

New RPG Order

Prezentuje

Wiedźmin: Gra Wyobraźni – Miecz Przeznaczenia



Informacje o Release'ie :

Źródło, Skan.....: harfista
Korekta, OCR.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 83
Rozdzielczość.....: 2365x3340
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2002
Data release'u.....: 2009.07.07

Opis:

Trzymasz w ręku drugie rozszerzenie gry Wiedźmin, zaliczane do Biblioteki Białego Wilka. Jest to obszerna, wielowątkowa kampania, której rozegranie zajmie wiele sesji. Znajdziesz tu również rozszerzenia zasad, dzięki którym zabawa nabierze dodatkowego smaczku. Wkrocz przeto do krainy Geralta, w której czekają na Ciebie i Twoich graczy niesamowite niespodzianki, mroźące krew w żyłach wydarzenia i cudowne przygody.

Uwagi:

Wersja OCR podręcznika.

Info :

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

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

WIEDŹMIN

– gra wyobraźni –

według

Andrzeja Sapkowskiego



MIECZ PRZEZNACZENIA

Kampania do systemu
WIEDZMIN: GRA WYOBRAŹNI
autorstwa
Joanny i Macieja Szaleńców

*Oto przez usta me
Coram Agh Tera głos:
Przez chram mój w Błędny Wir
Już wkrótce wkroczy Los.
Spowije śmierci kir
Miecz Lasu, Miecz we Krwi.
Stójcie!
Nie zdoła nikt
Pokonać Mocy Fatum*

Gracze testujący:

Jadwiga Gródecka, Jerzy „Yureq” Baranowski, Marcin „Gusto” Gibas,
Wojciech „Drake” Gruchala, Marcin „Krakonman” Guzy, Krzysztof „Jaxa” Rudek

BIBLIOTEKA BIAŁEGO WILKA



TOM 2

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

Tekst: Joanna i Maciej Szaleńcowie

Redakcja: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Jarosław Musiał

Projekt logo gry: Piotr Cieśliński

Projekt logo „Biblioteki Białego Wilka”: Piotr Wyskok

Ilustracja na okładce: Piotr Cieśliński

Projekt okładki: Jarosław Musiał

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

Skład i łamanie: Tomek Laisar Fruń

Na podstawie dzieł Andrzeja Sapkowskiego

Produkcja:



Wydawnictwo MAG

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa

tel. (0-22) 642-45-45, 642-82-85, fax. 642-80-20,

e-mail: mag@mag.com.pl, <http://www.mag.com.pl>

Patron internetowy

www. **VALKIRIA** .net



ISBN 83-89004-23-2

Copyright © 2002 by Wydawnictwo MAC

Wszelkie prawa zastrzeżone.

*Kopiowanie w jakikolwiek sposób (elektronicznie, chemicznie, fotograficznie itp.)
w całości lub w części — bez zgody wydawcy zabronione.*

Wiedźmin: gra wyobraźni




Wiedźmin



WSIEP.....	4	Obrzydliwość.....	39
WOEDDGLAEDDYV, MIECZ LASU.....	5	Czarodziej.....	39
Preludium.....	5	Smocza jama.....	39
W służbie temerskiego księcia.....	5	MIECZ WE KRWI.....	41
Minneluned.....	6	Preludium.....	41
Gdzie szukać?.....	6	Cisza przed burzą.....	41
Ten, Który Jest Świadom.....	8	Audycja.....	41
Powrót do przeszłości.....	10	Wieczera — burza nadciąga.....	42
Narada.....	11	Kozmama noc.....	43
Brokilon.....	12	Upiorny las.....	43
Driady.....	13	Świątynia Corama.....	44
Duen Canell.....	14	Centrum sieci.....	45
Eithne.....	15	Rozmowa.....	46
Przeznaczenie.....	15	Starcie.....	46
Przechytrzyć los.....	16	Poranek.....	47
Pożegnanie Brokilonu.....	16	Redania wita.....	48
Epilog.....	17	Caspar z Murviel.....	48
SKRZYŻOWANE MIECZE.....	18	Scena z gołębiem.....	49
Preludium.....	18	Caspar z Murviel po raz wtóry.....	50
Przysięga wierności.....	18	Kwestia koczyczków i inne tajemnice.....	50
Traktat temersko-redański.....	18	Cała prawda.....	50
Wieża Frisanny.....	19	Wyprawa na Szklaną Górę.....	52
Nauki.....	21	Na krawędzi.....	52
Tancmistrz z Bremervoord.....	21	Jaskinia czy mury?.....	53
Fatalna kradzież.....	23	Zamek.....	54
Poszukiwania.....	23	Opowieść o elfiej kłatwie.....	54
Zakłęty podkanclerz.....	23	Jej oczu blask o poranku.....	55
Spisek goni spisek.....	24	Kilka niepokojących faktów.....	55
Pogon.....	25	Cała prawda o podstępie Rady.....	56
Posel.....	26	Rozwiązanie zagadki.....	56
Frisanna śpi!.....	27	Rozwiązanie pierwsze:	
Sekretne przejścia.....	27	Kalitea.....	57
Przesłuchanie.....	28	Rytuał Poświęcenia.....	58
Uciekająca driada.....	28	Rozwiązanie drugie:	
Pojmać księżniczkę.....	29	Inni kapłani.....	59
Stronictwo Wojny.....	30	Rozwiązanie trzecie:	
Infiltracja spisku.....	30	Druidzi i wiedźmini.....	59
Pożegnanie z Mariborem.....	32	Rozwiązanie czwarte:	
Związek Wespertyla.....	32	Czarodzieje.....	60
Epilog drugiej przygody.....	32	Scena z drugiej strony.....	60
STRONNICTWO WOJENNE.....	33	Ewakuacja.....	60
Geneza.....	33	Podmiana.....	61
Duch wojny.....	33	Miecz we krwi - scenafinałowa.....	62
Organizacja.....	33	KULT LWIOGŁOWEGO PAJĄKA.....	64
Tajemnica sekretnego przejścia - epizod.....	34	Natura kultu Coram Agh Tera.....	64
Zniknięcie.....	34	Wzóbranie kultu Corama.....	67
Ciekawski bard.....	35	Modlitwy kapłanów Lwiołowego Pająka.....	67
Podstęp 35.....		Relikwiarz.....	69
Historia 35.....		Kalitea, hrabina Glibenese, Władczyni Nici Okręgu Wyzimskiego.....	70
Przygoda.....	37	Pomysły na przygody związane z kultem Coram Agh Tera.....	71
Biały smok - epizod.....	38	Kłatwy.....	72
Biały smok.....	38	Specyfika kultu Corama Agh Ter.....	77
Akcja ratunkowa.....	38	Urok a kłatwa.....	77
Łowcy smoków.....	38	WALORY.....	79

WSTĘP

Drogi czytelniku, przedstawiamy Ci oto pierwszą sagę do systemu Wiedźmin: gra wyobraźni pod tytułem Miecz Przeznaczenia: Pokonać Fatum. W tym dodatku znajdziesz rozbudowaną, wielowątkową sagę, która pozwoli Ci, Bajarzu, przenieść swoją hanzę w zaczarowany świat Andrzeja Sapkowskiego. Nasza bazująca na opowiadaniach kampania pełna jest intryg, sprzecznych racji stanu i szpiegowskich podchodów dwóch najpotężniejszych królestw Kontynentu, nie wspominając już o matactwach Rady Czarodziejów i kultu Lwiogłowego Pajaka. Jednak najważniejszym motywem, bezlitośnie kształtującym naszą opowieść, będzie Los — Los, przeciw któremu bohaterowie nieuchronnie staną, by spróbować Pokonać Fatum.

Saga składa się z trzech głównych scenariuszy: „Woeddglaeddyv, Miecz Lasu”, „Skrzyżowane miecze” i „Miecz we krwi”. Została także uzupełniona materiałami źródłowymi, które opisują stronnictwa biorące udział w intrygach, rozszerzają zawarty w podręczniku opis kultu Coram Agh Tera, rzucanie klątw i uroków, nowe walory, czary, modlitwy i relikwie. Dodatkowo przygotowaliśmy epizody i pomysły na przygody, które można wpleść pomiędzy trzy główne opowieści, bądź też wykorzystać do tworzenia scenariuszów toczących się po zakończeniu akcji Miecza Przeznaczenia.

Bajarzu! W takiej jak ta ramce zamieściliśmy w naszej kampanii rady, dzięki którym będziesz sprawisz, iż Tвої gracze będą bardziej usatysfakcjonowani rozgrywką. W odpowiednich momentach owe ramki podpowiedzą Ci, których graczy wyróżnić ze względu na posiadane przez nich wysokie umiejętności. Chodzi nam o to, abyś dał odczuć graczom, iż nie na darmo poświęcili punkty na coś więcej niż walka wręcz czy strzelanie i by czuli, że posiadanie innych umiejętności, związanych z Ogladą czy Wolą, ułatwia wiele sytuacji, w których zwykli, znający się wyłącznie na wojacze śmiałkowie radzą sobie znacznie gorzej! Nie chodzi nam jednak o to, byś owe umiejętności w odpowiednich sytuacjach testował - powinieneś, Bajarzu, tylko pamiętać o wysokich umiejętnościach postaci i odpowiednio przystosować do tej sytuacji swoją narrację.

WOEDDGLAEDYV, MIECZ LASU

Preludium

Przyszłość. Obraz faluje jak miraż odbity na powierzchni płynącej wody. Okrwawiony miecz powoli, majestatycznie opada na marmurową posadzkę, jakby chwilę przedtem wymknął się z dzierżącej go dłoni. Brzęk stali o kamień. Świeża krew rozpryskuje się na marmurowej płycie.

W służbie temerskiego księcia

W tej opowieści zadaniem hanzy jest wypełnienie tajnej misji, jaką powierzy im książę Mariboru, Jurkast. Zanim jeszcze gracze zgromadzą się, aby rozpocząć pierwszą opowieść sagi, powinieneś, Bajarzu, każdemu z nich na osobności opowiedzieć, w jaki sposób wplątał się w historię Miecza Przeznaczenia. Przykłady motywacji, jakie mogą skłonić Twoich bohaterów do podjęcia misji, odnajdziesz w pobliskiej ramce. Pamiętaj, aby każdy z graczy przed sesją zamienił z Tobą kilka słów w tajemnicy przed innymi - w ten sposób wszyscy są równie podejrzani dla reszty drużyny, a Ci, którym powierzasz specjalne zadania, w żaden sposób się nie wyróżniają.

Zgromadź wszystkich bohaterów na zamku w Mariborze, stolicy najznacniejszego księstwa w Temerii, z którego - jak by nie było - wywodzi się panująca dynastia mariborska (szczegóły historyczne: patrz Biały Wilk 3). Tutaj, czekając w wielkiej sali przy kominku na nadejście księcia Jurkasta, będą mieli okazję się poznać i przyjrzeć sobie nawzajem.

Po dłuższej chwili drzwi sali otworzą się i stanie w nich wyniosły lokaj, który oznajmi, iż oto nadchodzi książę. Jeżeli bohaterowie natychmiast nie zerwą się z miejsc i nie przyjmą postawy pełnej uniżenia, pokojowiec będzie czynił rozpaczliwe wysiłki, by gestami i wyrazem twarzy dać do zrozumienia, iż to właśnie powinni uczynić. Po chwili do uszu członków hanzy dobiegnie delikatny szmer płaszcza sunącego po marmurowej posadzce i w drzwiach stanie Jurkast.

Książę to bardzo wysoki, barczysty mężczyzna. Ma około czterdziestu lat, jednak pozostał wyjątkowo przystojny, a jego szlachetne oblicze o władczym spojrzeniu przypomina wybitny na temerskich monetach profil jego kuzyna, króla Foltesta. Spod złotego, książęcego diademu przyozdobionego srebrnymi temerskimi liliami spływają na ramiona Jurkasta kruczoczarne włosy. Muskularną sylwetkę księcia okrywa jedwabna, szkarłatna tunika, ściągnięta pasem rycerskim, lekko przekrzywionym pod ciężarem zwisającej u boku mizerykordii. Na piersi księcia wyhaftowano srebrną nicią herb Jurkasta — rodowe lilie, srebrne i szkarłatne na czarnym tle. Całości wrażenia dopełnia ciężki płaszcz podbity sobolowym futrem, spięty drogocenną broszą z rubinem, i wysokie buty do konnej jazdy.

Motywacje

Pieniądze to najbardziej sensowna motywacja dla wynajmowanych przez Jurkasta wojowników, łuczników i wiedzminów. Książę przewiduje, iż do wykonania misji niezbędni będą ludzie (jak i nieludzie) obeznani z wojennym rzemiosłem. Na osobności opowiedz każdemu z kuszonych hojną zapłatą śmiałków, jak to przebywając gdzieś w Temerii zrobił piorunujące wrażenie na zgromadzonej na jarmarku czy w karczmie gawiedzi, pokonując w walce czterech przeciwników lub prezentując ścierwo zabitej kikimory. Następnie z tłumu wyłonił się jegomość o aparycji tak przeciętnej, iż na pierwszy rzut oka można było rozpoznać w nim tajnego agenta. Zagadnął bohatera, czy nie zechciałby wziąć udział w przedsięwzięciu, podczas którego jego umiejętności zostałyby odpowiednio docenione.

Redański szpieg. Ponieważ czujny Dijkstra zwęszył działania księcia Jurkasta, chce mieć na miejscu swojego agenta, który ma się zorientować, do czego zmierza książę Mariboru. Korzystając z kontaktów, jakie redański wywiad ma na temerskich dworach, rekomenduje jednego ze swych szpiegów jako osobę doskonale nadającą się do wzięcia udziału w tajnej acz niebezpiecznej misji. Poleca mu wykonywać sumiennie wszelkie zadania, które powierzy mu Jurkast, a przy tym mieć szeroko otwarte oczy i słać raporty do Oxenfurtu. Jeśli żaden z Twoich graczy nie jest jeszcze związany z wywiadem króla Vyzimira, ale ma to i owo na sumieniu, Dijkstra może go zaszantażować i złożyć mu propozycję nie do odrzucenia, tak jak to uczynił w przypadku Jaskra.

Temerski szpieg. Ponieważ król Temerii Foltest nie od dziś zna swojego sąsiada, Vyzimira, oraz Dijkstrę, może zechcieć umieścić w hanzie członka temerskiego kontrwywiadu, który ma z kolei patrzeć kompanom na ręce i zapobiegać ewentualnemu sabotażowi.

Czarodziej może być na przykład nowym rezydentem w Mariborze lub asystentem Triss Merigold, która zasiada w radzie króla Foltesta i została oddelegowana do Mariboru, aby nadzorować akcję.

Temerczycy. Część drużyny może pochodzić z księstwa Mariboru i w związku z tym być podwładnymi księcia Jurkasta, członkami jego drużyny lub dworzanami (oczywiście w tym przypadku muszą to być osoby, które przebywają w otoczeniu księcia od niedawna i nic nie wiedzą o owianych tajemnicą wydarzeniach, jakie miały tutaj miejsce).

Driady. Ze względu na rolę, jaką w sadze odgrywa Brokilon, w pierwszej przygodzie w hanzie nie mogą znajdować się driady! Jeżeli któryś z graczy koniecznie chce zagrać leśną łuczniczką czy czarodziejką, może dołączyć do drużyny dopiero pod koniec przygody, aby czuwać nad interesami pani Eithne.



Jurkast w milczeniu spojrzy w oczy każdego z obecnych, świdrując wzrokiem i bardzo dokładnie oceniając przydatność śmiałka, po czym odeśle lokaja i wyjaśni bohaterom istotę ich misji.

6 Minneluned

Książę wynajął hanzę, ponieważ pragnie odnaleźć zaginioną córeczkę, księżniczkę Minneluned. Dziewczynka wraz z matką wybrała się na konną przejażdżkę po okolicy — i od tej pory nikt jej nie widział. Zapewne któryś z bohaterów natychmiast zapytał, jak dawno miało miejsce to zdarzenie. Odpowiedź Jurkasta będzie szokująca: od zaginięcia sześciolatniej wówczas dziewczynki minęło już trzynaście lat! Widząc zaskoczenie na twarzach rozmówców, książę wyjaśni natychmiast, iż do tej pory był przekonany, że jego pierwsza żona, Eatewedd, i córeczka nie żyją. Od pewnego czasu dręczą go jednak sny, które podpowiadają mu, że może być inaczej.

Książę nie potrafi odpowiedzieć na żadne pytania dotyczące okoliczności zniknięcia księżnej i księżniczki. Mówi, iż wszelkie wątpliwości może wyjaśnić Szymon, stary sługa, który towarzyszył pani w czasie owej fatalnej przejażdżki. Jurkast powinien udzielać wyjaśnień w taki sposób, aby gracie odnieśli wrażenie, iż nigdy do tej pory nie zastanawiał się nad tym, co się stało z Eatewedd i Minneluned. Jeśli jednak bohaterowie zapytają o to wprost, Jurkast ściągnie gniewnie brwi i da im do zrozumienia, czym może grozić nadmierne

*...szybkim ruchem głowy rozrzuciła włosy —
swoją dumę i znak swój rozpoznawczy — długie, potyskujące
złotem, puszyste pukle kolorze świeżego kasztana.
Ciri westchnęła z podziwu. Triss uśmiechnęła się, rada z efektu.
„Krew elfów”*

wścibstwo. Przy okazji zaznaczy, że misja ma charakter tajny i nikomu nie wolno zdradzić jej celu.

Imiona poszukiwanych kobiet powinny natychmiast wzbudzić podejrzenia każdego z bohaterów, który choć trochę zna Starszą Mowę. Są to bowiem imiona elfickie. Eatewedd znaczy „dziecię lata”, Minneluned zaś - „córka miłości”. Zapytany o pochodzenie tych imion Jurkast zaprzeczy, jakoby jego pierwsza żona była elfką. Po chwili milczenia doda, iż była ona córką nie żyjącego już temerskiego barona Angusa, którego ród fascynował się kulturą elfów i stąd zamilowanie do elfich imion. Baczniejsza obserwacja mimiki księcia (test przenikliwości o trudności 4) pozwoli odkryć, iż Jurkast pragnie ukryć jakąś istotną informację.

Wreszcie zniecierpliwiony książę wzywa sługę, dając w ten sposób bohaterom do zrozumienia, iż audyencja dobiegła końca. Lokaj daje znak stojącej na korytarzu osobie i do sali wkracza piękna czarodziejka o bujnych, kasztanowych włosach. Jurkast przedstawia ją bohaterom — to Triss Merigold, członkini rady króla Foltesta. Kobieta wręcza śmiałkom niewielkie pudełko przypominające skrzyneczkę z pozytywką i wyjaśnia, iż jest to ksenogloz — przedmiot umożliwiający porozumiewanie się na odległość (dokładny opis znajdziesz w dodatku Czas pogardy: Wojny z Nilfgaardem. str. 51). Za pomocą tego urządzenia Triss zamierza kontaktować się z bohaterami codziennie o wschodzie i zachodzie słońca oraz w samo południe, aby mogli złożyć raport ze swoich poczynań i skonsultować się w razie wątpliwości. Czarodziejka ustala ze śmiałkami hasło i odzew, które mają wymienić, aby potwierdzić, że ksenogloz nie dostał się w niepowołane ręce. Po raz kolejny książę przypomina, iż misja jest ściśle tajna.

Na koniec Jurkast wręcza bohaterom list polecający ze swoją pieczęcią.

*Wszystkim naszym poddanym nakazujemy, by
okazicielom owego listu udzielili wszelkiej pomocy
w ich misji, którą wykonują z Naszego rozkazu.*

*Wszystkim zaś naszym dworzanom, jako i ich sługom
i służkom przykazujemy, aby na zadawane pytania
odpowiadali wyczerpująco i bez ociągania.*

Jurkast, książę Mariboru

Gdzie szukać?

Zeznania sługi

Prawdopodobnie w pierwszej kolejności bohaterowie postanowią przesłuchać starego Szymona, który towarzyszył Eatewedd podczas przejażdżki. Służący mieszka nad stajniami książęcymi, w małej izdebce, od pokoleń należącej do łowczych książąt Mariboru. Szymon okazuje się być łowczym, który tresuje sokoły dla księcia Jurkasta. Rozmawia z bohaterami niechętnie, spoglądając na nich spod oka, co upodabnia go do siedzącego na jego przedramieniu drapieżnego ptaka. Cedząc przez zęby każde słowo wyjaśni, że owego dnia przed trzynastu laty pojechał z panią na spacer, by uczyć małą Minneluned strzelania z łuku do kaczek. W pewnym momencie,

gdy wypuszczał sokoła, Eatewedd z córeczką znikły mu z oczu. Szukał ich do wieczora, jednak niczego nie znalazł, więc wrócił do zamku i na tym historia się skończyła. Wspomina, iż na wieść o zaginięciu pani (której Szymon ani raz nie nazywa księżną!), Jurkast uczynił tylko aluzję do jej ognistego temperamentu i skwitował całe wydarzenie krótkim zdaniem: „Wróci, jak zgłodnieje”.

Jednak Eatewedd nie wróciła już nigdy...

Szymon proponuje, że zaprowadzi bohaterów na miejsce, gdzie stracił z oczu Eatewedd, jednak ponieważ jest to stosunkowo daleko od zamku, a zbliża się wieczór, lepiej wyruszyć tam następnego dnia. Dzięki temu śmiałkowie zyskują trochę czasu, aby zebrać nieco informacji na dworze Jurkasta.

Baron Angus

Możliwe, iż po rozmowie z księciem bohaterowie postanowią dowiedzieć się czegoś więcej o pochodzeniu elfickich imion poszukiwanych kobiet oraz wyjaśnić, dlaczego Jurkast zachowywał się tak podejrzanie, kiedy opowiadał o teściu, baronie Angusie.

Wkrótce okazuje się, iż na dworze Jurkasta nikt nie słyszał o arystokracie noszącym to imię. Wreszcie któryś z zapytanych przypomina sobie, iż jakiś Angus był marszałkiem na dworze dziada króla Foltesta. Nie pozostawił on jednak potomka i jego ród wygasł kilkadziesiąt lat temu!

Księżna Dobrochna z Zawady

Ponadto zadając odpowiednie pytania można się dowiedzieć kilku istotnych informacji o rodzinie Jurkasta. Otóż wszyscy dworzanie i słudzy twierdzą zgodnie, iż księżę miał tylko jedną żonę. Była to córka władcy pobliskiej Zawady, a na imię miała Dobrochna. Księżę spłodził z nią dwójkę bliźniąt: księżniczkę Frisanę i księcia Corley'a. Księżna zmarła przy drugim porodzie, a Jurkast więcej się nie ożenił. Obecnie mały księżę ma dwanaście lat, jego siostra zaś umarła przed rokiem. Ktoś może wspomnieć, iż jej pogrzeb był wyjątkowo skromny. Ktoś inny wtrąci, iż mała księżniczka była zaręczona z potomkiem któregoś ze znamienitych rodów redauńskich. Okoliczności jej śmierci nie są do końca jasne. Niemal wszyscy podejrzewają, iż słabowita dziewczynka umarła z powodu przeziębienia lub jakiegoś zatrucia. Krążą jednak niejasne pogłoski, iż nieszczęsna mogła zostać otruta, jednak nikt się nie domyśla przez kogo i z jakiego powodu.

Eatewedd

Kim zatem była Eatewedd? Dwór pamięta ją doskonale - dziwna, skryta dziewczyna, którą Jurkast przywiózł z jednej z hulaszczyczych wypraw; wszak jeszcze jako młodzieniec ugaśniał się po okolicy w poszukiwaniu urodziwych chłopek i szlachcianek. Kroku dotrzymywał mu w tym nie mniej jurny kuzyn Foltest, wówczas następcą tronu. Początkowo księżę był zachwycony Eatewedd, a kiedy po dziewięciu miesiącach

Technika wprowadzania śladów

W tekście tej przygody (a także zapewne wielu innych), jakie zdarzy mu się czytać Bajarz znajdzie liczne informacje na temat tego, czego bohaterowie powinni się dowiedzieć w czasie prowadzenia śledztwa. Nie ma jednak ani słowa o tym, kto i w jaki sposób ma im te informacje zdradzić! Ponieważ prowadzenie dochodzenia należy do graczy, nie sposób z góry przewidzieć, jak będą postępować i do jakich postaci tła zwrócą się ze swoimi wątpliwościami. Dlatego też nie jest możliwe dokładne opisanie kolejnych zdarzeń, które rozegrają się teraz na zamku Jurkasta. Poprowadzenie tej części przygody wymaga sporo inwencji i elastyczności od Bajarza. Niżej podajemy jedynie wskazówki, którymi powinien się przy tym kierować.

* Aby śledztwo było dla graczy satysfakcjonujące, zdobywanie informacji musi nastęrczać pewnych trudności. Nie wolno dopuścić do sytuacji, w której postaci tła same poszukują bohaterów, aby wyśpiewać im wszystko, co wiedzą! Hanza musi włożyć odrobinę wysiłku w znalezienie odpowiednich osób, które mogą coś wiedzieć o interesującej ich sprawie, a następnie zadać istotne pytania. Niektórych rozmówców trzeba będzie przekonywać, aby wyznali wszystko, co wiedzą — jedni z nich mogą okazać się wstydlivi, inni krnąbrni czy też uprzedzeni do wiedźminów lub nieludzi, a jeszcze inni po prostu niewiele pamiętają z wydarzeń, które miały miejsce przed kilkunastu laty. W rozmowie z takimi osobami bohaterowie będą musieli nieraz wspinać się na szczyty dyplomacji, spróbować przekupstwa, czy nawet uciec się do zastraszania. Innymi słowy, Bajarz powinien zadbać nie tylko o to, aby gracze zdobyli wszystkie istotne informacje, lecz także o to, by byli z tego dumni!

* Z drugiej strony, aby nie narażać bohaterów na nużące błąkanie się po zamku w poszukiwaniu stosownych informatorów, Bajarz nie powinien z góry zakładać, które osoby mogą coś konkretnego wiedzieć, a które nie. Jeżeli tylko gracze postępują logicznie (na przykład nieprzesłuchują sługi zatrudnionego przed trzema dniami), warto pozwolić im osiągnąć sukces. W tej sytuacji kolejne osoby, do których śmiałkowie się zwrócą, będą podawać kolejne elementy układanki. Gdyby natomiast Bajarz założył choćby, że o portrecie Eatewedd wie tylko jedna jedyna osoba (na przykład służąca, która zaniosiła go do lamusa, a teraz pracuje w zamkowej kuchni), gracze mogliby nigdy nie poznać tej - jakże istotnej dla dalszego przebiegu przygody — informacji.

* Słuchając zeznań świadków bohaterowie pozostają bierni. Skoro jednak to oni, a nie postaci tła mają się bawić przygodą, dajmy im tę możliwość! Niech opowieści przesłuchiowanych będą niejednoznaczne, pełne luk, często sprzeczne ze sobą. Po trzynastu latach zapisany w pamięci obraz minionych wydarzeń może przecież ulec ogromnej metamorfozie! Świadców mają tendencję do uzupełniania wspomnień własnymi - często błędnymi - domysłami, przy czym nie zawsze jest jasne, w którym miejscu przebiega granica między prawdą a zmyśleniem. → 8

7 → Dlatego też może się zdarzyć, iż prosty koniuszy będzie przysięgać, że dystyngowana Eatewedd była elfią księżniczką, a dostojne damy dworu, zazdrosne o jej urodę, określają ją jako nieokrzesaną przybłędę. Wkładając odpowiednie słowa w usta postaci tła Bajarz powinien stworzyć ciekawą lamigłówkę, której rozwiązanie należało będzie do graczy.

* Chcąc urozmaicić śledztwo, należy zadbać o to, by ślady były odpowiednio liczne. Dlatego też warto każdą bardziej skomplikowaną informację rozdzielić między kilku świadków. Uzyskane od nich wiadomości gracze będą musieli ułożyć niczym elementy układanki. Posłużmy się przykładem. Osoba, która opowie bohaterom o tajemniczych okolicznościach śmierci małej księżniczki, nie będzie miała pojęcia o jej planowanym małżeństwie; z kolei świadek wiedzący o zaręczynach nie słyszał żadnych plotek dotyczących rzekomego otrucia Frisanny.

* Ponieważ prowadzenie śledztwa - polegające na bieganii po zamku i wypytywaniu kolejnych osób - może łatwo stać się nużące, Bajarz powinien dbać o urozmaicenia. Każda postać tła, z którą rozmawiają śmialkowie, musi mieć własny charakterystyczny rys. Stary sługa może cierpieć na paranoję i we wszystkim doszukiwać się spisku lub działania nieczystych sił. Płochą pokojówka zmyśla niestworzone cikliwie historie dotyczące romansu księcia i usiłuje jak najdłużej paplać, by zatrzymać przy sobie przystojnych wojowników, mimo iż w rzeczywistości nie ma nic ciekawego do powiedzenia. Urzędnik książećcy lawiruje jak tylko może, płacząc się w zawyłych, wielokrotnie złożonych zdaniach, by nie powiedzieć złego słowa o rozpustnym panu. Krótko mówiąc - każda ze spotykanych osób powinna być ciekawa i godna zapamiętania!

8

powiła mu córeczkę, wręcz szalał z radości. Potem jednak jego zainteresowanie piękną konkubiną stopniowo malało. Wkrótce Foltestowi ponownie udało się namówić kuzyna na „wycieczki” po okolicznych wsiach i kasztelach. Eatewedd zniknęła krótko przed tym, jak Jurkast poprosił o rękę Dobrochny (co przyniosło mu znaczące polityczne korzyści). Większość osób na dworze podejrzewa, iż książeć przeniósł konkubinę do któregoś z pomniejszych zamków na rubieżach księstwa lub ukrył ją wraz z córką w jakiejś świątyni.

Kalendarium zdarzeń na dworze Jurkasta

18 lat temu - Jurkast przywozi do Mariboru Eatewedd, a ta po dziewięciu miesiącach rodzi Minneluned.
13 lat temu - Eatewedd z pięcioletnią Minneluned znika, a wkrótce potem Jurkast żeni się z Dobrochną, córką władcy Zavady.
12 lat temu — Dobrochną rodzi bliźnięta i umiera w połogu.
7 lat temu — Zostaje zawarta umowa, aneks do traktatu pokojowego między Redanią i Temerią, według której córka Jurkasta, Frisanna, ma poślubić redańskiego księcia, Fulka; Frisanna ma wtedy 5 lat, jej narzeczoną zaś 9.
Rok temu - umiera Frisanna.

Kiedy bohaterowie będą się dopytywać, czy piękna Eatewedd nie była przypadkiem elfką, ich rozmówcy stanowczo zaprzeczają. Wreszcie ktoś przypomni sobie o portrecie konkubiny i jej córeczki, wciśniętym gdzieś w kącie lamusa.

Portret przedstawia kobietę o ostrych, lecz bardzo regularnych rysach, ciemnej karnacji i długich rudych włosach. Włosy założone są za ucho, które nie ma charakterystyczne dla elfów szpiczastego kształtu. Ciemne oczy kobiety patrzają dumnie w dal. Zgrabną kibić kochanicy księcia opina elegancka, zielona suknia, wydatnie podkreślająca jej niezwykłą urodę. Obok Eatewedd malarz umieścił jej małą, może czteroletnią podówczas córeczkę. Dziewczynka, choć jeszcze bardzo mała, jest uderzająco podobna do matki - może to tylko wynik nieudolności artysty, ale Minneluned wygląda jak miniaturowa, dziecięca kopia Eatewedd.

Ten, Który Jest Świadom

W czasie prowadzenia śledztwa bohaterowie otrzymają tajemniczy list. Zależnie od tego, co właśnie robią, odnajdą papier wetknięty do sakwy przy koniu, ktoś wepchnie go pod drzwi ich pokoju w karczmie lub też przyniesie go mały, szczerbaty posłaniec, który wie tylko tyle, iż nadawca dał mu kilka miedziaków, a twarz zasłaniał kapturem. List napisany jest pretensjonalnie przechylnym pismem i brzmi następująco.

Przyjaciele!

Zostaliście oszukani! Dziś w nocy po zachodzie księżycy przybądźcie na spotkanie do książećcych ogrodów. Będę was oczekiwać przy figurze „Damy z Bazyliszkiem”. Hasłem waszym „Kłamstwo”, moim odzewem „Ostrze prawdy”. Przybądźcie niezawodnie!

Ten, Który Jest Świadom

Zależnie od tego, jak dobrze gracze radzą sobie z poszukiwaniami, ustal, ile czasu pozostało do zachodu księżycy — niech moment ten nadejdzie akurat wtedy, gdy skończą się im pomysły na dalsze prowadzenie śledztwa.

Wtedy to, późną nocą, bohaterowie wkroczą do książećcych ogrodów. W części przylegającej do zamku żwirowe alejki biegną wśród fantazyjnie strzyżonych żywopłotów i klombów zamkniętych teraz kwiatów. Ponieważ niedawno padał deszcz, ponad trawnikami snują się opary mgły. Liśćmi krzewów nie porusza nawet najmniejszy wietrzyk - w miękkiej ciszy rozlegają się tylko kroki idącej po żwirze hanzy oraz, tu i ówdzie, szmer wody w fontannie. Wśród zieleni poustawiano rozmaite figury, które z daleka mającą wśród gałęzi niczym przyczajone zwierzęta lub kryjący się za drzewami ludziami. „Dama z Bazyliszkiem” stoi w dalszej, bardziej dzikiej części ogrodu. Aby ją odnaleźć, bohaterowie muszą wejść w mrok między wyższe drzewa, których splecione korony zamykają się nad ich głowami niczym sklepienie tunelu.

Wreszcie drużyna dociera do celu. Kiedy jest już blisko, zza cokołu posągu wyłania się wysoka postać spowita ciemnym płaszczem, w dziwacznej masce na twarzy. Gestem nakazuje im się zatrzymać, po czym mówi.



- Przyjaciele! Każde słowo, które usłyszeliście od Jurkasta, jest kłamstwem: o tym, kim była Eatewedd i jej ród, a przede wszystkim o tym, dlaczego tak nagle zapalał miłością do córki, której Los nie interesował go przez ostatnie trzynaście lat.

Słowa tajemniczej osoby będą oczywiście wskazówką dla graczy, o co powinni pytać na dworze - jeżeli do tej pory sami o tym nie pomyśleli.

- Znany wam jest Los księżniczki Frisanny - ciągnie zamaskowany rozmówca niezależnie od tego, czy Los ten jest hanzię rzeczywistości znany, czy też nie. — Jeżeli nie chcecie go podzielić, odstąpcie od zadania i uciekajcie z Temerii jeszcze tej nocy. Przysięgnijcie, że to uczynicie!

Jeżeli bohaterowie będą próbowali dowiedzieć się, kim jest tajemniczy człowiek, ten będzie odpowiadał w sposób wieloznaczny i egzaltowany: „Jestem Tym, Który Jest Świadom”

Zbiry

Ludzie o klasycznej dla gorszej części Mariboru aparycji: naznaczeni bliznami, cuchnący piwem i moczem, promieniujący pewnością profesjonalistów w najemniczym fachu.

Ko:2 Po: 2 Si: 3

Zm: 3 Zr: 3 Zw: 3

In: 1 Og: 1 Wo: 2

Żywotność: 26 (7/14/20/26)

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 3

Unik: 3

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

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

Zbroja: Skórzana z naszywanymi kółkami kolczymi (2), skórzane nogawice (1).

Broń: Miecz (1k6+6).

PW: 16

Manewry szermiercze: Finta, drugi cios, patinado, silny cios.

Wybrane umiejętności: Nasłuchiwanie 1, rzucanie 2, skradanie 1, spostrzegawczość 1, strzelanie 3, wiedza: księstwo Mariboru 1, wigor 1, wspinaczka 1.

Ekwipunek: jedno ze zbirów posiada amulet niewidzialności (hasło: „veloe”).

Amulet niewidzialności

Cena: 4000 denarów

Opis: Amulety niewidzialności stworzono na wzór legendarnej czapki niewidki (Czas Pogardy: Wojny z Nilfgaardem, str. 51). Moc w nim zawarta działa analogicznie do czarnej Niewidzialności, z tym wszelako wyjątkiem, że agresywne działania nie rozpraszają mocy zaklęcia. Z drugiej jednak strony moc zmagazynowana w magicznym przedmiocie wyczerpuje się bardzo szybko. Szybkość z jaką rozprasza się aura amuletu zależy od działań podejmowanych przez właściciela. Jeżeli skryty niewidzialnością osobnik pozostaje pasywny, nie utrudniając iluzji ukrywania go przed wzrokiem postronnych obserwatorów, Niewidzialność potrafi działać nawet 10 minut. Jeżeli okryty Niewidzialnością bohater wda się w walkę, czar pryśnie nawet przed upływem minuty. Aby ponownie użyć amuletu należy zwykle poczekać jedną dobę, by samoczynnie zregenerował on swoją aurę.

Ze względu na rzadkość owych magicznych przedmiotów bardzo często moc w nich zawartą aktywizuje hasło, znane jedynie właścicielowi.

lub „Jestem Tym, Który Pragnie Prawdy”. Coraz bardziej zniecierpliwiony, będzie nalegał, aby bohaterowie przysięgli odstąpić od misji. Wreszcie dobędzie miecza i ze słowami „Ostrzegam was!” postąpi krok ku bohaterom. Kolejna chwila wahania spowoduje, iż rozmówca da znak dłonią, na który z gęstwiny krzaków wyskoczy kilku uzbrojonych zbirów. Ich liczbę należy dostosować do liczebności i siły drużyny.

Kiedy bohaterowie spróbują zaatakować zamaskowanego mężczyznę, jego postać rozwieje się w powietrzu — była to

Niewidzialność w walce

Trudność dostrzeżenia obecności niewidzialnego przeciwnika zanim zaatakuje wynosi 7. Jeżeli test spostrzegawczości powiedzie się, oznacza to, iż atakowany zauważył na przykład gałązkę odchylaną przez przemykającego wśród zarośli niewidzialnego człowieka, dosłyszał jego kroki lub spostrzegł ślady, pojawiające się znikąd w miękkim podłożu. Niepowodzenie w teście powoduje, iż przeciwnik atakuje z zaskoczenia. Po pierwszym ataku trudność zauważenia go maleje do 5.

Trudność trafienia niewidzialnego wzrasta o 5, jeśli test spostrzegawczości się powiódł, a o 6, jeśli test się nie udał. Modyfikator ten maleje, gdy niewidzialna osoba zostanie np. obsypana piaskiem. Jeśli na odzieży atakującego pojawią się tylko pojedyncze plamy piasku, modyfikator wynosi 1. Gdy niewidzialna osoba jest od stóp do głów obsypana piaskiem, nie zyskuje żadnych modyfikatorów.

Ponieważ czar Niewidzialność dotyczy tylko zewnętrznej powłoki, krew niewidocznego staje się widzialna. Po zranieniu niewidzialnego przeciwnika w miejscu, gdzie krew wsiąka w jego ubranie, tworzą się „zawieszony w powietrzu” czerwone plamy.

tylko teleprojekcja maga, ukrywającego się w jakimś innym miejscu, może nawet bardzo daleko od „Damy z Bazyliiszkciem” i książęcych ogrodów.

Tymczasem bandyci są absolutnie realni, a ich cel wydaje się jasny - pragną zabić całą hanzę. Ponadto jednego z nich skrywa moc amuletu Niewidzialności. Pamiętając o ciemnościach nocy i zaskoczeniu, uczyni starcie szybkim i niebezpiecznym. Przeciwnicy wiedzą, jak używać broni, a na dodatek potrafią ze sobą współpracować. Spróbują okrążyć bohaterów i bezlitośnie ich wyrzucić (co oczywiście nie powinno się im udać). Postaraj się, Bajarzu, tak poprowadzić walkę, aby Tвої gracze poczuli się zagrożeni. Użyj nawet mechaniki, tak by się nie zorientowali, że zbrojni są jedynie nic nie znaczącymi postaciami tła. Oczywiście kiedy zobaczysz, że walka staje się nużąca, niepostrzeżenie przestań używać zasad i pozwól, aby zadawane przez bohaterów ciosy szybko i ostatecznie wyeliminowały przeciwników z walki.

Jeśli bohaterom uda się pokonać przeciwników, prawdopodobnie postanowią ich przeszukać. Wtedy na podszewce kurtki zbira, którego okrywała Niewidzialność, odnajdą wyszyty czerwoną nitką znak — dwa skrzyżowane miecze. Znaczenie tego znaku wyjaśni się w drugiej przygodzie, pod tytułem „Skrzyżowane Miecze”.

Powrót do przeszłości

10

Następnego ranka bohaterowie powinni wyruszyć z Szymonem, aby obejrzeć miejsce, gdzie łowczy po raz ostatni widział Eatewedd. Jeżeli jednak uważasz, Bajarzu, że Twoi gracze wciąż nie odkryli wszystkich istotnych faktów, które powinni poznać na dworze Jurkasta, daj im jeszcze trochę czasu. Teraz dysponują przecież dodatkowymi wskazówkami, których udzielił im czarodziej w masce, i dzięki temu mogą wpaść na nowe pomysły dalszego poprowadzenia śledztwa. Sokolnik może więc być tego ranka zajęty jakimiś pilnymi sprawami i da znać hanzie, iż może wyruszyć dopiero około południa. W ten sposób nawet mniej przedsiębiorczy gracze będą mieli szansę samodzielnie dotrzeć do prawdy o konkubinie księcia.

W końcu nadejdzie jednak moment, gdy hanza wraz z Szymonem wyruszy z Mariboru. Sokolnik poprowadzi ją na zachód, opowiadając jeszcze raz o tym, jak to Eatewedd postanowiła uczyć córkę strzelania do kaczek. Obie zabrały łuki i razem ze sługą wyruszyły w pola. Jednak zamiast szukać kaczek, konkubina Jurkasta coraz bardziej popędzała ruma i jadący na zwykłej chabcie Szymon ledwie mógł ją dopędzić. W zamyśleniu, jakby mówił bardziej do siebie niż do bohaterów, sługa wspomni, iż wcale nie starał się dotrzymać jej kroku. Domyślał się bowiem, iż Eatewedd galopuje tak szybko, by ukryć przed nim i osuszyć w pędzie łzy, które spływały jej po policzkach. Możliwe, iż bohaterowie zapytają, z jakiego powodu kobieta płakała - a może sami się tego domyślą, znając dalsze dzieje księcia Jurkasta?

Ostatecznie cwałująca przodem Eatewedd znikła wraz z córką sokolnikowi z oczu, jednak ten jechał dalej, tropem ich koni. Wreszcie zobaczył pasące się w zaroślach wierz-

chowce, lecz kobiet nigdzie nie mógł znaleźć. Z trudem udało mu się odnaleźć niewyraźny trop, prowadzący w głąb gęstwiny. Szymon wspomina, że przez dobre pół godziny przedzierał się przez chaszczę, podążając za śladem, jednak potem zarośla stały się tak gęste, że mimo pomocy noża nie był w stanie przez nie przebrnąć. Dopiero wtedy zawrócił. Później prawie do zmroku czekał na Eatewedd, potem zaś postanowił wrócić do Mariboru. Dalszy ciąg historii jest już bohaterom znany. Przez trzynaście lat nikt nie zapytał starego sokolnika o tamte wydarzenia, on zaś starał się trzymać je w tajemnicy, wierzył bowiem, że takie byłoby życzenie pani. Teraz opowiada o tym, gdyż uważa, że po tylu latach jego zeznania nie mają większego znaczenia.

Po kilku godzinach jazdy Szymon zatrzyma konia wśród zasianych zbożem pól. Wyjaśni, że to właśnie tutaj przed laty odnalazł konie Eatewedd i Minneluned. Wtedy nie było w tym miejscu pól uprawnych, lecz granica lasu, która obecnie majaczy daleko na horyzoncie.

Wtedy bohaterowie dostrzegą w oddali stojący pośród pól wóz drabiniasty i siedzącego na nim w dziwacznej pozycji woźnicę. Kiedy podjadą bliżej, ujrzą jeszcze dwie osoby: przewieszzonego przez krawędź wozu chłopczyka i młodą kobietę, leżącą w trawie w pobliżu. Każdy z nieszczęśników został zabity jedną, precyzyjnie wystrzeloną strzałą o lotkach z bażancich piór.

Teraz bohaterowie powinni bez trudu domyślić się, że właśnie znaleźli się na terenach spornych, zamieszkiwanych niegdyś przez driady, majaczy zaś w oddali la to Brokilon. Jeśli nie są jeszcze tego pewni, możesz podsunąć im ową myśl odpowiednio opisując okolicę. Wszędzie wokół rozciągają się pola, lecz wiele łąk wciąż gęsto usianych jest pniami, znaczącymi miejsca po dawnych, dumnych drzewach Brokilonu. Również mijane ludzkie sadyby są nowe - domy nie mają więcej jak kilkanaście lat, co widać po ogólnym dobrym stanie zabudowań. Za to ludzie zawsze chodzą pod bronią (chłopi nie rozstają się z łukami bądź pokaźnymi siekier-



rami), a wioski cały czas strzegą wartownicy - znak to, że ziemie te leżą na pograniczu.

Wstrząśnięty widokiem zamordowanych Szymon wyzna bohaterom jeszcze jeden fakt, który wcześniej przemilczał. Otóż kiedy z duszą na ramieniu brnął przez chaszczę, nawołując Eatewedd, usłyszał nagle oczekiwany z takim niepokojem jęk ciężki i w jego czapce, niemalże muskając ciemną, utkwiała strzała. Przerażony sokolnik natychmiast zawrócił, by dać driadom do zrozumienia, iż nie zamierza wtargnąć na ich teren. Wtedy z gęstwiny świsnęła druga strzała. Szymon zamarł, gdyż doskonale wiedział, iż strażniczki Brokilonu ostrzegają tylko raz. Jednakże ta strzała również go minęła i z podziwu godną precyzją utkwiała w jego kołnierzu tuż przy uchu. Wtedy sokolnik spojrzął na lotki i rozpoznał na nich znaki rozpoznawcze zbrojowni Jurkasta - takie same, jak na strzałach, które zabrała ze sobą Eatewedd. Wtedy Szymon postanowił wrócić do Mariboru i nie opowiadać nikomu zbyt wiele o tym, co zaszło w lesie.

Dysponując wszystkimi powyższymi informacjami, gracze na pewno się domyślą, iż Eatewedd była driadą. Wskazuje na to wiele przesłanek. Kobieta miała imię wywodzące się ze Starszej Mowy, była nieufna i skryta, dworzanom wydawała się „dziwna”, doskonale strzelała z łuku, a jej córka odziedziczyła wszystkie cechy wyglądu jedynie po matce. Odrąconą przez kochankę driadę zabrała dziewczynkę i uciekła z powrotem do rodzinnego lasu.

Oczywiście bohaterowie nie mogą sami udać się w głąb Brokilonu i próbować odnaleźć tam Minneluned. Jeżeli spróbują wdrzeć się do lasu, powitają ich ostrzegawcze strzały. Jasne jest, iż mogą wejść do dziedzińca driad tylko niosąc białą flagę posłów Jurkasta. Jeśli sami nie wpadną na pomysł, aby zawrócić do Mariboru, z pomocą przyjdzie im domagający się sprawozdania ksenogłoz.

Narada

Kiedy hanza zdradzi przełożonym odkryte przez siebie rewelacje, Jurkast natychmiast zwoła naradę. Poza księciem i hanzą będzie w niej jeszcze brać udział czarodziejka Triss Merigold oraz dowódca wojsk książęcych, generał von Trauben. Oczywiście bohaterowie po raz kolejny muszą zapewnić, iż wszystko, czego się dowiedzą, pozostanie tajemnicą, podobnie jak fakty, które poznali do tej pory, łącznie z wiadomością, iż Eatewedd była kochanką, a nie pierwszą żoną księcia.

Dowiedziawszy się o odkryciach bohaterów, oburzona Triss wojowniczym tonem zapyta Jurkasta, dlaczego sam nie domyślił się wszystkiego, przede wszystkim zaś dlaczego nie powiedział jej od razu, iż jego kochanka była driadą. Książę będzie wił się jak piskorz, próbując jakoś wytłumaczyć rozwścieczonej kobiecie dotychczasową obojętność wobec zaginięcia „ukochanej”. Ponadto z jego pokrętnych wyjaśnień będzie wyraźnie wynikać, iż kwestia rasy konkubiny zawsze stanowiła dla niego wstydlivy temat. Triss przypomni sobie wtedy, iż również Foltest z pewnym zażenowaniem rozmawiał o wyprawie, w czasie której Jurkast poznał Eatewedd. Słyszac o oporze królewskiego kuzyna, książę nabierze animuszu

Rozmawianie z władcami tego świata

Takie osobistości jak książę Jurkast, Triss Merigold czy von Trauben nie nawykły do rozmawiania z osobami prostymi, nie wywodzącymi się z ich warstwy społecznej. Jeżeli bohaterowie chcą rozmawiać z nimi na naradzie jak niemal równy z równy, proponować strategię i możliwe ustępstwa, muszą umiejętnie się zachowywać. To świetna okazja, by wyróżnić postacie posiadające wysoką Oglądę, a w szczególności znajdujące się na dyplomacji, dworskim rozmawianiu, tudzież taktyce. Nie od rzeczy jest również umiejętność przemawiania. Graczom, którzy poświęcili punkty na owe umiejętności, należy pokazać, iż nie na darmo je zainwestowali podczas tworzenia postaci i że owe umiejętności dają im przewagę nad innymi!

i z przekonaniem oświadczy, iż uznaje temat za zakończony, gdyż nie można wnieść nic więcej do sprawy. Jak się wkrótce okaże, nie jest to prawdą: okoliczności wizyty obu młodzieńców w Brokilonie mają dla naszej opowieści zasadnicze znaczenie, gdyż to wtedy właśnie w ich losy wplątało się Fatum.

Spór przerywa generał von Trauben, który z wielką zaciętością proponuje wysłać do Brokilonu wojsko, wyrzucić driady, które staną na drodze, i zmusić ich władczyńię do wydania dziewczynki. Przetaw generała jako człowieka zapalczego, gwałtownego i ograniczonego do stricte siłowych rozwiązań. Von Trauben jest doskonałym generałem i dobrym dowódcą, jednak pokłada zbyt wielką ufność w militarnych rozwiązaniach. Triss i Jurkast — a prawdopodobnie również bohaterowie - spojrzą nań z politowaniem, po czym rozważą, co w rzeczywistości mogliby zaproponować pani Eithne.

Posłami, którzy wyruszą do lasu, będą oczywiście bohaterowie - po co wtajemniczać w poczynania księcia dodatkowe osoby? Przy okazji w razie niepowodzenia Jurkast nie poniósłby wielkiej straty, a jedynie pozbył się niewygodnych świadków swoich nieczystych sprawek. Teraz książę wraz z pozostałymi radzącymi pragnie ustalić strategię negocjacji, dzięki której posłowie będą mogli wytargować wydanie Minneluned z Brokilonu.

Jurkast, za namową generała, zamierza urządzić „manewry” armii na granicy lasu. Ma to być swego rodzaju manifestacja siły, której zadaniem jest uzmysłowienie driadom, iż propozycję złożoną przez posłów powinny traktować raczej jako ultimatum.

Triss postanowi natomiast zapoznać bohaterów z sytuacją polityczną Brokilonu. Od wschodu las graniczy z Dolnym Sodenem, od zachodu zaś z dwoma niezwykle agresywnymi królestwami - Kerack i Verden. W Verden władą król Ervyl, który do tego stopnia nienawidzi driad, że ostatnio wypłaca nawet nagrody za ich skalpy. Prawdziwe zagrożenie stanowi jednak Kerack. Z danych dostarczonych przez temerski wywiad wynika, iż rządzący nim król Viraxas planuje „wojnę błyskawiczną”, w której zamierza doszczętnie zniszczyć driady, choćby miał za to zapłacić najwyższą cenę. W Kerack istnieje jednak również stronnictwo opowiadające się za pokojem z Brokilonem, któremu przewodzi najstarszy syn, a zarazem następca

Viraxasa, rozmilowany w historii i poezji królewicz Tarrand. W zamian za wydanie Minneluned Temeria mogłaby wykorzystać swoje wpływy w Kerack, popierając Tarranda przeciw jego wojowniczemu ojcu.

Następnie padają kolejne propozycje ustępstw wobec driad. Jurkast zgadza się w zamian za córkę oddać pani Eithne jakąś inną zdrową dziewczynkę (czarodziejka reaguje na ten pomysł oburzonym fuknięciem). Z kolei Triss proponuje w ostateczności oddać driadom część terenów spornych (tutaj z kolei Jurkast występuje z gorącym protestem, sugerując zamiast tego zaprzestanie wypalania i wyrębu). Wreszcie książę napomyka, iż driady mogą zaproponować zdrowym mężczyznom z hanzy jeszcze jedną formę zapłaty za wydanie dziewczynki... Ponadto Jurkast chętnie posłucha innych propozycji, wysuniętych przez bohaterów.

Zadaniem hanzy jest tak przeprowadzić negocjacje z chytą Eithne, by ustępstwa były jak najmniejsze. Im więcej obiecują driadom, tym niższa będzie ich zapłata za wypełnienie misji. Oczywiście oddanie gruntów jest absolutną ostatecznością i Jurkast mówi o tym zgrzytając zębami ze złości.

Brokilon

Bo za olszynami, mniej niż sto kroków za soczyście zielonym palem nadrzecznych traw, wyrastała z wrzosowisk pionowa, czarna, groźna ściana lasu.

Brokilon.

„Czas pogardy”

Wczesnym rankiem następnego dnia hanza wyrusza na wyprawę w głąb lasu driad. Pozostawiając za plecami musztrowane przez generała von Traubena wojsko odbywające rzekome ćwiczenia na polach u granic Brokilonu, bohaterowie wjeżdżają pomiędzy drzewa. Z początku bór nie różni się od zwykłego lasu, jaki można spotkać w każdym niemal miejscu Kontynentu. Słońce bez trudu przebija się przez korony drzew, poszycie zaś nie utrudnia konnej jazdy. Jednak już po niecałej godzinie otoczenie się zmienia - wiekowe dęby i buki przesłaniają całkowicie światło słońca, spowijając bohaterów ciemnozielonym cieniem. Potężne paprotniki, saprofityczne bluszcze i mchy zwieszają się kosmatymi firanami z grubych konarów, a mniejsze krzewy spletają się w istny gąszcz, bardzo trudny do przebycia. Na dodatek grunt staje się coraz bardziej podmokły, z czasem zamieniając się w podszytą zdradliwym bajorem darń usiana kępami tataraku. Wkrótce znajdowanie bezpiecznego szlaku wśród leśnych rozlewisk staje się bardzo uciążliwe. Na dodatek hanzie towarzyszy cały czas niemiłe uczucie, iż każdy jej ruch jest wnikliwie obserwowany. Jednak bohaterowie nikogo nie dostrzegają. Być może to tylko wyobraźnia pobudzona licznymi opowieściami o Brokilonie, którego mieszkańcy nie zważają na ludzkie prawa i zwyczaje (w tym na prawo nietykalności posłów), a może to sam las obserwuje śmiałków z dającą się odczuć niechęcią.

W pewnej chwili któryś z bohaterów dostrzega delikatną trójkątną zmarszczkę sunącą w ich kierunku po powierzchni wody — coś płynie ku nim, niewidoczne, zanurzone w mętnej

Trudny teren

Bohaterowie, którzy znają się na przetrwaniu, polowaniu bądź tropieniu, potrafią poruszać się w trudnym terenie leśnym i znajdować bezpieczny szlak (używany między innymi przez zwierzęta). Pamiętaj, aby wyróżnić postacie znajdujące się na owych sprawach - to one będą w stanie prowadzić hanzę i uchronić ją przed utonięciem w podmokłym gąszczu północnego Brokilonu

głębi! Zanim jeszcze zaniepokojony śmiałek zdąży krzyknąć, tuż przy nim z bagniska wystrzeli potężny gadzi łeb! Rozprysnięta woda chluśnie na bohaterów. Spłoszone wierzchowce gwałtownie szarpną wodze, powstrzymane na miejscu zatańczą i staną dęba. W tej chwili członkowie hanzy muszą się popisać umiejętnościami - o tym, czy nie spadną z koni, zadecyduje test jeździectwa o trudności 5. Tymczasem nad głowami walczących o utrzymanie się w siodle bohaterów unosi się rozwartą zębata paszcza potężnego wippera.

Niektórzy z bohaterów dzielnie opanowują swoje wierzchowce, inni - wyrzuceni z siodła - spadają na błotnistą ścieżkę albo wprost do mętnej wody, z której wynurza się cielsko jadowitego jaszczura. W tej chwili wipper uderza. Błyskawicznym ruchem, który upodabnia go do atakującej żmii, rzuca się na najbliższą ofiarę. Rozpoczyna się rozpaczliwa walka o życie.

Postaraj się, Bajarzu, aby rozprawa z gadem nie była zbyt prosta. Jeżeli wiesz, że Twoja hanza z łatwością poradzi sobie z jednym wiperem, niech po chwili po przeciwnej stronie ścieżki wychynie spod wody drugi potwór. Nie szczędź osaczonym bohaterom bolesnych i groźnych ukąszeń. Doprowadź walkę do dramatycznego momentu, gdy na któregoś z rozbrojonych lub rannych spada rozwartą zębata paszcza. Bohater czuje już jak cuchnący jadem dech potwora owiewa jego twarz, dostrzega odbicie swej pobladłej twarzy w jego czarnych ślepiach... i w tym momencie prosto w rozwarte oko gada trafia pierzasta strzała. Ogromny łeb chwije się, rozdwojony język wystrzeliwuje z paszczy - tylko po to, by stać się kolejnym celem niechybnej łuczniczki. W ciągu kilku sekund wipper zostaje dosłownie naszpikowany strzałami i głośnym pluskiem spada z powrotem do wody. Potem zapada cisza.

Opis i współczynniki wippera znajdziesz na str. 191 podręcznika głównego



Driady

Tym razem pozwolił sobie na rzut oka przez ramię. To, co przycupnęło obok pnia, bardzo blisko, przypominało omotany bluszczem krzak. Ale to nie był krzak. Krzaki nie miały wielkich błyszczących oczu. (...) Jej głos przypominał szum liści uderzanych deszczem.

„Czas pogardy”

W milczeniu, z wyrazem skupienia i powagi na pomalowanych w maskujące barwy twarzach, z zarośli wylaniają się trzy smukłe driady. Ubrane są w skape, nie krępujące ruchów stroje, a w dłoniach dzierżą cisowe łuki. Beznamiętnym wzrokiem lustrują poranionych, gramolących się z błota śmialków. Możliwe, że wdzięczni za ratunek bohaterowie ruszą ku nim, uznając je automatycznie za sojuszniczki. Popelnią jednak tym samym wielki błąd. Kobiety jak na komendę założą strzały na cięciwy i wycelują w nieproszonych gości. Jeżeli w tym momencie któryś z bohaterów sięgnie po miecz, driada strzeli w jego dłoń. Jeśli spróbuje napiąć łuk, pocisk strażniczki niechybnie utkwi w jego ramieniu.

- Caelm, dh'oine! - syknie jedna, dając w ten sposób do zrozumienia, aby się nie zbliżali.

Dopiero w tej chwili bohaterowie przyjrzą się jej dokładnie. Długie rude włosy ma splecione w warkocz, oczy jakby ciemniejsze, zmęczone, pozbawione blasku, na twarzy zaś wymalowane zielonkawe pręgi, jednak podobieństwo do kobiety, którą widzieli na portrecie w zamku Jurkasta, jest niezaprzeczone. Tymczasem inna driada odzywa się we wspólnym, zabarwionym charakterystycznym śpiewnym akcentem.

- Wyoście się z lasu! To ostatnie ostrzeżenie.

Teraz hanza musi wytłumaczyć, w jakim celu przybyła do Brokilonu, i przekonać driady, aby zaprowadziły bohaterów do władczyni lasu. Nie jest to proste zadanie. Dziwożony są nieufne i skore do strzelania, jeśli tylko któryś ze śmialków wykona gwałtowniejszy gest.

W końcu jednak driady dają się przekonać i wiodą hanzę w zielony gąszcz. Wędrowka przez las jest niezmiernie uciążliwa. Z każdą przebytą milą matecznik staje się dzikszy, nie ma w nim wygodnych ścieżek i niejednokrotnie trzeba brodzić po kolana w kolczastych jeżynach, przedzierać się przez gęstwinę splecionych gałęzi, boleśnie drapiących twarz i ramiona, przebiegać po śliskich, omszałych pniach zwalonych drzew lub brodzić po kolana w strumieniach. Nigdzie po drodze hanza nie spotyka innych driad, nie udaje się również wypatrzeć czujnych strażniczek. Mimo to prowadzące śmialków driady co jakiś czas przystają i gwizdzą w charakterystyczny sposób, po czym z głębi lasu odpowiadają im podobne gwizdy.

Jeżeli bohaterowie spróbują zagadnąć driadę, która tak bardzo przypomina im Eatewedd, ta popatrzy na nich długo i zmarszczy brwi w zamyśleniu, jakby próbując sobie przypomnieć coś, o czym zapomniała bardzo dawno temu.

- Eatewedd? — szepnie. — Nie, nazywam się Feainne. Ale to imię... Gdzie ja je już słyszałam? Brzmi tak znajomo, jakby było imieniem kogoś bardzo mi bliskiego... Ale kogo?

Po chwili driada otrząśnie się z rozmarzenia i - najwyraźniej wstydząc się okazanej słabości - jeszcze ostrzejszym niż dotąd tonem zacznie strofować bohaterów za każde opóźniające marsz potknięcie.

Aktorstwo ponad mechanikę

Pamiętając, iż gra wyobraźni stawia głównie na teatralne odgrywanie postaci, postaraj się, Bajarzu, nakłonić bohaterów do wygłoszenia mowy, nakłaniającej driady do wypuszczenia ich do lasu. Jeżeli gracz wyraźnie się stara, nie będziesz musiał wykonywać żadnych testów! Pamiętaj również, iż postać to nie gracz i jeżeli przemawiający wydał cenne punkty na dyplomację bądź rozmawianie, tudzież wysoką Ogładę, owe cechy i umiejętności wpływają na wypowiedzane przez gracza słowa. To do Ciebie, Bajarzu, należy opisanie wrażenia i efektu, jaki wywiera mówiąca postać. Innymi słowy, nawet jeśli gracz nie popisał się oratorskimi zdolnościami, lecz wyraźnie się stara i na dodatek jego postać posiada odpowiednie umiejętności - Ty swą barwną narracją powinienes wspomóc jego wysiłki.

Tylko w ostateczności wykonaj test odpowiedniej umiejętności o stopniu trudności 5. Pamiętaj o tej wskazówce również podczas interakcji z innymi postaciami tła.

Brokilon — Tabela spotkań losowych

Jeżeli Twoi gracze są jeszcze niesyci wrażeń, jakich może dostarczyć tajemniczy matecznik, możesz postawić na drodze bohaterów następujące niebezpieczeństwa (jeśli chcesz, rzuć 1k6, by zdecydować, co ich spotkało).

1. Gniazdo skolopedromoifa - Szlak hanzy wiedzie przez gęsto zarosnięty fragment lasu. Nagle ziemia pod jednym z bohaterów zapada się. Śmiałek w ostatniej chwili łapie się darni, zwisającej dywanem w czeluść jamy. Na dnie wije się kilkanaście małych skolopendromorfów (W:GW, str. 179), uczujących na przegnitym trupie, przyniesionym przez matkę. Nagle, z sykiem, z jednego z niewidocznych dotąd korytarzy, wypryska matka i rzuca się bronić młodych. Drużyna musi natychmiast wyciągnąć kompana i odegnąć rozwścieczoną matkę.

2. Leszy - Pod wieczór bohaterowie zatrzymują się na odpoczynek. Driady kładą się pod drzewami, zabraniając rozpalać ognia. W pobliżu miło szmerze strumyk, nęcąc obietnicą krystalicznej, orzeźwiającej wody. Gdy któryś z bohaterów oddali się od obozowiska, nagle rzuci się na niego leszy (W:GW, str. 172). Potwór poturbuje śmialka, jednak nie zabije go, tylko ucieknie - hanza i driady zaskoczyli go, kiedy smacznie sobie drzemał na drzewie.

3. Obląkaniec - Nagle z krzaków wypada z wyciem na bohaterów jakaś humanoidalna istota. Nie jest uzbrojona, ale dziwnie wygląda. Postać ma na sobie lachmany, a włosy w nieładzie, pełne liści i wrzosów. Od stóp do głów pokrywa ją gruba, zaschnięta warstwa błota; po bliższym jednak przyjrzeniu się widać, iż to nie mamun ani inne leśne straszdyldo, a zwykły człowiek. Biedak jest oszalały ze strachu; zupełnie nie ma kontaktu z rzeczywistością. Obija się o drzewa oraz o bohaterów, choć jakikolwiek ruch wzbudza w nim paniczną reakcję. Ów obląkaniec był kiedyś banita, →14

13 ← który wraz ze swoją hanzą umknął przed pościgiem do Brokilonu. Driady odpowiednio przywitały bandytów, wybijając ich prawie do nogi. Umknął tylko ten jeden, ukrywając się przed dziwożonami dniami i nocą. Tropiły go bezlitośnie, jednak cudem udało mu się umknąć ich niechybnym strzałom i groźnym pułapkom. Jednakowoż ze strachu i głodu doznał pomieszania zmysłów. Teraz upatrz sobie jednego z bohaterów i będzie się do niego tulić i obejmować go tak, jakby tylko on mógł zapewnić mu bezpieczeństwo. Driady oczywiście będą chciały od razu skończyć z odmieńcem. Co uczynią bohaterowie? Obląkańca można wyleczyć; potrzeba mu odrobiny odpoczynku, jadła i środków uspokajających. Może z wdzięczności zdradzi bohaterom drogę do ukrytego na dnie stawu zbójckiego skarbu nieistniejącej już hanzy?

4. **Achtung Minen!** — Gdy bohaterowie przedzierają się przez ostepy Brokilonu, nagle prowadząca grupę driada zatrzymuje się i rozgląda nerwowo. Kilka razy gwizdże przeciągle, jednak nie otrzymuje żadnej odpowiedzi. Zaniepokojone driady wymieniają szeptem kilka uwag w swym śpiewnym dialekcie (znający Starszą Mowę mogą wyłowić, iż najwyraźniej zbczyły ze szlaku i coś uległo zmianie). Następnie prowadząca grupę Feainne wyjaśni, iż wybrały stary, krótszy szlak, a inne dziwożony najwyraźniej w międzyczasie zmieniły rozstaw pułapek. Ponieważ w danym momencie nie ma w pobliżu strażniczek, które przeprowadziłyby ich przez niebezpieczną strefę, a driada nie zamierza czekać, aż się pojawią, grupa będzie musiała sama dać sobie radę. Leśne strażniczki oczywiście zaoferują się iść pierwsze, jednak rozkażą i bohaterom wypatrywać pułapek. Nie będą jednak skore wyjaśnić, czego można się spodziewać. Rozkażą podzielić się na trzy grupy, które w pewnych odstępach będą poruszały się gęsiego (odstępy są po to, by jedna uruchomiona pułapka nie uśmierciła wszystkich — driady nigdy nie wkładają do jednego koszyka wszystkich jajek). Szerokość niebezpiecznego pasa wynosi 100 metrów. Co 10 metrów możesz rzucić dla każdej z grup 1kó. Wynik „5” lub „6” oznacza, że na ich drodze znajduje się pułapka. Proponujemy wilcze doły, samostrzały uruchamiane rozciągniętymi pod ściółką linkami czy też pętle przyczepione do przygiętych drzewek, które po wdepnięciu podwieszają ofiarę wysoko w koronie drzew (oczywiście do góry nogami). Wszystkie pułapki doskonale zamaskowano z użyciem delikatnej magii - na tyle delikatnej, by aura czaru roztopiła się bez śladu w bogatym tle magicznego lasu. Aby dostrzec pułapki, trzeba wykonać test spostrzegawczości o trudności 5-6 (do uznania Bajarza) lub przeszukiwania o ST 4-5 (łatwiej jest znaleźć pułapkę dokładnie przeszukując poszycie lasu, jednak zajmuje to znacznie więcej czasu). Driady mają o 1 obniżoną trudność znalezienia pułapek ze względu na to, iż wiedzą, czego szukać. Pamiętaj, Bajarzu, aby owo spotkanie nie było dla Twoich bohaterów śmiertelne. Pułapki są groźne, ale chcemy tylko pokazać, jak niebezpieczny jest Brokilon, a nie zabić śmiałków!

5. **Przepowiednia rusalki** - Prowadzeni przez driady bohaterowie wychodzą na polanę. Rośnie na niej potężny dąb, tuż przy samym brzegu przepięknego jeziora, w samym środku którego bije źródło. Zanim wejdą na polanę przewodniczki będą się przez chwilę przypatrywały drzewu, ale potem spokojnie wkroczą na otwarty teren i zarządzą krótki postój. Pozwolą nawet napełnić manierki krystaliczną wodą (same obmyją twarze i napiją się ze źródła). Nagle woda zakotłuj się i wynurzy się z niej przepiękna, zielonowłosa naga kobieta. Jej doskonale ciało oczaruje bohaterów niezwykłym pięknem. Od jego blasku całe jezioro będzie się aż skrzyć. Rusalka - nią bowiem jest zielonowłosa, szczupła piękność - upatrz sobie najbardziej urodziwego bohatera i zacznij go kusić czułymi słowami, by raczył wykapać się z nią w jeziorze. Driady będą tylko cicho chichotać pod nosem, z zaciekawieniem obserwując, co śmiałek uczyni. Rusalka będzie zachęcać wybranka, obiecując, że wyjawi mu w nagrodę sekret jego Przeznaczenia.

Figlarna rusalka nie żywi wobec bohatera (jak na razie) żadnych złych zamiarów - po prostu spodobał jej się i tyle; pragnie się z nim jedynie wesoło zabawić wśród porastających wodne oczko trzciny. W nagrodę jest mu w stanie w sposób zawołowany (najlepiej w formie zagadki) zdradzić, jakie jest jego Przeznaczenie. Jeżeli jednak wybranek będzie się opierał jej prośbom, rusalka użyje Uroku, by ściągnąć go do wody. Gdyby ktoś spróbował jej zagrozić, natychmiast wpadnie w szal i wezwie całą swoją magiczną moc (ukrytą na dnie źródła, które jest wszak zakończeniem żyły wodnej - ma więc rusalka praktycznie nieograniczone źródło energii). Ukryje się pod powierzchnią, a woda zacznie się burzyć. Driady natychmiast wstaną i rozkażą bohaterom uciekać do lasu. Będą bardzo niezadowolone z tego, że rozgniewali rusalkę (choć wyraźnie nie mają o jej manierach zbyt wysokiego mniemania). Jeżeli bohaterowie nie zastosują się do ich instrukcji, rusalka rzuci na nich wszystkich (jednocześnie) Urok i rozkaże im wejść do jeziora i utopić się w nim! Użyj charakterystyki z podręcznika (patrz W:GW, str. 178) z drobną różnicą - rusalka ma 35 PM i umiejętność rzucanie czarów na poziome 4.

6. **Dwa w jednym** - Rzuć dwa razy i połącz dwa wydarzenia.

Duen Canell

Po pewnym czasie, kiedy bohaterowie dosłownie opadają już z sił, driady zatrzymują się nagle i informują ich, że dalej będą podróżować z zawiązanymi oczami. Z opaskami na oczach, potykając się co kilka kroków, hanza dociera do Serca Brokilonu - Duen Canell. Tutaj wreszcie można zdjąć opaski i rozejrzeć się wokół.

Przedstawiając graczom to szczególne miejsce, najlepiej posłużyć się cytatem z opowiadania „Miecz Przeznaczenia”:

Kotlina zamknięta koronami wielkich, zielonych drzew. Skapana w mgłach i oparach bijących z ziemi, ze skał z gorących źródeł. (...) W głębi kotliny zaczynało się właściwie Duen Canell - [domki] przypominające kształtem olbrzymie kule jemioty, oblepiały pnie i konary drzew...

Duża grupa przybyszów budzi spore zainteresowanie wśród mieszkanki tego miejsca; przyglądają się one idącym spośród drzew i szalaszów. Kilka driad podchodzi do przewodniczki hanzy, żądając wyjaśnień. Feainne w krótkich słowach objaśnia cel wizyty śmiałków. Następnie driady wymieniają

szeptem jeszcze kilka zdań, a bohaterom ud się wychwycić wymienione kilka razy imię pani Eithne. Po chwili rudowłosa driada daje znak, aby przybysze poszli za nią, po czym kieruje się ku trzem zróżniętym ze sobą potężnym dębom - drzewu władczyni Brokilonu.

Eithne

Drzewem Eithne był, ma się rozumieć dąb, w właściwie trzy zróżnione razem dęby, wciąż jeszcze zielone, nie zdradzające żadnych objawów usychania, choć Geralt obliczał je na co najmniej trzysta lat. Dęby były wewnątrz puste, a dziupla miała rozmiar sporej izby o wysokim, zwężającym się w stożek pulapie. Wnętrze było oświetlone nie kopącym kagankiem i skromnie, ale nie prymitywnie, zamienione na wygodną kwatere.

„Miecz przeznaczenia”

Pani Brokilonu oczekuje posłów w stożkowatej sali, wewnątrz ogromnego drzewa. Unosi się tu woń mchu, żywicy i delikatnych kaganków, płonących pod ścianami. Podłoga pomieszczenia wyścielona jest plecioną matą, a Eithne zasiada na fotelu, który zdaje się wyrastać z żywej ściany tego niezwykłego domostwa. Po obu stronach pani lasu stoją uzbrojone strażniczki.

Eithne nie wydaje się zaskoczona przybyciem hanzy. Przeciwnie, sposób, w jaki się uśmiecha, gdy Feainne tłumaczy cel wizyty śmiałków, dowodzi, iż od dłuższego czasu ich oczekiwała. Twarz i sylwetka królowej driad, choć drobna, zdradza ukrytą moc, przenikliwość i mądrość. Jej włosy i oczy mają kolor srebra; odziana jest w ulotną zieloną suknię.

Pani lasu daje znak przewodniczce, aby się oddaliła, po czym z uwagą wysłuchuje posłów Jurkasta, a jej twarz rozjaśnia delikatny, zachęcający uśmiech. Jedynie co jakiś czas pozwala sobie na krótkie komentarze, z których wynika, iż doskonale zdaje sobie sprawę z ruchów wojsk Mariboru, a także z sytuacji politycznej w Kerack i Verden. Bezbłędnie odgaduje, jakie wytyczne dał bohaterom książę - wymienia ustępstwa, które mógłby jej zaproponować, zanim jeszcze śmiałkowie zdążą o nich wspomnieć. Kiedy przemowa posłów dobiega końca, Eithne, nie zmieniając przyjaznego wyrazu twarzy, odpowiada.



W dyplomatycznych przepychankach z panią driad może się przydać wysoka Wola i takie umiejętności jak kupiectwo oraz przenikliwość (pozwoli wykryć, kiedy Eithne gra va banque, a kiedy blefuje). Postaraj się, Bajarzu, aby bohaterowie posiadający owe zdolności mogli się wykazać w negocjacjach.

- Widzę zatem, że słusznie domyśliłam się powodu waszego przybycia oraz celu rzekomych ćwiczeń wojskowych, jakie Jurkast urządza na granicy Brokilonu. Moja odpowiedź jest krótka: spełnienie żądań waszego księcia jest niemożliwe. Wracajcie do Mariboru.

Śmiałkowie muszą rozpocząć negocjacje z tej trudnej pozycji. Przekonanie pani Eithne oraz jakichkolwiek ustępstw jest niezwykle trudne i wymaga wyjątkowej elokwencji oraz dyplomatycznej przebiegłości. Należy pamiętać, iż wielkowi driadka to istota niezwykle inteligentna; najprawdopodobniej przewyższa też bohaterów wieloletnim doświadczeniem. Ty jednak, Bajarzu, będziesz mógł z łatwością odegrać przenikliwą panią lasu — znasz wszak doskonale wszelkie ustalenia hanzy z księciem Mariboru. Jeśli dobrze odegrasz Eithne, gracze nie zorientują się w tym „drobnym oszustwie”. To jedna z najważniejszych scen tej opowieści — pozwól więc „wyżyć” się graczom, którzy znajdują więcej satysfakcji w odgrywaniu postaci niż w walce! Jeżeli będziesz musiał bezstronnie zdecydować o sile argumentów, bohaterów posłuż się testem spornym negocjacji Eithne i targujących się bohaterów. Dopiero po długich rozmowach pani lasu wyjaśnia przyczyny swojego uporu.

Przeznaczenie

- Jak ty mało wiesz o przeznaczeniu - powiedziała gorzko driada - jak ty mało wiesz...

„Miecz przeznaczenia”

Driady nie mogą pozwolić księciu Mariboru zabrać Minneluned z Brokilonu, gdyż wierzą, iż byłoby to sprzeczne z wyrokami Przeznaczenia. Dziewczyzna została bowiem poczęta w planowanym od dawna rytualnym obrzędzie, który odbył się dziewiętnaście lat temu właśnie tutaj, w samym sercu lasu.

W naznaczonym dniu, zgodnie ze słowami dawnej przepowiedni, bezwiednie posłuszni wyrokowi Przeznaczenia, w głąb lasu zapuścili się dwaj młodzieńcy szlacheckiego rodu - książęta Jurkast i Folttest. Szukając drogi wśród gęstwiny, zbłądzili o zmierzchu do Duen Canell. Tutaj oczekiwały ich już przybrane w wieńce z liści dziwożony, dzierzące w dłoniach zapalone pochodnie. Oszołomieni młodzieńcy czuli się jak we śnie, gdy prowadzeni przez korowód kobiet dotarli do przygotowanego pośrodku kotliny szałas, gdzie oczekiwały na nich driady wyznaczone przez Przeznaczenie na ich partnerki. Nim noc dobiegła końca, zostały w tych szałasach poczęte dwie dziewczynki. Ich Przeznaczeniem, według słów wyroczni, miało być „ocalić Brokilon i zginąć”. (Słowa te mają dla naszej sagi bardzo istotne znaczenie, dlatego Bajarzu powinien uważać, aby zacytować je dosłownie i niczego nie przekreślić!)

Na Folteście to niezwykle przeżycie wywarło tak ogromny wpływ, że od tej pory znany jest z sympatii do driad, natomiast Jurkast się zakochał! Cóż z tego, skoro następnego ranka księżęta obudzili się na niewielkiej polance, daleko od Duen Canell. Obok siedziały na trawie dwie driady, których zadaniem było wyprowadzić ich bezpiecznie z lasu. Na szczęście (czy może na nieszczęście) i ku zaskoczeniu, w jednej z nich Jurkast rozpoznał swoją kochankę. Mimo iż driada początkowo nie okazywała nawet cienia zainteresowania eskortowanymi ludźmi, gorące słowa przystojnego księcia zdołały wreszcie znaleźć drogę do chłodnego serca kobiety. Zanim dotarli do granicy lasu, zafascynowana Eatewedd postanowiła opuścić Brokilon, choć wiedziała, że w ten sposób sprzeniewierza się Przeznaczeniu poczętej własnie córce. Jednakże - jak już wiemy — Los gorzko ukarał ją za tę zdradę. Po latach, skruszona, wróciła do Brokilonu, aby błagać Eithne o wybaczenie. Prosiła, by władczyni pozwoliła jej napić się Wody Brokilonu i zapomnieć o hańbie.

Widząc w powrocie podwładnej rękę losu, Eithne pozwoliła Eatewedd i jej córce napić się ze źródła zapomnienia. Potem obie kobiety otrzymały nowe imiona i na powrót zostały włączone do społeczności driad, a Minneluned odzyskała szansę wypełnienia swego Przeznaczenia.

To właśnie przez wzgląd na przepowiednię pani Brokilonu nie chce pozwolić młodej driadzie opuścić lasu. Wyrażając na to zgodę przeciwstawiłaby się bowiem Przeznaczeniu, tak jak wcześniej zrobiła to Eatewedd - i niewątpliwie zostałyby za to srogo ukarane, a może nawet naraziłaby na niebezpieczeństwo całą swoją dziedzinę.

16

Przechytrzyć los

Ostatecznie, pod wpływem próśb i gróźb nieustępliwych posłów, Eithne zgadza się na kompromis. Ponieważ to Przeznaczenie odebrało Jurkastowi córkę, Przeznaczenie zadecyduje również, czy Minneluned powróci do Mariboru. Srebrnooka driada klaszcze, przywołując w ten sposób czekającą na zewnątrz Feainne, po czym prosi ją, by przyprowadziła do potrójnego dębu swoje córki. Po kilku minutach przed bohaterami stają dwie młode driady - obie rudowłose, obie smukłe i gibkie... Obie do złudzenia przypominające piękną Eatewedd!

- To są córki Feainne - Eithne zwraca się do posłów, wskazując na dziewczyny. - Ta, która zwana była niegdyś Minneluned, oraz jej starsza o rok siostra. Dziś nazywają się Daermelionors (Śpiąca Lwica) oraz Woeddglaeddyv (Miecz Lasu), jednak na razie nie dowiedcie się, które imię należy do której z dziewcząt. Wybierajcie! Jeśli wybierzeć właściwą, odjedzie z wami z Brokilonu. Jeżeli nie, opuścicie las i powiecie Jurkastowi, że dziewczynka nie żyje. Wtedy nie będzie miał podstaw do wywierania presji na Brokilonie... A nawet jeżeli postanowi zaatakować, jesteście gotowe ponieść tę ofiarę, skoro tego chce Los. To moje ostatnie słowo. Do wieczora możecie się zastanawiać nad tym, jak dokonać właściwego wyboru. Nie stawiam wam w tym względzie żadnych ograniczeń. Wierzę, że niezależnie od tego, co postanowicie, wasz wybór

będzie błędny, gdyż Przeznaczeniem Minneluned jest pozostać w lesie i polec tu w walce o jego ocalenie.

Obie siostry słuchają słów swojej pani z nieskrywanym zdumieniem, choć widać wyraźnie, że żadna nie rozumie dobrze wspólnego i jasne są dla nich tylko strzępki wypowiedzi. Tym niemniej oczy obydwu jednakowo rozszerzają się ze zdumienia, gdy królowa wspomina, iż jedna z nich nosiła niegdyś inne, dziwne imię, a twarze obu wyrażają niemy protest, gdy Eithne mówi, iż któraś miałaby opuścić las.

Następnie bohaterowie zostają odprowadzeni do jednego z jemiolowych domków, do którego muszą się wspiąć po stopniach utworzonych z oblepiających pień drzewa hub. Tam w spokoju mogą rozważyć swoje obecne położenie i rozmyślać nad sposobem odróżnienia Minneluned od jej starszej siostry. Zostawmy ich z tym problemem na dłuższą chwilę i pozwólmy wpadać na najbardziej nieprawdopodobne pomysły. W rzeczywistości tworzone przez nich plany nie mają żadnego znaczenia (choć istnieje możliwość, że prawidłowo zidentyfikują prawdziwą córkę Jurkasta). Podejmując się misji, wplątali się bowiem w zagmatwaną sieć wyroków Przeznaczenia, które teraz kieruje ich poczynaniami - niezależnie od tego, co wymyślą, ich wybór okaże się trafny!

Pożegnanie Brokilonu

Kiedy hanza dokonuje właściwego wyboru, Eithne po raz pierwszy od być może dziesięcioleci kompletnie traci rezon. Ona, która do tej pory tak mocno wierzyła w Przeznaczenie, została zwiędziona! Jak to możliwe?

Władczyni Brokilonu zwraca się drżącym głosem do wybranej przez bohaterów dziewczyny.

- Woeddglaeddyv, posłuchaj mnie uważnie. Nie pamiętasz tego, ale nie urodziłaś się w Brokilonie. Przyszłaś na świat na zamku w Mariborze, w księstwie twojego ojca Jurkasta. Zgodnie z obietnicą, którą dzisiaj złożyłam, musisz opuścić las i pojechać z tymi dh'oine. Od tej pory będziesz im posłuszna. Od tego zależy bezpieczeństwo Brokilonu i spokój jego granic. Rozumiesz?

Rudowłosa dziewczyna zdaje się wcale nie rozumieć. Jej twarz wykrzywia grymas rozpacz i wściekłości.

- Nigdzie nie pójdę! Nie odejdę stąd! Nigdy! Nie możesz mi tego zrobić! - wykrzykuje, rzucając się do stóp Eithne.

Królowa podnosi ją i szepce do jej ucha kilka ostrych słów, po czym odsyła ją takimi słowami:

- Idź i przygotuj się do drogi.

Woeddglaeddyv wybiega rzucając bohaterom pełne nienawiści spojrzenie. Tymczasem wstrząśnięta Eithne ponownie zwraca się do posłów.

- Możecie ją zabrać, tak jak jej ojciec zabrał niegdyś jej matkę, ale wiedźcie, że Los ponownie się o nią upomni. Jestem przekonana, że na przekór wszystkiemu pewnego dnia wróci do Brokilonu.

Wreszcie bohaterowie wraz z córką Jurkasta wyruszają w powrotną drogę. Towarzyszy im eskorta złożona z kilku driad, wśród których jest również Feainne. Atmosfera jest nieprzyjemna i bardzo napięta; Woeddglaeddyv nie odzywa

się do nikogo ani słowem. Ponury nastrój można i tym razem urozmaicić którymś ze zdarzeń z tabeli spotkań losowych.

Ostatecznie wyprawa dociera do granicy lasu. Nadchodzi czas ostatecznego pożegnania. Młoda driada podchodzi do matki i już otwiera usta, by wypowiedzieć słowa pożegnania, gdy nagle z zarośli słychać brzęk zwalnianej cięciwy... Dalszy ciąg tego zdarzenia można opisać, korzystając z opisanej w ramce zasady retardacji.

Prawdopodobnie w tej chwili hanza rzuci się na poszukiwania ukrytego kusznika. Ten wystrzeli jeszcze raz, celując w nadbiegających, po czym rzuci się do panicznej ucieczki. Kiedy bohaterowie go dopadną, dobędzie miecza i będzie się bronił do ostatniej kropli krwi. Kiedy zginie, hanza bez trudu odnajdzie na podszewce jego kurtki wyhaftowany czerwona nitką znak dwóch skrzyżowanych mieczy.

W tym miejscu kończy się pierwsza przygoda. Bajarz może teraz zdradzić graczom, że kolejna część sagi nosi tytuł „Skrzyżowane miecze”. Następnie powinien opowiedzieć im epilog historii, w której wzięli udział.

Kusznik

Ko: 3 Po: 2 Si: 3
Zm: 4 Zr: 2 Zw: 3
In: 2 Og: 1 Wo: 2
Żywotność: 26 (7/14/20/26)

Rzucanie: 1

Strzelanie: 3

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 2

Unik: 3

Obrona fizyczna

(dystans/bronią/wręcz): 2/5/5

Obrona magiczna

(czary/modlitwy/znaki):

1/1/1

Zbroja: Przeszywanica (1), hełm (2)

Broń: Miecz (1k6+6), arbalet repetier z rozpryskującymi się strzałami (4k6+4).

PW: 18

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

Wybrane umiejętności: Nasłuchiwanie 1, koncentracja 3, rzucanie 2, skradanie 2, spostrzegawczość 1, wiedza: księstwo Mariboru 1, wigor 1, wspinaczka 2.

Ekwipunek: Dwa magazynki po 6 rozpryskujących się gro-tów (+4 do obrażeń), arbalet repetier - kusza z mechanizmem samonaciągowym, z dołączanymi magazynkami na strzały lub metalowe kulki (w zależności od typu); pozwala oddać strzał co rundę, w przeciwieństwie do odpowiadającej mu naciągami kuszy typowej.



Zastosowanie retardacji

Retardacja w utworze literackim jest chwytem kompozy-cyjnym, polegającym na celowym opóźnieniu biegu akcji, w celu wzmocnienia ciekawości odbiorcy i podkreślenia dra-matyizmu danej sceny. Retardację może zastosować również Bajarz w grze wyobraźni. W tym celu opisuje dane zdarze-nie niejako w zwolnionym tempie, przesadnie podkreślając szczegóły i w ten sposób odwracając moment, gdy ostatecz-nie zdradzi graczom zakończenie.

W tym przypadku retardacja może wyglądać na przykład tak:

Zaalarmowana Feainne zwraca głowę w kierunku, skąd dobiegł dźwięk. Jej ciemne oczy rozszerzają się z przera-żenia. Tam, gdzie spogląda, pomiędzy gałęzi jednego z krzewów, wystrzeliwuje ciemny belt. Z sykiem rozcina drobne listki, które znalazły się na drodze. W jego ostrzu przez ułamek sekundy odbija się promień słońca. Celnie wystrzelony pocisk mknie prosto w pierś znieruchomiałej nagle Woeddglaeddyv! W ułamku sekundy wszystkie mię-sinie gibkiego ciała Feainne napinają się jak postronki. Driada wydaje stłumiony okrzyk i rzuca się przed siebie, by własnym ciałem zasłonić córkę. CO ROBICIE?

W tej chwili akcja na powrót przyspiesza. Ponagleni py-taniem Bajarza gracze muszą zareagować błyskawicznie. Może wiedźmin złoży Znak Aard, a może szermierz odbije mieczem pocisk... W przeciwnym razie Los Feainne będzie przesądzony.

Epilog

Wysoko sklepiona sala w zamku w Mariborze. Okna zasła-niają ciężkie kotary. Na podwyższeniu, pośrodku komnaty, le-ży młoda naga driada. Oczy ma zamknięte, a jej rozpuszczone rude włosy spływają niemal do ziemi. Obok niej, z uniesiony-mi w górę rękami, stoi Triss Merigold. Na czole magiczki per-li się pot. Powoli czarodziejka opuszcza ręce i delikatnie doty-ka czoła dziewczyny, szepcząc przy tym.

- Oto zdejmuję z twojego umysłu zasłonę niepamięci. Oto łamię czar Wody Brokilonu. Kiedy się przebudzisz będziesz pamiętała całe swoje życie. Od tej chwili nosisz imię Frisanna.

Gibkim ciałem driady wstrząsa dreszcz, po czym dziewczy-na napina się i wygina spazmatycznie w łuk. Jej oczy otwiera-ją się, spod powiek wyglądają białka wyrwanych oczu. Cza-rodziejka kłęką przy dziewczynie i chwyta ją mocno za rękę. Na wykrzywionych ustach driady pojawia się piana, a z gardła dobywa się przejmujący jęk.

-Ja nie jestem Frisanna... Ja nie jestem Minneluned... Ja jestem Woeddglaeddyv, Miecz Brokilonu!

SKRZYŻOWANE MIECZE

Preludium

Przyszłość. Obraz faluje jak miraż, lecz tym razem jest znacznie wyraźniejszy — niczym odbicie w przydymionym lustrze. Piękny, lśniący szkarlatem krwi miecz powoli, majestatycznie opada na marmurową posadzkę, jakby chwilę przedtem wymknął się z dzierzającej go dłoni. Brzęk stali o kamień niesie się echem w wielkiej sali. Świeża krew rozpryskuje się na marmurowej płycie.

Przysięga wierności

W poprzedniej opowieści hanza udowodniła księciu Mariboru swą wartość. Dzięki śmiałkom udało się odnaleźć najstarszą córkę Jurkasta i zapobiec wojnie z driadami. Być może bohaterowie domyślili się również wielu tajemnic państwowych, o których nawet plotki nie powinny wyciec poza mury księżcego zamku. Znają prawdziwą tożsamość „Frisanny” i zetknęli się z tajemniczymi ludźmi, którzy próbowali odwieść ich od powierzonej przez kuzyna Foltesta misji - ludźmi, którzy być może mają coś wspólnego ze śmiercią młodszej córki księcia. Innymi słowy, śmiałkowie wiedzą zbyt wiele i są zbyt cenni, by Jurkast mógł po prostu wypuścić ich z ręki. Złoży im więc propozycję nie do odrzucenia — zachęci do wstąpienia do niego na służbę. Kontrakt obejmowałyby opiekę nad Frisaną i trwał aż do momentu zaślubin z Fulkiem Redańskim. Bohaterowie otrzymywaliby uczciwą zapłatę za każdy dzień pracy (książe proponuje dniówkę w wysokości pomiędzy 25-50 orenów). W zamian będą zobowiązani do przysięgi lojalności względem księcia Mariboru, przysięgi dochowania tajemnicy we wszelkich sprawach dotyczących Frisanny i traktatu oraz przysięgi, iż własnym życiem będą chronić córki Jurkasta. Książę stawia sprawę jasno - nie uzna odmowy, a raczej uzna, jednak taka decyzja spotka się z jego gniewem. Bohaterowie powinni zrozumieć, iż dla zapewnienia tajemnicy książe jest w stanie posunąć się nawet do zamknięcia niepokornych śmiałków w zamkowej ciemnicy i poczekania, aż cała sprawa zostanie pomyślnie sfinalizowana ślubem w Tretogorze. Na koniec dodaje, iż pomyślnie przypieczętowanie traktatu na pewno wprawi króla Foltesta w dobry humor, co oczywiście może zaowocować licznymi zaszczytami, które niechybnie spłyną również na bohaterów. Innymi słowy, Jurkast proponuje śmiałkom sporą marchewkę, ale nie waha się też pokazać kija - decyzję muszą podjąć od razu, bez namysłów.

Oczywiście liczymy na to, iż hanza zdecyduje się dalej wspomagać księcia - w innym przypadku będziesz musiał zakończyć prowadzenie owej sagi. Jesteśmy jednak niemal pewni, iż bohaterowie przyjmą ofertę Jurkasta - w końcu są chyba ciekawi, jak i Los czeka driadzią księżniczkę!

Tak więc gdy tylko się zgodzą, na rozkaz księcia zostaną wniesione szaty w jego barwach - zawczasu przygotowane dla

bohaterów. Kolejno odbędzie się ceremonia złożenia przysięgi wierności, w przytomności kapłana Kreve. Bohaterowie muszą obiecać, iż będą we wszystkim wspomagać swego suwerena, on zaś przyrzeknie opiekować się nimi i stawać w ich obronie w razie zagrożenia. Następnie będą musieli złożyć drugą i trzecią przysięgę - dotyczącą bezwzględnej tajemnicy i ochrony życia powierzonej im podopiecznej. Każdą z przysięg kapłan Kreve potwierdzi mocą swego boga. Pamiętaj, Bajarzu, aby opisać powyższą scenę z odpowiednią pompą - tak, aby bohaterowie czuli, iż dzieje się coś bardzo ważnego i że przysięgając w sposób tak uroczysty nadają swym słowom wyjątkową moc (jeżeli wśród śmiałków jest czarodziej, może on bez trudu wyczuć wibrowanie aury, gdy kapłan wzywa Kreve na świadka ich słów). Potem bohaterowie zostaną przez służbę odziani w nowe szaty, książe zaś wypije z nimi toast winem z najlepszych mariborskich winnic - za pomyślność operacji!

Traktat temersko-redański

Sytuacja zrobiła się napięta jak diabli, bo akurat Vyzimir z Novigradu umyślił wydać za Foltesta swoją Dalgę, a tu trzeba trzymać króla za ręce i nogi, bo chce biec i lżyć postów.

„Wiedźmin”

Teraz przyszedł w końcu czas, by Jurkast wreszcie wyłożył przed bohaterami wszystkie karty na stół. Ponieważ ich rola będzie bardzo ważna, muszą zdawać sobie sprawę ze swej roli w całym planie. Zaprosi więc śmiałków do mniejszej komnaty, gdzie już będzie czekać na nich Triss Merigold oraz podkanclerz Jurkasta, baron Des Letameris. Oni to właśnie wtajemniczą bohaterów w całą sprawę.

Zacznijmy od początku. Idea połączenia rodu króla Temerii i Redanii jest bardzo stara. Jeszcze przed ostatnią wojną Vyzimir proponował Foltestowi ożenek, który połączyłby oba rody. Jednakże z różnych przyczyn (własna siostra wydawała się władcy Temerii bardziej pożądaną) do małżeństwa nie doszło. Później miała miejsce wojna między oboma królestwami, która równo 7 lat temu zakończyła się podpisaniem traktatu pokojowego. Aby przypieczętować jego postanowienia, Vyzimir i Foltest uzgodnili małżeństwo dynastyczne, które połączyć miało boczne gałęzie obu rodów królewskich. Wybrano do tego celu dziewięcioletniego wówczas Fulka z Redanii i pięcioletnią Frisanę, córkę Jurkasta i Dobrochny z Zavady. Oczywiście oboje byli zbyt mali, by wstąpić w związek małżeński - przy podpisaniu traktatu uzgodniono jedynie tekst interczy i formalnie sfinalizowano kwestię zaręczyn. Doprowadzanie do ożenku miało być najważniejszym gwarantem traktatu - w przypadku jego niedotrzymania, uszkodzona strona miała prawo zerwać traktat pokojowy, bez żadnych międzynarodowych konsekwencji. Datę ślubu wyznaczono na 16 urodziny księcia Fulka.

Tymczasem po sześciu latach, w czasie których pokój procentował na korzyść obu królestw, zmarła tragiczną śmiercią księżniczka Frisanna. Jurkast na polecenie Foltesta zatuszował całą sprawę, choć wiadomo było, iż śmierć księżniczki nie umknęła uwadze czujnego redańskiego wywiadu. Ponieważ jednak nikt na razie nie poruszał owej drażliwej sprawy, książę rozpaczliwie szukał wyjścia z sytuacji.

W rozwiązaniu problemu dopomogli uczeni prawnicy, którzy zwrócili uwagę na fakt, iż traktat mówił jedynie o zaręczynach „księżniczki Frisanny, córki księcia Jurkasta z Mariboru” z Fulkiem Redańskim, nie wspominając nic oczywiście — bo i po co? - o wieku lub wyglądzie któregośkolwiek z narzeczonych. W związku z tym Temeria wywiąże się z traktatu, wydając za Fulka jakąkolwiek Frisannę, byleby tylko była córką Jurkasta (co nadworni czarodzieje Vyzimira na pewno dyskretnie sprawdzą) i, co najważniejsze, księżniczką.

Młoda driada nadaje się zatem doskonale do wypełnienia zobowiązań wobec Redanii, z jednym wszelako zastrzeżeniem - jako córka nałożnicy, a nie żony, jest dzieckiem z nieprawego łoża, bękartem, a zatem nie można jej uważać za księżniczkę krwi. Ten „drobny mankament” można jednak naprawić, dokonując pewnych zmian w archiwach mariborskiego zamku. „Legalizacja” związku (wraz z formalnym rozwodem z Eatewedd, aby syn księcia Jurkasta nie stracił praw do dziedziczenia księstwa) zajmie się podkanclerz Des. Fałszerstwo dokumentów jest najbardziej ryzykownym elementem całego przedsięwzięcia i — z prawnego punktu widzenia - jedynym, do którego Redania może mieć uzasadnione zastrzeżenia.

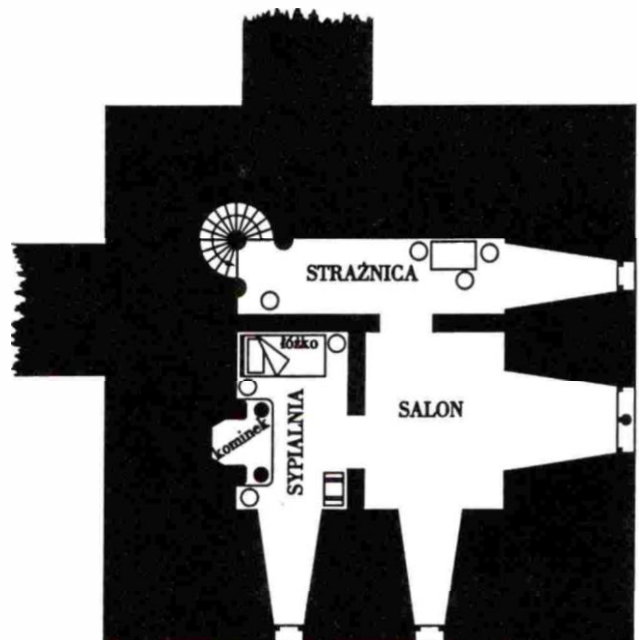
Do ślubu zostało zaledwie trzy miesiące. Teraz należy uczynić z odzyskanej córki - dzięki i nieokrzesanej driady - prawdziwą księżniczkę. Należy nauczyć jej etykiety, dworskich manier, biegłego czytania i pisania we wspólnym, tańca, wyszywania, gry na lutni oraz tysięcy innych bardzo ważnych umiejętności, które powinna posiadać księżniczka przygotowywana od siedmiu lat do tak ważnej funkcji.

Triss przypomni również Jurkastowi o rychłym przyjeździe posła redańskiego, który chce sobie popatrzeć na księżniczkę i sprawdzić, czy wszystko jest w należyтым porządku, a następnie towarzyszyć księżniczce w drodze do Tretogoru. Czarodziejka zaznaczy, że jest konieczne, aby książę osobiście zniszczył wszystkie tajne dokumenty dotyczące jego byłej kochanki (i tak ją właśnie opisującej) oraz zaksięgowane rachunki na opłacenie grup poszukiwawczych (tu właśnie hanza dowie się, że nie była jedyną, która starała się odnaleźć księżniczkę) i guwernantów dla księżniczki. Ponadto trzeba usunąć notatki dotyczące łapówek dla kapłana Kreve, który zgodził się poświadczyć, iż udzielał ślubu Jurkastowi i Eatewedd, oraz dla rzekomych świadków tego wydarzenia. Wobec rychłego przyjazdu posła, któremu z pewnością towarzyszyć będzie cała chmara szpiegów nasłanych przez Dijkstrę, trzymanie takich dokumentów byłoby lekkomyślnością.

Wieża Frisanny

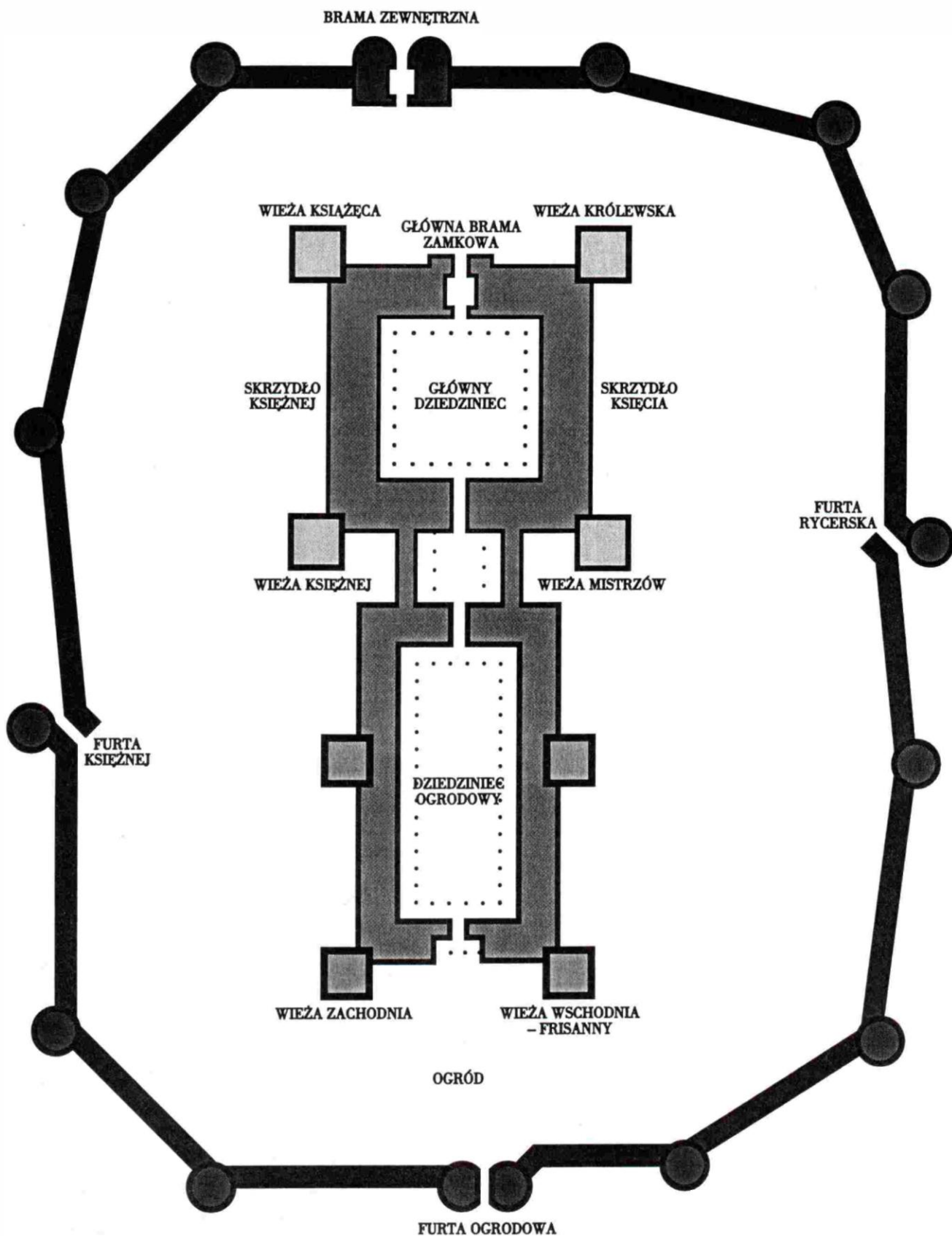
Do dyspozycji księżniczki przeznaczony zostaje fragment tak zwanej wieży wschodniej. Mieści się ona w starszej i przez

to mniej reprezentatywnej części zamku. Ma jednak tę zaletę, iż znajduje się najdalszym zakątku książęcego skrzydła zamku, które wcina się głęboko w ogród. To ustronne miejsce ma zapewnić maksimum dyskrecji. Dzięki temu nikt się nie zorientuje się, jak intensywnie szkolona jest księżniczka oraz kontakt postronnych z cudownie odnalezioną córką został maksymalnie ograniczony — by nikt niepowołany nie poznał jej prawdziwej tożsamości! Frisannie przydzielono jedną, niezwykle dyskretną pokojówkę (co jest rzadkością w tej profesji) o niewinnym imieniu Agnes, starszą damę dworu madame de Corpido, która opiekuje się księżniczką i nadzoruje całokształt nauki, oraz oczywiście samych bohaterów, którzy są gwardią, strzegącą jej życia za dnia i w nocy. Mieszczące się na trzecim piętrze apartamenty driadki są nader skromne: to niewielka acz gustowna sypialnia ze starym, stylowym łóżkiem, jeszcze starszym kominkiem i oknem wychodzącym na ogród. Jedyne drzwi prowadzą do salonu zaopatrzonego we wszelkie udogodnienia potrzebne do pobierania nauki dla prawdziwej damy (jest tam wystarczająco duża powierzchnia parkietu do nauki tańca, całkiem spora biblioteczka, szafa pełna dworskich sukien, zastawa stołowa do nauki savoir vivre'u). Salon jest znacznie jaśniejszy od sypialni, a jego okna wychodzą również na ogród. Łączy się on z przedsionkiem. W nim przygotowano pomieszczenie dla strażników księżniczki. Prócz stołu i kilku krzeseł na ścianach rozwieszono kilkanaście „zabytkowych” sztuk broni, nadając sali charakter myśliwski. Zawieszono na ścianach kusze i halabardy są tylko pozornie zabytkowe - w rzeczywistości to doskonale okazy broni, cały czas gotowe do użycia w razie jakichkolwiek kłopotów (to zabezpieczenie, w razie gdyby ktoś próbował zaskoczyć ochroniarzy z niewyciągniętą bronią). Pomieszczenie strażnicze jest kompletne pozbawione okien, a wychodzi się z niego na klatkę schodową wieży. Schody pną się jeszcze jedną kondygnację w górę, by zakończyć się na szczycie strychem, w którym znajduje się mnóstwo zapomnianych szpargałów. Na drugim piętrze rozmieszczono komnaty sypialne dla bohaterów i służącej. Tam również w jednej salce często oczekują na swoją kolej nauczyciele. Na pierwszej kondygnacji



Miecz Przeznaczenia

20



znajdują się zamknięte komnaty, które wyłączono z użytku, by nikt nie przeszkadzał bohaterom. Wyjście z wieży prowadzi na dziedziniec ogrodowy.

Nauki

Ponieważ kolejne tygodnie wypełniają bohaterom nudne obowiązki strażników uczące się dziewczyny, nie ma sensu opowiadać o tym graczom. Dlatego też, kiedy już przysięgną wierność Jurkastowi, natychmiast przenieś akcję do momentu, gdy - jakieś trzy tygodnie później - grają w kości i popijają wino przy stoliku w przedsionku komnaty, gdzie Frisanna od pewnego czasu usiłuje naskrobać na kartce papieru równy rząderek liter, doprowadzając do rozpacz dystyngowanego nauczyciela kaligrafii. Wreszcie lekcja dobiega końca i nieszczęsny belfer opuszcza komnatę księżniczki. Za jakieś pół godziny ma się zjawić kolejny ciemieżca - nowy nauczyciela tańca, maestro Terprise z Bremervoord. Jak zawsze strażnicy są o tym poinformowani, wiedzą też, iż tancerzowi ma towarzyszyć młody chłopiec przygrywający na lutni.

Tymczasem, korzystając z krótkiej chwili wolności, dziewczyna jednym susem wskakuje na stół, z którego sypią się na podłogę pobazgrane karty, stamtąd zgrabnie przeskakuje na żyrandol, huśta się na nim przez krótką chwilę, po czym z okrzykiem triumfu ląduje na stole, przy którym siedzą jej strażnicy. Bohaterowie nie powinni nadmiernie się zdziwić zachowaniem „księżniczki” — w ciągu ostatnich dni zdążyli już przywyknąć do podobnych wybryków.

Driada z kokietyryjnym uśmiechem wesoło szczebiocze do bohaterów, stopniowo wplatając w rozmowę pytania dotyczące swojej przeszłości. Jako sześciolatnia dziewczynka nic nie rozumiała z tego, co się działo między Jurkastem a jej matką, potem zaś nie miała okazji niczego się na ten temat dowiedzieć, gdyż po wypiciu Wody Brokilonu Eatewedd zapomniała o poprzednim życiu. Dziewczyna jest więc niezwykle zaintrygowana swą tajemniczą historią, która zawiodła ją z pałacu do leśnych ostępów i z powrotem. Frisanna dopytuje się, jak książę poznał jej matkę, a przede wszystkim co skłoniło driadę do opuszczenia lasu (to, dlaczego matka zechciała porzucić Maribor i wrócić do Brokilonu wydaje się driadzie znacznie bardziej oczywiste). Potem przychodzi kolej na pytania: Co było dalej? Jak potoczyły się losy pięknej Eatewedd? Dlaczego musiałam zmienić imię? Postaraj się, Bajarzu, tak zręcznie wpleść pytania driady w miłą konwersację, przerywającą nudę codziennych obowiązków, by gracze sami wypaprali wszystko, co wiedzą o romansie Jurkasta. Jeżeli tego nie zrobią, wyręczy ich madame de Corpido, która zjawi się z tacą zastawioną wykwintnym jedzeniem i będzie nadzorować podopieczną, czy aby nie próbuje jak zwykle pomagać sobie palcami w nabieraniu kolejnych kęsów.

Frisanna jest zdeterminowana poznać swą przeszłość. Kiedy któremuś z rozmówców się wymknie, iż Eatewedd uciekła do Brokilonu, gdy zrozumiała, że znudziła się Jurkastowi, twarz księżniczki pociemnieje z gniewu. A więc to tak! Podły mężczyzna zbałamucił jej matkę, skłonił ją do opuszczenia ukochanego lasu tylko po to, by potem ją porzucić!

Od tej chwili dziewczyna zamknie się w sobie i zacznie traktować nauczycieli oraz strażników o wiele bardziej nieprzymiennie i opryskliwie niż dotychczas.

Tancmistrz z Bremervoord

...skoczył, zawirował, utrzymując równowagę ręką ze sztylblem wyciągniętą w bok, uderzył z niemożliwego męcz wygięcia przegubu, z dołu, mierząc w krocze.

„Miecz przeznaczenia”

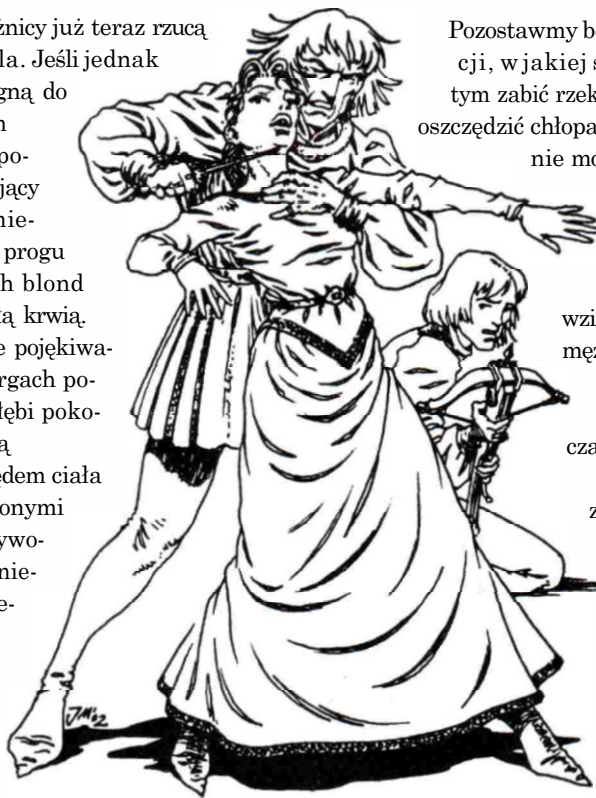
Kiedy Frisanna dowie się już wszystkiego, co do tej pory było dla niej niewyjaśnioną zagadką, na schodach rozlegną się kroki i po chwili przed hanzą stanie wysoki, siwiejący człowiek, oraz pryszczaty młodzian ściskający w rękę lutnię. Mężczyzna przedstawi się jako maestro Terprise, uściśnię dłońe bohaterów i zapyta, gdzie może znaleźć miłą uczennicę. Wskazana przez śmiałków driada odpowie na jego powitanie mruklawie i niegrzecznie. Z zakłopotaną miną człowieka, który pragnie rozluźnić nieco napiętą atmosferę, Terprise wydobędzie z zanadru antałek wina i - korzystając z tego, że trunek strażników właśnie się skończył - naleje wszystkim, wspominając coś o panującym na zewnątrz upale. Następnie szybko wychyli jeden kielich i da znak, iż uważa lekcję za rozpoczętą.

Kiedy chłopiec zacznie brząkać na lutni, warto zwrócić uwagę śmiałków na kilka niepokojących szczegółów. Ten z bohaterów, który najlepiej zna się na muzyce i etykietce, dostrzeże ze zdumieniem, że grajek słynnego tancmistrza przygrywa dość nieudolnie, a kroki maestra nie są nacechowane tą zwiewną lekkością, jakiej oczekuje się od mistrzów tańca. Z kolei osoby parające się szermierką może zastanowić fakt, że dłoń Terprise'a była twarda jak ręce mężczyzn zaprawionych w wojennym rzemiośle. Jeśli jednak bohaterowie piją podarowane wino, myśli te nasuwają się im jakby w zwolnionym tempie, sennie, niemrawo... (trudność wykrycia trucizny to 6 - ale może pomóc znajomość ziół bądź alchemii). Obraz przed oczami zamazuje się im, wszystko przestaje mieć znaczenie...

Zbyt czujni strażnicy

Może się zdarzyć, iż przejęci rolę bohaterowie będą bardzo dokładnie obszukali wszystkich wchodzących do dziewczyny nauczycieli - w tym oczywiście również zamachowca. Należy wtedy zmusić ich, by bardzo dokładnie opisali sposób postępowania, to znaczy gdzie dokładnie szukają ukrytej broni. Mało prawdopodobne, by przyszło im do głowy sprawdzić mankiety tancmistrza, a właśnie tam ma on ukryty rozkładany nóż. W ten sposób nie będzie musiał, Bajarzu, oszukiwać graczy, chcąc doprowadzić do sceny z zakładniczką. Jednak jeżeli hanza obszuka tancmistrza dokładnie, nie bój się zmienić historii! Nagródź ich odnalezieniem ostrza. Wtedy tancmistrz będzie i tak próbował zabić księżniczkę, mimo beznadziejnego położenia, i od razu będziesz mógł przejść do walki!

Możliwe, że energiczni strażnicy już teraz rzucają się na podejrzanego nauczyciela. Jeśli jednak będą się ociagać, z dołu dobiegną do ich uszu stłumione jęki. Oczom osoby, która zejdzie na niższy poziom wieży, ukaże się przerażający widok. Drzwi do jednego z pomieszczeń są na wpół otwarte, a w progu leży szczupły chłopak o bujnych blond włosach pozlepianych zakrzepłą krwią. Z jego ust dobywają się bolesne pojękiwania, a przy każdym jęku na wargach pojawia się czerwona piana. W głębi pokoju leży blady mężczyzna z głową nienaturalnie wykręconą względem ciała i wybaluszonymi oczami, obroconymi białkami na zewnątrz. Mimo wywołanego zatrutym winem spowolnienia, w tej chwili każdy z bohaterów powinien się domyślić, iż zamordowanym jest prawdziwy Terprise z Bremerveoord, a księżniczce grozi ogromne niebezpieczeństwo!



Pozostawmy bohaterom rozwiązanie patowej sytuacji, w jakiej się znaleźli. Możesz pozwolić im przy tym zabić rzekomego nauczyciela, natomiast warto oszczędzić chłopaka. Zasugeruj graczom, że młodzian nie może im zagrozić. Drżą mu ręce, wyraz twarzy zdradza ogromne przerażenie, a żaden bełt z jego kuszy nie trafia w cel. Jego zachowanie kontrastuje komicznie z powagą, zawziętością i profesjonalizmem starszego mężczyzny. Jedno, w czym chłopiec jest naprawdę świetny, to uniki - uskakuje przed ciosami jak zając, piszcząc przy tym i błagając o litość.

Kiedy bohaterowie rozprawią się już z napastnikiem, prawdopodobnie postanowią go dokładnie obszukać, a chłopaka poddać wnikliwemu przesłuchaniu. W sakwie fałszywego nauczyciela odnajdują lapidarny list:

Południe: lekcja tańca, maestro Terprise z Bremerveoord i czeladnik z lutnią. Przy

drzwiach [tu podać liczebność hanz] strażników.

Niebezpieczni i czujni!

Po przeczytaniu zniszczyć.

List nie jest podpisany, w prawym dolnym rogu znajduje się jedynie znak dwóch skrzyżowanych mieczy. Jest to raport szpiega, który współpracował z zabójcą, dokonał dokładnego rozpoznania terenu i zaplanował ogólny zarys zamachu.

Ponieważ nie chcemy, aby bohaterowie rozszyfrowali intrygę na tak wczesnym etapie, nie pozwól, aby pojmali żywcem fałszywego Terpisa. Zdesperowany zamachowiec gotów prędzej sobie zadać śmierć (z pomocą przygotowanej na tę okazję trucizny, ukrytej w pierścieniu) niż narazić współtowarzyszy na wykrycie. Oczywiście pozostaje jeszcze chłopak, który może udzielić bohaterom kilku informacji, jeśli tylko hanza obieca zachować go przy życiu.

Chłopak jest siostrzeńcem zabójcy, który był setnikiem w armii Jurkasta. Jego wuj potrzebował do jakiejś patriotycznej misji chłopca, który potrafił grać na lutni. Ponieważ Mark był czeladnikiem u jednego z mariborskich bardów, na niego właśnie padł wybór spiskowca. Fałszywy Terprise przekonał rodzinę Marka i samego chłopca, że cel jest święty i bardzo szczytny, a jego powodzenie zniszczy zdrajców, którzy knują przeciwko dobru Temerii. Zadanie miało być co prawda niebezpieczne, jednak nikt nie wspominał o mordowaniu! Chłopaka zabrano do jakiegoś domu; dokładnie nie wie jakiego, gdyż zawiązano mu oczy (dopiero po owej misji, w trakcie której miał się sprawdzić, jako wytrawny spiskowiec dopuszczono by go do konspiracji). W owym domu, gdzie Mark słyszał dużo różnych głosów, wuj spotkał się z towarzyszymi. Zanim doszło do spotkania wymieniono hasła — wchodząc wuj powiedział „Ostrze sprawiedliwości”, a odpowiedziano mu „Prosto w serce!”. Dopiero w jakimś ciemnym i wilgotnym

Zakładniczka

Uwolnienie zakładniczki powinno się odbyć w spektakularny, zaskakujący sposób (tylko wtedy fałszywy tancmistrz nie zabije młodej driadki). Nie wahaj się nagrodzić błyskotliwego pomysłu dodatkowymi modyfikatorami, by prawie niemożliwe znalazło się w zasięgu bohatera. Możesz też delikatnie zwrócić uwagę graczom, którzy wydali punkty na tego typu manewry, jak precyzyjny strzał/rzut, między płyty czy rykoszetowanie. Jeżeli bohater musi się dodatkowo skupić ze względu na przyćmiewający jego umysł narkotyk, powinieneś odpowiednimi słowami zaznaczyć, jak bardzo musi się przelać (przydaje się koncentracja), by wcielić w czyn swoje śmiałe zamierzenie!

pomieszczeniu pozwolono Markowi zdjąć przepaskę zasłaniającą mu oczy - wszyscy mieli jednak założone maski, przez co nikogo nie rozpoznał. Tam właśnie jego wuj, którego prawdziwe imię brzmiało Carlos, dostał od pewnego człowieka, tajemniczo nazywanego Powietrznym Boreaszem, list z instrukcjami. Według tego, co chłopak rozumiał, ów Boreasz obserwował wcześniej miejsce akcji - stąd śmiałkowie mogą się domyślić, iż na mariborskim dworze znajduje się szpieg tajemniczego sprzysiężenia. Chłopak, wyśpiewawszy wszystkim jak na spowiedzi w świątyni Kreve, będzie błagać bohaterów o litość i prosić ich, by wypuścili go do domu, a on nigdy nie da się wciągnąć w żadne podejrzone machlojki.

Oczywiście teraz bohaterowie będą musieli uprzętać ciało zabójcy i na pewno zechcą rozpocząć dochodzenie, by odkryć spisek, który dybie na życie ich podopiecznej. Jednak Los nie da im na to wystarczająco czasu. W kilkanaście minut po zajęciu zjawi się w Wieży Frisanny pokojowiec, wzywając ich pilnie do księcia, mającego dla nich arcyważne zadanie.

Fatalna kradzież

Bohaterowie zostaną zaprowadzeni do kancelarii, gdzie zastaną księcia rozmawiającego z niepozornym skrybą. Jurkast jest wściekły! Żywiłowo gestykulując, chodzi nerwowym krokiem tam i z powrotem, a podniesionym głosem ciska gromy na głowę skulonego w kącie urzędnika. Kiedy hanza wkroczy do pomieszczenia, księżę zatrzyma się gwałtownie i dramatycznym gestem wskaże na komodę, której jedna szuflada - zupełnie pusta - jest do połowy wysunięta. Wszystkie szuflady komody są opatrzone okazałymi zamkami, a każdy czarodziej lub wiedźmin zauważy natychmiast, że ponadto zabezpieczają je magiczne sigle (patrz **Czas pogardy: Wojny z Nilfgaardem**, strona 51).

Księżę wyjaśnia, iż w owej szufladzie znajdowały się tajne dokumenty, o których była mowa w czasie narady. Jurkast postanowił osobiście sprawdzić je, a następnie zniszczyć, zanim w Mariborze zjawi się redański poseł. Tymczasem, kiedy przed kilkoma minutami przybył do kancelarii i otworzył (zakmnęta na klucz i nadal zabezpieczoną magicznie) szufladę, w środku świeciły pustki! Dokumenty zostały skradzione!

Niewątpliwie hanza doskonale rozumie powagę sytuacji. Jeśli papiery dostaną się w niepowołane ręce, losy traktatu mogą zawisnąć na włosku. Dlatego też Jurkast nakazuje bohaterom - jako jedynym w pełni wprowadzonym w tajemnicę — natychmiast odzyskać zgubę. Doszedł bowiem do wniosku, że lepiej już zatrudnić nie zorientowanych w sytuacji gwardzistów do ochrony Frisanny, niż powierzyć postronnym osobom poszukiwania kompromitujących dokumentów.

Poszukiwania

Według Jurkasta tylko trzy osoby miały legalny dostęp do schowka. Prócz niego samego klucz i hasło posiadała Triss Merigold oraz podkanclerz Des Letameris. Jurkast podejrze-

wa, że skoro skomplikowany zamek nie został zniszczony, a zabezpieczające heksy rozproszone, ktoś musiał wykraść klucz i podsłuchać lub w jakiś inny podstępny sposób zdobyć hasło. Ty tymczasem, Bajarzu, wykonaj w ukryciu test spostrzegawczości śmiałków. Bohater, który uzyska najlepszy wynik, dostrzeże pod jednym z biurków zwaloną stertę papierów, spod której wystaje mosiężne uszko. Przygnięciony papierami przedmiot okaże się kluczem do tajnej skrytki.

Teraz już Jurkast jest pewien, iż albo Tris, albo Desowi skradziono klucz. W tym właśnie momencie do kancelarii wejdzie wezwana przez księcia czarodziejka. Wciąż jeszcze nerwowo układa burzę niesfornych rudych włosów. Jurkast bez słowa pokaże jej pustą skrytkę i poprosi, aby sprawdziła, czy nadal ma swój klucz. Czarodziejka, zrozumiawszy sytuację, polednie nagle i zacznie nerwowo grzebać w sakiewce. Bezceremonialnie wyrzuci na podłogę lusterka, dwa zestawy szminek, puderniczkę, elfi tusz do wydłużania rzęs i trzy batystowe chusteczki. Jej oczy rozszerzą się w panice.

- Nie mam, nie mam, jak to możliwe... - Czarodziejka jeszcze bardziej nerwowo przebiera w pozostałych drobiazgach. - Ktoś go mi musiał... O jest! - Triss z tryumfalną miną wyciągnie kluczyk, po czym z zakłopotaniem schowa porozrzucane po podłodze przedmioty. Teraz już czarodziejka będzie na tyle opanowana, by dokonać inspekcji sigli i potwierdzić fakt, który być może stwierdzili już bohaterowie: magiczne zabezpieczenia zostały nienaruszone.

Po wyjaśnieniu tego faktu pozostaje już tylko jedna osoba, którą należy sprawdzić - choć wynik jest oczywisty.

23

Zaklęty podkanclerz

— ...kłtwa — ciągnął Duni, trąc skronie — Od urodzenia. Nigdy nie dowiedziałem się jaka była przyczyna, kto mi to zrobił. Od północy do świtu normalny człowiek, od świtu... widzieliście co.

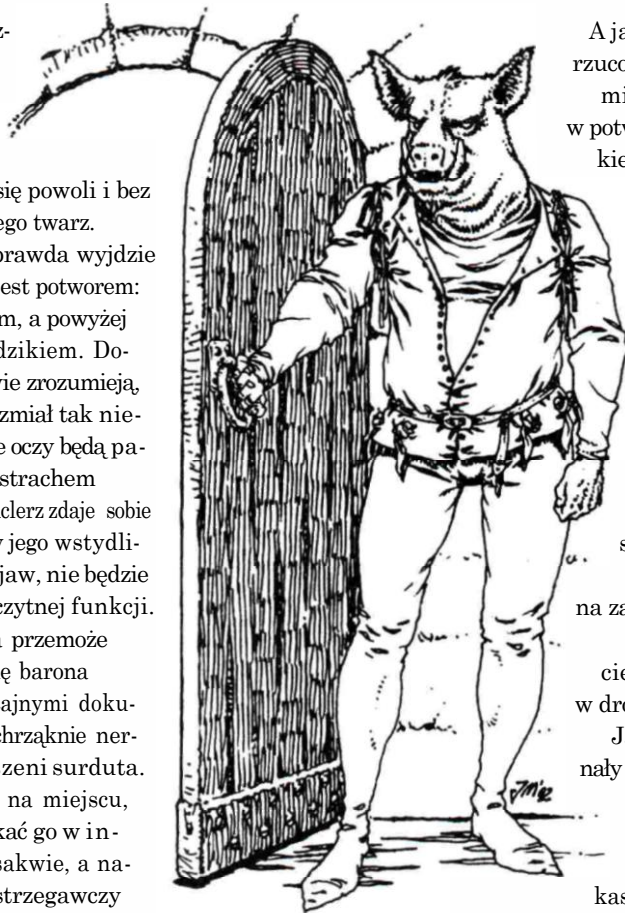
„Kwestia ceny”

Apartamenty Desa Letamerisa znajdują się w książęcym skrzydle zamku. Gdy tylko bohaterowie zjawiają się pod jego drzwiami, żądając spotkania z dostojnikiem, pokojowcy zdecydowanie odmówią wpuszczenia ich do środka. Baron udał się właśnie na zwyczajowy, południowy odpoczynek i nie wolno mu go przerywać. Nie pomogą żadne argumenty, nawet groźby książęcego gniewu. Des - nie bez powodów - dobrał sobie bardzo lojalnych pokojowców! Bohaterowie będą musieli użyć siły, by dostać się do sypialni podkanclerza. Jednak gdy tylko rozlegnie się szczeł oręza, drzwi do sypialni się otworzą, a ukryty za nimi dostojnik wpuści nieproszonych gości do środka.

Postaraj się bardzo dokładnie opisać ową scenę. Bohaterowie wiedzą, iż z baronem Letamerisem jest coś nie tak. Ów zaprasza ich do pokoju, jednak nie pokazuje się w drzwiach. Opisz im dokładnie wygląd sypialni, tak by zdawali sobie sprawę, iż baron specjalnie ukrył się przed ich wzrokiem. Nie wiedząc, czego się spodziewać, zaczęną się obawiać wejścia do pokoju - i oto nam właśnie chodzi! - gdyż podkanclerz w czasie „południowych” drzemek nie jest do końca człowiekiem...

W końcu najodważniejsi z bohaterów wejdą do środka, a baron chrapliwym głosem poprosi ich, aby odwrócili się powoli i bez strachu spojrzeli na jego twarz. I wtedy - o zgrozo! - prawda wyjdzie na jaw! Podkanclerz jest potworem: do ramion człowiekiem, a powyżej potężnym, straszonym dzikiem. Dopiero teraz bohaterowie rozumieją, dlaczego głos Desa brzmiał tak nie-naturalnie. Zwierzęce oczy będą patrzyły na śmiałków ze strachem i smutkiem — podkanclerz zdaje sobie sprawę, iż teraz, kiedy jego wstydlivy sekret wyszedł na jaw, nie będzie mógł pełnić swej zaszczytnej funkcji.

Z pewnością hanza przemoże zdziwienie i zapyta się barona o klucz do skrytki z tajnymi dokumentami. Ten tylko chrząknie nerwowo i sięgnie do kieszeni surduta. Nie znalazłszy klucza na miejscu, zacznie nerwowo szukać go w innych kieszeniach, w sakwie, a nawet pod łóżkiem. Spostrzegawczy bohaterowie (ST 5) odkryją, iż ręce ma całkiem blade i z trudem udaje mu się pohamować ich drżenie



A jaka jest prawda? Otóż na barona Letamierisa rzucono urok - w jego wyniku co sześć godzin zamienia on się na przemian raz w człowieka, raz w potwora o ludzkim ciele i głowie potężnego, dzikiego knura. Wkrótce po objawieniu się działania klątwy do barona zgłosił się człowiek. Obiecał on cofnąć urok, w zamian żądając, by Letamieris zdobył dokumenty, które bezsprzecznie dowiodą, iż Eatewedd nie była legalną żoną Jurkasta. Sam kanclerz miał wymyślić, jakie dowody będą najlepsze. Owe papiery miał z pomocą wyznaczonego przez tajemniczego osobnika człowieka przekazać redańskiemu posłowi. Jednocześnie tajemniczy człowiek zagroził baronowi, iż gdyby ten chciał ujawnić jakikolwiek szczegół o swojej roli w spisku, przekleństwo będzie postępować, aż zamieni go całkiem, na zawsze i nieodwołalnie w zwierzę!

Nawet dla tych, którzy rzucili urok, cofnięcie go jest możliwe dopóty, dopóki baron choć w drobnym fragmencie jest człowiekiem.

Jak się okazało, wybór spiskowców był doskonały - Des, jako jeden z nielicznych, miał dostęp do najtajniejszych materiałów Temerii. Przecież to on przygotowywał fałszywe dokumenty potwierdzające ślub Eatewedd i Jurkasta! Podkanclerz, wiedząc, iż książę zamierza pozbyć się bezcennych dowodów, najpierw odwlekał termin ich zniszczenia (sugerując Jurkastowi, iż bezcenne i bardzo szczegółowe raporty temerskich szpiegów o kochance księcia krwi są mu jeszcze potrzebne do przygotowania wiarygodnych dokumentów i takich samych raportów tajniaków o „pierwszej żonie” księcia). Gdy zaś nad ranem pojawił się łącznik, który miał dostarczyć papiery zbliżającemu się traktem od Zawady redańskiemu posłowi, podkanclerz zabrał je z tajnej skrytki. O czym jednak nie wiedział, w zdenerwowaniu po zamknięciu szuflady położył klucz na stercie papieru na jednym z biurków. Pryzma zsunęła się i przykryła klucz, a spłoszony powstałym

Spisek goni spisek

Letamieris będzie nerwowo i nieskładnie tłumaczyć, iż musiał mu się ów klucz gdzieś zapodziać. Wystarczy mu go jednak pokazać i wspomnieć o kradzieży dokumentów, by przysła cienka otoczka opanowania, która okrywa kotłujące się w duszy podkanclerza poczucie winy i przerażenie. Z oczu dzika pociekną wielkie łzy. Baron będzie pośród niezbyt zrozumiałego chrząkania belkotać coś o tym, że został zmuszony, że go szantażowano, że nie miał wyboru i musiał zdradzić. Po chwili jednak uspokoi się, nerwowo obmaca swe na wpół zwierzęce policzki, po czym zamilknie.

- Co ja zrobiłem, co ja zrobiłem! Przecież nie wolno mi nic o tym mówić! - będzie szeptał pod nosem.

Teraz wyłącznie od dyplomatycznych talentów bohaterów zależy, ile prawdy zdołają wycisnąć z przerażonego barona.

Przesłuchanie

To doskonały moment, by pokazać Twoim graczom, że przy tworzeniu postaci opłaca się również rozwijać takie umiejętności jak rozmawianie czy zastraszanie. Postacie posiadające owe umiejętności lepiej poradzą sobie z wyciągnięciem z barona niezbędnych informacji

Postępująca klątwa

W czasie przesłuchania stoi przed Tobą, Bajarzu, prawdziwe aktorskie wyzwanie. Im więcej baron zdradzi bohaterom szczegółów spisku, tym bardziej moc uroku będzie przemieniać go w dzika. Musisz więc postarać się odegrać przeistaczanie się postaci tła w zwierzę. Głos barona jest coraz bardziej chrapliwy, przerywany zwierzęcymi chrząknięciami i fukaniem. Mówi coraz bardziej niewyraźnie i nieskładnie, jakby z minuty na minutę trudniej mu było zapanować nad myślami. Jednocześnie jego ruchy stają się zwierzęce.

Odegraj rozmowę z bohaterami używając całego swego ciała. Stój cały czas, byś bez trudu mógł oddać straszliwą przemianę. Powinieneś ukazać bohaterom, jakim cierpieniem jest dla Letamierisa zdradzanie hanzie każdego sekretu, który kosztuje go kolejną cząstkę człowieczeństwa!

przy tym hałasem baron umknął z dokumentami do swych apartamentów. Tam już czekał łącznik, wysoki brunet o orlim nosie i rozbieganych oczach. Bez słowa odebrał stertę dokumentów i opuścił zamek.

Czy jednak Des pozostał ślepy narzędziem w rękach spiskowców? Otóż nie! Książęcy podkanclerz, podejrzewając w działaniach szantażystów intrygę redańskiego wywiadu, wszczął prywatne śledztwo. Zaskoczony dowiedział się, iż szantażujący go człowiek jest kapłanem Coram Agh Tera - i to moc mrocznego Lwiogłowego Pajaka ściągnęła na głowę Letamerisa potworną klątwę. Jego prywatni szpiedzy dowiedzieli się również tego, iż ów tajemniczy kapłan pochodzi z Wyzimy. Uwagę barona zwrócił również fakt, że kapłan-szantażysta w rozmowie z nim nie używał określenia „kompromitacja Jurkasta”, ale „pograżenie Foltesta”!

Pogoń

Cwał, cwał! Szybciej koniu! Grom. Błyskawica. Rozwidlenie dróg. W lewo! Ja nigdy nie błądzę! Znow rozwidlenie. W prawo! W cwał, koniu! Szybciej, szybciej!

„Czas pogardy”

Stała się katastrofa! Cały misterny plan, mający uratować traktat spalił na panewce! Jurkast zacznie desperować, będzie rozważał, jakimi torturami ukarze nieolejalnego podkanclerza. Uciszy go dopiero Tris, informując, iż nie wszystko jeszcze stracone. Według jej informacji (przed chwilą łączyła się z pomocą teleprojekcją z rezydentem Zavady) poseł redański jeszcze nie dotarł do miasta. Ponoć podąża ellanderskim traktem, prosto z Anchoru. Triss nie podejrzewa, aby kurier gnał na złamanie karku, gdyż nie może sobie pozwolić na zajeżdżenie wierzchowca, nie wspominając już, że nie ma powodu obawiać się pogoni. W ciągu sześciu godzin mógł więc przebyć spokojnie dystans 75 mil. Innymi słowy, minął już Zavadę! Z drugiej jednak strony poseł podróżuje bardzo wolno, a musiał po drodze zahaczyć również o dwór królewski w Wyzimie. Jest więc jeszcze szansa doścignąć kuriera i odzyskać kompromitujące papiery.

W Jurkasta wstępuje nowy duch. Rozkazuje wydać bohaterom najlepsze konie ze swej stajni i daje listy upoważniające do zmiany wierzchowców w każdej stacji kurierskiej (również glejt, który umożliwi im pościg na terenie księstwa Ellander)! Liczy się czas i to, kto będzie pierwszy! Jednocześnie rozkaże Tris, aby przekazała rezydentowi Ellander, by ten w razie czego jak najdłużej zatrzymał redańskiego posła na dworze. Jurkast rozkaże bohaterom wyruszać natychmiast i za wszelką cenę doścignąć tajemniczego kuriera.

Czas więc na prawdziwą filmową scenę - konny pościg. Ze względu na przewagę nieprzyjaciela oraz sporą odległość będzie on trwał 3-4 godzin. Bohaterowie mają bowiem do pokonania ponad 90 mil (w tym czasie poseł odwiedza słynne na cały Kontynent sanktuarium Melitele w Ellander). Po dwóch godzinach galopu bohaterowie miną Zavadę. Z pomocą ksenoglozu Triss poinformuje ich, iż poseł właśnie opuszcza świątynię Melitele i zmierzać będzie na południem, traktem

Pościg opowiadany

Klimat pościgu jest bardzo specyficzny. Liczy się nieustająca walka z czasem i napięcie, jakie narasta w człowieku, gdy bardzo mu się spieszy, a nie może w żaden sposób przyspieszyć jazdy. Każde, nawet drobne opóźnienie staje się wtedy niezwykle irytujące, a każdy przystanek zdaje się trwać wiecznie. Jednak w czasie pościgu praktycznie nic się nie dzieje - dopóki nie dojdzie do spotkania ściganych i ścigających. Dlatego trzeba tak prowadzić narrację, by w graczach wytworzyć owo napięcie.

*** Pierwszym narzędziem jest muzyka** - Powinna być dynamiczna, z mocną sekcją rytmiczną, naśladującą tętent koni w galopie, najlepiej „zapętłona” na czas całej sceny.

*** Drugim jest sposób narracji** - Należy w opisie używać krótkich zdań, często równoważników. Czasem wystarczą nawet pojedyncze słowa. Ważne jest również tempo opowiadania. Bazarz powinien zgrać szybkość wypowiedzi z dynamiką muzyki tak, by prędka narracja, wykorzystująca większą dynamikę krótkich zdań, współgrała z podkładem muzycznym.

*** Po trzecie**, ważne jest, by w opisie nie wyszczególniać zbędnych detali, które normalnie umykają w takiej sytuacji percepcji człowieka. Drzewa zamieniają się w rozmazane smugi, droga rozmyje się w brunatną strugę ziemi umykającą pod końskimi kopytami, a opis stacji kurierskiej można zredukować do kilku słów. Trzeba wystrzegać się powtarzania elementów opisu (w stylu „jedźcie sobie i jedźcie”), które zmniejszają dynamikę i wprowadzają monotonię.

*** Po czwarte**, w czasie każdego postoju narracja się zmienia. Nadal jest dynamiczna, wzmagająca zdenerwowanie, jednak wszystkie działania innych ludzi wydają się nieznośnie ślamazarne, a ich ruchy spowolnione. Proponuję na przykład opisać, jak chłopiec stajenny w jednej ze stacji „przeraźliwie długo” mocuje się z popręgiem, raz za razem próbując bezskutecznie trafić bolcem kłamy w dziurkę pasa. Powtórz tę sytuację kilkakrotnie, coraz wolniej, aż nakręcenie tempem pościgu zniecierpliwieni gracze wpadną w szal!

*** Na koniec** jeszcze jedna sugestia: Długi pościg opiszemy migawkowo, z poszatkowanych bardzo krótkich scenek, pędu polną drogą, przez las, przez rzekę, gorączkowej zmiany koni na stacjach kurierskich, szybkich posiłków w kłusie - i co chwilkę przeplatając sceną z drugiej strony ukazującą umykającego przeciwnika i w spokoju jadącego w przeciwnym kierunku, na spotkanie kuriera strojnego orszaku posła!

wiodącym koło stolicy księstwa. Zostało jedynie kilkanaście mil od miasta, więc ścigany powinien być tuż tuż przed nimi! Czarodziejka ostrzeże też, by nie używali ksenoglozu do tajnych spraw w pobliżu orszaku poselskiego, gdyż teleprojekcję można podsłuchać.

Bohaterowie będą pędzić przez wyżyny, porośnięte lasem teren, oczekując, że za każdą górką może ukazać się ich cel. Jeśli chcesz, możesz zaserwować im kilka fałszywych alarmów

- dognać mogą jakiegoś samotnego kapłana Melitele, który spokojnie jedzie do chramu bogini, czy też kupca ciągnącego do Ellander z juczym koniem załadowanym towarami. W pewnym jednak momencie, wyjechawszy na szczyt pagórka, dostrzegą bruneta w czarnej opończy w towarzystwie kilku jeszcze jeźdźców (dopasuj ich liczbę do liczebności Twojej drużyny). Ich konie są zdrożone, jednak nie tak zmęczone jak bohaterów (które chociaż niedawno zmieniane zaliczyły właśnie bardzo forsowny galop). Brunet natychmiast rozpoznaje bohatera ochroniarzy księżniczki (choćby po barwach księcia skrywanych pod opończami) i ruszy w galop. Podobnie uczynią jego towarzysze!

Czas więc na akcję rodem z najlepszych filmów przygodowych. Wrogowie umykają przed bohaterami, ci zaś po kolei ich doganiają. W szaleńczym galopie jeźdźcy miną wyniosłe mury Ellander, zostawiając je daleko w tyle. Nie obędzie się bez wspaniałych konnych pojedynków, ryzykownych strzałów z łuku, efektownych upadków z końskiego grzbietu. Wkrótce stanie się jasne, iż towarzysze kuriera pragną za wszelką cenę opóźnić pogoń, dając szansę na wymknięcie się pościgowi przywódcy. Niech im się prawie uda! Prowadź walkę do rytmu

tej samej dynamicznej muzyki, której używałeś w czasie pościgu, i ogranicz do maksimum użycie mechaniki (w końcu pomocnicy kuriera to mało znaczące postacie tła). Pamiętaj również, iż każdy celny cios w czasie galopu praktycznie na pewno wysadzi przeciwnika z siodła (oczywiście ta zasada nie dotyczy bohaterów, którym w takim przypadku przysługuje test jeździectwa o trudności 4 + sukcesy w trafieniu przeciwnika)! Dopiero gdy hanza w ten lub inny sposób wyeliminuje wrogów, pozwól jej dopaść kuriera.

Przez chwilę opisuj jego gibkie ciało i powiewający z furkotem czarny płaszcz. Kurier nie jest byle jakim najemnikiem. To prawdziwy mistrz miecza, potrafiący zabijać na dziesiątki sposobów; zawodowy zabójca, asasyn kultu Lwiogłowego Pająka, Mistrz Przecinanania. Gdy tylko zbliży się do niego pierwszy z przeciwników, ten wystrzeli mu prosto w twarz z małej kuszy sprężynowej. Następnego poczęstuje zatrutym nożem. Gdy jednak i to nie powstrzyma bohaterów, zabójca gwałtownie zatrzyma konia i stawi im czoło, pokładając nadzieję w swoich nieprzeciętnych umiejętnościach. Uczyni ową walkę tak trudną, by gracze zdali sobie sprawę, iż potykają się z nie byle kim. Tym większą będą mieli radość z pokonania przeciwnika.

Gdy cios któregoś z bohaterów w końcu przetrze nić życia zabójcy, ten umrze z imieniem swego pajęczego bóstwa na ustach i z prośbą o pomstę skierowaną do tajemniczej osoby imieniem Kalitea!

Mistrz Przecinanania

Wysoki, smukły mężczyzna, o wywiczonych ruchach zawodowego zabójcy.

Ko:3 Po: 2 Si: 3
Zm: 3 Zr: 4 Zw: 4
In: 2 Og: 1 Wo: 2
Żywotność: 29 (7/14/21/29)

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 4

Strzelanie: 3

Rzucanie: 4

Unik: 3

Obrona fizyczna

(dystans/bronią/wręcz):
2/6/6

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 2/1/1

Zbroja: Lekka zbroja łuskowa nakładana na skórzany kaftan - 3 na tułowiu, 1 na rękach.

Broń: Miecz (1k6+6), mała kusza sprężynowa (2k6), zatruty nóż (1k2+1+6 + test *wigoru* ST 5 - jeżeli nie zdany to kolejne 1k6+3 obrażeń).

PW: 27

Manewry szermiercze: Drugi cios, finta, odbicie broni, precyzyjny rzut, rzut z konia, silny cios, strzał z konia.

Wybrane umiejętności: Akrobatyka 3, charakteryzacja 2, czytanie z ruchu warg 2, fałszowanie 2, gibkość 3, jeździectwo 4, koncentracja 2, nasłuchiwanie 2, rzeźwanie mieszków 1, rzucanie 4, skradanie 3, spostrzegawczość 4, unieszkodliwianie pułapek 2, wigor 3, włamywanie 2, wspinaczka 1, zastraszanie 3, zimna krew 3.

Elkwipunek: Ochronny amulet Corama (+1 do odporności na magię dla wyznawców Lwiogłowego Pająka).

Walory: Dodatkowy unik, zwiększenie PW.



Posel

Zakolorowało się od wymalowanych na tarczach i wyhaftowanych na płaszczach i kropierzach gryfów, lwów, serc, lilii, gwiazd, krzyży, krokwii i innych heraldycznych dupereli. Zadudniły kopyta, zafurkotały proporce, rozbrzmiała śpiewana mocnymi głosy kretyńska pieśń o rycerskiej doli i o milej, która, miast czekać, wcześniej się wydała.

„Pani Jeziora”

Ledwo bohaterowie zdążą odzyskać przytroczone do siodła dokumenty (opatrzone dodatkowym komentarzem dotyczącym działań śmiałków - i to opisem, dodajmy, bardzo szczegółowym) i ukryć w pobliskich zaroślach ciało ściganego, gdy zza najbliższego pagórka wychynie strojny orszak. Łopoczą nad nim na wietrze wielkie flagi przedstawiające dumnego redańskiego orła w złotej koronie na szkarłatnym tle. Posel jedzie w orszaku trzydziestu odzianych w kolczugi rycerzy. Za nimi ciągną powoli tabory, które eskortuje oddział doborowych łuczników z Tretogoru.

Świta posła będzie mile zaskoczona widząc drużynników Jurkasta taki spory szmat drogi od Mariboru (tak, bohaterowie są przecież w barwach osobistych drużynników księcia!). Z pewnością nie ujdzie ich uwadze stan koni śmiałków (nie wspominając już o ich zmęczeniu czy ubraniu noszącym ślady wielogodzinnej pogoni i walki).

Posel redański, hrabia Lanval Yoell, zaprosi bohaterów do swojej świty. Jako doskonały dyplomata będzie zachowywał się tak, jakby był zaszczycony przyslaną mu przez księcia tak znaczą i liczną eskortą. Od razu zacznie też wypytywać

Dyplomacja

To doskonały moment, abyś dał się sprawdzić bohaterowi, który posiada wysoką Oglądę, a jeszcze lepiej zna się na etykiecie, dworskim rozmawianiu czy dyplomacji. Pozwól, aby to właśnie argumenty tego gracza najlepiej przemówiły do posła redańskiego. Jeśli zaś czujesz, że wymaga tego sytuacja, wykonaj test odpowiedniej umiejętności bohatera (ST 4), by gracz miał radość, iż to dzięki zdolnościom jego śmiałka hanza wyłgała się z niezręcznej sytuacji

śmiazków jak się ma księżniczka Frisanna i jak postępują przygotowania do ślubu. Całości rozmowy będzie się przysłuchiwać (i w skrytości notować) pokojowiec Lanvala, który jest szpiegiem Dijkstry w poselskim orszaku. Każde słowo wypowiedziane przez bohaterów zostanie usłyszane, zapisane, zanalizowane i przesłane do centrali w Oxenfurcie.

Gdy orszak dotrze pod mury stolicy księstwa, dołączy do niego jeszcze lokalny Rezydent Ellander. Czarodziej będzie starał się za wszelką cenę spowolnić tempo jazdy posła (zgodnie z rozkazami Tris). I tu znów bohaterowie będą musieli wykazać się swymi umiejętnościami, by wytłumaczyć posłowi przedziwne zachowanie maga (tudzież dyskretnie dać rezydentowi do zrozumienia, iż jego pomoc nie jest już dłużej potrzebna). I tak w raczej dość miłej i spokojnej atmosferze (choć z pewnością bohaterów tajne dokumenty aż palą - nie będą mieli jednak okazji bezpiecznie ich zniszczyć) dotrą do wszyscy do mariborskiego zamku, co zajmie jakieś 3 dni.

Redański szpieg w drużynie

Ukrywanie dokumentów Jurkasta to pierwszy moment, kiedy szpiegowi umieszczonemu przez Dijkstrę wśród hanzy może się zdawać, iż wypełniając rozkazy księcia Mariboru działa wbrew interesom Redanii. W związku z tym istnieje prawdopodobieństwo, iż podejmie on jakieś nieprzewidziane działania - na przykład w tajemnicy przed drużyną wręczy tajne papiery hrabiemu Yoellowi. Oczywiście nie możemy do tego dopuścić, gdyż wierny Vyzimirowi prostopolny posel natychmiast rozgłosiłby sprawę, nie bacząc na doniosłe polityczne konsekwencje takiego postępowania. W związku z tym redańskim szpiegiem jak najszybciej powinien się skontaktować „pokojowiec” Lanvalla, który został poinformowany o obecności zaufanego człowieka wśród ludzi Jurkasta. Agent ów wyraźni zbyt pochopnemu bohaterowi, iż dokumenty powinny raczej bez zbędnego rozgłosu trafić we właściwe ręce (a ma tu oczywiście na myśli ręce Dijkstry!). Agent nie ma prawa bez wiedzy przełożonych samodzielnie podjąć decyzji o ich ewentualnym wykorzystaniu! Trzeba przecież pamiętać, iż przypieczerowanie traktatu leży również w interesie Redanii, więc skandal związany z ujawnieniem pochodzenia księżniczki prawdopodobnie zaszkodziłby Vyzimirowi nie mniej niż Foltestowi.

Późnym popołudniem orszak z wielką pompą wjedzie w mury książęcego miasta. Wszyscy rycerze założą lśniące, paradne pancerze, a łucznicy reprezentacyjne tuniki w barwach króla Vyzimira. Posel wjedzie do miasta przy dźwiękach powitalnych fanfar i okrzykach wiwatujących na jego cześć gapiów (którzy zeszli się dla widowiska, a których podplacono, by krzyczeli „Wiwat redański posel” i „Niech żyje hrabia Yoell”).

Gdy bohaterowie stawiają się na zamku, wezwie ich książę i zapyta się o los dokumentów. Otrzymałszy je (lub dowiedziawszy się, że udało im się je zniszczyć, zanim wpadły w ręce posła), wyraźnie się uspokoi. Śmiałkowie nie będą mieli jednak czasu na zdanie dokładniejszego raportu, gdyż zjawi się osobisty pokojowiec hrabiego Lanvala i oznajmi, iż posel życzy sobie jak najszybciej zobaczyć księżniczkę. Wymowne spojrzenie Jurkasta zdradzi bohaterom wszelkie jego obawy - Redania zdaje sobie sprawę, że prawdziwa Frisanna nie żyje i podejrzewa, że w Mariborze nie ma żadnej księżniczki. Książę natychmiast poprosi śmiazków, by udali się po dziewczynę.

Frisanna śpi!

Gdy bohaterowie dotrą do Wieży Wschodniej, spotkają gwardzistów księcia, którzy spokojnie grają w kości, popijając przedni trunk i pełniąc wartę w przedsionku apartamentów księżniczki. Zapytani o Frisannę, strażnicy wrzuszają ramionami i wskażą na pokojówkę Agnes. Ona zaś oznajmi bohaterom, iż księżniczka źle się czuła i poszła wcześniej spać. Będzie trzeba sporo czasu, by śmiałkowie przemówili upartej służącej do rozsądku i zdołali zastukać do drzwi komnaty dziewczyny. Wszystko to oczywiście przy ciągłym trajkotaniu Agnes, która uważa, że to nie uchodzi, by mężczyźni pakowali się do sypialni panienki, kiedy ta rozebrała się już do snu. Niestety, na pukania bohaterów nikt nie odpowie. Nawet na te głośniejsze. Bohaterowie usłyszą za to jakiś podejrzany zgrzyt kamienia o kamień, dochodzący z komnaty księżniczki.

Wystarczy mocniejsze uderzenie by wyrwać skobel i dostać się do środka. Gdy tylko wierzeje z hukiem odskoczą, śmiałkowie ujrzą, iż z wygaszonego kominka wychyla się kusznik, który w tym właśnie momencie wypuszcza belt w śpiącą na łóżku Frisannę. Pocisk błyskawicznie pokonuje niewielki dystans i wbija się w pierzynę przykrywającą aż po głowę śpiącą księżniczkę.

Widząc wpadających z hukiem bohaterów, zamachowiec rzuca w nich kuszą i daje nura w zięjące w tylniej ścianie kominka ukryte przejście.

Sekretne przejścia

Z pewnością większość bohaterów rzuci się w pogoń za zamachowcem (nie sprawdzwszy nawet, czy księżniczka jeszcze żyje). Gdy tylko zanurzą się w cuchnącą stęchlizną korytarzyk, tajemne przejście zatrzaśnie się za nimi, ze zgrzytem pogrążając hanzę w prawie bezwzględnych ciemnościach.

Ciemność

Kiedy zapada prawie całkowita ciemność, rozświetlona wyłącznie jakąś słabą poświatą wieczoru wpadającą przez odległe szyby wentylacyjne, niesamowicie ważne staje się posiadanie umiejętności widzenie w ciemnościach. Normalny, pozbawiony tej zdolności człowiek, nie zobaczy nic! Będzie musiał brnąć po omacku, zderzając się ze ścianami i potykając o towarzyszy. Nie ma mowy, aby wykrył pułapkę czy zasadzkę. Tymczasem ktoś, kto widzi w ciemności (nawet kiepsko), jest w stanie przy tak małej ilości światła rozróżnić chociaż kontury murów i zorientować się po jaśniejszej plamie, gdzie biegnie korytarz. Tak więc opisując takie sytuacje należy uwzględnić tę kolosalną różnicę pomiędzy obdarzonymi widzeniem w ciemnościach, a tymi pozbawionymi go!

Czas na niebezpieczną scenę. Bohaterów spowija ciemność tak kompletna, iż nawet wiedźmin przez chwilę nie będzie mógł dostrzec dłoni przed twarzą! Pamiętaj o zmianie sposobu narracji — zaczynają dominować wrażenia słuchowe i dotykowe. Szorstka faktura skały, chłód kamienia, przyspieszone oddechy towarzyszy, bicie własnego serca, gdzieś w oddali kapanie wody. Niech bohaterowie przez chwilę zamrą nasłuchując - gdzieś tam wszak czai się wróg; nie słycać przecież, by panicznie uciekał.

Opisz tę scenę z wielką pieczołowitością, a Twoi gracze będą ją jeszcze długo wspominać. Uświadom im, że zamachowiec - tak samo zamarły, jak jego prześladowcy - oczekuje na ruch śmiałków. Najmniejszy szelst może zwrócić jego uwagę i pomóc w zlokalizowaniu położenia bohaterów. A może już

Najemni zabójcy

Ko: 3 Po: 2 Si: 3
Zm: 2 Zr: 3 Zw: 3
In: 2 Og: 1 Wo: 1
Żywotność: 29 (7/14/21/29)

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 2

Strzelanie: 3

Rzucanie: 4

Unik: 3

Obrona fizyczna

(dystans/bronią/wręcz):

2/6/4

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

Zbroja: Zbroje skórzane - korpuz, ręce, głowa (1)

Broń: Miecz (1k6+6), lekka kusza (3k6).

PW: 20

Manewry: Finta, imbroccato, kombinacja ciosów, odbicie broni, patinado, precyzyjny strzał, silny cios.

Wybrane umiejętności: Cwaniactwo 1, nasłuchiwanie 1, rzucanie 2, skradanie 3, spostrzegawczość 1, strzelanie 4, unik 3, wigor 1, wspinaczka 1.



wie, gdzie oni są? Może doskonale zna rozkład sekretnego korytarza, a teraz czeka w zasadzce, by pozbyć się świadków zamachu? Pamiętaj, że najstraszniejsze jest to, czego nie widać — wtedy pobudzona wyobraźnia płata najprzeróżniejsze figle.

W końcu albo któryś z bohaterów ruszy na spotkanie nieprzyjaciela (najpewniej ten, który najlepiej widzi w ciemności), albo będziesz musiał, Bajarzu, wykonać ruch zamachowcami, którzy nie wytrzymają napięcia i zaatakują (podpalając wcześniej pochodnię i ciskając nią w bohaterów — w końcu oni też nic w ciemnościach nie widzą).

Zamachowców powinno być co najmniej trzech, ale nie mogą mieć znacznej przewagi liczebnej nad drużyną. Przeprowadź szybką i krwawą walkę w ciemnym korytarzu. Na koniec zaś doprowadź do pojmania jednego z zamachowców (który widząc, że jego towarzysze ulegli, podda się). Nie pozwól hanzi w przyplwywie bitewnego szału wybić przeciwników — mają oni jeszcze w naszej opowieści odegrać rolę ważnych informatorów.

Przesłuchanie

Pojmany zbior okaże się najemnym zabójcą rodem z Mariбору. Wraz z towarzyszami zajmował się likwidacją na zlecenie wysoko postawionych osobistości i bogatych kupców. Wynajęli ich tajemniczy jegomoście, którzy spotkali się z nimi w piwnicach „Pałacu Wszelkich Możliwości” — wykwiutnego mariborskiego domu publicznego. Po drodze musieli założyć maski, jak wszyscy klienci owego dbającego o dyskrecję lokalu, a przed wejściem do piwnicy prowadzący ich człowiek wymieniać ze strażnikiem jakieś hasła. W ciemnym loszku pod domem publicznym jacyś zamaskowani mężczyźni przekazali im grubą zaliczkę i wytyczne zadania. Według słów zleceniodawców, zabójcy mieli zamordować wpływową damę dworu w jej sypialni. Istnienie sekretnego wejścia do komnaty ofiary ujawnił osobnik o pseudonimie Boreasz, który kilka dni wcześniej zaznajomił ich z tajemnymi korytarzami, ciągnącymi się pod starszą częścią zamku. Szczęśliwie jedno z wyjść owego dość rozległego systemu znajdowało się właśnie w komnacie rzeczonyj damy dworu.

Uciekająca driada

Wrómy jednak do ofiary zamachu, czyli młodej driady. Być może wśród hanzy znajdują się również rozsądni, którzy najpierw rzucają się ratować podopieczną. Tym większe będzie ich zaskoczenie, gdy pod przesytą bełtem pierzyną odnajdą tylko zwój sukien i koców! Po samej księżniczce nie ma ani śladu! Szybkie rozejrzenie się po pokoju (test spostrzegawczości ST 4) wyjaśni wszystko - z okna prawie do ziemi zwieszają się sznur z prześcieradeł. Kilka śladów w miękkim gruncie ogrodu jak nic będzie pasować do drobnych stopek dziewczyny. Z komnaty zniknęło jeszcze driadzie ubranie oraz łuk i strzały, które przywiozła ze sobą z Brokilonu.

Gdy tylko bohaterowie zorientują się w sytuacji, przybędzie do nich kolejny sługa, ponagający ich do doprowadzenia

Nie powtarzaj!

Pamiętaj, że hanza dopiero co brała udział w malowniczym pościgu. Nie serwuj więc kolejnego! Co prawda de facto znów uczestniczą w pościgu, lecz skup się tym razem na opisie spotykanych przez nich osób, które wskażą im drogę ucieczki driady, pomijaj zaś opisy drogi i jazdy. Szybko doprowadź do sceny na bagnach, gdzie będziesz mógł stworzyć specjalnie dla Twoich graczy nastrój grozy i czającego się gdzieś w gąszczu sitowi niebezpieczeństwa - a to już zupełnie inny klimat, odmienny od konnego pościgu.

księżniczki przed oblicze księcia i redańskiego posła. Sytuacja jest więc krytyczna — w końcu poseł jest i tak przekonany, iż „Frisanna” nie istnieje. Bohaterowie muszą natychmiast ruszyć w pościg za driadą, jednocześnie dając dyskretnie znać Jurkastowi, żeby zajął hrabiego Lanvala przez kilka godzin.

Jak dawno uciekła Minelunned? Tak naprawdę udało jej się wymknąć z zamku niespełna godzinę przed przybyciem bohaterów. Plan ucieczki przygotowywała od chwili, gdy poznała historię matki. Wtedy postanowiła sprzeciwić się rozkazom Eithne i uciec, mszcząc się w ten sposób na wiarołomnym księciu. Od kilku dni wykradała prześcieradła i żywność oraz chodziła wcześniej spać, motywując to złym samopoczuciem. Liczyła, iż nikt się nie zorientuje, że uciekła, co da jej kilkanaście godzin przewagi nad ewentualnym pościgiem.

Oczywiście dziewczyna zdaje sobie sprawę, iż nie ma dla niej powrotu do ukochanego lasu. Postanowiła więc uciekać na wschód, do osławionego Dol Blathanna, licząc na to, że przyjmą ją do swojego grona żyjące tam dzikie elfy. Dziewczynie udało się ukraść wierzchowca (niezbyt w prawdzie dobrego, gdyż driada nie zna się na koniach) i pomknąć jak strzała traktem wiodącym na południe, do Brugge. Po przekroczeniu rzeki Travy ma zamiar skręcić na wschód i zapaść w lasy Zarzeczca.

Teraz bohaterom nie pozostaje nic innego, jak szybko wytropić dziwożonę. Dziewczyna, odziana w charakterystyczny driadzi ubiór, zwracała na siebie uwagę. Widział ją chłopak stajenny, na kilka chwil wcześniej zanim jej mocny sierpowy pozbawił go przytomności. Widzieli ją również strażnicy przy południowej bramie - minęła ich jakby ścigał ją Dzikie Gon! Również na trakcie bohaterowie będą mogli zasięgnąć języka - kupcy zmierzający do Mariboru dostrzegli pędzącą konno dziewczynę. Ostatnim łatwym śladem jest przewoźnik promowy na Travie, którego driada pod groźbą strzały zmusiła do natychmiastowego przewiezienia na drugi brzeg (bez czekania, aż uzbiera się warta jego pracy grupa i oczywiście nie płacąc ani orena!).

Dalej bohaterowie będą musieli tropić dziewczynę. Póki przyświeca im jeszcze blask zachodzącego słońca, jest to dość łatwe (ST 4). Jednak wraz z nastaniem nocy, stawać się to będzie coraz trudniejsze (ST 5). Po jakiejś godzinie jazdy hanza natknie się na podłego konia - driadka zajeżdża zwierzę na śmierć! Co prawda teraz ucieka znacznie wolniej, jednak i trop będzie trudniejszy do znalezienia. Na dodatek wejdą na podmokły teren, a wraz z nastaniem chłodnej nocy podniosą

się mgły. W pewnym momencie w oddali na tle kępy krzewów bohaterom zamajaczy postać dziewczyny. Biegająca księżniczka odwróci się i, dostrzegłszy pościg, bez wahania wypuści w ku hanzie strzałę, po czym rzuci się pędem przez zarośla.

Pojmać księżniczkę

Hanzę czeka teraz niezwykle trudne zadanie. Jest noc, bagna, mgła i świetnie strzelająca driada, której na dodatek bohaterowie nie mogą zrobić krzywdy. Muszą ją dopaść, osaczyć i obezwładnić. Tymczasem Woeddglaeddyv nie ma żadnych oporów, by naszpikować bohaterów strzałami od stóp do głów.

Jeżeli chcesz ubarwić pościg, możesz pozwolić driadzie wprowadzić bohaterów na legowisko kikumory. Rozlewiska w pobliżu sadyb ludzkich to właśnie ulubione miejsca bytowania tych stworów. Driadka może kluczając wśród kęp tataraku wprowadzić pościg dokładnie na potwora - co dodatkowo uatrakcyjni bohaterom jakże „mile” zadanie.

W końcu jednak Woeddglaeddyv opadnie z sił. Szaleńcza jazda i długi bieg przez bagna nadszarpnęły jej kondycję. Gdy bohaterowie okrążą ją, nie będzie się już rozpaczliwie bronić. Zastaną tylko zrozpaczoną, zalaną łzami dziewczynę, której nie udało się umknąć Przeznaczeniu.

Innym, bardzo ciekawym rozwiązaniem jest sprowokowanie poważnej rozmowy pomiędzy driadą a hanzą. Jeżeli bohaterowie żyli się z dziewczyną, ta nie będzie chciała robić im krzywdy (i pewnie vice versa). Co najwyżej, ukryta driadzim sposobem na jakimś konarze, krzyknie „Gar'ean 'aespai” i wymierzy w nich grot strzały. Teraz bohaterowie będą mogli dowiedzieć się o rozgoryczeniu Woeddglaeddyv; o tym, jak nienawidzi Jurkasta za zdradzenie jej matki i za

Woeddglaeddyv, Miecz Lasu

Ko: 1 Po: 2 Si: 1

Zm: 4 Zr: 3 Zw: 3

In: 2 Og: 2 Wo: 2

Żywotność: 23 (5/11/15/23)**Walka bronią:** 2**Walka wręcz:** 2**Strzelanie:** 4**Unik:** 3**Obrońca fizyczna (dystans/bronią/wręcz):** 2/4/4**Obrońca magiczna (czary/modlitwy/znaki):** 1/1/1**Broń:** Łuk driady (2k6+3), nóż (1k2+4).**PW:** 21**Manewry:** Daleki strzał, dwie strzały, strzał w biegu, szachowanie.**Umiejętności:** Czytanie i pisanie: Starsza Mowa 1, wspólny 1, empatia 2, etykieta 1, gibkość 2, języki: Starsza Mowa 3, języki: wspólny 2, jeździectwo 1, koncentracja 2, nasłuchiwanie 2, polowanie 2, przetrwanie 3, skradanie 3, spostrzegawczość 3, sztuka: taniec 1, sztuka: poezja 1, tropienie 3, widzenie w ciemnościach 2, wiedza o heraldyce 1, wigor 1, zimna krew 1.

to, że teraz pragnie wykorzystać i ją do swoich celów. Będzie prosiła śmiarków, by pozwolili jej odejść i dołączyć do elfów żyjących w lasach wokół Doliny Kwiatów. Oczywiście bohaterowie będą musieli ją przekonać, by jednak stawiała czoło okrutnym wyrokom Losu - jak tego dokonają, pozostawiamy ich inwencji!

Stronnictwo Wojny

Po przyprowadzeniu driady z powrotem do Mariboru pilnowaniem dziewczyny zajmie się osobiście Triss Merigold. Aby zapobiec kolejnym uciezkom i innym przejawom buntu, czarodziejka rzuci na nią tłumiące inicjatywę zaklęcie Spętanie woli. Od tej pory dziewczyna będzie lekko otepiała, oswiała i senna. Poseł redański, ukontentowany obecnością księżniczki, zdecyduje zabawić w Mariborze jeszcze tydzień, zanim wyruszy do Tretogoru.

Nowe zaklęcie mentalne

Spętanie woli*

Koszt w PM: 30

Modyfikator trudności: 3

Żywiol: ziemia

Koszt w WPR: 60

Czas trwania: aż do przełamania

Sposób rzucania: G, F (mag dotyka obiema dłońmi głowy ofiary i wypowiada warunki spętania)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Spętanie woli jest czarem mentalnym, który pozwala zablokować pewne wybrane procesy myślowe ofiary. Najłatwiej jest kompletnie zgłuszyć całą wolną wole i bystrość umysłu, przekształcając zaczarowaną osobę w bezwolny automat, który potrafi odpowiadać jedynie na proste pytania i reagować na potrzeby fizjologiczne. Znacznie trudniej jest pozbawić ofiarę możliwości myślenia tylko o wybranych czynnościach — jak na przykład o ucieczce, walce czy samobójstwie (trudność automatycznie wzrasta o 1). *Spętanie woli* opracowano, aby chronić życie samobójców - tak brzmi przynajmniej oficjalna wersja Rady. Jednak prawda jest taka, iż znajduje ono niesamowite zastosowanie w służbach bezpieczeństwa, które używają go do kontrolowania niewygodnych osobistości. Plotki wspominają również o spętanych owym potężnym zaklęciem niewolnikach, których trzymają wieżach niektórzy czarodzieje.

Spętanie woli nie działa na wiedźminów.

Przełamanie: *Koncentracja*. Zaczarowany może próbować przełamać moc zaklęcia zaraz po jego rzuceniu i każdego następnego dnia, o tej samej porze. Z początku czar jest bardzo silny i praktycznie niemożliwy do przełamania - wymaga udanego testu *koncentracji* o poziomie 7. Z czasem jednak słabnie - po każdym dniu trudność przełamania spada o 1. Jednakże mag, który rzucił zaklęcie, może w późniejszym czasie wzmocnić je, wydając 30 PM, co zwiększa trudność testu o 1.

Szybkemu zdobyciu poufnych informacji na temat „Pałacu Wszelkich Możliwości” z pewnością pomoże umiejętność *cwaniactwo*. Również bohater, który zna się na *zbieraniu informacji* z drobnych uwag osób, z którymi rozmawia, poskłada szybko cały obraz - który mu Ty, Bajarzu, możesz na osobności przedstawić - tak by gracz miał satysfakcję, iż to właśnie on, dzięki posiadanym umiejętnościom, zdobył owe cenne informacje.

W tej sytuacji Jurkast wyznaczy bohaterom kolejną misję - infiltracji spisku dybiącego na życie córki księcia. Drugi z kolei, niemal udany zamach przekonał księcia, iż spisek jest bardzo niebezpieczny. Jurkast chce teraz niemal pewien, iż ci sami ludzie stali za morderstwem prawdziwej Frisanny. Jest zdeterminowany dowiedzieć się, kto za tym stoi, i ukarać przykładowie wszystkich spiskowców. Dokładny opis spisku znajdziesz, Bajarzu, w materiale źródłowym „Stronnictwo Wojny” - patrz str. #.

Bohaterowie mają już jeden trop prowadzący do zamtuza, w którym odbywają się zebrania spiskowców. Znają też hasło, które zdradził im mały pomocnik fałszywego tancmistrza. Gdyby jednak nie udało im się zdybać niedoszłych zabójców Woeddglaeddyv, a przez to uzyskać lokalizacji tego miejsca, możesz doprowadzić do zupełnie przypadkowego spotkania z owym najemnikiem w mieście.. Nagle bohater może dostrzec człowieka w kapturze, o twarzy bardzo podobnej do tej, która przez chwilę mignęła mu w chwili wyłamywania drzwi do komnaty Frisanny. Wystarczy jegomościa złapać i wycisnąć z niego te same informacje, które zdradziliby pojmami w podziemiach zabójcy.

Inną ścieżką dotarcia do „Pałacu Wszelkich Możliwości” jest drażnienie sprawy setnika Carlosa, fałszywego Maestro Terprisa z Bremervoord. Stosunkowo łatwo można odkryć, iż setnik Carlos był młodym oficerem lekkiej jazdy. Był dobrym i obowiązkowym wojskowym o trochę romantycznej naturze. Znajomi zauważyli, iż od jakiegoś czasu był dość skryty. Kilku wie, iż ostatnimi czasy stał się częstym bywalcem pewnego ekskluzywnego zamtuza (koledzy składali tajemniczość Carlosa na karb jakiejś romantycznej afery; chodzący nawet pogłoski, że zakochał się bez pamięci w samej szefowej domu publicznego, pięknej i słynnej w pewnych marioborskich kręgach kurtyzanie, „Lady” Rhiannon).

Obserwując dom publiczny, bohaterowie zauważą, iż co wieczór zachodzą do niego zamaskowani panowie, w tym wielu młodszych oficerów książęcej armii. Wnikliwie popytanie tu i tam może dostarczyć hanzie informacji, iż „Pałac” jest miejscem bardzo drogim, na które niekoniecznie stać setników czy dziesiętników! Można się również dowiedzieć, iż dom jest własnością Cianfanellich, znanej rodziny krasnoludzkich bankierów, a piękna szefowa przybytku posiada mniej niż 15% udziałów.

Infiltracja spisku

Bohaterowie mają już w ręku wszystkie wskazówki, pozwalające dostać się na spotkanie tajnej organizacji. Wiedza,

iz muszą ubrać maski, znają również hasło. Książę proponuje im współpracę jego najwierniejszych gwardzistów, których jest pewien na 100%. Dla bezpieczeństwa jednak poradzi im, by nie zdradzali żołnierzom celu misji i pozostawili ich na zewnątrz, by wyłapali wszystkich spiskowców, którzy będą próbowali wydostać się z „Pałacu”. Oczywiście dopracowanie szczegółów całej operacji książę pozostawia bohaterom.

Sam „Pałac” jest miejscem niezwykle eleganckim. Prócz masek obowiązują wykwintne stroje i złożenie na wejściu odpowiedniego depozytu (zwykle minimum 500 orenów). Wewnątrz znajduje się salon gier hazardowych, scena teatralna i pomieszczenie, w którym co jakiś czas można posłuchać występów znanych bardów. Wszystkie panie ubrane są bardzo elegancko i z klasą - to nie jest byle zamtuż, gdzie można spotkać zwyczajne prostytutki. Wśród gości bryluje oczywiście „Lady” - długowłosa elfka w przepięknej aksamitnej sukni, opinającej jej doskonale ciało szczerze obdarzone wdziękami przez naturę. Gdy zamaskowani bohaterowie wejdą do „Pałacu”, Rhiannon z zawodowym wyczuciem od razu zauważy ich zmieszanie i proponuje, aby na razie napili się czegoś i rozejrzeli po lokalu, a ona później sama ich znajdzie i opowie o panujących w przybytku regulach.

Tymczasem — jak podejrzewamy — bohaterowie zamiast podziwiać niewątpliwe uroki owego miejsca, będą starali się raczej dotrzeć do zejścia do piwnicy. Nie powinno być to trudne, gdyż spośród gości jeszcze kilku młodzieńców również się tam udaje. Każdy z nich podchodzi chyłkiem do sporych drzwi, puka, wymienia hasło ze strażnikiem, po czym schodzi ciemnymi schodkami do piwnic lokalu. Zamaskowani bohaterowie nie będą mieli najmniejszego problemu w dostaniu się na tajne spotkanie Stronnictwa Wojennego.

W razie gdyby doszło do walki i potrzebowałbyś, Bajarzu, charakterystyk spiskowców, przygotowaliśmy dla Ciebie przykładowy profil dziesiątnika armii Mariboru:

Dziesiątnik, spiskowiec Stronnictwa Wojny

Ko: 3 Po: 2 Si: 3

Zm: 3 Zr: 2 Zw: 3

In: 2 Og: 2 Wo: 2

Żywotność: 29 (8/15/22/29)

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 3

Unik: 3

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

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

Broń: Miecz (1k6+6), sztylet (1k3+6).

PW: 18

Manewry: Finta, imbroccato, patinado, tempo.

Umiejętności: Charakteryzacja 1, czytanie i pisanie: wspólny: 1, dowodzenie 2, hazard 1, jeździectwo 3, język: wspólny: 2, koncentracja 2, nasłuchiwanie 2, rozmawianie 1, rzucanie 2, skradanie 1, spostrzegawczość 2, strzelanie 3, taktyka 2, wiedza: Maribor 2, wigor 1, wspinaczka 1, zimna krew 2.

Kim jest Boreasz?

Być może bohaterowie będą ciekawi tożsamości szpiega, który tak dokładnie obserwował ich poczynania. Boreasz jest osobistym pokojowcem księcia, który nieraz zawiadamiał hanzę o rozkazach władcy i wielokrotnie - choć niepostrzeżenie - był światkiem poufnych rozmów księcia Jurkasta. W ten to właśnie sposób Pokojowiec zdobywał bezcenne informacje. Na dodatek, szpieg zna wejście do starego systemu korytarzy, który ciągnie się pod wzgórzem zamkowym, bogowie jedni wiedzą, jak głęboko. To on właśnie udostępnił je spiskowcom i tym sposobem umożliwił skuteczne działanie, przynajmniej w starej części zamku.

Bohaterowie trafią na tajne zebranie podsumowujące nieudany zamach. Obecny jest Gilbert z Lockslee oraz pozostali szefowie sekcji, w tym baron Kreyer, którego bohaterowie bez trudu zidentyfikują jako człowieka próbującego nastraszyć ich przy „Damie z Bazyliżkiem”. Co ciekawe, do spiskowców należy również zamaskowany krasnolud (powiązany ze spiskiem bankier z rodziny Cianfanellich).

W piwnicze panuje atmosfera „romantycznego spisku”. Zamaskowani rozpoczynają spotkanie od powtórzenia przysięgi Stowarzyszenia, ślubując działać wszelkimi środkami na rzecz ocalenia Honoru Królestwa. Każdy ze spiskowców wyjmuje sztylet i składa go na prowizorycznym ołtarzu, przykrytym czarnym sukniem wyszywanym w srebrne temerskie lilie. Jeżeli bohaterowie będą w milczeniu przysłuchiwali się raportowi człowieka, którego wszyscy nazywają Boreaszem, usłyszą dość wierną, acz niezbyt szczegółową relację z wydarzeń, jakie miały miejsce podczas nieudanego zamachu. W opowieści szpiega śmiałkowie urosną do jakiś wspomaganych magią superbohaterów, o niezwyklej skuteczności. Boreasz może nawet sugerować, iż Jurkast wynajął grupę wiedźminów do ochrony nieślubnej córki.

Jak bohaterowie rozwiążą ową sytuację - pozostawmy to ich gestii. Zakładamy jednak, iż w jakiś sposób doprowadzą do pojmania szefów Stowarzyszenia. Przesłuchując ich, dowiedzą się, iż to faktycznie oni stali za wszystkimi trzema zamachami (jeden — udany — na Frisane i pozostałe dwa — na Woeddgla-eddyv). Przy odrobinie przymusu można wydobyć od pojmany również terminy kolejnych spotkań konspiratorów, co umożliwi zgarnięcie następnych członków organizacji. Zapytani jednak o aferę związaną z tajnymi dokumentami, spiskowcy zaprzeczają, jakoby mieli z nią jakikolwiek związek. Zresztą młodych patriotów będzie cały koncept przekazywania czegośkolwiek redańczykom bardzo bulwersować!

Książę Jurkast nie będzie się cackać z pojmanymi. Przekaze ich wszystkim katom, którzy wycisną z młodzieńców każde nazwisko. W ciągu kilku dni w sekrecie przed redańskim posłem posypią się głowy spiskowców - Jurkast będzie bezlitosny!

Za wykrycie spisku książę wynagrodzi bohaterów sówicie i w uznaniu ich zasług wyznaczy na osobistych gwardzistów księżniczki. Ich zadaniem będzie więc dopilnować, aby dziewczyna cała i zdrowa dożyła dnia ślubu.

Pożegnanie z Mariborem

Nareszcie nadchodzi długo oczekiwany dzień wyjazdu z Mariboru. Na dziedzińcu zamkowym stoi złota karetka, do której Jurkast odprowadza odzianą w strojną suknię Frisanę. Oszolomiona czarami dziewczyna pozwala ojcu ucałować się w oba policzki i wsadzić do powozu. Całe to uroczyste przedstawienie rozgrywa się oczywiście na benefis redańskiego posła, który przygląda się pożegnaniu z grzbietu wierzchowca.

Zanim jeszcze hanza zdąży osiąść rumaków, z zamku wybiegnie zdyszany podkanclerz, który właśnie przed momentem po raz kolejny na kilka godzin powrócił do ludzkiej postaci. Z rozpromienioną miną uściśnie dłonie bohaterów i na odchodnym powie im, że książe wybaczył mu zdradę. W zamian za to, iż pokajał się i wyznał wszystko, co wie, Triss obiecała poszukać lekarstwa na jego „dolegliwość” - ponoć jest już na tropie właściwego zaklęcia mogącego odczynić urok!

Nagle uśmiech podkanclerza zamieni się w przeraźliwy grymas, a z jego ust pocieknie piana. Zgromadzone na dziedzińcu damy zareagują na ten widok chóralnym wrzaskiem. Wijąc się w konwulsjach mężczyzna padnie na ziemię i zeszytywnieje. Po chwili z jego rękawa wypelźnie wielki, czarny pająk.

Zdarzenie to powinno zaniepokoić hanzę. Można z niego bowiem wyciągnąć dwa wnioski, z których żaden nie jest specjalnie pocieszający. Jeżeli gracze założyli, że pojmani przez nich przedstawiciele Stronnictwa Wojennego okłamali ich i stali za kradzieżą tajnych dokumentów, to zabójstwo podkanclerza uznają zapewne za dowód, iż organizacja nie została ostatecznie rozbita i czeka tylko na sposobność, by zemścić się na bohaterach. Jeśli natomiast wierzą słowom przesłuchiwanych członków Stowarzyszenia Wojny (najprawdopodobniej samego Gilberta z Lockslee), muszą się domyślić, iż istnieje w Temerii jeszcze inny spisek, związany z kultem Lwiogłowego Pająka — tajna organizacja, o której nic jeszcze nie wiedzą i nie znają nawet w przybliżeniu jej możliwości, a która to organizacja najwyraźniej depcze im po piętach...

Związek Wespertyla

Pieniądz nie ma ojczyzny Geralt Kupcom wszystkojedno, pod czyimi rządami robią pieniądze.

„Czas pogardy”

Organizacją tą jest Związek Wespertyla, tajne stowarzyszenie skupiające przeciwników króla Foltesta, którzy pragną obalić króla Temerii i osadzić na tronie Vyzimira Redańskiego. Powstanie Związku zostało prawdopodobnie zainicjowane przez agentów Dijkstry jeszcze przed wojną temersko-redańskiej, kiedy nikt nie spodziewał się rychłego pojednania, a tym bardziej sojuszu obu państw. Agentom udało się sprytnie omotać kilku wpływowych polityków, roztaczając przed nimi wizję korzyści, jakie będą mogli wyciągnąć z połączenia dwóch mocarstw pod jednym berłem. Po kilku latach plany władców uległy zmianie, jednak raz zasiane ziarno zdążyło już zakiełkować i na dobre zakorzeniło się na temerskiej ziemi. Spisek rozrastał się i rósł w siłę. Stopniowo dołączali do

niego kolejni wielmoże, z takich czy innych powodów zrażeni do Foltesta, a także liczni kupcy, którym dała się we znaki wojna celna i którym zamarzyła się wolna drogą do Novigradu, przecięta teraz granicą na Pontarze.

Jak dotąd działania Związku Wespertyla były bardzo ostrożne, gdyż nie posiadał on ani potęgi militarnej, ani wpływów politycznych, które dawałyby możliwość bardziej zdecydowanego postępowania. Spiskowcy ograniczali się głównie do knucia drobnych intryg, mających na celu osłabienie pozycji króla Foltesta - zazwyczaj z miernym rezultatem. Jako przykład warto tutaj wspomnieć chociażby porażkę temerskiego wielmoży, Ostrita, który wstąpił do spisku z powodu osobistej urazy, jaką żywił do króla. Ostrit próbował przekupić wiedźmina Geralt z Rivii, wynajętego przez króla w celu odczarowania zamienionej w strzygę królowny, by ów odstąpił od powierzonego mu zadania i pozostawił królewską córkę w przerażającej postaci. Związek Wespertyla doszedł bowiem do wniosku, że jeśli strzyga dostatecznie da się wszystkim we znaki, znacząco wzrośnie niezadowolenie z rządów szalonego Foltesta. Intryga spaliła jednak na panewce, gdyż wiedźmin niezbyt uprzejmie odmówił przyjęcia zapłaty i mimo wszystko zdjął urok z królowny.

Od czasu owej porażki wiele się jednak w tajnym stowarzyszeniu zmieniło. Przede wszystkim spiskowcom udało się zyskać znaczne wsparcie. Jednemu ze związanych z organizacją polityków przyszło bowiem do głowy, aby skaptować hrabinę Kaliteę, kobietę niezwykle wpływową, a co najważniejsze dla spiskowców - wywodzącą się z Redanii. Znajomość ta przyniosła związkowi więcej korzyści, niż jego członkowie mogli się spodziewać w najśmielszych marzeniach, gdyż hrabina okazała się być nie tylko niezwykle sprawną i pomysłową intrygantką, lecz także — o zgrozo! — wysoko postawioną kapłanką Coram Agh Tera, Lwiogłowego Pająka. Wielu spośród przedstawicieli Związku Wespertyla zgodziło się popierać przerażający kult, niektórzy nawet wstąpili w szeregi jego wyznawców. W zamian za to Wielki Tkacz udzielił im mocy, dzięki której udało się między innymi skraść dokumenty Jurkasta, mające skompromitować Foltesta w oczach Vyzimira i zachęcić tego ostatniego do zerwania układów. Prawdopodobnie gdyby nie zdecydowane działania hanzy, wściekły Vyzimir już teraz zastanawiałby się, czy nie zmiażdżyć sąsiada, a tajna delegacja Związku Wespertyla gięłaby się w ukłonach przed jego tronem, proponując temerską koronę.

Na razie jednak Vyzimir nic nie wie o oszustwie Jurkasta, bohaterowie zaś nie mają pojęcia o politycznych rozgrywkach, w które się wmieszali, i spokojnie wyruszają w daleką drogę do Redanii.

Epilog drugiej przygody

Ciemny pokój w jakimś pałacu. Potężny, siedzący przy biurku mężczyzna, studiując przy blasku świecy raport. Ze zmęczeniem przeciera oczy. Za oknem już szarzeje świt. Nagle pod dotykiem delikatnej, wypielegnowanej dłoni odwraca się powoli. Kobieta wyjmując z jego ręki raport i zdmuchując świecę.

- Już się tym nie martw - szepcze mu do ucha - Wszystkim się zajęłam...

STRONNICCTWO WOJENNE

Przedstawiamy Ci teraz, Bajarzu, Stronnictwo Wojny, które jest odpowiedzialne za uśmiercenie młodszej córki księcia Jurkasta. Poniższy materiał możesz z powodzeniem wykorzystać w innych swoich opowieściach, pod warunkiem, iż grając w „Skrzyżowane miecze” bohaterowie nie doprowadzą do kompletnego zniszczenia Stronnictwa. Pamiętaj jednak, iż natura konspiracyjnych organizacji polega na tym, iż nawet po ujęciu przywódców, trudno jest wylapać wszystkich członków. Ci zaś, pozostawieni sami sobie, na pewno postarają się odnaleźć osoby, które przyczyniły się do zniweczenia ich marzeń, i dotkliwie się zemścić. Tak więc porachunki z niedobitkami Stronnictwa Wojny mogą stać się osnową, na kanwie której będziesz mógł długo opowiadać już po zakończeniu kampanii „Miecz Przeznaczenia”.

Geneza

Żywołem żołnierzy i rycerzy jest wojna. A raz zasmakowawszy w bitewnej zawierusze, wojownicy niechętnie powracają do domów tylko po to, by się przekonać, iż ich starci bracia bardziej umocnili się na ojcowskich dziedzinach i wszystkie piękne panny dawno powydawały się za mających ziemię i pieniądze. Po podpisaniu traktatu pokojowego z Redanią, wielu było w Temerii takich sfrustrowanych młodych szlachciców i zawodowych żołnierzy, którzy widzieli w dalszym konflikcie między dwoma królestwami szansę na zrobienie błyskawicznej kariery lub zasłużenie się królowi na polu walki, co oczywiście mogło owocować nadaniami ziemskimi. W większości księstw władcy poradzili sobie z owym problemem. W Wyzimie Foltest utrzymuje wciąż dużą drużynę, wielu też zdolnych młodzieńców znalazło zajęcie w jego służbach specjalnych. W Ellander młodych frustratów przygarnął Zakon Róży. Tylko w Mariborze książę Jurkast nie zdołał sobie poradzić z narastającym niezadowolaniem.

Duch wojny

To właśnie w Mariborze znalazł się charyzmatyczny człowiek, tysięcznik jazdy, Gilbert z Lockslee, który zgromadził wokół siebie podobnych mu młodych gniewnych. Jego zagorzały patriotyzm, przechodzący niekiedy w fanatyzm, i romantyczna wiara w powodzenie misji z łatwością zapalała umysły zapalczywych Mariborczyków. Tak powstało Stronnictwo Wojny — tajna organizacja, której celem jest zerwanie hańbiącego honoru Temerii traktatu z Redanią i doprowadzenie do zwycięskiej wojny. Podczas tajnych zebrań Gilbert w płomiennych mowach roztacza wizję Temerii sięgającej aż po Novigrad i obejmującej żyzne ziemie środkowej Redanii.

Stronnictwo Wojny jest przesiąknięte górnolotną mistyką i romantyczną frazeologią. Jego członkowie uważają się za zbawców Temerii, ostatnich powierników prawdziwego honoru królestwa, strażników czystej krwi temerskiej, prawdziwych patriotów. To właśnie wielka charyzma i trochę skrzywiony światopogląd Gilberta nadaje charakterystyczny rys organizacji, kształtując ideę, a przez nią umysły podkomendnych. Należy tu zaznaczyć, iż napędzany ideą spisek jest bardzo niebezpieczny, pomimo pozornej niewinności i amatorskich metod.

Organizacja

Mimo iż Stronnictwo zrzesza ludzi młodych i zapalczywych, jego struktura jest dokładnie przemyślana. Wszak w szeregach organizacji są zdyscyplinowani wojskowi, którzy świetnie rozumieją wagę rozkazu i potrafią dotrzymać tajemnicy. Stronnictwo ma zresztą w szeregach kilku byłych szpiegów, którzy pomagali Gilbertowi wypracować konspiracyjne metody.

Organizacja jak na razie działa tylko na terenie księstwa Mariboru. Za swą główną siedzibę Gilbert obrał miejsce doskonale nadające się do ukrywania konspiracyjnej działalności — jest nią znany w całym mieście zamtuż, którego właścicielami są krasnoludscy bankierzy z rodu Cianfanelli. W piwnicach owego domu schadzek umieszczono salę spotkań spiskowców. Ów zamtuż, o wdzięcznej nazwie „Pałac Wszelkich Możliwości”, jest o tyle wygodny dla spiskowców, iż bywają w nim bardzo różne osobistości Mariboru, a nie chcąc być rozpoznane, ubierają maski. Ten zwyczaj ułatwia oficerom spotkania, gdyż zamaskowani udają się do domu publicznego i, również zamaskowani, po wypowiedzeniu tajnego hasła, spotykają się w piwnicach domu. Nikt nie widzi nic podejrzanego w fakcie, iż młodzi arystokraci odwiedzają ów dom uciech, a dzięki panującym w nim zwyczajom, nikt jak dotąd nie zdołał połączyć zamaskowanych młodzieńców z konspiracyjną organizacją.

Cała organizacja podzielona jest na pięć grup o nazwach: „Ogień”, „Powietrze”, „Ziemia”, „Woda” i „Moc”. „Moc” skupia ściśle kierownictwo stronnictwa — samego Gilberta i przywódców pozostałych grup. Tylko Lockslee zna tożsamość poszczególnych szefów, oni zaś swoich podwładnych. Kolejne grupy mają różne zadania. „Powietrze” zajmuje się zdobywaniem informacji, które są niezbędne do działalności organizacji. „Wodzie” powierzono przygotowanie terenu akcji, zdobywanie środków, sprzętu i werbowanie odpowiednich osób (najczęściej jednorazowych najemników, nic nie wiedzących o spiskowcach - w rodzaju tych, którzy atakują bohaterów w ogrodach zamku w Mariborze). „Ogień” to zbrojne ramię Stronnictwa, skupiające najlepiej wyszkolonych żołnierzy, najczęściej nieszlacheckiego urodzenia, którzy nie wahają się w imię idei zadać zdradzieckiego ciosu. W końcu „Ziemia” to

ludzie, którzy zajmują się obroną Stronnictwa przed infiltracją, zabezpieczają odwrót z miejsca akcji, przygotowują dla członków „Ognia” odpowiednie alibi czy też występują w roli świadków w wypadu rozpraw sądowych — a co najważniejsze — pracują nad ostrożnym werbowaniem namierzonych przez szpiegów „Powietrza” kandydatów do Stronnictwa.

Młodzi spiskowcy zdają sobie sprawę, iż na razie są jeszcze słabi. Mimo to mają już na koncie pierwsze, bardzo znaczne sukcesy. Przede wszystkim z początkowo niewielkiego spisku, drogą kolejnych znajomości i delikatnego werbunku, Stronnictwo urosło do całkiem sporej organizacji, zrzeszającej około 60 młodszych oficerów i żołnierzy (i stale rośnie w siłę). Po drugie, Gilbertowi udało się przekonać do popierania sprzysiężenia — oczywiście w tajemnicy — bank Cianfanellich, którego właściciele widzą w wybuchu wojny szansę na świetny interes, szczególnie w ewentualnej pożyczce pieniędzy na zaciąg temerskich wojsk i dostarczeniu przygotowanych zawczasu transportów broni oraz zaopatrzenia dla armii. Po trzecie, szpiegom „Powietrza” udało się zdobyć kopię postanowień traktatu temersko-redańskiego i na jego podstawie uknuć plan zerwania go — poprzez storpedowanie małżeństwa księcia Fulka z córką Jurkasta, Frisaną. Niewątpliwym sukcesem „Ognia” był udany zamach na życie 11-letniej dziewczynki. Teraz „Powietrze” zajmuje się rozpracowywaniem działań hanzy bohaterów na terenie Mariboru. To oni właśnie organizują spotkanie przy „Damie z Bazyliżkiem”, chcąc hanzę przestraszyć bądź zlikwidować. Owym tajemniczym człowiekiem w masce jest nie kto inny, jak sam przywódca „Ognia”, baron Kreyer, korzystający z pomocy skaptowanego do spisku czarodzieja-renegata.

Oczywiście tajne temerskie służby natknęły się na ślad Stronnictwa Wojny. Jeden z agentów przeniknął nawet na krótko do „Wody”, ale został wykryty i „zdarzył mu się wypadek”, tak częsty w zawodzie szpiega. Raporty o organizacji były trochę sprzeczne i niespecjalnie alarmujące, przedstawiające ją bardziej jako na wpół tajną igraszkę sfrustrowanych młodzieńców, a być może po prostu dodatkową atrakcję zorganizowaną przez personel „Pałacu Wszelkich Możliwości”. Co ważniejsze służby temerskie nie dostrzegły związku między otruciem księżniczki Frisanny a sprzysiężeniem, dzięki czemu może ono teraz przygotowywać się w spokoju do ponownego zamachu, tym razem na Minneluned - Woeddglaeddyv - Frisanę!

Tajemnica sekretnego przejścia — epizod

Niniejszy epizod jest pomysłem na całą osobną przygodę, z pomocą której możesz rozszerzyć wydarzenia drugiej opowieści sagi — „Skrzyżowanych Mieczów”. Jeżeli zdecydujesz się go wykorzystać, powinieś już w trakcie jej prowadzenia mimochodem wrzucać dotyczące go drobne plotki, by sprawnie wpleść ową historyjkę w całość sagi. Akcję najlepiej umieścić ją po likwidacji spisku Stronnictwa Wojny, a przed wyjazdem bohaterów do Redanii.

Zniknięcia

— *Niedobrego coś się dzieje, panie Geralt — mruknął. — Na zamku, znaczy. Straszy coś*

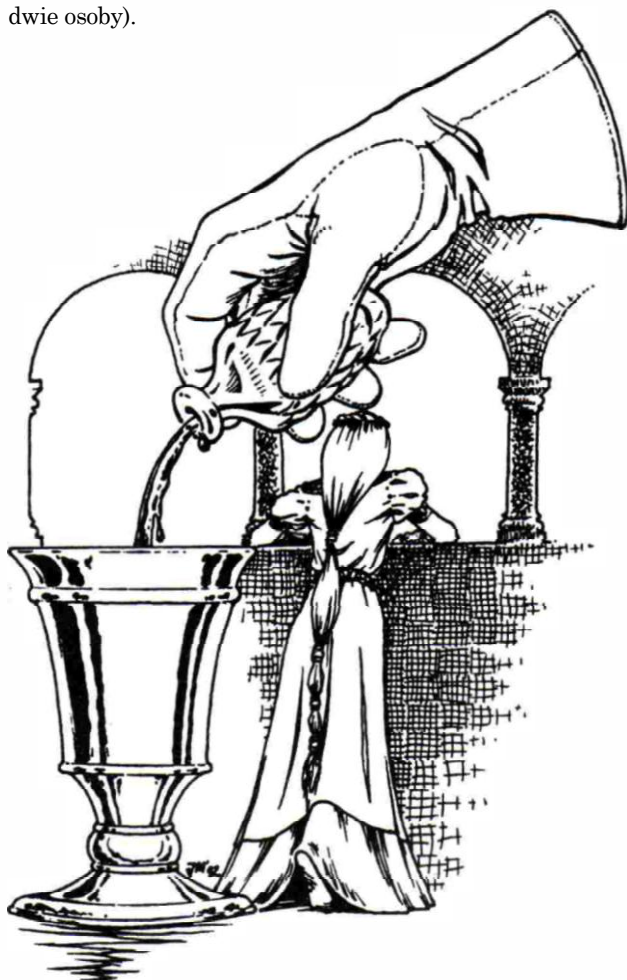
-Co?

-*A co ma straszyć? Straszdyło.*

„Kwestia ceny”

Zamek Mariborski, jak to każdy stary zamek, ma swoją tajemnicę. Zdarza się, niezbyt często co prawda, że ludzie znikają tu bez śladu. Nie przydarzyło się to nigdy żadnemu księciu, jego rodzinie ani dworakom. Bywa jednak, że jakaś panna służebna, strażnik czy koniuszy zniknie i nikt nie wie, co się z nim stało. Starzy mieszkańcy Mariboru gadają, iż tak było zawsze. Coś przychodziło i zabierało daninę krwi za „użytkowanie” zamkowego wzgórza. Oczywiście takie zdarzenia stały się osnową wielu legend i opowieści. Prawiono o tym, że pierwszy władca zamku zawarł pakt z siłami nieczystymi, które w zamian za to, że uczynią jego potomków władcami tej ziemi, zażądały takiej ofiary. Niektórzy powiadają, iż to duch jakiegoś przekłętą przodka błąka się w czasie pełni po zamkowych korytarzach. Kto go zaś spotka, tego porywa w zaświaty!

Dziad obecnego księcia owym bajaniom wiary nie dawał i sądził, że to raczej jakiś potwór załagał się gdzieś w niedostępnym zamkowym zakamarku i że czasem wychodzi na żer. Zatrudnił nawet pewnego potężnego wiedzmina, ten jednak nie zdołał bestii odnaleźć, mimo że siedział w zamku — i to na wikcie księcia — niemal pół roku (w tym czasie zaginęły dwie osoby).



Dopiero ostatnio owe tajemnicze zdarzenia jakby ustały. Ludzie przestali rozpyływać się bez śladu, a niektórzy mówią, że w końcu klątwa ciężająca na zamku została jakoś złamana.

Ciekawski bard

..ta powsinoga, ten truteń i nierób, ów kaplan sztuki, świecąca jasno gwiazda ballady i miłosnego wiersza Jak zwykle opromieniony sławą, nadęty jak świński pęcherz i śmierdzący piwem.

„Głos rozsądku 5”

Co tu dużo mówić - mimo prób zachowania dyskrecji, o wyczynach bohaterów na mariborskim zamku i tak będzie głośno. A co lepiej poinformowani dowiedzą się o drugiej próbie zamachu na księżniczkę Frisanę. Odkryją również, w jaki sposób zamachowcy niepostrzeżenie dotarli do jej — jakby się zdawało - doskonale strzeżonej komnaty.

Jedną z owych ciekawskich osób będzie niejaki Nife Vellarock, nadworny bard księcia Jurkasta. Niezmiernie się ucieszy usłyszawszy o tym, że bohaterowie odkryli na powrót wejście do starych, sekretnych korytarzy zamkowych. Tak długo będzie wiercić Jurkastowi dziurę w brzuchu, aż przeko-
na go, iż nie można mieszkać w zamku, nie znając planów owych podziemi. Na poparcie owej tezy niezbitego argumentu dostarczyli wszak sami spiskowcy Stronnicstwa Wojennego. Tak więc Nife proponuje księciu, aby zlecił bohaterom eksplorację korytarzy, sporządzenie ich planów i rozgryzienie mechanizmów otwierających sekretne przejścia. Aby zamani-
festować swój entuzjazm, sam zaoferuje się w owym przedsięwzięciu dopomóc, choćby osobiście rysując plany.

Podstęp

Tymczasem, jak łatwo się domyślić, bardem Vellarock nie kierują czysto altruistyczno-patriotyczne pobudki. Prócz ciekawości, powoduje nim bowiem chęć znalezienia skarbu. Tak się bowiem składa, iż bard zna troszkę stare opowieści i historię zamku w Mariborze. Wie doskonale, że na zamkowym wzgórzu, jak i w nim samym, stała stara gnomia metropolia. Wie, że w owych kazamatach miał niegdyś pracownię potężny czarownik i że ukrył w nich nie wiadomo jakie skarby. Dlatego więc chce, by hanza zapuściła się z nim w labirynt, by mógł odnaleźć skarb (a chodzi mu tu o wiedzę i magiczne przedmioty, których, jak mniema, nieświadomi bohaterowie nie będą w stanie odróżnić od zwyczajnych szpargałów) i później, znając już drogę, wrócić po niego i ustawić się na całe życie.

Historia

Jaka jest zaś kompletna historia mariborskiego zamku?

Było to jeszcze zanim zjawily się elfy i wyparły gnomy z terenów dzisiejszej Temerii. To właśnie po tamtych czasach

pozostała bardzo rozległa sieć korytarzy, przecinająca wzgórze niczym ser szwajcarski. Wiele wieków później kolejni przybysze, ludzie, wyparli z owych ziem elfy i założyli w tym miejscu miasto, zamkowe wzgórze zaś obwarowano. Tak oto powstał Stary Zamek.

W czasie budowy odkryto stare podziemne tunele. Ludzie byli zachwyceni zmyślnością ich konstrukcji i genialnością niektórych rozwiązań architektonicznych, w tym niezwykle skutecznymi zabezpieczeniami, strzegącymi niegdyś podziemnego miasta gnomów przed intruzami. Dlatego budując zamek skorzystano z istniejących korytarzy i połączono z nimi sekretne przejścia prowadzące do komnat, a tak zwane „pokoje gościnne” zaopatrzone w otwory do podglądania i podsłuchiwania.

Oczywiście z owymi podziemiami łączy się również tajemnica. Jakies trzysta lat temu przodek księcia Jurkasta, Wrytomir, wyrzucił ze służby czarodzieja-rezydenta. Nikt już nie wie, o co właściwie poszło, w każdym bądź razie władca odmówił przyjęcia wyznaczonego przez Radę zastępcy. Trudno jednak nawykłemu do magicznych usług władcy obyć się bez pomocy zaklęć. Dlatego gdy po roku zjawił się w jego progach jakiś ubogi, przybyły z Południa czarodziej, który ofiarował swe usługi w zamian za opiekę i mecenat, Wrytomir się nie zawahał. Odpowiadało mu, że przybysz nie był powiązany z Konfraternią, do której metod „doradztwa politycznego” był zrażony. Czarodziej, który kazał nazywać się Jegizderemonem, szybko zadomowił się w przyznanej mu na użytek starej wieży. Wkrótce też dowiedział się o istnieniu tajnych przejść (nadal używanych przez szpiegów Wrytomira) i przeniósł część „niebezpiecznych” eksperymentów do głębokich gnomich sztolni. Wrytomira nawet to ucieszyło, bo dworzanie skarżyli się, iż z komnat czarownika nieraz zalatuje a to stęchlizną, a to znów ostrym zapachem alchemicznych tynktur. Z początku Jegizderemon był pokorny i usłużny. Wszystkim pomagał i starał się zaskarbić sobie przyjaźń jak największej liczby osób. Z trudem udało mu się przewyciężyć niechęć, jaką żywili do obcego dworacy.

Mniej więcej wtedy właśnie na władkę spłynęła jakaś dziwna choroba. Jego skóra pokryła się bolesnymi wrzodami, z których ciekła czarna posoka. Choć jeszcze młody i do niedawna w pełni sił, Wrytomir osłabł straszliwie i całymi dniami musiał leżeć w łóżu. Nie pomogły uzdrowicielki Melitele ani modły kapłanów Kreve. Tylko eliksiry Jegizderemona były w stanie utrzymać władcę przy życiu. Wrytomir bardzo zaczął sobie cenić ulgę w bólu, jaką przynosiły mu mikstury czarownika. Coraz bardziej także mu ufał i zasięgał rady w każdym niemal przedsięwzięciu. Wkrótce Mariborem rządził dziwny przybysz z Południa. Czarownik nie poprzestał jednak na tym. Niewątpliwie z pomocą magii omotał piękną żonę Wrytomira, Lerhanę, i uczynił ją swą kochanką. Wkrótce po dworze rozniosła się wieść, iż żona władcy jest w ciąży ze zdrazieckim czarnoksiężnikiem. Gdy władca dowiedział się o swej hańbie i o niegodziwości Jegizderemona, zawrzał gniewem i wysłał list do Rady, by przybyła mu z pomocą. Oczywiście Konfraternia tylko na to czekała. Pewnej nocy dziedzinec Starego Zamku załśnił światłem teleportów, z których wyskoczyli czarodzieje i czarodziejki. Jegizderemon jednak był na to przygotowany - umknął do podziemi, uprowadzając ze sobą ciężar-
ną kochankę. Przybyli magowie zeszli do labiryntu i stoczyli

z czarnoksiężnikiem oraz ze stworzoną przez niego w tajemnicy hordą potworów straszną bitwą. Na końcu udało im się zabić niegodziwca, nikt jednak nie odnalazł żony Wrytomira.

Po śmierci czarnoksiężnika wszystkie jego zaklęcia przysły, w tym ustąpiła również choroba władyki. Wróciwszy do pełni sił, Wrytomir kazał zamurować wszelkie wejścia do korytarzy, by nikt nigdy nie odnalazł śladów jego hańby. Co prawda czarodzieje tłumaczyli, że żonę da się odnaleźć (choć potrzeba na to trochę czasu), jednak książę nie chciał o tym słyszeć. Skazał małżonkę, która nie dotrzymała mu wierności, na pewną śmierć głodową lub na pożarcie przez niedobitki potworów Jegizderemona.

Tymczasem ukryta w sekretnej komnacie Lerhanna wydała na świat dziecko - efekt nieczystego związku i czarnej magii. Miał to być owoc kolejnego eksperymentu czarnoksiężnika, który tym razem przeżył swego twórcę. Zrozpaczona i samotna

Kłątwa Lerhanny

Kłątwa wypowiedziana w tak dramatycznym momencie oczywiście zadziałała. Dziecko opanował głód krwi, który mieli zaspokajać mieszkańcy zamku. W rzeczywistości bowiem owoc związku Jegizderemona i Lerhanny nie musiał żywić się żywymi istotami. Będąc istotą na polu magiczną, potrafił instynktownie czerpać energię z żywiołu ziemi zawartego w otaczających go skałach.

Jak każdą klątwę, tak i tą można odczynić — wystarczy tylko, aby ktoś z potomków księcia lub z ludzi związanych z nim więzami ducha (np. przysięgą wierności) szczerze zlitował się nad losem dziecka Lerhanny. Wtedy potwór przestanie pragnąć smaku ciała i krwi!

magii, z pomocą owych dzieł zrozumiał swą plugawą naturę i straszliwy cel, dla którego go stworzono. Nie zdaje sobie jednak sprawy, iż głód krwią jest związany z klątwą a nie z jego naturą. Jest przekonany, iż miał być najpotężniejszym i najstrasliwszym narzędziem stworzonym przez ojca.

Bestia do pewnego stopnia zaakceptowała swą potworną naturę. Co miesiąc czy dwa, gdy na niebie księżyc jest w pełni, budzi się ze snu i wyrusza na łowy. Zdając sobie sprawę ze szlacheckiego pochodzenia (przynajmniej po matce), nigdy nie zabija swych dalekich „kuzynów”. Wie też, iż nikt specjalnie nie rozpacza nad zniknięciem chłopca stajennego czy służki-sierotki. Zaspokoiwszy w ten sposób głód, snuje się przez czas jakiś po korytarzach i zwykle zapada na powrót w letarg.

Potwór nic sobie nie robi z ukrytych w sekretnej komnacie, w której przyszedł na świat, magicznych artefaktów i przyrządów — przynajmniej do czasu. Nie podejrzewa, iż jedno z zaklęć jego ojca i stwórcy przetrwało długie lata. Zaklęcie to, wciąż wyryte srebrnymi runami na podłodze komnaty, każe strzec jej przed każdym intruzem jeszcze przez rok. Po tym czasie Jegizderemon, na mocy paktu z nieczystymi siłami, odrodzi się na powrót w swym synu.

Kilka wyjaśnień

I tu wyjaśnia się, dlaczego ostatnimi czasy potwór nie atakował mieszkańców zamku. Otóż pokojowiec księcia, Boreasz, odkrył wejście do starych korytarzy i wraz ze spiskowcami rozpoczął ich eksplorację, w wyniku której odnaleziono w końcu przejście do wieży Frisanny. Dostarczyło to potworowi okazji do polowań, co z początku zniechęciło zamachowców do wykorzystywania owej drogi. Dlatego najpierw spróbowano metod konwencjonalnych - był to pierwszy zamach tancmistrza. Gdy ten się jednak nie powiódł, spiskowcy wynajęli zawodowych zabójców i przeprowadzili ich przez korytarze, prosto do komina Frisanny. Był to czysty akt desperacji, szczególnie że przewodnik, który czmychnął, gdy tylko w korytarzu zjawili się bohaterowie, również przepadł bez wieści - sam, domyślasz się pewnie, dlaczego!



kobieta, w ostatniej chwili życia przeklęła jeszcze męża za to, że pozostawił ją na pastwę losu. Na szczęście zrozpaczona matka nie przeżyła porodu i nie ujrzała swego dziecięcia...

Skutek klątwy był natychmiastowy. Dziecko pożarło matkę, czyniąc z niej swój pierwszy posiłek. Później zaś, gdy podrosło, zaczęło polować na pozostałe w podziemiach na pół ludzkie twory czarnoksiężskiej mocy. Po latach stwór został sam - udowadniając przy okazji, iż był najdoskonalszym dziełem Jegizderemona. Potwór odkrył w końcu, iż może długo hibernować, tłumiąc w ten sposób straszliwy głód. Z czasem rozwinęła się w nim również inteligencja, która pozwoliła mu naprawić zniszczone mechanizmy i na powrót otworzyć tajemne przejścia, o których nie wiedzieli murarze Wrytomira. Przez odkryte otwory stwór obserwował ludzi i pełen fascynacji poznawał ich mowę. Z czasem, podpatrując uczących się młodych książąt, zgłębił też tajniki pisma. Wtedy otworzył się przed nim skarbiec zgromadzonych przez czarownika ksiąg. I choć ów twór rozpaczy i nienawiści nie potrafił kształtować

Przygoda

Jaką więc na kanwie tej historii możesz utkać, Bajarzu, opowieść? Bohaterowie pewnie zgodnie z rozkazem zagłębią się w kazamaty. Jeżeli Twoja drużyna lubi klasyczne labiryntowe przygody, śmiałkowie mogą napotkać liczne pułapki i mniej groźne potwory (w rodzaju wespertyli czy pseudo-szczurów). Powinieneś również z pomocą rozmaitych plotek o historii zamku i tajemniczych zniknięć zaszczerpić w bohaterach strach przed kryjącym się gdzieś na głębszych poziomach niebezpieczeństwem.

Ciekawą postacią do odegrania jest również Nife, udający przyjacielskiego i wesołego barda, w rzeczywistości zaś dość paskudny typek, który bez cienia wyrzutów sumienia narazi hanzę na gniew „pilnującego skarbów” potwora.

Być może bohaterowie zwyczajnie zejdą w głąb kompleksu i pokonają bestię. O wiele jednak ciekawiej będzie, jeśli odkryją, że chroni ona tak naprawdę wyłącznie jednego miejsca - swego legowiska. Niestety jest to miejsce, do którego chce się dostać Nife, więc spryciarz będzie starał się chytrze przekonać śmiałków do zmierzenia się ze stworem i dotarcia do jego leża. Możesz nawet doprowadzić do konfrontacji, w której hanza odkryje, iż ich przeciwnik to inteligentny, a nie tylko okrutny potwór (choć jego nawyki żywieniowe pozostawiają wiele do życzenia). Być może również poznają jego Przeznaczenie i pomogą mu złamać wiążący go czar, dzięki czemu za rok w podziemiach mariborskiego zamku nie odrodzi się zły czarnoksiężnik w postaci silnego i obdarzonego niesamowitymi zdolnościami magicznymi potwora!

Również ciekawym pomysłem (rodem z bajki) jest takie wyjście, w którym w czasie prób zniszczenia zaklęcia hanza je aktywizuje, lecz zły czarnoksiężnik wcielił się nie w swoje-

Nife Vellarock — nadworny bard

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

In: 3 Og: 4 Wo: 3

Żywotność: 26 (7/14/21/26)

Walka bronią: 3

Walka wręcz: 2

Rzucanie: 4

Unik: 1

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/5/4

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

Broń: Miecz (1k6+2), 6 noży do rzucania (1k2+2).

Zbroja: Skórzana kurta - ręce i tułów (1).

PW: 18

Manewry: Dwa noże, precyzyjny rzut, szachowanie, rzut wielokrotny.

Umiejętności: Charakteryzacja 2, czytanie z ruchu warg 2, dociekiwość 3, etykieta 3, gibkość 1, jeździectwo 2, języki: wspólny 2, koncentracja 2, nasłuchiwanie 3, przemawianie 2, przenikliwość 2, rozmawianie 2, skradanie 1, spostrzegawczość 1, szacowanie 3, unieszkodliwianie pułapek 2, wiedza: księstwo Mariboru 3, wiedza: historia 2, wiedza: magiczne artefakty 2, wigor 1, wspinaczka 1, występy: śpiew 3, występy: gra na lutni 3.

go syna, lecz w zachłannego barda. Wtedy w podziemiach ponownie rozpięta się bitwa - jak przed trzema wiekami. A choć po stronie bohaterów nie będą stali Mistrzowie Magii, to być może będą mieli bardzo potężnego, acz groźnego sojusznika, który z chęcią, wyzwolony ze swego straszliwego Przeznaczenia, odwdzięczy się tatusiowi za trzywiekową niedolę.

Potwór

Ko: 4 Po: 3 Si: 5 Zm: 3 Zr: 3 Zw: 4

In: 2 Og: 1 Wo: 4

Żywotność: 44 (11/22/33/44)

Walka bronią: 2

Walka wręcz: 4

Rzucanie: 2

Unik: 4

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/4/6

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 3/2/2

Broń: Pazury (2k6+10), zębiska (k6+10)

Moce:

* Częściowo odporny na żelazo (otrzymuje połowę ran)

* Odporny na czary mentalne.

* Automatycznie czerpie moc z otaczających go rezerwuarów żywiołu ziemi (odzyskuje jeden punkt na rundę).

* Potrafi intuicyjnie wywołać magiczny efekt identyczny z czarem: *Efekt zwierciadła* (W:GW, str. 101), *Leczenie* (W:GW, str. 99), *Oczyszczenie krwi* (W:GW, str. 100), *Telepatia* (W:GW, str. 102).

* Raz na rundę potrafi odepchnąć nadlatujący pocisk psychokinetycznym pchnięciem (3 PM - moc analogiczna do *Znaku Aard* W:GW, str. 121).

PW: 24

PM: 16

Umiejętności: Akrobatyka 3, czytanie i pisanie wspólny 1, gibkość 3, język wspólny 1, magia 1, nasłuchiwanie 4, polowanie 4, skradanie 3, spostrzegawczość 3, tropienie 3, unieszkodliwianie pułapek 2, widzenie w ciemnościach 3, wigor 3, wspinaczka 2, zastraszanie 3, zimna krew 3.

Odrodzony Jegizderemon

In:+2 Og:+2 Wo:+1

Cechy czarodzieja zależą od tego, czyje ciało przejmie duch złego czarodzieja. Modyfikacji ulegają wyłącznie cechy ducha. Dodatkowo przejęta przez czarnoksiężnika postać otrzymuje następujące umiejętności i moce:

PM: 24

Czary: *Efekt zwierciadła* (W:GW, str. 101), *Grot* (W:GW, str. 98), *Hipnoza* (W:GW, str. 101), *Latanie* (W:GW, str. 97), *Niewidzialność* (W:GW, str. 102), *Ochrona* (W:GW, str. 101), *Piorun kulisty* (W:GW, str. 99), *Sondowanie myśli* (W:GW, str. 102), *Telepatia* (W:GW, str. 102), *Urok* (W:GW, str. 103).

Umiejętności: Alchemia 4, magia 4, koncentracja 4, unik 4, uzdrawianie 3.

Walory: Grupa magii: pirokineza, warzenie eliksirów, zmniejszenie kosztu PM czaru *Piorun kulisty*.

Biały smok — epizod

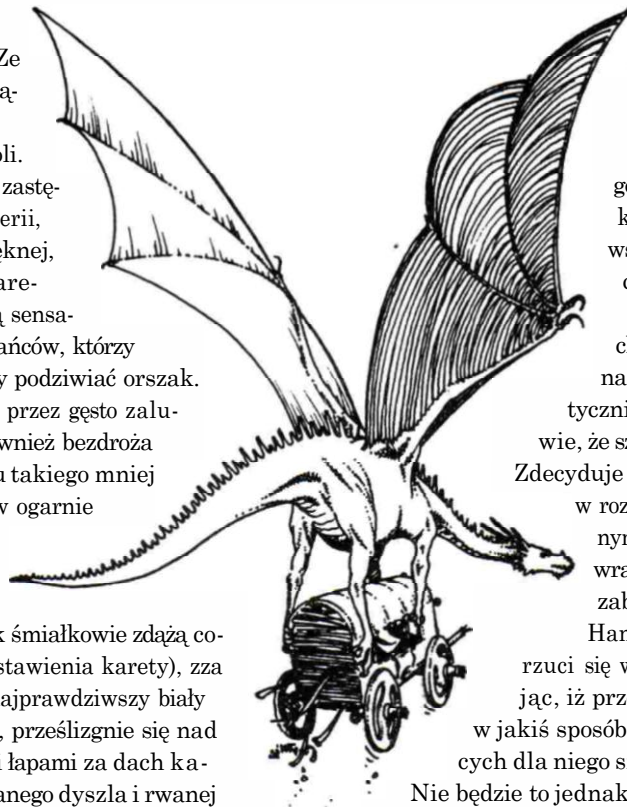
„Biały smok” jest pomysłem na małą, zgrabną opowieść, w sam raz na jedno spotkanie. Doskonale nadaje się do zmiany poważnego klimatu kampanii i krótkiego odpoczynku. Jeżeli czujesz, że Twoi gracze potrzebują małej odmiany nastroju (na bardziej komediowy), ów epizodzik dobrze im zrobi.

Gdzie i kiedy umieścić akcję tej opowieści? Bezwarunkowo musi zdarzyć się ona w czasie podróży piękną kareta Frisanny do Redanii. Nie ma jednak wielkiego znaczenia, czy do owego zdarzenia dojdzie jeszcze na terenie Temerii, na przykład przed dotarciem do Wyzimy (a więc i przed początkiem trzeciej głównej opowieści „Miecz we krwi”), czy też już po przekroczeniu Pontaru, lecz jeszcze przed „podmianą” księżniczki - wtedy wszak bohaterowie będą mieli inne, ważniejsze zadania na głowie.

Biały smok

Bohaterowie są gdzieś na szlaku, podążając na ceremonię ślubną traktem do Tretogoru. Orszaku strzeże trzydziestu rycerzy redańskich i tyleż samo temerskich, nie wspominając już o łucznikach i knechtach. Ze względu na liczne tabory (wiozące potężny posąg księżniczki) orszak posuwa się bardzo powoli.

Przejazd takiego świetnego zastępu pod flagami Redanii i Temerii, nie wspominając już o przepięknej, lśniącej złotem i klejnotami karcie Frisanny, wzbudza niechęć i sensację wśród okolicznych mieszkańców, którzy tłumnie wychodzą na drogę, by podziwiać orszak. Jednak trakt biegnie nie tylko przez gęsto zaludnione tereny. Zdarzają się również bezdroża i pustkowia. Właśnie w środku takiego mniej zaludnionego terenu bohaterów ogarnie przeczucie, że coś lub ktoś się przygląda przedzierającemu się kamienistym wąwozem orszakowi. Zanim jednak śmiałowie zdążą cokolwiek uczynić (w rodzaju obstawienia karety), zza skalnego wzniesienia wyleci najprawdziwszy biały smok. Mknąc lotem koszącym, prześlizgnie się nad czołem orszaku i nagle chwyci łapami za dach karety! Rozlegnie się trzask łamanego dyszla i rwanej uprzęży, kwik koni i krzyk salwującego się ucieczką woźnicy. Trzy potężne uderzenia skrzydeł gada poderwą go razem ze zdobyczą w powietrze, potężnym podmuchem skrzydeł płosząc konie i mieszając szyk rycerzy. Smok zignoruje ciskane w niego pociski — te konwencjonalne oraz magiczne — i szybko zniknie za skalnym grzbietem, unosząc kareta w potężnych szponach, a w niej otumanioną czarą, niczego z pewnością nieświadomą księżniczkę Frisannę.



Akcja ratunkowa

Oczywiście natychmiast zacznie się akcja ratunkowa. Od razu przynajmniej kilka tuzinów rycerzy ślubuje ubić smoka i uratować księżniczkę. Powstaną grupy poszukiwawcze, które ruszą w kierunku, gdzie odleciał smok. Również bohaterowie będą mieli okazję popędzić na ratunek - jako osobiści opiekunowie księżniczki mieli wszak dopilnować, aby dotarła na ślub w jednym kawalku. Poseł dokładnie jeszcze wypyta się śmiałków, czy Frisanna na pewno była dziewicą, co ponoć ma w wypadkach relacji smok-kobieta kolosalne znaczenie.

Nie trzeba chyba dodawać, iż to bohaterowie pierwsi trafią na trop smoka (może to Przeznaczenie bezbłędnie ich prowadzi?). Możesz dowolnie rozwinąć poszukiwania, ubarwiając je opowieściami pasterzy, na których to trzody poluje bestia, czy też wieśniaków z nielicznych, rozsianych tu i tam wiosek, którzy zdają się wiedzieć, gdzie bestia może mieć leże!

W końcu bohaterowie dotrą do jakiejś doliny, gdzie właśnie przebywa smok - i ma poważne problemy.

Łowcy smoków

Boholt, przypadając w galopie, ciął straszliwym zamachem, smok uskokzył zwinnie przed szeroką klingą.

„Granica możliwości”

Hanza odnajdzie smoka osaczonego przez dobierające mu się do skóry krasnoludy. Dziesięciu smokobójców wspomaga czarodziej, który zabezpiecza łowców magią przed śmiertelnie niebezpiecznym lodowym podmuchem gada. Smok, zmęczony i ranny, nagle zwróci się do bohaterów (telepatycznie) o pomoc. Sprawę postawi jasno - wie, że szukają porwanej przez niego karety. Zdecyduje się im ją oddać w zamian za pomoc w rozprawie z krasnoludami. W przeciwnym razie tajemnicę lokalizacji karety, wraz z resztą skarbów ukrytych w leżu, zabierze ze sobą na tamten świat.

Hanza nie ma wielu możliwości. Albo rzuci się w wir walki po stronie smoka (ufaając, iż przebiegły gad dotrzyma słowa), albo w jakiś sposób wpłynie na czarodzieja i pracujących dla niego smokobójców, by bestii poniechali.

Nie będzie to jednak łatwe, gdyż magowi zależy przede wszystkim na organach rzadko spotykanego w tych rejonach białego smoka. Jednak wzmianka o skarbie może odpowiednio podziałać na bandę cheiwych krasnoludów. Dzięki takim argumentom może nawet udać się bohaterom przekonać smokobójców, by wystąpili przeciw czarodziejowi!

W każdym bądź razie bohaterom powinni uratować życie smokowi, który w zamian postanowi się odwzajemnić i zwrócić kareta wraz z obrzydliwą zawartością!!!

Obrzydliwość

Smok uśmiechnął się pogodnie.

- Nie wiem, Geralt, w jakich okolicznościach zetknęli się po raz pierwszy ze sobą obiegi przodkowie naszych ras. Ale faktem jest, że dla smoków nie ma niczego bardziej odrażającego niż człowiek. Człowiek budzi w smokach instynktowny nieracjonalny wstręt

„Granica możliwości”

Tak się bowiem śmiesznie składa, iż smoki tak naprawdę brzydzą się ludźmi. Cenią sobie za to wyrabiane przez nich oraz przez inne rasy klejnoty i piękne, drogie przedmioty. Ten biały smok takiej okazji jak karetą mariborskiej księżniczki przepuścić zaiste nie mógł. Liczył, iż każdy normalny pasażer da nogę w czasie, kiedy będzie podrywał karetę do góry. Niestety, przeliczył się; gdy w zaciszu leża kontemlował swój nowy nabytek, ze zgrozą zorientował się, iż w środku siedzi obrzydliwe paskudztwo, całkiem podobne do tych, które wieśniacy co jakiś czas podrzucają mu pod jaskinię. Brzydząc się sięgnął łapą do wnętrza karety, by ową paskudę wyrzucić, a bojąc się oddechem uszkodzić drogie zdobienia powozu, zostawił zdobycz w jaskini i poleciał na polowanie. Miał nadzieję, że szkarada otrząśnie się pod jego nieobecność z szoku i sama wylezie z karety.

Tymczasem równocześnie z naszą historią na smoka polował wspomniany wcześniej czarodziej, Hidlobard z Łysej Góry, w asyście bitnej gromady krasnoludów. Zastawił na gada pułapkę, ze smakowitą przynętą w postaci zabląkanego w górach stada. Łowcy dopadli smoka w czasie uctowania (co niekorzystnie wpłynęło na lotność objęzonego gada)

Redański rycerz

Eryk, choć niesiony galopem, nie uderzył na wprost, na oślep. W ostatniej chwili zmienił zwinnie kierunek, przerzucił kopię nad końskim łbem. Przelatując obok smoka, z całej siły pchnął, stając w strzemiączkach (...)

Smok uniknął pchnięcia w delikatnym, zwinnym, pełnym gracji obrocie...

„Granica możliwości”

Jeżeli chcesz, możesz dodać jeszcze jeden humorystyczny element. W pewnym momencie drogę może drużynie i smokowi zastąpić jeden z redańskich rycerzy, którzy ślubowali ubić gada i uwolnić księżniczkę. Może to być jakiś zapalczywy młodzieniec, który naczytał się eposów rycerskich i teraz wydaje się mu, że jest paladynem. Będzie przeklinać bohaterów za to, że zbratali się z poczwara i nie chcą ratować z opalów biednej dziewicy. Śmiałkowie mogą mieć niezłą zabawę, przekonując upartego rycerza. Jeżeli nie uda im się wyjaśnić wszystkiego zapalczywemu młodzianowi (co bardzo prawdopodobne), smok tylko westchnie i przyjmie wyzwanie do pojedynku. Po kilku chwilach rozciągnięty na murawie rycerz będzie liczył gwiazdy, zaś gad, dalej podążając z bohaterami, zrobi im krótki wykład na temat tego, co sądzi o tradycyjnej sztuce pojedynków błędnych rycerzy i smoków.

i mocno przetrzepali mu skórę. Teraz jednak, wdzięczny za pomoc smok zaprowadzi bohaterów do jaskini. Będzie musiał przedzierać się z nimi przez las na piechotę, gdyż nadwężone w walce skrzydła uniemożliwiają mu sprawne latanie.

To doskonała okazja do bardzo ciekawych rozmów pomiędzy smokiem a bohaterami. Gad o imieniu Germinus jest istotą bystrą i towarzyską. Prócz niewątpliwie bogatej wiedzy jubilerskiej okaże się dość zorientowany w niektórych aspektach magii oraz historii Kontynentu i z chęcią wysłucha wszystkich aktualnych plotek o problemach ras humanoidalnych (z tym, że pojęcie „aktualny” sięga w przypadku Germinusa od teraźniejszości jakieś trzy stulecia wstecz).

Zanim bohaterowie dotrą do smoczej jamy, Germinus ostrzeże, że w legowisku zgromadził skarby, które mogła przyprawić ich o zawrót głowy. Jednak wymoże na nich przyrzeczenie, iż nie tkną ani jednego klejnociku z jego zbioru. Będzie oczekiwał od śmiałków takiego samego szlachetnego zachowania, jakie on prezentuje wobec nich.

Czarodziej

Oczywiście nie możemy oczekiwać, iż główny czarny charakter tej opowieści, Hidlobard z Łysej Góry, odpuści sobie zdobycie cennych magicznych surowców oraz położenia ręki na skarbcu smoka. Niezależnie od tego, czy bohaterowie zmusili go do odwrotu, czy też zgodził się dobrowolnie odstąpić od zabicia gada, będzie teraz w sekrecie podążać za hanzą (najprawdopodobniej w towarzystwie bandy chciwych krasnoludów, którzy przecież nie popuszczą górze klejnotów).

Gdy tylko smok z bohaterami zanurzy się w ciemnej pieczarze, czarodziej rzuci na siebie Niewidzialność i w te pędy ruszy ich śladem, by złożyć śmiałkom intratną propozycję.

Smocza jama

Przed wejściem do jaskini hanza i smok znajdują związaną starowinę. Już z daleka babcia będzie krzyżeć, iż jest dziewicą! Smok poskarży się, iż okoliczni chłopcy co miesiąc nekają go takowymi, bardzo kłopotliwymi podarunkami. Dawniej tak się ich brzydził, że musiał wykuć w skale drugie, awaryjne wejście, gdyż związane dziewice zagradzały bezpieczną ścieżkę do głównego wejścia, zmuszając go do przejścia nad nimi. Teraz jednak smok się już przyzwyczaił, a co najważniejsze, nauczył się radzić z problemem - wciągnie brzuch, zadrze ogon i na szeroko rozstawionych łapach przekroczy nad rozwrzeszczaną babą.

W legowisku faktycznie pełno jest klejnotów i złota. Możesz, Bajarzu, opisując owe niezmierzone bogactwa kusić bohaterów, by złamali dane smokowi przyrzeczenie. Jednak każdy mag wyczuje z łatwością, iż stery klejnotów spowija delikatna siatka zabezpieczających zaklęć. Z pewnością nie można nic uszczknąć bez wiedzy właściciela.

W głównej komorze leżą, pośród innych skarbów stoi karetą, w której nadal siedzi otepiała driada. Ujrzawszy bohaterów

zapyta się niezbyt przytomnie czy to już postój?! Będzie bardzo zdziwiona, gdy się zorientuje, gdzie jest, jednak potężny czar rzucony przez Triss wciąż bardzo ogranicza jej percepcję. Widząc to, Germinus zaproponuje delikatną modyfikację owego pętającego zaklęcia, która umożliwi dziewczynie lepszy kontakt ze światem. Jednocześnie bohaterowie zauważą, iż smok, najwyraźniej korzystając ze zgromadzonych w jaskini zasobów mocy, zdołał uzdrowić większość swych ran.

Tutaj należy odegrać jakąś mało ważną scenę, w czasie której bohaterowie będą zajmowali się konwersacją z księżniczką i ze smokiem. Tymczasem do jednego ze śmiałków zagadnie niewidzialny czarodziej. Przedstawi mu propozycję wspólnego napadnięcia smoka i, następnie, ograbienia jego skarbcza. Hidlobard będzie utrzymywał, iż jest w stanie rozbezpieczyć wszystkie zaklęcia spowijające przyszłe łupy i obieca bohaterom uczciwy udział. Przekáže, że będzie czekać wraz z krasnoludami na zewnątrz jaskini na ich decyzję, a gdy się zgodzą, ustalą razem plan ataku - z wykorzystaniem zaufania, jakim bestia darzy śmiałków.

Jak zachowa się hanza? Czy pamiętając szlachetność smoka zdradzi mu niecne knowania czarodzieja z Łysej Góry? A może przyłączy się do maga, skuszona skarbem? Wybór należy do graczy. W przypadku odmowy kolaboracji w spisku, czarownik będzie pewnie chciał zemścić się na bohaterach. W razie jednak poważnego zagrożenia, śmiałkom pomoże smok (który nadleci zniecaćka) i jeszcze hojnie ich wynagrodzi za uczciwość. W przeciwnym razie — cóż, wszystko zależy od Ciebie, Bajarzu, naszym jednak zdaniem należałoby się wtedy graczom porządna nauczka!

40

Germinus — biały smok

Ko: 6 Po: 5/2* Si: 6 Zm: 5 Zr: 5 Zw: 3
 In: 4 Og: 3 Wo: 5 * Latanie/marsz.
Żywotność: 80 (20/40/60/80) - w momencie spotkania z hanzą smok ma żywotności 39.
Strzelanie (zionięcie): 6
Walka bronią: 2
Walka wręcz: 5
Rzucanie: 3
Unik: 5
Obrona fizyczna (dystans/ wręcz): 2/7
Obrona magiczna: 5
Zbroja: Łuska (10), z wyjątkiem podbrzusza.
Broń: Ogon (2k6+12), paszcza (3k6+12), przednie łapy (2k6+12), skrzydła (k6+12).
Moc: Patrz W:GW, str. 181.
Czary: lodowy odpowiednik *Grotu* (W:GW, str. 98) i *Ognistej sieci* (W:GW, str.99), *Identyfikacja* (W:GW, str. 104), *Paraliż* (W:GW, str. 97), *Przywrócenie zdrowia* (W:GW, str. 100), *Psychowizja* (W:GW, str. 102), *Skanowanie* (W:GW, str. 104), *Telepatia* (W:GW, str. 102), *Transformacja* (W:GW, str. 105).
PW: 35
PM: 30

Zabójcy smoków

Ko: 4 Po: 2 Si: 3 Zm: 3 Zr: 3 Zw: 3
 In: 2 Og: 1 Wo: 3
Żywotność: 32 (8/16/24/32)
Strzelanie: 3
Walka bronią: 4
Walka wręcz: 2
Unik: 3
Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/6/4
Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 2/2/2
Broń: Topór dwuręczny (2k6+6), kusza typowa (4k6), sztylet (1k2+7).
Zbroja: Przeszywanica - tułów, ręce (1), kolczuga - ręce, tułów, nogi (2), hełm (3).
PW: 22
Manewry w walce bronią: Drugi atak, odbicie broni naturalnej, patinado, piruet, potężny cios.
Manewry w walce wręcz: Kombinacja ciosów, pochwylenie.
Manewry w walce strzeleckiej: Daleki strzał, precyzyjny strzał.
Umiejętności: Akrobatyka 1, górnictwo 1, języki: ojczysty 3, języki: wspólny 1, koncentracja 2, kupiectwo 1, polowanie 3, powożenie 1, przeszukiwanie 2, rzemiosło: płatnerstwo 1, rzucanie 1, spostrzegawczość 3, szacowanie 1, tropienie 3, unieszkodliwianie pułapek 1, widzenie w ciemnościach 3, wigor 3, zimna krew 4.
Walory: Dodatkowy unik.

Hidlobard z Łysej Góry

Ko: 2 Po: 2 Si: 1 Zm: 3 Zr: 4 Zw: 2
 In: 4 Og: 3 Wo: 3
Żywotność: 26 (7/14/20/26)
Magia: 4
Walka bronią: 3
Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/4/1
Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 5/2/2
Broń: Metalowy kostur (1k6+2).
Zbroja: Skórzana - ręce, tułów (2).
PM: 22
Czary: *Blokada* (W:GW, str. 101), *Grot* (W:GW, str. 98), *Iluzja* (W:GW, str.), *Kontra* (Miecz Przeznaczenia: **Pokonać Fatum**, str. #), *Leczenie* (W:GW, str. 99), *Niewidzialność* (W:GW, str. 102), *Ochrona* (W:GW, str. 101), *Piorun kulisty* (W:GW, str. 99), *Urok* (W:GW, str. 103).
Umiejętności: Alchemia 3, astrologia 2, czytanie i pisanie: wspólny 4, Starsza Mowa 2, dociekliwość 3, języki: Starsza Mowa 2, języki: wspólny 4, koncentracja 3, przenikliwość 3, uzdrawianie 2, wiedza: historia 2, wiedza: magia 3, wiedza: potwory 1, zastraszenie 2.
Walory: Czarowanie w zbroi, grupa magii: zaklęcia mentalne.
Ekwipunek: Amulet z 15 PM, eliksir regeneracyjny (działa jak czar *Przywrócenie zdrowia*).

MIECZ WE KRWI

Preludium

Przeszłość. Obraz zaciera się lekko, jakby oglądany przez lzy. Twarz siwobrodego starca wykrzywia wyraz przerażenia i bólu, gdy jego serce przeszywa ostrze lśniącego, pięknie zdobionego miecza. Wyszarpnięta z rany okrwawiona klinga wypada z dzierżącej ją dłoni i z brzękiem upada na marmurową posadzkę.

Bajarzu, bądź elastyczny!

Ponieważ trzecia opowieść sagi - w przeciwieństwie do dwóch pierwszych - w miarę rozwoju akcji traci liniowy charakter, Bajarz musi być bardzo elastyczny. W przygodzie tej wiele zależy od hanzy, której zostawiamy niemal pełną wolność wyboru postępowania oraz prawie nieograniczony teren działania. Dlatego też nie można przywiązywać się do konkretnych rozwiązań przedstawionych w poniższym scenariuszu. Pomysłowi gracze mogą bowiem rozwiązać napotkane problemy w zupełnie inny, równie dobry sposób. Bajarz powinien współpracować z graczami w tworzeniu tej niepowtarzalnej opowieści, pamiętając przy tym, iż Przeznaczenie jest zawsze po stronie sprzymierzeńców Woeddglaeddyv. W żadnym wypadku nie należy ich zmuszać do „zawracania na właściwą ścieżkę” opowieści! Ponieważ prawie wszystkie możliwe miejsca akcji są dobrze opisane, zaś adwersarze mają jasno zdefiniowane cele, Bajarz nie powinien mieć problemu z wymyśleniem co i dlaczego może się dziać w zależności od postępowania bohaterów.

Cisza przed burzą

Po pokonaniu zdradzieckiego Stronnictwa Wojny hanza wraz ze swą księżniczką Frisanny wyruszyła na północ, by ostatecznie przypieczętować temersko-redański traktat. Bogaty orszak posuwa się powoli, a nad głowami jadących powiewają chorągwie obu mocarstw. Jednak mimo poczucia dumy z faktu, iż to właśnie oni uratowali tylekroć zagrożone kruche przymierze, bohaterowie na pewno nie mogą zapomnieć o tragicznej śmierci nieszczęsnego kanclerza Letamerisa. Wspomnienie to ciąży na nich niczym jakiś złowróżbny cień zwiastujący, że jeszcze nie wszystkie niebezpieczeństwa zostały szczęśliwie zażegnane. Im dłużej trwa sielska wędrówka, tym bardziej ów spokój przypominać ciszę przed potężną nawałnicą.

Orszak podąża przez Wyzimę, gdzie król Foltest pragnie po raz ostatni przed ślubem (a także - czego nie wie redański poseł - po raz pierwszy w życiu) ujrzeć młodszą krewną. Driada wraz z posłem i eskortą jest zatem zmuszona złożyć kurtuazyjną wizytę na dworze wuja.

Audiencja

Foltest był szczupły, miał ładną — za ładną — twarz

„Wiedźmin”

Przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy hanza z Frisanną i posłem staje u drzwi sali audiencyjnej Foltesta. Tutaj sługa w elegancki sposób prosi ich, by raczyli zaczekać kilka minut, gdyż król właśnie przyjmuje delegację z Kerack. Przybyli zasiadają zatem w ustawionych w przedsiönku fotelach i nie pozostaje im nic innego, jak tylko... podsłuchiwać, co się dzieje w środku!

Nie jest to bynajmniej trudne, gdyż rozlegających się w sali audiencyjnej krzyków nie są w stanie zagłuszyć nawet grube drewniane drzwi ozdobione temerskim herbem. Rozwścieczony Foltest nie przebiegając w słowach wrzeszczy na posłów. Grozi, że jeśli Viraxas nie ugnie się przed jego wolą, Temeria pozbawi Kerack protektoratu. Ba, może nawet sama ruszy na wojnę przeciw niesubordynowanemu sąsiadowi! Po tyradzie króla następuje chwila ciszy - bohaterowie mogą się domyślić, że poseł uprzejmie odpowiada na argumenty Foltesta - po czym, już spokojniejszym, choć nadal podniesionym głosem król oznajmia, że zgadza się na zaproponowany układ. Viraxas ma trzymać siły zbrojne z dala od Brokilonu do momentu przypieczętowania traktatu - później zaś Foltest pozostawia mu wolną rękę... Jeżeli w tej chwili któremuś z bohaterów przyjdzie do głowy popatrzeć na księżniczkę, być może dostrzeże (test spostrzegawczości o ST 4), iż jej oczy - pozornie nadal przymglone przez działanie czaru - nagle rozjarzają się z wściekłości. Po chwili ów wyraz znika jednak z twarzy Frisanny, ustępując miejsca tępemu, biernemu spojrzeniu.

Wreszcie drzwi sali audiencyjnej stają otworem, ukazując wycofujących się tyłem posłów z Kerack. Hanza będzie miała okazję dostrzec jeszcze służbę wynoszącą dary, które delegacja Viraxasa złożyła u stóp rzeźbionego w czarnym drewnie tronu. Król, wyglądający na czterdzieści kilka lat, jest ubrany w obszerną, aksamitną szatę wyszywaną w srebrne, temerskie lilie. Głowie ozdobi mu złota korona. Przez chwilę wyraźnie nie panuje nad gniewem, co widać w czerwonym ze złości obliczu. Stojący za tronem starszy dostojnik szepce coś uspokajająco i wskazuje na nowych gości.

Sprawa Viraxasa

Jeżeli od poprowadzenia pierwszej opowieści minęło już sporo czasu i gracze zdążyli zapomnieć polityczne niuanse dotyczące negocjacji z panią Brokilonu, wypada im teraz o nich przypomnieć. W zamian za oddanie Woeddglaeddyv Temeria zobowiązała się powstrzymać Kerack od najazdu na Brokilon. Król Viraxas planował bowiem „wojnę błyskawiczną”, której celem było całkowite wytopienie driad. Przeciwny temu planowi jest jego następca.

Widząc wchodzących, Foltest wstanie i podejście kilka kroków do księżniczki. Powita ją czule, jak przystało na kochającego wujka, dając swoim zachowaniem do zrozumienia, że zna ją od dawna. Posunie się nawet do komplementów w rodzaju: „Jakżeś wypiękniała, Frisanno, od czasu, gdy widziałem cię ostatnio” czy też „Ach, wykapana księżna-matka, kropla w kroplę... Ale to spojrzenie masz po moim drogim kuzynie!”. Całej tej scenie hrabia Lanval będzie przyglądać się z niezwykłym zainteresowaniem. Chyba nie trzeba dodawać, iż wylewność rodzinnego spotkania będzie raczej jednostronna. Chociaż bowiem księżniczka zdążyła wydobyć się częściowo spod działania oziębiającego ją czaru, w tym momencie nie ma ochoty rozmawiać z obcym i dość niemiłym królem. Dlatego będzie traktować go obojętnie, odpowiadając monosylabami lub po prostu milcząc.

Prawdopodobnie to jedyna okazja w czasie długiej podróży z Mariboru, by redański poseł miał okazję zobaczyć księżniczkę „w akcji”. Owszem, widział ją i wcześniej, lecz na licznych postojach Frisanna wyglądała po prostu na śmiertelnie znużoną podróżną! Teraz Lanval zacznie podejrzewać, iż przysłała żona Fulka redańskiego jest niespełna rozumu lub — w najlepszym wypadku - przygłupia! Bohaterowie z łatwością zauważą, że ów zawodowy dyplomata dokładnie śledzi niemal każdy ruch dziewczyny, każde drgnienie mięśnia jej twarzy. W połączeniu z głębokim wyrazem zastanowienia, który zagości na jego obliczu, śmiałkowie powinni zacząć obawiać się wniosków, do jakich poseł właśnie dochodzi.

42

Tymczasem sytuacja staje się coraz bardziej niezręczna. Zaskoczony król, któremu Triss nic nie powiedziała o zaklęciu, jakim spętano jaźń księżniczki, brnie w zaparte, próbując wykrzesać jakąś reakcję z siostrzenicy, coraz bardziej ożywiającej się i ośmieszającej. To właśnie odpowiednia chwila, by do akcji wkroczyli bohaterowie i wybawili króla z kłopotliwej sytuacji, wyjaśniając jednocześnie niedyspozycję księżniczki podejrzliwemu posłowi!

Wdzięczny za okazaną pomoc król przywita się z posłem (okaże się, że obaj poznali się już wcześniej), a następnie przedstawi jednego ze swych zaufanych doradców, członka rady królewskiej, hrabiego Glibenese. Hrabia jest niskim, lekko przygarbionym, zupełnie siwym mężczyzną, wyglądającym na około siedemdziesiąt lat. Mimo podeszłego wieku, jego twarz zdradza wyjątkową inteligencję, a postawa i ruchy są pełne naturalnej elegancji. Na ustach hrabiego często gości uprzejmy, szczery, niemal zaraźliwy uśmiech (zmarszczki wokół oczu zdają się dowodzić, iż Glibenese ma zwyczaj niezwykle często

Dworska intuicja

W zorientowaniu się w niezręczności sytuacji pomóc może znajomość etykiety bądź dyplomacji. Dla postaci biegłych w tej sztuce oczywiste będzie, iż przedłużając powitalną rozmowę z księżniczką, król czyni znaczny dyshonor drugiemu co do rangi gościowi, hrabiemu Lanvalowi Yoell. Tymczasem postaci o Oglądzie niższej niż dobra (3), nie będą miały szans nawet zorientować się w niestosowności sytuacji - co oczywiście nie wyklucza, iż prowadzący owe postaci gracze, nie przejmą inicjatywy!



się uśmiechać). Staruszek wyrazi wdzięczność losowi za możliwość poznania pięknej księżniczki i oficjalnie złoży jej życzenia pomyślnego i hucznego wesela. Wtedy Foltest bezceremonialnie oznajmi, iż ma już dość tych długich i oficjalnych audiencji. Podziękuje za przybycie i obieca księżniczce zjawić się na ceremonii ślubnej.

Po zakończonej audiencji hrabia podejście do księżniczki oraz posła i prosi ich, aby pozwolili mu tej nocy gościć ich w pałacu Glibenese. Doda, iż jego żona pochodzi z Redanii i byłaby uszczęśliwiona zaszczytem podjęcia tak dostojnych gości, chociażby przez krótką chwilę. Za niemym przyzwoleniem Frisanny - która od czasu „ogłuszenia” wiecznie sprawia wrażenie, jakby było jej absolutnie wszystko jedno, co się z nią dzieje - Yoell przyjmie zaproszenie i cały orszak wyruszy do pałacu hrabiego Glibenese.

Wieczera — burza nadciąga

Posiadłość Glibenese znajduje się kilka mil na wschód od Wyzimy. Pałac hrabiego emanuje dyskretną elegancją i - mimo iż nie błyszczy od złota, jak domy świeżo wzbogaconych dorobkiewiczów — wszędzie daje się wyczuć aurę wysmakowanego przepychu. Powozy zajeżdżają na otoczony doskonale zadbanymi klombami rzadkich kwiatów zwirowy podjazd,

gdzie natychmiast podbiegają do nich chłopcy stajenni - wszyscy czysti, w jednakowych strojach kolorem świetnie współgrających z elementami upręży koni pana Glibenese. Następnie hrabia podaje ramię Frisannie i prowadzi ją po szerokich schodach do drzwi pałacu.

W holu, którego podłogę wyściela puszysty dywan i gdzie pod ścianami stoją marmurowe rzeźby, wita przybyłych odzianych w liberię lokaj. Hrabia zwraca się do służącego Janie. Lokaj z pewnością przykuje uwagę wchodzących. Jest dość niski, lecz tak szeroki w barach, iż z trudem mieściłby się w normalnych drzwiach. Mimo iż liberia jest doskonale skrojona, rękawy zdają się pękać w szwach, gdy napinają się ukryte pod materia mięskły. Mężczyzna ma ciemne, krótko przycięte włosy, wieczniewiecznie przymrużone jasnoniebieskie oczy i kwadratową szczękę, noszącą ślad nie dogolonego zarostu. Spogląda spod łba na wchodzących, a gdy hrabia zwraca się do niego: „Janie, zawiadom panią, że goście przybyli”, ten odpowiada mrukliwym „Dobra” i oddala się w głąb pałacu płynnym krokiem przypominającym ruchy pantery!

Jak się okazuje, wieczerza dla zdrożonych podróżnych została już przygotowana. W salonie czeka na hrabiego dwóch synów, Ofulwin i Zoster, oraz znacznie młodsza od nich czarownicę córka Varicella, stojąca ze spuszczoneymi oczętami, rączkami w maldrzyk i buzią w ciup. Kiedy tylko wszyscy zostaną sobie przedstawieni, Varicella, rumieniąc się i jękając, poprosi, by goście zasiedli przy stole, gdyż pani matka dołącza jeszcze służby w kuchni i zaraz się zjawia.

Ponieważ bohaterów również zaproszono do wspólnego stołu, mają teraz okazję przemyśleć poczynione obserwacje i ewentualnie zadać kilka nurtujących ich pytań. Po chwili jednak wszelkie rozmowy zostają przerwane, gdyż drzwi sali jadalnej otwierają się gwałtownie, pojawia się w nich zgięty we dwoje Jan, a następnie długo oczekiwana gospodyni.

Żona hrabiego Glibenese jest smukłą kobietą o fantazyjnie upiętych czarnych włosach. Ma na sobie elegancką ciemną suknię odsłaniającą nieco ramiona i dekolt, na którym lśni szmaragdowa kolia. Najbardziej zdumiewa jednak fakt, iż hrabina wygląda na młodszą od własnej córki! Jej twarz, choć pełna powagi, pewności siebie i świadomości własnej urody właściwej dojrzałym kobietom, wydaje się niemal młodzieńcza: nie ma na niej ani śladu zmarszczek, zaś gibkie ciało mogłoby należeć do dwudziestolatki. Wprawne oko bez trudu dopatry się w tym niezwykłym zjawisku działania kosztujących astronomiczne sumy elfich eliksirów.

Hrabina odczeka króciutką chwilę, delektując się wrażeniem, jakie zrobiła na zebranych, po czym zwróci się do lokaja.

- Janie, sprawdź, czy pokoje dla naszych gości zostały właściwie przygotowane.

- Twoje życzenie, pani, jest dla mnie świętym nakazem! — odpowie sługa, kłaniając się z pokorą.

Tymczasem hrabia podniesie się od stołu, by przywitać żonę, po czym zwróci się do gości.

- Książniczko, panie pośle, szanowni zgromadzeni, zechciejcie poznać: to moja żona Kalitea.

Jeżeli gracze pamiętają jeszcze, w jakich okolicznościach słyszeli ostatnio to imię, prawdopodobnie przebiegnie ich zimny dreszcz... Kalitea wydaje się jednak zupełnie nie zwracać

na nich uwagi, im zaś nie pozostaje nic innego, jak tylko czekać cierpliwie na rozwój wypadków.

Koszmarna noc

Hanza dostanie bardzo wygodne, niemal luksusowe pokoje, nieopodal apartamentów książniczki. Puchowe łoża będą kusią do spokojnego zanurzenia się w objęcia snu. Z pewnością jednak nerwy bohaterów będą napięte jak postronki. W końcu znaleźli się w siedzibie osoby niewątpliwie powiązanej ze złowrogim kultem Lwiogłowego Pająka, który już raz chciał pokrzyżować plany księcia Jurkasta i króla Foltesta. Kto wie, do czego posuną się pozbawieni moralnych skrupułów kapłani, mając w swej mocy bohaterów i książniczkę! Przecież to nie przypadek, iż zostali zaproszeni do domu owej Kalitei, której imienia wzywał w agonii złodziej tajnych dokumentów!

Tak więc najprawdopodobniej bohaterowie będą wzbraniać się przed ogarniającym ich po sutym posiłku snem. Być może nawet postanowią trzymać przy książniczce warty? Pozwól im na to. Opisz, jak powoli mijają nocne godziny. W pałacu robi się zupełnie cicho i tylko wiatr niepokojąco targa drzewami w ogrodzie. Bajarzu, ścisź głos tak, by drużyna musiała nachylić się nad stołem, chcąc dobrze słyszeć Twoje słowa. I wtedy, spokojnym tonem opowiedz im, że w podświadomości słyszą delikatny śpiew i czują, jakby ktoś oplatał ich umysły niedostrzegalną, cieniutką pajęczą przędzą. I tak, wciąż starając się pozostać na jawie zorientują się, iż coś im powoli otumania. Być może będą próbowali walczyć z nieznaną siłą (pozwól im na testy koncentracji przeciwko stopniowo narastającej trudności, tak aby ci, którzy są bardziej odporni na magię, później ulegli czarowi). W końcu jednak wszystkich bohaterów otumani pajęcza moc Coram Agh Tera, pociągając ich umysły w niebyt nieświadomości.

Upiorny las

Hanza przebudzi się w przedziwnym lesie. Wszystkim będzie się zdawało, iż zaledwie przed chwilą dotknęła ich złowroga moc pajęczej magii. Leżą na zeschłych, wilgotnych liściach, a nad ich głowami rozpościera się baldachim upiornych drzew. Powykręcane konary są prawie zupełnie pozbawione liści. Pnie porastają niezdrowo wyglądające grzyby i pnącza. Wielkie paprotniki i mchy wraz ze snującymi się pasmami mgły parującej z wilgotnej ziemi wypełniają las ponurym nastrojem. Ziemia pomiędzy drzewami jest niemal zupełnie pozbawiona poszycia, wilgotna, a tu i ówdzie wyłaniają się z niej wijące się niczym węże korzenie drzew. Widoczny pomiędzy mknącymi po niebie, poszarpanymi chmurami księżyc w pełni z ledwością prześwietuje przez zbity gąszcz rosochatych gałęzi.

Las zdaje się ciągnąć naokoło, we wszystkich kierunkach. Jednak po dokładnym przyjrzeniu się poszyciu można dostrzec niewyraźny ślad ścieżki. Gdziekolwiek bohaterowie

zdecydują się pójść, nie zdołają wydostać się z gąszczy. Wciąż będą musieli brnąć przez gęstwinę, podmokły grunt, jary pełne gnijących liści, roztaczających nieprzyjemny, trupi odór. Wkrótce bohaterowie trafią na swoje ślady, orientując się, że chodzą w kółko.

Nagle dostrzegą w oddali światło. Z pewnością udadzą się ku niemu (jeśli nie, las i tak poprowadzi ich w jego pobliże). Po chwili spomiędzy drzew wyłoni się niewielki budynek. Już na pierwszy rzut oka jego wysmukła, filigranowa, misterna i asymetryczna architektura wskazuje na elfickie pochodzenie. Charakterystyczny jest spadzisty dach, łuki oporowe, rzeźbione gzymsy i wieżyczka, w której oknie pali się owo widziane z oddali światło. Po przeciwnej stronie od wieży znajdują się drewniane drzwi wiodące do środka.

Świątynia Corama

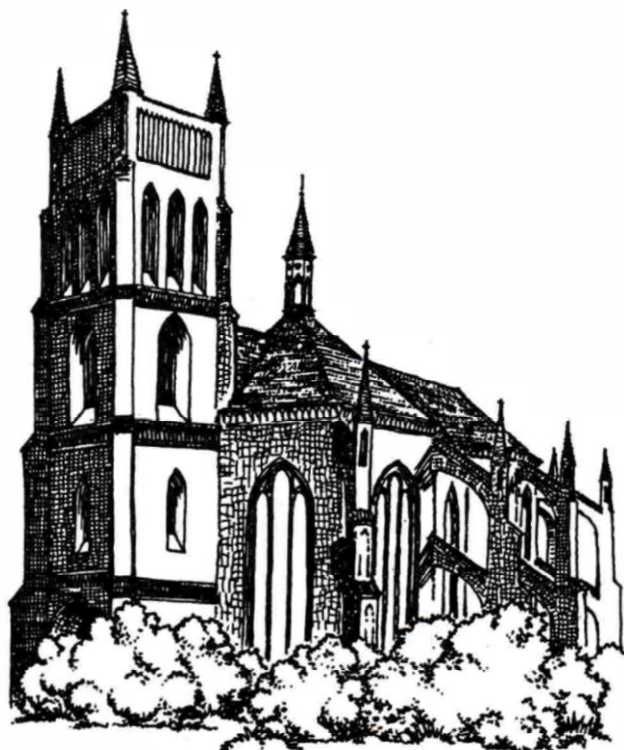
Być może jeszcze zanim hanza wejdzie do środka, niektórzy bohaterowie domyśla się, iż trafili do sekretnego przybytku Lwiogłowego Pajaka. Skoro jednak nie mogą wyjść z lasu, nie pozostaje im nic innego, jak stawić czoło kultowi w jego siedzibie. Gdy tylko któryś z bohaterów zbliży rękę do drewnianych wrót świątyni, te ze zgrzytem zawiasów otworzą się na oścież, ukazując niewielki przedsionek pokryty freskami przedstawiającymi pajaka na sieci łownej. Wokół sieci latają świetliste owady - wyobrażenia dusz.

44

Teraz należy bohaterom opisać „prawdziwą” świątynię Corama. Piszemy „prawdziwą”, gdyż w momencie przekroczenia jej progu hanza znajdzie się pod wpływem działania mocy Błędnego wiru (patrz modlitwy kultu Lwiogłowego Pajaka, str. #). Wnętrze świątyni składa się w rzeczywistości tylko z trzech pomieszczeń — przedsionka, sali ofiarnej oraz „centrum sieci”, jak nazywają kapłani salę, w której składane są od czasu do czasu ofiary z ludzi. Tymczasem moc Błędnego wiru zamieni owe dwa malutkie pomieszczenia, po których „swobodnie” będą mogli się poruszać bohaterowie, w istny labirynt. Zgromadzeni w centrum sieci kapłani chcą hanzę przerazić, by przygotować ich na spotkanie. Prowadzący ceremonię kapłan co kilka minut odnawia moc Błędnego wiru, korzystając z połączonej aury wszystkich duchownych i relikwii Corama, przechowywanej w tej świątyni.

Tak wygląda rzeczywistość, tymczasem Ty, Bajarzu, musisz przedstawić graczom zupełnie inną jej wersję. Pozwól więc wejść im do obszernej sali ofiarnej, gdzie ołtarz otaczają sterty czaszek, a w rozstawionych wokół ofiarnego kamienia misach bulgoce ciepła krew. W ścianach komnaty widnieje ośmioro drzwi - po przejściu przez dowolne z nich (nawet te, przez które przed chwilą weszli z małego przedsionka!) trafią do sali tak wielkiej, że z pewnością nie zmieściłaby się w maleńkiej świątyni, którą widzieli przecież z zewnątrz! Ta sala także ma kilkoro drzwi, a za nimi kolejne, coraz to bardziej dziwaczne pomieszczenia, labirynt wąskich przejść i klatek schodowych.

Niech bohaterowie zagłębiają się w pokryte liturgicznymi malowidłami korytarze, które będą raz piąć się w górę, to znów schodzić w dół. W kątach wałają się ludzkie kości, po których



leniwie chodzą olbrzymie, kosmate, czarne pająki - niewątpliwie niezwykle jadowite. Postaraj się stworzyć nastrój grozy, odpowiednio intensyfikując pojawianie się niepokojących elementów - mis z krwią, w których ukazują się obrazy z przeszłości bohaterów, drzwi, zza których po otwarciu wypadają na bohaterów zeschnięte mumie, czy też dziwnych sadzawek, w których nad powierzchnią lustra wody pająki uprzedły skomplikowane sieci.

Jeszcze większe wrażenie możesz wywołać uświadamiając hanzie, iż Coś ją uparcie śledzi. Niech śmiałkowicie wpatrują w każdej ciemnej odnodze korytarza urojonych strachów. Gdy już naprawdę się przestraszą, Ty, Bajarzu, idź dalej! Niech w mroku spowijającym boczne odnogi pojawiają się czerwone, wygłodniałe oczy o dziwnym, na pół zwierzęcym, na pół demonicznym kształcie. Niech wpatrują się w bohaterów z niezwykłą, przesywającą intensywnością. Co ciekawe, jeżeli ktoś zdecyduje się sprawdzić, co czai się

Błędny wir

Każdy znający się na magii bohater przebywając w świątyni Corama może wyczuć pulsowanie, związane z odnawianiem mocy Błędnego wiru. To może nasunąć śmiałkowi myśl, iż spowijająca ich rzeczywistość jest nierealna. Może więc starać się przeciwstawić owej mocy. W tym celu możesz użyć normalnych zasad opisanych przy modlitwie Błędny wir. My jednak proponujemy, aby bohater musiał wykonać test koncentracji przeciwko trudności 5 i w razie zdania na kilka chwil był w stanie przejrzeć zasłonę iluzji. Dzięki takim próbom (wymagającym sporego wysiłku, a być może zaangażowania mocy magicznej) śmiałek będzie mógł zorientować się, w którym miejscu niewielkiej sali naprawdę się znajduje.

Wizja przyszłości — Miecz we Krwi

W pewnym momencie, gdy któryś z bohaterów spojrzy do jednej z mis ofiarnych, na powierzchni krwi zamajaczy obraz miecza, po którego klindze ścieka stróżka krwi. Miecz upada na marmurową posadzkę. Nagle obraz zupełnie się rozmywa...

w ciemnościach (okazując się w ten sposób prawdziwym bohaterem), korytarz zaraz się skończy ślepo, ciemność zaś, z której wyglądały oczy, okaże się znajdować gdzieś dalej, poza wyczuwalną dotykami ścianą...

Kosmate, jadowite, czarne pająki o tłustych odwłokach to świetny element do wzmożenia atmosfery zagrożenia, jaką powinienes stworzyć w czasie błądzenia po chramie Corama. W pewnym momencie jeden z bohaterów dostrzeże pełnącego w górę po plecach przyjaciela pająka. Prawdopodobnie zajmie się natychmiast strzępywaniem obrzydliwego stworzenia, nie wiedząc, że jego własne plecy pokrywa już falująca masa kosmatych stworów (przypomnij sobie tutaj odpowiednią scenę z „Poszukiwaczy zaginionej Arki”)! Pamiętaj również, iż w owe pająki są realnym elementem wizji, na dodatek karmionym ludzką i zwierzęcą krwią - co doskonale widać, gdy rozgniata się je na miazgę...

Centrum sieci

Gdy kapłani Wielkiego Tkacza zdecydują, iż w wystarczający sposób pokazali hanzie swoją moc, pozwolą jej dotrzeć jednym z korytarzy do wielkich, rzeźbionych wrót, zza których będzie sączyć się światło. Gdy tylko bohaterowie zbliżą się do wyrzeźbionego na drzwiach Wielkiego Tkacza w centrum pajęczyny, ten się nagle poruszy, schodząc na jedno skrzydło bramy. Wierzeje bezgłośnie otworzą się, wpuszczając śmiałków do środka. Centrum sieci jest obszernym pomieszczeniem z ołtarzem, za którym przesłonięte zasłoną znajduje się najświętsze miejsce kultu. Za nim to właśnie płonie zielony Ogień Lwiogłowego Pająka. Na obu bocznych ścianach widnieją wielkie witraże, przedstawiające niezrozumiałe dla bohaterów symboliczne sceny związane z liturgią kultu Coram Agh Tera.

Hanzę przywita wzrok dziewięciu rosłych mężczyzn w czarnych, nie krępujących ruchów strojach. Ich twarze częściowo skrywają maski (a' la Zorro). Mężczyźni są uzbrojeni w miecze i sztylety, pod kaftanami zaś wprawne oko dostrzeże oczka zbroi kolczych. Większości mężczyzn bohaterowie nigdy nie widzieli - tylko jeden przypomina z postury spotkanego w pałacu Glibenese lokaja, Jana. Na ich piersiach widnieją pajęczne medaliony, dokładne takie same, jak ten znaleziony u asasy, który uciekał z dokumentami.

Za stojącymi w sali zamaskowanymi mężczyznami wznosi się stół ofiarny, którego podstawę zbudowano z ludzkich czaszek. Dalej jest półprzezroczysta zasłona, za którą stoi pięć kompletnie zamaskowanych postaci w długich czarnych opończach i kapturach zaciągniętych na twarz. To kapłani Corama.

Wśród nich jest Kalitea, jednak bohaterowie nie będą mieli sposobu tego sprawdzić.

Gdy hanza już oswoi się z owym niecodziennym widokiem, kapłani przemówią do bohaterów. Dadzą im do zrozumienia, iż mają ich w swojej mocy i od tego momentu będą zawsze w stanie przenieść ich do Zakłętego Lasu, w którym znajduje się ta świątynia (to oczywiście czysta błąka).

- Zostaliście wpleceni do wielkiej pajęczyny Corama - oznajmi jedna z kapłanek o głosie uderzająco podobnym do Kalitei. Opowie, iż przepowiednia dokładnie opisała sposób ich przybycia. Tu może przytoczyć przepowiednię, którą kilka tygodni temu wygłosiła Wieszcza Losu.

Oto przez usta me

Coram Agh Tera glos:

Przez Chram mój w Błądny Wir

Już wkrótce wkroczy Los.

Spowije śmierci kir

Miecz Lasu, Miecz we Krwi.

Stójcie!

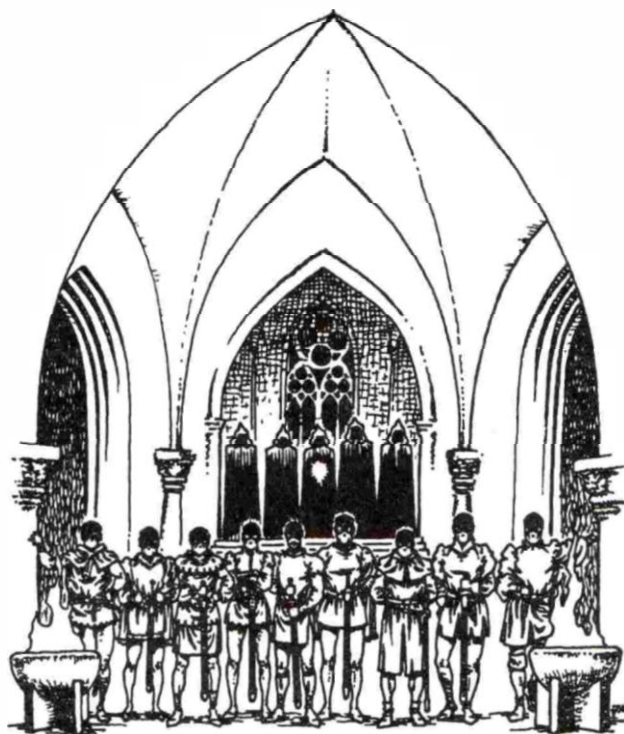
Nie zdoła nikt

Pokonać Mocy Fatum.

Kapłanka zwróci uwagę na zawartą w przepowiedni groźbę, która zakazuje bohaterom sprzeciwiać się władcy Losu, Wielkiemu Tkaczowi, Lwiogłowemu Pająkowi, chyba że chcą zapłacić za to najwyższą cenę (oczywiście dla hanzy ta przepowiednia powinna mieć zupełnie inne, o wiele bardziej złowieszcze znaczenie).

Inni kapłani będą grozić, iż są w stanie kierować Przeznaczeniem hanzy i przemienić ich żywot w pasmo cierpień (choćby tak, jak złamali życie podkanclerza Letamerisa). Wcale jednak tak być nie musi! Wystarczy tylko, by bohaterowie zeznali przed Vizimirem, iż król Temerii oszukuje go, podrzucając Fulkowi zamiast prawdziwej księżniczki — bękartą (mowa

45



oczywiście o Woeddglaeddyv). Jeśli bohaterowie zgodzą się zdyskredytować Foltesta w oczach króla Redanii, nie czeka ich nic złego ze strony wszechwładnego kultu Corama (owa wszechwładza oczywiście też jest lekką przesadą).

Kapłani są pod wrażeniem sposobu, w jaki bohaterowie poradzili sobie z jednym z ich asasynów i będą skłonni o poinformować hanzę o owym podziw. Dodajmy, że wcale nie żywią do nich o to urazy. Asasyn stanął im na drodze, więc to naturalne, że go zabili - takie działanie mieści się jak najbardziej w „moralnym kanonie” wyznawców Corama!

Rozmowa

Twoja hanzę czeka ciekawa rozmowa. W czasie jej trwania każdy jej ruch będzie obserwowany przez czujnych strażników. Z pewnością i bohaterowie też będą rozglądali się, szukając możliwości ucieczki. Jeśli chodzi o starcie bezpośrednie, powinienes uświadomić graczom, iż wróg ma zdecydowaną przewagę. Kto wie, jak dobrzy są groźnie wyglądający asasyni, ale równie niebezpieczni jak ten jeden spotkany na trakcie, to w walce z przeważającą ich liczbą hanza mogłaby ulec unicestwieniu. Na dodatek asasyni mogą liczyć na wsparcie swoich kapłanów - a kto wie, do czego ci są zdolni w świątyni Corama! Uważna obserwacja (spozstrzegawczość ST 5) lub test wyuczucia aury (test magii/modlitw/znaków oparty ma Intellekcje o ST 3) pozwoli zlokalizować w dłoni jednej z kapłanek jakiś pulsujący ciemnością przedmiot. To Bursztyn Corama, relikwia łącząca moc wszystkich kapłanów okręgu wyzimskiego — trzymająca go Strażniczka Bramy dysponuje w tym momencie potężną mocą (to ona kontrolowała Błędny wir, jak i sprowadziła sen na bohaterów).

46

Musisz więc uświadomić hanzie, iż jeżeli dojdzie do walki, jedyną szansą jest szybka ucieczka. Wyjście przez witraże to niewątpliwie kuszące rozwiązanie.

Być może jednak, jeśli dobrze się, Bajarzu, sprawiłeś i odpowiednio zastraszyłeś swoich graczy, hanza postanowi negocjować. Może będą próbowali przekonać kapłanów, iż zerwane traktatu tak naprawdę nie leży w interesie Redanii. Być może sprytnie udadzą zgodę na wyjawienie całej prawdy o pochodzeniu Frisanny. Nie można też wykluczyć, iż ugną się pod presją i naprawdę ofiarują się zdradzić swoją podopieczną i suwerena, księcia Jurkasta. Jeżeli bohaterowie dogadają się z kapłanami, wtedy Strażniczka Bramy podniesie relikwię nad głowę i wykrzyknie.

- Przypieczętowaliście umowę z Wielkim Tkaczem. Nie ważcie się jej złać, gdyż on nie wybacza. A teraz się zbudźcie! - bohaterowie osuną się nieprzytomni na ziemię i obudzą się dopiero rano (patrz „Poranek”, str. #).

Starcie

Całkiem prawdopodobne, iż nie mogąc dojść do porozumienia z czcicielami Coram Agh Tera bohaterowie zdecydują się rozwiązać sprawę bardziej zdecydowanie. Bądź więc

Przykładowy kapłan Coram Agh Tera

Ko: 1 Po: 1 Si: 2

Zm: 3 Zr: 3 Zw: 2

In: 3 Og: 3 Wo: 3

Żywotność: 23 (5/11//17/23)

Modlitwy: 3

Walka bronią: 2

Walka wręcz: 1

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 1/3/2

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 2/5/2

Broń: Sztylet (1k3+4).

PM: 18

PW: 10

Modlitwy: *Dotyk jadu, Egzorcyzm (W:GW, str. 111), Kłątwa, Modlitwa codzienna (W:GW, str. 111), Modlitwa o sekret, Przyjęcie do wspólnoty (W:GW, str. 113).*

Wybrane umiejętności: Charakteryzacja 2, cwaniactwo 2, czytanie z ruchu warg 2, czytanie i pisanie: wspólny 2, fałszowanie 2, języki: wspólny 2, koncentracja 2, nasłuchiwanie 2, przekupstwo 2, przenikliwość 1, rozmawianie 2, rzucanie 1, skradanie 2, spozstrzegawczość 3, szelmstwo 3, wiedza: okolice Wyzimy 2, wigor 1, włamywanie 1, wspinaczka 1, zastraszanie 2, zbieranie informacji 1, zimna krew 2.

Przykładowy asasyn — Mistrz przecinania

Ko: 3 Po: 2 Si: 3

Zm: 3 Zr: 4 Zw: 4

In: 2 Og: 1 Wo: 2

Żywotność: 29 (7/14/21/29)

Walka bronią: 4

Walka wręcz: 3

Strzelanie: 3

Rzucanie: 3

Unik: 3

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/6/5

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 2/1/1

Zbroja: Przeszywanica - ręce, tułów (1), kolczuga - tułów (2).

Broń: Szabla (1k6+6), zatruty nóż (1k2+1+6 + test wigoru ST 5 - jeżeli nie zdany to kolejne 1k6+3 obrażeń)

PW: 27

Manewry szermiercze: Drugi atak, finta, imbrocato, odbicie broni, piruet, rozbrojenie, silny cios.

Manewry podczas rzucania: Precyzyjny rzut, szachowanie.

Wybrane umiejętności: Akrobatyka 2, charakteryzacja 2, czytanie z ruchu warg 2, fałszowanie 2, gibkość 3, jeździectwo 3, koncentracja 2, nasłuchiwanie 2, rzeźwanie mieszków 1, skradanie 3, spozstrzegawczość 4, unieszkodliwianie pułapek 2, wigor 3, włamywanie 2, wspinaczka 1, zastraszanie 3, zimna krew 3.

Ekwipunek: Ochronny amulet Corama (+1 do odporności na magię dla wyznawców Lwiogłowego Pająka)

Walory: Walka na ślepo, zwiększenie PW.

Kalitea

Gdyby w bitewnym zamieszaniu ktoś zerwał kaptur z głowy kapłanki o głosie Kalitei ze zdziwieniem zobaczy, iż wypełnia go tylko ciemność. Władczyni Nici nie ma w świątyni - cały czas przebywa w pałacu, posługując się do stworzenia swego obrazu skomplikowaną iluzją. To dar, jakim obdarzył najwyższą kapłankę Wielki Pająk w zamian za wierną służbę - pozwala on w tajemniczy zachować jej zaangażowanie w zakazany kult. Tak więc bohaterowie nie są nawet w takim przypadku przekonani się w stu procentach o jej powiązaniach z Coramem.

na to, Bajarzu, gotów i miej w pogotowiu dynamiczną muzykę. Gdy tylko hanza podejmie jakikolwiek akt agresji przeciwko kapłanom, asasyni jak jeden mąż wyciągną swe zakrzywione miecze i uderzą. Bardzo możliwe, iż bohaterowie zdecydują się zaatakować z pomocą magii któregoś z kapłanów - pamiętaj, że Kalitea posiada Pierścień z Menirytu (patrz str. #), w którym wyryto formułę Efektu zwierciadła i spróbuje każde zaklęcie skierowane w stronę kapłanów odeprzeć (może to robić bez obaw o ewentualne niepowodzenie zaklęcia, gdyż tak naprawdę nie ma jej w świątyni).

Walka powinna być nierówna. Bohaterowie, odważając się na nią, wiedzieli, że znajdują się w niekorzystnym położeniu - to przeciwnicy są na własnym terenie, mają magiczne wsparcie i przewagę liczebną. Jeżeli hanza zdecyduje się wybić kapłanów do nogi, asasyni z przyjemnością posiekają śmiałków na plasterki.

Jeżeli zaś hanza tylko będzie odpyrzać ataki asasynów, a sama — albo przez witraże, albo przez główną salkę (i przez Błędny wir) - zdecyduje się opuścić świątynię, asasyni nie będą ich gonić. Biegając przez las usłyszą za sobą tylko okrzyk Strażniczki Bramy.

- Wy śpicie! Rozkazuję wam, zbudźcie się! — po czym natychmiast zapadną w otchłań nieświadomości! W końcu kapłani nie mogą pozwolić zorientować się hanzie, iż świątynia znajduje się w niewielkim zagajniku dosłownie pół godziny marszu od pałacu Glibenese!

Jedyny sposób na przekonanie się o prawdziwym wyglądzie lasku jest zabicie Strażniczki Bramy, która z pomocą relikwii kontroluje iluzje spowijające chram i jego otoczenie. Wtedy jednak inny z kapłanów zmorzy śmiałków snem.

Gdy bohaterowie padną bez ducha, asasyni przeniosą ich na powrót do pałacu i pozostawią w tych samych miejscach (i pozycjach), w których zmoęła ich moc Pajaka.

Poranek

*Świt byłszary, mokry, pachnący nocnym deszczem i poranną mgłą.
„Krew elfów”*

Bohaterowie ockną się w tych samych miejscach, w których zasnęli. O tym, że wydarzenia nocy były prawdziwe, będą

świadczą jedynie odniesione przez nich obrażenia i wyczerpanie. Jeżeli nikt nie został ranny, hanza będzie się zastanawiać, czy nie była to tylko jakaś senna mara? Nie rozwiewaj ich wątpliwości — w końcu taki mieli cel wyznawcy Corama. Chcieli pokazać bohaterom, jak są potężni, i zmusić ich do wykonania powierzonego przez kapłanów zadania.

Tymczasem służba przyjdzie zawiadomić hanzę i księżniczkę, że przygotowano już śniadanie. Pozostanie więc tylko zmienić szaty na świeże i udać się na posiłek. Do śniadania nakryto na tarasie, wychodzącym na ogród. Gdy bohaterowie i rodzina hrabiego będą się sadowić na miejscach, zza kłombów wyjdzie Kalitea spokojnie spacerująca z redańskim posłem. Wystarczy tylko lekko wysilić słuch (test nasłuchiwanie o ST 3), aby dokładnie wyłowić treść rozmowy spośród dyskretnych szeptów pozostałych gości i rodziny hrabiego. Hrabina będzie rozmawiać z Lanvałem o redańsko-temerskim traktacie i płynących z niego korzyściach dla obu królestw. Hrabia Lanval Yoell będzie tłumaczyć rodaczce, iż traktat jest bardzo korzystny dla obu stron i że wzmacnia pozycję Vizimira w Redanii, któremu doskwierają już temerskie embarga. Mając oparcie w królu sąsiedniego królestwa, Vizimir będzie mógł poradzić sobie z opozycją, a niezadowolonych uciszyć, pokazując, jak dobrze na gospodarkę królestwa wpływa ożywienie handlu z Temerią oraz, co za tym idzie - z Mahakamem.

Hrabina wspomni natomiast, że słyszała od męża, jakoby były w Wyzimie osoby, które chętnie widziałyby Vizimira na tronie Temerii. Posel roześmieje się w głos i odpowie, że do Tretogoru też docierają takie plotki, jednak nikt nie bierze ich na poważnie, gdyż Vizimir preferuje raczej silny sojusz z Foltestem, który pomoże mu w razie problemów niż trzymać pod butem pełną wrogów Temerię, co skończyłoby się zresztą niechybną ruiną obu królestw. Słyszając to, Kalitea zamyśli się głęboko i podziękuje posłowi za miłą przechadzkę, po czym doprowadzi go do stołu, gdzie podano właśnie posiłek.

Po śniadaniu hrabia pożegna się czule z księżniczką i posłem. Również Kalitea jak gdyby nigdy nic pożegna gości. Nic nie wspomni o nocnych wydarzeniach, nawet gdyby bohaterowie czynili jakieś aluzje.

Dalszy przebieg wydarzeń zależy od tego, czy hanza zgodziła się zdradzić Vyzimirowi tożsamość księżniczki Frisanny.

Subtelność nie dla każdej hanzy

Z powyższej rozmowy Lanwala z Kaliteą gracze powinni wywnioskować, iż nagle nastawienie hrabiny do traktatu uległo zmianie. Jeżeli się nie zgodzili zdradzić tajemnicy Frisanny, to swą konfrontację z kultem zakończyli najprawdopodobniej w sposób nie do końca przyjazny. Dlatego być może gracze nie dostrzegą, iż pani Glibenese przestała być ich przeciwnikiem w „grze o Frisannę”. Z tego powodu proponujemy, abyś, Bajarzu, doprowadził do ciepłego pożegnania z Kaliteą. Hrabina pożegna się z księżniczką i będzie jej szczerze życzyć szczęśliwego dotarcia do Tretogoru i udanego wesela. Następnie zwróci się do hanzy, również bardzo serdecznie, prosząc, aby pilnowała dziewczyny jak oka w głowie, gdyż tej nocy miała straszny, złowroźny sen na temat Miecza we Krwi.

Jeżeli nie, bohaterowie zauważą, iż w pewnym oddaleniu od pałacu stoi gromadka uzbrojonych mężczyzn z końmi gotowymi do drogi. W pewnym momencie, gdy księżniczka będzie już w karecie, a gwardziści księżniczki sposobią się do drogi, od grupy odłączy się Jan, tym razem już nie w liberii służącego, a w zwykłym podróżnym stroju. Muskularny lokaj podejździe do Kalitei, skłoni się i popatrzy znacząco na śmiałków. Hrabina tylko pokręci przecząco głową i rzeknie: „To już nieaktualne, wracajcie do pałacu”. Być może gracie domyśla się, iż gromadka, do której wróci Jan, to nie kto inny a asasyni, których spotkali w nocy. Gdy tylko dowodzący nimi „lokaj” dołączy do grupy spokojnie udadzą się do pałacu Glibenese. Dzięki redańskiemu posłowi wyrok na życie osobistej gwardii księżniczki Frisanny został w ostatniej chwili odwołany.

Natomiast w przypadku, gdy bohaterowie zgodzili się oddać kultowi Lwiogłowego Pajaka przysługę i zdradzić Jurkasta, jeden z nich wsiadając na konia dostrzeże wciśnięty pod łęk siodła tajemniczy liścik, napisany delikatnym, pochylonym, eleganckim pismem.

*Niezbadane są drogi, którymi kroczy Wielki Tkacz.
Umowa, jaką zawarliśmy minionej nocy, jest już
nieaktualna. Niech więc wszystko, co jej dotyczyło,
oraz fakt naszego spotkania pozostaną tajemnicą.
Tak będzie lepiej dla obu stron.*

Władca Nici

W ten sposób Kalitea, bo to ona właśnie jest Władczynią Nici wyzimskiego okręgu świątynnego kultu Coram Agh Tera, daje bohaterom znać, że nie muszą wyjawiać tożsamości księżniczki, jednocześnie nie kontaktując się z nimi bezpośrednio. W ten sposób nie zdradzając się, iż ma jakiegokolwiek powiązania ze sprawą (na co zresztą bohaterowie nie mają cienia dowodu poza imieniem wyszeptanym przez umierającego asasy na na trakcie koło Ellander). Powinieneś Bajarz cały czas pamiętać o tym, by utrzymywać graczy w niepewności — czy aby na pewno hrabina ma cokolwiek wspólnego z nocnymi wypadkami, czy też jest to tylko niezwykle zbieg okoliczności.

Redania wita

Droga z Wyzimy do Anchoru mija spokojnie i bez żadnych godnych wspomnienia wydarzeń. W Anchorze orszak księżniczki i posła ładuje się na przygotowane wcześniej barki i przeprowadza na drugą stronę Pontaru. W porcie będzie czekać na przybyszów książę Gaspar z Murviel, starszy kuzyn księcia Fulka, przysięgły oblubieńca Frisanny, oraz kasztelan Krasimor z Monterfield, wraz z liczną świtą, swoją i książęcą.

Książę Gaspar powita księżniczkę na ziemi redańskiej i zaprosi cały orszak na powitalną ucztę oraz bal na zamku Monterfield. Frisanna, najwyraźniej zmęczona podróżą, chętnie przyjmie zaproszenie (wygląda na to, że młoda driadka pogodziła się już z rolą, do grania której ją zmuszono). Pod przewodnictwem kasztelana orszak zajedzie do pobliskiego zamku, w którym najwyraźniej spodziewano się gości. Ponieważ sale zamkowe są zbyt małe, by pomieścić tak licznych gości,

Redański szpieg w drużynie

Zwyczajem wszystkich szpicli świata unikali patrzenia w oczy i jak wszyscy szpicie świata mieli pospolite i wyblakłe gęby którym usilnie starali się nadać mądry wyraz, dzięki czemu przypominali umysłowo chore małpy.

„Krew elfów”

Kiedy świta księcia Murviel dołączy do orszaku Frisanny, jeden z ludzi Gaspara zbliży się dyskretnie do redańskiego szpiega ukrytego wśród członków hanzy i, upewniwszy się, że nikt nie patrzy, wsunie mu do kieszeni zwitek papieru. Aby potraktować sprawiedliwie znajdującego się w drużynie agenta temerskiego, pozwól graczom wykonać test spostrzegawczości o ST 5 - każdy, komu uda się go zdać, dostrzeże ową scenę.

Treść liściku jest następująca:

Zaraz po przybyciu do Menterfield skontaktuj się z tym, który podał ci ten list.

Jeżeli bohater wykona zawarte w liście polecenie, dowie się, iż jego rozmówca również działa z rozkazu Dijkstry. Poleceni on szpiegowi nie dziwić się niczemu, co się wkrótce będzie działo wokół Frisanny, nie zdradzi jednak, co konkretnie planuje wywiad, gdyż - jak powie - dla tajnego agenta najlepiej jest wiedzieć jak najmniej. W razie gdyby hanza zaczęła coś podejrzewać, szpieg ma jedynie zaprzeczać ich obawom i w miarę możliwości wodzić na manowce. Przede wszystkim jednak musi być bardzo ostrożny, aby się zbyt wcześnie nie zdemaskować. Jeżeli towarzysze stracą do niego zaufanie, Dijkstra przestanie mieć wgląd w plany śmiałków, co może się okazać fatalne w skutkach. Tak jak do tej pory, agent ma wysyłać do Oxenfurtu regularne raporty o działaniach hanzy.

Dzięki tej krótkiej rozmowie możemy mieć pewność, że nasz agent nie odłączy się w połowie przygody od reszty drużyny, by stanąć po stronie przeciwników, a jednocześnie dajemy mu do odegrania niebanalną rolę.

posilek przygotowano w ogrodzie, pod wybudowanymi specjalnie na ową okazję wiatami. Hanza będzie miała okazję odświeżyć się po podróży i przygotować na pierwszy bankiet na redańskiej ziemi. Madame Corpido zdąży jeszcze udzielić księżniczce ostatnich pouczeń w temacie niuansów redańskiej etykiety, których to driada wysłucha ze zmęczoną rezygnacją.

Gaspar z Murviel

Pacholkiwie, niosąc półmiski i dzbany, długim sznurem ruszyli ku stolowi, witani radosnym pomrukiem biesiadników. (...) Pozostali goście czynili natomiast prawdziwe spustoszenie wśród pieczonych prosiat, ptactwa, ryb i małży.

„Kwestia ceny”

Książę Gaspar jest potężnym człowiekiem, znacznie przewyższającym wzrostem (i obwodem) przeciętnego redańczyka. Długie blond włosy spływają mu aż za ramiona, a sumiaste wąsiska podkreślają kragłość jego twarzy. Książę ubiera się bardzo bogato. Jego opasłe ciało ciasno opina szkarłatna tunika, a wysadzany topazami rycerski pas wydaje się ledwo wytrzymywać napięcie potężnego brzucha księcia. Mimo ciepłej pogody ramiona Gaspara okrywa wspaniały, podbity lisim futrem płaszcz, spięty wielką brylantową broszą (która jest magiczna, co można wykryć przechodząc test magii oparty na Intelteckie o ST 4). Gaspar jest osobą jowialną i bezpośrednią. Ten potężny arystokrata w Redanii klaniać musi się wyłącznie Vizimirowi, a obawiać tylko Dijkstry, stąd wszystkich traktuje, jakby byli jego podwładnymi. A do podwładnych ma książę Murviel bardzo ciepły, przyjacielski stosunek.

Ofiarą nieco rubasznego humoru księcia będzie Frisanna. Wyraźnie zafascynowany urodą dziewczyny, wspomni, iż slyszal, jakoby zarówno Jurkast, jak i matka panny byli „niczego sobie”, ale nie spodziewał się, iż jego kuzyn dostanie „taki klejnocik”. Ze swej strony będzie wynosił pod niebiosa zalety Fulka i w ogóle starał się jak najdłużej zabawiać księżniczkę. Frisanna zaś będzie starała się jak najlepiej odgrywać swoją rolę, choć widać, iż umizgi księcia trochę ją męczą.

Gdy tylko zacznie się ucztą, książę Gaspar kolejny raz powita księżniczkę i zawnazsu przeprosi gospodarza za to, że będzie musiał wcześniej opuścić jego zamek. Niestety, król wyznaczył mu jeszcze jedno ważne zadanie w okolicznych zamkach. Książę nie mógł jednak odmówić sobie przyjemności zobaczenia przepięknej księżniczki i dlatego nagiął trochę królewskie rozkazy!

Po tym oświadczeniu zabierze się do pałaszowania podawanych mięs. A trzeba przyznać, iż kasztelan Krasimor nie pożałował złota na wystawne przyjęcie zagranicznych gości. Będzie w bród jadła, napoju i muzyki. Wnet zaczną się i tany. Oczywiście Gaspar natychmiast doskoczy do księżniczki, prosząc ją do tańca. Driadka lekko zblednie, przypominając sobie niefortunną lekcję. Jednak twarda mina damy Corpido przywróci ją do porządku.

W całym tym zamieszaniu bohaterowie będą musieli nieźle się nabiedzić, by zapewnić bezpieczeństwo księżniczce. Jako sługom księcia Jurkasta - o znanej wszystkim roli - pozwolono im zachować broń, a nawet łatwe do ukrycia pod ubraniem pancerze (założenie czegoś ponad kolczugę będzie uważane za towarzyskie faux pas). Książę Gaspar będzie iście niezmordowany w przeszkadzaniu im w pracy. Bawi się tylko z księżniczką, która powoli ulega urokowi tego wesołego mężczyzny. Potem prowadzi ją na spacer, by pokazać ogrodowe stawy czy niezwykłą zamkową architekturę. Gdy Frisanna zorientuje się, iż znikając hanzie z oczu robi śmiałkom na złość, zacznie dopomagać Gasparowi w tych psotach, śmiejąc się pierwszy raz od dni, kiedy jeszcze w dobrej komitywie z bohaterami spędzała czas w wieży na mariborskim zamku. Najwyraźniej czar pętający jej wolę znacznie osłabił, dzięki czemu swobodna, żywiołowa natura driadki ponownie daje o sobie znać. Dziewczyna zdaje się doskonale bawić chwilową wolnością, kiedy wino, muzyka i komplementy księcia pozwalają zapomnieć o smutnym losie. Postaraj się, Bajarzu, aby hanza nie mała się natrudzić, uganiając się po



ogrodzie za zachwyconą „zabawą w chowanego” parą. W pewnym momencie Gaspar wraz z Frisanna znikną bohaterom i gościom za żywopłotem.

Najprawdopodobniej bohaterowie natychmiast ruszą za rozbawioną parą. Po chwili dostrzegą księżniczkę, lekko zarumienioną i roześmianą. Kilka kroków dalej będzie jeszcze lśnić pozostawiona przez dogasający teleport smuga. Frisanna z szelmowskim uśmiechem na twarzy odwróci się do bohaterów, poprawi lekko zmierzwioną fryzurę, zachichocze i powie, że Gaspara już z nią nie ma. Za nic nie będzie jednak chciała wyjawiać, co właściwie zaszło. Frisanna spokojnie powróci do gości, którym oznajmi, iż książę chyłkiem wymknął się z przyjęcia, a nie pożegnał się, by nie psuć pozostałym zabawy. Jeżeli bohaterowie będą szukali jakichkolwiek śladów, nie znajdą niczego poza leciutką smugą na trawniku - w miejscu, gdzie owal teleportu rozciął źdźbła trawy.

Jedynym dziwnym faktem godnym uwagi jest to, iż nikt ze świty księcia nie opuścił wraz z nim balu (choć — zważywszy na sposób, w jaki tego dokonał - nie ma w tym nic nadzwyczajnego).

Księżniczka będzie się bawić doskonale aż do późnych godzin nocnych. A gdy bohaterowie lekko pijaną i padającą z nóg odprowadzą do komnaty. Będzie im gorąco dziękować za wspaniałą asystę i za to, że sprawili, że się tu znalazła - gdyż nigdy w życiu, nawet w Duen Canell, tak dobrze, się nie bawiła.

Scena z gołębiem

Kiedy bohaterowie położą się spać, przedstaw, Bajarzu, graczom „scenę z drugiej strony”, ukazującą zdarzenie rozgrywające się o świcie w zupełnie innym miejscu Redanii. Z pomocą takiego zabiegu kompozycyjnego uczynisz swą opowieść ciekawszą i bardziej intrygującą (wyjaśniając w ten sposób pewne wątki opowieści, do których postaci nie mają dostępu). Jednocześnie powinieneś wszystkim uświadomić, iż „sceny z drugiej strony” nie są przeznaczone dla bohaterów, lecz właśnie dla graczy.

Na tle wschodzącego słońca czyjaś ręka wypuszcza z gołębnika gołębia pocztowego z przywiązany do nóżki listem. Ptak wzbija się w powietrze i mknie na wschód doliną Pontaru. Po

pewnym czasie na horyzoncie pojawiają się wieżyczki wielkiego zamku. Gołębek wydaje się kierować prosto ku otwartemu okienku na wieży, gdy nagle pada nań cień i z przestworzy uderza w niego lotem błyskawicy dziki jastrząb. Po chwili w wodę rzeki opada tylko kilka okrwawionych piór i poszarpany, zwinięty w rulonik list, który cicho zagłębia się w szarą toń Pontaru.

Gaspar z Murviel po raz wtóry

Ranek przyniesie bohaterom zaskakujące zdarzenie. Otóż wyrwie ich ze snu granie rycerskiego rogu, dochodzące spod zamkowej bramy. Rzut oka z okna wystarczy, by dojrzeć strojny orszak pod rozpostartymi flagami Murviel. Na czele orszaku, na potężnym koniu siedzi nie kto inny, jak sam Gaspar z Murviel. Wnet pojawi się sługa, który doniesie, iż księżę życzę sobie zobaczyć księżniczkę! Frisanna zostanie pospiesznie oporzędzona przez Agnes i damę Corpido. W towarzystwie honorowej świty bohaterów zjawi się na zamkowym krążanku. Tam przywita się z nią księżę Gaspar, który uroczyście przedstawi się po raz wtóry i znów ceremonialnie powita księżniczkę na redańskiej ziemi. Będzie równie wesoly, rubaszny i swobodny jak dnia poprzedniego, jednak zdaje się nie dostrzegać, iż się powtarza.

Tymczasem księżniczka zdaje się wcale nie widzieć niczego dziwnego w zaistniałej sytuacji. Kiedy księżę oznajmi, że bardzo miło mu poznać piękną Frisannę i poprosi o przedstawienie mu jej świty, podbiegnie do niego członek tej, która przybyła z Gasparem poprzedniego dnia i zacznie gorączkowo szeptać mu coś na ucho. Księżę zrobi osłupiałą minę, po czym pocznie przeproszać wszystkich obecnych i mętnie tłumaczyć, iż brak snu zeszłej nocy oraz mocne wino kasztelana Krasimora przyćmiły jego pamięć.

Kwestia kolczyków i inne tajemnice

Tymczasem madame Corpido przywołuje jednego z bohaterów i prosi, by odprowadził księżniczkę z powrotem do jej komnat, gdyż musi zostać stosownie przyodziana na śniadanie. Kiedy Frisanna zjawia się w pokoju, wynika kolejny problem. Driada za nic nie chce założyć - tak doskonale dobranej do niebieskiej sukni, którą ma na sobie - elfiej biżuterii. Są to filigranowe srebrne kolczyki z turkusami, taki sam naszyjnik i przepięknej roboty bransolety. Ponieważ madame Corpido nalega, by Frisanna ubrała ozdoby, dochodzi niemal do szarpaniny, gdy dziewczyna z krzykiem zdiera sobie z szyi bezcenną kolbę.

Wtedy również Agnes zaczyna zrzędzić, że od czasu, gdy osłabił czar, księżniczka stała się wyjątkowo krnąbrna. Na przykład wczoraj po uczcie nie pozwoliła pokojówce pomóc sobie w przebieraniu, wyrzuciła ją za drzwi, sama zdjęła suknię oraz gorset i przebrała się w koszulę nocną. Co więcej, służąca powie jednemu ze śmiałków na ucho, że sukni ani gorsetu nigdzie nie mogła potem znaleźć!

Jeżeli bohaterowie nadal niczego się nie domyślają...

1. Podczas śniadania w czasie rozmowy z Gasparem księżę wspomni o Novigradzie i zacznie opowiadać, iż wiele się tam zmieniło na gorsze od czasu, gdy zmarł ostatni namiestnik od spraw bezpieczeństwa, niejaki Chapelle. Słyszając to, księżniczka zakrztusi się i spojrzy na księcia z wyraźnym oburzeniem i lękiem (test spostrzegawczości lub empatii o ST 3). Oczywiście nie jest to ślad, który mógłby cokolwiek podpowiedzieć bohaterom, jednak może spowodzić z pewnością właściwą ścieżkę tok rozumowania graczy, którzy z pewnością pamiętają opowiadanie „Wieczny Ogień”.

2. Jeżeli gracze nadal zatwardziałe uważają, że problemy z księżniczką są jedynie przejściowe, po wyruszeniu w kierunku Tretogoru opowiedz następujące zdarzenie.

Gaspar, którego rozpira energia i który zdążył już zapomnieć o popełnionej gafie, w pewnym momencie zaproponuje odwiedzenie ruin elfiej metropolii, znajdującej się w okolicznym lesie. Hanza wraz z Frisanna i księciem wjeżdża wąską ścieżką w las, a większość orszaku pozostaje razem z wozami na trakcie. Nagle z kniei wylazi na ścieżkę malutki niedźwiadek. Rozweselona księżniczka z właściwą driadom gracją zeskakuje z konia i wyciąga ręce do ślicznego zwierzątka. Wtedy z gąszczu dobiega ryk, a przerażone konie stają dęba, gdy z gąszczu wytacza się potężna brunatna niedźwiedzica. Zapewne bohaterowie wraz z księciem rzucą się bronić dziewczyny, przez co znajdują się między nią a rozwścieczonym zwierzęciem, zwróceniu plecami do dziwożony. W ferworze walki udany test spostrzegawczości o ST 5 pozwoli dostrzec umykającego spomiędzy koni rysia, który chroni się na pobliskim drzewie. Kiedy uda się odpędzić niedźwiedzicę, bohaterowie obejrzą się i spostrzegą, że księżniczki nie ma za ich plecami. Siedzi za to na wysokiej gałęzi drzewa! Kolejny test spostrzegawczości (ST 3) pozwoli zauważyć poniewierającą się w krzakach przy drodze suknię księżniczki - identyczną jak ta, którą ma na sobie siedząca na drzewie dziewczyna! Teraz chyba wszystko już jest jasne!

Kolejne ślady, mogące sugerować, iż z Frisanną coś jest nie tak, to między innymi zupełny brak aury pętającego ją czaru, która — choć ostatnio słaba — powinna być jeszcze wyczuwalna. Ponadto w czasie śniadania i kolejnych posiłków dziewczyna stara się trzymać srebrne sztucze przez serwetkę lub mankiety (test spostrzegawczości o ST 4).

Cała prawda

— *Niewiadomym sposobem doppler precyzyjnie kopiuje również psychikę ofiary.*

— *Psy co?*

— *No, właściwości umysłu, charakter, uczucia, myśli. Duszę.*

„Wieczny Ogień”

Teraz graczom pozostaje jedynie znaleźć sposób na dyskretne zmuszenie dopplera - bo nim właśnie jest podające się za Frisannę stworzenie - do zeznań. Nie jest to takie trudne, gdyż zmieniak jest bardzo tchórzliwym osobnikiem (o czym śmiałkowie być może przekonali się już podczas spotkania z niedźwiedziem, gdy stwór stracił głowę i przez nieostrożność się zdemaskował). Z drugiej jednak strony przesłuchanie nie powinno odbywać się przy księciu ani jego orszaku, który przecież nie pozwoli na obcesowe traktowanie księżniczki!

Pod groźbą użycia srebrnych „narzędzi tortur” vexling wszystko wyśpiewa. Jak się okazuje, od jakiegoś czasu pracuje dla redańskiego wywiadu. Poprzednio pełnił zaszczytną funkcję namiestnika Chapelle w Novigradzie. Został jednak zdemaskowany przez redańskich szpiegów, którym podejrzany wydał się fakt, iż świątobliwy namiestnik otwarcie odwiedził pewnego dnia dom publiczny „Pasiflora” w towarzystwie wiedźmina Geralta i słynnego barda Jaskra. Po tym wydarzeniu Dijkstra wziął barda na spytki — co zakończyło się upozorowaniem śmierci Chapelle'a. Doppler zaś otrzymał propozycję nie do odrzucenia.

A oto jaką rolę odegrał ów vexling w naszej historii. Przemieniony w księcia Gaspara z Murviel wyszedł na spotkanie orszakowi księżniczki, po czym „zgubił się” z nią w ogrodzie. Tutaj - dzięki posiadanej przez niego magicznej broszy — zgodnie z wcześniejszą umową zlokalizowała go Filippa Eilhart. Czarodziejka otworzyła teleport i porwała księżniczkę Frisannę, doppler zaś zamienił się w młodą driadę.

Pierwszy problem napotkał, gdy służąca zaproponowała mu pomoc w zdejmowaniu sukni. Ponieważ szata stanowiła element ciała zmieniak, ten nie mógł się zgodzić na rozbieranie - dlatego też musiał potraktować Agnes nieco obcesowo.

Kolejną nieprzewidzianą niedogodnością był nieunikniony kontakt ze srebrnymi przedmiotami, które nie tylko blokują przemiany vexlingów, ale także sprawiają im dotkliwy ból. Również pojawienie się prawdziwego Gaspara było nie-lichym zaskoczeniem dla stwora oraz jego „świty”, składającej się z agentów redańskiego wywiadu. Nie wiadomo jak to się stało, że książę nie został na czas poinformowany o przeprowadzanej przez wywiad akcji. Wyznaczonym mu przez Dijkstrę zadaniem dopplera było odgrywanie roli Frisanny aż do ślubu, a może nawet dłużej.

Gdzie jednak jest księżniczka? Z tego, co wie zmieniak, została uwięziona na Szklanej Górze! Taka odpowiedź prawdopodobnie rozwścieczy bohaterów, doppler wyjaśni jednak prędko, iż „Szklana Góra” to nie jakieś bajkowe miejsce, ale wręcz przeciwnie - najpilniej strzeżone więzienie w Redanii. Stwór nie wie, gdzie owa twierdza się znajduje, ani też w jakim celu porwano temerską księżniczkę, może jednak zasugerować, iż informacje te prawdopodobnie znają niektórzy agenci z jego „świty”. Zmieniak błaga śmiałków, aby przynajmniej na razie nie wyjawiali nikomu jego tożsamości, gdyż obawia się, że skończyłoby się to jego egzekucją, nie wspominając już o międzynarodowym skandalu.

Od znajdujących się w orszaku szpiegów (jak ich przycisnąć - w tym już hanzy głowa!) można się dowiedzieć, iż Szklana Góra leży kilka mil za Pianą. Ponadto agenci opowiadają, iż księżniczka została „usunięta” z powodu jakiejś

Zmieniak, driada — co za różnica?

Owszem, ja też czuję, że coś tu wiśi w powietrzu. I niech sobie wiśi na zdrowie. Mnie to nie dotyczy i nie obchodzi.

„Czas pogardy”

Istnieje pewne niebezpieczeństwo, iż po odkryciu podmiiany Frisanny bohaterowie zrezygnują z akcji ratunkowej (szczególnie jeśli szpieg redański poważnie podejździe do swego zadania). Mogą podejź do całej sprawy oportunistycznie - kazano im pilnować, aby „księżniczka” wyszła za Fulka, i to właśnie robia! Tymczasem my (autorzy) i pewnie Ty (Bajarz) chcielibyśmy pchnąć ich na zupełnie inną ścieżkę. Powinieneś więc uświadomić im, że ktoś pokusił się o podmianę dla nie byle jakich celów. Wszak doppler może odmienić się w dowolnym momencie, wywołując skandal i kompromitując Jurkasta oraz Foltesta. Kto wie, jakie ma w tej całej sprawie stanowisko redański wywiad? Jeżeli zaś sprawa wyjdzie na jaw (a - jak widać - wcale nie jest się tak trudno zorientować co i jak), nici z obiecywanej wdźięczności Foltesta, żegnajcie też srebrne oreny za służbę u Jurkasta!

Jeżeli i te argumenty nie trafią do graczy, postaraj się przekonać ich, by przynajmniej poinformowali o całej dra-ce Triss Merigold. Czarodziejka oczywiście rozkaże im spróbować dostać się na Szklaną Górę i uwolnić księżniczkę z łap redańskich szpiegów. Przy okazji zaś obieca przycisnąć Filippę, gdyż nic nie słyszała o jakiegokolwiek elfiej kłątwej ciążyżej na driadce...

W ostateczności, gdyby gracze w ogóle nie mieli ochoty kłopotać się zniknięciem księżniczki i postanowili pozostawić kwestię podmiiany w tajemnicy, na trop całej sprawy wpadnie sama Triss Merigold. Ponieważ - jak dowiesz się czytając dalszy ciąg opowieści - czarodziejka miała powody zaniepokoić się ostatnimi działaniami Rady Czarodziejów, postanowiła przycisnąć nieco swoją przyjaciółkę, Yennefer z Vengerbergu. Wtedy Filippa Eilhart zdecydowała „odkryć przed nią karty” (czyli przedstawić jej tę samą bajkę, którą wcześniej omamiała Dijkstrę). Triss zaproszono na Szklaną Górę, skąd ta - zaszokowana rewelacjami na temat młodej driady — skontaktuje się z bohaterami za pomocą ksenoglozu. Drżącym głosem wyjawi im, że księżniczka została podmieniona przez Radę Czarodziejów z powodu ciążyżej na niej rzekomo elfiej kłątwy. Ponieważ jednak w wyjaśnieniach Filippy istnieją pewne nieścisłości, Triss poprosi osobistych opiekunów księżniczki, by przybyli na Szklaną Górę i jako obiektywni obserwatorzy rozpatrzyli się w całej sprawie.

Teraz hanza powinna udać się do podnóża Góry, skąd Triss przeteleportuje ją do komnat Filippy. W tym momencie, Bajarzu, możesz przejź bezpośrednio do rozdziału „Opowieź o elfiej kłątwie” i od tego miejsca bez trudu kontynuować przygodę.

ciążyżej na niej elfiej kłątwy, czego ich szef, Dijkstra, dowiedział się od samej Filippy Eilhart.

Wyprawa na Szklaną Górę

Bohaterów czeka więc ponownie szybka wyprawa - tym razem na wschód, w kierunku łańcucha górskiego oddzielającego Kaedwen od Redanii. Bo właśnie tam, na przedgórzu, ponoć wznosi się Szklana Góra. Hanza ma do przebycia dystans około 150 mil (w jedną stronę) i musi do podróży wykorzystać zwyczajne wiejskie drogi (do kaedweńskiego Ban Glean nie biegnie żaden dukt). Streść podróż w dwóch zdaniach, Bajarzu. Ponieważ okoliczni mieszkańcy wiedzą, gdzie znajduje się osławiona Szklana Góra, pozwól bohaterom bez trudu ją odnaleźć. Zresztą, szczyt ów góruje znacznie nad okolicą, przez co można dostrzec go z daleka. Skala, na której wzniesiono najlepiej strzeżone więzienie Redanii, jest cała czarna. U jej stóp rośnie ciemny, iglasty bór, a samą górę okala z jednej strony rzeka o krystalicznych, lodowatych wodach.

Gdy hanza zbliży się do podnóża, dostrzeże, iż góra jest potężną bazaltową intruzją, wyniesioną przed wiekami przez górotwórcze siły. Olbrzymie, bazaltowe graniastolupy zdają się piąć aż pod niebo. Ponure mury zamku zdają się wyrastać ze skał, być ich naturalnym przedłużeniem - tym bardziej, iż zbudowano je z tego samego lśniącego kamienia. Ową masę czarnych skał spowijają białe pióropusze wodospadów, które długimi, czasem nawet stumetrowymi kaskadami lecą z hukiem w dół. Nie istnieje żadna ścieżka ani schody wiodące w górę. Bohaterów czeka więc mordercza i niebezpieczna wspinaczka. Mają do pokonania 450 metrów wilgotnej od wodnego pyłu skały, poprzecinanej licznymi pęknięciami, uskokami i przewieszkami.

Pozostaje kwestia zdobycia sprzętu wspinaczkowego. Im lepiej się bohaterowie przygotowują, tym większe będą mieli szanse. Z drugiej strony czas ucieka i nie mogą się zbyt obnosić z poszukiwaniami, bo kto wie, ilu szpiegów-śpiochów osadził w okolicznych wioskach redański wywiad. Ci natychmiast doniosą o podejrzanych typkach ze sprzętem wysokogórskim.

Z drugiej jednak strony jest to teren górski, dlatego hanzie nie powinno być bardzo trudno zakupić odpowiedni zapas lin, czekanów i haków (te ostatnie może wykonać na oczekaniu każdy kowal). Niech bohaterowie dokładnie opiszą ekwipunek, który zabierają na wyprawę - tam w górze będzie już za późno! Pamiętaj jednak, aby nie przeciągać sprawy „zakupów” - w końcu to opowieść epicka, a nie jakiś tandetny serial...

Na krawędzi

Teraz czeka cię, Bajarzu, prawdziwy popis elokwencji. Przypomnij sobie tricki z wszystkich filmów akcji, gdzie wspinaczka ma doniosłe znaczenie - „Na krawędzi” czy „Działa Navarony” powinny pomóc Ci znaleźć sposób, na wywołanie napięcia.

Zanim jeszcze bohaterowie zawisną na linie w połowie bazaltowej góry, opowiem Ci, Bajarzu, jak zorganizowana jest ochrona Szklanej Góry i w jaki sposób można się dostać do zamku na szczycie.

Przed hanzą wyzwanie - **wspinaczka skalna**. Pamiętaj, że ludzie i wiedźmini mają w umiejętnościach wrodzonych wspinaczkę. Jeżeli żaden z graczy nie poświęcił bezcennych punktów podczas tworzenia postaci na wzmocnienie tej umiejętności, śmiałków czeka prawdziwie niebezpieczna przygoda. Jednak nawet niski poziom wspinaczki daje znaczną przewagę nad tymi, którzy nic na ten temat nie wiedzą. Pozwól bohaterowi, który ma najwyższy poziom umiejętności, profesjonalnie ocenić czekającą hanzę wędrówkę. To jemu powiedz o wymaganych długościach liny, liczbie potrzebnych haków, miejscach na odpoczynek i skąd możliwe będzie ubezpieczenie. Niech to właśnie on (lub oni, jeśli kilku bohaterów zna się na wspinaniu jednakowo) poucza pozostałych, w jaki sposób znajdować uchwyty w szczelinach, a w jaki — w razie potrzeby - zawiązać jedną ręką „skrajny ubezpieczony”, czyli węzeł, którym można szybko przywiązać się do liny, nawet gdy już się leci w przepaść!

W czasie tej części opowieści skup się raczej na narracji, wykorzystując mechanikę jako podpowiedź ciekawych i emocjonujących wydarzeń. Wszystkie potrzebne trudności testów znajdziesz w W:GW, na stronie 38.

Po pierwsze, skazańców przenosi się do więzienia z pomocą Teleportacji. W czasie odizolowania nie mają okazji poznać innej drogi na zewnątrz, naturalnie poza samobójczym skokiem w przepaść. Oczywiście taka droga istnieje, gdyż wywiad redańskiego nie byłoby stać na utrzymanie kontaktu ze światem wyłącznie komunikacją magiczną. Tryskająca na szczycie woda przez tysiąclecia wydrążyła w bazaltowej górze liczne korytarze i studnie. Owe ciekły wodne w wielu miejscach przebijają się na zewnątrz, tworząc malownicze wodospady. Z pomocą odrobiny magii pewną strugę skierowano w inny korytarz, osuszając jedną ze „studni”. W niej zaś zbudowano maleńką wartownię. Wyjście z niej jest doskonale zamaskowane kurtyną wody, która wytryskuje ze skały kilkanaście metrów powyżej. W jaskini wybudowano potężny dźwig, którego ramię wysuwa się poza ścianę wodospadu. Z jego pomocą można dostarczać z dołu żywność dla załogi. Jest to proces bardzo żmudny, a w przypadku, gdy jakiś szaleniec decyduje się na podróż w sieci, również dość niebezpieczny. Często zdarza się, iż szalejące wokół Szklanej Góry silne wiatry uderzą siecią o skalny występ. Taka wycieczka może więc skończyć się poważnymi obrażeniami, a nawet śmiercią.

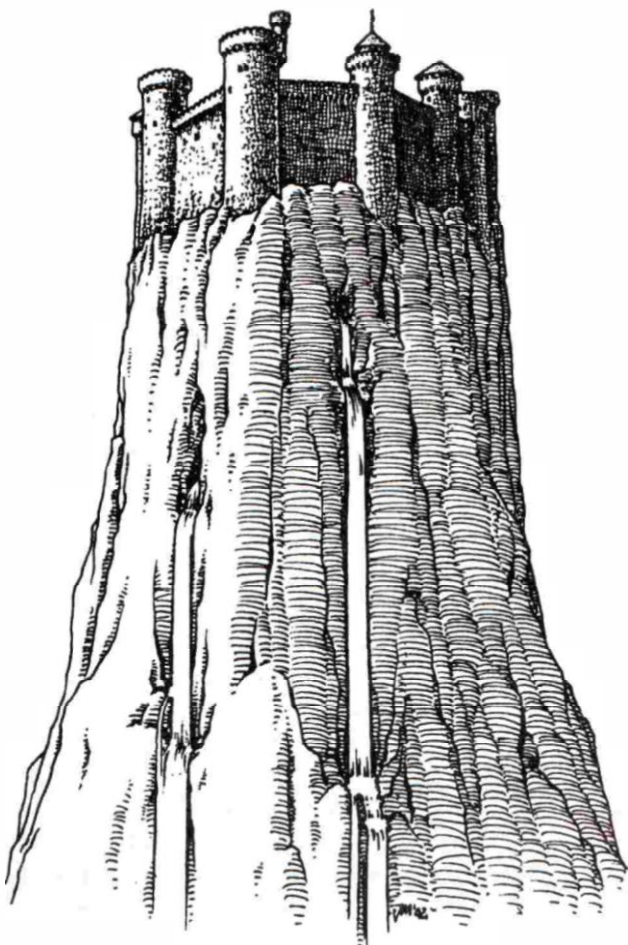
Może się zdarzyć, iż wśród bohaterów znajdzie się czarodziej, który zapragnie przechytryć sprawę, otworzyć portal teleportacyjny i dostać się na sam szczyt, wprost do zamku. Uświadom mu wtedy, Bajarzu, że nigdy nie był we wnętrzu bazaltowej twierdzy i nie ma pojęcia, gdzie znajdują się pomieszczenia, a gdzie ściany. Skok na ślepo mógłby skończyć się zmaterializowaniem na przykład w środku muru - innymi słowy: bez „przyciągacza” ani rusz. Jeśli zaś chodzi o magiczne lądowanie na terenie otaczającym zamek, to jest ono oczywiście możliwe. Jednak na taką ewentualność przygotowali się konstruktorzy więzienia i ufortyfikowali prawie każdy kawałek wolnej ziemi ostrymi metalowymi szpikulcami. W ten sposób uniemożliwili powietrzny desant oraz wteleportowanie

się na szczyt góry (ponownie można zmateralizować się ze szpikulcem w rzyci).

Dodatkowo nie istnieje żadna brama łącząca szczyt góry z wnętrzem zamku - choć oczywiście można przeleźć cichcem przez mury!

Gdyby tylko wysokość i strażnicy (co prawda niezbyt czujni, gdyż rzadko więzienie miewa nieproszonych gości) zapewniali bezpieczeństwo twierdzy, Szklana Góra nie zasługiwałaby na swą renomę. Otóż wywiadowi redańskiemu udało się jeszcze wyhodować szczerp gryfów. Zwierzęta gnieźdzące się w specjalnie przygotowanych dla nich zamkowych wieżach przyuczono, by polowały wokół góry na wszystko, co się rusza. Jak łatwo się domyślić, tego dnia bohaterowie staną się ich celem!

Teraz czujesz już, co czeka hanzę. Niebezpieczna wspinaczka, wiatr, śliska nawierzchnia, zmęczenie, przecierające się liny, omdlewające, palce tracące uchwyt, załamujące się pod nogami skalne półki, odpadający od skały wspinaczkowi nowicjusze a na deser, gdy bohaterowie wiszą na linie w czasie pokonywania przewieszki, wygłodniałe, drapieżne gryfy! (Charakterystykę gryfa znajdziesz w W:GW, str. 167). Uczyni walkę bardzo trudną. W końcu to gryfy, a nie bohaterowie są w swoim żywiole! Stwory z wielką szybkością przecinają powietrze, próbując ostrymi szponami strącić bohaterów w przepaść, oni zaś, zwiśli w połowie drogi między niebem a ziemią, nie mają pełnej swobody ruchów i nie mogą wykorzystywać większości manewrów. Niech się poleje krew, a bohaterowie niech cudem pokonają jednego z gryfów. Niektóre rzucają się na swego pobratymca, by pożreć jego ścierwo. Pozostałe



Całkiem Zwykła Sowa

W tajemnicy rzuć na spostrzegawczość (ST 4) bohaterów. Temu, który uzyska najwyższy wynik, powiedz w sekrecie na ucho, iż zauważył na niebie sowę. Ptak przysiadł przez moment na skalnym występie i zdawał się przypatrywać hanzie. Gdy jednak bohater odwrócił głowę, by zawołać pozostałych i pokazać im niecodzienny widok (widywany przecież raczej w nocy), usłyszał tylko łopot skrzydeł — sowa odleciała!

jednak nadal będą krążyć po niebie, wypatrując zdobyczy, a te, które zaspokajają pierwszy głód ciałem brata, co chwila będą spoglądać na pnących się w górę bohaterów. Niech gracze czują, iż potwory w każdej chwili są w stanie ich dopaść i przyrządzić z nich smakowity posiłek!

Jaskinia czy mury

Jeżeli podoba Ci się, Bajarzu, pomysł, by bohaterowie dostali się do zamku przez sekretną studnię, pozwól im odkryć ukryte wejście. Być może mocny podmuch wiatru przesunie na chwilę kurtynę wody i odsłoni fragment drewnianego żurawia. A może szpiedzy w sekrecie przed przelożonymi wciągają na górę sieć pełną gąsiorków z gorzałką? Dzięki temu odkryciu bohaterowie znajdą przejście za wodospadem. Gdy przemoczeni do nitki wtargną do jamy, staną oko w oko z oderwanymi od gry w kości trzema strażnikami. Dwóch z nich natychmiast chwyci za halabardy, trzeci zaś rzuci się ku leżącemu na stole pudełku, w którym bohaterowie bez trudu rozpoznają ksenogłoz! Hanza musi zatem opędzić się od dwójki atakujących i unieszkodliwić ich dowódcę, zanim ten ściągnie posiłki i ogłosi alarm w całej warowni. Kiedy gwardziści będą już konać w kałużach krwi, bohaterowie odnajdą szeroki, pionowy komin, prowadzący w górę do zamku. W ścianach szybu wykuto wąskie kręcone schodki bez poręczy, którymi można dostać się na dziedziniec.

Drugą możliwością infiltracji zamku jest przedarcie się przez otaczające go wysokie bazaltowe mury. W tym celu należy najpierw przebrnąć przez wspomniane wyżej kolce, a następnie niepostrzeżenie wspiać się — co nie będzie łatwe - po pionowej i gładkiej powierzchni. Dodajmy, iż w zamkowych basztach stróżują kusznicy, po murach zaś co kilkanaście minut przechadzają się zbrojne patrole. Nie zapominajmy również o kołujących stale nad zamkiem gryfach!

Oczywiście nie chodzi nam o to, by w tym miejscu ostatecznie przeciąć drogę dzielnej hanzie, ale o dostarczenie graczom emocji - niech przez moment bohaterowie wiszą cichutko tuż przy linii blanków, podczas gdy górą przechodzi kilku strażników. Jeśli zauważysz, Bajarzu, że gracze nie dość przeżywają tę jakże kłopotliwą sytuację, jeden ze strażników może zatrzymać się tuż nad głowami śmiałków i zapytać pozostałych gwardzistów, czy aby czegoś nie słyszeli! Wreszcie - tak jak w poprzednim przypadku - bohaterowie bezpiecznie staną na dziedzińcu.

Zamek

To Vilgefortz z Roggeveen. Ten rzeczywiście jest młody. Ale nie-prawdopodobnie utalentowany.

„Czas pogardy”

Wokół dziedzińca wznoszą się czarne mury, poprzebijane jeszcze ciemniejszymi oknami komnat mieszkańców twierdzy. Teraz bohaterom pozostaje tylko - a może raczej: aż - odnaleźć księżniczkę, nie dając się przy tym zauważyć. Przez drewniane, niestrzeżone drzwi wchodzą do wnętrza fortecy i zagłębiają się w labirynt mrocznych korytarzy... Gdzie szukać uwięzionej Frisanny? Dla dobra opowieści zgódź się, Bajarzu, by driadkę przetrzymywano właśnie tam, gdzie udadzą się przemyślni bohaterowie - niezależnie od tego, czy będzie to najwyższa wieża, czy też najgłębszy loch. Pamiętajmy, że działaniami hanzy kieruje zawsze obecne Przeznaczenie!

Aby błędzenie w gąszczu tuneli nie stało się dla graczy nudne, teraz również dostarcz im nieco emocji. Tu i ówdzie śmiałkowie będą musieli przemknąć przed otwartymi drzwiami komnaty, w której przebywa kilka osób (mogą to być na przykład posilający się strażnicy). Zza jednych z zamkniętych na głucho wrót dobiegnie zaś ich uszu następująca rozmowa.

- No cóż, to działanie na wielką skalę i powinno przynieść Radzie wymierne korzyści... Oczywiście jeśli się powiedzie — mówi ochryply głos, należący do starszego mężczyzny.

- Śmiesz kwestionować moją Sztukę? - pyta władczy baryton, nieco zniekształcony jakby pochodził z teleprojekcji.

54

- Ależ gdzież bym śmiał, Vilgefortz! - brzmi odpowiedź.

- To bardzo rozsądnie z twojej strony - konkluduje baryton. - Żegnaj, Abelardzie!

Następnie rozlega się ciche syknięcie rozprasającej się teleprojekcji. Jeżeli bohaterowie zdecydują się wtargnąć do pomieszczenia, nie zastaną tam ani mężczyzny nazywanego Abelardem, ani też jego rozmówcy.

Jeśli po drodze do zamku bohaterowie kogoś zabili lub zostawili inne ślady, w pewnym momencie zobaczą przez wychodzące na dziedzińiec okno, jak znalazłszy niezbity dowód, iż ktoś wtargnął do zamku, kilku strażników z gotowymi do strzału kuszami rozbiega się wokół w poszukiwaniu intruzów. Po chwili mogą usłyszeć z głębi korytarzy odbite wielokrotnym echem okrzyki „Szukaj! Szukaj!” i odpowiadające im krótkie, wysokie poszczekiwanie psów...

Kiedy już hanza zabrnęła dostatecznie daleko w zamkowe kazamaty, na podłodze przed śmiałkami nagle wylądowała owa Całkiem Zwyczajna Sowa.

Opowieść o elfiej kłątwie

Sowa znikła. W jej miejscu pojawiła się Filippa Eilhart, niezgrabnie przykućnięta

„Krew elfów”

Podobnie jak za kilka lat zdarzy się to w pokoju Geralta w Oxenfurcie, Filippa Eilhart przetransformuje się z sowy na powrót w ludzką postać. Czarodziejka stanie przed bohaterami

Redański szpieg w drużynie

Jeżeli w Twojej drużynie jest redański szpieg, który regularnie wysyła raporty do Dijkstry, Filippa przemówi do niego telepatycznie, dziękując za bezcenne informacje i prosząc, by nadal starał się nie dać zdemaskować.

z krzywym uśmiechem, wyraźnie dającym do zrozumienia, iż od dawna wiedziała o ich wyprawie, i powie: „Witajcie!”

Następnie Filippa pogratuluje bohaterom, że udało im się dotrzeć aż tak daleko, dodając, iż nie spodziewała się po nich aż takiej wytrwałości. W związku z tym, w uznaniu ich zasług, a także widząc, że nie jest w stanie ich powstrzymać siłą (tutaj czarodziejka uśmiechnie się po raz drugi), zamierza im wyjaśnić, dlaczego nie wolno pozwolić „Frisannie” zostać żoną księcia Fulka.

Kobieta zaprosi ich do pobliskiej komnaty, gdzie będą mogli usiąść i tam rozpocznie swą opowieść.

Otóż, jak w ostatnich dniach udało się ustalić Radzie Czarodziejów, historia poczęcia Minneluned jest nieco inna niż sądzą bohaterowie. Sprawa była przygotowywana od wielu pokoleń i maczały w niej palce nie tylko driady, lecz także potężni elficy magowie. Długotrwała hodowla pozwoliła wyselekcjonować pewien zestaw genów, który osiągnął kulminację w pięknej Eatewedd. Geny te, w sprytny sposób wprowadzone do mariborskiej dynastii w czasie specjalnego rytuału w Craag Ann, miały się rozprzestrzenić w ciągu kilku pokoleń na niemal wszystkie królewskie rody Kontynentu. Małżeństwo Frisanny z Fulkiem byłoby drugim krokiem na tej drodze. Cóż jednak miały powodować owe geny? (Tu czarodziejka zamyśli się na moment, po czym zapyta bohaterów, czy aby na pewno orientują się, czym właściwie są geny...). Otóż miały one skazić charakter potomków Eatewedd, potęgując charakterystyczną dla ludzkiej rasy bezmyślną agresję i skierowując ją przeciwko własnym ziomkom. W ten sposób elfy spodziewały się zmusić dh'oine do skrwawienia się w bratobójczych wojnach, doprowadzić do buntów poddanych przeciwko okrutnym tyranom i spowodować na okupowanych przez człowieka ziemiach chaos, który dałby Starszej Rasie szansę na zjednoczenie się w wielkim powstaniu i zniszczeniu ludzkiej rasy.

Rada Czarodziejów nie postępuje jednak pochopnie. Oparte na pogłoskach hipotezy magowie postanowili wnikliwie przebadać. To właśnie po to „zaproszono” — z pomocą wywiadu - księżniczkę Frisannę na Szklaną Górę; chodzi o przeprowadzenie kilku koniecznych eksperymentów. W razie gdyby teoria okazała się błędna, driada zostałaby ponownie podstawiona w miejsce dopplera i czarodziej nie wtęczyłby się więcej w sprawę jej małżeństwa z Fulkiem. Tymczasem jednak podejrzania okazały się słuszne! Na szczęście dla ludzkości plan elfów posiadał pewną wadę. Otóż genetyczne „przekleństwo”, praktycznie niewykrywalne inaczej niż poprzez wiwisekcję (do której - jak zapewni pani Eilhart - czarodziej zamierzali się uciec jedynie w ostateczności), manifestuje się również poprzez pewne efekty uboczne, przypominające zwyczajną kłatwę. Wystarczy poczekać do świtu, by się o tym naocznie przekonać.

Jej oczu blask o poranku...

- *To czysta, pierwotna Moc — wrzasnął druid, przekrzykując har-
mider i tomot — Ona nad tym nie panuje!*

"Kwestia ceny"

Tuż przed świtem Filippa zaprowadzi bohaterów do celi Frisanny. Ku ich zdumieniu czeka już na nich tutaj Triss Merigold, którą pani Eilhart raczyła zaprosić, odpowiadając w ten sposób na natarczywe nalegania rudowłosej magiczki. Księżniczka przetrzymywana jest w pomieszczeniu bez okien, zamkniętym solidną żelazną kratą. Ciemną komnatkę urządono jednak bardzo wygodnie - dziewczyna ma łóżko, stolik i krzesło, a nawet parawan, za którym może się ukryć przed wzrokiem strażników. Przy drzwiach celi stoi ukośnie ustawione wielkie lustro. Dzięki niemu idąc korytarzem, z którego wchodzi się do celi, można widzieć w zwierciadle, co robi ukryta za załomem księżniczka.

Czarodziejka pozwoli hanzie porozmawiać z driadą, jednak przestrzeże ją, by nie zabawili zbyt długo. O świcie muszą koniecznie znaleźć się poza zasięgiem wzroku dziewczyny.

Na widok hanzy Frisanna bardzo się ucieszy. Potwierdzi zeznania zmieniaika dotyczące okoliczności jej porwania. Powie także, że zaraz po przejściu przez teleport straciła świadomość, sama nie wie na jak długo. Następnie obudziła się w tej celi, gdzie odwiedzają ją rozmaici magowie oraz Toris Conturous, profesor fizjologii z Oxenfurtu. Codziennie zadają jej rozmaite pytania, każą rysować nic nie znaczące obrazki, a profesor bada ją na najrozmaitsze sposoby, a nawet ogląda (i próbuje!) jej moc. Jeśli bohaterowie zapytają, co takiego niezwykłego dzieje się o świcie, dziewczyna odpowie, że nie



oni pierwsi o to pytają, jednak sama nic na ten temat nie wie. Szeptem powie, że podejrzewa, iż chcą jej coś wmówić - aby uwierzyła, że posiada jakieś niezwykle zdolności. Frisanna nie ma pojęcia, czemu miałyby to właściwie służyć.

Pamiętaj, Bajarzu, że podczas całej rozmowy dziewczyna jest bardzo przygnębiona, jako driada nie nawykła bowiem do życia w zamknięciu, a dziwne badania, jakim jest poddawana, są bardzo uciążliwe, a nieraz nawet bolesne i upokarzające. Księżniczka patrzy na swoich opiekunów z nadzieją w oczach - wierzy, że wydostaną ją z tego więzienia, by znów mogła oglądać błękit nieba.

Po chwili rozmowy Filippa zawoła hanzę i nakaże śmiałkom stanąć w korytarzu, tak by Frisanna nie mogła ich widzieć inaczej niż za pośrednictwem wielkiego zwierciadła. Następnie czarodziejka wpuści do celi burego kota. Zwierzę zacznie się ocierać o nogi dziewczyny, która schyli się, aby je pogłaskać. Wtedy właśnie przez wąskie okienko w korytarzu wpadnie pierwszy promień wschodzącego słońca. W tym samym momencie włosy driady rozwieją się jakby poruszone podmuchem gwałtownego wiatru, rysy twarzy stężeją, oczy zaś rozjarzą się niezwykłym blaskiem. Ciałem dziewczyny wstrząsną gwałtowne dreszcze. Przestraszony kot rzuci się do panicznej ucieczki. Jego ruch przyciągnie rozjarzony nienaturalnym światłem wzrok księżniczki i w tej samej chwili korytarz wypełni potworny wrzask bólu. Kot zwinie się w agonii, kurcząc się w oczach, jakby coś wysysało z niego życiodajną siłę. Całe to zdarzenie nie potrwa dłużej niż pół minuty. Po upływie tego czasu wszystko wróci do normy, a oszołomiona driada opadnie na łożo i pograży się we śnie.

Z wyrazem triumfu na twarzy Filippa wyciągnie truchło kota z celi i pokaże je bohaterom, pytając, co o tym sądzą. Na Triss Merigold spojrzy zaś wzrokiem pełnym wyrzutu, jakby chcąc zganić ją za nieostrożność w forsowaniu niebezpiecznej temerskiej polityki. Jeżeli bohaterowie spróbują tłumaczyć, że nigdy wcześniej Frisanna się tak nie zachowywała, czarodziejka zapyta, czy kiedykolwiek widzieli ją dokładnie w momencie wschodu słońca. Pytanie to powinno zastanowić graczy, jednak na razie żaden z nich nie potrafi sobie dokładnie uświadomić, czy kiedykolwiek miał okazję widzieć księżniczkę o świcie. Przerwywając ich rozmyślenia, Filippa wspomni, iż podobno Woeddglaeddyv ma być „Mieczem Lasu”, którego Przeznaczeniem jest „ocalić Brokilon i zginać” - w opinii Rady słowa te są przepowiednią wielkiego elfickiego powstania przeciw ludziom, a zadaniem hanzy i czarodziejów jest pokonać to Fatum.

Filippa doradzi hanzie oraz Tris, by dla dobra ludzkości powrócili do orszaku „Frisanny-zmieniaka” i udawali, iż wszystko jest w najlepszym porządku.

Kilka niepokojących faktów

Pozwólmy teraz bohaterom udać się wraz z Triss do komnat przygotowanych w zamku dla temerskiej czarodziejki i tam rozważyć spokojnie całą sytuację.

Przez chwilę pozwól, Bajarzu, swoim graczom podywagować na temat tego, co przed chwilą ujrzeli. Niech spokojnie

przetrawią zdobyte informacje, zbudują własne teorie i zaczęną snuć plany. Wtedy właśnie jeden z nich przypomni sobie, jak to pewnej nocy pełnił wartę w wieży książniczki w Mariborze. Dziewczynine musiał się przysnąć zły sen, gdyż nad ranem wyszła w koszuli nocnej do pomieszczenia, gdzie czuwał bohater. Opowiedziała mu swój koszmar i zapytała, czy nie mogłaby przez chwilę z nim posiedzieć i poczekać, aż ochłonie ze strachu. Przez nieco ponad godzinę grali potem w karty i żartowali, aż wreszcie dziewczyna poczuła się senna i wróciła do łóżka. Bohater pamięta, że kiedy wstała, było jeszcze ciemno, gdy zaś kładła się na powrót, słońce stało już ponad horyzontem! A zatem świt zastał dziewczynę przy stoliku z ochroniarzem - lecz nic się nie stało! Jeśli nawet nikt z pozostałych graczy nie podda tego w wątpliwość, milcząca do tej pory Triss zacznie wypytywać, czy aby Frisanna nie obudziła się z krzykiem właśnie o świcie? Może bohaterowi zdawało się tylko, że było jeszcze ciemno, gdyż nad horyzontem wisiały chmury? Tego śmiałek nie będzie w stanie sobie przypomnieć.

Teraz z kolei czarodziejka zdradzi się ze swoimi obawami. Otóż z tego, co dowiedziała się od Filippy, wynika, iż porwanie książniczki zostało zaplanowane w czasie posiedzenia Rady, które odbyło się przed dwoma tygodniami. Triss oczywiście była zawiadomiona o posiedzeniu, lecz kiedy usiłowała dokonać teleprojekcji, dzięki której mogłaby rozmawiać z pozostałymi magami, wystąpiły jakieś bardzo nietypowe zakłócenia aury i w efekcie cały plan ułożono pod jej nieobecność. Pani Merigold dołączyła do zebrania dopiero w momencie, gdy rozważano już jakieś inne zagadnienie; co więcej, nikomu nie przyszło do głowy zawiadomić jej o podjętych chwilę wcześniej decyzjach. Jedynie jej przyjaciółka, rezydentka Vengerbergu, rzuciła wtedy znaczące spojrzenie, którego Triss wtedy nie rozumiała.

Tymczasem Ty, Bajarzu, wykonaj test magii, modlitwy lub znaków (oparty na Intelkcie, ST 4) wszystkich osób znających się na wiedzy tajemnej. Jeśli się powiedzie, bohater wyczuje lekki impuls aury magicznej. Uzyskanie większej liczby sukcesów pozwoli zorientować się, iż centrum owego zaburzenia musiało być miejsce, gdzie przetrzymywana jest Frisanna. Wtedy osoba owa przypomni sobie, że identyczny impuls dotarł do jej umysłu dokładnie o tej samej porze dnia poprzedniego (jeśli wtedy hanza nie była na zamku, sygnał był znacznie słabszy).

Cała prawda o podstępie Rady

Na podstawie drobnych poszlak, jakimi dysponują bohaterowie, można już się domyślać, iż cała historia „elfiej kłątwy” jest jedynie wymysłem czarodziejów. Przypadkiem zasłyszane słowa, wypowiedziane przez Ablerada do Vilgeforza o „działaniu na wielką skalę”, które ma przynieść Radzie „wymierne korzyści”, nabierają teraz nowego znaczenia. Bohaterowie na pewno przypomną sobie również, iż Vilgeforz wspomniał, iż owo „działanie” jest owocem jego Sztuki! Ponadto podejrzany jest fakt, iż cała sprawa została ustalona za plecami związanej z Temerią Triss Merigold. Tym niemniej

każdy czarodziej jest w stanie potwierdzić, iż obserwowane przerażające „efekty uboczne” przekleństwa nie są jedynie iluzją! Jak w takim razie je wyjaśnić?

Prawda jest taka, iż czarodziejom od dawna nie podobał się pomysł wzmocnienia sojuszu między Redanią a Temerią. Traktat został podpisany za ich plecami, co więcej - wbrew ich radom. Teraz Kapituła stoi w obliczu znacznego wzmocnienia się władzy obu królów, co może zaowocować zmniejszeniem wpływu magów na politykę Kontynentu. To właśnie dlatego postanowiono storpedować małżeństwo Frisanny i Fulka. Cała opowieść o „elfich genach”, acz zawierająca pewne elementy prawdopodobieństwa, jest zmyślna, co jednak bardzo trudno udowodnić, jeżeli badacz nie zamierza się uciec do wspomnianej wcześniej wivisekcji...

Rzekome „efekty uboczne” są w rzeczywistości skutkiem działania potężnego uroku, rzuconego na dziewczynę przez Eilhart i Vilgeforza. Źródłem energii dla jego podtrzymania jest znajdujące się w posiadaniu podstępного maga Pióro Feniksa, samoczynnie gromadzące energię żywiołu ognia. Soczewkę stanowi rubinowa bransoleta należąca do Filippy. Formułę czaru zapisano na bazaltowej płycie w podziemiach Szklanej Góry. (Mechanika uroku: patrz „Kłątwy”, strona #).

Do przeprowadzenia trudnej operacji podmiany książniczki niezbędna była pomoc wywiadu. Filippa wykorzystwała w tym celu swoje „powiązania” z Dijkstrą, którego również nabrała na historyjkę o elfiej kłątwie zagrażającej państwu i dynastii.

Rozwiązanie zagadki

Możliwe, że w Twojej drużynie, Bajarzu, znajduje się czarodziej lub kapłan świetnie znający się na kłątwach (umiejętność wiedza o kłątwach i urokach, uzupełniona lekturą dodatku „Kłątwy”) - wtedy powiązanie wszystkich faktów nie będzie stanowiło dla niego problemu. W jaki jednak sposób gracze mogą się domyślić, iż na książniczkę rzucono urok w sytuacji, gdy żaden z nich nic na ten temat nie wie? To proste. Fakt, iż gracze nie orientują się w tajnikach rzucania uroków nie oznacza, iż również ich postacie nie mają o tym pojęcia! Na pewno w swej drużynie znajdziesz, Bajarzu, kogoś, kto może, albo wręcz powinien wiedzieć to i owo o przekleństwach. Nie musi to być wcale wiedźmin, czarodziej czy kapłan - w końcu nie wszyscy parający się tymi profesjami specjalizują się w łamaniu uroków (na przykład sama Triss nie ma o tym zbyt dużego pojęcia, Geralt zaś - jak pamiętamy — nie potrafił zdjąć kłątwy z Nivellena). Sporo o losach zaczarowanych osób powinien natomiast wiedzieć na przykład osłuchany w romantycznych balladach bard! Wybierz zatem, Bajarzu, postać, która wyda Ci się najbardziej odpowiednia, i powiedz jej, czego w ciągu swojego życia dowiedziała się o kłątwach. Pamiętaj przy tym, że wiedza bohatera absolutnie nie powinna dorównywać Twojej! Wolno mu zdradzić jedynie kilka szczegółów, z których będzie mógł wywnioskować między innymi, iż codzienne pulsowanie magii wiąże się z samoczynnym odnawianiem się mocy uroku. Bohater powinien także wiedzieć, iż próba przełamania każdej

Triss

*Szła magiczka przez porębę, pogryzły ją żmije,
Wszystkie gady wyzdychały, a magiczka żyje.*

„Czas pogardy”

W czasie, gdy hanza podróżuje po niemal całym Kontynencie w poszukiwaniu sposobu na złamanie uroku, Triss pozostaje w zamku na Szklanej Górze chcąc dopilnować, by badania nad dziewczyną nie posunęły się za daleko i by Rada nie zmieniła bez wiedzy hanzy miejsca przetrzymywania dziewczyny (co oczywiście uniemożliwiłoby jej odczarowanie). Magiczka będzie więc w stanie umożliwić bohaterom dostanie się na zamek, gdy przybędą ponownie do podnóża Szklanej Góry - ponieważ posiadają jej ksenogłoz, którego może użyć jako przyciągacza, bez trudu będzie w stanie otworzyć i ustabilizować teleport. Merigold wspomni jednak, by używali ksenogłozu tylko w ostateczności, a już w żadnym wypadku do przekazania jej informacji o postępach w poszukiwaniach. Czarodziejka jest pewna, iż Filippa, goszcząca ja w więziennej warowni zadbała o środki inwigilacji — tak więc nieostrożność bohaterów mogłaby ujawnić pani Eilhart ich plany.

Dzięki temu sprytnemu zabiegowi zmusisz, Bajarzu, drużynę, żeby radziła sobie sama, a nie uciekała się z każdym napotkanym problemem do rady zaprzyjaźnionej czarodziejki.

kłątwy wymaga nieco innego podejścia, wykonania jakiejś niezwyklej czynności bądź zniszczenia związanego z czarem przedmiotu - tym niemniej gracz nie ma pojęcia, co właściwie należy zrobić w tym konkretnym przypadku!

Innymi słowy, hanza może rozgryźć intrygę czarodziejów, jednak nie jest w stanie o własnych siłach sobie z nią poradzić! Co w takim razie zrobią? To zależy jedynie od nich - pozwól im rozwiązać zagadkę w sposób, jaki uznają za najlepszy. Jeżeli jednak widzisz, że problem ich przerasta, podsuń im delikatnie jedno z poniższych rozwiązań.

Rozwiązanie pierwsze:

Kalitea

- Pytasz, ile mutantów zabilem, dlaczego nie ciekawi cię, ile z nich odczarowałem, wyzwoliłem od kłątwy?

„Mniejsze zło”

Dla przysłuchującej się rozmowie bohaterów Triss oczywiście jest, że w zaistniałej sytuacji należy się zwrócić o pomoc do specjalisty! Pomyśl, o kim powinni w pierwszej kolejności pomyśleć, może nasunąć im się sam. Jeśli nie, podpowie im go czarodziejka, wspominając o swoich usiłowaniach zdjęcia kłątwy z Letamerisa. Opowie im, jak to próbowała na różne sposoby odczarować podkanclerza. Po

licznych niepowodzeniach doszła jednak do wniosku, iż najłatwiej złamie kłątwe ten, kto ją nałożył! Usiłowała zatem z pomocą całego mariborskiego wywiadu trafić na ślad kapłanów Lwiogłowego Pająka. W tym miejscu Triss wyjaśni, że poza kapłanami ceremonialnymi mieszkającymi w świątyniach, Coram ma podobno również duchownych cywilnych, ukrywających się pośród zwykłych obywateli. Niestety, owi mistrzowie kamuflażu okazali się zbyt twardym orzechem do zgryzienia nawet dla temerskich szpiegów. Gdyby jednak w jakiś sposób udało się trafić na ślad kogoś, kto może mieć z nimi jakiś związek, księżniczka mogłaby zostać ocalona. W tej chwili bohaterowie powinni już wiedzieć, gdzie mogą znaleźć ratunek dla Frisanny! Pozwólmy im zatem dotrzeć teleportem do pozostawionych gdzieś w dole wierzchowców i ruszać do Glibenese.

Po przybyciu do Glibenese bohaterowie muszą przekonać Kaliteę, aby im pomogła. Nie jest to specjalnie trudne, gdyż - jak pamiętamy - po rozmowie z posłem Yoellem hrabina popiera temersko-redański traktat. Chętnie również pozna słynne więzienie na Szklanej Górze - kto wie, do czego taka wiedza może się potem przydać wyznawcom Lwiogłowego Pająka? Jeżeli jednak bohaterowie postanowią uciec się do bardziej drastycznych metod „namawiania” Kalitei do współpracy — na przykład porwą jej córkę i spróbują szantażu - powinieneś Bajarz im na to pozwolić.

W czasie rozmowy pani Glibenese z bohaterami należy stale pamiętać o tym, że śmiałkowie nadal nie mają pewności, czy hrabina rzeczywiście jest kapłanką Corama Agh Ter, zaś przebiegłej kobiecie nie może się wymknąć ani jedno słowo, które mogłoby rozwiązać ich wątpliwości. Gdy bohaterowie sugerują, iż Kalitea ma coś wspólnego z mrocznym kultem, na twarzy kobiety maluje się wyraz szczerego zdumienia. Kiedy pytają zaś, czy nie potrafiłaby zdjąć kłątwy z nieszczęsnej księżniczki, odpowiada, że owszem, może spróbować — w końcu żona wielkiego polityka często musi siedzieć samotnie w domu i choćby z nudów zdarzy jej się nieraz czytać o tym i owym... Aby postawić diagnozę i zaproponować stosowne leczenie, musi jednak zobaczyć Frisanę na własne oczy.

Teraz graczom pozostaje jedynie wymyślić jakiś pretekst, by zabrać hrabinę na zamek i zaprowadzić ją do celi uwięzionej driady. Dla własnego dobra powinni postarać się zrobić to

Redański szpieg

Również w tym momencie redański szpieg może zechcieć poinformować Filippę lub Dijkstrę o podejrzeniach hanzy. Jeżeli wybierze czarodziejkę, ta będzie utrzymywać, iż opowieść o genach jest prawdziwa i bohaterowie mogą przywozić kogo chcą, gdyż i tak nie uda im się odzyskać uroku, gdyż żadnego tu nie ma! W rzeczywistości Eilhart bardzo się zaniepokoi informacją i na trakcie będą już czekać na hanzę dobrze opłaceni zbójce. Jeśli z kolei szpieg poinformuje o swoich odkryciach Dijkstrę, ten odpowie, iż cała sprawa jest niezwykle interesująca i sam pragnąłby się dowiedzieć, co właściwie knują czarodzieje.

w tajemnicy przed Filipką. Ponieważ Przeznaczenie im sprzyja, nie okaże się to trudne, gdyż czarodziejka przebywa obecnie w Tretogorze. Tylko od sprytu hanzy zależy, jak potraktują ich ponowne przybycie strażnicy Szklanej Góry i czy zgodzą się wpuścić ich do „apartamentów” księżniczki.

Na widok bohaterów i pięknej hrabiny, której gościnę tak miło wspomina, markotna Frisanna ponownie się ożywi, a na jej twarzy zagości wyraz nadziei. Kalitea zamieni z nią kilka słów, a następnie położy dłonie na jej skroniach i zacznie szeptać cichutko słowa Egzorcyzmu. Po pewnym czasie, gdy moc modlitwy nie przyniesie żadnego efektu, kapłanka wnioskuje, iż rzeczywiście nie ma tu do czynienia z klątwą. Jednak dzięki mocy modlitwy kapłanka zdołała odkryć magiczne pochodzenie przekleństwa. Hrabina wyjawia to bohaterom, oznaczając w przybliżeniu czas, kiedy czar został rzucony. Stało się to następnego dnia po porwaniu Frisanny, dokładnie o tej porze, o której teraz daje się wyczuć powtarzające się codziennie magiczne impulsy. Jest to dodatkowe potwierdzenie teorii magicznej genezy uroku.

Ponieważ Kalitea nie jest czarodziejką, nie zna „naukowej” techniki łamania uroków poprzez zniszczenie źródła, soczewki lub formuły. Wie natomiast o Rytuale Poświęcenia i o tym właśnie powie śmiałkom. (W tej chwili bard może sobie przypomnieć rozmaite historie o poświęceniu, na przykład tę o jedenastu łabędziach odczarowanych przez siostrę, która utkała dla nich koszulki z pokrzyw). Aby złamać moc klątwy, należy skoncentrować na księżniczce energię emocjonalną, wyzwoloną dzięki dokonaniu jakiegoś czynu, dzięki któremu łamiący czar uświadomi sobie z wielką mocą, jak bardzo

zależy mu na ocaleniu dziewczyny. Kalitea namyśla się przez chwilę, jaki rodzaj Rytuału Poświęcenia byłby najlepszy w przypadku Frisanny, po czym wyrokuje, iż ktoś będzie musiał pozostać z dziewczyną aż do świtu i bez strachu spojrzeć w jej palające niezwykłym blaskiem oczy. W ten sposób osoba ta udowodni swoje heroiczne zaangażowanie i - jeśli szczęście będzie jej sprzyjać - pokona moc uroku.

Pewnie bohaterowie zapytają natychmiast, czy taka procedura jest w stu procentach bezpieczna? Z rozbajającym uśmiechem hrabina odpowie, że absolutnie nie! Istnieje niewielkie prawdopodobieństwo, iż wykonująca rytuał osoba zginie - ale to tym lepiej, gdyż ofiara z krwi dodaje dodatkowej mocy poświęceniu, zwiększając szansę powodzenia przedsięwzięcia. Zaraz potem kobieta zapyta, czy jest na świecie ktoś, kto kocha młodą driadkę i zechciałby się podjąć takiego ryzyka. Wtedy bohaterowie uświadomią sobie, że jedyną osobą, która mogłaby to zrobić, jest Eatewedd (pod warunkiem, że nadal żyje), jednak nie ma czasu jej sprowadzić, gdyż ślub ma się odbyć już pojutrze! Nie można natomiast ryzykować pozostawienia zmieniacza w roli księżniczki aż do ślubu, gdyż nie wiadomo dokładnie, jakie plany mają co do niego czarodziejce - być może chcą doprowadzić do wielkiego politycznego skandalu, w ostatniej chwili demaskując dopplera? Krótko mówiąc bohaterowie nie mają innego wyjścia, jak tylko wybrać spośród siebie osobę, która zdecyduje się poświęcić dla sprawy...

Kiedy hanza będzie rozważać tę kwestię, Kalitea odejdzie w kąć celi, gdzie dostrzegła rozpostartą między ścianami świeżą pajęczynę. Kapłanka wpatrzy się uważnie w układ nici i w zamyśleniu będzie wodzić nad nimi smukłymi palcami, w myślach prosząc Corama, aby wyjawił jej to, co pająk ukrył w swej pajęczynie (Modlitwa do pająka), po czym zwróci się z powrotem do bohaterów. Powie im, iż ma podstawy twierdzić, że ich próba zakończy się powodzeniem. W jakiś niezwykły sposób w ich losy miesza się bowiem Przeznaczenie, które pragnie, aby Frisanna wydostała się ze swojego więzienia. Jeżeli w drużynie jest redański szpieg, Kalitea powie:

- Jest wśród was ktoś, kto was już nieraz zdradził i planuje zrobić to znowu.

Jeśli agent zamierza być posłuszny Filippie i nie domyśla się, że oszukała ona Dijkstrę, hrabina doda:

- Strzeżcie się, gdyż w decydującym momencie zwróci się przeciwko wam.

Rytuał poświęcenia

Wówczas rzekła wróżka do wiedźmina: „Taką ci dam radę: obój żelazne buty weź do ręki kostur żelazny. Idź w żelaznych butach na koniec świata, a drogę przed sobą kosturem macaj, łzami skrapiaj. Idź przez ogień i wodę, nie ustawaj, wstecz się nie oglądaj (...)”.

I wiedźmin poszedł przez ogień i wodę, wstecz się nie oglądał. Ale nie wziął ni butów żelaznych, ni kostura. Wziął tylko swój miecz wiedźmiński. Nie posłuchał słów wróżki. I dobrze zrobił, bo to była zła wróżka.

Flourens Delannoy Bajki i klechdy

„Chryst ognia”



Powoli zbliża się świt. Jeden z bohaterów siedzi w celi Frisanny lub stoi przy zamykających wejście kratkach. Postaraj się, Bazarzu, oddać uczucia, jakie przeżywa w tym momencie. Za chwilę wszędzie słońce, a na jego twarz padnie zabójcze spojrzenie zaczarowanej driady. Bohater przypomina sobie przenikliwy krzyk umierającego kota. Przed oczami przesuwają mu się wydarzenia z przeszłości, twarze bliskich. Mimo woli myśli o tym wszystkim, co za chwilę może na zawsze utracić...

Wreszcie ciemności nocy rozjaśnia brzask. Ciało bohatera przenika lodowaty powiew, gdy na twarzy driady zaczyna zachodzić potworna przemiana. Jej włosy rozwiewają się jak poprzednio, oczy wypełnia upiorne lśnienie. Powoli dziewczyna podnosi wzrok, by spojrzeć na stojącą obok osobę. Jeszcze nie wszystko stracone, jeszcze można uciec! Czy bohater wytrwa w swoim postanowieniu? Jeśli stchórzy i w panice rzuci się do ucieczki, w ostatnim momencie jego wzrok napotka spojrzenie księżniczki i nieszczęśnik w potwornym cierpieniu padnie na posadzkę, gdzie dosięgnie go nieubłagana śmierć. Jeżeli zaś przeżycie lęk i spojrzy w oczy dziewczyny, poczuje jak hipnotyzująca moc wysysa z niego siły, przesywając ciało nieznośnym bólem.

W obu przypadkach po krótkiej chwili w dziewczynie dokonana się niezwykła przemiana. Jej smukła sylwetka wypręża się, emanując jakimś niezmiernym blaskiem, a w umysłach znajdujących się w pobliżu osób rozlegnie się trzask jakby pękającej kamiennej płyty. Kiedy zaś słońce wzniesie się ponad horyzont, dziwne wrażenie zniknie i driada na powrót stanie się sobą. Tym razem nie zapadnie w głęboki sen, jak to miało miejsce za każdym razem po manifestacji mocy uroku. Ze łzami w oczach rzuci się na szyję wyczerpanemu bohaterowi (lub też pochyli się nad jego ciałem) i będzie dziękować hanzie za odczarowanie. Jeśli odprawiający Rytuał Poświęcenia przeżył, jego Kondycja zmniejsza się o 1 do końca trwania sagi.

Rozwiązanie drugie:

Inni kapłani

— Zakłęcie? — kapitan dumnie uniósł głowę. — *Ja nie jestem bezbożnym czarownikiem / Ja nie rzucam zaklęć! Moja moc płynie z wiary i modlitwy!*

- *Możecie, czy nie?*
- *Mogę.*

— *To bierzcie się do roboty, bo czas nagli.*

„Ostatnie życzenie”

Być może wśród hanzy znajduje się kapłan jakiegoś bóstwa, tudzież któryś z bohaterów darzy szczególną uwagę jakiegoś boga. Naturalnym jest więc przypuszczenie, iż śmiałkowie zwrócą się właśnie do tego kultu o pomoc. Oczywiście sam bohater, choćby i był kapłanem Kreve czy kapłanką Freyi, najprawdopodobniej nie będzie miał pojęcia, jak przełamać ciężące na księżniczce przekleństwo. Trzeba sprowadzić znającego się na takich sprawach egzorcystę. Jeżeli już hanzie

uda się przekonać takiego kapłana, by udał się z nią na Szklana Górę (co najprawdopodobniej będzie wymagało rewanżu wobec świątyni, a to temat na osobną opowieść), dalsze wydarzenia potoczą się podobnie do tego, co opisaliśmy w przypadku, gdy bohaterowie sprowadzili Kaliteę. Egzorcysta oznajmi, iż przekleństwo jest urokiem magicznym i poradzi spróbować Rytuału Poświęcenia.

Rozwiązanie trzecie:

Druidzi i wiedźmini

Uderzyli ją jednocześnie, Geralt Znakiem Aard, Myszwór straszliwym, trzystopniowym zaklęciem, od którego, wydawałoby się, znacznie się topić posadzka.

„Kwestia ceny”

W zbadaniu „dolegliwości” księżniczki mogą pomóc niewątpliwie również wiedźmini i druidzi. Obie profesje mają większe rozeznanie w naturze magii niż kapłani, dlatego do przełamania uroku podejść w sposób techniczny. Ta metoda zniszczenia uroku (oczywiście po zidentyfikowaniu przekleństwa jako uroku) polega na unicestwieniu jednego z trzech komponentów, które zostały użyte do jego rzucenia - źródła (Pióra Feniksa), soczewki (rubinowej bransolety) bądź formuły (płyty z wrytym zaklęciem). Z tych trzech rzeczy najłatwiej jest odnaleźć soczewkę - wystarczy wyczuć skolimowany strumień energii w czasie reaktywacji uroku (test sporny magii Filippy i wykrywającego). Oczywiście po namierzeniu miejsca soczewki pozostaje jeszcze kwestia - dostania się do prywatnych komnat Eilhart w Tretogorze i ukradzenia jej rubinowej bransolety.

Jeśli zaś chodzi o źródło, można stwierdzić z pomocą magii identyfikacyjnej (np. czaru Identyfikacja, W:GW, str. 104), czym ono było — natura uroku bazuje na ogniu i jest zasilana przez Pióro Feniksa. Wiedząc, iż najprawdopodobniej za rzucenie zaklęcia odpowiedzialny jest Vilgeforz, bohaterowie będą mogli przynajmniej w przybliżeniu zlokalizować miejsce ukrycia owego potężnego przedmiotu. Znając charakterystykę impulsu magicznego, który odnawia urok, można wyczuć w pobliżu wieży czarodzieja emanację Pióra i tym samym potwierdzić jego udział. Wykradzenie Pióra z wieży czarodzieja z Roggeveen i zniszczenie tego przedmiotu jest zadaniem na osobny epizod.

Po trzecie, wiedźmin bądź druid może objaśnić hanzie, iż urok tej klasy wymagał zapisania formuły na niezwykle trwałym materiale, który zapewniłby jego istnienie przez całe życie księżniczki. To nasuwa podejrzenie, iż formuła znajduje się w tym samym miejscu, w którym rzucono szarm. Można więc przeprowadzić w redańskim więzieniu delikatne śledztwo i dowiedzieć się od strażników, gdzie przeniesiono nieprzytomną księżniczkę zaraz po jej porwaniu.

Należy pamiętać, iż wiedźmini nie wierzą w Rytuał Poświęcenia i mają do niego mocno sceptyczny stosunek. Jeżeli bohaterowie wspomną przy jakimkolwiek wiedźminie o takim sposobie na kławy, narażą się wyłącznie na kpiny

(w rodzaju „A może jeszcze każcie jej wskoczyć do wrzącego mleka...”).

Zanim jednak hanza zacznie rozgryzać strukturę szarmu rzuconego na Frisanę, musi jeszcze odnaleźć druida bądź wiedźmina znajdującego się na urokach. W obu przypadkach nie jest to łatwe. Najbliższy krąg druidzki znajduje się w temerskiej fortecy, Mayenie — tam na pewno będzie można znaleźć osobę o wystarczających kwalifikacjach.

Z wiedźminami sprawa jest równie trudna. Podobnie jak druidzi, nigdy nie siedzą w jednym miejscu, wędrują po kraju i ciężko jest ich znaleźć kiedy potrzeba (z reguły znajdują się sami, gdy się rozgłosi, iż jest popyt na ich usługi - co w tym przypadku raczej odpada). Jest wszelako miejsce, w którym na pewno można znaleźć chociaż jednego wiedźmina — zresztą znanego Triss Merigold; chodzi tu o Vesemira (jest to wszak stary wiedźmin, który ma spore doświadczenie w swoim fachu, nawet jeśli był w dawnych czasach tylko nauczycielem szermierki). Triss zna położenie Kaer Morhen i jeżeli bohaterowie zapytają ją, gdzie można odnaleźć odpowiednio wykwalifikowanego wiedźmina, czarodziejka z pewnością wskaże im właśnie twierdzę Szkoły Wilka. Problem oczywiście leży w odległości. Jego rozwiązanie najlepiej pozostawić hanzie. Triss nie jest w stanie przeteleportować drużyny aż tak daleko, więc hanza będzie musiała radzić sobie sama. Być może uda jej się odnaleźć jakiś teleport Starszej Rasy, łączący ową elfią metropolię, którą być może odwiedzili z księciem Gasparem, z jakimś miejscem w Ard Carraigh? To również temat na cały osobny epizod, w którym będziesz miał okazję, Bajarzu, ukazać hanzie wiedźmińskie Siedlisko (z wykorzystaniem wspaniałych opisów z „Krwi elfów”).

60

Rozwiązanie czwarte:

Czarodzieje

... oczywiście nie wchodzi w rachubę, ponieważ wszyscy czarodzieje są lojalni wobec Rady. Jeśli bezmyślni bohaterowie spróbują szukać pomocy u któregoś ze słynnych magów i opowiedzą mu o swoich podejrzeniach, zwróci się przeciwko nim nie tylko on sam, lecz również Vilgeforz, Filippa Eilhart oraz cała reszta zamieszanych w intrygę potężnych osób. W tej sytuacji bohaterowie najprawdopodobniej będą musieli ukrywać się do końca swojego życia (czyli niezbyt długo), a Przeznaczenie i tak wypełni się samo - driadka czmychnie redaktorom z więzienia własnym sumptem.

Scena z drugiej strony

Po zdjęciu uroku - niezależnie od tego, czy dokonali tego z pomocą Kalitei, wiedźmina, kapłana czy też samodzielnie - przedstaw im, Bajarzu, kolejną „scenę z drugiej strony”. Ukaz im mianowicie Filippę, która właśnie wstała z łóżka

w swojej sypialni w Tretogorze. Odziana w skąpą nocną koszulkę czarodziejka siada przy toalecie i sięga po grzebień. Nagle jej wzrok przykuwa leżąca w szufladzie bransoleta z rubinem. Filippa wyjmuje bransoletę, marszczy brwi, po czym z okrzykiem wściekłości rzuca klejnot na podłogę. (Oczywiście jeżeli bohaterowie ukradli bransoletę, scenę tę należy zmodyfikować: Filippa zagląda do szuflady, dostrzega brak bransolety i rzuca o ziemię grzebieniem). Spod pierzyny wychyla się rozczochrana główka obudzonej hałasem elfki o migdałowych oczach.

- Co się stało, Filippo? - pyta elfka.
- Szlag trafił sławetną sztukę Vilgeforza, ot co się stało! - syczy przez zęby pani Eilhart, zrywając się z krzesła, po czym gwałtownym ruchem otwiera w powietrzu owalny teleport, narzuca jedwabny szlafroczek i przekracza świetlisty portal.

Ewakuacja

Zgodnie z wyrokami Przeznaczenia bohaterom uda się zniszczyć straszliwy urok (choć cena może być wysoka). Powinieneś, Bajarzu, tak wszystko zgrać w czasie, aby od momentu zdjęcia uroku do daty ceremonii ślubnej zostało 2-3 dni - w sam raz na dojechanie ze Szklanej Góry do Tretogoru. Zanim to jednak nastąpi, trzeba jakoś uciec z górskiej fortecy. A nie jest to wcale łatwe. W momencie, gdy Filipa zorientuje się, że urok został zdjęty, natychmiast uda się na zamek. W pierwszej kolejności postawi na nogi straż, zaraz potem zawiadomi Dijkstrę (który pochwali jej wygląd w szlafroczku). Następnie czarodziejka natychmiast przeteleportuje się do Vilgeforza, by dowiedzieć się, czemu urok przestał działać. Dzięki temu pospieszemu działaniu hanza będzie miała okazję przeżyć (gdyż nie będzie musiała ścierać się z samą Filippą).

Nie znaczy to jednak, że obędzie się bez walki. Przeciw śmiałkom stanie zarówno garnizon, jak i czarodziej magicznie chroniący Szklaną Górę. Skutecznie zablokuje on próby stworzenia teleportu przez Triss i każdego czarodzieja hanzy - w efekcie uciekinierzy będą musieli przebić się do wyjścia przez studnię i skorzystać z „windy”. Cała operacja powinna być szalenie trudna i niebezpieczna, gdyż bohaterowie będą musieli osłaniać swoich towarzyszy obsługujących dźwig; oczywiście część z nich nie będzie mogła uczestniczyć w starciu, będąc spuszczana siecią z zawrotnej wysokości w dół! Najgorzej oczywiście będą mieli ostatni z nich - możesz im pozwolić na brawurowy zjazd na linie (300 metrów w dół!!!) lub z pomocą znajdującej się już poza zasięgiem blokady Triss otworzyć dla nich teleport. Licz się z tym również, Bajarzu, iż niebanalne komplikacje mogą powstać w tym właśnie momencie, jeżeli w drużynie jest redański szpieg. Jeżeli Filippa Eilhart ma podstawy podejrzewać, iż agent w drużynie nadal będzie jej wierny, telepatycznie nakaże mu wykończyć drużynę i Frisanę!

Ponieważ jest to finałowa walka naszej sagi, nie oszczędzaj budżetu - niech sypią się skry od efektów specjalnych, niech giną statyści! Przeznaczenie stoi po stronie hanzy, więc

Samragor

— czarodziej strzegący Szklanej Góry

Ko:1 Po: 1 Si: 1
 Zm: 2 Zr: 3 Zw: 2
 In: 4 Og: 1 Wo: 4
Żywotność: 23(5/11/17/23)

Magia: 4**Walka bronią:** 2**Walka wręcz:** 1**Strzelanie:** 3**Unik:** 3**Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz):** 1/3/2**Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki):** 6/2/2**Broń:** Sztylet (lk3+2).**PM:** 22**PW:** 10**Czary:** *Efekt zwierciadła* (W:GW, str. 101), *Kontra* (**Miecz****Przeznaczenia:** **Pokonać Fatum**, str. #), *Ochrom*(W:GW, str. 101), *Paraliż* (W:GW, str. 97), *Piorun ku-**listy* (W:GW, str. 99), *Teleportacja* (W:GW, str. 98).

Wybrane umiejętności: Alchemia 3, dowodzenie 3, empatia 2, etykieta 1, języki: Starsza Mowa 1, języki: wspólny 3, koncentracja 3, nasłuchiwanie 1, czytanie i pisanie: Starsza Mowa 1, czytanie i pisanie: wspólny 2, rzucanie 1, skradanie 1, spostrzegawczość 3, uzdrawianie 2, wiedza: Tretogor 1, wiedza: zioła i eliksiry 2, wigor 1, wspinaczka 1, zimna krew 2.

Ekwipunek: Amulet magazynujący 20 PM.

Gwardziści na Szklanej Górze

Ko:3 Po: 1 Si: 3
 Zm: 3 Zr: 3 Zw: 3
 In: 2 Og: 1 Wo: 2
Żywotność: 29 (7/14/21/29)

Walka bronią: 3**Walka wręcz:** 2**Strzelanie:** 3**Rzucanie:** 2**Unik:** 3**Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz):** 2/5/4**Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki):** 1/1/1**Zbroja:** Kolczuga z kapturem nakładana na skórzany kaptan, tułów (3), ręce i głowa (2).**Broń:** Halabarda (2k6+6), miecz (lk6+6), lekka kusza (3k6), nóż do rzucania (lk2+6).**PW:** 18**Manewry szermiercze:** Patinado, piruet, silny cios.

Wybrane umiejętności: Hazard 1, jeździectwo 1, języki: wspólny 2, koncentracja 1, nasłuchiwanie 2, przeszukiwanie 1, rzucanie 2, skradanie 1, spostrzegawczość 1, wiedza: Redania 1, wigor 1, wspinaczka 1, zimna krew 1.

bohaterowie mają szansę dokonać zupełnie niewiarygodnych czynów (choć niektórzy mogą nawet zginąć).

— Uwaga — krzyknął wiedźmin, kuląc się. — Blokuj ją, Myszowór! Blokuj bo będzie po nas!

„Kwestia ceny”

Nowe zaklęcie ochronne

Kontra**Koszt w PM:** koszt kontrowanego zaklęcia + 5**Modyfikator trudności:** 1 + mod. trudności czaru kontrowanego**Żywioł:** taki jak zaklęcie kontrowane**Koszt w WPR:** 30**Czas trwania:** 1 runda**Sposób rzucania:** G (rzucenie czaru wymaga wykonania w odwrotnej kolejności gestów do odpowiedniego, kontrowanego zaklęcia)**Obrona magiczna:** tak

Działanie: *Kontra* pozwala nie dopuścić do rzucenia znacznego czarodziejowi zaklęcia przez innego maga. Widząc, że przeciwnik zabiera się do rzucenia jakiegoś czaru, który wymaga gestów, czarodziej odczynia zaklęcie, wykonując od tyłu te same ruchy dłoni. Oczywiście wymaga to znajomości kontrowanych zaklęć! Zaklęcie podnosi trudność rzucenia czaru przez przeciwnika o wartość *magii* kontrującego czarodzieja + 1 za każde dodatkowo wydane 5 PM.

Podmiana

Podróż do Tretogoru załatw, Bajarzu, stosując narrację (żeby nie zmniejszać dynamiki opowieści i nie rozdrabniać historii na drobne epizody). Opisz szaleńcze zmaganie się z czasem i krótkie starcia z zasadzonymi na bohaterów zbójcami (oczywiście wysłanymi na ich drogę przez wściekłego Vilgeforza). Śmiałkowie dotrą do Tretogoru dosłownie na trzy godziny przed ceremonią ślubną (akurat tyle, aby driadka zdążyła się umyć po ciężkiej podróży, a hanza rozeznać w sytuacji). Całe miasto gotuje się na uroczystość (wyrzucono z miasta żebraków i prostytutki, we wszystkich oknach rozwieszono redańskie i temerskie proporce, pełno wszędzie świt ambasadorów księstw i królestw z całego Kontynentu). Teraz bohaterowie muszą błyskawicznie wymyślić sposób na nie budzącą podejrzeń podmianę Frisanny-zmieniaka na prawdziwą księżniczkę. Doppler właśnie ubiera się do ślubu w swych komnatach w towarzystwie licznych służek i krawcowych, tak więc zadanie to z pewnością nie będzie łatwe (choć hanza może liczyć na współpracę vexlinga, który tym razem nie był w stanie pozbyć się srebrnych ozdób licznie upiększających strój panny młodej). Proponuję, aby pod drzwiami komnat księżniczki już czekał Fulko ze świętą - to znacznie podniesie napięcie, gdy bohaterowie będą wiedzieli, iż niecierpliwy książę lada chwila może im przeszkodzić! Ważne jest abyś, Bajarzu, mimochodem opisał wygląd księcia - jest to młodzian dość wysokiego wzrostu, o płowych

włosach przystrojonych srebrnym, książęcym diademem. Ubrany jest w świetnie skrojone jedwabne szaty w kolorze błękitnym, ze srebrnymi ozdobami. Przy boku nosi wspaniałej roboty miecz w srebrnej pochwie.

Oczywiście w ostatniej chwili bohaterom uda się podmienić księżniczki (co nie umknie uwagi pań garderobianych, które zauważą, iż ktoś zrujnował ich zabiegi fryzjerskie i kosmetyczne, jednak bez słowa powtórzą całą operację na prawdziwej Frisannie). Książę - ujrawszy piękną rudą driadkę w srebrnośnieźnej sukni, odsłaniającej jej smukłą szyję i piękne ramiona - oniemieje z zachwytu. Bohaterowie będą mieli dosłownie kilka chwil, żeby godnie ubrać się na uroczystość i co prędzej pognąć do wielkiej świątyni Kreve, gdzie ma odbyć się długo oczekiwany ślub.

Miecz we krwi — scena finałowa

Oto biorą sobie ciebie, aby cię mieć i zachować, na dolą piękną i szpetną, najlepszą i najgorszą, we dnie i w nocy, w chorobie i zdrowiu, albo wiem sercem całym cię miluję i przysięgam milować wiecznie, póki śmierć nas nie rozłączy.

Starodawna formuła zaślubin

„Czas pogardy”

I tak dotarliśmy do ostatniej sceny sagi **Miecz Przeznaczenia: Pokonać Fatum** - sceny, co już możemy zdradzić, zapowiadanej w preludium każdej opowieści! Pamiętaj, Bajarzu, że jest to scena narracyjna — uświadom graczom, że nie mają prawa odzywać się przez cały czas jej trwania!

Troszkę spóźniona hanza dostaje się do świątyni Kreve — proponujemy ustawić bohaterów na jednym z krążanków, w sporej odległości od głównej sali świątyni, gdzie dojdzie do głównych wydarzeń (tak aby hanza nie mogła interweniować!). Na dole, w ławach, zasiedli sami książęta i królowie! Bohaterowie dostrzegą króla Foltesta i księcia Jurkasta. W tej samej ławie śmiałkowie będą mogli ujrzeć lenników i sąsiadów króla Temerii - dumnego Eryylla, księcia Verden, starego Viraxasa wraz z synem (władcy Kerack), siedzących obok Venzlava, władcy Brugge, i Ekkeharda z Sodden. Nieopodal siedzieć będzie ambasador Mahakamu. Po drugiej stronie sali zasiedli król Vizimir Redański (bohaterowie znają jego twarz z monet) wraz z rodzicami księcia Fulka, ambasador hierarchy Wiecznego Ognia z Novigradu i lennik redański, Esterad Thysen z Koviru. Na książęce gody przysłali swoich ambasadorów również Henselt z Kaedwen, królowa Lyrii Meve, Demawend z Aedirn, Ethain z Cidaris oraz Niedamir, władca Creyden (do odpowiedniego rozpoznania barw władców wystarczy dobra (3) etykieta lub nawet kiepska (1) wiedza o heraldyce). Przybyła oczywiście również Triss Merigold, a wprawny obserwator dostrzeże stojącą gdzieś w cieniu Filipę Eilhart w towarzystwie Dijkstry.

Poza władcami świątynię wypełnia tłum rycerzy i dam z Temerii i Redanii oraz sporo przedstawicieli duchowieństwa. Wokół świątyni zebrało się pospólstwo - lud Tretogoru wypełnił cały plac i ulice wokół świątyni. Wszyscy wyczekują przybycia pary młodej.

W pewnym momencie akolici Kreve zapalą na ołtarzu święty ogień i głos gongów oznajmi początek ceremonii. W drzwiach ukaze się książę prowadzący swoją oblubienicę. Wrażenie będzie oszalałające! Driadka odziedziczyła po matce olśniewającą urodę, która pod ręką królewskich fryzjerek i kosmetyczek zablęskła niecodziennym blaskiem. Wygląd Frisanny na pewno przyprawi wszystkie kobiety w świątyni o porządny atak zazdrości. Niemniej dostojnie prezentuje się książę Fulko. Zupełnie nie widać po nim, że jest kilka lat młodszy od swej narzeczonej. Wysoki, silny, dumny, śmiało prowadzi za rękę przyszlą żonę, lewą dłoń opierając na głowni miecza. W tym momencie ktoś z tretogorskiej straży może westchnąć z zachwytu i objaśnić hanzie szeptem, iż miecz, który książę ma przy pasie to słynny Caermeglaeddyv - Miecz Przeznaczenia — redański miecz koronacyjny, będący w posiadaniu władców od początków istnienia Redanii! Ponoć pierwszy władca Redanii odebrał go pokonanemu w pojedynku elfiemu królowi. Ów miecz wyjmowany jest ze skarbca tylko na najdonioślejsze okazje, gdyż wokół niego często manifestuje się moc Przeznaczenia.

Z pewnością usłyszawszy tę informację bohaterowie zamrą z przerażenia. Jaki efekt może mieć przebywanie Woeddglaeddyv - z jej Przeznaczeniem! - w pobliżu takiego przedmiotu? Jednak nic się nie stanie. Para podejdzie do ołtarza, ceremonia przebiegnie spokojnie, z dostojnością należną takiej chwili. Książę pocałunkiem zaświadczy o ważności zaślubin, po czym para odwróci się od ołtarza i ruszy w kierunku wyjścia. Wszyscy wstaną, uderzą gongi i chóry! Posypią się w górę wiwaty na cześć młodej pary. Ty zaś, Bajarzu, pochłóń odpowiednio pompatyczną muzykę i opowiadaj, jak para młoda idzie wśród szpaleru królów i książąt, oddając ukłony królowi Vizimirovi, Foltestowi, Jurkastowi, Esteradowi, Venzlavowi...

To stanie się tak błyskawicznie, iż aby to opisać, będziesz musiał posłużyć się retardacją. Idąca wzdłuż rzędu koronowanych głów młoda księżna będzie kłaniać się raz za razem z uprzejmym wyrazem twarzy. W pewnym momencie jej wzrok zatrzyma się na władcy Kerack, siwobrodym Viraxasie.



W jednym momencie z twarzy driady zniknie radosny uśmiech. Jej piękne oblicze przemieni się w maskę wykrzywioną zacięłą nienawiścią. Wszyscy usłyszą przeciągły syk stali, gdy drobna rączka panny młodej wyszarpienie z pochwy Fulka sławetny Caermeglaeddyv. Wzniesione w górę ostrze zalśni odbitym światłem ognia z ołtarza. Nagle ucichną chóry, a zebrany tłum wyda okrzyk niedowierzania. Ukryci wśród gości agenci Dijkstry rzucają się bronić księcia Fulka i Vizimira. Zanim jeszcze zdążą przykryć swymi ciałami zdeorientowanych redańskich władców, miecz opadnie, zagłębiając się prosto w pierś władcy Kerack! Twarz siwobrodego starca wykrzywi wyraz przerażenia i bólu, gdy jego serce przeszyje ostrze lśniącego miecza. Wyszarpnięta z rany okrwawiona klinga wysunie się z dzierzżącej ją dłoni i z brzękiem upadnie na marmurową posadzkę. Echo uderzającego o posadzkę Miecza Przeznaczenia wyrwie z zamroczenia zniewieściałego syna Viraxasa, który zakrzyknie: „Zdrada!”. Wokół księżniczki zaroją się od agentów, tłum wpadnie w panikę.

Teraz możesz pozwolić bohaterom zacząć działać! Ze swego wyższego punktu obserwacyjnego dostrzegą błysk ostrza w otoczeniu Woeddglaeddyv i jej pożegnalny wzrok skierowany na jedynych przyjaciół wśród tłumu - na hanżę. Pozwól im rzucić się dziewczynie na ratunek. Pozwól trącić gości, walczyć z kim popadnie. Pozwól w końcu dotrzeć do driadki, która właśnie umiera, uśmiercona zdradzieckim ciosem w plecy. Umierając dziewczyna uśmiechnie się blade i wyszepta:

- Powiedzcie Eithne, że miała rację... Nie można uciec przed Fatum... Uratowałam las!

Zakończenie Miecza Przeznaczenia

Smutno kończy się nasza saga, jak przystało na historię ze świata Andrzeja Sapkowskiego. Nie można uciec swemu Przeznaczeniu, a walcząc z nim, bohaterowie tylko pomagają w spełnieniu nieuchronnego Losu. Jakie polityczne konsekwencje ma takie zakończenie tej historii?

Po zabójstwie króla Kerack, władze obejmuje najstarszy syn Viraxasa. Jako człowiek słaby i ostrożny odstepuje od planu inwazji na Brokilon. Zastępuje błyskotliwych generałów swoimi poplecznikami, równie nieudolnymi jak on sam. Ten stan rzeczy będzie się utrzymywał aż do czasu Wojen z Nilfgaardem. W ten sposób Woeddglaeddyv faktycznie spełniła przepowiednię, według której miała „ocalić las i zginąć”.

Z pewnością ominą ją przyobiecane zaszczyty. Po zabójstwie króla Viraxasa

Efekty polityczne: wstąpienie na tron następcy Viraxasa, zawieszenie broni w konflikcie z Brokilonem, aż do czasu Wojen z Nilfgaardem. Ponowne ochłodzenie stosunków temersko-redańskich choć utrzymanie traktatu.

Wyplacenie kasy za ochronę księżniczki ale bez zaszczytów — gratyfikacje dyskretne, np. zaproszenie do wywiadu, bo sprawa śmierci, skandal itd., nie można przypominać że bohaterowie brali w tym udział.

Na pieńku: tajne służby Kerack

KULT LWIOGŁOWEGO PAJĄKA

Szli korowodem, niosąc wonne świece. Zielone płomienie oświetlały im twarze upiornym blaskiem. Monotonny, hipnotyzujący chór głosów odbijał się echem w przestronnych ścianach chramu. Dziś świątynie spowijała magia Wielkiego Tkacza, tak że nikt niepowołany nie był w stanie tu dotrzeć. Akolici mogli swobodnie wysławiać chwałę bóstw na całej gardło.

Weszli do sali ofiarnej o ścianach pokrytych malowidłami. W ich nozdrza uderzyła intensywna woń halucynogennych ziół z dalekiego południa. Kręgiem otoczyli ołtarz, na którym kapłan zarzynał ofiarnego kozła. Gorąca krew wypełniła misę po brzegi. Wielki Strażnik Bramy z wyciągniętymi nad czarą dłońmi zmówił modlitwę. Z cichym szelestem odnoży Święte Pająki spetzły się z całej świątyni. Wyczuwały świeżą krew... Chór uderzył jeszcze głośniejsze i coraz to kolejni z wiernych, odurzeni zapachem ziół i dymem z zielonych świec dołączali się do zaśpiewu. Czarne, kosmate pająki wypełniły swymi tłustymi cielskami ofiarną misę, zażarcie walcząc ze sobą o pokarm.

Nagle trzykrotnie uderzył dzwon i do sali wprowadzono Wieszczkę Losu. Była młoda, o smukłej, jeszcze dziewczęcej twarzy i długich jasnych włosach opadających na odsonięte ramiona. Długa czarna szata, gęsto przetykana srebrną nicią, która zdawała się oplatać młode ciało kapłanki pajęczym kokonem, ukazywała jej niewielkie, sterczące piersi i ledwie zarysowane biodra. Dziewczynę doprowadzono do kłębiących się w misie pajaków. Strażnik Bramy okadził dziewczynę brunatnym dymem i przewiązał oczy, by bodźce świata nie zakłócały transu. Ponownie uderzył dzwon. Dziewczyna odsoniła ręce aż po łokcie i zanurzyła je w kłębiącą się masę pajaków. Te zaś zaczęły ją kasać, wstrzykując w jej ciało śmiertelne dawki trucizny, z których każda uśmierciłaby z łatwością rosnącego mężczyznę. Lecz dla niej jad nie był straszny - ciało Wieszczyki Losu poczęły przebiegać spazmatyczne drgawki a z jej ust, raz po raz wydobywał się cichy jęk. Ani na chwilę jednak nie wyjmowała rąk z misy pełnej Świętych Pajaków. Nagle śpiew ucichł, a z ust dziewczyny popłynęły słowa przepowiedni.

Oto przez usta me
Coram Agh Tera głos:
Przez Chram mój w Błądny Wir
Już wkrótce wkroczy Los.
Spowije śmierci kir
Miecz Lasu, Miecz we Krwi.
Stójcie!
Nie zdoła nikt
Pokonać Mocy Fatum

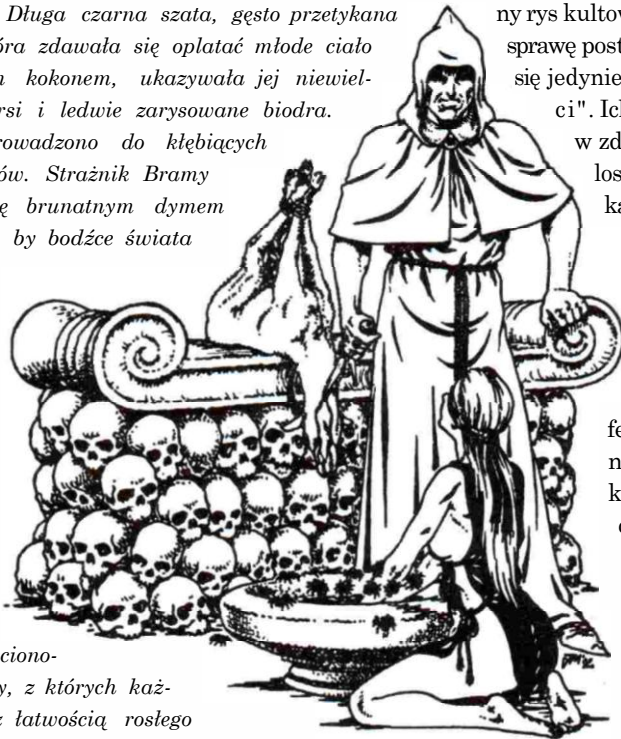
Natura kultu Coram Agh Tera

Lwiogłowy Pająk jest zazwyczaj postrzegany jako bóstwo mroczne i przerażające, związane przede wszystkim ze śmiercią, bólem i cierpieniem. W rzeczywistości to tylko jedna strona medalu. Coram Agh Ter jest bowiem Wielkim Tkaczem ludzkiej doli, a jego symbol — pajęczyna — odzwierciedla splatające się ze sobą nici żywotów wszystkich istot. Ponieważ zaś nieodłącznym końcem losów człowieka jest odejście z tego świata, dlatego też wątek śmierci nadaje tak charakterystyczny rys kultowi Corama. Jednakże — z czego rzadko zdają sobie sprawę postronni - czciciele Lwiogłowego Pajaka nie trudnią się jedynie mordem, zwanym przez nich „przecinaniem nici”. Ich prawdziwa moc nie leży w niesieniu zagłady, ale w zdolnościach do manipulowania delikatną przędzą losu i płatania nitki wielkiej pajęczyny według rozkazów bóstwa lub też wedle własnej woli.

Czciciele

Powszechnie wiadomo, iż czcicielami Coram Agh Tera zostają często osoby, których profesja wiąże się z niesieniem śmierci i cierpienia - na przykład kaci czy żołnierze. Przystępują oni do kultu pragnąc nadać swym obowiązkom, budzącym nieraz odrazę i poczucie winy, pozory działania dla jakiegoś wyższego, uświęconego przez religię celu. Inni z kolei pragną pod przykrywką religii folgować własnym ohydnyim żądom. Stąd tajemny znak Pajaka noszą czasem szczególnie okrutni zbroje i mordercy lub sadystyczni możnowładcy.

Warto zaznaczyć, iż kult Lwiogłowego Pajaka jest praktycznie jedyną religią dopuszczającą zabijanie jako coś zupełnie naturalnego i obojętnego moralnie - po prostu nieodłączny element świata. Pod tym względem przekonania czcicieli Corama stanowią niejako karykaturę druidyzmu. Zdaniem tych samych człowiek jest elementem



Natury i, podobnie jak wszelkie inne gatunki, ma swoje miejsce w świecie oraz swoich naturalnych wrogów, z którymi musi pozostawać w równowadze.

Wyznawcy Lwiogłowego Pająka inaczej interpretują związek istot rozumnych z Naturą. Otóż o ile inne stworzenia muszą zabijać wrogów, by przetrwać i się pożywić, o tyle człowiek potrzebuje niszczyć przeciwników, by osiągnąć własne cele. A dzięki mocom manipulowania losem, jakie daje swym wiernym Coram, cele te mogą osiągać jeszcze skuteczniej!

Z tego ostatniego powodu - o czym nikt głośno nie mówi - do kultu należy bardzo wielu polityków i przedstawicieli świata interesu, osób chciwych i żądnych władzy. Rekrutują się oni spośród tych, którzy pragną posiadać wielką potęgę i moc, lecz nie posiadają talentu magicznego ani też nie zamierzają poświęcać się karierze kapłana bardziej wymagających religii, ich kręgosłup moralny zaś nie jest na tyle sztywny, by brzydzili się niektórymi praktykami kultu Corama. W zamian za obietnice pomocy w splataniu nici losu na ich korzyść, osoby te zaprzędają się kultowi i przysięgają przystać na wszystko, czego w zamian żądają od nich straszne bóstwo.

Istnieje również trzeci rodzaj wyznawców, nadających kultowi jeszcze dziwniejszy charakter. Otóż wśród czcicieli Lwiogłowego Pająka jest także pewna liczba zblazowanych, znużonych słodką beczynnością bogaczy i arystokratów, których zafascynowały wieści o niesamowitej, egzotycznej obrzędowości tajemniczego kultu. Nie są oni zazwyczaj wtajemniczani w żadne sekrety Corama, biorą jedynie udział w pomniejszych ceremoniach, dzięki czemu wierzą, iż oko bóstwa spoczywa na nich, a poza tym mają temat do niekończących się, mrozących krew w żyłach, mocno podkoloryzowanych opowieści, snutych scenicznym szeptem w czasie eleganckich przyjęć. W zamian za „rozrywkę” zręczni kapłani zdzierają z nich spore sumy na ofiarę dla Wielkiego Tkacza.

Przerażający wizerunek

Z powyższego opisu wynika jasno, że kult Coram Agh Tera przypomina tajną organizację polityczną skupiającą inteligentne, ambitne i trzeźwo myślące osoby. Skąd zatem bierze się powszechna opinia, jakoby była to religia psychopatów lubujących się w plugawych, krwawych obrzędach? Wizerunek ten propagują przede wszystkim kapłani Kreve, którzy jako pierwsi trafili na ślad najwcześniejszej wspólnoty kultu, założonej przez kupca Ambrosio w Loredzie, w Geso, w roku 1611. Wyniki przeprowadzonego tam dochodzenia przeraziły energicznych kapłanów - czcicielami Corama okazali się bowiem niemal wszyscy liczący się obywatele Loredey! Najbardziej niepokojące były jednak odkrycia dotyczące potęgi, jakiej nowe, nieznanne bóstwo udzielało swoim wyznawcom, a także głoszone przez nich kodeks moralny, uznający oszustwo, morderstwo i szantaż za naturalne środki dążenia do celu. Kapłani Kreve natychmiast dostrzegli niebezpieczeństwo kryjące się w połączeniu tych dwóch elementów. Postanowili za wszelką cenę zdusić zarzę w zarodku, zanim rozpełnie się na cały świat, kusząc i zatruwając umysły (a przy okazji zagrażając wpływowi politycznym kultu Kreve, gdyż wielu możnowładców i karierowiczów mogłoby oddalić dotychczasowych doradców i zwrócić

ku nowej, obiecującej wymierne korzyści religii). Dlatego też rozmuchali do niewyobrażalnych rozmiarów sprawę rażących praktyk, jakich Coram wymaga od swoich wyznawców. Postarali się także, by czciciele Pająka byli postrzegani jako przerażający mordercy, czyhający tylko na okazję, by podrzynać gardła porządnym obywatelom, składając w ten sposób ofiarę plugawemu bóstwu. Dzięki tej propagandzie większość członków loredańskiej wspólnoty zakończyło żywot na stosie, pozostali zaś zostali zmuszeni do ukrywania swoich przekonań przed rozwścieczoną gawiedzią.

Widząc, iż nie ma już szans na powstrzymanie rozpętanej przez kapłanów Kreve nagonki, chytry czciciele Lwiogłowego Pająka postanowili obrócić działania przeciwników na własną korzyść! Pobudowali świątynie w rozmaitych niedostępnych miejscach, a zła sława, jaką kult zyskał dzięki wrogom, wystarczyła, by postronni trzymali się od nich z daleka. Dodatkowo sami kapłani dbają o rozpowszechnianie przerażających opowieści o odbywających się tam obrzędach. W tym celu - na benefis spragnionych wrażeń plotkarskich arystokratów, przyłączających się do kultu - urozmaicili ceremoniał o rozmaite niezwykle elementy, takie jak picie krwi z ludzkich czaszek, upiorne zaśpiewy na cześć Corama i mistyczne tańce przy blasku zielonego ognia. Po pewnym czasie rytuały te tak silnie wrosły w całokształt obrzędowości Lwiogłowego Pająka, iż w niektórych świątyniach sami kapłani nie do końca zdają sobie sprawę, które ceremonie mają rzeczywiste charakter religijny, a które jedynie „ozdobny”.

Ponadto wystrój świątyni musi odstraszać ewentualnych intruzów. W tym celu na ołtarzach układa się stosy czaszek i piszczeli, częściowo będących rzeczywście szczątkami złożonych Coramowi ofiar, w większości jednak należących do zmarłych kapłanów i kapłanek, którzy - pochowani w ten sposób - nawet po śmierci dodają splendoru przybytkowi swego bóstwa.

Ognie płonące w świątyni mają jadowicie zieloną barwę, uzyskiwaną dzięki dodatkowi mieszanki odpowiednich ziół i minerałów. W świątyniach, jak również w ich najbliższej okolicy, na murach i wśród chaszczy rozsute są liczne lepkie pajęczyny - dzieło żyjących tu jadowitych pajaków, hodowanych przez świątynnych Wieszczków (patrz dalej).

Przerażający wizerunek świątyni pogłębiaj przyzwana przez kapłanów moc iluzji, sprawiając, iż budowla wydaje się zmieniać swoje kształty, rosnać i potęgnić w oczach patrzącego intruza, a jej korytarze - jeśli zdecyduje się w nie zapuścić - tworzą prawdziwy labirynt o zmieniającym się stale układzie ścian i przejść. Podobnie dzieje się ze ścieżkami, wśród których nieszczęśnik próbuje odnaleźć powrotną drogę. Wszystko to sprawia, iż niemal każdy, kto natrafi wśród ostepów na przybytek Corama, nie ma ochoty nigdy więcej do niego wracać - nie wspominając już o tym, że zagubiony wśród iluzji najczęściej nie ma pojęcia, jak odnaleźć drogę do świątyni!

Jakie jest zatem prawdziwe oblicze kultu Pająka, odarte z nic nie znaczących obrzędów i ozdób? Otóż religia ta od samego początku zawierała pewne odrażające elementy, które, choć nie tak groteskowe, nadawały jej pewien plugawy rys. Przede wszystkim jest to sama, jakże kontrowersyjna ideologia kultu, zachęcająca do przekraczania wszelkich dopuszczalnych granic egoizmu. „Po trupach do celu” - mogłoby brzmieć

motto wyznawców straszego bóstwa. Należy też wspomnieć, że choć zazwyczaj Coram pomaga wyznawcom manipulować losem wedle własnego uznania, niekiedy sam wyraża poprzez Wieszczków swoją wolę co do uporządkowania nici Pajęczyny — i domaga się czyjejś śmierci. Zwykle wystarczy, gdy Mistrz Przecinania zakończy żywot wybranej przez bóstwo osoby ciosem sztyletu lub trucizną, czasem jednak Lwiogłowy Pająk domaga się złożenia ofiary krwi i cierpienia na świątynnym ołtarzu — i wyznawcy mają obowiązek wysłuchać jego żądania.

Organizacja i hierarchia

Kult Coram Agh Tera nie ma jednej zorganizowanej hierarchii, ani też jednego przywódcy duchowego, który skupiałby w swoim ręku władzę nad poszczególnymi świątyniami. Wynika to między innymi z faktu, że wyznawcy Pajaka muszą się ukrywać i często nie znają się nawzajem, a ponadto — kierując się we wszystkim głównie zasadą własnej korzyści - niejednokrotnie knują i intrygują przeciw sobie. Zazwyczaj wokół każdej ukrytej w leśnych ostępach świątyni tworzy się odrębna grupa czcicieli, nie połączona z pozostałymi i często nawet nie mająca pojęcia o lokalizacji pozostałych świątyni. Z tego też powodu kontakty między owymi „okręgami świątynnymi” są bardzo skąpe i tym bardziej utrudnione, iż w przypadku prób połączenia okręgów natychmiast pojawiają się animozje, który z wielkich Strażników Świątynnych powinien się ukorzyć przed drugim. W związku z tym bywa, iż w dwóch nawet niezbyt odległych od siebie świątyniach istnieją dwie nieco odmienne wersje tej samej religii, różniące się szczegółami ceremoniału, znanym kapłanom zestawem modlitw i przekleństw oraz interpretacją ideologii kultu.

Kapłani Coram Agh Tera noszą rozmaite tytuły, takie jak: Wielki Strażnik Bramy, Władca Nici, Strażnik Świętej Pieczęci, Wieszczek Losu, Mistrz Tajemnicy Zdarzeń, Syn Zielonego Płomienia, Mistrz Przecinania, Tajemny Tkacz Przędzy. Niektóre z tych określeń są jedynie tytułami honorowymi, inne wiążą się z pełnionymi przez kapłanów funkcjami, przy czym zdarza się, iż ten sam tytuł w dwóch różnych świątyniach ma zupełnie odmienne znaczenie. Wyjaśnijmy znaczenie tych kilku określeń, których sens jest niemal jednolity w obrębie całego kultu Corama.

Wielki Strażnik Bramy to kapłan ceremonialny opiekujący się świątynią; nie zawsze będący przewodnikiem duchowym całej wspólnoty - podlegają mu jedynie inni kapłani mieszkający w świątyni; Strażnik Bramy dba o to, by nie została odkryta lokalizacja świątyni i przewodniczy obrzędowi.

Wieszczek Losu to kapłan wyjaśniający wyznawcom wolę bóstwa; praktyki Wieszczków opisujemy dalej w odpowiedniej części tekstu (str. #).

Mistrz Przecinania to wyznawca Corama, który poprzysiągł zabijać w imię boga, ryzykując przy tym nawet życiem. To właśnie Mistrzowie Przecinania mordują wyznaczone przez Pajaka osoby lub też składają krwawe ofiary na jego ołtarzach. Zazwyczaj rekrutują się spośród żołnierzy i zbójców. Wśród Mistrzów Przecinania wyróżnia się elitarna jednostka doskonale wyszkolonych asasynów, utworzona i finansowana przez hrabinę Kalitę z Wyzimy.

Władca Nici to kapłan przewodniczący danej wspólnoty, mający decydujący głos w sprawach polityki kultu; w niektórych okręgach świątynnych jest on zarazem Wielkim Strażnikiem Bramy.

Tajemny Tkacz Przędzy to zaś kapłan bądź kapłanka, który żyje w stanie cywilnym i zajmuje się ostrożnym propagowaniem religii Coram Agh Tera. To właśnie Tajemni Tkacze Przędzy ściągają do świątyni Lwiogłowego Pajaka zblazowaną szlachtę i to oni rozsiewają plotki o kulcie i mocy, jaką za wierną służbę bóstwo obdarza wiernych. Jest to jednocześnie najniebezpieczniejsze stanowisko w tym kultcie. W czasie prześladowań urządzonych przez kapłanów Kreve spłonęli na stosach lub zostali zamęczeni w katowniach praktycznie wszyscy Tkacze. Niejednokrotnie na męczarniach wyznawali lokalizację świątyni oraz tożsamości współwyznawców. Od tego czasu datuje się właśnie praktyka, by na każdego misjonarza Corama rzucać potężny czar, który zabija ich, gdy tylko ktoś próbuje siłą wycisnąć z nich położenie świątyni. Oczywiście prawda o owym zabezpieczeniu jest jedną z najgłębiej strzeżonych tajemnic Tkaczy, gdyż z łatwością mogłaby zostać wykorzystana przeciw nim.

Ponadto wśród czcicieli Coram Agh Tera można wyróżnić następujące grupy.

Kapłani „ceremonialni”, mieszkający w świątyniach. Są to wszyscy Strażnicy Bram oraz większość Wieszczków i Wieszczek Losu. Mieszkają oni w ukryciu w świątyniach. Na ich utrzymanie łożą pozostali członkowie kultu. Do obowiązków kapłanów ceremonialnych należy odprawianie obrzędów ku czci bóstwa. Nie mają oni obowiązku noszenia jednolitych szat ani też znaków świadczących o piastowanej funkcji. Ze względu na interesy świątyni starają się jednak, aby ich odzienie budziło strach, podobnie jak cały wystrój świętego przybytku. Dlatego też chętnie przywdziewają czarne szaty z kapturami, ozdobione znakami pajęczyn i czaszek, lub też noszą ozdoby wykonane z ludzkich kości. Niektórzy - szczególnie Wieszczkowie - chętnie pokazują się z pajakami na ramionach i w fałdach szaty. Bliski związek kapłanów ceremonialnych ze świątynią nie implikuje wyższego stanowiska w hierarchii niż to, które posiadają kapłani cywilni.

Kapłani „cywilni” to na co dzień urzędnicy, politycy, dostojnicy dworscy i kupcy, potajemnie wyznający Lwiogłowego Pajaka. Osoby te jedynie od czasu do czasu uczestniczą w ceremoniach świątynnych. Ich przywileje nie różnią się niczym od przywilejów kapłanów ceremonialnych. W równym stopniu co oni mogą piastować wszelkie stanowiska w obrębie, mają dostęp do wszystkich modlitw, czarów i przekleństw. Ponadto przysięgają korzystać z piastowanych przez siebie stanowisk do wspierania interesów kultu, finansują kapłanów ceremonialnych i wykonują wszelkie działania „w terenie”, których nie mogą podjąć się duchowni pozostający w ukryciu. Oczywiście kapłani cywilni nie noszą żadnych szczególnych znaków ani szat - choć niektórzy dobrowolnie sporządzają na własny użytek medaliony ze znakiem pajaka, które następnie noszą ukryte pod szatą. Takie znaki często mają na sobie fanatyczni Mistrzowie Przecinania, którzy pragną zaznaczyć - w razie gdyby zostali wykryci i uśmierceni w czasie wykonywania misji - iż działali na chwałę swojego boga. Kapłani cywilni „porządkują Pajęczynę” nie tylko dzięki mocy modlitw

i przekleństwow, ale przede wszystkim płaczą losy snując rozmaite intrygi.

Świeccy zwolennicy kultu to zaś osoby nie będące kapłanami, nie znające czarów ani modlitw, ale czynnie popierające kult. W zamian za oddawanie czci Coramowi mogą uzyskać wsparcie kapłanów w swoich interesach. Spośród tej właśnie grupy rekrutują się nowi kapłani - najgorliwsi i najbardziej zasłużeni dostępują bowiem zaszczytu wtajemniczenia. Również niektórzy spośród świeckich noszą z własnej woli znaki Corama (na przykład wspomniani wyżej psychopatyczni okrutnicy lub snobistyczni arystokraci).

Wróżbiarstwo kultu Corama

I wprowadziła na salę to medium..

— Kogo?

— *Dziewczyne, może czternastoletnią. Szare włosy, wielkie zielone oczy. Zanim zdążyliśmy się dobrze przyjrzeć, dziewczyna zaczęła wieszczyć. (...) Nikt nie miał wątpliwości, że mówiła prawdę. Była w transie, a w transie się nie kłamie.*

„Czas pogardy”

Kapłani Corama bardzo dużą wagę przykładają do wszelkiego rodzaju dywinacji. Wynika to oczywiście z istoty ideologii kultu, która zakłada, iż Lwiogłowy Pająk jest władcą losu, a jako taki potrafi bezbłędnie przewidzieć przyszłość. Tak więc kapłani w mistycznym transie wróżbiarskim otrzymują objawienie z najpewniejszego źródła. To właśnie Lwiogłowy Pająk decyduje, jak jego kult ma pokierować ziemską pajęczyną ludzkich losów, by spełnić wolę bóstwa. Stąd każdy okręg świątynny ma przynajmniej jednego Wieszcza Losu.

Do owej świętej roli kapłan bądź kapłanka musi przygotować się praktycznie od dziecka. Wróż ma obowiązek doskonale znać wszelkie niuanse doktryny religijnej, aby poprawnie zrozumieć przekazywaną symbolicznie treść wizji. Dodatkowo przyszłego wieszczka poddaje się specjalnej kuracji. Wieszczkowie i wieszczki pozwalają się kąsać młodym okazom Świętego Pajaka, które posiadają stosunkowo najsłabszy jad. Pierwsze ukąszenia są i tak bardzo groźne, powodując niejednokrotnie paraliż bądź obłęd młodych ludzi. Ci, którzy przetrwają ową pierwszą inicjację, pozwalają kąsać się coraz starszym okazom, powoli uodparniając się na ich jad. W czasie ceremonii wróżbiarskich Wieszczech zanurza ręce w misie pełnej Świętych Pajaków. Wielokrotne ukąszenia, połączone z ziołowym odurzeniem, sprowadzają na niego natchnioną wizję. Z niej to Wieszczkowie Losu odgadują, które z ludzkich nici-żywotów należy, zgodnie z wolą Coram Agh Tera, przeznaczyć, a których winna „dotknąć” delikatna dłoń kultu.

Oczywiście interpretacja wizji, zwykle przepełnionej wieloznacznymi symbolami, pozostaje w gestii samego Wieszcza lub prowadzącego ceremonię kapłana. Stąd często wola Corama zaskakująco pokrywa się z zachciankami jego kapłanów, a zbrojne ramię kultu uderza w ich osobistych wrogów. Być może wynika to z czystej manipulacji, lecz nie można wykluczyć, iż to sam Coram dba o ziemskie interesy swoich wiernych.

Wieszczkowie Losu znani są również z innych sposobów wróżenia. W świątyniach często można spotkać sadzawki, nad którymi pajaki snują swe pajęczyny łowne. Brzegi sadzawki są podzielone na sekcje, symbolicznie reprezentujące uczucia, czyny i wydarzenia. Kapłan wpuszcza pod powierzchnię pajęczyny muchę i obserwuje, jak owad lata w niewielkiej przestrzeni pomiędzy siecią a wodą (dzięki delikatnym kropelkom rosy zawieszonym na niciach przedży sieć jest dla owada widoczna). Z ruchu muchy i miejsca, w którym wpadnie w matnię, kapłan odczytuje odpowiedzi na postawione przed początkiem rytuału pytanie.

Istnieje też modlitwa, która pomaga wszystkim kapłanom Corama odczytywać ludzkie sekrety — jest nią Modlitwa do pajaka. Dzięki niej kapłani zyskują moc odczytywania losów mieszkających w danym domu, a to na podstawie kształtu usnutej przez pajaka pajęczyny. Kapłani uważają bowiem, iż każdy z pajaków uosabia mądrość ich bóstwa i zna tajemnice przyszłych i przeszłych losów współdomowników. Zresztą ten pogląd jest rozpowszechniony również i wśród prostych mieszkańców Kontynentu, którzy nie wąż się zniszczyć pajęczyny i pozwalają pajakom mieszkać w ciemnych kątach swoich domostw. Stąd też wynika przesąd, iż zniszczenie takiej pajęczyny (na przykład w czasie porządków) sprowadza nieszczęście!

Modlitwy kapłanów

Lwiogłowego Pajaka

67

Błędny wir*

Koszt w PM: 15

Modyfikator trudności: 4

Koszt w WPR: 50

Czas trwania: 30 minut

Czas rzucania: 1 minuta

Sposób odmawiania: G, F (kapłan wypowiada formułę modlitwy, prosząc Corama o zatrzymanie intruzów w matnię swej sieci, jednocześnie dotykając granic obszaru, na którym ma działać moc).

Obrona magiczna: nie

Działanie: Moc modlitwy spowija obszar (o maksymalnej powierzchni do 50 m²) niedostrzegalną siecią iluzji, która doskonale dopasowuje się do rzeczywistości. Gdy tylko jakikolwiek intruz wtargnie na poświęcony teren, moc *Błędny wiru* kompletnie zaburza poczucie kierunku i odległości, jednocześnie wytwarzając obraz pokonywanego terenu. *Błędny wir* wykorzystywany jest przez kapłanów Corama do stworzenia wrażenia, iż wnętrza ich świątyń są bardzo skomplikowane i rozległe. Często *Błędny wir* okrywa się również teren wokół świątyni, by nikt niepowołany nie mógł odnaleźć ścieżki wiodącej do sekretnego sanktuarium. W efekcie intruz gubi się całkowicie w stworzonym przez sieć iluzji gąszczu, nie zdając sobie sprawy, że tak naprawdę krąży w kółko.

Istnieje również silniejsza wersja modlitwy, która jest odprawiana przez kapłanów Corama w czasie rytuału poświęcenia

świętyni. Znacznie wyższy koszt w PM (100) zapewnia trwałość efektu na cały miesiąc.

Przelamanie: *Koncentracja.*

Dotyk jadu*

Koszt w PM: 15

Modyfikator trudności: 2

Koszt w WPR: 30

Czas trwania: 3 tury

Czas rzucania: 1 tura

Sposób odmawiania: F, K (kapłan prosi Corama, aby pomógł mu przeciąć nić żywota ofiary, po czym naciera sobie dłoń specjalnie spreparowaną wydzieliną jadową Świętego Pająka)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Moc modlitwy czyni dotyk dłoni kapłana jadowitym. Wystarczy jedno dotknięcie nieosłoniętej skóry, by wspomozona mocą Pająka trucizna przeniknęła do krwiobiegu. Jad ma dwa efekty — sprowadza straszliwy, promieniujący od miejsca dotknięcia ból oraz zadaje 2k6 ran. Efekt trucizny nie jest jednak natychmiastowy. Zwykle zaczyna ona działać po kilkudziesięciu sekundach (1k6+3 rund). Gdy narastający efekt zamanifestuje się w pełni, ofiara musi przejść test *wigoru* o trudności równej poziomowi *modlitw* kapłana. Jeżeli ów się nie powiedzie, ból jest tak powalający, iż ofiara może jedynie wić się w straszliwych męczarniach. Paralizujący ból mija jednak po kilku minutach. Zwykle jednak to aż nadto do podcięcia gardła bezbronnej ofiary.

Przelamanie: *Wigor.*

68

Modlitwa cienia

Koszt w PM: 5 (+3 za każdą dodatkową osobę)

Modyfikator trudności: 2

Koszt w WPR: 25

Czas trwania: 20 min.

Sposób odmawiania: G (kapłan w myślach prosi Corama, by skrył go cieniem iluzji, wykonując przy tym rytualny gest oddania swej nici losu Lwiogłowemu Pająkowi)

Obrona magiczna: nie, chyba że kapłan pragnie ukryć kogoś wbrew jego woli

Działanie: Modlitwa spowija daną osobę płaszczem iluzyjnego cienia, który wykorzystuje każdy najdrobniejszy skrawek mroku do wtopienia chronionej postaci w otoczenie. Dzięki temu okrytego ową ochroną trudniej dostrzec, gdy skrywa się w półmroku, oraz znacznie trudniej podążać za nim, śledząc go lub ścigając. Modlitwa zwiększa poziom umiejętności *skradanie* do poziomu **legendarnego** (5). Jeżeli kapłan chce zgubić pościg, moc modlitwy obniża *sposprze-gawczość* ścigających o dwa poziomy.

Modlitwa do pająka

Koszt w PM: 10

Modyfikator trudności: 2

Koszt w WPR: 15

Czas trwania: runda

Czas rzucania: 1 minuta

Sposób odmawiania: F, K (kapłan musi odnaleźć w danym budynku zasiedloną pajęczynę; następnie składa ofiarę pajękowi, wrzucając w jego sieć jakiegoś owada i szepcząc prośbę

do Corama, by przez kształt sieci jego małego pobratymcy zdradził kapłanowi sekrety domowników)

Obrona magiczna: tak (najwyższa obrona przed modlitwami domownika)

Działanie: Moc modlitwy pozwala wyjawić kilka (maksymalnie sześć) sekretów dotyczących wydarzeń, jakie miały miejsce niedawno w owym domu, a które dotyczą jego mieszkańców. Kapłan może poznać wzajemnie animozje, miłości i drobne sekrety. Dodatkowo Bazarz może mu zdradzić jeden szczegół na temat mających się w przyszłości zdarzyć wydarzeń, które w jakiś sposób dotyczą losów kapłana (lub w jakiś sposób go interesują).

Modlitwa o aurę Corama

Koszt w PM: 10/25

Modyfikator trudności: 3 / 4

Koszt w WPR: 50

Czas trwania: 1 godzina / 1 tydzień

Czas rzucania: 1 minuta / 1 godzina

Sposób odmawiania: F / F, G, K (gdy celem modlitwy jest tylko osoba, wymaga jedynie krótkiego skupienia i prośby do Corama o wsparcie; gdy zaś aurą ma zostać obdarzone jakieś miejsce lub przedmiot, do rzucenia modlitwy potrzeba dość długiego rytuału, połączonego ze złożeniem krwawej ofiary ze zwierzęcia)

Obrona magiczna: nie

Działanie: Obiektem owej modlitwy może być sam kapłan lub miejsce bądź przedmiot (osoba/miejsce, przedmiot). Modlitwa obdarza obiekt aurą przerażenia, która zdaje się promieniować naokoło. Tylko wyznawcy Lwiogłowego Pająka są uodpornieni na przerażający efekt owej aury.

Kapłanowi, na którego spłynęła łaska aury Corama, wzrasta ją do poziomu **legendarnego** (5) umiejętności *zastraszanie* i *zimna krew*. Natomiast jeżeli jakieś miejsce lub przedmiot zostanie obdarzone aurą, przez czas działania modlitwy emanuje aurą paralizującego strachu. Wszystkie znajdujące się w pobliżu osoby i przedmioty nabierają złowrogiego, złowróbnego znaczenia, zwiastując naruszającemu sanctum rychłą śmierć! Każdy, kto próbuje przejść przez obszar chroniony mocą tej modlitwy, musi przejść test *zimnej krwi* o trudności 6.

Modlitwa o sekret

Koszt w PM: 15

Modyfikator trudności: 4

Koszt w WPR: 50

Czas trwania: chwilę

Czas rzucania: 30 min

Sposób odmawiania: F, G, K

Obrona magiczna: tak

Działanie: Ta modlitwa jest pewnym specyficznym sposobem dywinacji. Kapłan odprawia rytuał, odurzając się wcześniej ziołami i składając krwawą ofiarę Coramowi, zbierając krew do misy. Następnie kapłan zapada w trans, wpatrując się uporczywie w lustro krwi. Kapłan wrzuca do krwi fragment ciała (paznokcie, włosy) lub odrobinę wydzielin (ślina, łzy, nasienie) ofiary modlitwy i wymawia trzykrotnie jej imię. W efekcie Coram ukazuje w formie niejasnych, często zagadkowych obrazów jakiś wstydlivy sekret owej osoby, pewną

niewygodną, ukrywaną przez nią prawdę. Poprawnie zinterpretowanie wróżby pozwala kultowi Corama bezbłędnie wymierzyć w cel rytuału ostrze szantażu.

Modlitwa przychyłości

Koszt w PM: 15

Modyfikator trudności: 2

Koszt w WPR: 35

Czas trwania: 20 minut

Czas rzucania: 1 minuta

Sposób odmawiania: F (kapłan prosi, aby przychylnie traktowano jego osobę i łatwiej poddawano się dzięki temu jego manipulacjom)

Obrona magiczna: tak

Działanie: Kapłana spowija delikatna, praktycznie niewyczuwalna nawet dla wyszkolonych czarodziejów aura, która wzmacnia wszelkie pozytywne aspekty wyglądu i zachowania. Kapłan szczerzej się uśmiecha, zawsze w odpowiednim momencie zrozumie dowcip rozmówcy, całą swoją pozą zdaje się przekonywać, iż jest godny zaufania. W efekcie kapłan może dodać 3 punkty do rozłożenia na kościach dotyczących wszelkich testów związanych z relacjami interpersonalnymi (oczywiście z wyjątkiem *zastraszania*).

Spętanie pamięci*

Koszt w PM: 15 + 5 (za każdy dodatkowy dzień wstecz)

Modyfikator trudności: patrz niżej

Koszt w WPR: 60

Czas trwania: aż do przełamania

Czas rzucania: 3 rundy

Sposób odmawiania: F, K (kapłan składa ofiarę Coramowi z własnej krwi, nacinając nożem przedramię i jednocześnie prosząc Wielkiego Pająka, by swym jadem zatruł wspomnienia wybranej osoby; następnie kapłan musi ofiary dotknąć).

Działanie: Moc modlitwy pozwala zastąpić jedno ze wspomnień ofiary innym. Kapłan jest w stanie zastąpić jedynie wspomniane z wydarzeń nie dawniejszych niż 24 godziny od odmówienia modlitwy (dalsze, lepiej ugruntowane wspomnienia wymagają większego nakładu mocy). Modyfikacja musi być z reguły subtelna, dotyczyć zmiany brzmienia jakiegoś zdania czy drobnego epizodu. Całkowite przekonfigurowanie wspomnienia jest bardzo trudne i powoduje, iż ofiara łatwiej przełamuje moc modlitwy. Z pomocą *Spętania pamięci* można zmodyfikować jedynie małe jej obszary, tak więc wspomnienie

musi ograniczać się do konkretnego miejsca w czasie (na przykład nie sposób przekonać ofiary, iż kto inny jest jego żoną, gdyż wspomnienie o prawdziwej tożsamości małżonki rozciąga się w czasie; co innego jednak, gdy chodzi o zmodyfikowanie tego, co powiedziała jej przyjaciółka w czasie odwiedzin wczoraj po południu!).

Przełamanie: Koncentracja. Należy wykonać test za każdym razem, gdy owładnięty mocą Spętania pamięci napotyka na jakąś nieścisłość związaną ze zmianą wspomnienia.

Relikwiarz

Amulet Corama

Moc: mała

Opis: Relikwia jest małym wisiorkiem o wydrążonym wnętrzu, do którego złożono szczątki samicy Świętego Pająka. Wyznawcom Wielkiego Tkacza przynosi ona szczęście, czy to w handlu, czy w hazardzie. Właściciel nie jest w stanie jednak w żaden aktywny sposób kontrolować mocy relikwii. Jeżeli jednak nosi ją cały czas (również w nocy) przynajmniej przez siedem dni, w sytuacjach związanych z ryzykiem Wielki Tkacz delikatnie nagina los. Bajarz może w przypadku testu opartego na szczęściu dodać 1 do wyniku rzutu na jednej z kości. To on sam decyduje, ile razy na dzień relikwia powinna zadziałać - jest to zależne od tego, jak gorliwie wyznawca wciela w życie przykazania Lwiogłowego Pająka. Jednak amulety Corama nie aktywizują się zwykle więcej niż 3 razy na dzień.

Bursztyn Corama

Moc: średnia

Opis: Relikwia ma postać kawałka ciemnego bursztynu, w którego środku znajduje się pająk. Z jej pomocą kapłan może dokonać połączenia mocy wszystkich wtajemniczonych danego okręgu świątynnego. W efekcie sam może dysponować niewiarygodnym zasobem energii magicznej. Na dodatek połączeni siecią aury duchowni nie muszą być w pobliżu - wystarczy tylko, by kiedykolwiek dotknęli relikwii, aby kapłan mógł sięgnąć do ich połączonego potencjału magicznego.

Sztylet Władcy Nici

Moc: średnia

Opis: Jest to relikwia będąca symbolem najwyższego wtajemniczenia. Niektóre ze sztyletów są bardzo stare - mają po kilkaset lat i najprawdopodobniej zostały przywiezione z południa. Oręż ten nie wyróżnia się niczym specjalnym, poza faktem, że jest bardzo lekki i mały - przypomina raczej długi nóż. Sztylety mają dwie właściwości. Po pierwsze, są bardzo niebezpieczną bronią - wykute w chramach Corama ostrze tnie bardzo dotkliwie, dając skuteczność porównywalną z mieczami (zadają 1k6+2xSi obrażeń). Po drugie, spowija je pewien typ iluzyjnej aury, która sprawia, iż są trudne do zauważenia. Można ją dostrzec praktycznie wyłącznie gdy szuka się broni u posiadającej je osoby - w innym wypadku, mimo że zmysły postrzegają ostrze, jego widok nie dociera do świadomości obserwatora; trudność testu *spozstrzegawczości* wzrasta o 2, jednak moc relikwii nie wpływa na trudności testów *przeszukania*.

Spętanie pamięci

Typ zmiany	Modyfikator trudności	Trudność przełamania
Nieznaczna zmiana detali otoczenia lub poszczególnych słów rozmowy	4	5
Zmiana sensu rozmowy lub działania które wykonywała ofiara	5	4
Całkowita zmiana otoczenia, wycięcie wspomnienia o spotkaniu lub działaniu (ewentualnie zastąpienie innym analogicznym wydarzeniem)	6	3

Święty Pająk

Moc: mała

Opis: Relikwia ma postać wykonanego z hematytu medalionu w kształcie niewielkiego pająka. Poświęcony w храmie Corama symbol chroni noszącego przed magią (zwiększając jego odporność na magię o 1). Dodatkowo, raz na dzień, chwytając za medalion i wzywając pomocy Lwiogłowego Pajaka, właściciel relikwii może przełamać niemal każdy czar lub modlitwę (poza takimi, które spowodowały już fizyczne efekty). W takim przypadku posiadacz relikwii wykonuje natychmiast test sporny *koncentracji* i *magii, modlitw, znaków bądź koncentracji* korzystającego z mocy przeciwnika. Coram dodatkowo wspiera go w tym dziele - co daje bonus do wyniku rzutu kośćmi +2 - bonus można dodać do jednej lub rozdzielić jego wartość na dwie kostki.

Kalitea. Hrabina Glibenese.

Władczyni Nici Okręgu Wyzimskiego

Hrabina Kalitea jest jedną z najsilniejszych osobowości kultu Corama, a jednocześnie interesującą postacią tła, wokół której będziesz mógł, Bajarzu, osnuć wiele ciekawych opowieści. Ta niezwykła, piękna i wyjątkowo inteligentna kobieta pochodzi z Redanii. Jest drugą żoną hrabiego Glibenese, starca zasiadającego w radzie królewskiej Temerii od czasów, gdy król Medell, ojciec Foltesta był jeszcze młodzieniaszkiem.

70

Kalitea jest kobietą niezwyklej urody i świetnie potrafi to podkreślać, dobierając odpowiednie stroje oraz makijaż. Mimo iż ma już około czterdziestu lat, wygląda prawie dwa razy młodziej, a to dzięki regularnemu używaniu drogiego feenglancu. Jej długie czarne włosy nie noszą ani śladu siwizny. Smukła figura hrabiny, będąca przedmiotem westchnień dworaków i młodych oficerów oraz jadowitej zawiści wyzimskich kobiet, zdradza domieszkę elfiej krwi. Pani Glibenese doskonale zdaje sobie sprawę ze swoich atutów i umie robić z nich użytek! Dlatego też bez trudu łamie serca zatwardziały kawalerów.

Hrabina ma kilku wysoko postawionych kochanków, dzięki którym realizuje liczne intrygi. W wyborze „przyjaciół” nie kieruje się jednak ich polityczną użytecznością - myśli o tym, że mogłaby sprzedać ciało w zamian za marne przyślugi jest jej wstrętna.

Kalitea to kobieta przebiegła, iż każdy z kochanków jest przekonany, że to właśnie on jest tym jedynym. Dotyczy to również jej męża, którego nota bene hrabina szczerze kocha (nie widząc absolutnie żadnego związku pomiędzy miłością a wiernością cielesną). Wiele spośród machinacji kultu Corama ma za zadanie umacniać polityczną pozycję hrabiego Glibenese, ten zaś pozostaje kompletnie nieświadomy istnienia wspierającej go mrocznej siły.

Hrabia ma dwóch synów z poprzedniego małżeństwa. Starszy, Ofulwin, poszedł w ślady ojca i jest obecnie ambasadorem Temerii w Cintrze. Z kolei młodszy, Zoster, to wiecznie zapijaczony hulaka. Jego ulubioną rozrywką jest uganie się po lasach za zwierzyną, a po ulicach miasta za kobietami,

względem których zachowuje się niejednokrotnie wyjątkowo nieprzyjemnie i nachalnie. Niekiedy znudzony młodzian zbiera grupę przyjaciół, wywodzących się spośród podobnej sobie „złotej temerskiej młodzieży” i zasadza się przy traktach na przejeżdżających kupców. W ten sposób regularnie wpada w poważne kłopoty, a ile razy to się stanie, biegnie po pomoc do ślicznej macochy. Ta za każdym razem łączy go za głupotę, po czym używając swoich wpływów i koneksji niezawodnie wyciąga pasierba z opalów.

Ponadto hrabina ma z mężem osiemnastoletnią córkę Varielle, z której stara się zrobić prawdziwą panienkę z dobrego domu. Ta przewrotna, amoralna i zdecydowana kobieta wychowuje dziewczynę na grzeczną, skromną i wstydliwą dziewicę, skutecznie chroniąc ją przed wszelkim zgorzeniem.

Hrabina Kalitea Glibenese

Ko: 2 Po: 2 Si: 2

Zm: 3 Zr: 3 Zw: 3

In: 4 Og: 5 Wo: 4

Żywotność: 26 (7/14/20/26)

Walka bronią: 2

Strzelanie: 2

Unik: 2

Obrona fizyczna (dystans/bronią/wręcz): 2/4/2

Obrona magiczna (czary/modlitwy/znaki): 2/7/2

Broń: Sztylet Władcy Nici (1k6+4).

PW: 14

PM: 24

Modlitwy: *Dotyk jadu* (str. #), *Egzorcyzm* (W:GW, str. 111), *Modlitwa codzienna* (W:GW, str. 111), *Modlitwa do pająka* (str. #), *Modlitwa ochronna* (W:GW, str. 112), *Modlitwa ofiarna* (W:GW, str. 112), *Modlitwa przychylności* (str. #), *Przyjęcie do wspólnoty* (W:GW, str. 113), *Spełnianie pamięci* (str. #).

Manewry: Finta.

Wybrane umiejętności: Czytanie z ruchu warg 2, czytanie i pisanie: Starsza Mowa 1, dowodzenie 2, dyplomacja 3, etykieta 4, gibkość 2, jeździectwo 2, języki: wspólny 3, języki: Starsza Mowa 1, koncentracja 4, modlitwy 5, nasłuchiwanie 2, przemawianie 2, przenikliwość 3, rozmawianie 4, rzucanie 1, skradanie 1, spozregawczość 3, strzelanie 2, unik 2, walka wręcz 1, wiedza: północna Redania 1, wiedza: okolice Wyzimy 1, wiedza o urokach i klątwach 2, wigor 1, wspinaczka 1, zastraszanie 3, zimna krew 3.

Walory: Uwodzicielka, twarz pokerzysty, intrygant.

Ekwipunek: Ochronny amulet Corama (+1 do odporności na magię dla wyznawców Lwiogłowego Pajaka), Pierścień z Meniryty - ów magiczny przedmiot ochronny zawiera w sobie formułę zaklęcia *Efekt Zwierciadła* (W:GW, str. 101). Każdy potrafiący operować energią magiczną (czy to kapłan, czarodziej czy wiedźmin) potrafi uaktywnić działanie czaru, nawet bez wiedzy o magii. Koszt i trudności (testowane na związanej z magią cechą opartą na Intellekcji) są identyczne jak w przypadku czaru.

Nikt dokładnie nie wie, gdzie Kalitea po raz pierwszy zetknęła się z kultem Lwiogłowego Pajaka. Gdy jednak przyjechała do Wyzimy jako oblubienica hrabiego Glibenese, bez trudu odnalazła świątynię. Ponieważ specyfika mrocznej religii tak doskonale przystawała do charakteru uwielbiającej manipulacje Redanki, hrabina bardzo szybko została przyjęta do grona kapłanów. W ciągu zaledwie kilku lat osiągnęła najwyższy stopień wtajemniczenia i dzięki swej błyskotliwej inteligencji oraz przebiegłości wyeliminowała poprzedniego Władcę Nici, a następnie mocno ujęła w swe smukłe rączki ster wyzimskiego odłamu kultu.

Jak wspomniano wcześniej, pani Glibenese stworzyła w wyzimskim okręgu świątynnym elitarną grupę Mistrzów Przecinania, nazywając ich asasynami na wzór organizacji istniejącej podobno gdzieś na dalekim Południu. Chronią oni świątyni oraz stanowią osobistą gwardię najwyższej kapłanki, grając w jej domu rolę „zwyczajnej” służby.

Pomysły na przygody związane z kultem Coram Agh Tera

Przedstawiamy poniżej kilka pomysłów na wykorzystanie zawartych w **Mieczu Przeznaczenia** informacji o kulcie Corama do stworzenia własnych, niezwiązanych z fabułą sagi opowieści. Radzilibyśmy nawet, abyś, Bajarzu, prowadził przygody oparte na tych pomysłach innej hanzie niż ta, która uczestniczyła w kampanii **Miecz Przeznaczenia - Pokonać Fatum**.

Wokół Kalitei

1. **Grasanci:** Hanza ochrania kupiecką karawanę wiozącą cintryjskie towary do Wyzimy. Tuż za granicą księstwa Ellander napadają na bohaterów zbroje. Pierwszy rajd zostaje odparty i bandyci uciekają w las. Okazuje się jednak, iż są uparci, a co ciekawsze, wydaje im się bardziej zależeć na zabijaniu i niszczeniu, niż na grabieży. Hanza ma możliwość nie tylko odparcia bandy, ale i pojmania jej członków. Wtedy okaże się, że zbrojcami są młodzi arystokraci z Wyzimy, którzy bawią się w grasantów. Wśród nich jest panicz Zoster Glibenese. Jeżeli bohaterowie postanowią oddać pojmanych w ręce sprawiedliwości, zaczną się wokół hanzy dziać dziwne rzeczy - to agenci kultu Corama, wysłannicy macochy Zostera, będą próbowali zniechęcić ich do oddania panicza w ręce królewskich katów.

2. **Zalotnik:** Innym pomysłem na wykorzystanie Zostera może być sytuacja, w której ów niepoprawny podwikarz zagiał parol na ukochaną któregoś ze śmiałków (lub jeszcze lepiej, na jedną z bohaterek, jeśli takie są w hanzie). Syn wpływowego dostojnika osacza dziewczynę, coraz bardziej ją zastraszając. Bohaterowie muszą wejść mu w drogę, być może dojdzie nawet do pojedynku - i w efekcie do przetrzepania skóry Zostera, co może ściągnąć uwagę jego macochy.

3. **Schadzka:** Pewien młody temerski szlachcic wynajmuje bohaterów, by zorganizowali dla niego schadzkę z piękną

panną z dobrego wyzimskiego rodu. Arystokrata poznał dziewczynę na balu i zakochał się w niej bez pamięci - zresztą z wzajemnością. Jednak zła matka nie pozwala dziewczynie z nikim się widywać i izoluje ją towarzysko. Jedyną nadzieją w spryście bohaterów. Ową wybranką jest Varicella Glibenese, nadobna córka Kalitei. Nie trzeba dodawać, iż w razie powodzenia misji bohaterowie ściągną na swe głowy gniew matki. Dodajmy nadto, iż przy okazji porwania może dojść do fatalnej pomyłki - wszak nie wiedząc, jak dokładnie wygląda Varicella, śmiałkowie mogą pomylić z nią jej jakże piękną i młodo wyglądającą matkę, co oczywiście może się skończyć dość niefortunnie zarówno dla hanzy, jak i dla zakochanego szlachcica.

4. **Inkwizytor:** Hanza zostaje zaangażowana przez pewnego zakonnika Kreve do świętej misji - rozbromienia kultu Pajaka w Wyzimie. Charyzmatyczny kapłan, inkwizytor, czyni z hanzy swoje zbrojne ramię. Dzięki działaniom bohaterów i wskazówkom kapłana udaje się ująć jednego z czcicieli Corama. Informacje wydobyte na przesłuchaniu wiodą do kolejnych osób i dają nadzieje na wykrycie sekretnej lokalizacji świątyni. Tymczasem przeciwko kapłanowi i hanzie zwracają się różne siły w stolicy, kierowane przez rozmaite wpływe osobistości. Zaczyna się nagonka nie na czcicieli zakazanego bóstwa, a na nadgorliwego inkwizytora i jego pomocników.

5. **Kochanek:** Pewien wpływowi arystokrata wynajmuje bohaterów, by śledzili jego kochankę, którą podejrzewa o niewierność (przy czym nie ma tu wcale na myśli męża ukochanej, lecz jakiegoś innego mężczyznę). Ową obserwowaną okazuje się być Kalitea. W trakcie śledztwa bohaterowie napotykać najpierw na łagodne środki odstraszające (drobne kłatwy, śledzenie, ostrzeżenia), a jeżeli się nie zniechęcą - na czynną napaść asasynów. Kalitea, zorientowawszy się w sytuacji, przejdzie do ataku i wyda rozkaz zlikwidowania wścibskiego kochanka - tak więc hanza będzie musiała ratować mocodawcę z nieliczej opresji, a być może zadbać i o własną skórę.

Wokół kultu

1. **Czarnoksiężnik:** Tajemniczy osobnik wynajmuje hanzę do podrzucenia pewnego przedmiotu magicznego do wieży pewnego złego czarodzieja. Osobnik przedstawia cel jako zbożny, mający umożliwić pokonanie czarnoksiężnika, który gnębi mieszkańców okolicznego miasteczka. Bohaterów czeka więc przygotowanie się do włamania do dobrze zabezpieczonej wieży maga. Tymczasem sam „czarnoksiężnik” twierdzi, iż jest szanowanym rezydentem, który wszedł w drogę pewnemu zakazanemu kultowi. Powoli wychodzi na jaw, iż przedmiot, który ma hanza zostawić w jego komnatach, może posłużyć do skompromitowania czarodzieja w oczach Konfraterni oraz władz miasteczka. Śledztwo w sprawie tożsamości pracodawcy śmiałków może zaś doprowadzić do wniosku, iż to właśnie ów tajemniczy kult był inicjatorem misji. Tak więc bohaterowie będą musieli zdecydować, co jest prawdą, a co kłamstwem i przeciwko komu powinni podjąć dalsze działania.

2. **Krwawa ofiara:** Jeden członek hanzy zostaje wskazany przez Lwiogłowego Pajaka jako ofiara na najbliższe święto

Przesilenia. Zaczynają się tajemnicze próby porwania, cudem udaremniane dzięki pomocy pozostałych bohaterów. Gdy ten sposób wyraźnie okazuje się nieskuteczny, do reszty śmiałości zwracają się Tajemni Tkacze Przędzy, obiecujący im moc, władzę i powodzenie w zamian za pomoc w wydaniu towarzysza. Będą kusić z tym większą natarczywością, im bliżej będzie do święta.

3. **Misa Freyi:** Z chramu Freyi ukradziono bezcenną relikwię - Świętą Misę. Jest to symbol odradzającej się płodności. Relikwia stanowiła centralny element obrzędów w świątyni. Widzenie wieszczki potrójnej bogini wskazuje na to, iż ktoś chce w ten sposób dokonać świętokradztwa. Hanza zostaje wynajęta do odnalezienia przedmiotu i ewentualnego ukarania złodziei. Trop prowadzi do kultu Corama. Śledztwo pozwala ustalić położenie sekretnej siedziby kultu głęboko pod powierzchnią ziemi w elfich katakumbach. Kapłani Corama chcą wykorzystać moc Misy do rzucania potężnego uroku, odbierającego płodność wielu kobietom w mieście. Śledztwo ujawnia, iż niewiasty te są od dawna szantażowane. Hanza musi wyruszyć w głąb prastarych tuneli, zmierzyć się z kapłanami Lwiogłowego Pajaka, ich niebezpieczną magią i bestiami, które załężyły się w ruinach, a potem odzyskać relikwię, jednocześnie unikając ściągnięcia na swe głowy jakiejś straszliwej klątwy!

Klątwy

72

- *No i zmężniałem, dumny smark W trakcie męźnienia kapłanka napłula mi w gębę i coś wytrzeszczała.*

- *Co?*

- *Że jestem potwór w ludzkiej skórze, że będę potworem w potwornej, coś o miłości, o krwi, nie pamiętam. (...) Za parę dni budzę się rano, a służba, co mnie który zobaczy, we wrzask i w nogi. Ja do lustr-*

„Ziarno prawdy”

Możliwość rzucenia klątwy na wroga swej religii była od zawsze jedną z podstawowych metod trzymania w ryzach nie tylko kramarnych wyznawców, ale również tych, którzy w jakikolwiek sposób śmieli obrazić majestat bóstwa. Klątwa jest dalece bardziej przerażająca niż rozległe polityczne wpływy, którymi kult mógłby bluźniercy zagrozić, czy nawet gniew lub zemsta rozwścieczonych wyznawców. Na wszystkie bowiem owe zagrożenia można odpowiednio się przygotować i im zapobiec. Tymczasem moc klątwy jest nieuchwytna, przerażająca i zaskakująca. Nie sposób się tak naprawdę przed nią zabezpieczyć ani uciec - potrafi wszak na odległość wymierzyć „boską sprawiedliwość”.

Klątwy nieodłącznie towarzyszą wszystkim kultom, gdyż w rzeczywistości reprezentują ukierunkowany przez kapłanów gniew bóstwa za wykroczenie przeciwko jego zasadom. Nie powinno więc dziwić, że klątwami posługują się nie tylko biegli w owej materii duchowni Corama, ale również łagodne kapłanki Freyi (wszak nie można zapominać, iż w trójpostaci bogini ma też aspekt mściwej i wrednej staruchy). Oczywiście nie należy sądzić, iż kapłani mogą dowolnie i lekko ręką rzucać naokoło przekleństwa na każdego, kto im tylko

podpadnie! Wszak duchowny odwołuje się w owym momencie do boskiej interwencji i zostałby srogo ukarany, gdyby wazył się nadużywać mocy swego boga.

Zresztą, mimo że z każdą religią wiązały się specyficzne klątwy, którymi każe się bluźnierców (wystarczy choćby przypomnieć niezwykle skuteczne plagi sprowadzane przez druidów), nie każdy kult dopuszcza w równym stopniu szeroki wachlarz manipulacji losem i szkodenia bliźnim. Na przykład kapłani Kreve raczej niechętnie odwołują się do mocy klątw, których działanie zbyt kojarzy im się z ciskaniem magicznych uroków. Swego czasu groźby rzucenia klątwy były skutecznym środkiem nacisku ze strony kultów na władców Kontynentu. Dopiero Unia Novigradzka, która rozdzieliła sprawy państwowe od kościelnych, usunęła podstawy do mieszania się hierarchii kościelnych w politykę, co odebrało kapłanom możliwość nakładania klątw z powodów politycznych. Nadal jednak kultury były gotowe posuwać się do przeklinania władców w samoobronie (szczególnie historyczne, patrz Biały Wilk 3).

Jakie są jednak rodzaje przekleństw? Generalnie teolodzy Kontynentu wyróżniają trzy ich stopnie: przekleństwa słowa, zwykłe klątwy i wielkie klątwy mocy.

Przekleństwa słowa to pierwszy stopień klątw. Sięgnąć po nie może każdy kapłan znający modlitwę Klątwa (W:GW, str. 111). Do rzucenia klątwy wystarczy wyłącznie powód, w rodzaju obrazy świętego miejsca czy boskiego imienia. Kapłan nie potrzebuje żadnych przedmiotów ani fragmentów ciała bluźniercy. Wystarczy skupienie woli, chwila modlitwy i wezwanie na głos gniewu bóstwa. Dlatego przekleństwa słowa są bardzo często używane przez strzegących świątyni kapłanów, którzy dostrzegli naruszenie świętości

Złodziej zwinnie zbiegł po marmurowych schodach świątyni. Pod płaszczem, w jedwabnym woreczku tkwiły szczątki świętej Agnes Uzdrawicielki - cenna relikwia, do której pielgrzymowało pół Kontynentu. Pogrążone w modlach kapłanki Melitele nawet nie spostrzegły, gdy opróżnił relikwiarz.

Bięgnąc przez podwórzec chramu już w myślach przeliczał nagrodę, jaką mu przyobiecano. Wtem ze środka świątyni dał się słyszeć krzyk. Spostrzegły się! Na szczycie schodów, u bram chramu pojawiła się starsza kapłanka, cała w bieli. Złodziej przecisnął się koło zaskoczonych siostry furtianki i pognął w kierunku majaczącej w oddali ściany lasu. Słyszał, jak ścigają go służby świątyni. Nie dogonią go - wszak nie na darmo zwał się Wiatronogi.

- Oby ci kulasy pousychały, bluźnierco! - usłyszał ze zgrozą - Obyś okulał. Obyś oślepl. Obyś ogtuchł. Gniew Melitele na ciebie, parszywy świętokradco. - krzyczała rozwścieczona kapłanka.

Włosy stanęły Wiatronogiemu dęba - rzuciła na niego klątwę! Poczł dziwny szum w uszach, pociemniało mu w oczach, a zaraz potem oblała go słabość i gwałtowny ból targnął jego nogą. W pełnym pędzie padł na ziemię i zwinął się w bólu. Jego nogą zaczęły targać spazmatyczne drgawki. Jeszcze poczuł jak wykręca się pod dziwnym, nienaturalnym kątem zanim dopadli go pacholki i zaczęli okładać kijami...

Klątwy

Rodzaj klątwy	Koszt PM	Modyfikator trudności
I stopnia		
Zwykła choroba (duszności, niestrawności, natarczywych bólów głowy, wymioty, ostra biegunka, impotencja, bezpłodność, gorączka czy febra) — Przeklęty zapada na konkretny rodzaj choroby, która rozwija się zupełnie normalnie. Nie leczona może (w niektórych przypadkach) doprowadzić nawet do śmierci, jednak nie jest to magiczny skutek klątwy, a jedynie normalny efekt wycieńczenia chorobą organizmu.	15	2
Plugawy wygląd (parchy, łuszczycyca, wrzody skórne, wybroczyny skórne, grzybice, kurczaki) — Ciało przeklętego ulega zmianom powszechnie uważanym za odrażające. Ma to niewątpliwie negatywny efekt społeczny (trudności z nawiązywaniem znajomości i unikanie przez pleć przeciwną), jakkolwiek nie ma nadzwyczajnych efektów psychofizycznych i poza niedogodnością jest niegroźne.	20	3
Niefart (pech w hazardzie, niepowodzenie w interesach czy u płci przeciwnej, niezadziałanie czarów antykoncepcyjnych lub afrodyzjaków) - Przeklętego prześladowuje pech. Nie ma szans na wygrane w kości czy w karty, a wszelkie okoliczności sprzysięgają się by go zrujnować. Klątwa jednak nie nagina Losu w sposób ostentacyjny; działa tylko wtedy, kiedy przeklęty podejmuje ryzyko, wystawiając się na kaprysy Fortuny.	20	3
Dolegliwość fizyczna („uschnięta ręka lub noga”, czyli najogólniej mówiąc niedowład kończyn; „pokręcenie”, czyli nienaturalne zmiany ustawienia kości w stawie; przykurcz mięśni lub poawienie się garbu; uciążliwe jękanie się lub nawet całkowita niemota, ślepotą lub głuchota) — Ten typ klątwy ma przełożenie na zdolności psychofizyczne bohatera obniżając jego Zręczność, Poruszanie lub Zwinność, Zmysły bądź Oglądę (zwykle o 1).	25	3
Dolegliwość psychiczna (różnorakie fobie, lunatykowanie, bezsenność, halucynacje, stany lękowe, koszmarne sny) - Dotyczy najogólniej pojętego umysłu przeklętego. Ma wpływ na jego zachowanie (fobie) i potrafi zakłócić sen najstraszliwszymi koszmarami. Klątwa jest niezwykle skuteczna przeciwko magom i wojownikom, gdyż na dłuższą metę skutecznie ogranicza ich zdolności koncentracji (zmniejsza <i>koncentrację</i> o 1, a liczbę odzyskiwanych PW w czasie nocy o 3)	25	4
Klątwa aury to szczególny rodzaj przekleństwa, który wpływa na ofiarę jedynie pośrednio, de facto działając na wszystkich, którzy mają z wyklętem do czynienia. Przykładem może być aura niechęci, nieszczerości, chorobliwej zazdrości czy nawet nienawiści. Klątwa ta może zrujnować karierę każdego barda, dworzanina lub kupca, kompletnie psując wszelkie jego relacje z bliźnimi.	25	4

73

przybytku lub którzy zmuszeni są bronić świątyni przed intruzami. Skutecznie przywołany gniew boga manifestuje się niemal natychmiast, działając bezpośrednio, jak i pośrednio, a zawsze: odstrasza!

Moc klątwy działa przez pewien czas, maksymalnie jednak przez 30 dni. Po owym okresie jej moc się rozwiewa, gdyż sam efekt przekleństwa był pokutą, jaką bluźnierca odbywał za popełniony grzech. Przykładowe efekty wraz z kosztem w PM i modyfikatorami trudności zebrano w tabelce.

Każde z słowa można zdjąć wcześniej z pomocą Egzorcyzmu (W:GW, str. 111) (lub samemu je przełamując, żarliwie modląc się do urażonego bóstwa, by wybaczyło przewinę (test modlitwy przeciwko trudności rzucenia klątwy plus sukcesy kapłana przy jej rzucaniu).

— Ten egzorcyzm, który was tak zdenerwował- Co znaczą te słowa?
 — Zaiste, sposobna chwila bo żartów i krotochwili...
 — Proszę was, panie Krepp.
 — Cóż — rzekł kapłan, kryjąc się za ciężkim dębowym stołem burmistrza - Ostatnie to wasze życzenie, więc wam powiem. Znaczyło to.. Hmm- Hmm... „Odejdź stąd i wychodź się sam”.
 „Ostatnie życzenie”

Klątwy to drugi stopień przekleństw. Tak samo jak w przypadku pierwszego stopnia, może rzucić je kapłan znający odpowiednią modlitwę, jednak tym razem potrzebuje fragmentu ciała lub odrobiny wydzieliny ofiary, przeciwko której skierowany ma zostać gniew bóstwa. Mogą to być paznokcie, włosy, ale i ślina, łzy bądź nasienie. Można posłużyć się również przedmiotem należącym do bluźniercy, najlepiej wyjątkowo dla niego cennym. Jeżeli taka rzecz jest niedostępna, wystarczy czasem jakakolwiek, która była w jego posiadaniu dłużej niż rok. Rzucając przekleństwo przed ołtarzem boga kapłan napelnia mocą przedmiot lub fragment ciała ofiary (na zasadzie magicznej Reguły Podobieństwa). Z jego pomocą kieruje gniew bóstwa ku ofierze. Przedmiot staje się symbolicznym łącznikiem między mocą boga a mocą boga - tak długo jak symbol istnieje, działa również klątwa.

Ten fakt automatycznie nasuwa możliwość przełamania owej klątwy - wystarczy zdobyć symbol, najczęściej przechowywany w ukryciu przez kapłana. Z jego pomocą wyegzorcyzmować klątwę będzie w stanie każdy duchowny. Również czarodzieje i wiedźmini, mając do dyspozycji symbol klątwy, są w stanie przenieść jej działanie na inną osobę lub zwierzę. Aby z sukcesem przenieść klątwę na zwierzę lub innego człowieka, czarodziej musi wykonać udany

Klątwy — c.d.

Rodzaj klątwy II stopnia	Koszt PM	Mod. trudności
Przemiana natury — Ten bardzo groźny rodzaj przekleństwa zmienia naturę człowieka. Może skutkować pojawieniem się wampiryzmu klasycznego (pociągu do krwi), jak i psychicznego (polegającego na żywieniu się przerażeniem innych ludzi, których doprowadziło się do owego stanu). Znane są również przypadki przekleństwa nekrofagii (żywienia się trupami). Osobną klasę przekleństw natury tworzy lykantropia i klątwa strzygi. Najczęściej są na nie podatne nienarodzone płody, których zmieniona natura ujawnia się dopiero po porodzie. Jednak mogą być one również rzucane na dorosłych, choć w takim przypadku przemiana zachodzi znacznie wolniej. Przemiany natury mogą również dotyczyć wyłącznie wąskiego spektrum zmian, krytycznie uwrażliwiając przeklętego na magię (klęska dla czarodziejów), światło dnia czy srebro.	20-40*	3-6**
Śmiertelna choroba (trań, dżuma, cholera) - Przeklęty zapada na śmiertelną, nieuleczalną chorobę. Konwencjonalne i magiczne leczenie może jedynie zatrzymać objawy, jednak dopóki klątwa nie zostanie przełamana, choroba będzie się odnawiać, aż niechybnie sprowadzi na bluzniercę śmierć.	30	4
Przemiana osobowości — Jest to subtelniejszy rodzaj klątwy, bardziej przypominający w charakterze urok. Można z jego pomocą dokonać zmiany pewnych cech charakteru przeklętego. Na przykład można go uczynić chorobliwie prawdomównym, tchórzliwym, okrutnym, rozpustnym, kochliwym czy po prostu złym. Bardzo drastycznym efektem owej klątwy jest zmiana upodobań seksualnych. Kapłani Corama znani są z tego, że potrafią przekląć pociągami do zoofilii, pedofilii, a nawet nekrofilii.	30	4
Częściowa przemiana — Bluznierca zostaje częściowo przemieniony, zwykle w potwora. W większości wypadków zamiana dotyczy wyłącznie głowy i może się manifestować okresowo. Możliwe są przemiany manifestujące się jedynie w nocy lub w dzień. Zdążają się również takie klątwy, gdzie przemiana zachodzi znacznie częściej, na przykład co 6 godzin, lub rzadziej, na przykład określonego dnia tygodnia, ale na znacznie dłuższy czas. Często przemianie towarzyszą inne, pomniejsze efekty, w rodzaju aury niechęci czy dolegliwości psychicznych. Klątwa ma oczywisty efekt również na otoczenie. Przemieniony wywołuje paniczny strach i uważa się go za groźnego potwora, którym powinni zająć się wiedźmini. Niewątpliwie jest to skuteczny sposób na wysłanie kogoś na tamten świat.	30	5
Przemiany psychiki — Wprowadzenie totalnego rozstroju w psychice, co może owocować obłędem, paranoją, schizofrenią. Jednak najbardziej skutecznym zastosowaniem owego przekleństwa jest taka manipulacja psychiką, by ofiara stała się posłuszna pewnym ideom. Klasycznym przykładem jest podporządkowanie psychiki bluzniercy nakazom obrażonego kultu (co owocuje „cudownym” nawróceniem). Również z pomocą owego przekleństwa można wzbudzać bardzo silne uczucia, takie jak zadość, nienawiść i miłość.	20-40*	5
Klątwy prenatalne — Osobny rodzaj klątw, rzucany na ciężarne kobiety. Moc gniewu boga dotyka nienarodzonego dziecka, a nie rodzica. Efekty klątwy prenatalnej mogą być różne; zwykle przeklęta po prostu rodzi martwe dzieci. Rzadziej rodzi potworki, które jeśli przeżyją, stanowią jeszcze większy problem, okazując się strzygami, wampirami czy lykantropami. Z oczywistych względów odczynić moc klątwy można tylko na żywych dzieciach.	35	5
Klątwy pośmiertne — Moc owej klątwy objawia się dopiero po śmierci ofiary. Nie pozwala ona odejść duszy w zaświaty, przykuwając ją na wieczność do „tego łóżka padołu”. Udręczona dusza staje się więźniem klątwy i musi być posłuszna jej nakazom. Moc boskiego gniewu dręczy przeklętego, zmuszając go do pilnowania przeróżnych miejsc, straszenia bliskich czy też spełniania innych zadań, czasami zleconych przez kapłanów bóstwa, którego mocą rzucono klątwę. Na dodatek uwięzieniu na ziemi po śmierci często towarzyszą dodatkowe cierpienia (w rodzaju wiecznego pragnienia, czy ptaków rozszarpujących „ciało” upióra).	30	5

* w zależności od typu przemiany

** w zależności od decyzji Bajarza

test magii oparty na Intellekcji o stopniu trudności równym trudności klątwy. Musi również zainwestować w ten proces ilość energii magicznej o Mocach równej lub większej od tej, jaka została przywołana w trakcie rzucania klątwy. Niestety,

nigdy nie wie, jak wielka była to Moc, w związku z czym wiąże się ten proces z pewnym ryzykiem (jeżeli koszt PM przekraczał zasób czarodzieja, różnica jest wyrównywana kosztem żywotności).

Wiedźmin ujął ostrożnie wisior, w którym zamknięto pukiel włosów dziewczyny. Symbol kławy, jak się domyśla. Poczul jak gryf na jego piersi podskakuje nerwowo, gdy uchwycił przepelniony mocą przekleństwa wisior. Spojrzał z powątpiewaniem na przywiązanego do krzesła kota i jeszcze raz na dziewczynę. Kława posunęła się już znacznie — całe połacie jej niegdyś nadobnego ciała pokrywał liszaj trądu.

- Dobrze, pani - powiedział wiedźmin. - Zaryzykuję.
- W razie niepowodzenia - powiedziała cicho dziewczyna — wynagrodzę ci to.

Wiedźmin tylko pokręcił głową. Żadne zadośćuczynienie nie będzie wystarczające. Skupił się, powoli zestrzajając z aurą symbolu i gwałtownie skierował moc w nim zawartą przeciw sobie. Świat zawirował, gdy moc kławy poczęła wysysać z niego energię. Gryf pod koszulą szaleńczo zatańczył. Wiedźmin poczuł tętnienie w skroniach, krew buchnęła z nosa. Wisior wyslizgnął się z jego dłoni i zaczął spadać w dół, ku marmurowi posadzki. Wiedźmin błyskawicznie złożył palce w znak Heliotropu, zastaniając się przed główną falą uderzeniową. Poczul, jakby coś natarło prosto na jego jaźń. Znak zatrzeszczał, lecz wytrzymał. Nacisk jednak wzrastał, on zaś sam stał z każdą chwilą. W ostatnim przeblasku świadomości pchnął w znak resztki aury i osunął się na ziemię.

Przez chwilę nie działo się nic. Tylko kot miauczał niespokojnie. Po chwili jego sierść zaczęła siwieć i wypadać, zaś wylaniające się spod niej placki skóry pokrywał trąd.

Z kolei wiedźmini „przenoszą” kławy (wyłącznie na zwierzęta) z pomocą Znak Heliotropu. Ich metoda jest jednak znacznie niebezpieczniejsza dla nich samych, gdyż najpierw z pomocą symbolu skierowują moc kławy na siebie (test znaków oparty na Intelcie o ST 4), a później odbijają znakiem modlitwę w kierunku zwierzęcia (test znaków oparty na Zręczności przeciwko trudności rzucenia kławy; dodatkowo wymagane jest zainwestowanie dużej ilości Mocy — PM w liczbie użytej do rzucenia kławy). Jeżeli wiedźminowi nie uda się poprawne odbicie modlitwy znakiem (co się może zdarzyć, zważywszy, iż został on stworzony do odbijania zaklęć ofensywnych), moc kławy przechodzi na wiedźmina!

Zupełnie inaczej ma się sprawa, gdy symbol kławy jest niedostępny. Co prawda zawsze istnieje możliwość przełamania, jednak w tym przypadku potrzeba posłużyć się specjalnymi sposobami. Wymagają one od negującego kławę wielkiego poświęcenia, czasem cierpienia oraz zaangażowania

Nivellen bezustannie obmacywał sobie twarz wolną ręką

- Nie do wiary Geralt. Po tylu latach? Jak to możliwe?

- W każdej baśni jest ziarno prawdy - rzeki cicho wiedźmin.

- Miłość i krew. obie mają potężną moc. Magowie i uczeni łamią sobie nad tym głowę od lat, ale nie doszli do niczego poza tym, że...

- Że co, Geralt?

- Miłość musi być prawdziwa.

„Ziarno prawdy”

emocjonalnego. Przykładem może być utkanie koszuli z pokrzyw, pielgrzymka w żelaznych trzewikach, ofiara krwi, poświęcenie wolności czy honoru.

Innym sposobem jest narażenie życia, szczególnie jeżeli przekleństwo czyni z ofiary istotę niebezpieczną - ten przypadek to klasyczny sposób odczarowywania zaklętych strzyg i wilkołaków, a to poprzez spędzenie nocy w ich legowisku, aż do świtu. Owe zabiegi - niejednokrotnie wydawałyby się bezsensowne - są w rzeczywistości wyłącznie narzędziem, które ma za zadanie skumulowanie odpowiedniej ilości energii emocjonalnej, zdolnej zanegować moc kławy.

Dumny jarl uspokoił roztańczonego konia i zakrzyknął co sił w płucach:

- I jeszcze powiedz, kapłanko, świątynnej radzie, że jeśli nie zgodzi się na moje żądania, następnym razem przyjadę tu wraz z drużyną. I nie ostanie się tutaj kamień na kamieniu. Z kapłanek uczynią sobie moi kochanice, a potrójny dąb w sam raz nada się na mój nowy drakkar. Do północy daję wam czas do namysłu. Albo oddacie ziemię, którą kapłanki podstępnie wyludziły od mej matki, albo z wami skończę!

Odpowiedziało mu tylko wyniosłe milczenie pięknej akolity o długich jasnych warkoczach. Zapalczywy jarl tylko splunął na poświęconą Freyi ziemię i odjechał.

Trzy kapłanki — dziewczyna, kobieta i starucha - zgromadziły się wokół potrójnego dębu. Akolici zaśpiewem i kadzidłem oczyścili miejsce z nieprzychylnych mocy. Po kolei kobiety uroczyście inwokacją ściągnęły uwagę bogini na jej chram. Najstarsza z pazuchy wyjęła maleńką glinianą miseczkę, na dnie której spoczywała grudka ziemi zmieszanej ze śliną jarla.

- O potrójna bogini! — zawołały chórem. - Ocal twój chram przed niesłusznym gniewem mężczyzny. Okaż swą niezwykłą siłę. Poraż jego serce niemocą i uczyni niewolnikiem świątyni.

Wtedy w krąg śpiewających kapłanów i kapłanek wstąpiła dziewica precudnej urody; ubrana była tylko w białe giezło, a na głowie miała wianek. Trzy kapłanki stanęły wokół niej i każda zanurzyła delikatnie palec w wilgotnej ziemi. Gdy uderzył gong dotknęły oczu i ust dziewczyny.

- W imieniu Freyi - wykrzyknęły chórem. - Przeklinamy cię, Jarlu Hadaldzie! Od tej pory twe serce będzie niewolnikiem świątyni, a córka Freyi jego strażniczką...

Powietrze nabrzmiało mocą, która wypełniła przybrana w biel dziewczynę. Śpiew osiągnął apogeum. Uderzył gong...

- O pani mego serca - krzyczał jarl pod murami chramu. - Racz choć na chwilę spojrzeć łaskawym okiem na swego lubego! Zaszczyc mnie choć uśmiechem bladym!

W okienku pojawiła się twarzyczka dziewczęcia. Oblicze Hadalda natychmiast rozpromieniło się uśmiechem. Zapatrzone młodzian nie dostrzegł ukrytej w cieniu staruchy, szepejącej rozkazy do ucha dziewczyny.

- Miły mój! Uczynisz co następuje... — rozpoczęła mówić dziewczyna, a młody książę spijał z jej ust każde słowo...

Teologowie spierają się, jaki jest prawdziwy mechanizm negacji owych „uroków”, jak potocznie nazywa się klątwy drugiego stopnia. Być może wymagające poświęcenia czynności stają się swego rodzaju zastępczą pokutą, która obmywa grzesznika z jego winy w oczach obrażonego boga. Z kolei czarodzieje i druidzi wolą tłumaczyć ów fenomen intuicyjnym wykorzystaniem magii wspartej energią emocjonalną. Na rzecz owej tezy przemawiałby fakt, iż złamać tego typu klątwę mogą znacznie łatwiej osoby pozostające z przeklętym w silnej emocjonalnej relacji bądź znający się na magii i urokach wiedźmini.

Oczywiście również kapłan, który rzucił klątwę, jest w stanie ją odczynić - wystarczy, iż złoży prześlągalną ofiarę w świątyni swego bóstwa (wymagany jest również test modlitw o tej samej trudności, jak przy rzucaniu przekleństwa).

W ramce spisaliśmy różne rodzaje klątw wraz z kosztem i trudnościami ich rzucania.

Wielkie klątwy mocy to najcięższy rodzaj przekleństw. Większość kultów praktycznie ich nie stosuje, uważając za nadużycie wzywanie tak potężnej manifestacji boskiej mocy. Kapłani pozostawiają woli boga zsyłanie tego rodzaju klątw na bluźnierców. Tylko w nielicznych przypadkach klerycy Kreve, Melitele lub Freyi decydują się na wezwanie tak potężnej mocy i tylko dla ukarania wyjątkowych grzeszników. Oczywiście kult Corama nie ma takich skrupułów.

Rzucenie wielkiej klątwy mocy wymaga zgromadzenia bardzo dużej ilości energii magicznej, przez co wymaga ona dość skomplikowanego rytuału odprawianego przez kilku kapłanów. Również miejsce, w którym rzucana jest klątwa, ma znaczenie - najlepiej, aby była to szczególnie ważna świątynia lub inny istotny dla danego kultu punkt, gdzie skupia się uwaga bóstwa.

Używanie mechaniki

Czytając dodatek na temat klątw pamiętaj, Bajarzu, iż najważniejszy jest ogólny sposób działania przekleństw, a nie stojąca za nim mechanika. Podajemy ją wyłącznie byś mógł porównać potęgę różnych anatem i zdać sobie sprawę z ilości magicznej mocy, jaka musi być przywołana do ich sprowadzenia (nie bez znaczenia jest również modyfikator trudności rzucenia klątw wyższych stopni, który znacznie ogranicza krąg osób, które są w stanie nimi posłużyć). Tak więc, gdy zechcesz, Bajarzu, wykorzystać którąś z klątw, uciekaj się do mechaniki tylko w ostateczności, - np. w przypadku, gdyby jeden z bohaterów wzywał mocy gniewu bożego przeciwko innemu śmiałkowi, lub jakiejś ważnej postaci tła. Mechanika ma spełniać wyłącznie funkcję „ogranicznika”, zabezpieczającego realia świata przed zbytnią ingerencją graczy. Dopóki ich postępowanie jest zgodne z klimatem uniwersum Wiedźmina, nie musisz jej używać.

Co ciekawe, wielkie klątwy mocy nie muszą dotyczyć wyłącznie osób. Przeklinać można również dany obszar, ziemię, pogodę czy nawet konkretne przedsięwzięcie (na przykład wyprawę wojenną lub księstwo). Najczęściej jednak moc przekleństwa spada na głowę konkretnego śmiertelnika, czyniąc z niego przysłowiowego Jonasza, który rozpacza wokół moc klątwy.

Główny powód, dla którego wielkie klątwy mocy są tak rzadko używane, to fakt, iż żaden śmiertelnik nie jest w stanie

Klątwy — c.d.

Rodzaj klątwy

III stopnia

Zaraza — Klątwa obszarowa, która powoduje wybuch choroby zakaźnej na przeklętym terenie. Moc klątwy nie pozwala rozprzestrzeniać się zarazie poza przeklęte ziemie. Najczęstsze przykłady to epidemie czarnej ospy, dżumy czy cholery.

Przemiana w potwora lub zwierzę — Jest to najstraszliwsza klątwa, jaką można skierować na osobę. Zamienia ona ofiarę na stałe w dowolnie wybrane zwierzę (również niewielkie, nie zachowując masy ciała) lub potwora. Prócz zmiany fizycznej przeistoczeniu podlega również psychika, stając się odpowiednio zwierzęcą lub potworną. Zwykle można dostrzec jedynie ślad człowieczeństwa w zachowaniu przeklętego.

Zły Los — Ten rodzaj klątwy zmienia fatum. Nagle wszystko zdaje się zwracać przeciwko przeklętemu: każde podjęte przedsięwzięcie kończy się fiaskiem. Na dodatek Fortuna odwraca się również od towarzyszy i rodziny przeklętego, nie pomijając ziemi, na której ów przebywa, gdyż ściąga na nią nieurodzaj, kłęski żywiolów i plagi szkodników. Ofiara takowej klątwy jest zwykle samotnym wygnańcem, który bardzo często sam skraca swoje męki.

Zmiana przeznaczenia - Z pomocą tej klątwy można dokonać zmiany czyjś przeznaczenia. Towarzyszy temu niejednokrotnie przemiana osobowości i zwyczajów przeklętego (zwykle na gorsze), co oczywiście wiąże się z nowym przeznaczeniem. Klasycznym przykładem jest przemiana przeznaczenia od bogactwa w ubóstwo, władzy w poniżenie czy bohaterskiego losu w niesławę!

Klątwa przymusu — To najpotężniejsza klątwa, używana wyłącznie (a i to rzadko), przez wyznawców Lwiogłowego Pajaka. Przeklęty człowiek staje się marionetką w rękach klątwy. Wyznaczone przez kapłanów zadanie jest teraz nadrzędnym celem obłożonego anatemą. Ofiara dążeniu do owego celu podporządkowuje wszystkie inne aspekty życia, dając jednocześnie pozór, że owa idea jest jego własnym pomysłem.

Koszt

PM

Mod.

trudności

100

6

120

6

130

6

120

6

150

6

Urok a kłątwa

- O odczynianiu uroków krąży mnóstwo bezsensownych mitów. I tak miałeś szczęście, Freixenet Mogła kazać ci dać nura we wrzące mleko.

„Miecz przeznaczenia”

ich odczynić. Jedyny sposób pozbycia się przekleństwa to ponowna interwencja bóstwa, które, gdy zostanie przeblagane, może zdjąć przekleństwo. Wymaga to jednak przeblagania urażonego boga i kapłanów, a czasem nawet nawrócenia. Jeżeli zaś kłątwa dotknęła krainy, jest to zwykle kara za grzechy większej zbiorowości i dopiero wspólne nawrócenie, poparte powszechną pokutą i szczodrymi ofiarami, może kławę odczynić. Jest również drugi sposób - można z niemniejszą żarliwością zwrócić się do innego bóstwa, najlepiej w przypadku, gdy moc przekleństwa jest sprzeczna z ideologią drugiego kultu. Na przykład z powodzeniem można błagać Melitele o odczynienie zesłanej kławą zarazy, druidów zaś prosić o odczynienie klęski nieurodzaju. Jeżeli prośba zostanie wysłuchana, dochodzi do zmagania na zupełnie innej, bo boskiej płaszczyźnie, w wyniku których jedna z mocy zwycięża. Wynik nigdy nie jest pewny (do uznania Bajarza — ma się rozumieć). Bardzo często w zamian za pomoc w zdjęciu tak potężnej kławy innego bóstwa śmiałkowicie, którzy się o to starają, muszą dokonać jakiś wielkich, wiekopomnych czynów. Będzie to niejako zadośćuczynienie dla boga, gotowego narazić się na niebiańskie starcie.

Specyfika kultu Corama Agh Ter

— Mielicie - wtedy pecha (...) Ze wszystkich świątyń w Gelibolu i Dolinie Nimnar wybraliście akurat chram Coram Agh Tera, Lwiogłowego Pajaka. Żeby zdjąć przekleństwo rzucone przez kapłankę Coram Agh Terą, trzeba wiedzy i zdolności, których ja nie posiadam.

„Ziarno prawdy”

Kłątwa jest jednym z podstawowych narzędzi każdego kapłana Lwiogłowego bóstwa. Bóstwo tak przychylnym okiem patrzy na ich rzucanie, że wszelkie trudności spadają automatycznie o 2. Kławy kapłanów Corama są również niezwykle ciężkie do usunięcia (trudność wzrasta o 2), jeżeli stosuje się metody oparte na egzorcyzmach. Są jednak tak samo podatne, na metody wykorzystujące energię emocjonalną i próby poświęcenia, jak każde inne.

Najważniejszy jest jednak fakt, iż kapłani Corama nie są ograniczeni w ciskaniu kław wyłącznie na osoby, które zbluźniły przeciwko ich religii. Wszak wykorzystują oni moc przekleństwa do manipulacji pajęczyną - jest to wszak świetny sposób szantażowania przeklętych, gdy ujawnienie zwykle wstydlivych faktów o przekleństwie (w rodzaju niekonwencjonalnych upodobań seksualnych, żywieniowych czy też potwornej głowy ujawniającej się w konkretnych godzinach doby) może doprowadzić do kompromitacji przeklętego. Cięższe rodzaje kław są również doskonałym sposobem na eliminację politycznych przeciwników - dodajmy, bardzo trudno wykrywalnym, gdyż przywołana przez moc kławy choroba jest zupełnie niemagiczna.

Jakby tego było mało, kult Lwiogłowego pajaka nie ma żadnych moralnych zahamowań przed używaniem Wielkich Kław Mocy. Niektórzy Mistrzowie Bramy twierdzą nawet, jakoby Lwiogłowy Pajak cieszył się, mogąc - dzięki swoim kapłanom - manifestować moc w ten szczególny sposób.

W powszechnym mniemaniu jeżeli kogoś dotyka zła, wyraźnie magiczna niedola, rzucono na niego urok. Tymczasem najczęściej mamy w takich wypadkach do czynienia z kławą. Urok jest w swej naturze wyłącznie potężniejszym czarem, o czasie działania przedłużonym za pomocą specjalnych środków. Kłątwa zaś - choć również oparta na magii - ma korzenie w boskiej interwencji. Innymi słowy, zauroczony pozostaje cały czas pod działaniem zaklęcia, które aktywnie wpływa na jego aurę i którego moc słabnie tak, że musi być po pewnym czasie ponawiane. Dlatego o wiele łatwiej odczynić urok niż kławę. Oba typy magicznego krzywdzenia bliźnich można zanegować Rytuałem Poświęcenia, tak skutecznym wobec kław drugiego stopnia. Jednak uroki można odczynić również niszcząc ich strukturę magiczną.

Jak rozróżnić urok od kławy?

— Czar trzeba rzucić, żadne zaklęcie nie rzuca się samo. Ale myślę, że wasz związek z siostrą był przyczyną rzucenia czaru, a więc i takiego skutku.

— Tak myślałem. Tak mówili niektórzy z Wiedzących, chociaż nie wszyscy. Geralt? Skąd się biorą takie spawy? Czary, magia?

— Nie wiem, królu. Wiedzący zajmują się badaniem przyczyn tych zjawisk. Dla nas, wiedźminów, wystarczy wiedza, że skupiona wola może takie zjawiska powodować. I wiedza jak je zwalczać.

„Wiedźmin”

Czasami urok może powodować bardzo podobne efekty co kłątwa. Przeciętny śmiertelnik nie ma możliwości ich rozróżnić. Jednak Wiedzący - osoby potrafiące czytać aurę - podczas obserwacji zauroczonej osoby bez trudu zauważą pulsowanie w momencie odnawiania się czaru. Dodatkowo możliwa jest lokalizacja soczewki, jeżeli w tym szczególnym momencie mag posłuży się zaklęciem identyfikacyjnym lub wyczuje skolimowaną wiązkę energii (test magii oparty na Intellekcie obu magów - rzucającego urok i próbującego go przejrzeć).

Z kolei kłątwa nie daje żadnych z wspomnianych powyżej efektów. Czarodzieje drogą eliminacji ustalają więc, iż jest to właśnie kłątwa.

Kapłani często posługują się Egzorcyzmem - nawet jeżeli jest on nieskuteczny. Umysł kapłana podczas egzorcyzmu jest w stałym kontakcie z bogiem, co pozwala mu wejrzeć w naturę problemu (test modlitwy przeciwko trudności 4).

Natomiast wiedźmini podchodzą do problemu w sposób praktyczny. Zwykle wystarczy popytać się wśród znajomych bądź rodziny, by wykryć, czy przeklęty/zauroczony miał wrogów, a jeśli tak, to jakich. W ten sposób z reguły wiedźmini ustalają prawdopodobnego sprawcę problemu i stawiają diagnozę - myślą się przy tym równie często, jak stosujący „naukowe” metody czarodzieje i kapłani.

Na czym jednak owa struktura polega? Po pierwsze, urok posiada formułę - jest to z reguły zaklęcie mentalne (w rodzaju Szarmu czy Hipnozy) lub transformacyjne zapisane w jakimś przedmiocie bądź miejscu. Po drugie, urok musi posiadać soczewkę, która skupia moc czaru na danej osobie - często jest to przedmiot będący w jej posiadaniu, lecz bywa też tak, że pozostaje w ukryciu. Do tego celu najlepiej nadają się przedmioty wykonane z kamieni szlachetnych lub ze szlachetnych kruszców (o wysokiej czystości, a przez to krystalicznej budowie). Trzecim komponentem są źródła energii magicznej, które we właściwym momencie dostarczają niezbędnej energii, by odnowić działanie uroku. Źródłami są zwykle potężne magiczne przedmioty, potrafiące czerpać energię z określonego (lub ze wszystkich) żywiołu. Przykładem mogą być kwiaty paproci, pióra feniksa czy żarptaka (kumulujące esencję żywiołu ognia), kryształy mocy czy różdżki żywiołów.

Urok działa więc w sposób następujący: mag rzuca na konkretną osobę czar, posługując się wybraną, powodującą określony efekt formułą, skupiając energię magiczną z pomocą soczewki. Korzysta przy tym z własnego zasobu Mocy. Następnie dokonuje połączenia źródła energii z soczewką i ofiarą uroku. Charakterystyczne dla uroków jest to, iż zawsze działają tylko przez określony czas (na przykład przemieniają zauroczonego

w potwora tylko w dzień) lub też przestają działać na jedną chwilę (choćby każdego dnia o wschodzie słońca) - jest to właśnie ten szczególny moment, w którym następuje ponowne samoczynne rzućenie czaru, a przez to i odnowienie działania uroku.

Do złamania mocy uroku wystarczy więc zlokalizować ów newralgiczny punkt czasowy i odnaleźć jeden z trzech komponentów - a więc miejsce, gdzie zapisano formułę, soczewkę lub źródło. Wystarczy zniszczyć jeden z nich, by moc uroku uległa rozproszeniu. I tak się dzieje zawsze, z tym, że może zakończyć się śmiercią zauroczonego. Jedynie w owym krótkim momencie, w którym moc uroku aktywizuje się na powrót, zniszczenie całego układu gwarantuje stuprocentowy sukces (stąd w licznych opowieściach, w których śmiałkowie zwalczają urok, tak ważny jest moment wykonania odpowiednich czynności).

Niewątpliwie techniki rzucania uroków były wzorowane na obserwacji działania kłąt, które są przecież znacznie starsze niż ludzka wiedza o magii. Do pewnego więc stopnia uroki dublują moc niektórych przekleństw, jakkolwiek nie są w stanie tak skutecznie i szeroko odtworzyć asortymentu, jaki jest do dyspozycji kapłanów. Z drugiej strony mają nad kłątami tę przewagę, iż można ich używać dla celów prywatnych, a nie jedynie do ukarania bluźniercy!

Mechanika uroku

Aby rzucić magiczny urok, czarodziej musi najpierw zgromadzić wszelkie potrzebne komponenty. Powinien więc znać odpowiadające jego celom zaklęcie, przygotować soczewkę i znaleźć - co jest z reguły najtrudniejsze - źródło mocy. Jeżeli urok ma być wyłącznie czasowy, trwający na przykład tylko przez tydzień, wystarczy połączyć amulety, w których zgromadzona jest odpowiednia energia magiczna (na każdorazowo rzucone zaklęcie potrzeba pełnego kosztu w PM). Wiąże się z tym jednak spore ryzyko, gdyż w czasie przygotowań można przekroczyć krytyczną masę energii magicznej i doprowadzić do wybuchu. Znacznie bezpieczniej jest zdobyć magiczny przedmiot, który samoczynnie gromadzi energię magiczną (coś w rodzaju silniejszej wersji wiedźmińskiego medalionu).

Następnie czarodziej musi rzucić zaklęcie (w normalny sposób, choć trudność wzrasta o 1), mając w zasięgu wzroku ofiarę lub posługując się jej wyobrażeniem, sporządzonym z należącego do niego przedmiotu (ponownie, jak w przypadku kłąt, mamy do czynienia Regułą Podobieństwa i magią sympatyczną). W tym drugim jednak przypadku trudność rzucenia uroku wzrasta o dodatkowy punkt. Formułę uroku należy w sposób trwały zapisać, najlepiej na kamiennej płycie.

Następnie wymagany jest proces połączenia soczewki (klejnotu) ze źródłem - należy wykonać test magii oparty na Intellekcji o trudności równej ST rzucanego uroku. W przypadku krytycznego niepowodzenia może dojść do zniszczenia źródła lub błędnej kolimacji strumienia energii przez soczewkę, co niejednokrotnie skończyło się rzuceniem uroku na samego czarodzieja! Aby urok zadziałał, bardzo często należy dotknąć ofiary soczewką lub podać do spożycia jadło czy napitek, który miał kontakt z nasyczną magią klejnotem. Wtedy należy wykonać test przełamania, a jeżeli ten się nie powiedzie - urok zaczyna działać.

Przykład:

*Mag Perignon pragnie rzucić na królową urok, który pogrąży ją w stuletnim śnie. Zdobył w tym celu mocniejszą wersję zaklęcia *Uśpienie*, które po wydaniu 10 punktów powoduje sześciogodzinny sen, i zapisał je srebrnymi runami na ukrytej w jego wieży bazaltowej płycie. Odpowiednio wzmacniając zaklęcie (25 punktów), Perignon jest w stanie rozszerzyć czas działania na całą dobę. Czarodziej znalazł już odpowiednią soczewkę - przepiękne wrzeczono z górskiego kryształu - oraz źródło zasilania - wykonaną z bazaltu łaskę mocy, która sama gromadzi aurę z żywiołu ziemi.*

*Modyfikator trudności *Uśpienia* wynosi 2, a odporność na czary królowy również 2. Dodatkowo trudność uroku wzrasta o 1. Ponieważ to daje już 5, czarodziej rezygnuje z użycia medalionu królowy jako jej wyobrażenia i decyduje się rzucić urok widząc ją. Zakrada się do komnat królowy, gdzie dziewczyna przedzie. Rzuca czar (Perignon ma magię i Zręczność na poziomie dobrym (3)). Zmodyfikowana trudność wynosi 2; rzuca kośćmi „4”, „1”, „5” — udało się! Następnie podaje królowi wrzeczono. Ta, zachwycona jego pięknem, bierze je do ręki. Gdy tylko otrzymuje prezent (test przełamania: wigor — królowa nie zdaje) zapada w sen. Od teraz co 24 godziny czar będzie samoczynnie ponawiany dzięki formule i energii z łaski mocy. Królowa będzie spała, dopóki ktoś nie zniszczy ukrytej w wieży czarnoksiężnika bazaltowej płyty, będącej w jego posiadaniu łaski mocy bądź kryształowego wrzeczono.*

Walory

W czasie kampanii Miecz Przeznaczenia: Pokonać Fa-tum bohaterowie mieli okazję zanurzyć się w świat polityki Kontynentu, jego intryg, szpiegowskich machinacji i spisków. Odgrywając postacie powinni móc nie tylko rozwijać ich charakterystyki, ale także odzwierciedlić, jak przeżyte

wydarzenia wpłynęły na ich osobowość. Stąd wprowadzone w Czasie pogardy: Wojny z Nilfgaardem (str. 36) punkty osobowości (PO) oraz walory. Ponieważ w Mieczu przeznaczenia bohaterowie musieli wykazać się dużymi zdolnościami w rozwikłaniu tajemniczych spisków i jednocześnie dużą dozą dyplomacji, jak również obcowali z koronowanymi głowami tego świata, proponowane przez nas Walory powinny właśnie to odzwierciedlać.

Walory

Nazwa	Koszt	Działanie i uwagi
Charyzma wodza	3	Cały twój głos i postawa mówią wszystkim wokół, że to ty przewodzisz grupie. To właśnie do ciebie pierwszego zwracają się moi, odruchowo traktując cię jako przełożonego towarzyszy, zaś ludzie niższych stanów traktują cię, jakbyś był szlachcicem. Dostajesz bonus + 2 do kości (do dowolnego rozłożenia) w testach Dowodzenia i Zastraszania. Walor ma jednak i swoje wady. To właśnie ciebie pierwszy weźmie na cel kuszniak, strzelający do grupy. W bitwie właśnie przeciw tobie pierwszemu zwrócą się wrogowie.
Czułość	6	Życiowe doświadczenia wyostrzyły Twoją podświadomość do tego stopnia, iż nawet kiedy jesteś w pełni zrelaksowany jakaś cząstka Twego umysłu cały czas w gotowości oczekuje ataku. Praktycznie nie da się Ciebie zaskoczyć. W przypadku ataku zniemacka reagujesz błyskawicznie, jak w normalnej walce, dostając jedynie modyfikator - 2 do inicjatywy.
Dobry aktor	6	Potrafisz doskonale naśladować inne osoby, znasz od podszewki przebiegłą sztukę przebierania się i makijażu, umiesz przekonywująco odgrywać emocje i kłamać w żywe oczy z miną niewiniątka. Trudności w testach <i>charakteryzacji</i> , <i>szelmstwa</i> oraz <i>występów aktorskich</i> (oraz innych - w sytuacjach, które Bazarz uzna za związane w danej sytuacji z Twoim walorem) spadają o 1.
Dworak	4	Świetnie orientujesz się we wszystkich niuansach etykiety i ceremonii dworskiej. Potrafisz wyczuwać nastroje władców i bezbłędnie oceniać pozycję dostojników, a to na podstawie gestów i słów panującego. Wszelkie testy związane z <i>etykietą</i> i <i>rozmawianiem</i> z osobami wysoko urodzonymi możesz wykonywać z bonusem +2 do wyniku testu (do dowolnego rozłożenia na poszczególne kości)
Intrygant	5	Struktury spisków i intryg są dla Ciebie przejrzyste jak nilfgaardzkie szkło. Bezbłędnie dostrzegasz wszelkie koterie i powiązania, sygnalizowane wyłącznie przez półsłówka, wymowne spojżenia, ukryte gesty. Dostrzegasz, kto w danej koterii dworskiej jest prawdziwym przywódcą, a kto jedynie figurantem-marionetką - zasłoną dymną. Wszelkie trudności testów <i>przenikliwości</i> i <i>dociekliwości</i> dotyczące owej materii spadają o 2.
Mistrz siodła	4	Walor umożliwia wykonywanie niemal akrobatycznych ewolucji w siodle (w rodzaju chowania się pod brzuch konia), zmuszania wierzchowca do stawiania dęba, kładzenia się, czy takiego wytreśowania rumaka by przybiegał na gwizd lub zawołanie. Walor podnosi umiejętność <i>jeździectwa</i> o 2. Dodatkowo bohaterowie posiadający go nie potrzebują testować <i>jeździectwa</i> , nawet gdy w pełnym galopie pokonują przeszkody czy schylają się po leżące na ziemi przedmioty i automatycznie nie dotyczą go kary związane z rzutami i strzelaniem z konia.
Negocjator	6	Książęta wybierają cię, byś negocjował ich traktaty, królowie wysyłają z poselstwami. Jesteś znawcą ludzkiej (i nieludzkiej) natury i potrafisz bezbłędnie odgadnąć, jakie argumenty przemówią do Twojego rozmówcy. Intuicyjnie umiesz dostrzec słabe strony przeciwnika, wiesz także, na ile jest skłonny do ustępstw, a kiedy posuwasz się za daleko ze swoimi roszczeniami. Możesz dodać 3 (dowolnie rozkładając na kości) do wyników testów <i>dyplomacji</i> , <i>rozmawiania</i> bądź <i>targowania</i> .
Nieprzenikniona twarz	3	Dzięki temu walorowi zyskujesz doskonałą kontrolę nad wyrazem twarzy oraz ruchami pozostałych części ciała. W związku z tym bardzo ciężko wykryć kłamiesz, a kiedy mówisz prawdę. Wszelkie testy sporne <i>przenikliwości</i> , <i>targowania</i> i <i>szelmstwa</i> wykonujesz z bonusem +2 do rozdziału na kostki w czasie testu. Dodatkowo potrafiąc doskonale modulować głos dostajesz podobny bonus +1 do testów <i>zastraszania</i> .
Odporność na truciznę	4	W swej dworsko-szpiegowskiej karierze przekonałeś się, jak ważnym jest być uodpornionym na choć jeden typ substancji trującej. Można wtedy podać pozostałym środek do wina i samemu rozkoszować się w ich towarzystwie jego smakiem, nie wzbudzając podejrzeń i nie narażając się na zdemaskowanie, połykając odtrutkę. Walor ów całkowicie uodparnia bohatera na pojedynczy, wybrany typ trucizny, którą bohater aplikował sobie przez pewien czas w niewielkich dawkach, aż jego organizm wytworzył na nią tolerancję.

Walory — c.d.

Nazwa	Koszt	Działanie i uwagi
Pamięć absolutna	6	Posiadając ten walor jesteś w stanie nawet po długim czasie przypomnieć sobie dokładnie na przykład rozkład podziemi, w których błądziłeś, detale ubioru zobaczonej przelotnie osoby czy dokładny przebieg zasłyszanej rozmowy. Walor wymaga co najmniej dobrych (3) Zmysłów w przypadku wspomnień zmysłowych, a co najmniej dobrego (3) Intelaktu przy zapamiętywaniu informacji pisanych lub przekazywanych ustnie. Na dodatek, jeżeli posiadający go śmiałek dokonuje zapamiętywania w sytuacji stresowej (np. w trakcie walki), musi przejść pomyślnie test <i>koncentracji</i> o ST 5. Jeżeli test się nie powiedzie informacja zostaje zapamiętana błędnie (stopień przekłamania zależy od Bajarza).
Podwikarz	3	Jest to walor dostępny jedynie dla mężczyzn. Podwikarz zna naturę kobiet, wie doskonale, co lubią, co się im podoba i w jaki sposób je sprytnie podejść. Z tego względu trudności testów <i>empatii</i> , <i>rozmawiania</i> i <i>szelmstwa</i> w przypadku kontaktu z kobietami własnej rasy spadają o 1 (oczywiście jeżeli gracz dostatecznie dobrze odgrywa amanta!)
Rozumienie mowy ciała	4	Obserwując drobne gesty, dyskretne zmiany napięcia mięśni i wyrazu twarzy, analizując intonację wypowiedzianych zdań potrafisz łatwo się zorientować, kiedy ktoś usiłuje kłamać lub też coś ukrywa. Z łatwością się domyślasz, w jakim stanie emocjonalnym znajduje się obserwowana osoba (na przykład czy się czymś niepokoi, gdzie się spieszy, działa pod presją itp.)m Poziom <i>przenikliwości</i> i <i>empatii</i> możesz zwiększyć w takich sytuacjach o 1.
Szósty zmysł	9	Niebezpieczeństwo ciągle towarzyszy Twojemu życiu, szczególnie gdy ten para się wykonywaniem delikatnych zadań zleczanych przez możnych. Często obcując z niebezpieczeństwem i zaglądając w oczy śmierci, nauczyłeś się instynktownie wyczuwać napięcie, jakie zawisa w powietrzu na chwilę, zanim stanie się coś złego. Walor działa troszkę jak wiedźmiński medalion, wykrywający zbliżające się niebezpieczeństwo. Na chwilę przed pojawieniem się zagrożenia Bajarz powinien poinformować cię, iż czuje intensywny niepokój, który nauczył się kojarzyć z nadchodzącymi kłopotami. Ten fakt zapewnia bonus +2 do inicjatywy w każdej nagłej sytuacji.
Szpieg	5	Masz wyjątkowy talent do dyskretnego zdobywania informacji. Kiedy znajdujesz się w tłumie osób, potrafisz zadbać o to, by nikt nie zwrócił na ciebie uwagi i nie zapamiętał twojej twarzy. Potrafisz niepostrzeżenie zbliżyć się do rozmawiających osób i podsłuchać, o czym szepeczą. Doskonale znasz rozmaite rodzaje skrytek i tajnych przejść, świetnie orientujesz się również jak bezbłędnie odnaleźć to, co ktoś za wszelką cenę chciał ukryć. W odpowiednich sytuacjach możesz dodać jeden sukces do testów <i>Nasłuchiwania</i> , <i>Przeszukiwania</i> , <i>spostregawczości</i> i <i>skradania</i> .
Śledczy	6	Potrafisz doskonale wyciągać z ludzi informacje. Świetnie wyczuwasz, o czym lubią pogadać i jak powinieneś się zachowywać, by zdobyć ich zaufanie. Potrafisz również wziąć przesłuchiwanego w krzyżowy ogień pytań, zdezorientować go, „wycisną z niego” cała prawdę. Wszystkie ST związane ze <i>zbieraniem informacji oraz torturami</i> spadają o 2.
Urodzony ...	3	Walor ten oznacza, iż masz szczególny dryg do jakiejś umiejętności — na przykład „Urodzonemu akrobacie” o wiele łatwiej przychodzi doskonalenie umiejętności <i>akrobatyka</i> , zaś „Urodzonemu górnikowi” łatwiej zgłębiać dalsze sekrety <i>górnictwa</i> . Dzięki temu koszty podnoszenia wybranej umiejętności (ale takiej, którą postać już posiada przynajmniej na poziomie kiepskim!) spadają o 10 WPR. Walor ten można kupować wielokrotnie, za każdym razem dla innej umiejętności.
Utalentowany ..	9	Jeżeli którąś z cech posiadasz na poziomie świetnym (4) lub legendarnym (5), walor ten oznacza, iż masz szczególny dryg do doskonalenia umiejętności powiązanych z tą cechą. Na przykład osoba o wysokiej Zwinności może dodatkowo okazać się wyjątkowo utalentowana w kierunku <i>akrobatyki</i> , <i>jeździectwa</i> itd., dzięki czemu koszt podnoszenia tych umiejętności obniża się o 5 WPR. Walor ten można kupować wielokrotnie, za każdym razem dla innej cechy.
Uwodzicielka	5	Walor ten jest dostępny wyłącznie dla kobiet. Uwodzicielka potrafi owinąć sobie niemal każdego mężczyznę wokół palca. Zna wszelkie sztuczki pozwalające wyciągnąć z niego najskrytsze sekrety tak, by nawet się nie zorientował, że je zdradził, i skłonić go, by sam ofiarował się spełnić jej najniezwyklejsze zachcianki. Wykupując ten walor bohaterka uzyskuje dodatkową umiejętność <i>Oglady - uwodzenie</i> , wyjściowo na poziomie średnim (2). Potem umiejętność może być rozwijana na zwykłych zasadach. Aby opierać się uwodzeniu, mężczyzna wykonuje test <i>koncentracji</i> lub <i>zimnej krwi</i> o ST równym Twojemu poziomowi uwodzenia + 3.

WIEDŹMIN

– gra wyobraźni –

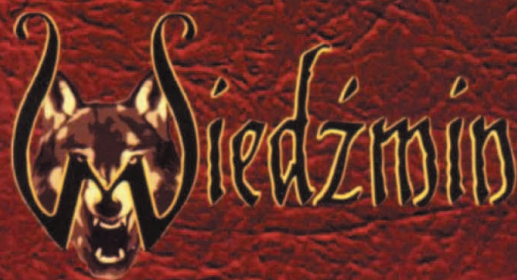
Towarzyska gra wyobraźni oparta na dziełach
ANDRZEJA SAPKOWSKIEGO.
WIEDŹMIN: GRA WYOBRAŹNI

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

To zabawa, przy której wraz z przyjaciółmi spędzisz wiele godzin!
To sposób na wakacyjną nudę i zimowe wieczory!

Trzymasz w ręku drugie rozszerzenie gry „Wiedźmin”, zaliczane do Biblioteki Białego Wilka. Jest to obszerna, wielowątkowa kampania, której rozegranie zajmie wiele sesji. Znajdziesz tu również rozszerzenia zasad, dzięki którym zabawa nabierze dodatkowego smaczku. Wkrocz przeto do krainy Geralta, w której czekają na Ciebie i Twoich graczy niesamowite niespodzianki, mrozące krew w żyłach wydarzenia i cudowne przygody.

Kampanię napisali Joanna i Maciej Szaleńcowie – płodny i wysoce ceniony duet małżeńsko-autorski, znany m.in. z łamów czasopisma „Magia i Miecz”.



Biblioteka
Białego
Wilka



02

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



#WDMIP
Cena: 39 zł

