

KC - towięc

Nr 1

Pismo powstające
przy współpracy portalu
<http://www.kryształyczasu.pl>



Aran - arystokracja wśród pająkoludzi

Bractwo Klingi Duszy

Królestwo Tabadan

Wampiry – rzeczywistość alternatywna

Sprawy rodzinne – część pierwsza

Aran – arystokracja wśród pająkoludzi	
Daniel Szukalski	3
Charakterystyka aranów, istot z bestiariusza. Współtowarzyszy rasowych dla sharanów i karanów.	
Królestwo Tabadan	
Michał Komar	8
Artykuł z serii wypełniamy białe plamy na mapach świata w realiach KC.	
Bractwo Klingi Duszy	
Piotr Wróblewski	15
Wiele jest bractw, zakonów i gildii, których istnienie nie zostało jeszcze ujawnione w świecie KC. Oto jedno z nich.	
Wampiry – rzeczywistość alternatywna	
Michał Komar	19
Jeśli komuś znudziły się wampiry te najbardziej standardowe należące do martwiaków, może zastosować opis rozszerzony.	
Sprawy rodzinne – część pierwsza	
Krzysztof Bujara	24
Opowiadanie w realiach świata KC oparte o autentyczną sesję na forum.	

Serdeczne podziękowania dla jetmaniac'a (użytkownika naszego portalu). To dzięki Jego inspiracji powstał KC-towiec.

Od redakcji

Dostajecie właśnie do ręki nowe pismo poświęcone grom fabularnym lub inaczej inscenizacjom narracyjnym, a w szczególności jednemu systemowi - *Kryształom Czasu*. Nie mówimy, że będziemy w całości poświęcać to pismo tylko tej tematyce, ale zapewne 95 % to będą nasze ukochane KC-ty.

Artykuły w znacznej większości będą pochodziły z portalu <http://www.krysztalyczasu.pl> Tam będą powstawały, tam będą dyskutowane i tam będą tworzone ich pierwowzory.

Pismo początkowo nie będzie dystrybuowane przez żadne firmy zewnętrzne. Naszym skromnym nakładem sił będziemy starali się je dostarczać wszystkim potrzebującym (o ile będą chętni) Jeśli chodzi o koszty to najprawdopodobniej jakieś ponieść będzie trzeba, ale coś żyjemy w takim okresie, że nie ma nic za darmo. Będziemy starali się je obniżyć do możliwie najniższych, mamy nadzieję, że nasi czytelnicy pozwolą nam na dobranie odpowiedniej ceny za naszą pracę. Aktualna forma jest oczywiście darmowa.

Bardzo zależy nam na opinii każdej osoby, która będzie miała możliwość sięgnięcia po ten zacny numer. Twórcy postarają się odpowiedzieć na każdy e-mail jaki trafi do ich skrzynek (na razie tylko ta forma kontaktu, oczywiście oprócz portalu, wchodzi w grę).

Jeśli będziemy mieli szansę wydać drugi numer na pewno powiemy więcej o piśmie i ewentualnych planach. Na razie zapraszamy do lektury, a co bardziej dociekliwych do *pytań (nie)wprost*, które znajdują się na ostatniej stronie.

Prowadzący: Daniel Szukalski (czegoj) czegoj@krysztalyczasu.pl

Współtwórcy: Adam Floryn (leobardis) leobardis@krysztalyczasu.pl, Mirek Biały (Raven) mirek@krysztalyczasu.pl, Tomasz Waś (venar) venar@krysztalyczasu.pl

Obrazki i rysunki: Adam Floryn, Daniel Szukalski, Przemysław Grzesiak (Jok)

Okładka: Piotr Wróblewski

Teksty: Daniel Szukalski, Michał Komar (avnar), Piotr Wróblewski, Krzysztof Bujara (Keth)

Korekta: Jacek Wasilewski (Treant)

ARAN

ARYSTOKRACJA WŚRÓD PAJĄKOLUDZI

Rasa: pajęczokształtne

Charakter: Głównie Praworządny żyjąc w strukturach społecznych. Osobniki żyjące poza społecznością dowolny charakter poza chaotycznymi.

Wzrost: 1,5-2 m

Waga: 25-75 kg

Wiek: Żyją do 500 lat przy czym dojrzewają bardzo szybko, bo już w wieku 20 lat. Wiek starczy zaczyna się około 251 roku życia.

Ulubione profesje: Nie preferują jako rasa określonej profesji. Zupełnie jednak nie zajmują się profesją półboga i barda. Pozostałe profesje są im ogólnodostępne, choć oczywiście najbardziej się ceni te osobniki, które znają się na magii.

Język: Głównym językiem tych stworzeń jest język sharanów. Polegający na pocieraniu swoich kończyn dolnych, tak aby wydawały dźwięk. Język jest ten bardzo trudny do nauczenia przez inne rasy z poza pająkoludzi (trudność 3). Osobniki Aranów nie mają jednak problemów z nauczeniem się języka innych istot rozumnych, zwłaszcza tych z którymi są zmuszeni dłużej przebywać.

ŻYW 120; SF 50; ZR 40; SZ 30; INT 50; MD 60; UM 50; CH 30; PR 20

Zbroja: Skóra własna w dolnej części ciała: +10 OB.; WYP 40/40/40

Zewnętrzna: Górna część: Głównie pancerze tułowia, ale nie ograniczające Zr. Niektórzy zwłaszcza czarujący stosują skóry zwierzęce nie ograniczające ich możliwości magicznych.

Broń 1: Pajęcze odnóża: bgł +20, Skut 40 ob., obr+10 pkt, każda. Przy czym nie są się w stanie bronić więcej niż 4 odnóżami na raz. Na pozostałych muszą stać., op. 3 sg, uszk x0,5, zasięg 0-2, odpowiednio przeszkoleni potrafią utrzymywać na odległość.

Broń 2: Zazwyczaj włócznie typowe lub miecze, topory jednoręczne. Zdarzają się choć bardzo rzadko osobniki posługujące się bronią dystansową np. łukiem lub łukiem refleksyjnym. Standardowe parametry broni.

Premia do odp: 1-20, 2-20, 6-10, 7-10

Historia

Cieżko powiedzieć skąd wzięły się arany. Same nie prowadzą zapisków dotyczących swojej historii i kultury, a przynajmniej nie od początku swojego istnienia. Nie byli oni tym szczególnie zainteresowani. Pewne jest, iż początki tej rasy sięgają czasów Czerni, kiedy to pierwsze istoty rozumne pojawiały się na Orchii. Jedne z kronik elfickich donoszą o nawiązaniu stosunków handlowych z plemieniem „jakby pajaków z ludzkimi cechami” (wtedy jeszcze nie istniała rasa ludzi – tekst kroniki jest dopisywany w późniejszym terminie – prawdopodobnie przez Tanuvela). Pewne jest



również, iż pająkoludzie nie bardzo byli zainteresowani kolejnymi wojnami. Raczej interesowali się, żeby przeżyć w tym jakże nieprzyjaznym dla nich świecie. Los chciał, że wypierano ich z kolejnych miejsc, aż trafiły na Archipelag Pajęczy, gdzie drobnutkie wysepki stały się doskonałym miejscem zarówno obrony, jak i miejscem przetrwania. Pająkoludzie stworzyli tam własną społeczność, która zaczęła rosnąć w siłę. Z początkowo trudnej sytuacji tej rasy, sytuacja zaczęła się zmieniać na bardziej optymistyczną. Społeczność tą omijały kolejne wojny, które wybuchały na bardziej stałym lądzie, a ruchy kontynentu nie wpływały znacząco na zmianę układu wysp zamieszkałych przez arany, sharany i karany. Stworzyli oni swoją dość liczną flotę, która bez problemu potrafiła manewrować między rozsianymi wyspami. Jednak same wyspy przestały wystarczać, rasa zapagnęła ekspansji. Innym także powodem ruszenia pająkoludzi na inne kontynenty, było to iż wielu prac nie byli w stanie wykonywać samodzielnie. Ruszając w bój pająkoludziom najbardziej zależało na niewolnikach, którzy będą dla nich pracować. Do tej pory największym dobrem wśród tej rasy są niewolnicy. Rasa ta dba o swoich niewolników i nie robi im zbyt dużej krzywdy. W zamian za utrzymanie, niewolnicy muszą spełniać należycie swoje zadanie powierzone przez swojego suwerena. Każdy rodzaj nieposłuszeństwa karany jest śmiercią - zjedzenie przez sharany. Pająkoludzie uważają, iż jeśli niewolnik nie wykonuje należycie swoich obowiązków, to przynajmniej powinien napełnić brzuch swojego pana. Największy okres ekspansji przypada na schyłek panowania orków i przez niektórych głoszone są przepowiednie, jakoby pająkoludzie mieliby być następcami orków.

Wygląd

Arany to bliscy krewniacy sharanów. Wizualnie stanowią odwrotność tych stworzeń. Standardowa budowa ciała podzielona jest jakby na dwie części. Od pasa w górę arany wyglądają identycznie jak ludzie. Nie widać u nich żadnych znaków szczególnych, są może minimalnie bardziej szpetni. Od pasa w dół stanowią część pajęczą. Niewielki tułów pokryty szarym, bądź czarnym pancerzem, od którego odchodzi 8 odnóży pajęczych. Całość pokryta delikatną sierścią. Odnóża są dość sztywne oraz bardzo ruchliwe, zakończone dłuższymi pazurami, które stanowią doskonałe narzędzie przy wspinaczce oraz w niczym nie przeszkadzają przy poruszaniu się po ziemi. Arany potrafią doskonale władać wszystkimi odnóżami oraz mają bardzo dobrą koordynację przy włączaniu do ruchu górnych kończyn (ludzkich rąk). Co czyni z nich bardzo niebezpiecznych przeciwników. Podczas walki walczą jakby dwa oddzielne organizmy kierowane za pomocą jednego ośrodka dowodzenia – ludzkiej głowy stworzenia.

Występowanie

Arany są rasą bardzo specyficzną o bardzo małej liczebności. Rodzone są wśród sharanów, jednak narodzenie dziecka arana jest olbrzymim wydarzeniem. Rodzina, w której zostanie poczęte dziecko arana, natychmiast awansuje w hierarchi społecznej. Dzieje się tak dlatego, iż arany stanowią zaledwie ułamek populacji sharanów. Rasa ta nie jest w stanie rozmnażać się samodzielnie, chociaż bez problemu można rozpoznać płeć już całkiem małych aranów. Przeszkodą jednak jest brak,



jakichkolwiek narządów płciowych. Arany nie mogą ze sobą kopulować, ani z żadną inną rasą. Z tego właśnie powodu są z jednej strony tak wyjątkowe wśród rasy sharanów, z drugiej tak nieszczęśliwe w tej społeczności. Ze względu na ich przynależność do sharanów można ich najwięcej spotkać wśród tej rasy zamieszkującej najliczniej Archipelag Pajęczy. Arany ze względu na swą wyjątkowość piastują zazwyczaj najwyższe funkcje wśród społeczności sharanów. Potrafią one doskonale posługiwać się językami innych ras rozumnych, dlatego często trafiają jako posłowie, ambasadorzy lub tłumacze do innych społeczności (jeśli zachodzi taka potrzeba). Jako osobniki żyjące poza społecznością sharanów bardzo często są tępione i określane jako wynaturzenie.

Sposoby walki, używanie magii, zbroi i broni

Arany doskonale, w przeciwieństwie do sharanów potrafią zrozumieć i pojąć istotę magii. Osobnik, który zajmuje się magią jest o wiele bardziej niebezpieczny, ponieważ potrafi jednocześnie czarować i walczyć wręcz. Przy czym część ludzka rzuca czary, część pajęcza walczy. Posługują się każdego rodzaju magią poza magią barda oraz półboga. W walce wręcz walczą przede wszystkim cztery odmienne odnoża z części pajęczej (cztery pozostałe utrzymują sylwetkę walczącego), które potrafią dodatkowo utrzymać różnego rodzaju bronie, które są na tyle poręczne, by można je było utrzymać w dwupazurzastym odnożu (odpadają wszelkiego rodzaju bronie małe). Oczywiście poza odnóżami mogą też walczyć dwie górne kończyny, które są w równym

stopniu władne jak u ludzi. Arany stronią od zbroi, chociaż zdarzają się jednostki lubujące się w pancerzach tułowia (zwłaszcza tych które nie ograniczają ich zręczności) oraz czasem używają skór zwierzęcych okrywających ich górną część ciała (te zbroje stosują głównie osobniki, które władają magią). Zdarzają się arany, które zaciągają się do armii sharanów. Taka istota znacznie podnosi wartości bojowe jednostki (zwłaszcza jeśli włada magią). Niejednokrotnie również jest on bardziej ceniony niż oficer wywodzący się z karanów.

Tryb życia

Największe skupisko aranów to oczywiście wyspy na Archipelagu Pajęczym. Żyją one w społeczności sharanów, jako elita tej rasy. Są oni doskonałymi rzemieślnikami, wojownikami, czarodziejami jaki i zwykłymi leniami żerującymi na swoim statusie społecznym. Spotyka się wśród nich wszystkie dostępne zawody i profesje, których są w stanie się nauczyć. Z racji swej wyjątkowości, są jednymi z najbardziej poszukiwanych osobników wśród swojej rasy. Jednostki żyjące poza społecznością pająkoludzi już nie mają tak różowo. Przez większość ras uważani za potwory, przez niektórych za zwyczajnych najeźdźców. Tępieni, wyrzucani i gnębieni skazują się zazwyczaj na niechybną śmierć poza swoją rasą lub wracają do niej w nadziei na lepsze jutro.

Religia

Arany nie kultywują jakieś określonej religii. Rzadko w ogóle można spotkać, kleryków z tej rasy. Potrafią one nauczyć się profesji kleryckich poza półbogiem. Niektórzy uważają jakoby istota, która została by półbogiem, mo-



głaby osiągnąć boskość bez większego problemu, podrywając swoich braci rasowych do walki z innymi rasami. Wśród samych pajakoludzi mówi się, że jeśli znalazłby się osobnik, który zjednoczyłby wszystkich, pomaszzerowaliby oni prosto na Ostrogar. Na razie jeszcze się taki nie znalazł.

Kultura

Cieężko mówić o jakiejś kulturze odrębnej wśród aranów. Dostosowują się oni do społeczności, w której żyją. Nie wyrabiają jakiś specjalnych dóbr, a ich żywiołem jest głównie walka. Doprowadzili do perfekcji starcia pojedynczego osobnika z czasami nawet liczną grupą przeciwników. Ich największą zaletą jest koordynacja ruchowa, która bez problemu pozwala na walkę z np. trzema przeciwnikami bez konieczności skupiania się na jednym z nich (nie otrzymują oni bonusów ujemnych do obrony przy walce z trzema przeciwnikami).

Specjalne zdolności

Naturalna oburęczność – aran może w ciągu 1 rundy zaatakować, wszystkimi kończynami (zarówno dolnymi, jak i górnymi) na raz, bez żadnych ograniczeń. Należy pamiętać, iż przynajmniej na czterech kończynach musi stać i oczywiście musi mu wystarczyć szybkości, aby te ataki przeprowadzić.

Obalenie – ofiara musi wykonać % rzut na akt. ZR-1/Poz Arana przy każdym trafieniu odnożem. Nieudany rzut oznacza, że ofiara została przewrócona.

Obezwładnienie – wystarczy żeby aran trafił obaloną ofiarę przynajmniej dwoma odnożami,

a może zostać ona skutecznie przytrzymana. Warunkiem powodzenia jest udany rzut arana na własną SF minus SF przeciwnika. W tej sytuacji ofiara nie może walczyć ani rzucać czarów. Traktuje się ją jako cel nieruchomy. Ofiara może próbować się uwolnić wykonując % rzut na własną SF pomniejszoną o SF arana. Przy uwolnieniu się ofiara musi po każdym trafieniu wykonać taki udany test. Czyli, żeby zacząć się podnosić musi dwa razy wykonać taki test przy wcześniejszym podwójnym trafieniu arana.

Trzymanie na odległość – wystarczy, by choć jedno odnoże arana trafiło przeciwnika, a nie jest on w stanie podejść do arana. Próbuąc zrobić to siłą, aran zawsze zdąży się cofnąć, oczywiście jeśli ma gdzie.

Infrawizja – zasięg widzenia w ciemności mierzy się w odległości równej 1/10SZ

Pajęcze wspinanie – 8 pajęczych kończyn doskonale umożliwia aranowi wspinanie się po każdej niemal powierzchni, nawet pionowej, za wyjątkiem powierzchni śliskich, szklanych czy krystalicznych. Aranowie wspinają się w swoim normalnym tempie, a w sytuacjach wymagających rzutu sprawdzającego na utrzymanie się – mogą wykonać aż 4 rzuty (jeden za każdą parę odnoży) i wybrać najkorzystniejszy wynik. Nadzwyczajna ZR aranów podczas wspinaczki nie chroni ich przed zamaszystym atakiem.

Wrodzona zdolność unikania – jak wojownik zdolność nr. 15, przy czym jeśli aran jest wojownikiem i nabędzie już tę zdolność nie ma już ona żadnego dodatkowego zastosowania.

ARAN – WOJOWNIK (Struktura wojskowa)

Żółtodziób; POZ 0; CHAR P-N; Pdośw. 40
ŻYW 139; SF 137; ZR 92; SZ 65; INT 75; MD 113; UM 65;
CH 63; PR 70; WI 26; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-62; 2-77; 3-38; 4-49; 5-35; 6-56; 7-54;
8-49; 9-48; 10-32 Amg 0
BROŃ 1: pajęczce odnóza; bgł. 86, TR 109; opóz. 3; SKUT 74
ob.; OB.+10 (za każde broniące); AT. 2
BROŃ 2: Miecz długi typ.; bgł. 76, TR 99; opóz. 4; SKUT 154
tn, 134 kł; OB.+20; AT. 1
ZBROJA: Górna: Skóra zw. poj. OGR -,- WYP 15/35/50
Dolna: sk. własna OGR -,- WYP 40/40/40
OBRONA: bl./dal. 97/57

Aran - Weteran; POZ 6; CHAR P-N; Pdośw. 75
ŻYW 163; SF 167; ZR 110; SZ 83; INT 81; MD 125; UM 71;
CH 99; PR 100; WI 26; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-80; 2-95; 3-56; 4-67; 5-53; 6-76; 7-74;
8-69; 9-68; 10-52 Amg 0
BROŃ 1: pajęczce odnóza; bgł. 116, TR 144; opóz. 3; SKUT 82
ob.; OB.+10 (za każde broniące); AT. 4
BROŃ 2: Miecz długi typ.; bgł. 101, TR 129; opóz. 4; SKUT
162 tn, 142 kł; OB.+20; AT. 1
ZBROJA: Górna: Kolczuga lekka OGR -,- 1/2 WYP 20/70/40
Dolna: sk. własna OGR -,- WYP 50/50/50
OBRONA: bl./dal. 123/83

Młody Aran; POZ 2; CHAR P-N; Pdośw. 50
ŻYW 147; SF 147; ZR 98; SZ 71; INT 77; MD 117; UM 67;
CH 75; PR 80; WI 26; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-67; 2-82; 3-43; 4-54; 5-40; 6-61; 7-59;
8-54; 9-53; 10-37 Amg 0
BROŃ 1: pajęczce odnóza; bgł. 96, TR 121; opóz. 3; SKUT 77
ob.; OB.+10 (za każde broniące); AT. 3
BROŃ 2: Miecz długi typ.; bgł. 84, TR 109; opóz. 4; SKUT
157 tn, 137 kł; OB.+20; AT. 1
ZBROJA: Górna: Skóra zw. poj. OGR -,- WYP 15/35/50
Dolna: sk. własna OGR -,- WYP 40/40/40
OBRONA: bl./dal. 103/63

Aran – Wielki Weteran; POZ 8; CHAR P-Z; Pdośw. 90
ŻYW 171; SF 177; ZR 116; SZ 89; INT 83; MD 129; UM 73;
CH 111; PR 110; WI 40; ZW 4
ODPORNOŚCI: 1-85; 2-100; 3-61; 4-72; 5-58; 6-81; 7-79;
8-74; 9-73; 10-57 Amg 0
BROŃ 1: pajęczce odnóza; bgł. 126, TR 156; opóz. 3; SKUT
104 ob.; OB.+15 (za każde broniące); AT. 4
BROŃ 2: Miecz długi typ.; bgł. 107, TR 137; opóz. 4; SKUT
164 tn, 144 kł; OB.+20; AT. 1
ZBROJA: Górna: Kolczuga lekka OGR -,- 1/2 WYP 20/70/40
Dolna: sk. własna OGR -,- WYP 50/50/50
OBRONA: bl./dal. 129/89

Aran; POZ 4; CHAR P-N; Pdośw. 60
ŻYW 155; SF 157; ZR 104; SZ 77; INT 79; MD 121; UM 69;
CH 87; PR 90; WI 26; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-72; 2-87; 3-48; 4-59; 5-45; 6-66; 7-64;
8-59; 9-58; 10-42 Amg 0
BROŃ 1: pajęczce odnóza; bgł. 106, TR 132; opóz. 3; SKUT 79
ob.; OB.+10 (za każde broniące); AT. 4
BROŃ 2: Miecz długi typ.; bgł. 90, TR 116; opóz. 4; SKUT
159 tn, 139 kł; OB.+20; AT. 1
ZBROJA: Górna: Skóra zw. poj. OGR -,- WYP 15/35/50
Dolna: sk. własna OGR -,- WYP 40/40/40
OBRONA: bl./dal. 109/69

Aran - Lord; POZ 10; CHAR P-Z; Pdośw. 120
ŻYW 179; SF 187; ZR 122; SZ 95; INT 85; MD 134; UM 75;
CH 123; PR 120; WI 40; ZW 4
ODPORNOŚCI: 1-95; 2-105; 3-66; 4-77; 5-63; 6-86; 7-84;
8-79; 9-78; 10-62 Amg 0
BROŃ 1: pajęczce odnóza; bgł. 136, TR 167; opóz. 3; SKUT
107 ob.; OB.+15 (za każde broniące); AT. 4
BROŃ 2: Miecz długi typ.; bgł. 123, TR 154; opóz. 4; SKUT
167 tn, 147 kł; OB.+20; AT. 2
ZBROJA: Górna: Kolczuga lekka OGR -,- 1/2 WYP 20/70/40
Dolna: sk. własna OGR -,- WYP 60/60/60
OBRONA: bl./dal. 140/100

*Aran za poziom dostaje +5 do biegłości w pajęczych odnó-
żach (zamiast standardowych +3 wojownika). Co 5 pozio-
mów rośnie mu obrona i wyparowania ze skóry wła-
snej+5/+10 i co 5 poziomów przechodzi szkolenie w bie-
głości broni, którą włada. Raz na 2 poziomy dochodzi mu
dodatkowy atak odnóżem, w odnóżach nie przechodzi
szkoleń, maksymalnie 4 ataki na rundę.*

*Tekst oparty w znacznej mierze na wiedzy zaczerpnię-
tej z „MiM”. Bez problemu można dopasować do wersji
„Szyndlerowskich KC-tów”.*

Całość opracował i stworzył – Daniel Szukalski vel czegoj

Rys.: Adam Floryn vel leobardis



KRÓLESTWO TABADAN

Królestwo Tabadan jest wyspiarskim w pełni autonomicznym państwem we wschodniej części Archipelagu Centralnego między Orkusem Czerwonym a Orkusem Wschodnim. Zajmuje wyspę o tej samej nazwie oraz liczne wysepki, m. in.: Marsa, Harika, Cilaos, Felzan.

Rzeźba wyspy jest bardzo urozmaicona. Zdecydowanie przeważają formy wyżynne i góry masywu Ankharaktra zajmujące centralną część wyspy. Po stronie wschodniej spływają bezpośrednio do morza tworząc wysokie klify natomiast w rejonie zachodnim pozostawiają 20-30 km pas nizin nadbrzeżnych. W części tej wybrzeże ma charakter lagunowy stanowiąc idealne miejsce dla portów i wiosek rybackich.

Pierwotna roślinność Tabadanu została silnie wyniszczona przez karczowanie i nadmierny wypas. Większe kompleksy leśne przetrwały na wilgotnych stokach dolin. Są to głównie lasy dębowe (m. in. dąb korkowy) i lasy cedrowe. Niższe partie wyspy porastają oliwki i cisy, sosny i akacje.

Królestwo zamieszkują głównie ludzie, potomkowie osadników Osmundzkich. W miastach można spotkać orków, krasnoludy, elfy i półolbrzymów. Ludność rozmieszczona jest bardzo nierównomiernie. Około 70 % mieszkańców kraju skupia się w jego rejonie zachodnim (głównie na nadmorskich nizinach wokół zatoki Alkahar). Pozostała część zamieszkuje kotliny górskie masywu Ankharatra. Znajdujące się tam posiadłości to zamki z warownymi wioskami (tzw. mastaby) należące do szlachty

tabadańskiej. Są to pozostałości po okresie kolonizacji wyspy, kiedy jedynym schronieniem przed najazdami piratów były góry. Każda mastaba stanowi indywidualność i powód do dumy jej właściciela a jej mieszkańcy posiadają status o wiele wyższy niż ludność z nizin. Ponad 80% społeczności to graamowcy, pozostałe 20 % to wyznawcy innych dobrych bogów głównie Asteriusza Wielkiego, Gorlama Walecznego i Arianny. Ze względu na stacjonujący w mieście Tabadan garnizon orków znajduje się tam świątynia Katana. Mimo wolności wyznaniowej nie spotyka się miejsc kultu złych bóstw. Spowodowane jest to problemami, jakie napotykają ich kapłani m. in. wysokim podatkiem świątynnym, brakiem pracowników i materiału na budowę, próbami podpalenia, częstym protestom itp. Interwencje u Katana kończyły się tylko upomnieniami, co doprowadziło do zaprzestania jawnej indoktrynacji przez złe wyznania.

Tabadan jest w pełni samowystarczalnym państwem. Podstawę gospodarki stanowi rolnictwo. Mieszkańcy wiosek w zatoce zajmują się rybołówstwem, w pasie przybrzeżnym uprawia się pszenicę, jęczmień i ziemniaki, natomiast w górach wypasa się wielkie stada owiec i kóz. Z wełny kóz tabadańskich produkuje się metodami tradycyjnymi moher. Duży dochód zapewnia szlachcie hodowla pegazów. Wyspa obfituje w wiele cennych surowców mineralnych m. in.: rudę żelaza, adamantyt i łupki bitumiczne. Występuje tam również złoto jednak większość dostępnych złóż została wyeksploatowana. Jeśli chodzi o przemysł to na wsi dominują młyny i browary,

w mastabach natomiast znajdują się tkalnie i farbiarnie. Miasta skupiają rzemieślników: garncarzy, szklarzy, płatnerzy, zbrojmistrzów i wielu innych. W mieście Tabadan znajduje się siedziba Saardaris, sławnych na cały Archipelag twórców dróg. To właśnie im państwo zawdzięcza tak wspaniale rozwiniętą sieć dróg. Do ich budowy wykorzystują lepik bitumiczny wynaleziony 50 lat temu przez alchemika Sardara.

Wyspa została подарowana przez Kartana książętom Osmundzkim z rodu eTaranarów w zamian za zasługi podczas legendarnej wojny z reptilionami. Plotki głoszą, że to właśnie oni przekonali, Hilderana aby w bitwie pod Alkahar przeszedł na stronę orków. Władza nad państwem spoczywa w rękach króla wywodzącego się z rodu eTaranarów. Pomoc w zarządzaniu krajem udziela mu Wielka Rada w skład której wchodzi:

- seniorowie rodów aVandrel, eLaerdil, oCorane, eKetri, aVelmaris, oNgan, aTharved
- sekretarz Konklawe Tabadańskiej Gildii Magów
- Hierarcha Bazyliki św. Graala
- Lord Komandor Bractwa Rycerzy św. Graala
- dowódca floty Tabadanu
- dowódca lądowych oddziałów Tabadanu
- przedstawiciel związku cechów

GLÓWNE MIASTA TABADANU

TABADAN - stolica królestwa, położony jest nad zatoką Alkahar w miejscu gdzie wylądował Kayes eTaranar wraz z bratem Ejwenem. Swoje istnienie i rozwój miasto zawdzięcza właśnie im i ich potomkom, którzy walczyli o utrzymanie mocnej, położonej nad morzem stolicy. Udało im się to mimo wielu napadów

pirackich i obecnie Tabadan jest dużym bogatym miastem liczącym około 50 tys. mieszkańców. Nie należy może do specjalnie urokliwych to emanuje swoistą aurą spokoju i radości.

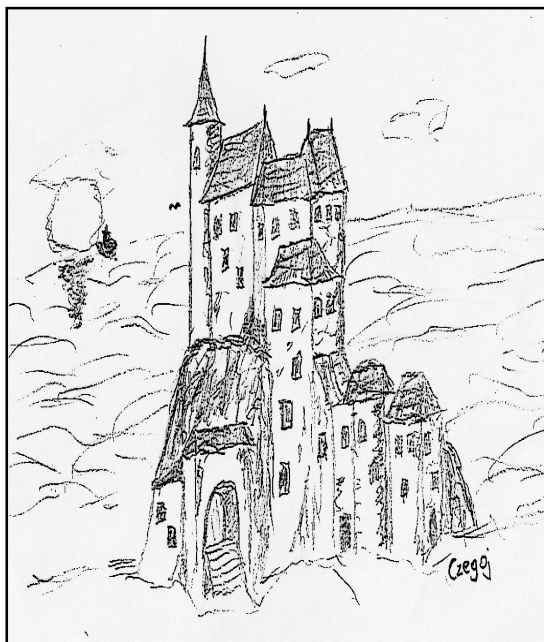
Najstarszą częścią miasta jest portowa dzielnica Burghos charakteryzująca się mocnymi budynkami z czerwonej cegły i szarego kamienia. Zamieszкана jest głównie przez marynarzy, których sława nie ustępuje elfom. Port jest duży i nowoczesny zdolny przyjąć 50 pełnomorskich statków. Jego bezpieczeństwa strzeże forteca Burghos od nazwy, której wzięła się właśnie nazwa dzielnicy. Na jej terenie znajduje się wieża Trzech Aniołów, będąca jedyną pozostałością po pierwszej twierdzy zbudowanej przez Keyesa I. Dzwon umieszczony na szczycie tej budowli ostrzega przed najazdami piratów, pożarami, wojną czy innymi zagrożeniami. Oprócz dzwonu znajduje się tam też latarnia wskazująca drogę statkom w ciemności. O budowlu tej krąży wiele legend. Jedna z nich opowiada, że na początku zdobiły ją cztery anioły, lecz jeden z nich zakochał się w ludzkiej dziewczynie i zstąpił na ziemię wbrew woli Graama. Został za to ukarany i po śmierci swej wybranki żyje nadal blakając się po wyspie. Podobno dołączy do swoich trzech towarzyszy tuż przed objawieniem się Graama w swojej prawdziwej postaci.

Kierując się w głąb lądu dochodzi się do dzielnicy Centralnej, zamieszkaney głównie przez szlachtę i bogatych mieszczan. W niej właśnie znajduje się większość ciekawych miejsc. Należą do nich:

PLAC SŁONECZNY - wyznaczający geograficzne i kulturalne centrum miasta. To właśnie tutaj koronuje się królów traci przestępców czy organizuje obchody lub przedstawienia teatralne. Plac ten, a szczególnie okolice fontanny i pomnika przedstawiającego św. Awnara walczącego z wężem Setha, jest ulubionym miejscem spotkań mieszkańców. Dziwnie dla obcych jest to, że kręci się po nim zadziwiająco mało żebraków. W wąskich uliczkach okalających plac znajdują się jedne z najstarszych i najlepszych karczm w mieście.

Ratusz - zbudowany z białego marmuru przez kamieniarzy krasnoludzkich na miejscu starego zniszczonego przez pożar w 8311 roku. Jest miejscem zebrań Rady Miasta oraz organizowane są w nim sądy.

WIEŻA LUKIANA - w której więziony był w 7932 roku Lukian Osmundzki wzięty do niewoli przez prawowitego następcę tronu tabadańskiego Armera eTaranara. Obecnie wykorzystywana jest przez Saardaris - gildię twórców dróg.



BAZYLIKA ŚW. GRAALA - główna świątynia kultu Graama i siedziba anatanada. Budowla ta długa na 200 m. i szeroka na 40 m. jest jedną z największych na Archipelagu Centralnym. Została zbudowana według projektu wielkiego elfiego architekta Eaedrila z domu Eanerle. Bazylika oszołamia nie tylko wielkością, ale także wspaniałymi freskami wykonanymi przez mistrzów malarstwa iluzjonistycznego (złośliwcy twierdzą że z Gildii Wężowych Cieni). Legendy mówią, że właśnie w niej ukryty jest św. Graal, lecz to samo mówią o katedrze Pięciu Wrót w Ostrogarze i o setce innych miejsc. Ochronę bazyliki oraz innych budowli kompleksu zapewniają członkowie Bractwa Rycerzy Św. Graala.



ZAMEK KRÓLEWSKI - zbudowany został w 8787 roku na jedynym wzniesieniu górującym nad miastem. Wykonano go z kunsztownie ociosanego kamienia a patrząc na starannie wykończone wyższe kondygnacje można go wziąć za pałac, a nie fortecę. Ten wygląd budowla zawdzięcza ciągłym remontom i przebudowom prowadzonym przez kolejnych królów. Do kompleksu zalicza się trzy odrębne części, każda oddzielona od pozostałych wysokim murem. Należą do nich:

ZAMEK NISKI - w którym przyjmowane są poselstwa, wyjątkowi goście oraz organizowane są przyjęcia i bale. Wyjątkowym miejscem tej części kompleksu jest Sala Tronowa w, której królowie wysłuchują petycji i próśb mieszkańców Tabadanu codziennie od 10 do 12. Została zaprojektowana przez tana Saela z Osmundu Wschodniego według wszelkich zasad stylu monarchistycznego. Styl ten charakteryzuje się przesadnym zdobieniem, wielkością pomieszczeń i wysokim sklepieniem obniżającym się w okolicy tronu.

ZAMEK WYSOKI - jest dziełem Trebora I, romantycznego i bardzo mądrego władcy, którego podczas modlitwy zasztyletował morderca z elfiego tongu Białego Lotosu. To wydarzenie spowodowało wojnę domową między jego dwoma synami królem Lukianem Osmundzkim oraz Armerem II. Ta część pałacu to prywatne apartamenty monarchy, gdzie oprócz jego rodziny i służby nikt nie ma prawa wchodzić. W tej części fortecy znajdują się koszary straży pałacowej oraz kwatery reprezentacyjnego oddziału Pancernych Jeźdźców Pegazów. Ochronę przed atakiem magicznym zapewniają magowie z Tabadańskiej Gildii Magów oraz kapłani Graama.

KRÓLEWSKIE OGRODY - sławne elfie caraliony, zaprojektowane przez Largaliela Wspólnego z domu Deleminea. Do tej części pałacu wpuszczani są wszyscy bez względu na status społeczny. Ze względu na to ogrody pozostają obok jednym z najchętniej odwiedzanych miejsc. Popularny jest przede wszystkim Zakątek miłości, gdzie w zakątkach żywopłotowego labiryntu spotykają się zakochane pary. Ci, co chcą odpocząć po męczącym dniu odwiedzają wyspę na jeziorze poro-

śniętym wodnymi liliami. Pielęgnowane są od czasu swego powstania przez elfi ród Largalielów. Mieszkają oni w Zamku Wysokim i cieszą się dużym szacunkiem. Plotki głoszone przez zawistnych mówią o tym, że nie są tylko ogrodnikami, ale także świetnie wyszkolonymi zabójcami mającymi za zadanie ochronę kolejnych władców przed atakami morderców. Podobno wykorzystywani są też do likwidacji wichrzycieli i buntowników zagrażających królestwu.

Najmłodszą częścią miasta jest dzielnica Rycerska nazwana tak ze względu na znajdującą się tam siedzibę Bractwa Rycerzy św. Graala. Zamek jest dziełem krasnoludzkiego architekta tana Gloina McKheled. Jego geniusz pozwolił stworzyć potężny fort o niezwyklej konstrukcji, odporny na atak zwykły i magiczny dzięki zaklętym w murach żywiołom ziemi. W kaplicy będącej częścią fortecy spoczywa zatopione w kryształach ciało św. Awnara. Legenda mówi, że zostało tam umieszczone przez samego Graama, kiedy jego kapłani przygotowywali rytuał wskrzeszenia. Podobno pretendenci do tytułu Lorda Komandora bractwa muszą dotknąć kryształu. Ten, który przez niego przeniknie zostaje wybrany. Świątynia ta otwarta jest dla wszystkich tylko podczas głównych świąt oraz 19 dnia 9 miesiąca w rocznicę śmierci świętego. Oprócz tych budowli można w niej zobaczyć wszystkie inne charakterystyczne dla dzielnicy mieszkalnej dla średnio zamożnych, począwszy od wież mieszkalnych na zamtuzach skończywszy.

Najbiedniejszą częścią miasta jest Padół, dzielnica usługowo-mieszkalna. To właśnie tu znajdują się zakłady farbiarskie skupione

wzdłuż rzeki Bystrej. W nich zatrudniona jest większość mieszkańców miasta. Wszyscy oni skupieni są w cechu farbiarzy, który dba o ich interesy tak, że starcza im na skromne utrzymanie. W odróżnieniu od dzielnic przemysłowych w innych miastach nie panuje tutaj wszędobylski smród i zaduch, dzięki magicznym zastronom utrzymujących go w zakładach. Było to o wiele tańsze niż jedna wielka blokada oddzielająca całą dzielnicę. Podczas świąt państwowych i religijnych cała dzielnica zmienia się nie do poznania, gdy jej mieszkańcy wychodzą na ulicę, aby się hucznie bawić.

KEMNACH - jest drugim, co do wielkości miastem Tabadanu i główną bazą jego floty wojennej. Położone jest na skalistym wzniesieniu, które opływają z trzech stron wody zatoki Alkachar. Dosłownie każdy budynek został wykuty w białym wapieniu. Świątynie, kamieniczki i wieże sprawiają wrażenie jakby stawiano je jedno na drugim, oddzielają je jedynie wąskie brukowane uliczki. Port umieszczony jest wzdłuż przesmyku łączącego wyspę z miastem. Chroniony jest z jednej strony przez Biały Zamek- fortecę miejską, a z drugiej przez Kamienny Fort. Ta część miasta nazywana jest Mostem, a ludzie tam mieszkający utrzymują się ze świadczenia marynarzom różnego rodzaju usług. Lepiej jej nie odwiedzać, jeśli jest się góralem. Kemnach stworzone zostało, przez reptilionów 6078 roku i do czasu upadku Imperium było letnią siedzibą władcy. Po przejściu wyspy przez książęcy ród ETaranarów w początkowym okresie kolonizacji pełniło funkcję stolicy. Później znacznie straciło na znaczeniu dopóki w 7931 roku król Alcał II nie ufundował katedry morskiej Uniwersytetu Tabadańskiego. Dzięki

niej poziom wykształcenia żeglarzy z wyspy wzrósł do poziomu porównywalnego z wykształceniem elfów. Legendy krążące o tym mieście mówią o bajecznych skarbach ukrytych w rozległych podziemiach rozciągających się pod miastem.

ARKACHON - znajduje się o niecały dzień drogi od stolicy i znane jest jako siedziba rodu aVandrel. Samo miasto przedstawia sobą wspaniały widok: położone jest na wysokiej skale na tle szczytów masywu Ankcharaktra. Główne ulice miasta prowadzą na szczyt, na którym stoi katedra pod wezwaniem św. Thalyisy. Zbudowano ją z kamienia o lekko różowym odcieniu, charakterystycznym dla domów w całym mieście. O atrakcyjności świątyni w dużym stopniu decyduje alabastrowy grobowiec świętej. Kapłani służący w katedrze sławni są na całym Tabadanie ze swoich proroczych zdolności. Miasto żyje głównie z pielgrzymów odwiedzających to miejsce oraz dzięki bogatym złożom adamandytu wydobywanym z pobliskich wzgórz.

EFERDING - miasto w centralnej części Tabadanu, zamieszkane przez około 10 tys. osób, głównie ludzi. Pierwotna osada istniała w tym miejscu na długo przed zasiedleniem wyspy przez reptiliony. Pozostały po niej dziwne schodkowe piramidy wykonane z czarnego bazaltu niespotykanego na wyspie. Pierwsze wzmianki w dokumentach dotyczą uzyskania przez wioskę Eferd praw miejskich w 8459 roku. W sto lat później w wyniku rewolt chłopskich stłumionych przez Anaela oNgana zostało kompletnie zniszczone. Odbudowane zostało przez Sivara eDechola w 8572 roku. Miasto położone jest na skrzyżowaniu traktów

żelaznego i wełnianego a rozwija się w oparciu o handel i przetwórstwo tych materiałów.

SUCHE FAKTY

PIENIĄDZE - 100 dirchamów=10 dinarów=1 denar. 10 denarów daje koronę. Względem waluty imperialnej 1denar tabadański warty jest 50 sztuk srebra.

Godłem Tabadanu jest złoty smok w koronie na błękitnym tle.

Państwem rządzi Twern eTaranar z żoną Zuleyką.

SKŁAD WIELKIEJ RADY:

- Orto aVandrel symbol - srebrny smok na czarnym tle.
- Yenne eLaerdil (kobieta) symbol - czarny smok na zielonym tle.
- Teius oCorane symbol - czerwony smok na białym tle.
- Solda eKetri (kobieta) symbol - zielony smok na czarnym tle.
- Nuaille aVelmaris (kobieta) symbol - biały smok na czerwonym tle.
- Solsy oNgan (kobieta) symbol - brązowy smok na żółtym tle.
- Hemin aTharved symbol - fioletowy smok na szarym tle.
- Suippes - hierarcha Bazyliki św. Graala.
- Liguiel Etain - Lord Komander Bractwa Rycerzy św. Graala.
- Etira eDeolo (kobieta) - admirał floty tabadańskiej.
- Dinoze aLefeld - generał sił lądowych.
- Arciz aNacari - przedstawiciel cechów.

Mniejsze miasta: Plaused, Fendham, Horgen, Diegem, Freising, Magana, Seda, Waldheim.

HANDEL:

PODAŻ - pszenica, jęczmień, ziemniaki, korek, tkaniny wełniane, stal i adamandyt.

POPYT - barwniki (Indygo, szafran, karmiz), rtęć, węgiel kamienny, srebro, złoto, mithryl, salmiak, klejnoty i materiały luksusowe.

OBRONNOŚĆ:

Od północy wyspę chronią oddziały jeźdźców na pegazach. Liczebność ich jest różna w zależności od wielkości stada pegazów oraz zapotrzebowania innych osób na te zwierzęta.

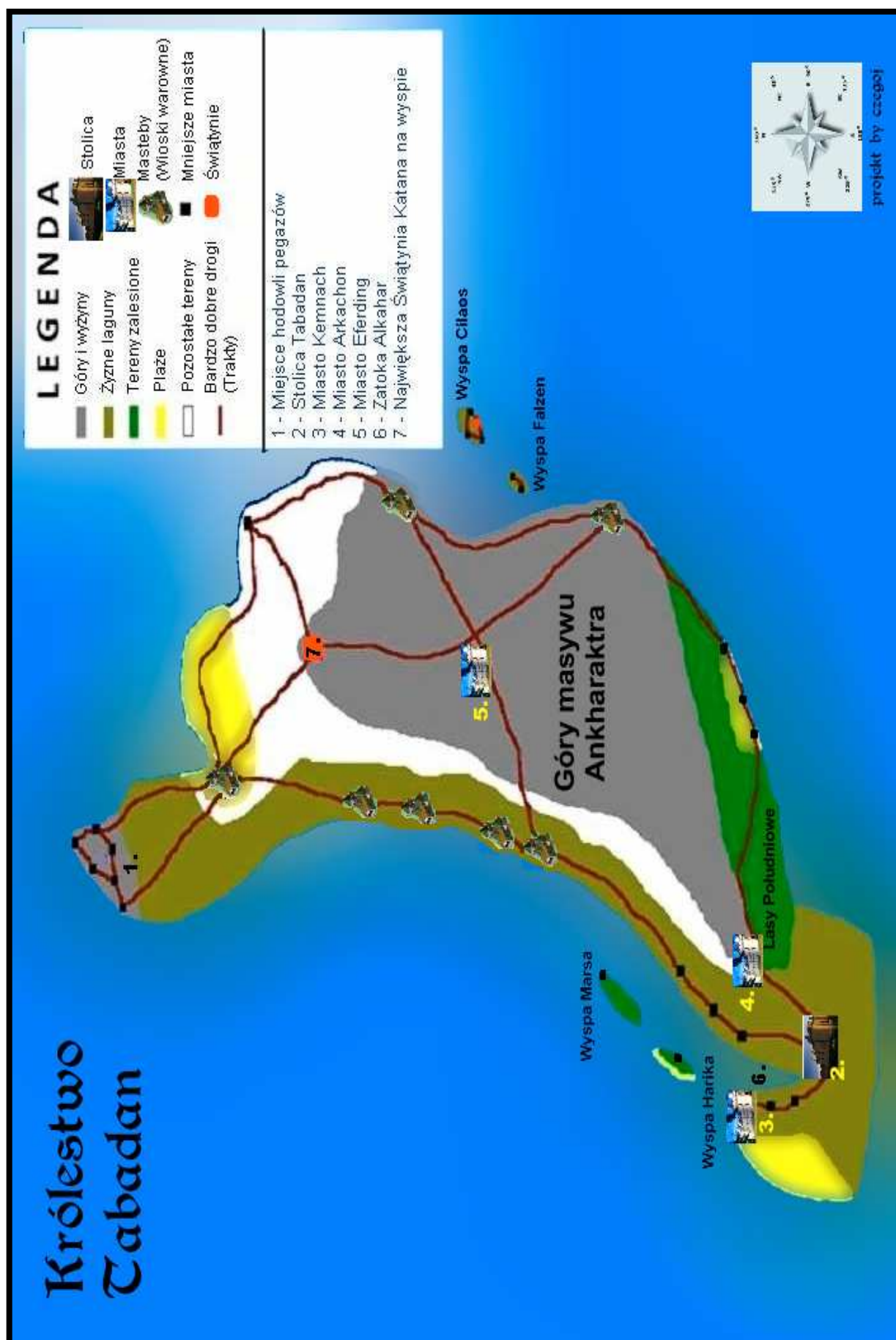
Od Wschodu chronią wyspę góry masywu Ankharaktra oraz oddziały zamieszkujące w dwóch faktoriach warownych znajdujących się na zboczach gór.

Od południa obronnością zajmują się oddziały zamieszkujące główne miasta na wyspie oraz flota, którym miejscem docelowym jest Zatoka Alkahar.

Zachodni brzeg chronią oddziały zamieszkujące cztery warowne wioski położone najbliżej zachodniego brzegu, patrole floty oraz oddziały pochodzące z miasta Eferding

Tekst oparty w znacznym stopniu o pomysły autora (w tym o autorskie poprawki do systemu). Bez większych przeszkód można dopasować do wersji „Szyndlerowskich KC-tów”.

*Całość stworzył – Michał Komar vel avnar
Mapa i dopiski: Daniel Szukalski vel czegoj
Rys. Przemysław Grzesiak vel Jok - Bazylika
Daniel Szukalski vel czegoj – Wieża Lukiana*



BRACTWO KLINGI DUSZY

„(...) zaś w zmurszałym labiryncie trwa wieża
ze światła. Głęboko w czeluściach wnętrzości
tej bezmiennej anomalii skryta jest rzecz naj-
bardziej pożądana... Uwięziona nadzieja...
Nieśmiertelne świadectwo pradawnego pro-
roctwa... Boska Klinga Duszy.”

Z księgi prorocत्व 12:4

Od niepamiętnych czasów Bractwo Klingi Duszy służy świątyniom Katana, pozostając zawsze w cieniu i wyrzekając się sławy, a przede wszystkim rozgłosu. Ci święci wojownicy bez cienia strachu podejmują się nawet najbardziej niebezpiecznych misji by przysłużyć się świątyni, której służą, swym mieczem i słowem szerzą wiarę, bronią świątyń przed najeźdźcami, a najlepsi z nich stanowią straż przyboczną najwyższych kapłanów.

Bractwo powołane zostało dla jednego celu; odnalezienia relikwii o nazwie Boska Klinga Duszy – wykutego w kuźni Tytanów miecza z białego adamandytu z domieszką czystego, pierwotnego i nieskażonego potencjału magicznego, który dzierżył niegdyś sam Katan podczas swojej drogi na panteon.

Od tamtej pory członkowie bractwa przeszkują cały Orkus, jednocześnie jednak sumienie wypełniając inne obowiązki związane z ochroną i poszerzaniem wpływów świątyni, której służą. Zawsze jednak podają się za zwykłych wojowników bądź kapłanów dbając o to by istnienie bractwa pozostało tajemnicą.

Bracia Klingi Duszy...

„Naszym losem kierują miecze, którym służymy. Każdy z nich związany jest z duszą tego, kto go dzierży...”

Członkowie Bractwa Klingi Duszy to wojownicy – kapłani. Zobowiązani są oni do świadczenia swoich usług każdemu kapłanowi Katana o wyższej randze niż ich własna (liczy się poziom profesji kapłana). Bratem Klingi Duszy może być człowiek, półelf, półork, ork oraz uruk-hai o charakterze Praworządny Neutralny, Praworządny Zły. W wyjątkowych sytuacjach Neutralny Zły.

Jako, że członkowie bractwa są przede wszystkim wojownikami, ich awans na kolejny poziom kapłana jest dwukrotnie wolniejszy niż awans na poziomy w profesji wojownika. W praktyce oznacza to, że maksymalny poziom kapłana wynosi połowę aktualnej wartości poziomu wojownika, czyli przykładowo wojownik na poziomie 6 może być najwyżej kapłanem na poziomie 3 (i przy okazji podlega wszystkim kapłanom powyżej 3 poziomu, o ile i oczywiście zdają sobie sprawę z prawdziwej profesji brata).

Jako, że Bracia Klingi Duszy nie ujawniają zazwyczaj swojej prawdziwej tożsamości, ich jedynym znakiem rozpoznawczym jest Klinga Duszy, którą posiada każdy z Braci. Dla osób, które nie mają wiedzy czym jest owy miecz, jest on zwyczajnym mieczem typowym. Jego cechy są niemożliwe do wykrycia poprzez zwyczajne wykrycie magii lub identyfikację. Rozpoznać tę broń może wyłącznie kapłan,



jeśli zastosuje zdolność podstawy religioznawstwa i wyjdą mu wszystkie testy. Rozpoznaje go jako relikwię poświęconą Katanowi. Można próbować również wykryć właściwości tej broni przy użyciu zdolności analiza magii. Jednak, żeby tego dokonać trzeba być przekonanym, iż jest to ten miecz (udany rzut na wiarę). W innym przypadku zdolność ta się nie powiedzie.

Zostać Bratem Klingi Duszy można jedynie wtedy, gdy jeden z Braci czując, że zbliża się jego koniec, postanowi wyznaczyć swojego następcę oraz wysłać go na nauki do świątyni (więc odbywa się to zazwyczaj z ojca na syna). Ewentualnie istnieje możliwość zostania przyjętym do Bractwa za wyjątkowe zasługi wobec świątyni. Żeby zostać pełnoprawnym członkiem bractwa należy otrzymać również błogosławieństwo samego Katana, które objawia się tym, iż zwyczajny miecz nabiera właściwości, o których mowa poniżej. Zwyczajowo odbywa się to w ten sposób, że kapłani Katana tworzą krąg witalności, w którym znajduje się również pretendent do wstąpienia w szeregi bractwa. Rzucając czar inicjujący nadanie cech błogosławieństwa i poświęcenia broni (koszt 1000 PM). W rytuale musi brać przynajmniej 10 kapłanów (razem z osobą zainteresowaną) i oczywiście musi wyjść rzut na wiarę i zauważenie najważniejszemu z nich, żeby próba powiodła się. Jeśli powiedzie się - miecz nabiera właściwości Klingi Duszy poświęconej osobie, w której intencji został odbyty rytuał. Wszyscy kapłani otrzymują obrażenia wynikające z użycia zdolności – Tworzenie kręgu witalności. Oczywiście jeśli się nie powiedzie (nieudany rzut na wiarę lub zauważenie), kapłani również ponoszą skutki użycia zdolności. Kolejną próbę można podjąć po podniesieniu

się osoby zainteresowanej na kolejny poziom kapłana.

Klinga duszy...

„Ten miecz połączony jest z moim ciałem i moją duszą. Posłuszny jest mojej woli... I nie czyjej innej.”

Klinga duszy to miecz wykuty i pobłogosławiony specjalnie dla Brata Klingi Duszy i nikt inny, prócz niego, nie jest w stanie go używać. Próba użycia tego miecza przez kogoś innego niż brat, dla którego została ona wykuta kończy się klątwą boską. Poza tym Klinga Duszy w niepowołanych rękach zachowuje się jak zwyczajny miecz.



Wraz z awansem na kolejny poziom kapłana dusza brata zrasta się coraz bardziej z duszą miecza, przez co Klinga Duszy zyskuje nowe właściwości:



Poziom Kapłana	Specjalne właściwości Klingi Duszy
1	Klinga nigdy nie zrani używającego, chyba, że sam tego będzie chciał.
2	Wiara używającego wzrasta o 15 pkt. + 3 / poziom kapłana (tylko jeśli osoba modląca się posiada ją przy sobie)
3	Zauważenie używającego wzrasta o 5 pkt. + 1 / poziom kapłana (tylko jeśli osoba modląca się posiada ją przy sobie)
4	Wszystkie doznane uszkodzenia broni regenerują się po jednej godzinie od zakończenia walki. W momencie zniszczenia broni, która ma dziesięciokrotnie większą wytrzymałość, należy na okres 10 dni jej części złożyć w świątyni, gdzie moc poświęconej ziemi ją naprawi.
5	Broń po wyłuskaniu lub wypadnięciu natychmiast sama wraca do ręki właściciela (1 segment) na zasadzie teleportacji (chyba że osoba jest nieprzytomna lub nie życzy sobie tego)
6	Wzrasta trafienie +40 pkt. (tylko jeśli włada się tym mieczem)
7	Wzrasta obrona +20 pkt. (tylko jeśli włada się tym mieczem)
8	Wzrastają obrażenia +80 pkt. oraz opóźnienie miecza zmniejsza się o 1 sg. (tylko jeśli włada się tym mieczem)
9	Dwukrotnie większa szansa na trafienie krytyczne w przeciwnika (tylko pozytywne)
10	Po udanej modlitwie (% rzut na WI) i zauważeniu przez boga (% rzut na ZW) broń można rozczepić na dwa bliźniacze ostrza. Sprawdza się to rzutem na 1/2 SF (nieudany oznacza za małą siłę do przełamania czaru wiążącego i może być powtórzony dopiero na drugi dzień - można próbować raz dziennie). Po rozczepieniu bronie są traktowane jako jednoręczne, a używać ich można dzięki "boskiej oburęczności", którą nabywa się automatycznie po rozczepieniu. Stan ten utrzymuje się przez 10 rund i może za każdym razem być przedłużony na kolejne 10, jeżeli walka trwa i powtórnie powiodą się wszystkie testy. Na poświęconej Katanowi ziemi Zauważenie mnoży się razy dwa.



Jako, że największa moc Katana objawia się w trzecim miesiącu (KOSAR-RAN), Klinga Duszy w tych miesiącach ma większą moc, więc Brat jej używający może użyć jej specjalnych zdolności, tak jak by poziom jego profesji kapłańskiej był o jeden wyższy niż w rzeczywistości.

Oczywiście w momencie stworzenia tej broni nabiera ona cech adekwatnych do poziomu osoby zainteresowanej.

Hierarchia...

W Bractwie Klingi Duszy nie obowiązuje żadna hierarchia, poza hierarchią kapłańską. Głównym zwierzchnikiem Bractwa jest zatem główny kapłan Katana.

Bractwo nie posiada też żadnej siedziby, chociaż Bracia zawsze mogą znaleźć schronienie i wszelką pomoc we wszystkich świątyniach Katana. Swoje doświadczenie w walce zdobywają podróżując po świecie w poszukiwaniu Boskiej Klingi Duszy; jako, że z uwagi na tajny charakter Bractwa, podróżują incognito jako zwykli żołnierze najemni, biorą udział w licznych kampaniach wojennych zwiększając tym samym swój kunszt wojskowy, oraz umacniając własną wiarę. Mają oni jednak obowiązek pomóc każdemu napotkanemu kapłanowi Katana, o wyższej niż oni randze, o ile ten poprosi o ich pomoc. Natomiast będąc w świątyni Katana zobowiązani są wejść i sprawdzić czy nie ma tam dla nich zadania.

Tekst oparty w znacznej mierze na wiedzy zaczerpniętej z „MiM”. Bez problemu można dopasować do wersji „Szyndlerowskich KC-tów”.

Podziękowania dla avnar i Hauerine, za dostrzeżenie niedoskonałości w tekście i wskazanie rozwiązań.

*Pomysłodawca i twórca tekstu głównego: Piotr Wróblewski
Dopiski i rys.: Daniel Szukalski vel czegoj*

poszukiwany/poszukiwana

W związku z powstaniem naszego e-zina poszukujemy osób chętnych do współpracy. Nie ważne czy jesteś grafikiem, programistą, graczem, czy czytaczem. Ważne żebyś umiał poprawnie pisać w języku polskim, potrafił rysować lub programować, albo zwyczajnie miał zdolność wyłapywania literówek w tekście. Dodatkowym atutem będzie znajomość tematyki systemu Kryształów Czasu.

Osoby chętne do współpracy przy tworzeniu KC-towca proszone są o kontakt poprzez portal www.krysztalyczasu.pl lub e-mail na adres czegoj@krysztalyczasu.pl Należy podać namiary na siebie i oczywiście działkę, jaką chciałoby się objąć.



Wampiry - rzeczywistość alternatywna

WAMPIRY

Legendy wampirów mówią o tym, że zostali oni stworzeni przez Thna'Nirra, boga krwi i wojny. Podobno był on jednym z dziesięciu Wielkich Bogów Orchii, którzy stworzyli rasy inteligentne. W bezpośredniej wojnie z Balamorem nie brał większego udziału, a z fragmentów nielicznych kamiennych tablic reptilliońskich opisujących tamten okres można wysnuć wniosek, że bardziej starał się podtrzymywać i podsycać ten konflikt. Co tłumaczyłoby dlaczego w tak krótkim czasie zyskał ogromną liczbę wyznawców, dzięki czemu jego MOC dorównała sile pozostałych bogów razem wziętych. Plany boga krwi wyszły na jaw tuż przed rozstrzygającą kampanią przeciw Balamorowi. W wyniku tego pozostali bogowie zostali zmuszeni do zjednoczenia się przeciwko Thna'Nirrowi, przez co ich pomoc dla istot rozumnych ograniczyła się tylko do stworzenia broni i nadania mocy półboskiej władcy reptillionów. Wojna między bogami trwała krótko, lecz była bardzo zażarta. Apogeum przypadło dokładnie na rozstrzygającą walkę między Lahaganem a demonem. W chwili, gdy umierał Balamor, siły Thna'Nirra zostały ograniczone (tak jakby byli w jakiś sposób połączeni), dzięki czemu pozostali bogowie mogli go uśpić i uwięzić, bo na zniszczenie nie mieli już siły. Uważali oni, że na pewien okres przestał on im zagrażać i zanim zdąży się uwolnić osiągną oni potęgę umożliwiającą jego uśmiercenie. Niestety ich

przymierze wkrótce się rozpadło, a żaden z nich z osobna nie był w stanie tego zrobić. Okazało się, że Thna'Nirr przewidywał swą porażkę i dlatego przekazał część swej mocy kilku najwierniejszym kapłanom swego kultu. W wyniku tego zapadli oni w letarg, z którego jako pierwszy wampir obudził się po 100 latach Bhen'Zha'Ghel (dawniej człowiek Haldir Fradh). Następni budzili się w odstępach, co

kilkaset lat. Ostatnie przebudzenie nastąpiło w 6666 kk (kalendarza katańskiego). Do tych Pierwszych wampirów oprócz wymienionego powyżej należą Bhen'Zha'Bharr (elfka Miyako Kimmei), Bhen'Zha'Khor (półelf Itonobu Tsurayaki), Bhen'Zha'Dhad (krasnodulwart Mac'Yaga z rodu Turgona), Bhen'Zha'Therr (ork Yazid Yusuf ibn Masud), Bhen'Zha'Rhon (rep-



tillion Kleitus z rodu Ofeltesa), Bhen'Zha'Saar (półolbrzym Anarion Byczy Łeb). Ich podstawowym zadaniem było uwolnienie swego boga. Ponieważ jest to jednak tylko możliwe co 2-3 tysiące lat, większość swej energii poświęcali na tworzenie nowych wampirów których dusze utrzymują przy życiu Thna'Nirra. Pierwsza próba została powstrzymana przez reptillionów, druga przypadła na Wielkie Odepchnięcie, co ją udaremniło a teraz zbliża się czas kolejnej, kto wie czy nie skutecznej.



RYTUAŁ POWSTAWANIA

Wampiry mogą powstać na dwa sposoby. Pierwszy polega na rytuale, podczas którego żywa istota inteligenta (posiadająca duszę) musi wypić krew, co najmniej dziesięciu w pełni przemienionych wampirów oraz poświęcić swą duszę dla Thna'Nirra. W zależności od ilości wypitej krwi, przemiana przebiega trzema etapami, trwającymi łącznie od roku do 100 lat. W pierwszym etapie jeszcze w pełni żyje, staje się nieznacznie żywotniejsza i silniejsza, może spacerować po świetle dziennym i potrzebuje tylko kilku kropel krwi dziennie, aby zaspokoić swój głód. Drugi etap wzmacnia apetyt na tę życiodajną ciecz, oraz istota zaczyna czuć dyskomfort przebywając na słońcu, lecz zyskuje kilka zdolności typowych dla wampira (zależą od MG). Trzeci etap wywołuje letarg, z którego po kilku lub kilkunastu miesiącach, postać budzi się jako w pełni przemieniony wampir. Innym sposobem na powstanie wampira jest przemiana wywołana MOCĄ jednego z Pierwszych. W wyniku niej istota żywa natychmiast zapada w letarg, z którego po kilku miesiącach budzi się już jako martwiak. Niestety proces ten mogą przejść tylko najsilniejsi.



Należy wtedy wykonać udane rzuty na odp. nr 4 (szok) i odp. nr 10 (petryfikacja), jeśli pierwszy był nieudany to postać wariuje, natomiast jeśli drugi to zamienia się w kamień i umiera (próby

powtórnej zamiany kamienia w istotę są nieskuteczne).

STRUKTURA

Wampiry w obecnych czasach są zorganizowani w pięć oddzielnych struktur kościelnych, na czele których jako arcykapłani stoją Bhen'Zha'Bharr (elfka Miyako Kimmei), Bhen'Zha'Therr (ork Yazid Yusuf ibn Masud), Bhen'Zha'a'Rhon (reptillion Kleitus z rodu Ofeltesa), Bhen'Zha'Saar (półolbrzym Anarion Byczy Łeb) oraz Azrael (człowiek który zniszczył i zastąpił Bhen'Zha'Khora). Kontakty między nimi są sporadyczne, często ze sobą rywalizują, niekiedy nawet walczą. Nigdy jednak nie przekracza to pewnych granic, ponieważ wszyscy skupiają się na celu nadrzędnym, jakim jest uwolnienie Thna'Nirra. Większość wampirów jest skupiona w tych strukturach, jednak część żyje samotnie, nieangażując się. Decydują się na to tylko najsilniejsi lub najbardziej zdesperowani, ponieważ istnienie tego typu wyrzutków nie jest akceptowane przez pozostałych.

PIERWSI

Pierwsi są najpotężniejszymi wampirami na Orchii i ich moce różnią się diametralnie od umiejętności tych późniejszych. Legendy o nich opowiadane mówią, że każdy z nich dysponuje zdolnością rzucania przemian półbożskich, transformacji swego ciała, przebywania na słońcu, wypijania krwi na odległość, władzy nad umysłami, potężnymi zdolnościami magicznymi oraz ogromną wiedzą i inteligencją. Podobno, jak głoszą plotki ich moce znacznie się od siebie różnią. Nie jest wiadomo czy było



to zamysłem samego Thna'Nirra, czy może przypadkiem albo specyficznymi zdolnościami każdego z nich. Ich nadrzędnym celem jest uwolnienie swego boga, jednak w ciągu tysiącleci imperatyw ten znacznie osłabł, co doprowadziło do tego, że jeden z nich, Bhen'Zha'Saar sam ogłosił się bogiem krwi. Pozostali jednak z mniejszym lub większym zapalem nadal go jednak realizują. W obecnych czasach z siedmiu pierwszych pozostało tylko czterech, choć plotka głosi, że przetrwał w ukryciu również Bhen'Zha'Ghel. Pozostali zostali w ciągu wieków zniszczeni. Miejsce ich ukrycia, skąd rządzą swymi organizacjami, znane jest niewielu. Sądzi się, że dwoje z nich aktywnie współpracuje z Katanem, jeden przebywa w rejonie wysp Kupieckich, inny kontroluje Czerwonych Korsarzy oraz część malauków, ostatni natomiast aktywnie działa w ruchu wyzwolenia reptillionów.



NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIA Z HISTORII WAMPIRÓW

PRZEBUDZENIE BHEN'ZHA'GHELA

Wydarzenie to zapoczątkowało istnienie wampirów oraz umożliwiło przetrwanie samemu Thna'Nirrowi. Dzięki duszom nowych wiernych bóg ten powoli zaczął odzyskiwać siły i zabez-

pieczać się przed próbami zniszczenia go przez któregoś z pozostałych bogów.

WOJNA MIĘDZY REPTILLIONAMI I MALAUKAMI

Bhen'Zha'Saarowi udało się w ciągu stuleci zdominować i przejąć całkowitą władzę nad malaukami. Powoli przygotowywał on swe siły do próby uwolnienia swego boga, jednak zanim do tego doszło reptillioni się zorientowali, co doprowadziło do wojny w 2900 roku od pokonania Balamora (5012 według kk czyli kalendarza katańskiego). Mimo że nie udało się reptillionom wygrać to jednak związali oni siły wampirów na tyle długo, aby skutecznie przeszkodzić w uwolnieniu Thna'Nirra.

PIERWSZA PRÓBA UWOLNIENIA THNA'NIRRA

Pierwszą próbę uwolnienia boga krwi, wampiry przeprowadzały razem w roku 5020. Potrzebowali oni do tego celu wiele świeżej krwi oraz poświęcenia tysiąca dusz na ołtarzu Thna'Nirra znajdującym się w zniszczonym mieście pod Gnomimi Lasami. Za czasów reptilliońskich tętniło w tamtym rejonie życie, Bhen'Zha'Ghel wybrał jednak to miejsce, ponieważ uważał że najciemniej pod latarnią. Niestety przeliczył się i w rytuale przeszkadzili kapłani Reptilliona Wielkiego wspierani przez kleryków Asteriusza, Graama, Dagonina oraz Arianny. Jak się później okazało miejsce i czas ceremonii zdradził krasnolud Bhen'Zha'Dhad.



WIELKA WOJNA

Zdrada Bhen'Zha'Dhada doprowadziła do rozbicia jedności wampirów i wybuchu wojny między tymi z Pierwszych, którzy wtedy nie byli uśpieni. W jej wyniku oraz prześladowań ze strony reptillionów zginęło około 90% populacji wampirów, w tym również zdrajca.

POWSTANIE KLUCZY

Elfka Bhen'Zha'Bharr po zakończeniu Wielkiej Wojny poświęciła setki lat na stworzenie trzech artefaktów: laski, katany i topora. Bronie te służyły do gromadzenia dusz zabitych przy ich pomocy istot inteligentnych. Dzięki temu podczas następnej próby obudzenia Thna'Nirra nie byłoby potrzeby składania ofiar, wystarczyłoby tylko odpowiednio użyć artefaktów.

LASKA

Czarna laska wykonana z hebanu ze złotymi zdobieniami. Wieńczy ją złota czteropalcza łąpa trzymająca wielki brylant (czyli oszlifowany diament). Kamień ten w rzeczywistości składa się z dwóch oddzielnych, dokładnie ze sobą połączonych, z których każdy wart jest około 10 000 sztuk złota.

CECHY:

Przedmiot ten jest artefaktem, wobec czego nie można wykryć w nim magii (choć jeden z klejnotów emanuje MOCA). Aby go zidentyfikować należy użyć zdolności analiza magii.

Niezniszczalność. Normalne użytkowanie tego przedmiotu nie powoduje jego uszkodzenia. Aby go zniszczyć 100 kapłanów powinno popełnić rytualne samobójstwo (Oddanie bogu).

25 % ANTYMAGII.

Klejnot (jedna z połówek) gromadzi MOC do maksymalnej pojemności 10 000 punktów.

Dziennie może zregenerować 120 PM (5 na godzinę).

Dzięki MOCY zgromadzonej w klejnocie można rzucić Rozproszenie Magii. Wysyłając kierunkowo (ścieżką o długości i szerokości równej 100 metrów) odpowiednią (czyli większą) ilość MOCY pozwala na stałe rozproszyć działający (np. iluzyjna zbroja), podtrzymywany czar (np. nieuaktywniona iluzyjna zbroja) lub niezabezpieczony blokadą mocy przedmiot magiczny. Jeżeli ilość użytej MOCY jest 10 - krotnie większa od MOCY blokady przedmiotu magicznego to również ulega on rozmagicznieniu.

Dzięki MOCY zgromadzonej w klejnocie można rzucić czar Masakra.

Dzięki MOCY zgromadzonej w klejnocie można rzucić czar Sfera Niewrażliwości.

Drugi klejnot pozwala zgromadzić dusze zabitych przy pomocy tej laski lub czaru Masakra rzuconego przy jej pomocy oraz przy pomocy topora i katany, jeśli tylko nastąpiła ona na tym planie egzystencji.

TOPÓR

Topór typowy bojowy o adamandytowym ostrzu, pokrytym delikatnymi żłobieniami. Trzonek ma wykonany z hebanu wzmocnionego adamandytem. Jest on zwieńczony brylantem o wartości 1 000 sztuk złota, trzymanym w uchwycie przypominającym czteropalczą łąpę.

CECHY:

Przedmiot ten jest artefaktem, wobec czego nie można wykryć w nim magii (choć klejnot słabo emanuje MOCA, 1/10 szansy Wykrycia Magii). Aby go zidentyfikować należy użyć zdolności analiza magii.

Niezniszczalność. Normalne użytkowanie tego przedmiotu nie powoduje jego uszkodzenia.



Aby go zniszczyć 100 kapłanów powinno po-
pełnić rytualne samobójstwo (Oddanie bogu).
25 % ANTYMAGII.

Jeśli jakaś istota żywa zostanie zraniona tym
toporem, to musi wykonać udany % rzut na
Bazową Odporność Fizyczną i otrzymuje 1/10
obrażeń, bo w przeciwnym wypadku jej dusza
zostaje uwięziona w lasce a ciało rozsypuje się
w proch.

KATANA

Adamandytowe ostrze pokryte delikatnymi żło-
bieniami. Głównie zwieńczy brylant o wartości
1 000 sztuk złota, trzymany w uchwycie przy-
pominającym czteropalczałą łapę. Pochwa
jest wykonana z hebanu i podobnie jak ręko-
jeść zdobiona jest platyną.

CECHY:

Przedmiot ten jest artefak-
tem, wobec czego nie
można wykryć w nim magii
(choć klejnot słabo emanuje
MOCA, 1/10 szansy Wykry-
cia Magii). Aby go zidentyfi-
kować należy użyć zdolno-
ści analiza magii.

Niezniszczalność. Normalne
użytkowanie tego przed-
miotu nie powoduje jego
uszkodzenia. Aby go znisz-
czyć 100 kapłanów powinno

popęlić rytualne samobójstwo (Oddanie
bogowi).

25 % ANTYMAGII.

Jeśli jakaś istota żywa zostanie zraniona tą
katana, to musi wykonać udany % rzut na Ba-
zową Odporność Fizyczną i otrzymuje 1/10
obrażeń, bo w przeciwnym wypadku jej dusza
zostaje uwięziona w lasce a ciało rozsypuje się
w proch.

Niestety artefakty te zaginęły podczas wojny
Kartana z reptillionami. Prawdopodobnie zo-
stały wykradzione i ukryte przez Bractwo Bia-
łych Mieczów.

DRUGA PRÓBA UWOLNIENIA THNA'NIRRA

W 7 896 roku kk, miała miejsce druga próba
uwolnienia boga krwi. Niestety, ponieważ
działo się to podczas II Wielkiego Odepchnię-
cia skończyła się on niepowodzeniem mimo
braku reakcji ze strony przeciwników kultu.

ODSTĘPSTWO BHEN'ZHA'SAARA

W ciągu wieków imperatyw uwolnienia Thn-
a'Nirra znacznie osłabł. Doprowadziło to do
zmiany priorytetów u Bhen'Zha'Saara, który
przebywając wśród malauków i podając się za
ich boga Třama, w ciągu tysiącleci uzyskał
prawdziwą moc półboską niezależną od boga
krwi. Mimo wzrostu swej potęgi nadal był jed-
nak wierny idei uwolnienia swego pana. Jed-
nak przewiduje on że wkrótce zajdą okoliczno-
ści, które będzie mógł wykorzystać aby stać
się prawdziwym bogiem.

*Tekst oparty w znacznym stopniu o pomysły autora
(w tym o autorskie poprawki do systemu). Bez więk-
szych przeszkód można dopasować do wersji „Szyn-
dlerowskich KC-tów”.*

Całość stworzył – Michał Komar vel avnar

Dopiski: Daniel Szukalski vel czegoj

Rys.: Adam Floryn vel leobardis s.21;

Daniel Szukalski vel czegoj s.19, 23;

Przemysław Grzesiak vel Jok s.20



Sprawy rodzinne - część pierwsza

Opowiadanie pisane na podstawie sesji odbywającej się na forum.

Blask płomieni bijących od paleniska otulał swym ciepłem kucających na glinianym klepisku młodzieńców, wpatrzonych urzeczoną wzrokiem w brodatego starca siedzącego przed nimi na skrzyżowanych nogach. Wielki żelazny sagan ustawiony nad paleniskiem bulgotał cicho rozsiewając wokół upojny zapach ziołowego wywaru, z którego wyrobu sędziwy Męczywór słyszał w całej okolicy.

- Minęły cztery dni, a tamci ciągle jeszcze nie wrócili - powiedział ze smutkiem starzec, kiwając swą siwą głową - Wiecie dobrze, że zabrali prawie wszystkie nasze pieniądze. Bez tego ziarna wioska pomrze śmiercią głodową, a jeśli rozgniewamy wcześniej namiestnika Katana, orkowie wbiją nas za niezapłaconą daninę na pal. Hyrtan Druhgar nie słyszy z wyrozumiałości.

Słyszac miano miejscowego namiestnika czterej młodzieńcy skłonili głowy śpiesznie ku klepisku - czyniono tak zawsze na dźwięk imienia Hyrtana, jeśli bowiem ktoś się przed tym wzbraniał, orkowe bizuny krwawym śladem na grzbiecie szybko uczyły pokory.

- Popłyniecie dzisiejszej nocy, pogoda jest piękna, bezwietrzna. Znacie drogę do Ostrogaru, wystarczy wam zapuścić się na najdalsze łowiska istugi, będzie spostrzegli na horyzoncie światła na wałach miasta. Jeśli się przyłożycie do wiosł, dotrzecie do portu tuż przed świtem. Weźcie dwie łodzie, te od sta-

rego Jemioły, dopiero co je wysmołował, nadadzą się w sam raz na tę podróż.

Starzec sięgnął za siebie, na małą drewnianą półeczkę obwieszoną pękami ziół, zdjął z niej niewielki bawełniany woreczek, rozsznurował go niewprawnie powykęcanyimi artretyzmem palcami. Blask paleniska padł na garść drobnych miedziaków, połyskujących metalicznie w pomarszczonej dłoni Męczywora.

- Weźcie te monety, będą wam potrzebne do opłacenia miejsca w przystani. W Ostrogarze trzeba płacić za wszystko, nawet za kawałek deski przy pomocy dla łodzi. Znajdźcie Krzesimira i Sękacza. Jeśli wpadli w opał, poratujcie jak na druhów przystało. Jeśli zaś co złego uczynili i przetracili nasze pieniądze, niech nie wracają do wioski. Przekleństwo wówczas na nich i niech idą na przetracenie, a wy przywieźcie ich prawe dłonie, by starszyzna wiedziała, żeście im wymierzili karę.

Starzec odwrócił się ponownie w stronę półki, tym razem ściągnął z niej cztery malutkie metalowe flakony dokładnie zakorkowane i wsadzone w wiklinowe koszyczki.

- To Czerwona Furia - powiedział ważąc flakony w dłoniach - Jeśli sami wpadniecie w opał, z których tylko żelazo będzie was mogło wyciągnąć, nie wahajcie się jej zażyć. Jak działa, już wiecie, nie muszę wam nic wyjaśniać. Baczcie tylko, będzie prawa nie złamali



w sposób taki, który ściągnąłby na nas gniew orków, bo wtedy przekleństwo na głowy wasze i waszych rodzin. Ostrogar to ich ostoja, martechnik, leże. Niechby Hyrtan się zwiędział, że jego poddani hańbę mu przynieśli w stolicy, to nam jeszcze kur czerwony w oczy może zaświecić.

Młodzieńcy ponownie skłonili głowy, milczeniem okazując szacunek głowie starszyny i chłonąc z ekscytacją słowa starca.

- W łodziach już jest jedzenie: świeży chleb, wędzone sery, marchew i cebula oraz suszone ryby. Wystarczy wam na dwa dni, będziecie nie musieli nic w Ostrogarze kupować, bo nie macie na to pieniędzy. Krzesimir i Sękacz musieli zostawić łódź w małym porcie, tam zacznijcie poszukiwania. Zawsze kupowali ziarno u tego samego kupca, Michelona z Placu Karczennego. Nie tracie czasu na nic innego, nie dajcie się wodzić na pokuszenie. W Ostrogarze wiele jest zgubnych pokus: trunki, sprzedajne kobiety, złodzieje czyhający na mienie nieostrożnych głupców. Znajdźcie Krzesimira i Sękacza, dowiedzcie się, gdzie jest ziarno albo pieniądze na nie przeznaczone, a potem szybko wracajcie. Rada starszych chce was widzieć o poranku trzeciego dnia od teraz.

Rozżarzone do czerwoności polana trzaskała donośnie pod bulgoczącym saganem, sypały co chwila iskrami wypalającymi niewielkie plamki na brudnym klepisku.

- Starszyna wybrała was przez wzgląd na młody wiek i krzepkość ramion, ale też wierność tradycjom osady - Męczywór przeciągnął spojrzeniem po obliczach młodzieńców, zatrzymał swe kaprawe oczy chwilę dłużej na

twarży Zagera, który nad wyraz rzadko zdejmował z głowy swój noszony nawet w słoneczne dni kaptur. Płomienie paleniska wydobyły z mroku drewnianej chaty zielarza dumne ostre rysy i zacięte usta młodzieńca. I smoliscie czarne chłodne oczy, które nie okazywały zbyt wielu emocji nawet w tak ekscytującej dla całej czwórki chwili.

- Nie zawieziemy tego zaufania - odparł zdecydowanym tonem Pchełek, szczupły chłopak o kędzierzawych włosach koloru pszenicy i roześmianej na co dzień twarzy, teraz śmiertelnie poważnej - Za trzy dni przywieziemy nasze srebro lub zboże, naszych poratowanych z opresji druhów lub ich głowy. Stanie się zadość woli starszyny.

- Słuszne słowa i przynoszą wam chlubę - klasnął w pomarszczone dłonie Męczywór - Nie traćcie zatem czasu, bo nie macie go wiele. Niech łaska bogów podąży waszymi krokami.

Skłoniwszy głowy w geście pożegnania, młodzieńcy zabrali śpiesznie flakoniki z narkotycznym wywarem oraz skąpy mieszek miedziaków, przestępując próg chaty i zanurzając się w mrok ciepłej rozgwieżdżonej nocy. Chociaż zmierzali szybkim krokiem ku wyciągniętym na piasku plaży łodziom nie rozglądając się przy tym na boki, wszyscy czuli na swych plecach palące spojrzenia ukrytych w ciemnościach ziomków, wyzierających niemo zza okien i progów swych nędznych domostw.

Krzesimir i Sękacz wypłynęli do Ostrogaru cztery dni wcześniej, zabierając ze sobą blisko pięćdziesiąt sztuk srebra przeznaczonych na



zakup ziarna pod zasiew. Mieli wrócić po dwóch dniach, ale ślad po nich zaginął.

Postawili na szali los wszystkich ziomków, ściągając na osadę widmo głodu i niewolniczych kajdan, w które orkowie zwykli zakuwać poddanych spóźniających się z daniną.

* * *

Przygotowane przez Jemiołę łodzie tkwiły na piasku kilka metrów za najwyższą linią przypływu, z dziobami wsuniętymi w kępy wysokiej trawy. Pchełek z lubością wciągnął w nozdrza ostry zapach smoły, kichnął niespodziewanie omal nie potykając się przy tym o jedno z wiosel. Prawa ręka chłopaka wystrzeliła ku noszonej za pasem obosiecznej dadze, kiedy w mroku za łodzią poruszył się nagle jakiś rosnący w oczach kształt.

- *Na Oriaka, co to?* - syknął młodzieniec alarmując swym tonem kompanów - *Coś ty za jeden, poćpiego?! Wyłaż stamtąd, a żwawo, bo ci inaczej kosę sprzedam!*

- *Nie drzyj paszczy, bo ogłuchnę!* - warknął cień przekładając nogi ponad łódką i podpie-
rając się przy tym wbitym w piasek oszczepem - *Męczywór głuchy jest jak pień, a pewnikiem i on zaraz tu przyleci sprawdzić, kto robi tyle rejuwachu!*

- *Trzęsikęsek!* - parsknął szyderczo Zager - *W puszczy już wszystko przed tobą uciekło, że się do łodzi pchasz? Ryby łowić chcesz? A co z wnykami na zające i wiewiórki?*

Wioskowy myśliwy, krzepki młodzian we własnoręcznie uszytym skórzanym kubraku, spoj-
rzał na Hogura z udawaną wyższością, przez
wzgląd na męską dumę nie dając po sobie
poznać obawy żywionej przed Zagerem przez
niemal wszystkich członków społeczności.

- *Do Ostrogaru muszę* - oznajmił nie znoszą-
cym sprzeciwu tonem - *Te grotty do strzał od*
Mścibora są fajno warte, niechby je sobie w
rzyć wsadził, kował od siedmiu boleści! Nowe
muszę kupić, dobre, przez fachowców robione.
I parę skórek mam na sprzedaż, kuny i łasice,
na dwór elejata chodził z nimi nie będę, bo tam
skórę ze mnie zedrą dusigrosze, za bezcen
będą chcieli dostać.

- *Męczywór wie, że chcesz z nami płynąć?* -
spytał powątpiewającym tonem Zager - *Nie*
będzie się ciskał?

- *A niby o co?* - wzruszył ramionami Trzęsikę-
sek - *Wczora mu do chaty młodego dziczka*
zwlokłem, w całości, nic dla siebie nie od-
kroilem. Stary dobrze wie, że bez grotów długo
nie popoluję, a on lubi sobie zjeść, chociaż
zębów już nie ma. Nawet okiem nie mrugnie, a
wam jedna para rąk do wiosel więcej na pewno
się przyda.

Słyszac te słowa nikt z rybaków nie zaopono-
wał, bo chociaż na co dzień Trzęsikęsek więcej
czasu spędzał w puszczy niż na połowach,
wszyscy cenili sobie jego celne oko, silne ra-
mię i spore poczucie humoru. I wszyscy się
jednocześnie obawiali jego ogromnego ape-
tytu, bo zapasy zgromadzone w łodziach obli-
czone były na czterech śmiałków, nie zaś na
pięciu.



Zepchnięte na wodę łodzie chlupnęły cicho, do dźwięku tego dołączył zaraz odgłos rozbryzgiwanej bosymi stopami wody. Wskoczywszy do drewnianych łupin i złapawszy za wiosła młodzieńcy poczęli machać nimi z dziką werwą, oddalając się z każdym ruchem krzepkich ramion od swej rodzinnej osady.

* * *

Wiosłowali wytrwale przez kilka godzin, kierując się gwiazdami w stronę granic najdalej na południu położonych łowisk osady. Potem odpoczęli krótko, przyciągając obie łodzie do siebie i przywiązując je linami na czas posiłku. Woda chlupotała o drewniane burty, pogłębiając uczucie osamotnienia na mrocznej tafli Wielkiego Jeziora. Rozgwieżdżony nieboskłon iskrzył się miriadami niewielkich punkcików, odbijających się w lekko rozfalowanej wodzie.

- *Styknie tego dobrego* - wymamrotał z pełnymi ustami Pchełek, zawijając niedojedzoną rzepę z powrotem w lnianą szmatkę - *Przez dzień też coś trza będzie zjeść, bo Męczywór gadał, że nikt nas tam na miejscu strawą nie ugości.*

- *Oj, nie ugości* - przyznał Trzęsikęsek, młaskając przy tym niezrównanie - *To przecie Ostrogar, stolica Imperium, ludzi tam jak mrówek albo i tych gwiazdów w górze, a każdy tylko patrzy, co by z przyjezdnych ostatniego miedziaka wycisnąć. I gdzie człowiek nie spojrzy, tam orkowie. Nie lza ich drażnić, ani nieopacznym słowem ani zbyt śmiałym wzrokiem, bo lochy Kartana pono bezdenne są i bez spodu.*

- *A dużo ich tam je?* - zapytał swym wiecznie pełnym zadziwienia głosem Łamignat, żujący niestrudzenie twardą jak kamień kalarepkę - *Orków tych, znaczy się? Więcej jak na dworze eleje... ejeler... ta?*

- *Gnacik, ty już lepiej nic nie gadaj* - odparł Gusłek - *Ani tera ani potem, bo nam jeszcze biedy napytasz takiej, że przy niej niczym będzie apopleksja starego Męczywora. Łaż za nami, w ziemię patrzaj i czekaj, aż ci powiemy, co dalej.*

Skończywszy posiłek młodzieńcy złapali czym prędzej za wiosła, zanurzając rytmicznie ich pióra w chęci dotarcia do Ostrogaru przed pierwszymi promieniami słońca. Wszyscy byli rybakami od dziecięcych lat, toteż wysiłek fizyczny niezbędny do tej podróży ich nie przerażał, w każdym razie nie tak bardzo jak perspektywa ujżenia wielkiego świata, o którego przepychu słyszeli czasami to i owo z ust przejeżdżających przez wioskę handlarzy i najemnych rębaczy.

Dobre dwie godziny przed brzaskiem ujrzeli coś, co Pchełek wziął w pierwszej chwili za konstelację gwiazd wiszącą tuż nad czarną taflą Jeziora.

- *To Ostrogar* - wyprowadził go z błędu Zager, trzymający wiosło w poprzek kolan i spozierający ku horyzontowi z nabożnym podziwem - *To muszą być światła w portach i latarnie na murach miejskich, a te wyżej to Pałac Katanów. Płyniemy w dobrą stronę.*

- *A jak już bramę miasta przekroczym, to kaj pierwszej pójdziem?* - spytał niespokojnie Gusłek, młody nowicjusz z wioskowej kapliczki



Piana - *Trza nam Krzesimira i Sękacza znaleźć, ale kędy ich nogi ponieśły, psia ich mać? Gdzie szukanie zacznem? Najsampierw u Michelona z Placu Karczemnego języka zasięgnąć nam trza, dobrze gadam?*

- *Ano, do Michelona... ale nie na najsampierw, tylko po upewnieniu się, że w ogóle do miasta trafili* - odpowiedział cierpko Hogur - *Najsampierw zapytajmy w porcie, czy ich ktoś widział. Potem pewnie pójdziem do Michelona.*

- Łoooo.... - odezwał się nagle z lubością Łamignat, urzeczoną widokiem migoczącej światłkami metropolii, z gębą rozdziawioną na zwyczajowy dla wiejskiego głupka sposób - *Jakie to pikne! Tatuńcio dobrze gadali, co to za cudy na świecie bywajom. Chłopaki a my to blisko tych gwiazdeczek płynięć będziem?*

Pozostali rybacy słowem nie odpowiedzieli na dziecięce pytanie olbrzyma, ktoś westchnął jedynie głośno, ktoś inny zaśmiał się w kułak. Łamignat był mężem słusznej postury i wielce wprawnym w robieniu drewnianą pałą, toteż wszyscy z wielką radością przyjęli decyzję Męczywora o włączeniu go w skład wyprawy, ale z drugiej strony, niejednen z młodzieńców zadawał sobie w duchu pytanie jakie kłopoty mógł im ściągnąć w wielkim mieście ten niezdarne osiłek o rozumie małego dziecka, do broduśny na co dzień, ale straszny w słusznym gniewie.

* * *

Kiedy brzask poranka oświecił coraz bliższe mury Ostrogaru, oczy wiosłujących wytrwale

rybaków zrobiły się wielkie i okrągłe. Każdy z nich nosił w głowie pewne wyobrażenia na temat stolicy Imperium, ale wyrastająca z toni Jeziora Udor-Ban wielka wyspa pozbawiła ich na dłuższą chwilę tchu, burząc całkowicie nieadekwatne porównania z rodzimą wioską.

Wystrzeliwujące ponad szczytami odległych gór promienie słońca złociły olbrzymie białe mury Pałacu, odbijały się od pokrytych miedzianymi gontami kopuły świątyni Katana. Setki strzelistych dachów pomniejszych pałacyków i zameczków przylegały do gładkich białych wałów, poniżej ich zaś przyciągały wzrok tysiące kolorowych dachówek wieńczących liczne miejskie kamienice i zabudowania portowe.

Okrzyknięci przez miejscowych rybaków, młodzieńcy odpowiedzieli niemrawo i bez przekonania, ignorując zaczepliwe spojrzenia ostrogarskich poławiaczy. W łódkach trwała przez chwilę ożywiona dysputa dotycząca wejścia do portu, jeśli bowiem oczy nie kłamały, rybacy mieli przed sobą co najmniej cztery wielkie, strzeżone przez basztele kanały prowadzące do wewnętrznych części stołecznego portu. Nadbrzeżne kamienne mury, wręcz śmiesznie małe w porównaniu z olbrzymimi wałami Pałacu, a mimo to górujące coraz bardziej nad głowami wiosłarzy, udekorowane były łopoczącymi na wietrze proporcami, a promienie słońca lśniły w ostrzach przemierzających blanki włóczników.

Na wodach u brzegów wyspy roilo się od niewielkich rybackich łódek, manewrujących wprawnie pomiędzy dużo większymi holkami i kogami o rozpiętych żaglach. Ponad wodą niosły się ludzkie śmiechy, obraźliwe zawoła-



nia i zbiorowe śpiewy Ostrogarczyków, wyciągających nad powierzchnię jeziora pierwsze pełne ryb sieci.

- *Toż to się we łbie nie mieści!* - wydusił z siebie Pchełek - *Kieby mi kto wcześniej rzekł, że to takie wielkie, tobym chyba ze śmiechu pynknął, a tu jużci! Oczyskom nie wierzę!*

- *Ostrogar* - powiedział wolno Trzęsikęsek - *Stolica Katanów. Iście inny świat...*

- *Kędy nam wpłynąć?* - zapytał Łamignat rozglądając się wkoło roziskrzonym gorączkowo wzrokiem - *Tam czy tamoj?*

Zager i Gusłek spojrzeli na siebie wzruszając równocześnie ramionami. W litej skale nadbrzeżnych fortyfikacji widniały cztery wielkie wodne bramy, ponad którymi wprawni budowniczy przerzucili drewniane pomosty obsadzone przez miejskich strażników - dostatecznie wysoko, by wpływający właśnie do portu holki nie zahaczyły o żaden z nich czubkami swych masztów.

- *Jak nam ich tutaj znaleźć?* - jęknął nieco bezradnym tonem Gusłek - *I to we dwa dni?*

c.d.n.

Złożył i opracował: Krzysztof Bujara vel Keth

www.Bestiariusz.pl

To miejsce to jeden z największych i najpopularniejszych polskich serwisów poświęconych szeroko pojętej fantastyce. Można na nim znaleźć materiały poświęcone wszystkim odmianą od fantasy, poprzez science-fiction i na horrorze skończywszy. Serwis ten oprócz autorskich dodatków do gier RPG posiada rozległą bazę recenzji książek, filmów i gier. Musisz tam zajrzeć.



Z ŻYCIA FORUM

Często na forach, gdzie panuje dobry klimat, tworzy się wiele wątków, które warto pokazać szerszej publiczności. Na naszym portalowym forum też można spotkać takie atrakcje. Tutaj będziemy wyłapywać takie smaczki.

Jednym z nich jest zabawa, którą zainicjował jeden z naszych użytkowników. Chodziło o to, żeby w realiach KC osadzić różne postacie znane nam w czasach współczesnych. Zobaczcie, co z tego wyszło. Oczywiście tutaj tylko wybrane fragmenty

Komiks

El Thorgal Aegirsson

Człowiek; Wojownik/ Łowca POZ 14/17; Char: Praw- Neut; Wyznanie: Asteriusz Wielki; Zdolności: Ulubieniec bogów, Odporność na zmęczenie.

Biegłości: Miecze lekkie- Specjalista, Łuki proste- 2 Specjalista, Łuki refleksyjne- 2 Biegły.

Film

Rocky Balboa, Człowiek; Wojownik POZ 13; Char: Neut- Dob; Wyznanie: Sharami (?); Zdolności: Twardziel
Biegłości: Walka bez broni (Boks) – Mistrz

Janosik , człowiek, złodziej/wojownik POZ 20/10 Char. Ntr-Dbr; Wyznawca Arianna; Zdolności: Elokwentny, odporny na sugestie, fechmistrz ; Ułomności : podrywacz.
Biegłości: miecze lekkie i szable - 2 spec. oburęczność

Live

Mariusz Pudzianowski, człowiek, Barbarzyńca POZ 10; Char: Neut - Neut; Wyznanie: Gorlam Waleczny; Zdolności: SIŁACZ, Odporność na zmęczenie (?).
Biegłości: Każda broń ciężka dwuręczna (tylko do walki wręcz) - 2 biegły

Tadeusz Rydzyk; półork; kapłan/kupiec POZ 0/10
Charakter: pr zły
Wyznanie: Set
Zdolności: hipnotyzer, orator
Ułomności: skąpiec, zarozumialec, ryzykant
Biegłości: trójzęby

Polityka

Andrzej Lepper

człowiek Wojownik POZ 13 char. cht-ntr

Wyznanie: Pian; Zdolności: odp. na sugestie,

wieszcz; Ułomności: kłamca

Biegłości: Boks - specjalista

L. Kaczyński

gnom, iluzjonista/kupiec POZ 32/10 ntr(praw)-zły

Wyznanie : Goth-med ; zdolności: znawca Dawnej Mowy, szczęściarz ; Ułomności: rozrutnik, kłamca, karzeł

Biegłości: pięści

Janusz Palikot

[półork, kupiec-alchemik 5/11 POZ, cht-ntr]

zawody: bimbrownik, handlarz bimbrem, przemytnik bimbru, kolekcjoner (jaboli)

nadnaturalni: nadzwyczajna odporność na trucizny (alkohol), poliglota, mówca

ułomności: zgrywus, złośliwiec, zarozumialec, bezlitosny, pijak, platfus

Podwójnie biegły w broni improwizowanej (ciętej ripoście i tulipanach z butelek po żółdkowej gorzkiej)

Wiara: Oriak

Putin

zabójca/mag 21/6; wyznawca Katana, praworządny/zły Uruk-Hai

zawody: poborca podatków, kat mistrz, gazownik, potentat gazowy

nadnaturalne: odporny na iluzje, sugestie i strach, orator

ułomności(?): bezlitosny, ryzykant

biegłości: sztylety i noże mistrz, chętnie używa różdżki śmierci



PYTANIA (NIE)WPROST

Dlaczego ta tematyka?

Powodów jest kilka, ale zaczynając od najważniejszych:

1. Lubimy, to co robimy
2. Wydaje nam się, że się na tym znamy
3. Chcemy to robić
4. Nikt tej tematyki nie podejmuje

Na początek to tyle, ale z całą pewnością znajdzie się ich jeszcze kilka.

Czemu nie podręcznik i zasady, a taka forma?

Dwa powody:

1. Nie mamy praw do Kryształów Czasu. Posiadają, je (trudno powiedzieć w jakich częściach) Artur Szyndler i wydawnictwo MAG. Ciężko byłoby zdobyć prawa autorskie.
2. Nikt nie wydałby kilku setek stron nie wiedząc, że przyniesie mu to dochód. Ta forma jest łatwiejsza, będziemy robić dodatki do KC-tów nie łamiąc praw autorskich. Rysunki i teksty będą nasze. Przy najmniej jedno pismo wyrosło już na tym systemie – dlaczego nie mielibyśmy tego powtórzyć?

Skąd będziecie czerpać inspirację?

Najprawdopodobniej z portalu

www.kryształyczasu.pl Tam rodzą się pomysły, tam spotykamy się z ludźmi, którzy lubią to co my, tam wreszcie zamierzamy ładować akumulatory, żeby oddawać innym swoją energię.

Nie boicie się, że szybko ta inicjatywa upadnie?

Bylibyśmy głupcami, gdybyśmy założyli, że to się nie może udać i brnęli w to na ślepo. Tematyka KC-tów jest na tyle niszowa, że chyba (nieskromnie mówiąc) jesteśmy jedynym portalem, który ją porusza, a przynajmniej w takiej formie. Dodatkowo spotykamy wielu ludzi, których ten temat dalej interesuje. Jeśli nam się uda oni również będą mogli tworzyć i działać w tym temacie, ot chociażby na łamach naszego pisma.

Jakie są wasze plany nadzieje i pomysły?

Ciężko odpowiadać na tak postawione pytanie. Na dziś – wiele planów, wiele nadziei i wiele pomysłów. Nasi czytelnicy i życie skutecznie je zweryfikują.



MYŚLISZ, ŻE WIDZIAŁEŚ JUŻ WSZYSTKIE SYSTEMY RPG?
MYŚLISZ, ŻE WIESZ JUŻ WSZYSTKO O GRACH FABULARNYCH?

JEŚLI, NA OBA PYTANIA ODPOWIEDZIAŁEŚ TWIERDZĄCO, ZOBACZ JAKIE
NIESPODZIANKI CZEKAJĄ CIĘ NA:

[HTTP://WWW.KRYSZTAŁYCZASU.PL](http://www.kryształyczasu.pl)



TO TYLKO NIEKTÓRE Z TEMATÓW, KTÓRE MOŻESZ TAM POZNAĆ:

Czym są Kryształy Czasu?

➤ Opis świata

http://www.kryształyczasu.pl/articles.php?article_id=43

➤ FAQ: Dla początkujących

http://www.kryształyczasu.pl/faq.php?cat_id=1

Jak grać w KC on-line?

➤ Forum

http://www.kryształyczasu.pl/forum/viewthread.php?thread_id=15

➤ Zaprzyjaźnione forum

<http://www.rpgonliner.fora.pl/kryształy-czasu,22/kc-sprawy-rodzinne,105.html>

Mnogość wersji systemu

➤ Download

Skarb nospe - część pierwsza

http://www.kryształyczasu.pl/download.php?cat_id=3

Całość podręcznika

http://www.kryształyczasu.pl/download.php?cat_id=2

➤ Forum

Zmiany by Shadowrunner

http://www.kryształyczasu.pl/forum/viewthread.php?thread_id=68

Zmiany by avnar

http://www.kryształyczasu.pl/forum/viewthread.php?thread_id=58

Tawerna RPG

http://www.kryształyczasu.pl/articles.php?article_id=184