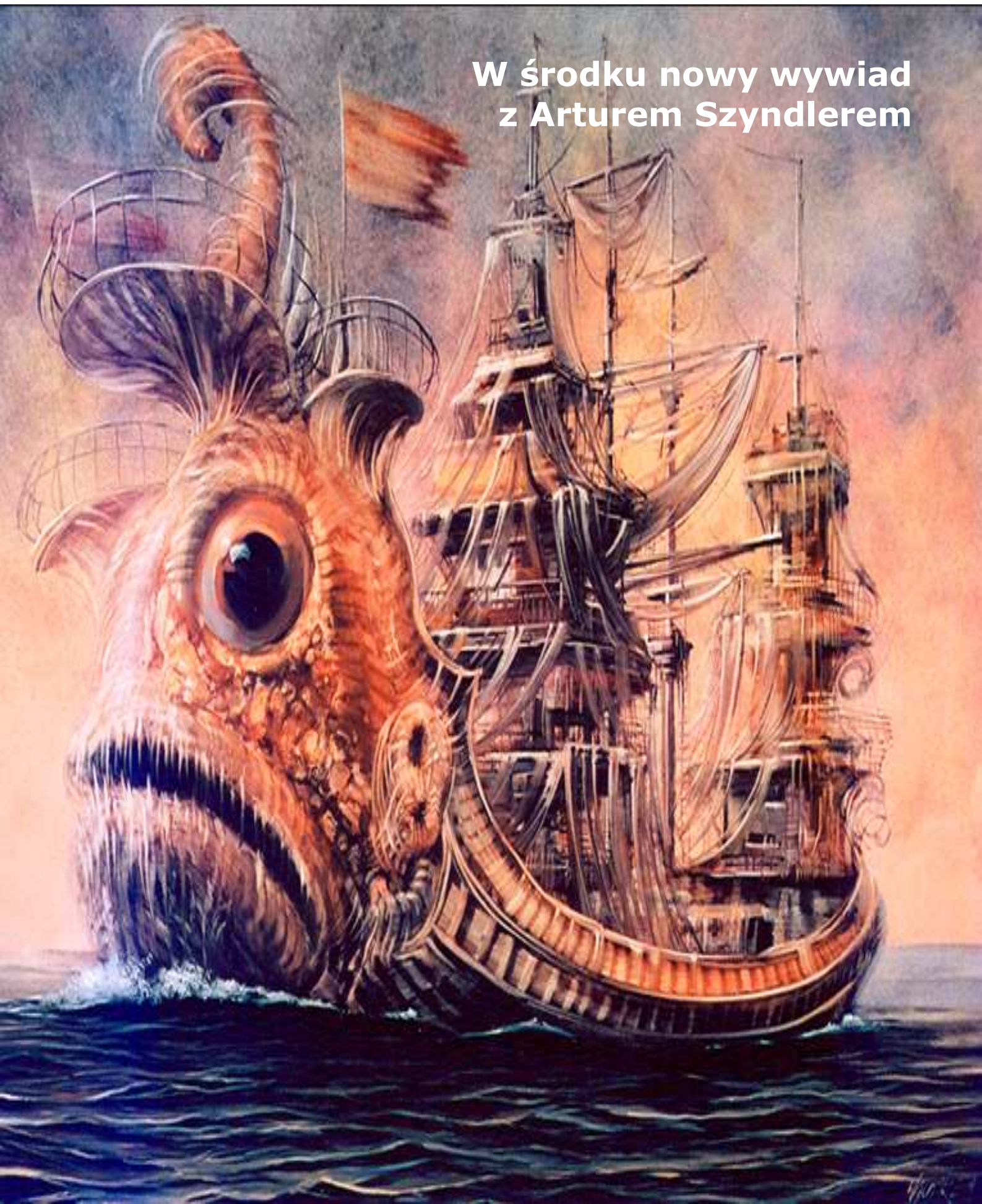


Nr 1(2)/2010

Magazyn o tematyce fantasy
powstający przy współpracy portalu
<http://www.kryształyczasu.pl>

**W środku nowy wywiad
z Arturem Szynlerem**





SPIS TREŚCI

Marynistyka orchijska	
Grzegorz Chmielarski	3
Felieton podsumowujący wątek „gorący” na forum.	
Wywiad z Arturem Szyndlerem	
rozm. Tomasz Waś	16
Wywiad z twórcą i autorem systemu <i>Kryształy Czasu</i>	
Cennik towarów i usług	
Marek Chrobot	20
Rzut oka na ekonomię i gospodarkę świata Orchii.	
Karan – Prawdziwy pajęczy wojownik	
Daniel Szukalski	30
Charakterystyka karanów, istot z bestiariusza. Współtowarzyszy rasowych dla sharanów i aranów.	
Sprawy rodzinne – część druga	
Krzysztof Bujara	39
Opowiadanie w realiach świata KC oparte o autentyczną sesję na forum.	

Od redakcji

Platon napisał, iż najważniejszy w każdym działaniu jest początek. My mamy go już za sobą. Jako redakcja, mamy nadzieję, że drugi numer KC-towca będzie równie ciekawy jak pierwszy. Liczymy również na to, że każdy kolejny, przynajmniej na jakiś czas zagości na ekranach waszych monitorów. Nie ukrywamy, że inspiracją do stworzenia tego numeru był świeżo nawiązany kontakt z osobą Artura Szyndlera. Nie potrafimy jeszcze powiedzieć czy uda nam się wciągnąć twórcę systemu w jakąś relację z użytkownikami portalu oraz czytelnikami KC-towca, ale możemy obiecać, że uczynimy wszystko, żeby ta sytuacja przysłużyła się rozwojowi KC-tów. Na razie skończył na tym venar. Jest uczestnikiem sesji prowadzonych pod czujnym okiem Pana Artura (niestety nie w KC, ale jest nadzieja, że niebawem to się zmieni).

Wszystkich zainteresowanych bardziej osobą Artura Szyndlera zapraszamy na strony 16-19, gdzie jest zamieszczony wywiad przeprowadzony przez venara.

Wszystkich jednocześnie zapraszamy gorąco do lektury!!!

P.S. od czegoja – Serdeczne podziękowania dla wszystkich, którzy zechcieli się włączyć osobiście w tworzenie tego numeru. Jeśli równie wiele osób będzie miało siłę i chęci przy tworzeniu tego magazynu to jestem spokojny o jego przyszłość.

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

Grafika: Daniel Szukalski, Przemysław Grzesiak (Jok), Grzegorz Chmielarski (Shadowrunner), Tomasz Chanek (Hans696), Adam Floryn

Okładka: Obrazek pochodzi ze strony www.digart.pl (opublikowany za zgodą autora)

Teksty: Grzegorz Chmielarski, Tomasz Waś, Marek Chrobot (Mrufon), Daniel Szukalski, Krzysztof Bujara (Keth)

Prowadzący korektę: Jacek Wasilewski (Treant)

MARYNISTYKA ORCHIJSKA

Krótki zarys tematyki morskiej w KC

Tytułem Wstępu...

Kiedy Czegoj w imieniu redakcji zaproponował mi skrobnięcie jakiegoś materiału o tematyce morskiej do najbliższego wydania KC-towca na dobrą sprawę postawił mnie tym samym przed nie lada wyzwaniem, albowiem tematyka marynistyczna, a co dopiero ekstrapolacja tej tematyki w odniesieniu do naszego ulubionego świata fantasy, to zagadnienie tak szerokie, iż raczej trudno streścić je w jednym artykule. Ponieważ Czegoj jednocześnie zasugerował napisanie czegoś w rodzaju podsumowania bardzo żywego tematu, założonego przez piszącego te słowa na forum portalu KC, tj. [„Marynarka wojenna i cywilna Orchii/Ochrii”](#) – postanowiłem na dobry początek skreślić coś w rodzaju felietonu, luźnego artykułu – który – jak mam nadzieję mógłby się stać zaczątkiem całej serii artykułów o marynistyce Krysztalowej. Stąd też nie spodziewajcie się od razu Vademecum Żeglarstwa i Floty – chciałbym raczej żeby ten materiał stał się zaczątkiem czegoś co takie Vademecum mogłoby stanowić – tak więc konkrety w postaci np. listy okrętów czy choćby krótkiego kursu terminologii i pojęć żeglarskich/marynistycznych pojawiają się dopiero w następnych artykułach lub materiałach które będzie można obejrzeć w KC-towcu lub na forum. Zresztą mam nadzieję że ten felieton zainspiruje użytkowników do nadsyłania własnych przemyśleń w postaci gotowych artów do wciąż rozrastającej się skarbnicy wiedzy i pomysłów o Krysztalach

Czasu. Nie mam zamiaru także – przynajmniej w tym felietonie – rozgrzebywać dogłębniej kwestii wpływu i wykorzystywania magii w sztuce morskiej (a co najwyżej nadmienić pewne kwestie) – albowiem wydaje mi się, że jest to raczej temat na zupełnie osobny artykuł – i to zapewne wcale nie krótki, sądząc po dyskusji którą wywołał na forum...

Tak więc do rzeczy...

Orchia – świat tysiąca archipelagów

Każdy kto miał choć krótki kontakt z systemem „Krysztaly Czasu” od razu musiał zwrócić uwagę na specyfikę geograficzną jego uniwersum – na przywodzący skojarzenia z Ziemiomorzem Ursuli Le Guin świat pokryty prawdopodobnie w większości wodą (piszę prawdopodobnie – ponieważ nie wiemy dokładnie co znajduje się na 3 z 4 ćwiartek geograficznych Orchii – opisy tychże krain są dosyć mgliste i ubrane w bogactwo szczegółów), a na swej zachodniej hemisferze, w jej północnej części upstrzona mozaiką niezliczonych wysp, wysepek i subkontynentów.

Niektóre osoby – nie mogąc zadowolić się standardowym eksplorowaniem podziemi, tępieniem smoków (lub obalaniem władzy Kataną) – chciałyby z pewnością bardziej zagłębić się w ten świat, poczuć „morskiego ducha” tej multi-polinezji, tej mega-oceanii. I z pewnością większość z nich zauważył mur nie do przebicia (w każdym razie na pierwszy rzut oka), pomijając bowiem nieistotny dla tego artykułu fakt



opisania zaledwie niewielkiego ułamka tego świata – zdziwi ich prawie zupełny brak opisów statków, szlaków żeglugowych i handlowych, poziomu zaawansowania szkutnictwa czy spisu przodujących potęg morskich Orchii.

Czy więc żegluga w tym świecie stoi na tak niskim poziomie, że do pokonywania akwenów morskich oddzielających poszczególne wyspy używa się dłubanek i tratw i z tego też powodu autor nie rozwodził się nad tą tematyką? A może magia stoi na tak wysokim poziomie, że wszystkie kwestie transportu między archipelagami – tak zewnętrznymi jak i wewnętrznymi – rozwiązuje się przy użyciu splatania Potencjału Magicznego i rzucenia odpowiedniego czaru? No chyba jednak nie – skoro w spisie ekwipunku pojawia się przybliżona cena galeonu, wyszczególniono też barki – zaś krótka charakterystyka wiosek Orkusa Wielkiego wyraźnie mówi o galerach wojennych, stacjonujących w niektórych osadach nadmorskich. W dodatku z opisu niektórych istot i miejsc możemy się domyślać, że jednak jakieś statki istnieją w tym świecie, jakaś technologia szkutnicza jest uskuteczniata, istnieją JAKIEŚ floty. No niestety – jak na system RPG – pojęcie jakieś to trochę za mało.

Z jednej strony pozostawia to sporą swobodę w tej kwestii MG – ale z drugiej strony – przecież nie każdy MG musi od razu być adeptem Akademii Marynarki Wojennej albo patentowanym bosmanem bądź sternikiem motorowodnym żeby domyślać się samemu całej tej tematyki. A każdy MG łaknie jakiegoś odniesienia, jakiś wzorców – z czego korzystać, na czym się wzorować, w którym kierunku rozwijać dane zagadnienie – czy to będzie kwestia

zwykłej łodzi do wynajęcia czy też zaprezentowania graczom jakiejś bitwy morskiej.

Stąd też chyba pierwszą i podstawową kwestią, która została podniesiona przez użytkowników portalu, były typy okrętów które mogłyby być wykorzystywane na wodach Orchii – a podstawowe pytanie nasuwało się samo – skoro autor stwierdził iż realia Kryształów Czasu są quasi-średniowieczne – to czy przez analogię także poziom szkutnictwa i nawigacji nie wykracza poza te ramy? Jeśli jednak tak – to skąd wziął się galeon – było nie było konstrukcja dużo późniejsza; albo co robią tu galery – kojarzące się raczej z okresem starożytności lub przełomem XVI i XVII wieku na Morzu Śródziemnym. Czy autor po prostu nie zaprzętał sobie głowy takimi szczegółami – czy też może po prostu KC są znacznie bogatszym uniwersum pod tym względem i nawet sam autor nie dopuścił by się tej zbrodni ograniczania ich do ściśle średniowiecznych ram? Ja osobiście raczej obstawałbym przy tej drugiej opcji – bo w końcu jak możemy przeczytać w opisie świata jest rok 9 455 – nie wiem co prawda kiedy na Orchii narodziła się cywilizacja – ani jak dawno temu powstał sam świat – ale zakładam że nie stało się to wczoraj, nie stało się to także 5 wieków temu – tylko znacznie dawniej. Tak samo zakładam iż przez ów nieokreślony czas zdążono już porzucić dłubanki, czajki, łupinki i tratwy na rzecz znacznie bardziej wyrafinowanych konstrukcji pływających. Ale pozostaje pytanie jak bardzo wyrafinowanych?

No cóż – pamiętam jeszcze z czasów ożywionych dyskusji na erpg.pl gdy niektórzy użytkownicy postawili tezę iż ukształtowanie terenu – czyli specyfika naszych kochanych archipelagów – winno wybitnie nie sprzyjać rozwojowi



techniki marynistycznej. Spora liczba niewielkich wysp, między którymi odległości czasem mierzone są w metrach lub góra – dziesiątkach metrów, obfitość cieśnin, przesmyków, raf i atoli – powinny w efekcie spowodować iż istoty rozumne przemieszczające się morzami nie zbudowałyby nigdy zbyt dużych okrętów, nie rozwijałyby też technik nawigacyjnych ani udogodnień żeglarskich ponad potrzebę. Łodzie wiosłowe, żeglowanie przybrzeżne na pamięć, kulawa kartografia morska – tyle powinno wystarczyć. Tak więc technika na poziomie starożytności, w najlepszym wypadku wczesne średniowiecze – drakkaropodobne łodzie wiosłowo-żaglowe, niezbyt zaawansowane konstrukcyjnie galery – nie odbiegające wyglądem i techniką żeglugi od tych znanych nam z Egiptu czy Rzymu, może jakieś kogi – ktoś inny wspomniał mimochodem iż do sporadycznych rejsów między archipelagami może jakieś proste karawele (wszak tylko trzech takich statków potrzebował Kolumb by pokonać ocean) – a zresztą: kto by tam chciał żeglować na inne Archipelagi skoro barierowy Archipelag Pajęczy jest we władaniu „Strasznego Wroga”, Pająkoludzi.

Być może jest w tym trochę racji – a i niektórym argumentom wszak nie można zarzucić braku logiki – przynajmniej w podstawowym zakresie kierunku w którym poszło rozumowanie postulujące zacofanie na morzach i oceanach, jednak chciałbym tutaj przedstawić parę kontr-argumentów.

Przede wszystkim podstawowa kwestia – nie bez powodu przywołałem na samym początku porównania do Oceanii i Polinezji. Warto bowiem zauważyć że diametralna różnica w ukształtowaniu części lądowej na Orchii wzglę-

dem realiów znanych z Ziemi rodzi kilka podstawowych problemów, przed którymi musieli stanąć żeglarze z „Kryształów Czasu”. Najbardziej z nich – jakby to powiedział pewien profesor – jest brak większych maszyn lądowych. Na półkuli wschodniej ma rzekomo istnieć jakiś Zaginiony Kontynent – nie wiemy jednak jakich jest rozmiarów – i czy w ogóle tam jest (a może zatonął już? Albo to tylko mit?), jest jakaś większa wyspa – a może subkontynent zwany Anghor Karan – gdzieś na południu od Krainy 10 Archipelgów. I ponoć gdzieś wokół bieguna południowego istnieje jakaś „Terra Australis Incognita” (by użyć sformułowania z naszego świata), która ma być tajemniczą, pierwotną ojczyzną smoków (też nie wiadomo jednak czy jest to wyspa czy też może kontynent – podobny do ziemskiej Antarktydy? A może jednak większy?). W każdym razie – tak czy inaczej Kraina 10 Archipelgów jest co najmniej z 3 stron otoczona olbrzymimi masami wodnymi. Co prawda samej Krainie daleko jest do Oceanii (czyli olbrzymiego arealu wody z gdzieś tam występującymi skrawkami lądu) ale też zapewne po opuszczeniu ostatnich wysp granicznych zewnętrznego Archipelagu Pajęczego w promieniu wielu dni żeglugi (a może i tygodni lub miesięcy – w końcu nie wiemy też jak duża jest planeta orchijska) nie odnajdziemy niczego poza pojedynczymi wysepkami. Co prawda gęstość występowania lądu przypomina raczej ten wycinek Oceanu Spokojnego, na którym znajduje się Indonezja, Papua-Nowa Gwinea i Indochiny – lecz wątpię by sprawiało to iż morza tamtejsze będą łagodniejsze. Pamiętajmy, że Pacyfik jest Spokojny tylko z nazwy – zaś w rzeczywistości jest to najbardziej niebezpieczny akwen na Ziemi. Kraina 10 Archipelgów zaś jest otoczona z zewnątrz niejako takim wielkim



Oceanem Spokojnym. Zresztą nawet Szyndler w odniesieniu do wód znajdujących się na wschodzie pisze: „Ocean Burz” i w dodatku używa przymiotnika „nieprzebyty” – co chyba mówi samo za siebie.

Oczywiście masa zatok, mierzei, kosów, półwyspów, porozrzucanych ciągami obok siebie wysepek, często formujących się w małe archipelagi wewnątrz archipelagów bądź kształtem przypominające laguny, atole, mozaiki z pewnością powoduje iż żegluga wewnątrz każdego z Archipelagów jest znacznie spokojniejsza i bezpieczniejsza niż na Oceanie Burz. Nie można też nie docenić wpływu Archipelagu Pajęczego, który niczym globalny falochron będzie wyhamowywał najbardziej gwałtowne zjawiska atmosferyczne powstające na wodach okalających Krainę Archipelagów – oraz faktu iż do powstania wielu z nich potrzebne jest sąsiedztwo dużego masywu lądowego – więc takie w ogóle w naturalnych okolicznościach nie będą miały miejsca – (chyba że bogowie lub psychopatyczni czarodzieje igrający z żywiołami stwierdzą inaczej; bądź jeśli jakieś specjalista od meteorologii orzeknie iż subkontynentalny masyw ziemski największej wyspy Archipelagu Południowo-Zachodniego lub Wschodniego to wystarczający potencjał dla zaistnienia takich zjawisk). Niewiele też wiemy na temat aktywności sejsmicznej Orchii i tego czy występuje w ogóle coś w rodzaju dryfu kontynentalnego – więc trudno prognozować a nasileniu takich zjawisk jak Fala Tsunami (zwana w KC „Grzywaczem”) bądź Martwa Fala – możemy jednak założyć iż nie zdarzają się one często – skoro autor nie wspomniał o nich jako o czymś wyjątkowym bądź zagrażającym istnieniu cywilizacji. Z drugiej jednak strony – oprócz tych błogosławionych pasów lądowych istnieją spore akweny morskie wewnątrz archipelagów jak choćby

te, które ja nazywam Morzami Zewnętrznymi – baseny oddzielające zewnętrzne wyspy każdego z Archipelagów od ciągu wysp Archipelagu Pajęczego. Mają one niechybnie charakter typowy dla dużych mórz śródlądowych – a te – choć jak wiemy znacznie bezpieczniejsze do żeglugi od otwartych oceanów – to jednak także potrafią być zdradliwe i kapryśne. Zresztą niech nikogo nie zwiedzie fakt że są miejsca na Archipelagach gdzie – wydawałoby się spokojnie i bezpiecznie – można się przeprawiać morzem np. przez cieśniny o szerokości zaledwie kilkudziesięciu czy kilkuset metrów – białe szkwały potrafią się formować nawet nad akwenami wielkości niezbyt imponujących przecież wielkością (w porównaniu z morzami) Jezior Mazurskich. To więc że jakiś basen wodny jest niewielki wcale nie świadczy o jego łagodności.

Jak więc myślę przedstawiłem na powyższych przykładach warunki przyrodnicze, z którymi przyszło się zmierzyć pierwszym skutnikom na Orchii do sielskich z pewnością nie należały. Ich zróżnicowanie, różnorodność klimatyczna (wszak mamy wyraźnie wydzielone co najmniej 3 strefy cieplne – podbiegunową, umiarkowaną i okołorównikową; w dodatku niepowtarzalność ukształtowania każdego z Archipelagów z pewnością rzutuje na zróżnicowanie występowania takich zjawisk jak prądy morskie, fronty atmosferyczne – więc z pewnością nie możemy mówić o jakieś unifikacji warunków przyrodniczych w świecie), różne stopnie łagodności i nasilenia wiatrów z pewnością musiały zaowocować dwoma rzeczami – po pierwsze szerokim eksperymentowaniem z różnymi typami ożaglowania, olinowania i napędów wiosłowych – a po drugie: adekwatnymi eksperymentami z kształtami ka-



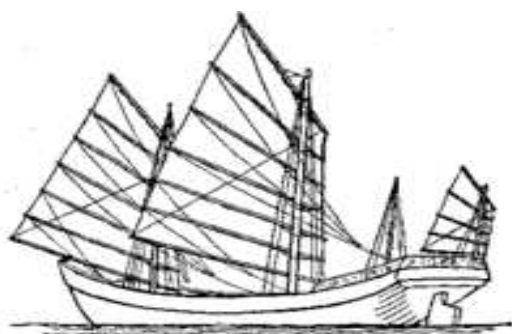
dłubów, ich typami, rodzajami omasztowania. To samo zmaganie się z niestałymi warunkami atmosferycznymi prędzej czy później musiało doprowadzić do rozwoju sztuki nawigacyjnej i kartografii – szczególnie, że w tym świecie miało się do pomocy moce magiczne i nadprzyrodzone – które moim zdaniem w żadnym wypadku nie pełniłyby tu roli hamującej ten rozwój – a wręcz go stymulujący choćby poprzez dostarczanie drogami „nie z tej ziemi” wiedzy niezbędnej do rozwoju pewnych dziedzin żeglarstwa – jak choćby tego w jaki sposób nawigować z gwiazd, jak wykorzystać zjawisko naturalnego magnetyzmu do orientacji w kierunkach świata, jak rozpoznawać pogodę, lokalizować prądy morskie, wiry, bądź stworzenia żyjące pod wodą. Tutaj także pragnąłbym obalić ten kłamiwy stereotyp – wymyślony zapewne przez jakąś arcykonserwatywną frakcję z Fantastyki/Nowej Fantastyki i powielaną później bezmyślnie (a może po prostu: bezwiednie i nieświadomie) w Magii i Mieczu przez niektórych jej redaktorów – jakoby zawsze istnienie magii w świecie implikowało w sposób absolutny zacofanie technologiczne i ciemnotę naukową. My – w naszym świecie – potrzebowaliśmy ponad 10 000 lat rozwoju cywilizacji by doprowadzić poziom nauk przyrodniczych i humanistycznych do obecnego pułapu – oni zaś tam na Orchii zaledwie po kilku wiekach (bądź paru mileniach – jak kto uważa, że mu dogodniej to pasuje) mogli pójść niejako na skróty – i odkryć tą samą wiedzę – albo przynajmniej część tej wiedzy (jeśli komuś nie podobają się klipry i windjammary – choć nie rozumiem jak mogłyby się nie podobać) przy użyciu Magii, boskich objawień – albo „kontaktu z bazą” – czyli wykorzystując w tym celu jakieś starożytne artefakty... no jak choćby Kryształ

we własnej „osobie”. I wiedzę tą wykorzystać w dziedzinach zarówno z magią związanych – jak i niekoniecznie (oczywiście ktoś kto jest zwolennikiem filozofii Nihil Novi może to zinterpretować nieco inaczej – że już wszystkiego się dowiedzieli i nie mają po co się dowiadywać czegokolwiek więcej – no ale przecież nie o to chodzi). W każdym razie rozwój techniki morskiej w Kryształach Czasu wcale nie musi być prymitywny – albo ograniczony do dosyć archaicznych okresów historycznych – warunki (naturalne) i możliwości (nadnaturalne) sugerują raczej że zarówno kunszt morski, jak i tradycja rzemiosła stoją pułapem wysoko – albo przynajmniej: nie tak nisko by sugerować średniowiecze.

Tak tylko na marginesie wspomnę iż zastanawiam się poważnie czy takie szafowanie okresami historycznymi z naszego świata jest do końca uprawnione – wszak takie a nie inne konstrukcje pojawiły się w wyniku pewnych konkretnych potrzeb, warunków i bodźców – jednak nie był to w żadnym wypadku proces jednolity – nie powinniśmy bowiem patrzeć na rozwój żeglarstwa przez pryzmat naszego strasznie egocentrycznego Zachodu i jego stawiać sobie za jedyne porównanie. Na Ziemi wszak jakoś skolonizowano te wszystkie Australie, Oceanie i Wyspy Wielkanocne na długo przed pojawieniem się galeonów i liniowców. W dodatku jako pewien przykład tego iż nie wolno patrzeć na wszystko jednotorowo – chciałbym tutaj przytoczyć rozwój takich konstrukcji jak katamarany – łodzie wybitnie nieeuropejskie – które przyjęły się w świecie zachodu jako jedne z najlepszych jednostek regatowych – pod względem niektórych parametrów technicznych i osiągnięć. Jeszcze ciekawsza moim zdaniem jest konstrukcja



tradycyjnej, dalekowschodniej dżonki – której spód kadłuba przyjmuje kształt cygara lub owalu, zbliżony do łyżki (w przeciwieństwie do okrętów z tamtych czasów na Zachodzie). Jest to cechą charakterystyczną dla współczesnych kadłubów okrętów, budowanych z metalu – tam jednak, na dalekim wschodzie pojawia się ona na długo przed końcem XIX wieku (tak wiem – Chińczycy wszystko już wynaleźli dawno temu).

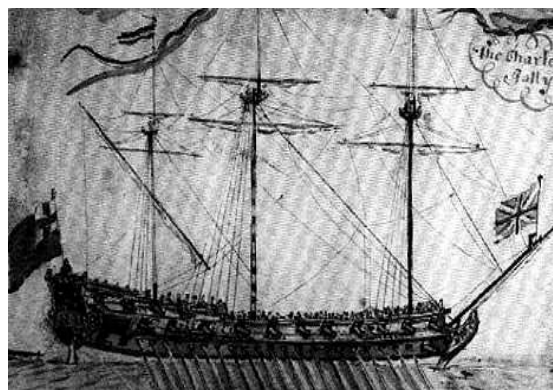


Rys. <http://pl.wikipedia.org/wiki/Dżonka>

A w Kryształach Czasu mamy do czynienia wszakże ze znacznie większą ilością „potrzeb, warunków i bodźców” niż w naszym świecie – moglibyśmy więc założyć iż pewne konstrukcje (może nie dokładnie te same – ale generalnie pewne koncepcje) skutnicze mogłyby się pojawić na Orchii w zupełnie inny sposób i podążać całkowicie innym tokiem ewolucji technologicznej niż na Ziemi. Stąd też galeony mogłyby sąsiadować z galerami. Oczywiście komuś może się nie podobać taki misz-masz – ale przecież nie mówimy tutaj o jakimś totalnym chaosie konstrukcyjnym i technicznym – raczej o pewnych koncepcjach obrabianych przy użyciu zdrowego rozsądku. Zresztą też wcale nie musimy przenosić wszystkiego wprost albo stosować tego samego nazewnictwa – niech przykładem będą wspomniane w opisie rasy reptilionów ich słynne (i enigmatyczne – bo jak wiele rzeczy w

KC – nieopisane wcale) starożytne okręty wojenne w postaci tarawanów i arek inwazyjnych.

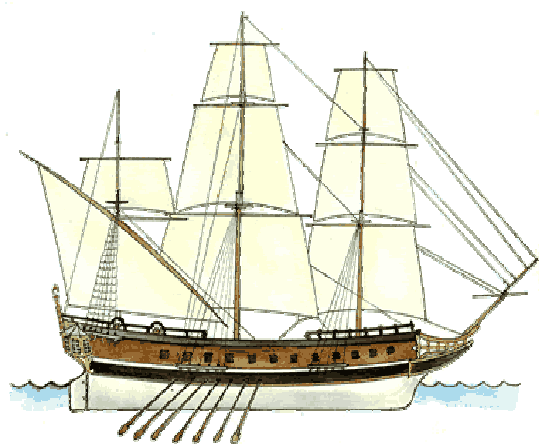
Zresztą temat ten dosyć szeroko został – ja myślę – podniesiony na forum, a zaczęło się – jeśli mnie pamięć nie myli, od propozycji pewnego rodzaju dymorfizmu w typach jednostek na typowo żaglowe – długodystansowe, pełnomorskie, o dużym zanurzeniu – i wiosłowo-żaglowe, płaskodenne, mniejsze gabarytowo, do transportu śródlądowego – przy czym oczywiście jest zrozumiałe że koncepcja taka niekoniecznie musi się podobać wszystkim. Kiedy jedni wolą pozostać ściśle w średniowieczu – inni z radością woleliby pchnąć ten cały kram do przodu – od razu ku szczytowym osiągnięciom marynistyki żaglowej. Co zresztą osobście mnie nie dziwi – już wspominałem na początku iż dosyć sceptycznie jestem nastawiony do kwestii filozofii „Nihil Novi” jako troszkę nieuprawnionej.



Aczkolwiek jeśli ktoś jest przeciwny pomieszaniu epok – to ja bym widział inne nieco wyjście z takiego impasu. Pamiętam, że w materiałach Szynkler wspomina coś półgębkiem o tym iż rozwój techniki jest wyraźnie wyższy na Archipelagach Zachodnich niż na Macierzy (tj. na Archipelagu Centralnym) – być może więc przez analogię – im dalej na wschód tym ten poziom się zmniejsza – stąd też można by w



jednej i tej samej krainie zmieścić konstrukcje i technologie z różnych epok. Jest to oczywiście rozwiązanie trochę naciągane – zakładając że granice w postaci Archipelagu Pajęczego nie jest Przeszkodą-Nie-Do-Pokonania, to jakaś minimalna wymiana stylów rzemiosła, myśli technicznej i tradycji morskiej powinna zachodzić. Przy czym oczywiście jest kwestią sporną jak bardzo taka komunikacja między poszczególnymi Archipelagami jest intensywna – i jak tą kwestię widziałby sam autor systemu – ja bowiem zawsze ją definiowałem jako istniejącą, ale niezbyt intensywną – w dodatku z tendencjami do długich okresów cyklicznego zamierania, choć wcale nie twierdzę że taki obraz jest bardziej uprawniony od innych. No i sama stosunki panujące między poszczególnymi Archipelagami – wydaje mi się, że to temat na osobny artykuł...



Wracając zaś do samych konstrukcji, w owym topicu zasugerowałem coś jeszcze innego – uzupełniającego przynajmniej część przedstawionych przez innych propozycji – a mianowicie zamiast dymorfizmu – pewien synkretyzm. Jeśli uznać iż rzeczywiście konstrukcje wiosłowe lepiej spisują się w warunkach archipela-

gów, cieśnin i innych tego rodzaju formacji wodno-ładowych – zaś w pełni żaglowe – lepiej na dużych, otwartych akwenach, nie widzę powodu, dla którego rzemiosło szkutnicze na Orchii nie mogłoby pójść w kierunku rozwoju opartego na łączeniu pewnych najlepszych części składowych. Przede wszystkim już wspominałem o tym iż konstrukcje typowo żaglowcowe wcale nie muszą być pozbawione tego elementu jakim są wiosła – aczkolwiek będą one tam pełniły funkcję pomocniczą – nie zaś pierwszoplanową. Przywoływałem już przykład Adventure Galej (patrz ilustracje) więc nie będę powtarzał szczegółów (zaś osoby głębiej zainteresowane tą tematyką zachęcam do zapoznania się ze źródłami – niekoniecznie w internecie).

Podobny zabieg – tylko w drugą stronę można zastosować w przypadku okrętów wiosłowo-żaglowych. Teoretycznie można bowiem wybudować galeas – albo w każdym razie wywodzącą się z galery, podobną w użytkowaniu do galeasa jednostkę przystosowaną do rejsów pełnomorskich. Może mieć ona konstrukcję zaopatrzoną w stępkę, ster zawiasowy, cechować się głębokim zanurzeniem a nawet bardziej podniesionymi burtami niż normalne rodzaje takich okrętów. Może też posiadać więcej masztów lub maszty składane/rozkładane (i takie bowiem konstrukcje zdarzały się w historii marynistyki), w zależności od potrzeb i okoliczności – na których może przenosić więcej ożaglowania lub dających możliwość zapasowego wciągnięcia ożaglowania.





Nie widzę również powodu, dla którego nie możnaby np. pchnąć w delikatnie rozwoju niektórych konstrukcji. Skoro starożytna galera potrafiła wyewoluować do bardzo użytecznej i znacznie bardziej zaawansowanej dromony, galeasa, galeoty – zaś koga po pewnym czasie pojawia się jako holk – czemu np. pocziwy drakkar nie miałby przejść podobnego przeobrażenia – mógłby znacznie zwiększyć rozmiary, długość, zanurzenie – mógłby się pojawić kryty pokład, większa ładownia, dodatkowy rząd wioseł (na ilustracji powyżej można obejrzyć coś zbliżonego koncepcją do tej propozycji, choć oczywiście nie identycznego – wszak brak tam wioseł). Rufowe zaokrąglenia burt mogłyby się przekształcić w jakiegoś rodzaju nadbudówkę, ponieważ pokład z wiosłarzami zostałby przykryty „stropem” na nowo powstałym pokładzie otwartym możnaby nawet postawić parę sztuk artylerii kinetycznej – powstałaby dzięki temu smukła, względnie szybka (bo na pewno szybsza od galery) łódź wiosłowo-żaglowa idealna jako desantowiec lekkiej i średniej piechoty, do której zadań należałoby wysadzenie na plażę

maksymalnie dużej ilości wojska zdolnego przygotować umocniony przyczółek dla lądowania głównych sił zbrojnych. To jest oczywiście przykładowa propozycja – takich koncepcji może być więcej.

Inna też sprawą jest, że starsze konstrukcje – albo w każdym razie to co w naszym świecie uznane by było za starsze – wcale nie muszą od razu zniknąć z akwenów orchijskich. W takim barwnym świecie, jak świat Kryształów Czasu z pewnością dla pewnego rodzaju typów jednostek, które mogłyby się wydawać anachroniczne można znaleźć zastosowanie. Wróćmy znowu do tego molestowanego wcześniej drakkar – tudzież po prostu łodzi wiosłowo-żaglowej (czy jak to ktoś zaproponował oryginalne nazewnictwo: ghulashu). Przedstawiłem powyżej pomysł z jej rozwojem jako okrętu desantowego – i podobnym torem idąc postaram się wskazać idealne zastosowanie dla jej starszej konstrukcyjnie siostry. Klasyczna „smocza łódź” ma bowiem kilka niezaprzeczalnych zalet nawet w porównaniu z dużo nowszymi jednostkami. Przede wszystkim – pomimo względnie małych rozmiarów, cechuje się sporą dzielnością morską i wytrzymałością. Potrafi – przy doświadczonej załodze – pokonywać morza również przy niesprzyjającej pogodzie, a nawet w sztorm. Jest niewielka i bardzo zwrotna, a przy tym potrafi przetransportować spory oddział – a jak się uprzeć to mniejszy, ale za to z końmi i konkretną ilością ładunku – nie bez powodów zrodziła się dla celu pirackich rajdów po wybrzeżach. Te predyspozycje czynią ją wymarzoną więc okrętem do różnego rodzaju tajnych operacji. Jakieś prymitywne plemiona piratów wciąż mogą jej używać – z mierną skutecznością – w walce, podczas gdy cywilizowane państwa z pewnością docenią jej



zalety jako środka transportu dla kommando zabójców przerzucanych za linie wroga (a warto pamiętać że w świecie Archipelagów termin „behind enemy lines” nabiera zupełnie nowych konotacji) czy też gdy trzeba będzie dostarczyć potajemnie do zamorskiej krainy tajnego agenta razem z wyposażeniem. Trzeba gdzieś wysadzić mały, konny zwiad na jakąś wyspę pod osłoną nocy? Nic prostszego – taka łódź nadaje się jak znalazł. Można ją dobić do brzegu – podczas gdy nowocześniejsze i większe jednostki musiałyby spuszczać niezgrabne i powolne szalupy – w dodatku sam okręt macierzysty zostałby szybko dostrzeżony przez nieporządne oczy. Stara, dobra smocza łódź może zresztą wpłynąć na sporne wody w asyście jakiejś większej jednostki wojennej – po czym pod osłoną porannej mgły dobić do brzegu i wykonać zadanie (zresztą nie tylko do brzegu – pamiętajmy, że drakkary mają tę przewagę nad innymi okrętami, iż potrafią wpływać daleko wгłęb rzek, gdzie normalnie poruszać się mogą tylko barki rzeczne – w dodatku krzepka załoga może taką łódź prętransportować na krótkim odcinku po lądzie bez większych problemów) a następnie umożliwić bardzo szybką ewakuację oddziału i wycofanie się z powrotem pod eskortę. Spełniałaby więc podobną rolę co w dzisiejszym świecie śmigłowce desantowe, wysadzające oddziały specjalne na terytorium wroga – a następnie zabierające je stamtąd po wykonaniu misji.

Podobne – choć nieco inne przyczyny mogą powodować konieczność użytkowania innych rodzajów jednostek. Ktoś na forum wspominał o kodze – „koniu pociągowym Hanzy”, oraz później ktoś inny o tym, iż koniec końców w sposób nieubłagany została ona wyparta przez

nowsze jednostki. Owszem – to prawda – jednak w Kryształach Czasu wydaje się czasem zapominać o pewnych podstawowych kwestiach. Jak choćby to, iż galeon jest drogi – a koga czy holk – przez fakt iż są przestarzałe – a przez to także znacznie prostsze (i szybsze) w budowie – z pewnością są dużo, dużo tańsze. W dodatku z taką kogą jest jak z fiatem 126p – nie każdy potrzebuje od razu mieć ciężarówkę bądź tira – niektórym wystarcza po prostu niedrogi „przrząd do jeżdżenia”. Jeśli sugerować się prawidłowościami z podręcznika z ekwipunkiem – gdzie fakt istnienia zbroi płytowych nie wyparł np. z użytku pancerzy łuskowych (i zakładając oczywiście że ich obecność jest tłumaczona inaczej niż przez zróżnicowanie klimatyczne – bo wszak w naszym świecie istniały obok siebie płyta i kolczuga czy łuska – z tym że każda pod inną szerokością geograficzną i w innym klimacie) – to być może podobne prawidła sprawiają, że koga może nie zostać całkowicie wyparta. Oczywiście to tylko możliwość – nie pewność – bo może wcale tak nie być, a jeśli komuś koga i galeon nie współgra ze sobą – to po prostu jedno z nich skasuje i wyrzuci ze swoich sesji.

Wspomniana też była jeszcze jedna bardzo ważna rzecz, na którą chciałem zwrócić uwagę – mianowicie sposób w jaki dane konstrukcje się rozwijają i powstają w takiej a nie innej postaci. Czyli kwestia np. pojawienia się nadbudówek – najpierw w postaci zwykłej wieżyczki artyleryjskiej/strzeleckiej na starożytnych galeonach – a później już dwóch – w postaci rufowej i dziobowej na kogach czy innych tego rodzaju statkach – co zaowocowało w szczytowej formie tym co możemy podziwiać na galeonach i karakach – oraz i ostatecznego zniknięcia w



momencie pojawienia się artylerii czarnoprochowej (gdy takie wystające części statku stanowiły zbyt rzucający się w oczy cel dla armat pokładowych) – bądź dostosowywania konstrukcji pokładów do artylerii. No i ewentualna ekstrapolacja tej sytuacji na niektóre przypadki w KC – jak chociażby uwzględnianie stosowania magii bojowej w wojnie morskiej.

Jeśli założymy, że nie wykorzystuje się na Orchii żadnej artylerii ogniowej – a zniknięcie nadbudówek na okrętach było związane z jej pojawieniem się – wtedy wniosek nasuwa się oczywisty. Niezależnie od tego czy będziemy mieli do czynienia z karaką, koga, fregatą czy kliprem – nadbudówki winny być obecne w ich konstrukcjach – i to może nawet znacznie bardziej rozwinięte niż te znane z naszego świata? Małe, drewniane kaszteliki, quasi-zameczki? Czy tak powinny wyglądać? No cóż – znowuż – jest to kwestia gustów i tego co komu pasuje. Czy np. bocianie gniazdo nie pojawia się w wersji zamkniętej, opancerzonej bastejki – idealnego miejsca dla snajperów z magicznymi kuszami, zdolnymi wyeliminować np. oficerów lub czarodziei wrogiej jednostki? Z jednej strony znika też niebezpieczeństwo wiążące się z przechowywaniem prochu na okręcie – ale z drugiej strony – natura nie lubi próżni – czyż bowiem wilki morskie nie będą chciały wykorzystywać w walkach jakiś środków zapalających? (i tu oczywiście można nawiązać do Malazańskiej Księgi Poległych – bo ten temat też był poruszany na forum – a wszak alchemia w Kryształach Czasu na pewno nie ustępuje w żadnym stopniu tej której oddawali się Czarni Moranthowie – a pewnie pod pewnymi względami ją przewyższa).

W jaki sposób zmieniałyby się konstrukcje kadłubów – gdyby zaczęto na szeroką skalę użytkować – zamiast artylerii ognistej – artylerię ki-

netyczną: kusze wałowe i balisty do likwidacji załogi, miechowe miotacze oliwy/smoły do podpalania wrogich jednostek lub siania terroru wśród piechoty morskiej, „kompaktowe” katapulty, blidy, proce obłężnicze – dobrze spisujące się zarówno w miotaniu skał czy innych litych pocisków (którymi można uszkadzać takielunek, burty lub nawet próbować przebić pokład) jak i pocisków zapalających (garnców z oliwą, smołowanych paków słomianych itp.) czy nawet jakiś substancji alchemicznych (toksyczny gaz w szklanych kulach – czemu nie?) bądź broni „biologicznej” (gniazda z szerszeniami, gnijące truchła roznoszące zarazę) – arsenał naprawdę mógłby być spory. Czy np. skorzystanie z katapult (powiedzmy – takich niewielkich – na obrotowych lawetach) mogłoby spowodować pojawienie się nowych elementów konstrukcyjnych? Wszak stromotorowy kąt ostrzału tego rodzaju artylerią wymusza i praktycznie ogranicza ich użytkowanie tylko do otwartych pokładów – czy nie próbowano by rozwiązać tego np. wprowadzając dodatkową „galerię” artyleryjską z katapultami na lawetach, biegnącą przez środek okrętu, od dziobu po rufę – albo nawet kilka takich galerii, ustawionych tarasowo. A może do tego „gniazda artyleryjskie” umocowane w różnych miejscach kadłuba. Ciekawie mógłby też wyglądać okręt, który byłby zbudowany z myślą o montażu np. trebusza lub frindiboli.

Tak samo kwestia wykorzystania strzelców na pokładach – może jakieś rozkładane parawany przy burtach (jak w wozach husyckich), chroniące wrażliwych łuczników i kuszników przed wrogim gradem pocisków? Burty nadbudówek zbudowane na wzór blanków zamkniętych z miejskich murów, żeby chronić strzelców wyborowych?

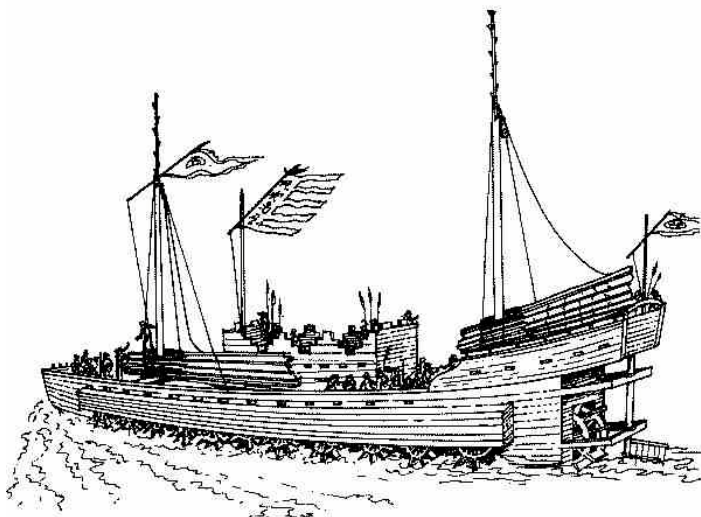


A w końcu – np. kwestia zabezpieczania kadłubów przed ogniem/alchemią lub wybuchowymi czarami. Pojawił się pomysł okuwania burt blachą. Jak wspominałem na forum – nie jest wymysł wcale epoki XIX wiecznych ironcladów i monitorów – robiono to już wcześniej (blachami miedzianymi) – choć wówczas w celach usprawnienia konserwacji kadłuba poniżej linii wody (łatwiej było go oczyszczać z różnych świństw) – a w KCtach – ze względu na mnogość niebezpieczeństw ogniowo-eksplozywnych-magicznych byłoby to całkiem uprawnione. Nadmieniałem także, że ów wariant konstrukcyjny takiego okucia (drewno-błacha-drewno) które mogłoby dodatkowo chronić przed klasycznymi pociskami. A w związku z tym, iż w innym temacie – bodajże o magii – dwóch naszych kolegów wyciągnęło przeoczoną chyba przez większość ciekawostkę dotyczącą miedzi i jej stopów – oraz niewielkiej odporności przeciw magii, jaką zapewniają – myślę że okuwanie miedzianą blachą burt okrętów nadaje nowego sensu – i w dodatku daje dodatkową przeciwwagę dla czarodziejów wykorzystywanych we flotach. Tym bardziej iż mnie osobiście nie wydaje się aby czarodzieje na okrętach byli jakoś strasznie powszechnie i masowo wykorzystywani – wszak etos każdej profesji czarodziejskiej wyraźnie mówi o poświęceniu się zgłębianiu tajemnic magii. Raczej niewiele z tym etosem ma wspólnego szwendanie się po morzach i robienie za żywą artylerię magiczną; to samo – znacznie skuteczniej i bezpieczniej – można robić na lądzie; w dodatku służba okrętowa jest niewdzięczna i niebezpieczna – co znaczyłoby, iż taki czarodziej – trochę sobie policzy za nią – przez co nie każdego szypra będzie stać na te usługi. No i sprawa zasadnicza – nie przypominam sobie, aby w materiałach oryginalnych wspomni-

nano o jakimś masowym, akademickim stylu kształcenia magów, który by ich produkował na pęczki niczym dzisiejsze szkolnictwo akademickie magistrów. Co prawda założyliśmy na początku, iż rozwój świata powinien gdzieś nas w takie okolice zaprowadzić – zresztą nawet jeśli uwzględnimy samo ledwie średniowiecze – to wszak istniały wówczas już prężne ośrodki akademickie – a skoro na Orchii mamy magię – może i powinny istnieć jakieś akademie magiczne; jednak materiały źródłowe sugerują iż większość czarodziejów jest szkolona systemem mentorskim – nie zaś akademickim: ergo, jest ich niewiele – albo przynajmniej nie aż tak wielu jakby się wydawało i jest to raczej elitarne zajęcie – przez co magowie nie będą masowo wykorzystywani we flocie – raczej będą stanowili też coś w rodzaju elity lub oddziałów specjalnych (czy raczej: jednostek specjalnych).

Jest też kwestia jeszcze ciekawsza – alternatywnych metod napędu – na forum była podniesiona głównie problematyka wykorzystywania innych ras – jako siły roboczej przy wiosłach – czy wręcz radykalnego rozwiązania problemu galerników w postaci załogi składającej się z nieumarłych (najlepiej kościotrupów). Podnoszono też pomysł wykorzystania morskich zwierząt pociagowych jako pilotów bądź w ogóle zwierząt i potworów morskich jako form transportu/statków – co wywołało już mieszane uczucia – u mnie także (choć: trzeba przypomnieć – trytoni, którzy piastują profesję rycerza też używają wierzchowców – tyle że morskich i są to zazwyczaj węże morskie – więc czemu kraken nie miałby być koniem pociagowym? Oczywiście pod warunkiem że takie coś skroi się z głową i bez przesady bądź niemiłej bajkowości i infantylizmu).





Kto powiedział że nie można by do napędu wykorzystać normalnych zwierząt – jakiś kierat, kabestan – system przekładni zębatych – i wystarczy zaprząć na do mechanizmu na najniższym pokładzie trochę bawołów opasów albo diamentowych żuków – żeby poprzez odpowiedni mechanizm przełożenia np. napędzać suw dzierżący wiosła. Sześć bawołów i mechanizm z pewnością taniej na dłuższą metę by wyszło niż 100 niewolników/wioślarzy. Zresztą nie musi być to wcale suw wiosłowy – może to być jakaś prymitywna forma napędu koła łopatkowego. Dla osób które zaraz się skrzywią z niesmakiem, przywołując na kontrargument „Parostatkiem w piękny rejs” – przypominam iż ręcznie napędzane „paddlewheels” istniały już dawno temu – na długo przed wymyśleniem maszyny parowej i parostatku. Nigdy nie zgadniecie gdzie. No oczywiście że w Chinach. Nie ma takiej rzeczy której by nie wynaleziono w Chinach już dawno temu (patrz szkic).

Moim zdaniem takie cudo całkiem nieźle wyglądało by w arsenale flotyli krasnoludzkich lub gnomich kupców (szczególnie z kieratem diamentowych żuków). Tak, tak – już słyszę te głosy oburzenia: „Co karyple robią na morzu? Im głębie gryźć, głębogryzom jednym, nie po

morzach się szwendać!!!” Fajnie, wszystko, ale ja słyszałem że KCty ponoć łamią stereotypy fantasy. No wiecie – CYWILIZOWANE orki u władzy i w ogóle. No to czemu krasnoludy nie miały pływać po morzach i jeszcze dawać jakiś wkład od siebie do międzynarodowej kultury marynistycznej, hę?

Zimnym, beznamiętnym okiem sceptyka na koniec...

I tym optymistycznym akcentem w zasadzie miałbym zakończyć ten felieton – ale przypomniała mi się jedna myśl przewodnia – aczkolwiek wypowiedziana na temat magii, przez jednego z użytkowników portalu niejako na marginesie dyskusji o samej flocie i tym co z nią związane. Ów dobry człowiek apelował aby nie popadać ze skrajności w skrajność – gdyż nawet magia i czary winny się kierować – lub być kierowane – w choć minimalnym stopniu logiką i zdrowym rozsądkiem. Z czym się osobiście zgodzę – i pozwolę sobie roztoczyć patronat tej maksymy nie tylko nad tym działem – no ale generalnie nad wszystkim co ma związek z KCtami. Co prawda to by sugerowało również nałożenie kagańca samokrytyki na niektóre zawarte tu sugestie i pomysły, które w dodatku moimi osobistymi są – no ale lepiej być samokrytycznym niż bezkrytycznym wobec własnej twórczości.

Oczywiście zdaję sobie sprawę z tego, że zapewne jakieś wątki tak toczącej się na forum dyskusji jak i samej tematyki – mogły mi umknąć w trakcie pisania, zostać pominiętymi bądź przemilczanymi – no ale twórczość felietonopodobna już takimi prawami się rządzi iż



jest luźna w formie a niezobowiązująca w treści.

Myślę, że skoro taki luźny wstęp do tematyki i zagadnienia będziemy mieli za sobą to następnym razem będziemy mogli przejść do konkre-
tów – np. jakiś mały poradnik „Żegluga dla Szczurów Lądowych” czyli glosariusz podsta-
wowych pojęć żeglarskich, trochę teorii itd. A
po tym – jako że zauważyłem na forum iż co
najmniej dwie osoby zrobiły coś w rodzaju
skrótowych list proponowanych okrętów do
systemu – i że dziwnym zbiegiem okoliczności
jest to mniej więcej coś takiego o czym myśla-
łem, a co w luźnych notatkach z jeszcze luź-
niejszymi ilustracjami mam u siebie na dysku –
to myślę że następnym razem albo następnym
razem po następnym razie dam wam jeszcze
więcej powodów do narzekań i przygotuję coś
w rodzaju Vademecum Floty Orchijskiej – więc
wszystkie osoby, którym się podobał artykuł
zachęcam do czytania w przyszłości albo
skrobienia własnych przemyśleń i publikowania
ich ku ucieście gawiedzi – zaś wszystkie osoby,
którym się nie podobało – serdecznie
uprzedzam – by sobie kupiły Nerwosol albo
coś takiego, bo dostaną lasacji mózgu do krwi,
jak przeczytają Vademecum i te wszystkie
błędne i plugawe pomysły które mam
zamiar tam umieścić ;-)

„I zaprawdę powiadam wam, nie żółw statek
będzie nosił, ale statek żółwia!!!” – i tym starym
przysłowiem wyznawców Gothmeda się z
wami żegnam...

**Tekst oparty w znacznym stopniu o przemyślenia
autora oraz pomysły i wiadomości zaczerpnięte z
forum portalu www.kryształyczasu.pl**

Całość stworzył – Grzegorz Chmielarski vel Shadowrunner
Grafiki pochodzą w głównej mierze z kolekcji własnej
autora tekstu (czyt. z twardego dysku)

**Na zupełny koniec jeszcze jedna (poza okładką) futurystyczno-
fantastyczna wizja statku widmo poruszającego się po
bezkresach wód świata KC.**



Grafika pochodzi ze strony www.digart.pl - posiadamy zgodę
autora na jej publikację w KC-towcu (proszę nie przejmować
się kominem – zainstalowały go gnomy potrzebujące kuźni na
pokładzie statku ;-)



Wywiad z Arturem Szyndlerem – Twórcą i autorem systemu *Kryształy Czasu*

Wywiad odbył się podczas rozmowy telefonicznej, przeprowadzony w dwóch częściach. Rozmawiał – Tomasz Waś vel venar.
Teraz obaj panowie znają się już osobiście. Po lewej p. Artur, po prawej p. Tomasz.



T.W.: Jak w tej chwili wygląda kwestia własności praw autorskich dotyczących KC?

A.S.: Prawa autorskie do Kryształów Czasu są w moich rękach. Wymyślanie zasad, testowanie wszelkich opcji, przygotowanie wersji do druku, zanim jeszcze przekazałem ją dalej zajęło mi ponad 10 lat życia. Mam nadzieję, że wydarzenia związane z ich wydaniem nigdy się nie powtórzą.

Dlaczego wystąpiła tak długa przerwa pomiędzy powstaniem systemu i jego pierwszych publikacji a obecnymi planami ?

Zacznę od tego, że nigdy nie zapomniałem o Kryształach Czasu. Cały czas zbierałem i zbieram doświadczenie oraz pomysły do systemu chociażby poprzez grę w różne inne systemy. Od początku mojego doświadczenia z RPG przeszedłem przez około 150 różnych systemów, a gram jakieś 2-3 razy w tygodniu. W samej Warszawie jest minimum kilka grup grających w Kryształy Czasu, kilku lub kilkunastuosobowych nawet nie wiedzących o swoim istnieniu. Jakieś 10 lat temu po doświadczeniach z Kryształami Czasu zacząłem pisać

nowy system po części oparty na KC-tach – Alternatywne Kryształy Czasu. Można go śmiało dostosować do każdego świata a nawet gier komputerowych.

Na kiedy planuje Pan wznowienie systemu Kryształy Czasu?

Nie umiem w tej chwili określić konkretnej daty. Może to być za rok, półtorej a może za pięć lat. Obecnie prowadzę rozmowy z bardzo dużym partnerem w tej sprawie i jestem objęty tajemnicą. Zapewniam, że portal kryształyczasu.pl jako jeden z pierwszych będzie wiedział kiedy to nastąpi.

Czy wiadomo kto będzie zajmował się stroną graficzną systemu? Może pan Jarosław Musiał?

Tak, Jarek Musiał jest zdecydowanie odpowiednią osobą by się tym zająć. Niestety, nie mam aktualnie z nim żadnego kontaktu i będę musiał go zdobyć kiedy już będzie wszystko jasne i porozmawiać o współpracy w tej kwestii.



Czy mógłby pan uczestniczyć bardziej aktywnie w życiu społeczności KC, komentować, orzekać czy autorskie artykuły prezentowane na stronie są zgodne z Pana wizją?

Prawdę powiedziawszy dysponuję bardzo małą ilością wolnego czasu, ale myślę że mógłbym znaleźć trochę czasu raz na dwa, trzy tygodnie i prowadzić dyskusje na temat systemu z użytkownikami portalu.

Kiedy możemy spodziewać się publikacji historii Katana, o której Pan wcześniej wspomniał?

Historia Katana to powieść i chciałbym przedstawić kilka części z samej książki. Ciekawi mnie odbiór czytelników samej historii, jak również mojego sposobu pisania. Tak w kilku słowach może powiem o czym będzie ta książka. Jest to oczywiście historia Katana, jego dzieciństwo, lata młodości, bitwy i dojście do władzy. Będzie również kilka innych wątków, jednym z bohaterów będzie kapłan który zapomniiał imię swojego bóstwa (znający system domyślają się o co chodzi), kilku bogów panteonu orchijskiego, a także grupa awanturników, która zawita do Labiryntów Śmierci. W pewnym momencie ich losy się zetkną i pozostanie jeden wspólny wątek. Mam nadzieję, że całość się spodoba czytelnikom, a komentarze poszczególnych wątków, które udostępnię na portalu będą dla mnie bardzo wartościowe.

Kolejne pytanie dotyczy historii Orchii oraz wzajemnych stosunków poszczególnych ras. Na portalu toczy się aktualnie dyskusja dotycząca ewentualnego sojuszu elfów z orkami. Czy taki sojusz był, jest czy może nigdy nie było o nim nawet najmniejszej wzmianki?

Kiedy orki zaczęły podbijać poszczególne archipelagi, zachowywały dużą ostrożność. Interesowała ich walka tylko z jedną nacją naraz. Walka na kilka frontów jest zbyt przewidywalna. Obie rasy (elfy i orki) nigdy nie były przyjaciółmi. Podczas wojen reptillionskich elfy zamierzały wykorzystać upadek dominujących

reptillionów. Jednak gdy reptillionsi nagle padli było już za późno na reakcje. Reptillionsko-orkowy rozejm tak wzmocnił pozycje orków, że za późno było na powstrzymanie ich sił. Różnica między supremacją reptillionów i orków polegała na tym, iż reptillionsi głównie skupiali się na rejonach skalistych, górzystych itp. pozostawiając elfom tereny zalesione, w których to czuły się najlepiej. Natomiast orki podbijały wszystkie tereny. W historii Orchii za panowania orków było wiele powstań, powiedzmy tych ras „dobrych” i to nawet w ostatnim czasie za panowania obecnego Katana. Rasy te doszły nawet w okolice Ongin-garu, gdzie rozegrała się bitwa, w której to orki ostatecznie wygrały. Jednakże zamiast niewolnictwa, czy też nawet wyniszczania zbuntowanych ras, każdy Katan wolał zawierać układ by w zamian za zwierzchnictwo orków darować buntownikom. Polityka orków wobec innych ras polegała więc na dawaniu im iluzji, że wszystko jest dobrze i mają swobodę w rządzeniu i wolności. Dzięki temu imperium orków rośnie w siłę nie angażując własnych sił w dławienie buntów. Oprócz daniny i utrzymywania kontyngentów wojska, katanowie życzą sobie czynnego udziału w przypadku najazdów z Archipelagów Pajęcznych, zażegnania ewentualnego niebezpieczeństwa z innych planów egzystencji czy w przypadku smoczyc wojen. Ponieważ wielu rasom (w tym elfom) takie zagrożenia bardziej przypominają naturalne kataklizmy, są one w stanie przekonać garnizony orków u siebie. Natomiast orki posiadają swoją własną wyspę zamieszkałą tylko przez uruk-hai z brakiem dostępu dla innych ras. Jest to Orkus Mały, wyspa podzielona wielkimi murami na wiele pomniejszych regionów gdzie uruk-hai spędzają czas na własnych przyjemnościach. Mogą tam sobie do woli pofolgować nie zważając na konsekwencje, tyraństwo, zniewolenie, czy znęcanie się nad innymi rasami. Ucieczka nie jest właściwie możliwa spod tych rządów, jednakże czasem się ona zdarza, stąd wiadomo o tym co się tam dzieje.



W opisie profesji znajduje się punkt „stronniczy i posiadłości” gdzie występuje określenie, iż dana postać na konkretnym poziomie musi mieć określoną ilość stronników oraz pewien konkretny majątek jak: warownia, kasztel, wieża, świątynia czy karczma. Czym to jest uzasadnione, czy to nie ograniczenie rozwoju postaci?

To nie jest to ograniczenie postaci, a urealnienie zasad rządzących społecznościami na Orchii. Wiąże się to też z tytułami jakie są nadawane postaci w zależności od poziomu (które były na początku, a później usunięte w opisach MiMa). Zasada jest analogiczna jak np. w średniowieczu, gdy nadawano tytuły. Były one istotne dopiero, gdy towarzyszyła temu odpowiednia posiadłość. Dla przykładu: nie możesz stać się arcymagiem na 10 POZ bez własnej wieży, gdyż tak naprawdę bez tej posiadłości jesteś nikim. Chciałem tym samym nadać cel graczom, aby nie tylko przeżywali przygody w świecie KC, ale również aby dążyli do budowania własnego imperium na Orchii. Chodziło o to żeby gracze myśleli perspektywicznie. Rycerz nie będzie uważany za prawdziwego rycerza-władcę, gdy nie będzie miał swej odpowiedniej siedziby. Bez posiadłości nie będzie przez nikogo tak poważany, a tym bardziej szkolony (czytaj np. awansowany do określonej grupy społecznej). Musi sobą coś reprezentować jak w przypadku masonerii naszych czasów. Przykład: dziś żeby zostać doktorem należy przejść przez studia. Nie wystarczą same chęci, pieniądze, czy znajomości. W czasach średniowiecznych nie mogłeś być odpowiednim władcą, gdy nie posiadałeś siedziby adekwatnej dla twojej profesji (pozycji). To właśnie też chciałem przenieść do świata KC.

Wiedźmin. Profesja, która wzbudza sporo kontrowersji. Czy Pan jest jej autorem i czy widzi Pan zastosowanie tej profesji w Kryształach Czasu?

Kiedy pojawił się wiedźmin i jako bohater książki zaczął być bardzo popularny, poproszono mnie abym stworzył taką profesję do KC. Stwierdziłem wtedy, że wiedźmin niczym nie różni się od łowcy. Wiedźmin to właśnie łowca. Kilka niezależnych grup zrobiło też

wtedy profesję wiedźmina. Następnie poproszono mnie abym je obejrzał i ewentualnie zaakceptował lub zrobił swoją wersję, co też zrobiłem. Powiedziałem wtedy, że jeśli miałbym już dokładać profesję wiedźmina do KC to widziałbym ją dokładnie tak a nie inaczej. Z tego co pamiętam w MiMie ukazał się wiedźmin mojego autorstwa jednak, zdaje się że ze zmienioną zd.prof. 19 i 20. Natomiast oficjalnie nie został przeze mnie nigdy włączony do KC. Nigdy też nie uważałem by zachodziła potrzeba dublowania łowcy, a tym bardziej by coś bez kilkuletnich testów weszło jako oficjalne zasady. Nigdy też, ani w mojej grupie, ani wśród moich znajomych nie zaistniał jako postać. W kolejnej edycji profesji wiedźmina nie będzie. Oczywiście nie twierdzę, że ktokolwiek nie może grać taką postacią jako tester lub za zgodą MG.

Jako rozwiązanie tej kwestii opracowałem coś w rodzaju specjalizacji jak demonolog, elementalista czy właśnie wspomniany wiedźmin (około 30 rodzajów). Normalnie będzie możliwość zdobywania PD dla specjalizacji ale będzie można ją nabyć z różnego źródła jak astrolog, paladyn, czarny rycerz czy bard. Byłoby to jedynie uzależnione minimalnymi parametrami jakie musiałaby posiadać postać by zdobyć taką specjalizację oraz POZ, w tym wypadku min.10.

Kolejne pytanie dotyczy Dawnej Mowy. Wiedza na jej temat jest mocno okrojona i skupia się głównie na informacjach związanych z wiarą w Morglitha oraz możliwości rozmowy z martwakami.

Dawna Mowa to język porozumiewania się z bogami. Dawno temu istnieli śmiertelnicy, którzy znali język dzięki, któremu mogli porozumiewać się z bogami, awatarami czy demonami. Znali go poprzez naukę od istot potężniejszych czy też dzięki czarom. Dawna Mowa dodatkowo wzbudzała strach u innych, zwłaszcza u zwierząt natomiast wobec umarłych wywołuje zaciekawienie (oczywiście tych inteligentnych ożywieńców). Osoba znająca Dawną Mowę, kiedy odezwałaby się do awatara jakiegось bóstwa mogłaby uniknąć np. spopielenia czy innej formy unicestwienia, gdyż taki awatar zacząłby z nią rozmawiać. Dla nieumarłych język ten jest naturalny, podobnie jak dla przestarych demonów. Dzięki temu językowi można uniknąć wielu niebezpieczeństw w Labiryntach Śmierci, przy spotkaniu Bezimien-



nych, czy nawet podczas spotkania ze smokami.

Czy będą jakiegokolwiek zmiany przy wznowieniu Kryształów Czasu, zwłaszcza w kwestii mechaniki walki czy też magii?

Przede wszystkim mam zamiar przełożyć gwardzystę do kasty rycerskiej. Jest to zbliżona profesja do pozostałych z tej kasty, różniąc się tak naprawdę tylko statusem społecznym. Wszystkie kierują się kodeksem honorowym i posiadają charakter praworządny. Zrobiłem błąd nie umieszczając go tam od razu.

Dodatkowo do kasty kapłańskiej chcę wrzucić profesję mnicha-pielgrzyma. Blisko wzorowaną na tych z klasztoru Shaolin – taki walczący. Najpierw musiałbym jednak sporo potestować zamysł. Mam kilka jego koncepcji.

Myślałem również nad ułatwieniem liczenia odporności przy tworzeniu postaci. Chcę też dokładnie rozpisać mechanikę walki. Głównie ciąglej, z którą wiele osób ma problem, a nawet boi się tego. Dokładne rozpisanie poszczególnych czynności w odniesieniu do Szybkości postaci. Podam przykład: Postać posiada SZ=80, dobywa topora dwuręcznego i opuszcza go na przeciwnika. Jego przeciwnik dobywa sztyletu, robi zamach, zadaje cios następnie robi kilka kroków w tył i cios spada w puste miejsce. Całą taką sytuację chcę dokładnie opisać i przedstawić oraz kilka innych. Podobnie z czarami, ich rzucenie oraz wykonanie innych czynności w czasie rundy walki. Dlaczego czarodziej na rundę rzuca tylko jeden czar? W trakcie jednej rundy trwającej sześć sekund czarodziej nie jest w stanie rzucić więcej czarów, z uwagi na krótki czas pomiędzy, musi mieć czas na uspokojenie umysłu, nabranie oddechu itd. To również dokładnie będzie opisane. Będzie również oddzielne ustalenie inicjatywy, jednej na całą rundę niezależną od współczynnika Szybkości. Ponadto trafienie, dotąd wszystkie ciosy trafiały w korpus, a tylko przy zastosowaniu selektywnego ataku można było trafić w inną część ciała i to również się zmieni.

Jak Pan się zapatruje na ewentualne karcianki, bitewniaki, gry online na bazie Kryształów Czasu?

Nie widzę przeszkód, ale tylko po konsultacji ze mną. Musi to być przemyślane i dobrze zrobione. Pojawiło się już kilka takich pomysłów i propozycji ale ja z reguły odrzucam dziewięć na dziesięć takich pomysłów jako nieprzemyślanych. Jeśli już doszlibyśmy do porozumienia to pozostaje tylko kwestia podpisania stosownej umowy i nie ma najmniejszego problemu.

Dziękuję bardzo za rozmowę i wraz z fanami KC-tów czekamy niecierpliwie na wznowienie.

Dziękuję również.



Cennik towarów i usług

Na naszym forum pojawił się wątek „[Ceny w KC](#)”. Budził on spore kontrowersje i masę pomysłów zmierzenia się z tym tematem. Niestety pewne nieścisłości systemu powodowały, iż rozbieżność cenowa była ogromna. Z tematem tym postanowił rozprawić się Mrufon. Nie jest to cennik obowiązujący, a jedynie zebranie cen zaprezentowanych w MiM 3/93 i pewnych własnych wartości jakie przyjął autor. W tym miejscu łatwiej było przedstawić pewną logiczną całość, niż na forum, gdzie często torpedowano pomysły, zanim miały szansę się rozwinąć w pewien logiczny zbiór. Papier pozwolił przyjąć wszystko, a krytykę tegoż tekstu przyjmie na pewno forum portalowe np. we wspomnianym wcześniej wątku.

~ Czegoj

Wstęp

Dotychczas obowiązujący cennik (MiM nr 3) zawiera bardzo skromną pulę przedmiotów, którymi podczas swych wędrówek posługują się bohaterowie graczy. Ten niezbędny ekwipunek okazuje się niewystarczający w konfrontacji z jakże ogromnymi wyzwaniami, jakie stawia przed nami świat Orchii. Ponadto nie ma w nim cennika świadczonych usług. Najróżniejszych usług, które nierzadko stają się jednym ze sposobów utrzymania BG (bohaterów graczy) w okresach między kolejnymi scenariuszami.

Bogaty ekwipunek stanowi zawsze mocny atut systemu, poza tym przybliży nieco rzeczywistość, w której przyjdzie grać. Dla optymalnego wczucia się w postać i wyobrażenia jej otoczenia należy zamieścić w ekwipunku wszystko to, co może się okazać potrzebne na co dzień i to w jak największym wyborze.

Znaleźć tu będzie można wszystko, począwszy od statków przez zwierzęta, nieruchomości, żywność, trunki, zarobki, ceny usług, gruntów, sprzętu domowego, obozowego i wiele, wiele innych.

Jednostki monetarne

Jak wiadomo, na całym obszarze zdominowanym przez Imperium obowiązuje wspólny system monetarny. Jest to system dziesiętny, bardzo prosty w obsłudze, wykorzystujący

cztery szlachetne metale – srebro, złoto, platynę i mitryl. Monety są zbliżonej wielkości. Każda z nich ma średnicę około 1,5 cm. Pełen mieszek, liczący 100 sztuk monet waży około 250 g (1 SF). Lżejszy jest mitryl – mieszek monet wykonanych z tego arcyzadkiego metalu waży zaledwie 0,5 SF (jest to jednak z wiadomych względów informacja czysto teoretyczna).

Mamy tu do czynienia z następującą piramidą środków płatniczych:

100 sztuk srebra (srb) – 1 sztuka złota (złt)

10 sztuk złota – 1 sztuka platyny (plt)

10 sztuk platyny – 1 sztuka mitrylu (mtr)

Przy okazji jednostek monetarnych chciałbym poruszyć kwestię jednostek wagi. Przy opisie ekwipunku pojawiła się jednostka SF. Odpowiada ona 0,25 kg. 4 SF dają jeden kilogram. Przy opisach posłużyłem się również znanym skądinąd funtem, którego wagę przyjąłem dla wygody za równą 0,5 kg (jest to zatem funt imperialny o „okrągłej” miarze).

Zatem 1 kg = 2 funty = 4SF



Koszty utrzymania

Nikogo nie trzeba przekonywać jak ważne są kalkulacje związane z kosztami „obsługi” bohatera, czyli jego miesięcznego utrzymania. Pomijam już kwestie bieżących wydatków, ale są jeszcze wspomniane wyżej okresy pomiędzy przygodami, podczas których bohater również musi wydawać pieniądze. Ot, chociażby na żywność i kwatery, jeśli już deklaruje wariant minimalny, bez żadnych ekstrawagancji. Podam tu średnie ceny utrzymania na różnych poziomach. Jest to ułatwienie dla tych, którym nie chce się drobiazgowo rozliczać wydatków na żywność i kwatery. Wystarczy wtedy deklaracja na jakim poziomie się żyje. No i nie trzeba skrupulatnie odliczać każdego piwa. Według Artura Szyndlera koszt przeciętnego skromnego utrzymania w skali miesiąca to kwota 10 sztuk złota. Przy swoich kalkulacjach przyjąłem tą wartość jako swoistą latarnię, do której posłusznie nawiguję.

Dzienne utrzymanie na poziomie:

- Podłe – 15 srb (nocleg na sianie lub przy dużym szczęściu na przypiecku, dwa posiłki bezmięsne na dobę)
- Przeciętne – 25 srb (średniej jakości karczma, pokój 10-osobowy, dwa posiłki, jeden mięsny)
- Dobre – 45 srb (średnia karczma, pokój 2-osobowy, trzy posiłki, z czego jeden mięsny)
- Bardzo dobre – 70 srb (dobra oberża, trzy posiłki do sytości, wino do głównego dania)
- Ekskluzywne – 150 srb (najlepsze karczmy i jedzenia do woli)

Tygodniowe utrzymanie:

- Podłe – 1,5 złt
- Przeciętne – 2,5 złt
- Dobre – 4,5 złt
- Bardzo dobre – 7 złt

- Ekskluzywne – 15 złt

Miesięczne utrzymanie:

- Podłe – 6 złt
- Przeciętne – 10 złt
- Dobre – 18 złt
- Bardzo dobre – 28 złt
- Ekskluzywne – 60 złt

Kwatery

- Podła karczma – 2 srb (goście leżą gdzie popadnie) lub 3 srb (wspólna sala)
- Średniej klasy szynk – 5 srb (pokój 10-osobowy) lub 10 srb (pokój 2-osobowy)
- Dobra oberża – 20 srb (pokój 2-osobowy) lub 15 srb (4-osobowy)
- Ekskluzywny zajazd – 30 srb (tylko pokoje dla dwóch osób, wykwinna karczma oferuje gratis balię z ciepłą wodą raz na dwa dni, pokoje dwuosobowe bez robactwa. Zawsze jest płócienny ręczniczek w pokoju oraz kawałek mydła szarego. Według życzenia klienta: butelka z wodą, piwem, amforka cienkuszka)
- Kwatera prywatna – 2 srb (własny pokój, zwykle na poddaszu, bez kibla, sąsiedzi nie-szczególnie atrakcyjni), 4 srb (czynszówka, własny pokój, kibel wspólny na dole)
- Stajnia przy karczmie – 1 srb
- Przypieck w karczmie – 1-2 srb
- Stajnia dla konia z wyżywieniem i oporządzeniem 6 srb (samo oporządzenie konia to koszt 2 srb)

Ceny towarów

Ceny, które zostaną podane w tym rozdziale są orientacyjne. Mogą ulegać zmianie zależnie od pory roku i koniunktury na niektóre towary, mogą różnić się między wyspami i archipelagami Imperium. Wpływ na ceny ma odległość od dużych centrów handlowych – im bliżej tym wyższe są ceny pewnych towarów (żywność) a



niższe innych (jak broń i pancerze). W przypadku żywności decyduje też jakość potrawy i standard lokalu. Ważnym czynnikiem regulującym ceny może być również wojna. Podczas wojny ceny rosną, zwłaszcza oręża i prowiantu.

Nie każdy artykuł z ogromnej puli można kupić wszędzie. MG musi wykazać się wyczuciem i nie serwować w wiejskiej karczmie pieczonych węgorzyków polewanych masłem. Podobnie jest z zakupem oręża – w małych miasteczkach na targach trudno raczej spodziewać się rogowych łuków najlepszej jakości, czy kilku kompletów pełnej zbroi do wyboru, względnie skórni ze skóry smoka. Te, nadzwyczajne towary można nabyć w dużych ośrodkach, podczas największych targów, i za sporą cenę. Nie zawsze wystarczy mieć pieniądze – czasem przydadzą się znajomości i umiejętny sposób prowadzenia negocjacji. Tu niezastąpiony będzie kupiec w dopatrywaniu drużyny w cenne dobra.

Najlepszym miejscem na takie niestandardowe zakupy jest Ostroga podczas świątecznych targów. Umiejętnie się zakręciwszy można tam zakupić dosłownie wszystko.

Napitki

Mleko (1 litr) – 1 srb

Wrzątek z miodem (miód dodaje się po przestudzeniu, 1 l) – 2 srb

Woda z kiszanej kapusty (1 l) – 1 srb

Miód pitny (0,5 l) – 3-10 srb (cena zależna od tego czy jest to półtorak, dwójniak czy trójniak)

Piwo (0,5 l) – 1-3 srb

Wino (dzban 1l) – 10 srb (tu górna granica ceny jest trudna do określenia, najszlachetniejsze wina są 10 i więcej razy droższe)

Wódka (1l) – 30 srb

Krasnoludzki spirytus (1l) – 5-10 złt

Jadło

Dania mięsne, jaja, sery

Gulasz z opasa (1 porcja to 250g, pół funta) – 3 srb

Pieczona kura (pół kuraka z chlebem) – 10 srb

Kiełbasa (funt) – 7 srb

Dziczyzna (funt) – 18 srb

Baranina (funt) – 14 srb

Wołowina (funt) – 12 srb

Jagnięcina (funt) – 24 srb

Wieprzowina (funt) – 10 srb

Świński ryj w paprykowym sosie (porcja) – 4 srb

Świńskie uszy w musztardzie (porcja) – 5 srb

Golonka (funt) – 12 srb

Potrawka z królika (porcja) – 6 srb

Sakiewki mięsno – grzybowe (pierogi z nadzieniem mięsno-grzybowym, 10 sztuk) – 15 srb

Pieczony gołąb (sztuka) – 12 srb

Kiszka z majerankiem (funt) – 5 srb

Golonka w żurawinowym sosie (porcja) – 13 srb

Smalec (funt) – 2 srb

Ser (krążek o wadze pół funta) – 1 srb

Jajecznicza na boczku z 5 jaj – 5 srb

Jajko (2 szt.) – 1 srb

Omlet (z 6 jaj) – 4 srb

Dania bezmięsne, na gorąco i zimne

Polewka na słoninie z cebulą i rzepą (funt) – 2 srb

Gotowana soczewica bez/z omastą (funt) – 3/4 srb

Polewka z kluskami mączno-jajecznymi (funt) – 3 srb

Gotowany bób (funt) – 4 srb

Gotowana łuskana fasola (funt) – 3 srb

Kapusta z grochem (funt) – 2 srb

Placki owsiane (funt) – 3 srb

Placki z agawy – 2 srb





Kasza jaglana z sałatką z mlecza/szczawiu (funt) – 4 srb (dostępne wiosną i latem, bez dodatku – 3 srb)

Kasza gryczana bez/z omastą (funt) – 3 srb

Kasza jęczmienna bez/z omastą – 3/4 srb

Pieczona rzepa (funt) – 1 srb

Duszone grzyby z sosem (funt) – 10 srb

Ucha (zupa rybna, funt) – 3 srb

Zupa jarzynowa (funt) – 1 srb (poza sezonem 3 srb)

Zupa z agawy (funt) – 2 srb

Funt jabłek świeżych/suszonych – 5 srb/12 srb

Funt gruszek świeżych/suszonych – 6 srb/14 srb

Funt śliwek świeżych/suszonych – 4 srb/10 srb

Funt brzoskwiń świeżych/suszonych – 5 srb/12 srb

Dynia w marynacie (funt) – 7 srb

Czosnek niedźwiedzi (pół funta liści) – 25 srb

Czosnek (główka) – 4 srb

Cebula (główka) – 2 srb

Glon chleba żytniego (bochenek 1 funt) – 4 srb

Elfi chleb (dzienna racja) – 5 zł

Mąka (za 100 kg) – 300 srb

Cukier brązowy, trzcinowy 200 srb (sprowadzany z Archipelagu Południowego)

Sól (za kg) srb (uzyskiwana z kopalni na Osmundzie, albo w warzelniach gnomich i hobickich Orcusa Wielkiego)

Pieprz (woreczek 10g) – 10 srb

Papryka – (10 g) – 8 srb

Oregano, majeranek, rozmaryn (10 g) – 4 g

Żywność podróżna – 25 srb (porcja na dzień, trwałość 10 dni), 1 zł (racja żelazna o trwałości do roku)

Miara żyta (100 litrów) – 180 srb

Miara pszenicy – 200 srb

Miara owsa – 140 srb

Ryby

Solony śledź z beczki (porcja – pół funta) – 4 srb

Pieczony pstrąg z gliny (porcja) – 10 srb

Smażona płoć (porcja) – 7 srb

Smażony miętus (porcja) – 12 srb

Filet z leszcza (porcja) – 8 srb

Węgorz z octu (porcja, zwykle dwa dzwonka) – 20 srb

Smażony szczupak (porcja) – 14 srb

Miecznik w galarecie (porcja) – 30 srb

Płetwy rekina (porcja) – 25 srb

Na popasie...

Znajdą się tu niezbędne podczas obozowania sprzęty, do przyrządzania posiłków, transportu żywności i napitku, sztucce, namioty. Krótko mówiąc cały balast, który dźwigają strudzone rumaki (tudzież juczniaki) naszych bohaterów bądź oni sami.

-krzesiwo: wykonane ręcznie, niezbędne do rozpalenia ogniska. W komplecie z mieszkim i krzemieniem. Dostępne różne kształty. Cena – 10 srb

-kociołek do gotowania: różnej wielkości kociołki z hakiem do zawieszania, żeliwne. Dostępna wersja z trójnogiem wykonanym z ozdobnie skręconych prętów. Drogie i zajmujące wiele miejsca akcesorium podróżne. Ilek daje jednak szczęścia wiedzą ci bohaterowie, którzy od dłuższego czasu żywią się żelaznymi, suchymi racjami... Cena – 6/10 zł (druga cena dla kompletu z trójnogiem).

-patelnia: żeliwna, niedużych rozmiarów, 8 cali średnicy. Cena 5 zł

-stojak obozowy do smażenia: trójnóg z poziomą płytą mocowaną u dołu, która może np. pełnić funkcję patelni. Cena – 5 zł



-bukłaki skórzane różnych rozmiarów, od pół litra do nawet pięciu. Zatykane są korkiem. Obszywane grubą dratwą. Cena zależy od pojemności – pół litra/litr/dwa/pięć – 15 srb/20 srb/30 srb/50 srb

-dzban gliniany – pół litra/litr/dwa litry/pięć litrów – 6 srb/8 srb/10 srb/18 srb

-dzban miedziany – 2 litry, 120 srb

-szklany słoik lub butelka – liter, 1 złt

-gliniana amfora (1 l) – 25 srb

-flakon – 0,5 l, 75 srb

-flakonik – 0,25 l, 50 srb

-flakonik z wodą święconą – 10 złt

-butelecza z korkiem – 0,1 l, 35 srb

-pas na sześć butelek (mocuje się je w „szlufkach” na obwodzie pasa, można w nim przechowywać butelki z komponentami, gotowymi miksturami) – 2 złt

-mieszek skórzany: różnej wielkości – małe, średnie, duże i bardzo duże. Ceny zależą od rozmiarów, materiałów, wykonania. Egzemplarze ozdobne, wykonane z zamszu mogą kosztować nawet kilka razy więcej niż egzemplarze standardowe. Ceny zwykłych sakiewek – 6 srb/10 srb/12 srb/18 srb, i pojemności – 25 monet/50/100/200

-namiot 2-osobowy z grubego płótna, dwa wsporniki z drewna. Cena – 15 złt

-namiot rycerski: stelaż z jednego grubego bala z rozetą u szczytu, na której spoczywa tkanina. Wersje, w których płótno jest barwione i malowane są znaki herbowe rycerza lub inne wzory, są nawet kilka razy kosztowniejsze. W cenniku znajduje się wersja podstawowa. Cena – 120 złt

-nóż do jedzenia: egzemplarze zwykłe, w drewnianej oprawie są tanie, ale już z rękojeścią rógową i zdobione osiągają wysokie ceny, na które stać tylko zamożnych myśliwych pochodzenia rycerskiego. Ceny – 2 złt

-kozik – 1 złt

-komplet sztućców: widelec i nóż, z rógową rękojeścią, widelec z dwoma zębami. Komplet zwie się popularnie niezbędnikiem każdego włóczykija. Cena – 6 złt

-łyżka: zwykła cynowa łyżka, albo żelazna, cena 40 srb

-plecak: płóciennie-skórzany zamykany kościaną szpilką. Dostępne kolory – czarny, brązowy, zielony. Cena – 2 złt (pojemność do 100 SF)

-torba lniana: prosta, bez żadnych zdobień, kwadratowa. Cena – 30 srb (pojemność do 20 SF)

-torba podróżna: filcowa cena 40 srb, skórzana 1 złt, skórzana zdobiona 2 złt. Najładniejsze skórzane egzemplarze bywają używane przez królewskich kurierów. Pojemność takich toreb podróżnych nie jest duża – nie należy się spodziewać, by pomieściły więcej niż 5 litrów, i to największe egzemplarze. Większy ekwipunek należy wozic w sakwach przy koniu jucznym. Nosi się je zazwyczaj przewieszane przez ramię (pojemność do 40 SF)

-derka (lub koc) – 50 srb

Artykuły piśmiennicze

-pergamin, cena: 50 srb za sztukę.

-komplet do pisania: karafka z atramentem i pióro – 250 srb

-flakon atramentu z ziołem adar-sor, do pisania formuł czarów (10 porcji) – 12 złt (1 porcja wystarczy na zapisanie 1 strony)

-tuba na pergminy: długość 40 cm, materiał – drewno albo gruba skóra. Pojemność – 5 kart. Cena – 10 złt

-księgi magiczne (do wpisywania formuł czarów) – mała (5 stron)/średnia (10 stron)/duża



(25 stron)/wielka (50 stron) – 25 zł/40 zł/85 zł/160 zł

-pióro gęsie: cena bez stałówki 5 srb, za stałówką 20 srb

-lak czerwony; cena 30 srb za 10-cm laskę

-pieczęć: cena 10 zł, wykonywana na zamówienie.

-inkaust – 230 srb

-kreda – 20 srb za 10-cm kawałek

-księga: mają różny format, małe (12x8 cali), średnie (15x10 cali), duże (20x14 cali). Ceny: mała/średnia/duża – 25 gr/40 gr/70 gr.

Wypożyczenie końskie

-sakwa końska (do 50 SF pojemności) – 1 zł

-uprząż – 1-5 zł, zależnie od jakości

-siodło zwykłe – 10 zł

-siodło rycerskie – 50 zł

-ostrogi zwyczajne: cena 2 zł, proste bodźce, bez zbędnej finezji zazwyczaj wykonane

-ostrogi rycerskie: cena 6 zł (są i egzemplarze kilkanaście razy droższe – na zamówienie)

Różne

-pazurki: żelazne pazurki do wspinaczki, zakładane na dłonie. Zwiększają szansę wspinaczki o 5% (tylko po drewnianych konstrukcjach). Cena – 5 zł

-buty z kolcami – podobnie jak wyżej służą do wspinaczki. Zwiększają szansę wspinaczki o kolejnych 5% (można używać razem, wówczas szansa na skuteczne użycie umiejętności rośnie o 10%). Cena – 10 zł

-hak – żelazny z oczkiem na linę. Cena – 50 srb

-kotwiczka – złożona z dwóch, trzech lub czterech haków. Cena wersji z dwoma – 5 zł (% rzut na 1/2 aktualnej ZR + 10%), z trzema 15

zł (% rzut na akt. ZR), z czterema – 20 zł (% rzut na akt. ZR + 10%)

-sznur: konopny, wytrzymałość 400 SF. Cena – 1 metr za 1 zł (waga 2 SF)

-lina: wytrzymałość 2000 SF. Cena 30 srb za metr (waga 6-10 SF)

-dratwa: metr 5 srb

-igielnik z trzema igłami z mosiądzu – 60 srb

-kości do gry i kubek – 2 zł

-latarnia (lampka olejowa): ceny są różne, zależą od wyglądu szklanego klosza – 10-15 zł

-pochodnia: nasmołowany kij długości 40-60 cm, cena: 3 srb. Wersja z metalowym imakiem – 15 srb

-kaganek – gliniany z uszkiem do chwytania, na oliwę. Cena 20 srb (mało odporny na powiewy wiatru łatwo gaśnie, w przeciwieństwie do latarni)

-oliwa – litr 20 srb

-świeca – 8 srb. Wykonana z wosku pszczelego.

-świecznik jedno- i trójramienny. Cena – 2/7 zł (z brązu, srebrny kosztuje 2x więcej niż wartość tworzącego go kruszcu)

-osełka – 10 srb

-dywan: cena 25 – 100 zł, zależnie od zdobień, materiału, rozmiarów

-pęk 10 wytrychów – 10 zł

-komplet narzędzi do zakładania pułapek – 50 zł

-piłka do metalu – konwencjonalna i tzw. „nieteczka”, którą można zwijać i trzymać w kieszeni, rękawie – 2 zł/15 zł

-pochwa na nóż lub sztylet, zakładana na udo, wykonana ze skóry – 4 zł

-uprząż na trzy sztylety-rzutki, zakładana przez zabójców na plecy – 10 zł

-zawieszki na miecz (rapcie, nie ma ich w zestawie przy zakupie broni) – 3-5 zł



-fibule (spinki do ubrań, płaszczy, zwłaszcza do spinania peleryny pod szyją). Cena 1 – 10 złt

-aparatura alchemiczna (przenośna, o 10% utrudnia ekstrakcję) – 500 złt, waga 100 SF

-aparatura typowa – 100 złt, waga 200 SF

-uniwersalna (o 5% ułatwia ekstrakcję) – 2000 złt, waga 80 SF

-teleskop (powiększa 2-20 razy) – 250-2500 złt, waga 200-2000 SF

-luneta – 200 złt, waga 5 SF

-wyposażenie obserwatorium astrologicznego (bez teleskopu, np. mapa nieba, cyrkle pomiarowe, itp.) – 500-1000 złt, waga około 500 SF

-kłódka – cena zależy od rozmiarów i stopnia skomplikowania, od 15-80 złt

-krajka – pasek z tkaniny do ściągania w pasie, 10 srb-40 srb (zależnie od materiału)

-pasek – skórzany, cienki. Cena – 75 srb

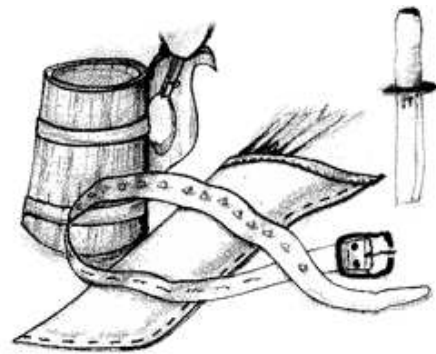
-sznurek (konopny) – metr 1 srb, wytrzymałość 60 SF

-pasek skórzany, wojskowy, z klamrą – 1 złt

-pasy rycerskie z metalu, tzw. klamrowe, mosiężne, a nieraz i ze szlachetnego kruszcu. Zwykle skonstruowane z elementów zachodzących na siebie, albo z kółek. Wyznaczają pozycję społeczną rycerza, bardzo ważne. Cena – 15-30 złt

-pokrowiec na grot włóczni – 20 srb (włócznie były noszone w pokrowcach, nie tylko grot, ale tu wystarczy zabezpieczyć sam grot przed stępieniem i rdzą. W przeciwnym wypadku będzie tracić po 5 obrażeń kłutych ze swej skuteczności na każde pół roku)

-pachnidła: od 1 złt do nawet 100 złt, zależy od surowców, opakowania.



Akcesoria strzeleckie

-kołczan na 10 strzał – wersja na plecy i do pasa. Cena – 50 srb

-sak na 10 bełtów – 50 srb

-pęk 10 strzał/20 bełtów – 50 srb/50 srb (bełty i strzały o srebrnych grotach kosztują 10x więcej)

-hak do napinania kuszy, mocowany do pasa (wprawnym kusznikom umożliwia napinanie kuszy na koniu). Cena – 1 złt

-sajdak na plecy lub do troczenia (futurał, łubie), na łuk/kuszę. Cena – 1 złt/2 złt

-wosk do konserwacji cięciwy: 10 srb (laska wosku wystarczy na pół roku)*

-osłona na gryf z zaczepem na cięciwę – cena 1 złt

-skórzany, impregnowany futurał na gryf z woreczkiem na cięciwę. Cena – 4 złt

-zakir – z języka orków, pierścień zakładany na palce do napinania cięciwy, rozpowszechniony przez orków używających ciężkich łuków refleksyjnych, doskonale przyjął się we wszystkich grupach etnicznych – 30 srb (sporządzony z miękkiej, elastycznej, ale bardzo wytrzymałej skóry)

* - sytuacja analogiczna jak z włócznią – nieprzywiązywanie wagi do konserwacji tak delikatnej broni jak łuk powoduje ubytki w jego skuteczności, jednak ubytki owe są dużo szybsze niż w przypadku włóczni. Mianowicie łuk z nałożoną cięciwą, lub z namoczoną cięciwą, niewoskowaną – traci co miesiąc 5 kłutych ze swej skuteczności.



Pojazdy

- dwukółka: 6 złt (zwana też traga)
- fura – 40 złt
- rydwan lekki/typowy/ciężki – 80złt/180 złt/350 złt
- bryczka – 50 złt
- lektyka – 40 złt

Zwierzęta

- osioł – 10 złt (udźwig 300 SF)
- muł – 10-15 złt (udźwig 600-640 SF)
- gęś – 12 srb
- kura – 9 srb
- wieprz – 6 złt
- wół – 12 złt
- koza – 6 złt
- krowa – 18 złt
- pies (wilczur) – 7 złt (tresowany – pasterski lub do walki 3x-5x więcej)
- koń juczny – 15-20-25 złt (zależnie od siły, wieku), udźwig 720-760-880 SF
- koń bojowy – 60-70-80 złt, udźwig 900-920-1040 SF
- wierzchowiec – 25-30-35 złt, udźwig jak juczny, ale przeznaczony do jazdy

Budowle i grunty

W tym dziale ceny są niejednoznaczne. Bardzo wiele zależy od lokalizacji parceli lub budowli. Duże miasto i okolice centrum windują cenę bardzo wysoko. Rejony wiejskie są z kolei mniej atrakcyjne. Podane ceny są więc zgrubne, MG może je według własnego uznania zmodyfikować w jedną lub drugą stronę. W granicach rozsądku naturalnie.

- kleć wieśniacza – 30 złt
- chata jednoizbowa budowana na zrąb – 100 złt

- taka sama chata, ale w mieście – 180-300 złt (zależy od położenia i wielkości miasta)
- kamienica 1-piętrowa, 2-piętrowa, na 4/10 mieszkań – 3000/6000 złt
- dom drewniany na podmurówce, z piwnicami – 1000 złt
- gródek drewniany w lesie, z rowem najeżonym zaostrozonymi palami – 4000 złt (zamki i kasztele opisane w MiM)
- parcela w mieście, 1 ar – 20 złt
- hektar ziemi ornej – 80 złt-300 złt (ceny zależą od lokalizacji, na prowincji taniej, pod miastem drożej)
- hektar pastwisk – 50 złt
- hektar ugoru – 10 złt
- hektar lasu – 30 złt
- hektar powierzchni jeziora do wyłącznego użytku – 100 złt

Jednostki pływające

- dłubanka – 10 złt
- łódź dwuosobowa (czółno) – 40 złt
- łódź czteroosobowa – 70 złt
- łódź ośmioosobowa (szkuta) – 130 złt
- drakkar – 1000 złt
- direma – 5000 złt
- trirema – 7000 złt
- nef – 2000 złt
- koga – 3000 złt
- holk – 5000 złt
- karka – 7000 złt
- galeon – 12000 złt

Cennik usług i zarobki

- naprawa uszkodzonego pancerza (zależnie od rozmiarów uszkodzenia) – 10 srb za 1 uszkodzenie dla pancerzy skórzanych i litych metalowych (kirys, płytowa), 20 srb za 1 uszkodzenie dla metalowych miękkich (kol-





czuga, łuskowa). W ciągu jednej dniówki można naprawić maksymalnie 10 uszkodzeń.

-czyszczenie pancerza z rdzy – 20 srb

-pomalowanie tarczy – 1 złt za kolor, 5 złt za herb

-naprawa butów: 3-10 srb

-podkucie konia - 1 złt (razem z materiałem)

-łaźnia – 10 srb za pół godziny

-najęcie strażnika na dzień – 40 srb + wyżywienie (co najmniej przeciętne)

-najęcie przewodnika na dzień – 30 srb + wyżywienie

-najem szermierza na pojedynek – 5-15 złt (zależnie od sławy)

-zamówienie wiersza dla niewiasty – 5-20 złt (zależnie od długości i sławy poety)

-kurtyzana, czyli elitarna dama do towarzystwa (dzień/godzina) – 4 złt/80 srb (elfka 2x drożej)

-dziwka (krótki „dialog” w zaułku) – 30 srb

-medyk (zależnie od odległości i leków, których użyje) – 1-10 złt

-znachor – 1-3 złt

-koszt przepisania 1 strony czaru (jak przedłoży się oryginał) – 25 złt, trwa godzinę

-strażnik miejski (pachoł zwykły) – 10 złt/miesiąc (wikt i opierunek zapewniony)

-dziesiętnik – 15 złt/miesiąc

-setnik – 25 złt/miesiąc

-łucznik w służbie – 12 złt/miesiąc

-zawodowy tropiciel, przewodnik – 15 złt/miesiąc (na usługach wojska)

-tarczownik z własnym orężem – 14 złt/miesiąc

-lekki kawalerzysta z miejskiego kontyngentu, ekwipunek własny: 22 złt/miesiąc

-pancerny konny z miasta: 28 złt/miesiąc

-kawalerzysta rycerz: 40 złt/miesiąc

-szewc – 20 złt/miesiąc

-kował: 50 złt/miesiąc

-płatnerz – 70 złt/miesiąc

-złotnik – 120 złt/miesiąc

-tragarz – 10 złt/miesiąc

-marynarz – 14 złt/miesiąc

-bosman – 20 złt/miesiąc

-kapitan – 60 złt/miesiąc

-kat - 5 złt ryczałtu na tydzień + opłata za każdą usługę osobno (do jego obowiązków należy też odławianie psów)

-grabarz: 1 złt za tydzień + wikt i opierunek przy cmentarzu

-cieśla – 20 złt/miesiąc

-murarz – 35 złt/miesiąc

-nauczyciel fechtunku – 20 złt na tydzień

-czeladnik rzemieślniczy – 5 złt/miesiąc, dodatkowo wikt i nocleg

-parobek w karczmie – 15 srb na tydzień + wyżywienie i nocleg

-ochroniarz w karczmie lub posesji (zwykły łamignat) – 3 złt na tydzień (z wyżywieniem)

Opłaty

-opłata grodowa (za wjazd do miasta) 1 srb (dla obywateli oczywiście za darmo)

-mostowe – 2 srb

-podatek od nieruchomości w mieście – ulicowe, średnio 2 złt za metr szerokości od frontu za miesiąc

-czynsz rolny – 3 złt od hektara ziemi ornej na rok (łatwo wyliczyć ile dochodu może mieć włodarz na jednej wiosce z arealem gruntów np. 30 ha), 2 złt od hektara pastwisk i 1 złt od hektara ugorów

-opłata za przeprawę promową – 6-20 srb (zależnie od szerokości rzeki, pory roku, warunków pogodowych)



Roczne dochody szlachty/mieszczan/chłopów

Szlachta czerpie zyski z czynszów kmiecych, własnych gospodarstw, hodowli, handlu, z dóbr monarszych (administrowanie jeziorami, puszcą, stawami rybnymi, kuźniami, jatkami), pensji urzędniczych, sądownictwa.

Mieszczanie z handlu, wytwórstwa rzemieślniczego, pracy u innych, uprawy roli na gruntach podmiejskich, sądownictwa, przydomowej hodowli, np. kur na sprzedaż do karczem.

Chłopi utrzymują się z pracy własnej na roli oraz na gruntach bogatszych kmieci, a także hodowli i sądownictwa.

Chłop bezrolny – 5-10 złt

Średniozamożny kmieć – 20-50 złt

Bogaty kułak – 80-150 złt

Plebejusz – 15 złt

Rzemieślnik – 50-100 złt

Patrycjusz – 150-400 złt

Szlachciura zagrodowy 50-100 złt

Pan na kilku wsiach 150-400 złt

Wielmoża około 1000 złt

Baron >2000 złt

Podane kwoty to zysk netto, po odliczeniu wydatków socjalno-bytowych!

!!!W cenniku pojawiły się również przedmioty przygotowane przez Artura Szyndlera, które znamy z numeru 3-go MiM. Dzięki temu artykuł wyczerpuje w zasadzie potrzeby bohaterów graczy, a nie stanowi jedynie uzupełnienia numeru 3-go MiM !!!

Tekst oparty w znacznym stopniu o przemyślenia autora oraz materiały pochodzące z MiM 3/93 oraz pomysły i wiadomości zaczerpnięte z portalu www.kryształyczasu.pl

Bez większych przeszkód można dopasować do wersji „Szyndlerowskich KC-tów”.

Całość opracował – Marek Chrobot vel Mrufon

Rys. Tomasz Chanek vel Hans696 s. 20

Adam Floryn vel leobardis s. 26



KARAN

PRAWDZIWY PAJĘCZY WOJOWNIK

RASA: pajęczokształtne

CHAR: Głównie Praworządny żyjąc w strukturach społecznych. Osobniki żyjące poza społecznością dowolny charakter poza chaotycznymi. Preferowany charakter – PR-ZŁY

Wzrost: Bardzo różny, jednak większość stojąc na ugiętych kończynach ma ok. 150 cm.

Waga: Bardzo różna. **Wiek:** Żyją bardzo długo do 700 lat, przy czym dojrzewają bardzo wcześnie, bo już w wieku 10 lat. Wiek starczego jako takiego nie posiadają, chociaż biologicznie zaczynają się starzeć ok. 400 lat, jednak nie ma to większego wpływu na ich współczynniki i cechy.

Ulubione profesje: Nie preferują jako rasa określonej profesji, chociaż zdecydowanie stronią od magii oraz nie zajmują się profesjami rycerskimi (również nie są bardami i wiedźminami). Jest to spowodowane tym, iż każdy Karan jest jakby rycerzem. Potężny pancerz własny, różnorodność broni jaką potrafią walczyć oraz styl bycia, traktowanie siebie jako istot wyższych, jest wystarczającym powodem tego, iż przez większość innych osobników są oni traktowani z respektem i prestiżem, jakim nie jeden rycerz wśród innych istot rozumnych nigdy nie będzie mógł się pochwalić.

Język: Głównym językiem tych stworzeń jest język sharanów. Polegający na pocieraniu swoich kończyn, tak aby wydawały dźwięk. Język jest ten bardzo trudny nauczania przez inne niż pająkoludzie rasy (trudność 3). Osobniki Karanów nie mają jednak problemów z nauczeniem się języka innych istot rozumnych, zwłaszcza tych z którymi są zmuszeni dłużej przebywać. Potrafią oni zrozumieć ten język, jednak nigdy nie będą próbowały przekazywać żadnych wiadomości w tym języku. Uważają swój język za jedyny godny porozumiewania się, a reszta jest tylko mechanicznymi metodami komunikacji istot słabszych.

Żyw 1200; Sf 320; Zr 80; Sz 120; Int 50; MD 60; UM 10*; CH 10/100**; Pr 20/150*** Wi 0 Zw 0

Zbroja: Skóra własna: +100 OB.; Wyp 240/240/240 przy czym są one całkowicie odporne na broń niemagiczną oraz częściowo odporne na broń magiczną obuchową (tylko 50 % skuteczności)

Zewnętrzna: Czasami stosują dodatkowe okrycia ze skór lub materiałów, które nie powodują ograniczeń ZR.

Broń 1: Pajęcze odnóża: bgł +20, Skut 80 ob, 40 kl, 40 tn, obr+20 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, 1 atak na rundę każdym odnóżem, potrafią utrzymywać na odległość.

Broń 2: szczękoczułki: bgł+40, Skut 200 kl, OB+0, opóz. 5 sg.; uszk. x2; zasięg 0; 1 atak/rundę; po trafieniu automatyczne wstrzyknięcie soku żołądkowego lub ewentualnie płucie kwasem na krótkie odległości max. 1m (obrażenia od kwasu: 50 na każdy centymetr² pokrycia danej płaszczyzny. Maksymalna jednorazowa dawka kwasu może pokryć 3 cm², współczynnik uszkodzeń x3)

Broń 3: Zazwyczaj typowe włócznie bądź miecze, topory jednoręczne. Zdarzają się choć bardzo rzadko osobniki posługujące się broniąmi dwuręcznymi np. dwa espadony w czterech kończynach. Standardowe parametry broni.

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

* Umiejętności magiczne służą tym osobnikom tylko do umagiczniania prostych przedmiotów magicznych. Nigdy nie będą posługiwać się magią!!!

** Charyzma 10 jest dla istot nie rozumiejących języka sharanów. Dla takich osobników Karany praktycznie nie wydają dźwięków. Charyzma 100 jest dla istot, które rozumieją ich język. Odzywają się niezwykle rzadko, jednak ich polecenia są zazwyczaj bardzo zwięzłe i precyzyjne, przy czym nie znoszą sprzeciwów od ras innych poza własną (czasem gotowe zrozumieć sprzeciw Aranów, inne sprzeciwy zazwyczaj kończą się śmiercią sprzeciwiającego się, nawet sharanów). Prestiż oraz charyzma bijąca od Karana dla osoby która go rozumie są wystarczające do BARDZO dobrego zrozumienia treści przekazywanych.

*** Prezencja 20 jest postrzegana przez osoby ni znające tej rasy. Prezencja 150 wynosi dla osobników znających karany. Tak wysoka prezencja bierze się przede wszystkim z ich mocnego charakteru, niewątpliwiej wiedzy ogólnej o sposobach walki oraz prawdziwej prezencji tych stworzeń, jeśli ktoś przełamie swoją ogólną niechęć do pająków.



Historia

Historia karanów związana jest ściśle z osobą elfiego mędrca Tanuvela. Osobnik ten zajmował się mieszaniem różnych ras i kultur. Około 1000 roku wyszła od niego przepowiednia, iż to właśnie pająkoludzie będą kiedyś rasą panującą na Orchii oraz że z ich strony popłynie olbrzymie zagrożenie dla ras rozumnych. Niedługo potem inne rasy przekonały się po raz pierwszy o potęgze ludzi-pająków. To on również uzupełniał kroniki elfickie (późniejsze dopiski) o wzmianki o sharanach. To wreszcie on odnalazł barbarzyńsko żyjące na archipelagu pajęczym, bardzo małe plemię sharanów wraz z jeszcze mniejszą grupką aranów i wkułił się w ich łaski. I to wreszcie on jest odpowiedzialny za stworzenie karanów (choć niektórzy błędnie uważają, iż to on stworzył sharany). Tanuvel w znacznym stopniu ucywilizował całą rasę pająkoludzi i to on uważany jest za nieformalnego króla (jeśli tak można go nazwać) i prawdziwego przywódcę cywilizowanych pająko-ludzi. Osobę samego Tanuvela długo należałoby opisywać, jednak nie pora na to w tym miejscu. Pewne jest, iż to on za pomocą swojej magii i dzięki pomocy wyuczonych przez niego aranów (uczników) dokonał stworzenia pierwszego karana. Oczywiście nie wiadomo za pomocą jakiej magii i przy pomocy jakich rytuałów oraz jak wiele istnień pochłonęło stworzenie tej rasy. Do tej pory wśród pająkoludzi błakają się różnej wielkości mastylugi (nie mylić z mastugami), czyli nieudane eksperymenty Tanuvela, które uważane są za podrasę oraz są wykorzystywane przez społeczność pająkoludzi jako służący. Karani po wejściu w szeregi społeczności pająkoludzi szybko zdobyli szacunek i uznanie. Są jednak bardzo zaborczy względem innych osobników

swojej rasy, stąd ich stosunkowo mała liczebność. W głównej mierze są doskonałymi dowódcami prowadzącymi swoje zastępy wojowników (sharanów, aranów, karanów, najemników, niewolników, mastalug itp.) Od początku swojego istnienia stały się uosobieniem najlepszych cech pająków i ludzi. Wygląd, siłę, elastyczność, sposób walki, twardość pancerza, długowieczność - te wszystkie cechy wywodzą się z ich pajęczej natury. Zaś z cech ludzkich pochodzi to co najcenniejsze – inteligencja i łatwość przyswajania wiedzy tak by stała się ona doskonałym narzędziem w walce z potencjalnym przeciwnikiem. Dzięki takiej mieszance, karany potrafią w pełni wykorzystywać wszystkie moce pająków, których normalne pajęczaki nie rozumieją i nie potrafią w pełni wykorzystać np. różne rodzaje sieci preparowane przy pomocy różnych wydzielin znajdujących się w ich organizmie. Karany są doskonałymi strategami, posiadają zdolności planowania i prognozowania ataków. Przy czym cała ich wiedza skupia się głównie na różnych sposobach walki i pojedynków oraz prowadzenia wojen i bitew.

Nie prowadzą żadnych zapisków na temat swojej historii ani kultury. Jednak pielęgnują swoje tradycje, poczucie wyższości względem innych ras, związki rodzinne, w przekazie „ustnym” z ojca na syna. W tym również zawiera się ziarno opowieści o stworzeniu pierwszego karana oraz o ich stwórcy Tanuvelu. Opowieści te są zazwyczaj bardzo skąpe, chociaż bardzo precyzyjne, czyli maksimum treści przy minimum słów (dlatego nie ma wśród nich przedstawicieli płci pięknej, o tym w innym miejscu).



Stworzenie pierwszego karana

Cel jaki przyświecał Tanuvelowi był jasny – stworzyć mieszanekę człowieka i pająka, która w największym stopniu wykorzysta możliwości tych obu ras. Od początku odrzucił potrzebę, żeby ta istota posługiwała się magią, miał przecież Arany. Chodziło o to, by potrafiła walczyć idealnie a jednocześnie nie była kłopotliwa do prowadzenia do boju. Tak więc potrzebował idealnego żołnierza (wojownika), który jednocześnie da się poprowadzić przez silnego wodza. Prób było bardzo wiele, ale Tanuvel miał czas. Po pierwsze był elfem, po drugie, w końcowym etapie życia zaczął wyznaczać Morghlita, który przyobiegał mu życie po życiu, gdy to pierwsze dobieganie końca (stał się martwiakiem, z pełną świadomością po zakończeniu swojego elfiego życia). Do każdego rytuału potrzebował istnieć zarówno ludzie jak i sharanów. Dlatego powstało tak wiele krzyżówek tych stworzeń wśród społeczności pająkoludzi. Wszystkie one posiadają różne proporcje dwóch ras, z których się składają, dlatego tak różny jest ich wygląd oraz zachowanie. Przez społeczeństwo pająkoludzi zostali oni nazwani mastalugami. Inne rasy rozumne nie potrafią często odróżnić, karanów, mastalug, czy sharanów. Jednak każdy przedstawiciel rodziny pajęczokształtnych bez problemu to uczyni. Mówi się, że sharany i arany są rozpoznawalne bez żadnego problemu, ponieważ nie są istotami magicznymi. Natomiast karanów od najdoskonalszych mastalug odróżnia idealna proporcja pierwiastka pajęczego i ludzkiego, którą tylko istoty z domieszką krwi pajęczej potrafią rozpoznać. Inne istoty zapewne rozpoznają je przy dłuższym przebywaniu. Mastalugi to bardzo zakomplek-

sione istoty, które nie bardzo wiedzą kim są. Karany natomiast to osobniki przekonane o swojej wyższości nad innymi rasami oraz doskonale wiedzące, kim są, po co są i że zawsze będą.

W tym miejscu należy jeszcze zwrócić uwagę, że Tanuvel dał swoim stworzeniom coś od siebie. Karany posiadają magiczny pancerz na całym ciele. Objawia się to dużo wyższymi wyparowaniami w stosunku do swoich kuzynów (sharanów i aranów) oraz całkowitą odpornością na broń niemagiczną oraz częściową niewrażliwością na broń magiczną obuchową (50% skuteczności). Dodatkowo karany znają i potrafią idealnie posłużyć się związkami we własnym organizmie, które służą im do tworzenia sieci o różnych właściwościach (w zależności od potrzeb). Więcej w tej kwestii w dziale specjalne zdolności. Karany również posiadają niewielką zdolność regeneracji (niespotykaną u innych przedstawicieli rodziny). Działa ona w ten sposób, że karan może zregenerować np. utraconą kończynę. Więcej w zdolnościach.

Wygląd

Karany to bliscy krewniacy sharanów i aranów. Wizualnie stanowią dość przykry widok dla innych ras rozumnych – przerośniętego pająka. Spory tułów pokryty jest szarym, bądź czarnym pancerzem, od którego odchodzi 8 odnóży pajęczych. W górnej części znajduje się głowa, posiadająca osiem krótkich szczyppek, stanowiących narządy wzroku. Najgroźniejsze są szczękoczułki, czyli aparat gębowy pająka, przypominający dwa długie sierpy, wyposażone w kanaliki doprowadzające do ciała ukąszonej ofiary soki żołądkowe. Całość



pokryta delikatną sierścią. Odnóża są dość sztywne oraz bardzo ruchliwe, zakończone chwytными pazurami, które stanowią doskonałe narzędzie przy wspinaczce oraz w niczym nie przeszkadzają przy poruszaniu się po ziemi. Karany potrafią doskonale władać wszystkimi odnóżami oraz mają bardzo dobrą koordynację ruchową. Przy tym wszystkim są bardzo szybkie i dość zręczne, co czyni z nich, najpotężniejsze, wśród swojej rodziny pająkoludzi, osobniki (oczywiście jeśli chodzi o rozwój bez użytku magii).

Występowanie, psychika, sposoby rozmnażania

Karany są rasą o małej liczebności. Nie jest to jednak związane z możliwościami ich rozmnażania, ale z ich naturą. Są zazwyczaj bardzo zaborczymi osobnikami nie tolerującymi sprzeciwu. Stąd dwa osobniki tej rasy mają spory problem z porozumiewaniem się, jeśli nie znają swojej zależności. Są istotami bardzo hierarchicznymi i znającymi swoje miejsce w szeregu. Dla tego tak ciężko jest przyjąć karanowi zdanie innego karana, jeśli nie jest od niego zależny np. nie służy w jego oddziale, stosunek ojciec-syn. Doskonale potrafią narzucać swoją wolę innym przedstawicielom ras rozumnych, które je rozumieją (znają ich język). Posiadają spore zdolności przekonywania oraz przedstawiania swoich argumentów nad inne. Przy czym nie dyskutują z przełożonymi oraz suwerenami oraz nigdy nie kwestionują rozkazów (nawet jeśli jest to rozkaz, który spowoduje utratę życia). Czyni to z nich bardzo oddanych żołnierzy i dobrych dowódców oraz bardzo niebezpiecznych przeciwników w przypadku zbieżnych poglądów.

Karany jako takie występują tylko w postaci osobników płci męskiej. Nie rodzą się samice. W związku z tym, iż zostały spłodzone z magii nie mają potrzeby posiadania potomstwa, ani nie posiadają popędu płciowego. Nie znaczy to jednak, iż nie mogą kopulować, czy rozmnażać się. Karany w tym względzie są bardzo podobne do ludzi, tzn. mogą się mieszać praktycznie z każdą rasą rozumną humanoidalną (słowo mogą ma tu kluczowe znaczenie). W praktyce wygląda to tak, iż jeśli karan postanowi odbyć stosunek z partnerką zazwyczaj robi to siłą. Po tym stosunku (prawie 100% skuteczności zajścia w ciążę), karan obwija swoją pajęczyną partnerkę i następuje okres lęgu karanów. Samica jest karmiona przez karana (najpierw wstrzykuje jej toksyny jadowe z własnych gruczołów, które jej nie zabijają ale obezwładniają całkowicie). W praktyce jest niczym innym jak inkubatorem dla jego jaj. Okres ten trwa od 2 do 4 miesięcy. Po wykluciu się młodych karanów, samica najczęściej zdycha. W okresie ciąży, samica jest całkowicie nieruchoma, zazwyczaj już nie do odratowania jest jej psychika, nawet jeśli udałoby się do niej dotrzeć przed wykluciem się karanów. Na jej psychikę działają w kolejności – najpierw gwałt przez pajaka (sama raczej się nie zgodzi), potem oplątanie siecią (prawie nie możliwa do rozerwania min. siła wymagana przy próbie rozerwania to ok. 360 SF) bez możliwości ruchu przez okres od 2 do 4 miesięcy i na koniec rozerwanie skóry i bardzo często narządów wewnętrznych przy wydostaniu się małych karanów. Małe karany są w stanie wydostać się z brzucha i rozerwać sieć, ponieważ z każdym dniem sieć traci na swojej sile (zmniejsza się siła potrzebna do rozerwania – 4 pkt siły dziennie). Małe karany przy urodzeniu posiadają zazwyczaj wartość siły około 200 pkt.



Podczas jednego lęgu rodzi się od 2 do 4 osobników, jak wcześniej wspomniano tylko płci męskiej. Potem w życiu karana następuje szybki wzrost psycho-fizyczny pod czujnym okiem ojca przez okres około 10 lat. Oczywiście karan po urodzeniu się małych, zostawia swoją partnerkę na pewną śmierć, jeśli do tej pory nie zmarła. Zdarzają się przypadki zjadania jej przez karana i jego potomków, co ma być jej wkładem przy starcie bądź, co bądź jej dzieci.

Tutaj kilka uwag. Ojcowie (czyli ci którzy przeszli przez cały okres - spłodzenie i wychowanie potomków) są zazwyczaj później mniej agresywni w stosunku do innych osobników ze swojej rasy (zwyczajnie bardziej tolerancyjni). Potomkowie w przyszłości bez problemu rozpoznają swojego ojca nawet po wielu latach rozłąki i zawsze będzie między nimi zależność: nadrzędny – ojciec, podrzędny – syn. Osobniki zrodzone z magii a nie poprzez normalny okres wychowania, są cenieni znacznie bardziej wśród społeczności karanów (kolejna zależność nadrzędności i podrzędności). Dla innych osobników (łącznie z pajęczakami) ta zależność jest kompletnie nie rozpoznawalna.

Sposoby walki, używanie magii, zbroi i broni

Karany zazwyczaj walczą wyłącznie wręcz, bardzo rzadko stosują walkę na dystans. W walce bezpośredniej posługują czterema dowolnymi odnóżami (cztery pozostałe utrzymują sylwetkę walczącego). Potrafią dodatkowo utrzymać różnego rodzaju bronie, które są na tyle poręczne, by dało się to uczynić w dwupazurzystym odnóżu. Karany mają znacznie lepiej skonstruowane zakończenia kończyn w

postaci pazurów. Są to pazury chwytne, dzięki czemu łatwiej jest im utrzymać mniejsze przedmioty niż ich pajęczym pobratymcom. Karany, podobnie jak inni przedstawiciele swojej rodziny, raczej stronią od zbroi, chociaż zdarzają się jednostki lubujące się w dodatkowych nakryciach w postaci różnego rodzaju skór lub materiałów (zwłaszcza tych które nie ograniczają ich zręczności). Karany jeśli nie muszą stronią od magii, wiedzą iż jest ona bardzo niebezpieczna. W przypadku walki z kilkoma przeciwnikami, karan w pierwszej kolejności będzie starał się wyeliminować przeciwników władających magią. Sami jednak raczej rzadko jej używają. Tylko odpowiednio poinstruowani, potrafią posłużyć się pomniejszonymi przedmiotami magicznymi. Osobniki będące w regularnej armii (znacząca większość) mają bardzo dobry kontakt ze swoimi towarzyszami. Podwyższają znacznie wartość bojową oddziału. Jeśli karan jest dowódcą oddziału, zna on każdego żołnierza po imieniu i jest gotowy walczyć z nimi ramię w ramię. Jednak nigdy nie narazi on swojego oddziału na większe niebezpieczeństwo niż zachodzi potrzeba np. przy ratowaniu z opresji swojego żołnierza, który i tak prawdopodobnie zginie. Karany bardzo rzadko dowodzą olbrzymimi armiami, znacznie lepiej sprawdzają się jako dowódcy niewielkich oddziałów (liczebność ok. 50 osobników), mając pewną dowolność w działaniu.

Tryb życia

Największe skupisko karanów to oczywiście wyspy na Archipelagu Pajęczym. Żyją one w społeczności sharanów, jako główni przedstawiciele armii. Są oni, najlepszymi wśród swoich



pobratymców, wojownikami, żołnierzami, dowódcami. Zajmują się głównie walką, chociaż nieliczni decydują się na posiadanie potomstwa. Wśród karanów posiadanie dzieci i ich wychowanie jest uważane jako pewien objaw słabości. Osobniki, które się na to decydują zazwyczaj spadają w hierarchii ważności, ich dzieci niestety są tym już obciążone. Nie zajmują się zawodami nie związanymi z walką, przy czym można spotkać wśród nich np. kupców handlujących bronią, zbroją lub niewolnikami. Bardzo często w ich otoczeniu znajdują się mastalugi, które są ich oddanymi sługami.

Religia

Karany nie kultywują jakieś określonej religii. Najczęściej spotyka się wśród nich wyznawców bóstw neutralnych albo częściej wyznawców Seta lub Morghlita. Zdecydowanie najbardziej zniechęconym bóstwem jest Katan.

Kultura

Cieężko mówić o jakieś kulturze odrębnej wśród karanów. Dostosowują się oni to 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. Znają się oni doskonale na planowaniu i organizowaniu czasu walki w trakcie wojny oraz w okresie pokoju. Świetnie potrafią zarządzać osobnikami podległymi im. Swoich podkomendnych obdarzają szacunkiem, a często

nawet przyjaźnią. Nie przywiązują jednak tak znaczącej roli przyjaźni, jak to ma miejsce wśród innych istot rozumnych. Są istotami, których zależności pomiędzy określonymi osobnikami potrafią zdefiniować i nazwać. Powoduje to sporą piramidkę zależności, która definiuje miejsce danego osobnika w całej strukturze społecznej. Karany żyjące w swojej społeczności, bez spisu ludności orientacyjnie są w stanie podać przybliżoną liczbę osobników z najbliższego otoczenia oraz przedstawić ich stosunki nadrzędności i podrzędności w stosunku do innych osobników.

Specjalne zdolności

Naturalna oburęczność – Karan może w ciągu 1 rundy zaatakować wszystkimi kończynami 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 Karana przy każdym trafieniu odnożem. Nieudany rzut oznacza, że ofiara została przewrócona.

Obezwładnienie – wystarczy żeby karan trafił obaloną ofiarę przynajmniej dwoma odnożami, a może zostać ona skutecznie przytrzymana. Szansa pozytywnego wykonania tej czynności wynosi z reguły 50% +/- 1% za każde 5 pkt różnicy w sile. Udany test skutkuje tym, że ofiara nie może walczyć ani rzucać czarów. Traktuje się ją jako cel nieruchomy. Ofiara może próbować się uwolnić siłując się z Karanem (analogiczna próba podana wcześniej). Przy uwolnieniu się ofiara musi po każdym trafieniu wykonać udany rzut, czyli żeby za-





cząć się podnosić musi dwa razy wykonać taki test przy wcześniejszym podwójnym trafieniu karana.

Trzymanie na odległość – wystarczy, by choć jedno odnóże karana trafiło przeciwnika, a nie jest on w stanie podejść do niego. Próbując zrobić to siłą, karan zawsze zdąży się cofnąć, oczywiście jeśli ma gdzie.

Infrawizja – zasięg widzenia w ciemności mierzy się w odległości równej 2/10SZ

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

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

Pajęczyna – karany potrafią wytwarzać pajęczą sieć. Doskonale orientują się oni w swoich enzymach i dlatego potrafią jej wyrób dobrać do danej potrzeby.

Np.

1. potrafią wykonać bardzo sprężystą i elastyczną sieć. Tak sieć może być wykorzystana do wspinania się nawet kilku osobników. Jest

ona bardzo trwała i bardzo odporna na przezwyciężanie.

2. sieć do oplatania swoich partnerek lub ofiar. Jest ona bardzo twarda i w ogóle nierozciągliwa. Ciężko ją rozerwać, jak również przebić. W przypadku partnerek, potrafią ją nasączyć przyjemnym zapachem. Nie ma ona wtedy żadnych specjalnych właściwości, jednak posiada walory zapachowe.

3. sieć lecząca. Potrafią oni nasączyć pajęczynę, która po przyłożeniu do zranionego miejsca ma lecznicze właściwości. W praktyce oznacza to, że jeśli osobnik jest w stanie regenerować obrażenia przy pomocy naturalnych zdolności lub innych właściwości, proces jest dwukrotnie szybszy. Jest ona kumulatywna np. z czarami. Karany wytwarzają sieć leczącą, którą przykładają do rany a aran rzuca czary leczące. Proces zdrowienia następuje dwukrotnie szybciej.

4. MG w określonych sytuacjach może założyć iż pajęczyna posiada jeszcze inne właściwości. Wszystko zależy od zdrowego rozsądku i potrzeb wykorzystania tej zdolności.

Atak szczękoczułkami - jeśli przeciwnik jest obezwładniony (patrz wyżej) i/ albo znajduje się w zasięgu 0, to karan może go zaatakować szczękoczułkami. Trafiona ofiara dostaje normalne obrażenia klute (zależnie od wyparowań), lecz poza tym karan wgryza się w ranę. Pod koniec następnej rundy wstrzyknie w ten sposób swe soki trawienne wprost w ranę ofiary, zadając jej 1k100 poważnych obrażeń w każdej rundzie takiego trawienia. Jedynie atak innej istoty jest w stanie oderwać karana od tej czynności. Karan najpierw trawi wnętrzności ofiary, na końcu skórę i kości, aż zostanie tylko zdatna do spożycia papka, której nie da się już wskrzesić ani zregenerować.



Regeneracja kończyn – Karany posiadają zadziwiającą zdolność regeneracji swoich odnóży. Choć nie potrafią regenerować poniesionych obrażeń, to jednak potrafią regenerować kończyny. Następuje to samoczynnie po upływie maks. 10 dni. Przy czym proces ten trwa w zależności od utraty procentowej danej kończyny – 10% na dzień. Proces zaczyna się od dnia utraty danego odnóża i postępuje do całkowitego jej odrostu. Jeśli Karan utraci więcej niż jedną kończynę, proces ten postępuje kolejno dla każdej kończyny oddzielnie, czyli max. 80 dni przy całkowitej utracie wszystkich 8 odnóży.

Karmienie – zdolność przekazywania składników pokarmowych z wnętrza własnego ciała za pomocą szczękoczułek. Składniki te są niezbędne do utrzymania w stanie wegetatywnym istoty żyjącej. Zdolność ta używana jest w stosunku do partnerek, w momencie lęgu. Może mieć też zastosowanie w przypadku np. pomocy istocie jeszcze żyjącej.

Plucie kwasem - na krótkie odległości max. 1m (obrażenia od kwasu: 50 na każdy centymetr² pokrycia danej płaszczyzny. Maksymalna jednorazowa dawka kwasu może pokryć 3 cm², współczynnik uszkodzeń x3). Zdolność ta jest stosowana bardzo rzadko. Karany stosują ją zazwyczaj tylko w momencie zagrożenia życia, kiedy np. przeciwnik znajduje się blisko i chce dobić danego osobnika. Zdolność ta potrafi bardzo często odwrócić wynik walki, jeśli dotychczasowy wynik był niekorzystny dla karana np. splunięcie w twarz przeciwnika. Kwas ten jest całkowicie nieszkodliwy dla wszystkich pajaków, chyba, że w miejscu gdzie posiadają ludzką skórę. Kwas ten może być wykorzystany np. do tworzenia silnie żrących mikstur, jednak nie może być wykorzystany jako komponent z karana, ponieważ nie posiada go w sobie. Na własne potrzeby, w swoim organizmie, jest w stanie wytworzyć ten kwas poprzez połączenie różnych enzymów.

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

Całość opracował i stworzył – Daniel Szukalski vel czegoj



Rysunek jest połączeniem dwóch oddzielnych. Pająk pochodzi ze strony www.digart.pl (posiadamy zgodę autorki-Magdy na jego publikację) oraz wojownik jest oczywiście kreski Jarosława Musiała, którego zgodę również posiadamy. Elementy dobierał czegoj a całość łączył i delikatnie przerabiał leobardis.





KARAN – WOJOWNIK (Struktura wojskowa)

Młody Karan; POZ 0; CHAR P-Z; Pdośw. 200
ŻYW 1215; SF 395; ZR 120; SZ 160; INT 75; MD 100; UM 35; CH 40/130; PR 50/180; WI 35; ZW 5
ODPORNOŚCI: 1-112; 2-129; 3-88; 4-99; 5-84; 6-202; 7-202; 8-182; 9-182; 10-187 Amg 0
BROŃ 1: pajęczce odnóza; bgł. 106, TR 158; opóz. 3; SKUT 179 ob., 139 tn., 139 kł; OB.+20 (za każde broniące); AT. 2
BROŃ 2: szczękoczułki.; bgł 126, TR 178; opóz. 3; SKUT 399 kł; OB.+0; AT. 1
ZBROJA: Własna. OGR -,- WYP 240/240/240
OBRONA: bl./dal. 170/100

Karan; POZ 2; CHAR P-N; Pdośw. 250
ŻYW 1247; SF 415; ZR 126; SZ 166; INT 77; MD 104; UM 37; CH 52/142; PR 62/192; WI 35; ZW 5
ODPORNOŚCI: 1-120; 2-138; 3-96; 4-107; 5-92; 6-212; 7-212; 8-192; 9-192; 10-197 Amg 2
BROŃ 1: pajęczce odnóza; bgł. 116, TR 171; opóz. 3; SKUT 184 ob., 144 tn., 144 kł; OB.+20 (za każde broniące); AT. 3
BROŃ 2: szczękoczułki.; bgł 132, TR 187; opóz. 3; SKUT 404 kł; OB.+0; AT. 1
ZBROJA: Własna. OGR -,- WYP 250/250/250
OBRONA: bl./dal. 181/105

Karan - weteran; POZ 4; CHAR P-N; Pdośw. 300
ŻYW 1279; SF 435; ZR 132; SZ 172; INT 79; MD 108; UM 39; CH 64/154; PR 74/204; WI 35; ZW 5
ODPORNOŚCI: 1-126; 2-144; 3-102; 4-113; 5-98; 6-222; 7-222; 8-202; 9-202; 10-207 Amg 4
BROŃ 1: pajęczce odnóza; bgł. 126, TR 184; opóz. 3; SKUT 229 ob., 169 tn., 169 kł; OB.+30 (za każde broniące); AT. 4
BROŃ 2: szczękoczułki.; bgł 138, TR 196; opóz. 3; SKUT 409 kł; OB.+0; AT. 1
ZBROJA: Własna. OGR -,- WYP 260/260/260
OBRONA: bl./dal. 192/110

Karan - oficer; POZ 6; CHAR P-N; Pdośw. 360
ŻYW 1311; SF 455; ZR 138; SZ 178; INT 81; MD 112; UM 41; CH 76/166; PR 86/216; WI 40; ZW 6
ODPORNOŚCI: 1-136; 2-154; 3-111; 4-122; 5-107; 6-233; 7-233; 8-213; 9-213; 10-218 Amg 6
BROŃ 1: pajęczce odnóza; bgł. 136, TR 196; opóz. 3; SKUT 234 ob., 174 tn., 174 kł; OB.+30 (za każde broniące); AT. 4
BROŃ 2: szczękoczułki.; PD.BGŁ. bgł 149, TR 209; opóz. 3; SKUT 414 kł; OB.+0; AT. 1
ZBROJA: Własna. OGR -,- WYP 270/270/270
OBRONA: bl./dal. 203/115

Karan - lord; POZ 8; CHAR P-N; Pdośw. 420
ŻYW 1343; SF 475; ZR 146; SZ 184; INT 83; MD 116; UM 43; CH 88/178; PR 98/228; WI 40; ZW 6
ODPORNOŚCI: 1-143; 2-161; 3-116; 4-129; 5-114; 6-243; 7-243; 8-223; 9-223; 10-228 Amg 8
BROŃ 1: pajęczce odnóza; bgł. 146, TR 209; opóz. 3; SKUT 239 ob., 179 tn., 179 kł; OB.+30 (za każde broniące); AT. 4
BROŃ 2: szczękoczułki.; PD.BGŁ. bgł 155, TR 218; opóz. 3; SKUT 419 kł; OB.+0; AT. 1
ZBROJA: Własna. OGR -,- WYP 280/280/280
OBRONA: bl./dal. 216/120

Karan - dowódca; POZ 10; CHAR P-N; Pdośw. 500
ŻYW 1375; SF 495; ZR 152; SZ 190; INT 85; MD 120; UM 45; CH - 100/190; PR 110/240; WI 45; ZW 7
ODPORNOŚCI: 1-149; 2-167; 3-125; 4-135; 5-120; 6-253; 7-253; 8-233; 9-233; 10-238 Amg 10
BROŃ 1: pajęczce odnóza; bgł. 156, TR 222; opóz. 3; SKUT 244 ob., 184 tn., 184 kł; OB.+30 (za każde broniące); AT. 4
BROŃ 2: szczękoczułki.; SPEC. bgł 171, TR 237; opóz. 3; SKUT 424 kł; OB.+0; AT. 1
ZBROJA: Własna. OGR -,- WYP 290/290/290
OBRONA: bl./dal. 227/125

Karan za poziom dostaje +5 do biegłości w pajęczych odnóżach (zamiast standardowych +3 wojownika). Co 2 poziomy rośnie mu obrona i wyparowania ze skóry własnej+5/+10 i co 5 poziomów przechodzi szkolenie w biegłości broni, którą włada. Raz na 2 poziomy dochodzi mu dodatkowy atak odnóżem, w odnóżach nie przechodzi szkoleń, maksymalnie 4 ataki na rundę. Co poziom otrzymuje jeden punkt antymagii z własnego pancerza.



Sprawy rodzinne - część druga

Opowiadanie pisane na podstawie sesji odbywającej się na forum.

Wstrząs spowodowany niezwykłą panoramą stolicy rysował się na każdej bez mała twarzy i nawet Maskacz pozwolił sobie na krótkie otwarcie ust, iście na podobieństwo siedzącego tuż przed nim Łamignata.

- No, chłopki, co żeście tak poroździawiali japy jakbyśta cycki młynarzówny zoczyli - zagadał Pchełek próbując ukryć jakoś swój nabożny podziw dla rozpościerającego się przed łódkami widoku - *Już ja przewodnika znajdę.*

Nim ktokolwiek zdążył go powstrzymać, młodzian podniósł się na nogi i pomachał ręką w stronę łowiącego coś opodal Ostrogarczyka.

- Holaaaaa, panie rybaku, jak tu płynąć co by się bystro przy Placu Karczemnym znaleźć?

- Cichaj, Pchełek, nie drzyj gęby - Gusłek skulił się w łodzi, wyraźnie wystraszony i zdziwiony przesadnie przyjacielskim zachowaniem kompana wobec obcych - *Czort wie, co to za ludzie z tych miastowych. Jużci zamiast pomocy nam udzielić, one rybaki łódkę nam wywalą, a nas potopią. Biedy nam napytasz. Płynmy co tchu, drogę na przystań sami znajdziem.*

- Ja bym tam z nim pogadał - mruknął nieco rozczarowany Pchełek widząc, że miejscowy rybak ogląda się przez ramię w stronę buratarskiej łódki - *Wielce jest możliwe, że pokażą dobrą drogę, a nie że w dwa dni sami znajdziemy Plac Karczemny.*

- *Ja się tam mądrzeć nie będę, ale z tego co mi rozum podpowiada, to w každyutkim doku pełno karczmów będzie, a jak do jednej trafim, to się tam już spytamy o Michelona przybytek* - oznajmił nie do końca przekonany tonem Trzęsikęsek.

Wymieniwszy między sobą śpieszne uwagi rybacy złapali pośpieszenie za wiosła, ale nie zdążyli ich już zanurzyć w wodzie. Okrzyknięty przez Pchełka poławiacz ostryg podpłynął bliżej swą niezgrabną łódką, złożył wiosła w dulkach spozierając podejrzliwie na obcych.

- *Czego chceta, chłopcy?* - zapytał chrapliwym głosem, odpędzając jednocześnie długim kijem kilka bezczelnych mew próbujących wykraść mu za plecami małe rzeczne raczki wrzucone do glinianej misy na rufie łódki - *Czego szukata?*

- *Toć żem gadał, że Placu Karczemnego* - odpowiedział Pchełek posyłając jednocześnie pełne wyższości spojrzenie w stronę Gusłka - *Bo my tu pierwiej nie bywali, a mus nam na Plac i nie wiemy, kędy.*

- *A skądżeście som?* - indygował dalej poławiacz, kręcąc na boki swą zarośniętą zbójcko gębą. Miał szczupłe opalone ciało, na sobie zaś jedynie krótkie ociekające wodą spodnie, co świadczyło, że ledwie chwilę wcześniej





nurkował w poszukiwaniu małży - *Skąd ci przyniosło, co?*

- *Z Burat-aru* - odpowiedział chłodnym tonem Zager - *I jeśli wiedzieć chcesz, czyśmy tu przypłynęli ostrygami kupczyć, to ci rzeknę: nie.*

- *Przecie nie pytam* - poławiacz roześmiał się gardłowo, klasnął dłońmi w uda - *Płynęta do tamtej bramy, o tamoj, a potem kanałem aż po pomosty dla rybaków.*

- *Dzięki i bywaj* - machnął ręką Pchełek ujmując ponownie wiosło - *I widzita? Czego żeście się strachali? Dyć to całkiem fajny chłop.*

Pchnięte wiosłami łódki szybko znalazły się w cieniu rzucanym przez kamienne mury. Fale uderzały z sykiem w podstawy wodnych fortyfikacji, pieniąc się na wielkich blokach granitu. Wpływając do szerokiego zacienionego kanału rybacy słyszeli wyraźnie łopot wywieszonych wysoko w górze miejskich proporców i nawoływania strażników. Woda w kanale miała ciemnozieloną barwę, unosiły się na niej jakieś śmieci, Łamignat zaś wyłowił końcem wiosła zdechłego szczura.

- *Z drogi, łajzy!* - z dziobu nadpływającego z przeciwnej strony holka padły szydercze okrzyki i śmiechy. Rybacy odbili swymi łupinami w bok, pod stromą ścianę bramy, ale wywołana przejściem ciężkiego statku fala i tak rzuciła nimi o kamienną podstawę kanału - *Won, psie syny!*

Ktoś cisnął z pokładu ogryzkiem jabłka, ale chybił, ktoś inny zarechotał donośnie. Holowane przez dwie wielkie łodzie holk przesunął

się obok siedzących w łódkach rybaków, wypłynął na szerokie wody jeziora, gdzie mógł już rozwinąć żagle.

- *Lać ich?* - jęknął Łamignat patrząc z rozczarowaniem na oddalającą się rufę statku - *Za nimi i lać?*

- *Daj spokój* - mruknął Gusłek - *Patrzta lepiej tutej.*

Przed oczami Buratarczyków rozciągnęła się panorama wielkiego portowego akwenu przylegającego do pełnych żurawi i magazynów doków, oplecionych płataniną zbitych z desek pomostów. Spojrzenia oszołomionych tym widokiem młodzieńców skakały od statku do statku, od magazynu do stoczniowej pochylni, sięgając hen ku wysokim dachom kamienic i lśniącobiałym murom Pałacu Katana.

- *Tam, tamoj jest miejsce!* - syknął Pchełek wskazując palcem jeden z pobliskich pomostów - *Przywiążemy łódki tamoj, do tego drąga.*

Przybiwszy do pomostu rybacy wydostali się po kolei z chwiejnych łódek, wciąż rozglądając się wkoło cielęcym wzrokiem. W porcie cumowało istne mrowie statków, łodzi i łódeczek, a przelewające się pomostami i nadbrzeżami morze ciał wprawiało rybaków w stan skrajnego oszołomienia.

- *Patrzajcie tamoj* - stęknął Gusłek - *Czy to małe tam, co idzie kole furmanki to to, co mnie się zdawa?*

- *Tak* - odparł Pchełek - *Toż to prawdziwy krasnolud! Jaki brodaty, no nie mogę!*

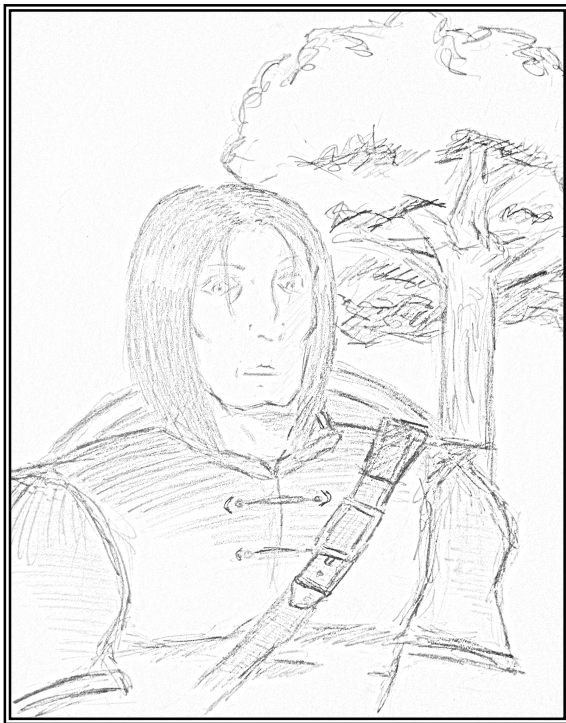


- *Lepiej się na niego tak nie gapcie, bo się jeszcze wzburzy* - doradził Trzęsikęsek odwracając śpiesznie samemu wzrok - *Lepiej z tym tam pogadajcie, co tu lezie.*

Faktycznie, środkiem pomostu sunął tęgi człowiek o krótko przyszytych włosach i jowialnym obliczu, targający przewieszoną przez ramię skórzaną sakwę oraz pergaminowy zwój i wykonany z grafitu rysik.

- *Witam jegomościów!* - zakrzyknął donośnie ciskając sakwę wprost pod nogi Łamignata.

- *Ja jegomość?* - stęknął osilek spoglądając z góry na Ostrogarczyka - *Ja przecie Łamignat, nie jeg...*



Łamignat by Jok'u

- *Nieważne!* - uciął ruchem ręki grubas - *Oplata trzy miedziaki od łodzi, jako regulamin portowy rzeczy. Pokwitowanie ważne od wschodu do wschodu słońca. Kto płaci?*

- *Olaboga, panie wielmożny, toż to cały nasz majątek. My są biedne chłopcy. Ale jako leguramin rzeczy, tako i zapłacić nam trza* - Guslek wydobył zza pazuchy zawiniątko, w którym trzymał powierzone mu miedziaki i pieczołowicie odliczył trzy sztuki, po czym wyciągnął prawicę z pieniędzmi w stronę brzuchacza. Ciężko mu było się rozstać z pieniędzmi, wszak za coś trzeba kupować eliksiry spożywane ku czci Piana. W ostatniej chwili jakby się rozmyślił i ręka zawisła nieruchomo w powietrzu.

- *Dobry panie, jam jest pomocn... tfu, kapłan. Jeśli o jeden miedziak nam mniej leguramin policzysz, tedy takie błogosławieństwo uczynię, co u Piana na miesiąc cały powodzenie ci sprawi* - drugą rękę uniósł jak do błogosławieństwa i zamknął oczy, po czym nie patrząc odjął błogosławiącą ręką jednego miedziaka, a starał się przy tym wyglądać tak dostojnie jak jego mistrz podczas wioskowych ceremonii.

Tęgi inkasent popatrzył bystro na Guslka, takując go wzrokiem iście niczym poborca podatkowy szacujący wartość rzeźnej krowy, potem zaś zaśmiał się tak gwałtownie, że aż mu brzuszysko zafalowało.

- *Może i chłop z ciebie, ale sprytna bestya* - oznajmił grubas przestając się w końcu śmiać i ocierając ciekące z oczu łzy - *Niech ci zatem będzie, że wezmę dwa miedziaki... od pierwszej łodzi! Człek jestem pobożny, a błogosławieństwo kapłana Piana nie furda, chociaż mi wcale na duchownego nie wyglądasz. Ale regulamin mówi: trzy miedziaki od łodzi, toteż licz tam żwawo jeszcze trzy monetki, bo mi się śpieszy!*

Postawiony przed faktem dokonanym, Guslek oddał z ogromną niechęcią pięć miedzianych pieniążków, które zniknęły bez zwłoki w sakwie grubasa. Inkasent zaczął coś skrobać rysikiem na pergaminowym zwoju, spozierając jednocześnie w stronę próbującego go obejść od tyłu Pchełka, najwyraźniej zaintrygowanego różnymi woreczkami, które zwisały z szerokiego pasa urzędnika.

- Coś się tak na mój zad zapatrzył? - zapytał złodzieja Ostrogarczyk - Jesteś z tych, co to męskie tyłki nad babskie przedkładają? Tylko mi tu spróbuj za plecami sapać, to cię sakwą tak zdzielię, że do jutra nie wstaniesz, perwersyjasie ty jeden!

- Perwer... co? - spróbował powtórzyć Łamignat.

- Perwersasie - szepnął do ucha Łamignatowi Trzęsikęsek - Tak tutaj zowią ciekawskich, tylko co on o tych babach gadał, to nie wiem, ale widzisz jak to za bardzo ciekawskim niechlubnie być.

- Trzy dni bym w barci dupę trzymał, bym się takiej nie dorobił - mruknął zniesmaczony Pchełek pod nosem, na tyle cicho, by inkasent tego nie usłyszał, a potem znienacka, świadom śledzących go spojrzeń kompanów, odwrócił się plecami do urzędnika i ściągnął nieco portki demonstrując mu swe pośladki.

- Dzięki wielmożny panie, wieczorem przy obrzędzie błogosławieństwo w twojej intencji uczynię - Guslek uklonił się grubasowi kątem oka z całych sił próbując nie wybuchnąć gromkim śmiechem, bo mimo targających go nerwowych spazmów ucieszny widok zadka

Pchełka pozwolił nowicjuszowi zapomnieć na chwilkę o napięciu - *Tera mus nam na Plac Karczemny. Gdzie nam iść trza, co by imć Michelona, co to ziarnem kupczy znaleźć?*

- Na Plac Karczemny to droga prosta, bo pójdziecie tamoj, między te dwa spichlerze i ulicą dalej i prosto na Plac wejdziecie - oznajmił inkasent spozierając na wypinającego tyłek Pchełka z wyrazem pobłażliwego politowania na jowialnym obliczu - Powiedzcie mu, żeby tak za często nie robił, bo jeszcze ktoś to opacznie zrozumie, a jak przyjdzie co do czego, to biedaczysko potem parę dni nie usiedzi... już nawet nie dodam, że to przecie nie po bożemu.

Tęgi jegomość zarzucił sakwę z powrotem na ramię, wręczył Gusłkowi nabazgrane byle jak pokwitowanie na opłacony postój. Łamignat zerknął klerykowi ponad ramieniem, otworzył jeszcze szerzej swe oczy.

- Patrzaj, hihi! - zaśmiał się osilek - Jakie robaczki na papierku, a każdy trochę inny! Mogę dotknąć?

- Nie, jeszcze cię ugryzą - ostrzegł Guslek wsadzając zwitek pergaminu do niemalże pustej sakiewki i wiążąc ją z powrotem u pasa, pochwycił ciekawskie spojrzenie inkasenta - *Wierny to nasz druh, choć roztropny... inaczej. Tutejsze cuda troszku mu pomysłuńek odjęły, ale to się wróci.*

- Rozumiem - pokiwał głową urzędnik - *Idźcie tędy tamtędy, a jak już do Placu dojdziecie, to się dalej o tego kupca pytajcie, ja tam go nie znam, ziarnem nie handluję. Zresztą to Ostrogar, pewnie pół dnia nogi schodzicie i ozory*



wam na wiór wyschną, zanim go znajdziecie, bo na samym Placu z trzysta kupców abo i faktorii urzęduje, a każdy czymś innym się para. I nie zapomnijcie miejsca zrobić przy pomoście jutro o poranku albo nową opłatę uiścić, bo inaczej rekwizyta! Wiecie, co to rekwizyta?

- Nie - odparł z rozbrajającą szczerością Guslek, reszta rybaków pokiwała zaś zgodnie głowami dowodząc, że owe ewidentnie cudzoziemskie słowo im również pozostaje całkowicie niezrozumiałe.

- To nic - wzruszył ramionami inkasent - Jak odpłyniecie na czas albo zapłacicie, to się nie dowiecie i tego wam życzę. Czas mi w drogę, bywajcie zdrowi, a ty, dobry człowieku pamiętaj o mojej intencji u Piana.

- Gdzieżbym śmiał zapomnieć, wielmożny panie - Guslek wręcz zgiał się wpół w dziękczynnym ukłonie - Twa szczodrość jest równie wielka jak twój brzuch. I jedno jeszcze rzeknąć muszę, choć strach wielmożnego pana wstrzymywać. Cztery dni nazad dwa wiejskie paroby, jako i my do wielkiego Ostrogaru przypłynęli. Wspomni szlachetny pan, czy ich czółno ciągle na falach tu w przystani się chuśta? Jeno, że to nie som nasze ziomki, leguraminu opłacać za nich nie będziem, bo to z sąsiedniej wioski łachmyty!

Tęgi inkasent podrapał się po głowie, popatrzył na zacumowaną opodal kogę i grupę majtków wylewających z jej pokładu balie pełne nieczystości, wprost do portowego basenu.

- Tego to nie sposób rzeknąć - odparł z autentycznym żalem, nadzwyczaj widać dobrze

nastawiony do grupki dziwacznych kmiotków z zapadłej dziury po drugiej stronie jeziora - Nas tu w porcie prawie pięćdziesięciu pracuje, inkasentów. A każdy wystawia na dzień pełną sakwę kwitów, ile ich jest, nawet ja nie potrafię zrachować, chociaż łepetynę mam równie tęgą jak zadek. Zresztą my nawet miana nie zapisujemy, jeno numer pomostu, a jakie opisowe słowa, co to do klienta pasują. U was dla przykładu stoi: pomost sto czwarty, dwie łódki bądziwne, a prawie przeciekające, pięciu wizytatorów w strojach mało wizytowych. Mogłbym jeszcze skrobnać, że jeden mało bystry jest, a drugi ma włochate dupsko i tyle styknie.

Inkasent westchnął, poprawił raz jeszcze torbę.
- Jak ich koniecznie znaleźć chcecie, to wam współczuję, bo będziecie musieli wszystkie trzy porty w tę i wewtę obleźć i łodzie na pomostach, a to was dużo czasu będzie kosztować. Więc bywajcie.

Machnąwszy na pożegnanie ręką inkasent oddalił się pomostem w stronę kamiennego nadbrzeża, pokrzykując coś gniewnym tonem do zanieczyszczających akwen marynarzy z kogi.

- Dobrze by, razem iść na plac, pogubimy się w tym wielkim mieście tylko i nie odnajdziemy, a Łamignat sam do wioski nie trafi, coś mi się widzi! - oznajmił Pchełek, kiedy poborca opłat oddalił się już poza zasięg jego głosu - Zresztom zoczemy tylu kupców na tym placu co cała wieś do kupy wzięta nie widziała, już se wyobrażam jak baby gęby otwierają na nasze historyje, a dziewczki ile zrobią co by posłuchać o skarbach co je tam zobaczym, ho ho dużo!





- *A przy okazji może i Michelona znajdziem, ot co!* - dodał niepewnie Guslek.

- *A jo to bym pojadł coś bo mnie głodno...* - odezwał się nieśmiało Łamignat - *Nu, ale bydzie jak wy chceta. To gdzie teraz?*

Uradziwszy naprędce, co dalej czynić, wciąż porażeni rozmiarami, wyglądem i dźwiękami stolicy rybacy udali się nieśpiesznym krokiem w stronę nadbrzeża, wpierw ostrożnie pokonując drewniane deski pomostu, później zaś zanurzając się w cień rzucany przez dwa muryrowane spichlerze. Brukowana granitową kostką ulica biegła w głąb portowej dzielnicy, pod wielkimi żurawiami i rynnami zsyłowymi budowli.

- *Patrzajcie jakie oni cudaczne odzienia majom* - szepnął Pchełek spoglądając z podziwem na ubranych w bogato zdobione szaty kupców ze stołecznej Gildii, roztrzaskających wrzaskliwie temat spóźnionej dostawy i odsetek karnych - *Musowo zimno im, chociaż to środek lata. Sakiewki też pewnie mają wypchane, musowo...*

- *A to co takego?* - zdumiał się Łamignat, ustępując natychmiast miejsca lektyce niesionej przez czwórkę muskularnych, ogolonych na łyso mężczyzn z niewolniczym piętnem wypalonym na czołach i ramionach. Leżący w lektyce człowiek w średnim wieku, otyły mężczyzna o znudzonym, aczkolwiek aroganckim wyrazie twarzy, przesunął po gromadce rybaków wzrokiem rezerwowanym zazwyczaj dla wioskowego inwentarza - *Kto on taki, że tam leży?*

- *Znaczny jakiś, może tutejszy hyrtan albo co?* zastanowił się na głos Guslek, na wszelki wypadek odwracając głowę, by człowiek w lektyce nie uznał jego zachowania za napastliwe.

- *Albo on chory* - wydedukował naprędce Łamignat gapiąc się na lektykę okragłymi ze zdumienia oczami - *Chory i słaby, to nogami nie przebiera, a oni w te pędy do znachora.*

- *Tak, pewnie z głodu na zdrowiu podupał* - zaśmiał się sarkastycznie Zager - *A taki gruby jest, bo z głodu opuchł, iście biedaczysko!*

- *Cichaj* - skarcił hogura Pchełek - *Gapi się na nas, jeszcze każe oćwiczyć bizunem jak co usłyszyl!*

Lecz Zager nic nie odpowiedział, bo jego uwagę przykuło coś zupełnie innego: otwierająca się coraz szerzej panorama Placu Karczemnego, widocznego już u wylotu krótkiej ulicy.

Plac Karczemny stanowił w rzeczy samej miniaturę dzielnicy wtłoczoną pomiędzy zabudowania portowe i kwartały mieszkalne stolicy, pełną karczm i tawern, domotoriów, gospód, zamtułów i sklepów oferujących wszystko, czego tylko wizytujący Ostrogar przyjezdny mógłby sobie zażyczyć. Idący wolno przez tłum przechodniów rybacy ponownie zamilkli, nie wierząc własnym oczom, spozierając z otwartymi ustami na wyłożone na sprzedaż bele drogocennych tkanin, kramy z przyprawami, lśniące stałą stragany płatnerzy i zbrojmistrzów, jubilerskie budki strzeżone przez znudzonych, ale sprawiających groźne wrażenie najemników o zarośniętych gębach półorłów, sprzedawców futer i całe mrowie innych



handlarzy, których specjalizacji proste umysły Buratańczyków nawet nie potrafiły sklasyfikować.

Trzęsikęsek korzystał skwapliwie z okazji, aby przystanąć przy każdym napotkanym handlarzu skórami, targując się zawzięcie o swe kurnie skóry. Im dłużej to trwało, tym większego nabierał myśliwy przekonania, że niektórzy miastowi ewidentnie próbują go naciągnąć, bo jedni oferowali mu od sztuki po dwie srebrne monety pomstując na źle usunięty tłuszcz i parchate futerko, inni zaś potrafili wyluskać z sakiewki po pięć, sześć sztuk srebra za skórę, wybrzydając w identyczny sposób jak ci pierwsi.

Próbujący zaczepiać przechodniów Gusłek był zazwyczaj ignorowany, czasami zaś pokrzykiwano na niego gniewnie lub próbowano zdzielić kulakiem. Młody kapłan szybko zmiarkował, że im bogatszy był strój pytanego osobnika, tym większe niebezpieczeństwo z jego strony groziło. Idąc dalej tym właśnie tokiem myślenia rybak dopadł w końcu jakiegoś odzianego w proste rzemieślnicze szaty człowieczka idącego z wiklinowym koszem na ramieniu.

Otoczony przez pięciu obcych mężczyzn, w tym groźnego osiłka z drewnianą pałą, człowieczek ów zaczął się rozglądając niespokojnie na boki, szukając zapewne najbliższego patrolu straży miejskiej.

- *Nie dygaj, dobry człeku, o drogę chcemy spytać* - oznajmił czym prędzej Gusłek, szczerze przestraszony perspektywą niepotrzebnego spotkania ze strażnikami - *Kupiec zbożowy nam potrzebny, Michelin się zwie, podobno gdzieś tu urzędowuje. Wiesz li, któż on?*

- *Jużci, że wiem* - oznajmił rzemieślnik, wciąż spozierając na intruzów podejrzliwym wzrokiem - *Toż to się wystarczy odwrócić w tamtą stronę, zadkami do interesu Michelona stoicie. Ten murowany dom między karczmami to jego faktoria, ale tam ziarna nie trzymają, tam się tylko kupczy, papiery spisuje.*

- *Robaczki na papierkach?* - zainteresował się natychmiast Łamignat.

- *Jakie robaczki?* - zaniepokoił się rzemieślnik - *Nic nie wiem o robaczkach!*

- *Nieważne* - uciął temat Gusłek - *Wielcem ci wdzięczni za poradę, dobry człowieku. Niech ci bogowie sprzyjają!*

Pożegnawszy uczynnego z konieczności Ostrogarczyka, rybacy stanęli przez podwójnymi drzwiami prowadzącymi na parter wielkiego murowanego budynku wciśniętego między dwie hałaśliwe gospody.

Gusłek uniósł niepewnym gestem dłoń, nie wiedząc czy w drzwi pukać czy też od razu pchać je i pakować się do środka faktorii. Dylemat rozwiązany został w prosty sposób, albowiem chwilę później drzwi stanęły otworem i ze środka wypadł jakiś niewielki, ale szybki kształt, kędzierzawowłosy, wielkooki i bosostopy.

- *Ki bies?!* - syknął zaskoczony kleryk cofając się mimowolnie o krok. Mały kształt zerknął na niego w biegu okrągłymi oczami gnoma i pośpieszył przez Plac ściskając w rękach opieczutowane lakiem pergaminowe zwoje.

- *To chyba taki mały krasnolud* - bąknął niepewnie Trzęsikęsek - *Młody widać, bo mu*



jeszcze broda nie urosła. A jaki szybki, patrzyjta!

Ale Guslek nie patrzył w ślad za pędzącym na złamanie karku gońcem, tylko westchnął ciężko, a potem przekroczył próg budowli.

Rozległa kamienna izba zastawiona była drewnianymi regałami pełnymi oprawnych w skórę ksiąg buchalterskich, zwojów oraz granitowych tabliczek, których obecność zdradzała istnienie handlowych powiązań pomiędzy kupcem Michelonem i górskimi krasnoludami. Podzielono ją na dwie części: parter oraz odgródzone barierkami podwyższenie, gdzie schodki wiodły ku kantorkom zajmowanym przez intendentów i skrybów pracujących dla Michelona. Wszędzie panował ożywiony ruch, coś tam spisywano, oglądano wysypane na misy próbki ziarna, odważano jakieś miary.

Kiedy tylko buratarańscy rybacy zbili się w kupę za progiem izby, jeden z najbliższych skrybów przeprosił na chwilę swego klienta i podszedł szybkim krokiem do niezbyt pasujących strojem do miejsca gości.

- *Chyba pomyliliście wejścia, dobrzy ludkowie - oznajmił spozierając na młodzieńców z ukosa - Zaciąg do flotylli rybackiej dwa domy dalej i podobno skończył się wczoraj wieczorem. Sio stąd!*

- *Krzesimir i Sękacz, z Burat-aru - powiedział szybko Guslek, oczami wyobraźni widząc już gnających go za próg pacholków Michelona - Ziomki to nasze, mieli u was ziarno kupić ze trzy dzionki od tera, za pięć dziesiątek srebra, na zasiew. Po dzisiaj dzionek do wioski nie wrócili, niczem my od nich nie słychali. Byli tu aby?*

- *A, z Burat-aru - na twarzy skryby pojawił się wyraz zrozumienia - Zechciejcie tu zaczekać, ludkowie. Panie asesorze, zechce się pan tu na chwilę pofatygować? Spóźnieni klienci!*

Po schodkach wiodących na podwyższenie zszedł żwawym krokiem starszy wiekiem mężczyzna o łysiejącej czaszce i świdrującym spojrzeniu.

- *Asesor Hubała, do usług - przedstawił się zlustrowawszy wpierw przybyszów od stóp po głowy - Jak mogę pomóc?*

- *Ja sem Guslek, z Burat-aru, to zaś moje druhy - odparł śpiesznie kapłan. Szukamy Sękacza i Krzesimira, dniów kilka temu mieli tu ziarno dla wioski kupić, na zasiew, ale dotąd nie wrócili. Byli aby tutaj?*

- *Byli, trzy dni temu w południe - przytaknął Hubała splatając ramiona na piersiach - Cieszę się, że nie tylko ja na nich czekam, chociaż to kiepska pociecha, bo interes nie znosi zastoju. Mieliliśmy akurat pusty magazyn, nowa dostawa miała przy płynąć z wieczora. Wpłacili zaliczkę, dziesięć srebrników, mieli przyjść na następny dzień po ziarno, ale przepadli jak kamień w wodę. Jeden dzień czekałem, ale potem sprzedałem wasze ziarno komu innemu. Jak chcecie zrobić nowe zamówienie, nie widzę żadnego kłopotu, będzie jutro rano do odbioru. Tyle, że wasza zaliczka przepadła, mus wam znowu pięćdziesiąt srebrników wpłacić, inaczej z interesu nici.*

c.d.n.

Złożył i opracował: Krzysztof Bujara vel Keth

Rys. Przemysław Grzesiak vel Jok





Wszystkim, którym nie przypadła do gustu mapka zamieszczona w KC-towcu nr 1 na stronie 14, polecam projekt stworzony przez Hansa.

KILKA SŁÓW O KRYSTAŁACH CZASU ZE STRONY WIKIPEDII

Kryształy Czasu to jeden z pierwszych polskich systemów gier fabularnych (RPG), wydany przez redakcję Magii i Miecza.

Jego nazwa wywodzi się od legendy z owego fantastycznego świata, wedle której w tym uniwersum istnieją pewne potężne przedmioty (a może nawet byty) - zwane Kryształami Czasu, które mają mieć moc potężniejszą nawet od bogów, samego świata czy magii, a ci którzy je zdobędą posiadą niewyobrażalną potęgę i prawie nieograniczoną władzę nad rzeczywistością. Geneza Kryształów ani cel istnienia nie są znane, a na temat ich natury krąży wiele sprzecznych teorii mędrców (o tym, że są to jakieś artefakty z innego uniwersum, potężne przedmioty magiczne z czasów przed początkiem czasu, ostatnie pozostałości pierwotnej materii zwanej Monolitem, z której narodził się wszechświat - a może nawet dziwne istoty, które mają na tym świecie jakieś swoje sekretne cele).

Początki

Pierwowzorem Kryształów Czasu było kilkanaście plików tekstowych zawierających zasady krążące wśród graczy RPG na dyskietkach, które po konwentach rozdawał autor systemu Artur Szyndler. Jednakże od 1993 roku Kryształy Czasu były wydawane na łamach czasopisma Magia i Miecz, publikowanego przez Wydawnictwo MAG. Na początku prawie cała zawartość czasopisma poświęcona była właśnie temu systemowi. Pierwsze sześć numerów Magii i Miecza zawierało mechanikę, tworzenie i rozwój postaci, listy czarów, skrótowy opis świata oraz trzy dość rozbudowane przygody: "Nieproszony gość" (nr 4 MiM), "Demoniczna horda" (nr 5 MiM) oraz "Pułapki w pułapkach" (nr 6 MiM). Następnie powierzchnię numerów Magii i Miecza przeznaczoną Kryształom Czasu ograniczono, jednakże z pewnymi przerwami artykuły odnoszące się do systemu ukazywały się dalej. Początkowo publikowano jedynie teksty Artura Szyndlera oraz Artura Szrejtera, później, wraz z upływem czasu, scenariusze oraz teksty dla graczy i mistrzów gry poczęli tworzyć inni autorzy, między innymi Artur Marciniak, Rafał Nowocień, Darosław J. Toruń, Tomasz Kreczmar, Andrzej Miszkurka, a nawet Jacek Komuda. Inny znany polski pisarz fantasy, Tomasz Kołodziejczak, napisał nawet kultowe opowiadanie osadzone w realiach Orchii pt. "Bardzo cenny pierścień".

Edycja książkowa

W roku 1998, po długoletnich przygotowaniach i wielokrotnych zapowiedziach na łamach czasopisma, gra ukazała się w formie książkowej nakładem Wydawnictwa Mag. Jest to tzw. II Edycja.

Treść gry uległa pewnym zmianom, dotyczącym głównie systemu walki i magii, dodany został też bardziej szczegółowy opis świata. Zaplanowano nawet wydanie pierwszego dodatku, pt. "Świat Almohadów", opisującego nową egzotyczną krainę na Południowo-Zachodnim Archipelagu (Maragistanie). Niestety z powodu błędów decyzyjnych wydawnictwa i konfliktu wydawcy z pierwszym autorem, projekt dotyczący Kryształów Czasu zamknięto, marnując tym samym potencjał popularności, jaki system zdobył sobie wśród graczy, szczególnie starszego pokolenia.

Planowany dodatek nigdy się nie ukazał drukiem, ale po prośbach ze strony środowiska fanów udostępniono jego roboczą wersję do darmowej publikacji w internecie.

Systemu nigdy nie wznowiono, ale w internecie pojawiło się sporo fanowskich wersji systemu, m.in. tzw. III Edycja.