al-Haikk zapomniał o swoim wrogu, a mieszkańcy Dzikiego Wybrzeża zapamiętali tylko, iż arabski śmiałek wpłynął na spokojne wody Youndy, z których nigdy nie powrócił.

Spielmannsblut

„Spielmannsblut” to niewielki, aczkolwiek nowoczesny trzymasztowy galeon marienburskiej konstrukcji. Długi na 30 metrów, szeroki na siedem i wypierający zaledwie 400 ton jest w stanie zabrać na swój pokład 90 ludzi. Jak na stosunkowo nieduży okręt dysponuje solidną artylerią, na którą składa się: 8 dwunastofuntowych szlang na dolnym pokładzie, 1 dwunastofuntowa szlanga na rufie, 10 czterofuntowych falkonów na górnym pokładzie i 6 falkonetów, jednofuntowych działek relingowych do walki podczas abordażu.

Okręt ze względu na swoją konstrukcję oraz mocne maszty, na których można rozwinąć duże ożaglowanie jest jednostką szybką, a przy tym zwrotną. Dodatkowym atutem galeonu jest załoga. U grafa von Spee służy tylko najlepszy. Choć są przy tym

bandą awanturników, szaleńców i lotrów bez czci i wiary to na żeglowaniu, walce i plądrowaniu znają się jak nikt inny. Załoga „Spielmansblut” ma za sobą dziesiątki bitew i walk, toteż niewiele jest rzeczy, które mogą przestraszyć tę zbieraninę wilków morskich. Niestety z jedną z nich przyjdzie się im spotkać podczas tej wyprawy.

ZAŁOGA PIRACKIEGO GALEONU

Graf Wolfgang von Spee – kapitan galeonu „Spielmansblut”, Wolf von Spee lub jak inni mówią Admirał Graf Spee, najsłynniejszy pirat Dzikiego Wybrzeża, mąż w sile wieku, rostry, silny, chlubiący się największą i najczarniejszą brodą wśród morskiej braci. Człek stabilny niczym wieże zamku Reikguard, bitny, lojalny, honorowy i... przewidywalny, co należy rozumieć tak, że wrogowie powinni się go obawiać, a przyjaciele ufać całkowicie. Nie jest co prawda człkiem mściwym, jednakże zniewag i własnej krzywdy nie wybaczy. Gdyby nie był piratem, mógłby zostać wzorem imperialnego oficera marynarki.

Charakterystyczne cechy: stabilny, spokojny, niewzruszony i opanowany, szarmancki wobec kobiet, zawsze widzi jakieś wyjście z trudnej sytuacji.

Cytaty: „Jak mniemam Pani, uciekłaś z pałacu swego papy, by szukać przygód? Nie to mnie dziwi, a raczej fakt, że król bretoński nie strzegł takiego skarbu”; „Panowie, z werwą, energicznie. Tu się nie ma co zastanawiać, tu trzeba walczyć. Trzy baghale arabskich piratów, to jeszcze nie wyrok”; „Tak, panie Vogel, do abordażu. Jeśli można, to jak najszybciej. Aha, proszę też zważać na język, nasza zakładniczka jest wysokiego rodu”.

Gil’vel aep Thandras – pierwszy oficer na krypie grafa von Spee, a przy tym leśny

elf na pokładzie pirackiego galeonu kilka tysięcy mil od Loren. Gil’vel to niespokojny duch, który ukochał sobie przestwór oceanu i korsarską przygodę. Ten mistrz rapiera niejednokrotnie zmylił swego wroga dziewczęcą urodą i szczupłą sylwetką. Gil’vel potrafi przy tym być okrutny, co w połączeniu ze sprytem i lojalnością tworzy idealnego zastępcę kapitana. Załoga słucha pierwszego oficera, bo ten nie wybacza zaniedbań i opieszałości. Elf jest zamknięty w sobie, toteż nikt nie wie, co gra mu w duszy. Czasem jeno załoga widzi zadumanego oficera, który w bryczesach, białej koszuli i z rozwianymi włosami obserwuje horyzont, a na jego twarzy maluje się tęsknota. Gil’vel, na co dzień precyzyjny niczym zamek kołowy w arkebuzie panów Hecklera i Kocha, staje się wówczas rozkojarzony i nieostrożny.

Charakterystyczne cechy: cichy, mało mówny, rozbrajająco nieśmiały wobec obcych (co nijak się ma do jego zachowania podczas bitwy), w walce okrutny, wobec podwładnych surowy, gra na lutni.

Cytaty: „Nie przykładacie się do swej pracy, żeglarzu. 10 batów.”; „Miałeś szansę poddać się przed walką. Teraz na to za późno. Podnieś broń.”

Hans van Grynsholm (z kotem Kosmatym) – drugi oficer na „Spielmansblut”, tajemniczy Marienburczyk, ponury i zgryźliwy paranoik. Rzadko się odzywa, choć zazwyczaj potrafi całą sytuację podsumować jednym celnym zdaniem. Praktycznie cały czas przebywa ze swoim parszywym kocurem Kosmatym, o którym wszystko mówi imię. Bydlę jest kudłate, czarne i wiecznie wściekle niczym diabeł w piekle. Załoga podejrzewa, że Kosmaty, który potrafi tak samo zniknąć jak i z nagle się pojawić, ma





jakieś konszachty z demonami. Hans czasem myśli podobnie. Van Grynsholm to morski weteran pełną gębą. Odziany jedynie w marynarskie spodnie spięte szerokim skórzanym pasem, za którym tkwią wszelakie narzędzia do zabijania (minimum dwa pistolety i szeroki kordelas), dumnie prezentuje szeroki, zarośnięty tors upstrzony najbardziej nieudanymi i paskudnymi tatuażami w historii dziejów żeglugi. Blond strzecha włosów opada na kark, a w uszach tkwią grube srebrne obręcze.

Charakterystyczne cechy: odzywa się rzadko, rozmawia tylko z Kosmatym, innym co najwyżej komunikuje (zwięźle), nieufny, zgryźliwy, ciągle spluwa przez lewe ramię.

Cytaty: „Płyniemy. Szybko. Coś jeszcze?”; „Mamy przejebane”; „Kosmaty? Gdzieś był? Gadałeś z kimś? Mów natychmiast!”

Werner Zezik – główny puszkarz i zarazem trzeci oficer. Nominalnie, bo Zezika nic nie obchodzi poza jego ukochanymi armatami. By dodać tej opowieści pikanterii, należy wspomnieć o tym, że przydomek „starszego nad armatą” w pełni oddaje urodę pirata. Werner, rozmawiając z kimś, jednym okiem spogląda gdzieś w stronę horyzontu, a drugim pulsacyjnie na maszt, pokład, rozmówcę i znów maszt. Normalnym jest u niego celowanie w zupełnie innym kierunku niż życzyłyby sobie tego von Spee, który swoją drogą niewiele sobie z tego robi. Co ciekawe podczas bitwy większość salw Zezika razi celnie, skutecznie i widowiskowo. Prochownie eksplodują, okręty zajmują się ogniem, kartacze czynią okrutną rzeźbę na pokładach wrogich okrętów. Czasem eksplodują też armaty, kiedy Zezik rozkaże je załadować nadmierną ilością prochu. Werner przy tym w żaden sposób nie budzi respektu, nie

dość że brzydki i zezowaty, to jeszcze niski, chudy i zgarbiony. Bardziej pasowałby na trapionego wiecznym prawictwem żaka niż krwawego pirata.

Charakterystyczne cechy: wszystko można rozwiązać za pomocą salwy burtowej, a jeśli nie można, to należy zmienić amunicję lub odpalić dwie salwy, rozmawia z armatami, głaszcze je i nazywa „moimi słodkimi”, podkłada proch do swojej kajuty.

Cytaty: „Panie kapitanie, mam strzelać?”; „Panie kapitanie, to jedna salwka, co? Proszę! Ja wiem, że to rybak, ale był agresywny! Staranował nas swoją łodzią!”; „Strzelać tu, strzelać tam! Zdecydujcie się wreszcie, bo nie wiem, czy mam łańcuchowe wsadzić, czy naparzać kartaczami!”

Vogel – bosman z urodzenia, wyglądu, mentalności oraz przekonania. Niesfornych marynarzy dusił zapewne jeszcze będąc dziećciem w kołysce. Teraz to cuchnąca, rycząca, wiecznie rozeźlona bestia, która z furią szuka kogoś, na kim mogłaby się wyżyć (ma w zwyczaju nazywać przy tym swych marynarzy „ptaszkami kochanymi”). Niewątpliwie na wieczny stan, oględnie mówiąc, „wkurwienia” wpływa fakt, że Vogel jest straszliwym pechowcem. Przynajmniej raz dziennie dzieje się coś, co tak naprawdę nie ma prawa się wydarzyć przypadkiem. A jednak. Vogel nie zastanawia się nad tym zbyt długo, bo co tu dużo mówić, jest tępy niczym maczuga goblina z Gór Szarych. Nadrabia to nadludzką siłą oraz znajomością swojego fachu.

Charakterystyczne cechy: ma wyjątkowego pecha, co powinno być regularnie podkreślane przez MG rozmaitymi przygodami, furiat i berserker, z dziennika kapitańskiego: „Kurwa jebana pierdolo-

na mać – rzekł bosman, a potem paskudnie zaklął”; Vogel klnie, bluźni, wyzywa, nie bacząc gdzie jest i z kim.

Cytaty: „Zapierdalać po tych jebanych wantach, ptaszki moje kochane, bo wam nogi z dupy powyrywam!”; „Który jebaniec postawił to wiadro tutaj!!! Pytam, kurwa wasza mać, grzecznie, to mi odpowiadać!!! Podejź no tu, ptaszku!!!”; „Jestem spokojny! Jestem kurwa spokojny jak sam kurwa skurwysyn!”

POZOSTALI:

Załoga „Spielmannsblut” to nie tylko oficerowie, to także szeregowi piraci, kolorowa i hałaśliwa banda pełna czarujących indywidualności. Nie ma sensu opisywać ich tak dokładnie, jak główne postacie, lecz czasem warto skorzystać z ich potencjału, by stworzyć ciekawą sytuację na pokładzie galeonu. Równie dobrze, jeśli gracze chcieliby grać postaciami z załogi, można ich wykorzystać jako podstawę pod bohaterów graczy:

- **Klecha** – ex-kapłan Sigmara, który ma tendencję do wygłaszania górnolotnych sentencji, ale tak naprawdę jest takim samym zwyrodniałcem jak reszta załogi. Zna się co nie co na medycynie.
- **Cobretti** – tileński mistrz kamuflażu, a raczej „miszcz”. Do legendy przeszły jego przebrania, które miały mu pomóc ukryć się przed nieprzyjacielem lub pozwolić na skryte podejście tegoż. Cobretti więc potrafił się przebrać na pustyni za kaktus, w porcie za beczkę, a na nabrzeżu za dziwkę portową, co skończyłoby się bardzo nieprzyjemnie, gdyby nie kole-dzy, którzy uratowali go przed awansami czynionymi przez arabskich korsarzy.
- **Kapiszon** – absolutny wariat i piroman, który w dodatku cierpi na rozdwojenie

jaźni. Solidnie dzielony w łeb na jakiś czas staje się Thaddeusem, młodzieńcem z Middenheim, który boi się ognia. Przez pozostały czas trzeba go pilnować. Jeśli kiedykolwiek na jego twarzy gości spokój lub łagodny uśmiech, należy od razu rozglądać się za ogniem i węszyć za zapachem dymu.

- **Alchemik** – tajemniczy mieszkaniec zęzy galeonu, nigdy nie wychodzi na pokład (razi go słońce), za to zaopatruje załogę w najgorszy w historii gorzelnictwa bimber. Alchemik nawet na pustyni zrobiłby wódkę (z piasku i skorpionów).
- **Parch** – brudas, śmierdziel i nosiciel wszystkich znanych i trzech nieodkrytych chorób wenerycznych. Obrzydliwy do granic możliwości, a przy tym serdeczny, przyjacielski i garnący się do ludzi.
- **Kuter** – Kuter ma przynajmniej tysiąc lat, na tyle wygląda. Nie ma nóg, ale ma za to drewniany wózek na czterech drewnianych kółkach. Jeździ po pokładzie, wrzeszczy, marudzi, skrzypi kółkami i wkurza wszystkich wokół. Co ciekawe jest jedynym z marynarzy, których nie karci Vogel. Jedni mówią, że Kuter zna jakąś tajemnicę bosmana, inni że Vogel szanuje starszych. Prawda jest prozaiczna, Kuter jest ojcem Vogela, czego obaj się wstydzą.

Na morzach i oceanach

Akcję przygody można zacząć w jednym z portów arabskich. Którym? Tym najbardziej arabskim! W porcie ma być głośno i ciasno. Suki (l.poj. „suk” nie „suka”) pełne towarów, kupców, marynarzy, żołnierzy i smrodu. Pachnie szafranem, piżmem, wielbłędami, rybami i cholera wie czym jeszcze. Słońce pali straszliwie, nagrzewając białe domy i ulice do wysokich tem-

peratur. To tutaj Wolf von Spee rozkaże załadunek prowiantu oraz wina i wyda rozkaz podniesienia żagli. „Spielmannsblut” opuści port i wypłynie na szerokie morze. Do Dzikiego Wybrzeża, czyli tej części Południowych Krain, którą od kilkudziesięciu lat kolonizują osadnicy ze Starego Świata (głównie Estalii, Marienburga oraz fortec krasnoludzkich), dzieli okręt Admirala Grafa Spee około 8 dni żeglugi. W tym czasie warto zaprezentować BG członków pirackiej załogi. Oto co może się wydarzyć w ciągu tych kilku dni:

Zaraz po wyjściu z portu martwy albatros spadnie na pokład galeonu, co przez całą załogę zostanie uznane za zły omen. Inna sprawa, że martwy ptak trafi prosto w bosmana.

Na pokładzie, kiedy nie ma pracy, trwa zabawa, a piraci potrafią się bawić: gra w kości; konkurs rzucania nożem; pojedynki pięściarski; grupa piratów zaczyna bawić się w „prowokowanie Vogela”, co kończy się widowiskowym pościgiem bosmana po pokładzie, masztach i wantach za łotrami; wieczorne opowieści o potworach morskich

Arabska bagala, dostrzegłszy „Spielmannsbut” (zapewne czarną banderę z czaszką i skrzyżowanymi kindzałami), czym prędzej rozwija żagle, zawraca i znika za horyzontem. Rozczarowany Wolf poobserwuje przez lunetę odpływający żaglowiec, westchnie i wróci do swojej kajuty.

Coś dryfuje na falach (tratwa z rozbitkami, martwy wieloryb, resztki statku, a może coś dziwnego, np. kra lodowa czy lawica śniętych ryb?)

Okręt na horyzoncie (1 – śledzi, 2-3 – przepływa w pobliżu, 4 – walczy, 5 – wrak, 6 – ucieka przed czymś).

Na pokładzie wybucha bójka pomiędzy żeglarzami, co kończy się interwencją ofi-

cerów.

Pech nie opuszcza Vogela. Przy nawrocie okrętu bosman wypadnie za burtę, co skończy się chaotyczną akcją ratunkową. Pierwszy żeglarz, który wydobędzie morkiego i upokorzonego Vogela, otrzyma solidny cios pięścią w twarz.

Dziki Wybrzeże, aż do ujścia Youndy

Po dopłynięciu do Południowych krain galeon von Spee ruszy na południe wzdłuż brzegu. Przed oczyma BG rozciągają się wspaniałe widoki, wielka sawanna z ogromnymi stadami antylop. Od lądu wiatr przyniesie egzotyczne zapachy i ryki nieznanymi zwierząt. Z czasem „Spielmannsblut” dotrze do Dzikiego Wybrzeża. Poza wioskami miejscowych czarnoskórych aborygenów pojawią się otoczone murem faktorie, umocnione osady Marienburczyków i Estalijczyków, nieliczne żaglowce, zaopatrujące osady w niezbędne narzędzia i towary. Ten etap podróży potrwa pięć dni.

Sztorm (jego siłę określi losowo, np. k6+6, wynik określa siłę w skali Beauforta). Von Spee kieruje galeon do jednej z zatoczek, z wybrzeżem porośniętym rzadką roślinnością.

Okręt zawija do marienburskiej kolonii Kaepstadt, która przypomina staroświatowe miasteczko w miniaturze: wąskie kamienice, ścieśniona zabudowa z centralnym rynkiem i odchodzącymi od niego ulicami, całość otoczona kilkumetrową palisadą. Są tu kupieckie faktorie, port, niewielka szkutnia oraz koga wojskowa „Jan Marten”. Okręt zawinie tutaj na noc, co może skończyć się rozróbą w tawernie. Ponadto van Grynsholmowi ucieknie Kosmaty, a bez kota „Spielman-

nsblut” nie wyplynie na morze. Gdzie jest przebrzydłe kocisko? Kosmaty zawitał do siedziby gubernatora Kaepstadtu, pana Heironymusa Heveliusa, cenionego piwowara. Wyonaczył jego ukochaną kotkę, a potem wpadł w łapy służby i jest trzymany w klatce, ze względu na swój uroczy charakter („Te Johann, popatrz, jakie wściekle bydlę złapałem!”) Nie obędzie się bez cichej akcji BG, a jeśli w ekipie będzie Kapiszon, to może się skończyć płonąca siedziba gubernatora.

Od brzegu odbija kilkadziesiąt łodzi wypełnionych Dzikusami. Miedzianoskórzy, groteskowi wojownicy wymachują prymitywną bronią w kierunku galeonu, wrzeszczą, posyłają strzałę za strzałą. Zezik zmiecie część łodzi salwami z armat, ale to nie zatrzyma opętanych żądzą mordu barbarzyńców. Skończy się na krwawej walce z atakującym z każdej strony Dzikusami.

Biały delfin wychyla głowę ponad fale i wyśpiewuje dziwną, lecz czarującą melodię. Żeglarze, słysząc ją, rzucają się do relingu i biedny bosman Vogel pechowo zostaje wypchnięty za burtę. Szybko się okazuje, że poza jednym delfinem jest tu jeszcze tuzin rekinów.

Załoga się rozchorowała. Okazało się, że ostatnia partia bimbru pędzonego przez Alchemika pochodziła z miejscowych alg, których sokiem autochtoni trują grotty swych oszczepów.

PLOTKI W OSADACH DZIKIEGO

WYBRZEŻA:

- Dzikusy atakują faktorię, hordy barbarzyńców zdobyły krasnoludzką faktorię Karak Yoruba.
- Estalijski galeon „Nuestra Señora de Atocha” z ładunkiem zł... znaczy zboża, prawie padł ofiarą napaści dzikusów na

długich łodziach.

- Krasnoludy i ich okręty. W Karak Yoruba mają taki okręt, który ma malutki żagielek i komin, z którego ciągle się dymi, no i takie wielkie koło na boku, jak w młynie. Aha, nazywa się „Monitor”.
- Estalijskie psy nie mają czci i godności, polują na biednych czarnych i potem sprzedają ich w niewolę! My? My tak nie robimy, piechurzy z Koloniale Mariniers służą z własnej woli! Muszą spłacić dług wobec cywilizacji! W końcu ich wyciągnęliśmy z dziczy, takie to nasze brzemię białego człowieka.
- Śniłam kilkanaście dni temu o mieście pośród dżungli i wielkim jaszczurze. I wiesz co? Nie ja jedna. Sąsiadka mówiła, że miała podobny sen. I pan Villers, folusznik z Bławatnej.
- Miejscowi mawiają, że z serca albinosa można zrobić lek na każdą chorobę... Ja tylko tak mówię, wiem, że to też ludzie!

W poprzek sawanny

„Spielmannsblut” dotrze wreszcie do ujścia Youndy. Rzeka ma tutaj szerokość ponad kilometra i tworzy widowiskowe rozlewisko. Brunatne wody Youndy zderzają się lazurowymi falami oceanu, mieszając się ze sobą. Przez kolejne 5 dni galeon będzie płynąć szeroką na kilkaset metrów Youndą. Po tym czasie dotrze do dżungli Yoruba.

Kosmaty ponownie zaginął! – drugi oficer van Grynsholm wpadnie w panikę, a załozce wyraźnie poprawi się humor. W końcu „szpiegowi demonów” powinęła się noga. Niestety szybko się okaże, że stary Grynsholm był o niebo lepszy od nowego. Oficer stanie się jeszcze bardziej zgryźliwy i wredny. Mało tego będzie oskarżać każdego z marynarzy czy BG o „porwanie

kotka” tudzież „zjedzenie jego przyjaciela”. Pomijając fakt, że nikt nie chciałby nawet dotknąć tego parszywego bydlaka, a już tym bardziej wpuszczać go do swego układu trawiennego, to nie byłoby to nawet możliwe. Kosmaty był równie paranoiczny co jego właściciel. Wraz z upływającym czasem van Grynsholm będzie coraz bardziej nieznośny, toteż chcąc nie chcąc załoga zacznie poszukiwania „cholernego kocura”. Co się stało ze zwierzątkiem? Kosmaty szukał wyżerki, dostał się do spiżarni, wlaźł do beczki z suszonymi rybami i obżarł się po wsze czasy. Chcąc wyjść, futrzany grubas utknął w szczelinie. Co ciekawe, jeśli BG podejść zwierzątko po cichu, to zobaczą, że ten jakby mamrotał coś do siebie pod nosem i nerwowo przebierał pazurkami po klepkach beczki. Cholera, może to bydlę potrafi faktycznie rozmawiać z demonami?

Pech Vogela nie śpi. Tym razem działa spadnie z łoża wprost na stopę bosmana. Ryk bosmana oznajmi nowy atak furii. Można będzie podziwiać tutaj przytomność umysłów puszkarzy, którzy błyskawicznie rozbiegną się po całym galeonie.

Estalijska faktoria – nieduża, otoczona palisadą, ale wyposażona w cztery dwunastofuntówki. Dowodzi nią Eduardo Casillas, typowy estalijski konkwistador (obowiązkowo w morionie), dumny i wyniosły hidalgo. W osadzie można kupić żywność i proch. Piraci nie zostaną wpuszczeni do faktorii. Z Casillasem będzie można porozmawiać przez bramę. Estalijczyk będzie nieufny, ale przekaze nowe wieści:

Krasnoludy z Karak Yoruba ciągle są atakowane przez Dzikusów, ale na razie odparli każdy z ataków. Ponoć niedaleko swojej twierdzy coś znalazły. Może skarby?

Dzikusy są ostatnio dość sprytnie. Ata-

kują karawany podczas postojów, okręty na przewężeniach Youndy. Z roku na rok robią się coraz groźniejsi.

Marienburgska karawela „Gouden Hinde” miesiąc temu popłynęła w górę rzeki do krasnoludów.

W rozlewisku rzeki chłodzą się ogromne hipopotamy, zapewne kompletnie nieznanne bohaterom zwierzęta. Ociężałe, śmieszne i niegroźne... Może tak pomyślał BG i zechcą podплыnąć łodzią bliżej, a wtedy... Nieprzypadkowo to hipopotam jest najbardziej zabójczym zwierzęciem na Czarnym Łądzie.

Potworne upały nie tylko będą trapić załogę galeonu, ale także staną się przyczyną zepsucia połowy przewożonych zapasów żywności.

Stado antylop gnu. Kapitan może rozkazać uzupełnienie zapasów, toteż zacznie się polowanie, które piraci przeprowadzą w typowy dla siebie barwny sposób: Cobretti w przebraniu antylopy podpełźnie do zwierzątków. Kto wie, może któryś z piratów go postrzeli? Kapiszon będzie optował za podpaleniem sawanny. Pech będzie chciał, że także lwy zaczną polowanie na antylopy. Stado spłoszy się i stratuje największego z lwów oraz tak już przy okazji Vogela. Jeden z piratów już po polowaniu będzie się zarzekał, że widział, jak jakiś mały gryzoń i dzika świnia prowadziła w stronę dżungli małego lewka.

Younda jest szeroka, ale zdradliwa. Okręt wpadnie na mieliznę i cała załoga będzie musiała po burłacku zepchnąć „Spielmannsblut” z płyčiny. Idealna scena na atak krokodyli czy rajd Dzikusów na długich łodziach.

Słyszę zew Loren? Płynmy, nikt nie woła - Gil’vel zaginie gdzieś podczas jednego z postojów. Odnajdzie się jakiś kilometr

od okrętu. Będzie siedział na szczycie samotnego wzgórza i wpatrywał się w majaczącą gdzieś daleko ścianę dżungli. Tak oto rozpocznie się kryzys egzystencjalny wzbogacony dawką zwykłej tęsknoty u leśnego elfa. Jeśli za mało atrakcji, to zawsze może się okazać, że wzgórze, które przypadkowo wybrał Gil'vel to kurhan pogrzebowy starożytnych Khemryczyków. Warto zaopatrzyć się w mapkę niewielkich lochów (jak nie chcesz rysować, skorzystaj z któregoś z darmowych One Page Dungeon).

Stado słoni poi się na brzegu, obojętnie spoglądając na przepływający galeon. Zezik nie spogląda obojętnie. Ładuje jedną ze szlang i celuje do największego ze zwierząt. Czy bohaterowie zdążą przeszkodzić szalonemu puszkarzowi? A może sami zechcą zapolować na wielkie zwierzę?

BG mogą być świadkiem jak gepard podchodzi jedną z antylop. Po chwili dopiero się zorientują, że kot nie poluje na zwierzę lecz humanoida. Jeśli zdążą mu przeszkodzić, uratowanym okaże się ciężko ranny krasnolud – Solom Kannson. Imć Solom to samotnik, silny, żyłasty o ponurym obliczu. Solom nosi się dość nietypowo jak na krasnoluda, na głowie ma czarny, szeroki kapelusz z kłami z przodu, przy pasie szeroki, krasnoludzki miecz do szermierki, w olstrze wielkokalibrową króciwą, a w ręce hebanową łaskę zakończoną wyrzeźbioną głową kota.

Przed samą dżunglą „Spielmansblut” dotrze na wysokość wraku marienburskiej karaweli „Gouden Hinde”. Statek nigdy nie dotarł do Karak Yoruba. Padł ofiarą ataku Dzikusów. Część załogi poległa, pozostałych poprowadzono w głąb lasu do miasta nad jeziorem, gdzie jako niewolnicy będą służyć Apofisowi. Ślady wokół obozowiska po udanych testach mogą wskazać BG, co

tutaj się wydarzyło oraz w którym kierunku Dzicy poprowadzili więźniów. Ze statku zrabowano praktycznie wszystko, co było cenne.

W dżungli Yoruba

Prawdziwy las deszczowy, gęsta dżungla. Nawet najdzikszego i najgęstszego matecznika Ostlandu czy Talabeklandu nie zamieszkuje tyle zwierząt, nie rośnie w nim tyle gatunków roślin. Yoruba to feeria barw, chaos dźwięków i koktajl zapachów. Wilgotność jest ogromna, rankiem i wieczorem padają ciepłe, ulewne deszcze (w zasadzie oberwania chmury, na krótko przed którymi wieje wiatr). Wszechobecne robactwo uczyni sen męczącym. Wysoka temperatura i duchota utrudniają nawet najprostszą czynność. Najlejsza praca sprawia, że BG są zlni potem. Nawet oddycha się ciężko. Już pierwszego dnia na galeonie zaroi się od robactwa, które przyleci z brzegu lub spadnie z koron ogromnych palm: skolopendry, muchy, moskity, żuki, pająki, ale także przepiękne motyle. Po dniu żeglugi w takich warunkach cała załoga będzie się wściekle drapać po piekących i swędzących ukąszeniach. Malaria, gorączka, śpiączka podarowana przez muchę tse-tse.

Nawet jeśli żaden z piratów nie zginął jeszcze w walkach podczas żeglugi, to zapewne już wkrótce kilku z nich zemrze, plując krwią, kaszląc lub gorączkując. To nie koniec atrakcji. W tych warunkach błyskawicznie psuje się jedzenie, a woda staje się stęchła i cuchnąca. Niezbędne staną się częstsze popasy w celu zdobycia żywności i wody pitnej. W dżungli też nic nie wysycha, więc BG szybko będą musieli się przyzwyczaić do wiecznie wilgotnych ubrań, korodujących pancerzy,





gnijących skórzanych kaftanów i butów. Jeśli BG planują wycieczki po dżungli, to warto przypomnieć, iż tutaj bardzo łatwo się zgubić. Przy każdej wyprawie bohater, który weźmie na siebie rolę przewodnika powinien wykonywać stosowne testy. Jeśli będą nieudane grupa się zgubi. Jak łatwo się domysleć, dość szybko Dzikusy zaczną obserwować wielki okręt płynący w górę rzeki, a jeśli bohaterowie zagubią się w wilgotnej, parnej dżungli, gdzie panuje wieczny półmrok, to mogą być pewni, że czekają ich sceny walk rodem z „Plutonu”. Ten etap podróży zajmie „Spielmannsblut” sześć dni. Po tym czasie, jeśli nic się nie wydarzy galeon dopłyne do Karak Yoruba. Tutaj Younda ma już 100 metrów szerokości, na wielu odcinkach rzeki nie widać nieba, zasłaniają je splecione korony drzew:

Pyton vs Vogel – pech bosmana da o sobie znać szybko po wpłynięciu do dżungli. Oto z jednego z gigantycznych drzew zsunie się wprost na Vogela wielki pyton. Jak łatwo się domysleć, furiat nie tyle się przestraszy co wścieknie. Na pokładzie rozegra się zażarta walka, w której to nie pyton będzie przeważającą stroną. Widok bosmana duszącego oburącz wielkiego gada może być dla bohaterów niezapomniane.

Igrające małpy – wśród koron drzew rozlegną się wrzaski pawianów, zwinne małpiszony bawią się w gęstwinie. Płynący galeon zainteresuje ich, toteż wkrótce na jego pokład zaczną się sypać owoce (dziwne, czerwone o intensywnym, cierpkim zapachu). Co ciekawe oberwą wszyscy obecni na pokładzie poza Vogelem.

Rój os – galeon płynąc mozolnie w górę rzeki na chwilę utknie masztem w leśnym gąszczu. Manewrowanie co prawda

uwolni okręt, ale jednocześnie rozdrażni yorubiańskie osy, które zaatakują wściekle żeglarzy. Co ciekawe osy nie cierpią zapachu pewnych czerwonych, cierpkich owoców, którymi pawiany obrzuciły ludzi. Tak, Vogela nie obrzuciły.

Gadatliwa papuga – pewnego ranka na pokład pirackiego statku sfrunie wielka szara papuga o białych obwódkach wokół oczu i czerwonym ogonie. Ptaszysko będzie przyglądać się członkom załogi a w końcu przemówi po arabsku. Skrzekliwym głosem będzie powtarzać: „Śmierć Al-Haik!” „Ognia!” „Brać ich!” oraz „Ważniejsza!” Ptak niegdyś należał do Hazifa Al-Amariny.

Obozowisko na polu surikatek – nawet najbardziej cierpliwego pirata wyprowadzą z równowagi te małe, ciekawskie zwierzątka. Rankiem okaże się, że zwierzątka odmontowały kółka od wózka Kutra, ukradły Wolfgangowi lunetę a Kapiszonowi przynoszące szczęście krzesiwo. Jednocześnie kilkanaście z nich zgromadzi się wokół Gil’vela, który jak co wieczór zagra piękną, rzewną pieśń na swojej lutni.

Admirał Graf Spee w potrzebie! – kapitan pirackiego okrętu to człowiek szarmancki wobec kobiet, toteż gdy pewnego wieczoru usłyszy niewieście wołanie o pomoc wyda rozkaz przybicia do brzegu, a sam wyskoczy do wody i wplaw dopłyne do brzegu, a potem zniknie pośród dżungli. Wpadnie tym samym w poważne tarapaty. Czy to czarna magia szamańska czy omamy, ale miast dziewicy w potrzebie odnajdzie ponad tuzin brązowoskórych wojowników uzbrojonych w krótkie dzidy i miedziane toporki. Tylko szybka pomoc BG może go uratować.

Pokąsanie – kilka jadowitych pajaków spadnie na pokład galeonu. Ofiar ataku

będzie pięć, czterech marynarzy i jeden pająk, który ugryzie Parcha i umrze w cierpieniach.

Atak Dzikusów! – nastąpi w nocy, ponad trzy dziesiątki łodzi pełnych drobnych, miedzianoskórych wojowników (w każdej przynajmniej dziesięciu) zaatakują z zaskoczenia „Spielmansblut”. Jeśli strażę skrewią (40 % szans), wróg przedostanie się na pokład po linach z lian i rozpocznie się mordercza i chaotyczna walka na pokładzie i pod nim (modyfikatory na czas walki: -10 WW, -30 US za walkę w nocy, wymagany test SW – nieudany oznacza dodatkowe -10 WW na czas walki; straty w załodze: 1k10+4 zabitych, 2k10+6 rannych). Jeśli natomiast strażę dostrzegą podpływające łodzie, to piraci zdążą się przygotować do walki, m.in. oświetlić pochodniami pokład (test SW zbędny, modyfikatory: -10 US; straty w załodze: 1k6+1 zabitych, 2k6+2 rannych). Każdy z Dzikusów ma tors ozdobiony wijącym się wężem – znak oddania Apofisowi.

Karak Yoruba

Krasnoludzka faktoria należąca do kompanii handlowej Geldschaft z Gór Szarych wznosi się na skalistym zboczu. Otoczona pięciometrowym murem posiada jedną bramę, nad którą góruje masywna, przysadzista wieża. W obrębie murów znajduje się budynek faktorii (niski blokhauz o grubych murach i pobielonych ścianach), dwa magazyny z drewnianych bali oraz kopalniana sztolnia prowadząca do pokładów srebra (główna przyczyna istnienia tutaj faktorii). Poza murami znajduje się jedynie przystań położona ok. 100 metrów od faktorii. Cumuje tu dziwny okręt z pojedynczym masztem, pozbawiony nadbudówek, wrzecionowa-

ty, wzbogacony na prawej burcie wielkim kołem przypominającym młyńskie. To parowy okręt krasnoludów. W zasadzie okręcik, może wziąć na pokład ledwie 15 osób i uzbrojony jest w jedną dwudziestoceterofuntówkę, armatę o potężnej sile ognia. Okręt zwie się „Monitor” i potrafi rozwinąć imponującą prędkość 12 węzłów.

Faktorii przewodzi Borofin Gerulfsson, rudowłosy krasnolud o temperamentie berserkera i umyśle kupca. Prócz niego załogę stanowi jeszcze sześćdziesięciu krasnoludzkich górników i wojów.

Krasnoludzka nieufność jest legendarna. Borofin nie zaufa tak po prostu bohaterom, choć niewątpliwie będzie wobec nich przyjaźniej nastawiony, jeśli ci uratowali Soloma Kannsona. Mimo to na teren faktorii będzie mogło wejść ledwie kilka osób.

Wieści zasłyszane w faktorii:

- Dzicy zbierają się w coraz większe bandy, żaden statek nie jest już bezpieczny na rzece.

- Karawany, które docierają z zaopatrzeniem do Karak Yoruba lub ruszają w dżunglę w różnych celach (badawczych, pozyskania towarów, pojmania niewolników etc.) są wyjątkowo często atakowane. Dzicy szczególnie upodobali sobie te, które wiozą do Karak Yoruba narzędzia.

- Estalijczycy sprzedają na Youndzie zepsuta żywność.

- Szamani Dzikusów przywołują w dżungli demony.

Na pomoc karawanie

Drugiego dnia pobytu w faktorii do wodza krasnoludów przybędzie posłaniec od szefa karawany, która wiozła do faktorii narzędzia górnicze. Posłaniec, ranny w ramię, kilkunastoletni Marienburczyk, przedstawi tragiczną sytuację karawany

atakowanej przez hordę Dzikusów. Borofin wybierze trzydziestu pobratymców i wraz z nimi ruszy na odsiecz karawanie. Wszystko tu zależy od postawy BG. Jeśli zdecydują się pomóc obłożonym i przekonają grafa von Spee (co nie będzie szczególnie trudne), ten zdecyduje się zawrócić galeon i wesprzeć krasnoludy Borofina.

Po trzech godzinach forsownego marszu krasnoludy dotrą do obłożonej karawany, nieco wcześniej dopłynie do niej galeon Wolganga. W samą porę, bo sytuacja karawany jest już rozpaczliwa. Czterdziestu wciąż żywych ludzi broni się na brzegu rzeki przed blisko dwiema setkami Dzikusów. Strzały z muszkietów mieszają się z wyciem brązowskórych wojowników. Obrońcy kryją się za zwalonymi drzewami i omszałymi gałkami, osły karawany zbite w stado ryczą przeraźliwie. Nad cały rwetes wzbija się mocny baryton szefa karawany – Aloysiusa Rorke’a, dzięki któremu cały ten burdel jeszcze się nie rozleciał. Przy każdym szturmie wyjących wojowników słychać huk wystrzałów i widać kłęby białego dymu wznoszące się w powietrze. Kule rozrywają piersi, roztrzaskują łby Dzikusów, lecz ci nie zaprzestają ataków.

Borofin zdecyduje się na atak z marszu i w ciągu kilku chwil przebije się do obozu. Opancerzeni krasnoludowie zbrojni w ciężkie topory, gałki i krótkie muszkiety rozbijają w puch jedno skrzydło hordy i połączą się z karawaną. W tym czasie von Spee będzie wspierał od strony lądu obrońców. Galeon dopłynie blisko brzegu i piraci razić będą atakujących z armat, lekkich falkonetów, muszkietów i kusz. Salwy koordynowane przez Zezika okażą się wyjątkowo skuteczne. Co z bohaterami? Wszystko zależy, na co się zdecydują.

Mogą towarzyszyć Borofinowi i atakować od lądu. Mogą zorganizować desant na szalupach z grupą przydzielonych piratów lub strzelać z pokładu galeonu. Zresztą gracze mogą równie dobrze wpaść na inny pomysł. Wylądować na tyłach hordy, zaatakować niczym Navy Seal czy Formoza? Cholera wie, w końcu to gracze. Jako że scena bitwy jest ważna dla dalszego przebiegu przygody, musisz Mistrzu być elastyczny.

Tak czy inaczej odsiecz krasnoludów i wsparcie galeonu przesądzi wynik bitwy... Tak się przynajmniej będzie wydawać BG. Nagle ponad polem bitwy poniesie się dudnienie bębnowe, a na krawędzi lasu pojawią się nowe oddziały Dzikich. Jest ich sześć setek, karnie ustawieni w szeregi, jednolicie uzbrojeni w łuki, długie włócznie, wielkie wiklinowe tarcze, na których wymalowano dziwny herb: czaszkę na czwórdzielnej tarczy. Wystarczy test Inteligencji, by domysleć się, że to herb Hazifa Al-Amariny. Jest jeszcze szansa na ucieczkę – szalupy na pokładzie galeonu. Jeśli BG nie wpadną na ten pomysł, to stosowne rozkazy wyda von Spee. Kiedy łodzie odbiją od okrętu nagle rozlegnie się armatni wystrzał od strony dżungli i jedna z szalup eksploduje, rozrzucając martwych piratów niczym szmaciane laleczki. Kapitan każe wstrzymać ewakuację i wycofać okręt.

Karawana i krasnoludy (być może wraz z BG) będą zdani na samych siebie. „Spielmannsblut” będzie wspierał ich ogniem armat, ale tym razem nie powstrzyma ataku Dzikusów, którymi dowodzą mężczyźni w turbanach, dawni oficerowie Al-Amariny. Padnie rozkaz do ataku i na obrońców spadną dziesiątki strzał. Rorke, widząc atak, krzyknie „Nadchodzą! Brązowi jak kawa i gęści jak trawa!” i rozpocznie się

rzeń. Obrońcy, wciąż ostrzeliwani (m.in. przez kilka armat), atakowani z trzech stron przez setki włóczników będą się cofać, by w końcu walczyć plecy w plecy ze swoimi towarzyszami. Wielu z nich zginie, pozostali będą ranni. Choć bitwa potrwa jeszcze blisko pół godziny, jej wynik jest przesądzony. Gdy przy życiu zostanie czterdziestu ludzi i krasnoludów Arab gestem dłoni wstrzyma walkę i zażąda złożenia broni. Jeśli wśród obrońców są BG, ponownie wszystko zależy od nich. Rorke (ze zgruchotaną ręką) będzie skłonny się poddać, Borofin w żadnym razie.

Bohaterowie przesądzą, co się wydarzy. Jeśli walka zostanie wznowiona prawie wszyscy zginą. W takiej sytuacji Mistrz nie lituj się. To świadoma decyzja BG. Może uda im się wymknąć, ale najpewniej polegą.

Jeśli natomiast BG będą optować za poddaniem się, Borofin wyda stosowny rozkaz i ocaleli pójdą do niewoli. Powiązani ze sobą zostaną poprowadzeni przez Dzikich do miasta nad jeziorem. Na brzegu zostaną trupy. Całe sterty trupów. Wolf von Spee zarządzi odwrót do faktorii.

Na galeonie

To wersja wydarzeń dla tych, którzy zostali na pokładzie „Spielmansblut” i nie dostali się do niewoli Dzikusów.

Galeon powróci do faktorii, gdzie w atmosferze kłótni i wspólnych oskarżeń ostatecznie piraci i krasnoludy dojdą do porozumienia. Nie pozostaje nic innego, jak ruszyć tropem jeńców i odbić ich po drodze lub w miejscu, do którego są prowadzeni. Do załogi dołączy dziesięciu krasnoludów, którzy zaokrętują się na „Monitorze” i ruszą za galeonem. Piracki żaglowiec następnego dnia wyruszy w górę

rzeki, kierując się wiedzą krasnoludów i tropami pozostawionymi przez idących forsownym marszem Dzikusów. Do miasta nad jeziorem, siedziby Apofisa jest jakieś osiem dni żeglugi. Dżungla robi się mroczniejsza, zaczyna cuchnąć zgnilizną. Im bliżej miasta, tym robi się ciszej, milkną ptaki, nie słychać małych wrzasków. Atmosfera na okręcie jest równie grobowa.

Można założyć, że po dotychczasowych spotkaniach i walkach załoga galeonu liczy mniej więcej sześćdziesięciu zdolnych do walki piratów. Nie jest to zbyt wielka siła, biorąc pod uwagę potencjał Dzikusów. A przecież te kilka dni ostatniego etapu wyprawy też będą obfitować w wydarzenia:

Na brzegu rzeki można dostrzec szkielet krasnoluda (ten sam, który próbował ucieczki – patrz „Pojmani”). Można się domyśleć, jak zareagują na to jego pobratymcy.

Paszczęka gigantycznego węża (kilkumetrowy łeb) wychyla się z dżungli. Bliższe oględziny pozwolą stwierdzić, że to kamienny posąg, który porósł mchem, a z pewnej odległości przypomina wężowe łuski. Oczywiście jest to posąg Apofisa – Wielkiego Węża, wielki łeb przechodzi w splot wężowy, który po 2-3 metrach rozchodzi się w cztery kilkunastometrowe ogony. Jeśli BG zaczną sprawdzać dokładnie teren, odkryją ogromną ilość gniazd rozmaitych węży.

Osada autochtonów – tutaj piraci mogą się dowiedzieć, że jeńcy przewożeni są na łodziach do miasta nad jeziorem. Mogą też usłyszeć, że miastem włada Szkarłatny Generał, przez którego przemawia bóg Apofis – Wielki Wąż. W osadzie co prawda zostało tylko 30 wojowników, ale i tak nie obędzie się bez walki. Jeśli BG zostawią za sobą kogokolwiek żywego, to przekaże

on Al-Amarinie wieści o nadpływających białych ludziach i karłach. Z drugiej strony nawet piraci nie będą za bardzo skłonni, by wymordować kobiety i dzieci.

Atak z dżungli – Na krótko przed zmierzchem nagle rozbrzmi wycie Dzikich i na galeon oraz okręt krasnoludów spadną salwy strzał i oszczepów. Younda ma tutaj ledwie 80 metrów szerokości, więc statek piratów będzie płynął w stosunkowo bliskim dystansie od strzelających. Załoga galeonu poniesie kolejne straty (1k3 zabitych, 1k6 rannych), Vogel będzie dawał z siebie wszystko, by zagonić marynarzy do pracy przy żaglach pod ostrzałem. Po kilku minutach potworny gwizd dobiegający z „Monitora” (parowy gwizdek) przerazi Dzikusów i zmusi ich do ucieczki. Tego dnia piraci będą już mieli spokój.

Spalona wioska Dzikusów – pozostały zgliszcza, kilka nienaruszonych chat i dzieśiątki szkieletów. Jak widać, nie wszyscy chcieli podporządkować się rządowi Hazifa Al-Amariny.

Las Umarłych – wszędzie z drzew wiszą rozkładające się trupy miedzianokórych wojowników. Gęsta mgła i potworny smród potęgują grozę tego obrazu. Amarina to surowy władca.

Kamienne ruiny – na brzegu wznoszą się ruiny dawnej strażnicy rzecznej miasta nad jeziorem. Solidna budowla z zielonego kamienia przypominająca zikkurat w połowie jest zarośnięta. Widać, że stosunkowo niedawno wynoszono stąd bloki skalne (wykorzystano je przy odbudowie miasta). Zawsze znajduje się tu kilku zwiadowców Amariny. Jeśli BG pomyślą o tym wcześniej, mogą skrycie wylądować na brzegu i sprawdzić ruiny a Dzikich zlikwidować. W innym razie przekażą oni wieści o nadpływającym okręcie.

Pojmani

Jeńcy wraz z tymi BG, którzy walczyli na łądzie, powiązani w sześciuosobowe grupy rozpoczynają marsz wzdłuż rzeki pilnowani przez hordę Dzikusów. W ciągu pierwszego dnia armia Dzikich rozprasza się i jeńcom towarzyszy setka wojowników osobiście dowodzona przez Araba. Wszyscy maszerują dniem i nocą, Dzicy nie zważają na jeńców, którzy słabną w oczach. Nierzadko jest tak, że spośród sześciu jeńców dwu jest niesionych przez pozostałą czwórkę. Zbyt słabych Dzicy mordują. Jeśli Mistrz szukasz inspiracji, poczytaj o japońskich marszach śmierci. Ostatni etap wyprawy do miasta nad jeziorem potrwa dla jeńców ledwie 4 dni.

Ucieczka – już drugiego dnia jeden z krasnoludów przegryzie więzy i spróbuje uciec. Po godzinnym pościgu zostanie schwytany i bestialsko zamęczony na oczach pozostałych jeńców. Po wszystkim Dzicy w rytualny sposób oddzielą mięso krasnoluda i zjedzą je.

Odwiedziny sługi Apofisa – nocą, przed dotarciem do wioski, Arab odwiedzi wielki pyton o zielonych ślepiach. Arab, którego dusza już dawno została ofiarowana Apofisowi, poblednie, a potem zda raport z przebiegu bitwy (po arabsku). Następnie wybierze jednego z niewolników, by nasycić głód węża. Możesz Mistrz wylosować go, niech gracze ciągną słomki (przygotuj je wcześniej, przynajmniej dwa razy więcej sztuk niż masz graczy). Jeśli któryś z nich wyciągnie najkrótszą, stanie się posiłkiem węża. Chyba, że uda mu się zbiec.

Osada autochtonów – tutaj wszyscy przesiądą się na łódzie. Osada liczy ok. 200 mieszkańców. Chaty są wykonane z wikliny i liści palmowych, podtrzymywanych przez drewniane żerdzie. Centrum wioski

stanowi gigantyczne palenisko, wokół którego ułożono z kamieni wyobrazenie węża Apofisa. Nim łodzie odpłyną, więźniowie będą świadkami dziwnego rytuału. Przy wtórce transowego rytmu bębnow i opętańczych melodii wygrywanych na piszczałkach, wojownicy będą tańczyć. Kulminacją będzie zranienie każdego z jeńców. Zebraną krew wypiją wojownicy Dzikich. Sam rytuał może być bez znaczenia dla fabuły przygody. Równie dobrze może oznaczać ofiarowanie Apofisowi. Jeńców zaczną trapić koszmarnie sny, cały czas będą czuć pulsowanie ziemi, tym mocniejsze i głośniejsze, im bliżej znajdują się miasta nad jeziorem (każdy z BG otrzymuje 1k3 Punktów Obłądu).

Czarni niewolnicy – Jeńcy podróżujący łodziami będą świadkami, jak miedziano-skórzy wojownicy prowadzą blisko setkę rosłych czarnych tubylców. Każdy z nich ma spętane ręce.

Znów na brzegu – czwartego dnia podróży łodzie przybiją do brzegu rzeki. Zarówno Dzicy jak i jeńcy ruszą przez dżunglę, by od strony lądu wejść do miasta nad jeziorem. Bramą do miasta jest posąg Apofisa, rozwarta paszcza Węża – kilkumetrowy portal wykuty w wysokiej ścianie skalnej. Na szczycie ściany można dostrzec wieże z zielonego kamienia. Wszędzie roi się od Dzikusów. Im bliżej jeńcy są bramy, tym więcej szyderstw słyszą. Pokraczne kobiety podbiegają i plują na więźniów, ktoś podnosi kamień i rzuca w jednego z jeńców. Tryska krew. Arab wykrzykuje rozkazy i jego wojownicy rozpędzają tłum drzewcami włócznie. Jeńcy przekraczają bramę, początkowo ciche dudnienie robi się coraz głośniejsze – dobiega spod ziemi. To odgłosy kucia w skale.

W mieście

Miasto nad jeziorem nawet dziś imponuje wielkością, rozmachem, fantazyjnością architektury. Ogromne bloki zielonego kamienia tworzą wysokie i grube mury, fasady wielkich świątyń, wielkie łuki triumfalne czy pałace ze strzelistymi wieżami. Wiele budowli wciąż jest zrujnowanych, porośniętych mchem i winoroślami. Jednak miasto żyje, główne ulice zostały uprzątnięte z gruzu, wielkie place w centrum oczyszczone, kilka świątyń-piramid odbudowanych. Wre tu jak w ulu, oddziały Dzikich ćwiczą pod okiem arabskich oficerów, niewolnicy przeciągają bloki skalne na drewnianych balach, zewsząd dochodzą krzyki, nawoływania, płacz i świst bata.

Niegdyś mieszkało tu ponad sto tysięcy ludzi, dziś ponad dwadzieścia tysięcy Dzikusów oddaje tu pokłony Apofisowi i swemu przywódcy, Szkarłatnemu Generalowi. Drugie tyle niewolników, głównie czarnych nieszczęśników pracuje w pocie i znoju nad odbudową miasta Apofisa. Wiele z zikkuratów otaczają drewniane rusztowania.

W samym centrum znajduje się ogromny pałac Hazifa Al-Amariny i zarazem najważniejsza świątynia Apofisa – ogromna piramida schodkowa mierząca w niebo na wysokość około stu metrów. Obszar ten jest szczególnie chroniony przez wojowników Al-Amariny. Samego pałacu strzegą głównie czarni gwardziści-niewolnicy, rośli i absolutnie lojalni wojownicy odziani w drewniane pancerze i hełmy, uzbrojeni w assagaje (włócznie o szerokim ostrzu) oraz wielkie tarcze ze skóry cielejącej. Patrole są liczne i częste, choć trudno powiedzieć, by były szczególnie czujne. Nikt nie spodziewa się, że ktoś ośmieli się wdrzeć do centrum władztwa Szkarłatnego Generała.





Chyba, że BG nie byli ostrożni i Al-Amarina został ostrzeżony o przybyciu okrętu von Spee. Warto tutaj wspomnieć, że obok świątyni znajduje się, wykopany na placu, szyb o średnicy dziesięciu metrów, prowadzący ok. 100 metrów pod ziemię.

Dzicy zamieszkują wielkie, kamienne budowle, niegdyś garnizony, świątynie i pałace. W dzień ćwiczą walkę w szyku, a w wolnym czasie raczą się wódką pędzoną z miejscowych owoców lub grają w charakterystyczne gry (w kamienie ew. odmianę piłki, w której kopie się piłkę z kauczuku). Dość często odbywają się obrzędy ku czci Apofisa, gdzie przy transowym rytmie trwają wielogodzinne korowodowe tańce, symbolizujące węzowe zwoje, a na szczycie świątyni ofiarowuje się krew zamordowanych niewolników.

Piraci z kapitanem von Spee na czele powinni przemyśleć, co jest ich celem. Chcą odbić pojmanych przyjaciół? Zdobyć skarby? Jedno i drugie. Otwarty szturm nie wchodzi w grę, chyba że jako forma samobójstwa. Pozostaje tylko skryte przedostanie się do centrum miasta, a następnie błyskawiczne uderzenie i ewakuacja na „Spielmansblut”. Wiele zależy tutaj od pomysowości samych BG.

Pod miastem

Nim jednak chłopcy ze „Spielmansblut” dotrą do miasta nad jeziorem, pojmani podczas bitwy nieszczęśnicy trafiają do podziemnych tuneli, gdzie skazani zostaną na katorżniczą pracę. Pod imponującym, ogromnym miastem znajduje się płatanina korytarzy, w obecnej chwili w większości zrujnowanych i zawalonych. To właśnie dlatego Dzicy przeprowadzają rajdy na karawany wiozące narzędzia. Dlatego tylu niewolników pracuje pod ziemią. Po co

Hazif Al-Amarina zdominowany przez Apofisa odkopuje zasypane korytarze? Bo właśnie tu jest uwięzione ciało Wielkiego Węża, kilkusetmetrowe sploty Apofisa w letargu po walce z Bastisem. Odkrycie go będzie ostatnim aktem przywrócenia mocy zapomnianemu bóstwu.

Jeńcy każdego dnia prowadzeni są do szybu znajdującego się w pobliżu piramidy Al-Amariny. Tutaj schodzą (po spiralnej biegnącej wzdłuż ściany platformie), by pracować pod ziemią. Późnym wieczorem wracają tą samą drogą i śpią, strzeżeni przez Dzikusów, w kilku wielkich, kamiennych budowlach. Praca pod ziemią jest mordercza i niebezpieczna. Te kilka dni nim być może przybędzie odsiecz będzie dla jeńców koszmarem. Wielu z nich nie przetrwa ciężkiej pracy, katowania, okrucieństwa i bliskości Apofisa, który bliski jest całkowitego przebudzenia. Kilka poniższych wydarzeń powinno być szczególnie obciążających i emocjonalnych dla bohaterów graczy:

Ciągłe pulsowanie ziemi, dudnienie na granicy słyszalności, drgania. To przesuwają się sploty Apofisa, pulsują od krwi płynącej w jego żyłach. Im bliżej będą odkrycia ich bohaterowie (a także ich towarzysze), tym większe szaleństwo będzie ich ogarniać. Pogłębiać się będzie rozpacz, narastać nieuzmysłowiony lęk.

Zawał w korytarzu – jeńcy, popędzani i nieznający się na pracy pod ziemią, doprowadzą do zawału jednego z kilkudziesięciometrowych korytarzy. Nagłe tąpnięcie, huk, potem kompletna ciemność. Dla niektórych szybka śmierć pod zwalami ziemi, dla innych wolne konanie z braku tlenu.

Borofin, dzielny przywódca krasnoludów w końcu zbuntuje się. Strażnicy najzwyczajniej w świecie zakatują go na

oczach pozostałych niewolników.

Wybuch gazu w jednym z korytarzy – eksplozja wymiecie pracujących niewolników, niektórych rozrywając na strzępy.

Na szczycie piramidy można dostrzec mężczyznę ubranego w czerwony strój i takiż turban. To Hazif Al-Amarina. Nikt mu nie towarzyszy, co raczej nie jest dziwne, biorąc pod uwagę kim się stał. Na jego widok Dzicy padają na kolana, wcześniej ciosami batów zmuszając niewolników do tego samego.

Nocami niewolnicy śnią o węzowych splotach, słyszą bluźniercze słowa wypowiedane mową węży. Rankiem pamiętają tylko strzępki z tych snów, ale wielu z nich popada w coraz większe szaleństwo (nieudany test SW – 1 Punkt Obłądu).

Po kilku dniach pracy niewolnicy dokopują się do splotów Apofisa. Pierwszy z nich pada martwy po dotknięciu ciepłego pulsującego cielska Wielkiego Węża. Z jego oczu, nosa i uszu tryska krew, a nim samym miotają konwulsje. Ta scena powinna mieć miejsce na krótko przed nadejściem odsieczki.

Hazif Al-Amarina

Skarłatny Generał początkowo faktycznie zamierzał przeszukać zrujnowane miasto, znaleźć skarby i ruszyć z powrotem, by zemścić się na przeklętym uzurpatorze z Al-Haikk. Niestety podszepty pogrążonego w śnie Apofisa wystarczyły, by opanować umysł arabskiego pirata. Al-Amarina posłuchał Wielkiego Węża i rozpoczął dzieło odbudowy jego imperium. Mijały lata, a z dawnego Hazifa niemal nic nie pozostało. Apofis nie tylko zdobył duszę Al-Amariny, nie tylko przejął jego umysł, ale także ciało. Jeden z czterech ogonów Apofisa przebił powłokę ziemi,

wniknął w wielką, kamienną piramidę (a może ona zawsze otaczała ciało boga?) i zrósł się z Al-Amariną. Z pleców Araba, z jego rdzenia kręgowego wychodzą grube zwoje węża, które nikną w tronie, na którym zazwyczaj widzą go jego przybocznicy wojownicy i oficerowie arabscy. Hazif Al-Amarina jest marionetką Apofisa, dosłownie i w przenośni.

Czy jest jakaś nadzieja dla Amarin? Dla ciała nie, dla osobowości, duszy czy jak kto woli świadomości tak. Odcięty od węża (wymagana stosowna deklaracja BG, który toczy walkę z Apofisem oraz zadanie minimum 5 ran w jednym ataku) odzyska na krótko wolną wolę, ale niedługo potem umrze. W tym czasie może stać się przydatnym sojusznikiem BG i umożliwić ucieczkę z piramidy (choćby wskazać tajny korytarz prowadzący poza miasto, do ukrytego w jednej z jaskiń okrętu „Ismail” – śmigłej bagali z dwunastoma armatami lub rozkazać swoim wojownikom walkę z Apofisem, który raczej nie będzie bezradnie przyglądał się, jak BG niszczą jego plany – patrz „Wymarzona kulminacja”).

Apofis

Bóg, demon, bestia. Gigantyczny czarno-złoty wąż o zielonych ślepiach. Łeb wielkości solidnej kamienicy przechodzi w stumetrowe cielsko zakończone czterema ogonami podobnej długości. Jest bliski przebudzenia, toteż dokopanie się niewolników do jego cielska lub bezpośredni atak na Al-Amarinę doprowadzi do tego, że bestia wywoła lokalne trzęsienie ziemi, rozpirzy od środka wielką piramidę i objawi się w całej okazałości światu.

Apofis posiada moc kuszenia, ale w końcowych scenach przygody postaw Mistrz klasycznie na ogromną siłę bestii.

Niech gracze zobaczą, jak pod uderzeniami trójkątnego łba pękają najgrubsze mury, od grubej skóry odbijają się oszczepy, belty a nawet armatnie kule. Niech celna salwa burtowa „Spielmansblut” jedynie rani i na chwilę powstrzyma Apofisa.

Czy ma on jakieś słabe strony? Tak, pokonany przez Kociego Boga – Bastisa, czuje irracjonalny strach przed kotami. To dopiero scena! Apofis gna ulicami zrujnowanego miasta. Miażdży swymi splotami nieszczęsnych Dzikich, rozbija w pył wiekowe świątynie. Nic nie dzieli go od grupki piratów, którzy próbują uciec śmierci. Nic poza Kosmatym, który zastępuje mu drogę, pręży się, paskudnie miauczy, a potem zadziera nogę i z zapalem zaczyna wylizywać sobie podogonie. Apofis nagle zakotłuje się, zwoje splączą się, a on szarpnie w bok, by ominąć paskudnego i dotychczas znieawidzonego przez piratów kocura.

Wymarzona kulminacja

Trudno przewidzieć, co zrobią gracze. Jak postąpią ci, których bohaterowie dostaną się do niewoli? Spróbują ucieczki? Sami dostaną się do świątyni? I jak pomoże im grupa piratów na Spielmansblut. Dokona nocnego ataku na kopalnię? Spróbuj przedostać się do piramidy Al-Amariny, by przejąć znajdujące się tam skarby? Bo przecież opętany Arab zgromadził w skarbcu stopy złota, szlachetnych kamieni oraz cudownych statuetek z metali szlachetnych wysadzanych diamentami i ametystami. Oczywiście strzegą ich Czarni Gwardziści, ale cóż to znaczy dla zdeterminowanych łotrów Admirała Grafa Spee? Tak czy inaczej nie sposób jednoznacznie ustalić przebieg wydarzeń w finale przygody. Poniżej znajdziesz kilka scen, które jako prowadzący chciałbym przedstawić graczom,

postawić ich przed paskudnym, ale jakże epickim niebezpieczeństwem:

Krwawy bunt w korytarzach – walka w ciemnościach ze strażnikami za pomocą narzędzi. Uwolnienie jeńców, członków karawany, krasnoludów z Karak Yoruba, żeglarzy z „Jana Martena”, estalijskich osadników z miast Dzikiego Wybrzeża czy czarnoskórych wojowników z plemion Yoruba. Oczywiście przeciwko buntownikom ruszą Dzicy wojownicy dowodzeni przez Arabów, ale przecież są piraci z kapitanem Wolfem von Spee, jest „Spielmansblut” i „Monitor” ze swoją wielką armatą, prawda? Centrum miasta stanie się areną krwawej bitwy, a to przecież dopiero początek.

Zagrożenie sprowadzone na Al-Amarinę, bunt niewolników czy odsłonięcie zwojów, a może wszystko razem doprowadzi do przebudzenia Apofisa. Ziemia zatrzęsie się, ściany piramidy zarysuje siatka pęknięć, a potem budowla eksploduje gradem bloków skalnych, ukazując prawdziwą abominację – wijącą się i szalejącą maskarę z piekła rodem – Wielkiego Węża o Czterech Ogonach.

Na tym etapie, jeśli BG jeszcze nie zgarnęli skarbów, to lepiej, by już tego nie planowali. Pozostaje ucieczka, zorganizowany odwrót. Piraci, niewolnicy i reszta w jednej grupie (a może kilku?) będzie musiała przebić się, bez przerwy tocząc bój z Dzikusami i Czarnymi Gwardzistami, poza miasto lub do portu, gdzie czekać będą okręty.

Mimo wszystko szalejący Apofis dopadnie kilku z nich. Może nawet zginie sam kapitan von Spee? A może Kosmaty uratuje wszystkich, odstrasząc na chwilę Wielkiego Węża?

Wreszcie wszyscy przedostaną się na „Spielmansblut”, zostawiając za sobą miasto, w którym szalejąca bestia zmiażdży

swoich poddanych. Kto wie, może ruszy za galeonem, ale wtedy piraci pokażą, co potrafią. Uwienieniem przygody może

być bitwa morska z dwustumetrową bestią, gdy zaraz obok, na lądzie płonie miasto.

Statystyki Bohaterów Niezależnych:

Dzikus

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
29	28	34	29	38	22	24	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	2	4	0	1	0

Umiejętności: przeszukiwanie, sztuka przetrwania +10, skradanie się +10, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania +10, tropienie, wiedza (Yoruba)

Zdolności: wycucie kierunku

Zbroja: -

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: prymitywna broń do walki wręcz – toporek, oszczep, maczuga, strzelecka broń; krótki łuk, mała tarcza

Czarny Gwardzista

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	35	40	46	30	26	38	24
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	4	4	0	3	0

Umiejętności: przeszukiwanie, sztuka przetrwania, skradanie się, spostrzegawczość, wiedza (Yoruba)

Zdolności: morderczy atak, niezwykle odporny, silny cios, twardziel, unik, urodzony wojownik, zastraszanie +10

Zbroja: drewniany pancerz

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: assagaj, wielka tarcza z cielejącej skóry

Żołnierz Dzikich

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	32	33	35	38	24	30	22
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	2	0

Umiejętności: przeszukiwanie, sztuka przetrwania +10, skradanie się +10, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania +10, tropienie, wiedza (Yoruba)

Umiejętności: przeszukiwanie, sztuka przetrwania +10, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania +20, tropienie +20, wiedza (Yoruba) +10

Zdolności: silny cios, twardziel, wycucie kierunku

Zbroja: skórzany napierśnik

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: wielka tarcza z cielejącej skóry, włócznia



Apofis

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
85	0	75	75	90	85	85	70
2							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	65	7	7	6	2	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie +20, pływanie +20, spostrzegawczość +20, unik +20, wiedza (spora, choć mocno zdezaktualizowana), zastraszanie +20, znajomość języka (wiele)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń naturalna, czarnoksiężstwo, czuły słuch, morderczy atak, ogłuszanie, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

Gruba łuska. Ciało Apofisa pokryte jest grubą łuską, która nie powoduje żadnych ograniczeń.

Kusiciel. Apofis poświęcając dwie rundy może starać się swoimi podszeptami przekonać znajdującą się w odległości 24 metrów ofiarę, że w zamian za spełnienie jego życzenia hojnie się odwdzięczy. Aby przeciwstawić się jego kuszeniu, ofiara musi wykonać udany, bardzo trudny (-30) test Siły Woli, w przypadku porażki na k10 rund ofiara staje się marionetką boga-węża.

Nieśmiertelny. Apofis jest antycznym bogiem, nawet jeśli jego cielesna powłoka zostanie zniszczona, odrodzi się ponownie, choć może to zająć kilka wieków.

Zbroja: łuska (4)

Punkty Zbroi: głowa 4, korpus 4, ogon 4

Uzbrojenie: zęby, ogon

Trudność zabicia: Niemożliwa

Arabski Oficer

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	35	40	44	38	36	44	32
2							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	4	4	4	0	4	0

Umiejętności: dowodzenie +10, nawigacja, pływanie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, wiedza (Arabia), wiedza (Yoruba), zastraszanie,

Zdolności: obieżyświat, silny cios

Zbroja: kolczuga, hełm turbanowy

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

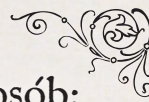
Uzbrojenie: szabla, luk refleksyjny, kalkan







Powstanie Ahoy było możliwe dzięki zaangażowaniu następujących osób:



Karolina Bujnowska-Brzezińska - w latach 2006-2013 szefowa Działu *Warhammera* serwisu Poltergeist, na którego łamach publikowała. Jej teksty ukazywały się również w czasopiśmie *Gwiezdny Pirat* i *Nowa Fantastyka*. Organizatorka trzech edycji Szczecińskich Dni Fantastyki oraz szczecińskiego konwentu GeekDay 2014.

Radek Drozdalski - odpowiedzialny za skład i ostateczny wygląd wielu erpegowych projektów, między innymi *Spotkań Losowych* i *Ahoy*. Pracował nad *Burning Wheel*, *Torchbearer*, *Burning Empires*, *Mouseguard RPG*. Wraz z Juliuszem Doboszewskim prowadzi „Mebłościankę RPG” społeczność o grach fabularnych wszelkiej maści na G+ i blog *Mebłościanka Pełna Gier*.

Roch Hercka - wieloletni redaktor graficzny działu *Warhammer* w serwisie Poltergeist, jego ilustracje można oglądać między innymi na kartach *Vetol* w neuroshimowych *Ruinach* oraz na stronie: <http://variart.org/galeria/1505-hertz.htm>

Daniel Karpiński - erpegowiec, autor bloga *karp w sieci*, koordynował projekty: *Salkalten: Nadzieja Ostlandu*, *Waaagh!*, *Sześciostrzałowiec*. Publikował między innymi w serwisie Poltergeist.

Sławomir Łukasz - pasjonat gier fabularnych i video. Autor książki *Magia gier wirtualnych*, a także wielu artykułów poświęconych systemowi *Warhammer* i propagujących tematykę RPG i cRPG. Pierwszą i największą miłością jego życia pozostaje od wielu lat WFRP i Stary Świat, choć równie chętnie sięga po systemy osadzone w mrocznym millenium czterdziestego tysiąclecia.

Łukasz Matuszek - ilustrator, współpracownik *Esencji*, autor ilustracji między innymi do gry planszowej *Gamedec*, jego prace można zobaczyć tutaj: <http://orthesa.net/>

Marcin Mortka - pisarz, tłumacz, pasjonat gier RPG. Tłumaczył powieści Petera V. Brett, Patricka O'Briana i wielu innych autorów. Jeszcze w czasie studiów, publikował artykuły o tematyce erpegowo-historycznej na łamach czasopism *Magia* i *Miecz* oraz *Portal*. Jest autorem wielu książek, m.in. trylogii nordyckiej, której pierwsza część nosi tytuł *Ostatnia saga* oraz trylogii *Miecz i kwiaty*. W 2012 roku w wydawnictwie Zielona Sowa ukazała się książka *Przygody Tappiego z Szepczącego Lasu*, skierowana do najmłodszych. Obecnie fani mogą zapoznać się z drugą częścią przygód tego sympatycznego wikinga: *Przygody Tappiego po Szepczących Morzach*.

Mateusz Paszun - autor scenariuszy, szortów i pomysłów na sesje, opowiadań. Prowadzi bloga *Dark Fantasy Role Play*, do roku 2010 współpracownik działu *Warhammer* serwisu Poltergeist.

Jakub Redys - redaktor działu *Warhammera* serwisu Poltergeist, autor tekstów i ilustracji. Prace jego autorstwa zdobią między innymi okładki *Salkalten: Nadzieja Ostlandu*, *Waaagh!* i *Ahoy*.

Andrzej Romanowski - ilustrator, wieloletni współpracownik i redaktor działu *Warhammera* serwisu Poltergeist, jego prace można zobaczyć tutaj: <http://fadhlan.digart.pl/>

Tomasz Smejlis - erpegowiec, Mistrz Gry, blogger (*Lisia nora*), współautor settingu do *Savage Worlds Sensacja i Przygoda*.

Maciej Zieliński - autor wielu tekstów opisujących uniwersum *Warhammera*, współpracownik i redaktor działu WFRP serwisu Poltergeist, gdzie można zapoznać się z jego publikacjami: <http://radowid.polter.pl/artykul>



Dziękuję i mam nadzieję do następnego razu.

