





SPIS TREŚCI

Opowiadanie: Byś nie umierał za darmo -----	4
ROZDZIAŁ I – WPROWADZENIE -----	7
Czym są gry RPG-----	7
Rzecz o świecie-----	12
Reguły gry -----	19
ROZDZIAŁ II – TWORZENIE POSTACI -----	23
Krok po kroku-----	23
Przodkowie-----	24
Miejsce urodzenia-----	28
Bogi-----	36
Profesja-----	44
Przekleństwa-----	58
Finalizacja-----	69
Nici Mocoszy-----	70
Generator informacji o bohaterze-----	72
ROZDZIAŁ III – KSIĘGA BOHATERA -----	78
Handel-----	78
Rynsztunek-----	92
Sława-----	102
Umiejętności-----	104
Talenty-----	111
Talenty profesjonalne-----	120
Walka -----	126
Tura i akcje postaci-----	127
Atak w zwarciu i obrona-----	129
Atak dystansowy-----	129
Obrażenia-----	130
Przewagi-----	133
Ataki ukradkowe i darmowe-----	134
Rozszerzone zasady-----	136
Nowe akcje-----	137
Przygody -----	140
Podróż-----	140
Osłabienie-----	141
Czynniki środowiskowe-----	142
Karczemne rozgrywki-----	143
Alkohol-----	145
Strach-----	147
Wiecowanie-----	148
Bramy Nawii-----	154
Paktowanie-----	156



ROZDZIAŁ IV – KSIĘGA GUSEŁ -----	162
Żerca-----	162
Pośratania-----	164
Przekleństwa-----	166
Wołchw-----	168
Rytuły-----	174
Rytuły zakazane-----	181
ROZDZIAŁ V – KSIĘGA ŚWIATA -----	186
Regiony-----	186
Czarnogóry-----	186
Lodowe Pustkowia-----	191
Slavenia-----	199
Róg Pomorza-----	204
Równina Cieszywoja-----	210
Wieczne Łęgi-----	215
Wielki Gaj-----	220
Wierzenia-----	225
Święta-----	244
Przesady-----	247
Relikty-----	254
Bestiariusz-----	257
Zwierzęta-----	283
Ery-----	286
ROZDZIAŁ VI – KSIĘGA TAJEMNIC -----	292
Mistrz Gry-----	292
Warstwa Fabularna-----	294
Warstwa mechaniki-----	296
Jak grać?-----	299
Tworzenie własnych elementów-----	305
Przygody do Słowian-----	316
Przygoda Chciwość -----	315
Żyjący Świat Slavii -----	326
Karta postaci -----	327



Byś nie umierał za darmo

Dagmara Adwentowska

Przy pomocy, przy którym podróżni oczekiwali na przewoźników, by przeprowadzić się przez Wielkie Łęgi, nie było ni jednej tratwy. Na brzegu ciemny krąg znaczył miejsce, gdzie ogniska palono, by ogrzać się i znak dać, że na przeprawę ktoś oczekuje. Moczar pluskał z cicha, szumiały olchy i wierzby.

– Tutaj stańcie. Rozpalcie ogień i czekajcie. Czasem dzień, czasem dwa, w końcu ktoś przyplynie. Jeno uważanie miejcie, panie, komu żywot swój powierzacie – obodryński przewodnik obrzucił grupę wojów i ich dowódcę bacnym spojrzeniem, szarpnął płowy, długi wąs.

Pomorzanin Jaromir wzrok od kożucha rzęsy i roślin wodnych skrywających ciemną toń oderwał. Choć beztronski był z natury, udzielił mu się niepokój tubylca.

– Na co baczyć mamy?

– Przyplływa czasem ktoś, kto nie na drugą stronę Łęgów podróżnych zabiera – wyszeptał Obodryn, z obawą i cichutko, jakby ktoś mógł podsłuchać.

– A gdzie?

– Takoż na drugą stronę. Poza granice świata, co śmiertelnikom przynależy.

– Do Nawii? – Pomorzanin zamrugnął nerwowo. – Duch to?

– Nie... – przewodnik pokręcił przecząco głową. – Człek jako ty i ja. Jeno dusza jego i rozum wzięty już. Opętało go.

– I jakże go poznam? Pianę z ust toczy abo mowę obłąkana? – dopytywał zaniepokojony woj.

– Gdzieżby tam. Jako każdy inny gada, jeno ponuro może krzyne bardziej niżli inni...

– To nie legenda aby jkowaś wasza? – upewnił się Pomorzanin, na co przewodnik z urazą wejrzał weń lodowatą.

– Jam go znał i był przy tym, jak mu zmarli duszę wzięli.

Ognie nad moczarem płonęły drugą noc. Rozedrgane, nie czerwone i żółte jak płomień domowego paleniska, lecz zielonkawe i błękitne.

– Zmarli drogę sobie oświecają – szepotali starzy Obodryni i mieli rację. Kto się w takie ognie zapatrzył za mocno, dawał się uwieść. Szedł za nimi, aż go nad

rozlewiska nie zwiody, i już nie wracał. Tonał w błotnistej wodzie przesyconej zapachem gnijących roślin i sam stawał się jedną z dusz, co na Wielkich Łęgach swobodnie wędrowały między tym a tamtym światem. Nie dziwota, że drugiego wieczora na ostrowiu Krzywej Wierzby Bogdasz, starszy wioski, po domostwach zebrał dary, a to bobrza skórę, a to podpłomyk, a to płachtę lnu. Wszystko zrosił krwią zabitej na ofiarę kozy i w moczar cisnął, na przebłaganie zmarłych. Liczył, że to wystarczy. Od kiedy przeszłej wiosny zmarło się guślarzowi Jaromirowi, nie było komu odprawić prawdziwych rytuałów i serce Bogdasza drżało za każdym razem, gdy nad moczarem coś kotłować się poczyniło. Matki zagoniły dziatki do chat rychło po zmierzchu, razem z nimi wpędziły świnię i psy, co w zwyczajne noce swobodnie chodziły po wyspie pośród rozlewiska.

Ta noc nie była zwykła. Po niej zaś nastął dzień, w którym Lederg Przewoźnik znalazł lisa.

Zwierzę wycieńczone leżało na kłodzie olchowej na skraju moczaru. Rude futro pokrywało błoto i młody Obodryn zapewne by biedaka nie zauważył, gdyby lis nie uniósł łba. Opuścił go zresztą zaraz, złożył na łapach i Ledergowi współczucie ścisnęło serce. Manewrując tratwą, zbliżył się do olchowego pnia, kaftan ściągnął z grzbietu, by pysk owinąć dzikiemu bądź co bądź stworzeniu. Ten jednak bez strachu czy oporu pozwolił się podjąć z pnia, przylgnął do piersi Przewoźnika jak dziecko. Palce wybawiciela musnął ostrym, szorstkim językiem. Musi być, że z wyczerpania nie atakuje ani ucieka, pomyślał sobie zatroskany Lederg, pewnikiem drogę pogubił i moczar próbował przepłynąć. Wziął lisa do swej chaty, futro ogniście oczyścił delikatnie. Przy ogniu na skórkach położył, skrawkami mięsa nakarmił. Tak też zastał go Bogdasz.

– Nie jak dziki spogląda, jeno jak domowa gadzina – rzekł, na lisa spozierając, gdy już Lederg podpłomykiem i sokiem z brzozy gościa podjął.

– Może i oswojon – Lederg nie przejął się nijak, odpoczywającego lisa pogładził miłośnie, jakby nie zwierzę, a rękę niewiasty kochanej czule gładził. – Różne to obyczaje dziwaczne po świecie szerokim. Ktoś sobie i przyhołubić mógł rudzielca, a potem odumrzeć czy zagubić się.

– Po świecie dziwaków pełno, ale u nas koło doma to się psa trzyma abo kota,

nie stworzenie dzikie, co w borze żyć powinno – sarknął na to Bogdasz.

– Toć jedna jaskółka ani wiosny nie czyni, ani zwyczajów całego rodu jaskółczego nie odmienia – Lederg machnął ręką z irytacją. – Głędzicie jak stara baba, Bogdaszu.

– Byś więcej starych bab słuchał, więcej rozumu byś miał. A i żonę, co by ci łoże grzała, i dziatki, pociechę na teraz i wsparcie na sędziwy wiek. Lis w domostwie tylko w jednej postaci znaleźć się może. Jako kołnierz do szuby zimowej...

– Nie! – ryknął na to z nagła Przewoźnik, białkiem oka błysnął i zębami, co je obnażył jak warczące zwierzę. Skoczył, by lisa przed Bogdaszem osłonić, a i kubek drewniany z dłoni mu wytrącił. – Idźże ty precz, dziadu zatracony. Jeno krakać umiesz jak stara wrona!

– Nie kraczę, a pouczam – Bogdasz z miejsca się podniósł, zbłądł jak ściana wapnem pobielona. – Weź ty owego lisa i ostaw tam, gdzieś go znalazł.

Wyszedł wzburzony zaraz potem, z sercem ściśniętym obawą. Nagły gniew spokojnego dotąd Lederga wzbudził jego niepokój. Lecz w prawdziwe, w osłupienie i lęk lis go wprawił, co spoglądał zza swego pana ślepiami żółtymi jak jantary. Przysiadłszy, że zwierz spoglądał z satysfakcją, a nawet się uśmiechał. Pozbyć się go należało rychło, bo mrzonką było, iż Lederg uczyni to sam. Umyślił sobie Bogdasz, że zakradnie się do chaty Przewoźnika, gdy ten trawą na skraj bagien popłynie, gdzie zwykł wyczekiwać na nielicznych podróżnych pragnących przeprowić się przez Wielkie Łęgi. Jeden cios okutego żelazem kija załatwi sprawę, dumał sobie. Moczar truchło lisowe połknie i nawet śladu nie zostanie.

Tak też i on uczynił dnia następnego. Wyjął ostrożnie pałkę, co odrzwia podpierała.



Chata cicha była i pusta, tylko w palenisku skwierczał dogasający żar. Legowisko zwierza rozgrzebane było, lecz ciepło jeszcze. Jakby lis przed momentem ledwie wstał i poszedł... Zaczaić się, ukryć, by zaatakować znienacka, pomyślał Bogdasz i ślinę przełknął. Palce sękaty jak korzeń starego dębu mocniej na palce gwoździemi nabitej zacisnął. Czy lis był wysłannikiem albo sługą mieszkańców zaświatów, czy dusza zabłąkana go opętała – nie było jakim i niezwiérczym rozumem teraz rozporządzał, co rozeznanie mu dawał w ludzkim strachu i czynach, do jakich człek jest zdolny.

– Na imiona bogów zaklinam cię, na Peruna gromowładnego, na Mokosz, co domy nasze chroni, na Welesa, pana Nawii. Ukaż się i powróć w zaświaty.

W kącie, gdzie Lederg wścierze do naprawy rozwiesił, zaszeleściło coś jakby nieśmiało. Miękkie łapy stapały po glinianym klepisku.

– Zgodzisz się, a gościniec hojny jako panu wielkiemu dam ci na drogę – przemówił Bogdasz, zachęcony lisim zaciekawieniem. – Czego trzeba ci? Strawy, napoju, przyodziewy? Może towarzysza zwierzęcego? W ofierze złożym i podaży za tobą do twego domu.

Lis wysunął się spod sieci, zakłaskały poruszone kamienne i gliniane obciążniki. Oczy zwierzęcia płonęły.

– Czego ci trzeba?

Bogdasz drgnął, o krok się cofnął. Głos, nierzęczywisty, pusty i jakby pęknięty, a jednak niewątpliwie niewieści, dobywał się z paszczy lisa. Ta jednakże równie była nieruchoma jak bursztynów spojrenie, które zwierz utkwiał w starszym wioski.

– Czego trzeba ci? Miano swym

pragnieniom. – Czoło starca zaperliło się potem.

Zbyt wiele długich zim jednakże Bogdasz na karku nosił, za wiele widział i wiedział, by dać się łatwo zbić z pantaląku.

– Jeśli to uczynię, spełnisz moje życzenie?

– Nie za darmo.

– Tak czy nie?

Lis pomału kiwnął łbem na znak potwierdzenia i Bogdasz odetchnął. Nadzieja mu wróciła, że uda się duszę zbląkaną w zaświaty wyprawić bez pośrednictwa żercy czy guślarza, wioskę ocalić przed dotykiem zmarłych. Nie za darmo, tak rzekło zwierzę... ale nic, co cenne, nie jest za darmo. Tego także Bogdasz nauczył się w ciągu swego życia.

– Jaka zatem jest cena?

Szukali go od południa, a znaleźli po zmierzchu. Ciało rozciągnięte w zaroślach zdążyło już stężeć, z rozciętych nadgarstków strużki krwi, co ich moczar nie wypił, zakrzepły w brunatne szlaki między kępami bagiennej trawy i ziół. Obok kozik leżał z rogową rękojeścią, którym Bogdasz sobie ode zawsze przy jedzeniu pomagał. Wrzask się podniósł i lament, w ciżbie nikt nie przyuważał lisich tropów wokół ciała, a każdy zdeptał bezrozumnie. Jak wcześniej nikt nie dostrzegł starca oddalającego się od osady, ofiary, co się w zaroślach odbyła. Ani lisa chlepczącego gorącą juchę wprost z ran, gdy w oczach starca gasło życie, a ciągle paliła się nadzieja.

Ta sama wiara rozbłysła w spojrzeniu Żyrborki, gdy głos niewieści, nierzeczywisty i nie z tego świata zapytał jej, czego pragnie. Ledwie utuliła do snu swego syneczka, a przedtem odwarem z kory wierzbowej go spoiła, by nie czuł bólu. Dziecię gasło od roku, cierpienie szarpało mu trzewia, a serce matczyne na strzępy darły krzyki i zawodzenia synowe. Czegóż by chciała, toć jedyne było, czego pragnęła na świecie całym – ponad bogactwa odległych plemion czy szczęście własne. Wiedziała, że słuchać głosów nawii nie wolno ni wchodzić z nimi w pakty. Wiedziała też jednak, że zmarli moc mają śmiertelnikom niedostępną. Pocałowała blade czółko i wzięła rączkę syna.

Znaleźli ją nazajutrz, w dniu, w którym pochowali Bogdasza. Powiesiła się na wierzbie na skraju ostrowia, tej samej, z której korę obierała, by syneczkowi kordiały cierpienie kojące uwarzyć.

Trzeci był Niemił, brat Żyrborkowy.

Siostra mu syna swego pod opieką zostawiła, swą nadzieją wpiers się podzieliwszy, lecz nie zamiarami. Patrzył Niemił, jak z dnia na dzień kolory powracają na twarzyczkę dziecięcia, jak siła wypełnia słabowite dotąd członki. Snuć się począł po ostrowiu, aż wreszcie na lisa natknął się i życzenie rzekł. Ciało jego na moczarze dnia następnego wypłynęło, twarzą w dół unosiło się na wodzie, wodorosty czepiały się długich włosów.

– A za co Niemił życie oddał? – spytał Jaromir, z jawnym już strachem na przestwór ciemnej wody drzewami zarośnięty spoglądając.

– Chciał, by guślarz abo żerca do Krzywej Wierzy przybył i osiedlił się między nami, przed tymi, co z zaświatów przybывают wioskę chronił – odparł ponuro przewodnik.

– Między nami?

– Ja jestem Pełka, syn Żyrborkowy, co ozdrowiał i dzięki ofercie matki zawrócił spod bram Nawii. Widzicie, czasem lis dotrzymywał danego słowa i spełniał życzenia. Częściej jednakże łągał. Jak to lisy mają w zwyczaju.

– Tedy guślarz nie przybył?

– Nie... wielu z własnej ręki pomarło, aż starsi nasi wreszcie pojęli, że lis między nami jako w kurniku grasuje. Do jednej z chat zapędziły gadzinę. Kłonicami zatłukły. Ponoć ludzkim głosem płakał, jak konał.

– A Lederg?

– Ten dla odmiany jak zwierzę dzikie zawył, jak truchło zobaczył... zewłok lisi porwał, na swą tratwę skoczył i odpłynął. Czasem jednak pojawia się, po moczarze pływa. Podróżnych zapytuje, zali ich życie więcej warte, zali śmierć. I za co życie oddać są gotowi. Tedy uważajcie, komu obiecujecie i co.

Pokiwał Jaromir głową skwapliwie, a i długo potem Pełkę upraszał, by został z nim, by potwierdzić, że przybyły przewodnik żywym służy, nie umarłym. Milczał później całą drogę, wsłuchany w ciche pluśkanie wody o belki tratwy.

Raz czy dwa zdało mu się, że daleko, pośród spowitymi oparem pniami drzew, dostrzeżę chybotliwy zarys męskiej sylwetki pochylającej się jak przy wiosłowaniu. Plama rudego, lisiego futra kołnierza nieznanomego odznaczała się wśród szarości plamą żywą jak świeżo wytoczona krew.

ROZDZIAŁ I WPROWADZENIE



CZYM SĄ GRY RPG

Od kilku dni byłeś w podróży, ale dzisiaj docierasz na miejsce. Już na ciebie czekają. Wchodzisz do chaty, od progu wita cię podstarzały człowiek z długą brodą, wyglądający na charyzmatycznego Słowianina. Nosi białą szatę zdobioną czerwonymi symbolami Matki Ziemi, Welesa, Swaroga, Świętowita i kilku innych bogów. Staje przed tobą z otwartymi ramionami, po czym powiada:

– Sława bogom! Mamy gościa! Dobrze, że do nas zawitałeś. Widać, żeś z dalekich stron. Z jakiej krainy pochodzisz? Długo wędrowałeś? Zdaje się, że tak, boś zmarowany jak stado kusych psów. Nie martw się, zaraz staniesz na nogi! Dostaniesz swoją izbę, będziesz mógł odpocząć, ale najpierw dobre jadło ci podamy, modły zaniesiemy do Świętowita w podziękowaniu za twe przybycie! Dopiero jutro ruszymy na wioskę, opowiem ci trochę o tym miejscu – o naszym świecie.

ESENCJA RPG

Przed chwilą skończyłeś czytać opowiadanie. To dobra chwila, by wprowadzić cię w gry fabularne. Pewnie się nad tym nigdy nie zastanawiałeś, a może jesteś tego w pełni świadom. Czytając pewną historię, powieść, oglądając film czy słuchając

historii z ust przyjaciela, zawsze będziesz tylko świadkiem pewnych wydarzeń, na które nie masz wpływu. Nawet grając w bardzo rozbudowaną grę komputerową z ogromem możliwości i wyborów – pamiętaj, że są one ograniczone.

Gry fabularne RPG (role-playing game) dają ci perspektywę uczestnika wydarzeń (nie tak jak w filmach czy powieściach) i nie stawiają sztucznych barier (jak to ma miejsce w grach komputerowych). Grając, odtwarzasz pewną postać w fikcyjnym uniwersum i razem z nią przeżywasz niesamowite przygody, podejmujesz trudne wybory i walczysz o życie.

Zastanów się, czy kiedykolwiek, oglądając jakiś film czy czytając powieść, nie mówiłeś w myślach do głównego bohatera: „Nie idź tam!” albo: „Proszę, zrób to!”? Byłeś ciekaw, jak potoczyłaby się historia, gdyby to ciebie postawiono w przedstawionej sytuacji i co by się stało, gdyby np. główny „dobry” przeszedł na stronę „zła”?

Witaj zatem w świecie gier fabularnych. **Od teraz wszystko jest w twoich rękach.**

Czym są gry fabularne?

Gry fabularne to przede wszystkim dobra zabawa w gronie znajomych. Grupa osób spotyka się przy stole, by wspólnie pograć (takie spotkania nazywamy sesją). Czasem wykorzystuje się dodatkowe elementy w postaci plansz bitewnych, planów czy gadżetów imitujących listy, mapy itp. Wszystko jednak sprowadza się do zabawy wyobraźnią.

Drużyna Graczy może liczyć od dwóch do czterech osób, czasem nawet więcej, plus Mistrz Gry (który powinien zostać wytypowany przez pozostałych uczestników). Reszta – Gracze, wcielają się w postaci stworzone przez siebie na podstawie reguł opisanych w podręczniku – takie alter ego w wyimaginowanym świecie.

Mistrz Gry

Twoje motto powinno brzmieć: „Chcę sprawić frajdę sobie i innym”. Dlaczego?

W grach fabularnych nie ma zwycięzców i przegranych; wszyscy wspólnie tworzą pewną historię po to, by dobrze się bawić. Śmierć bohatera w grze jest definitywna (nie można np. zapisać gry i wczytać stan przed śmiercią), ale nie jest ona oznaką porażki, za to może być świetnym motywem

na sesji. Przecież bohaterowie w filmach także czasem umierają – oddając swoje życie za innych, poświęcając się lub ginąc w pułapkach urządzonych przez wrogów.

Dlatego najważniejszym aspektem gry jest czerpanie z niej radości i tu największą rolę odgrywasz właśnie ty. Powinieneś być sumienny i sprawiedliwy. Do twoich obowiązków należy: dobra znajomość podręcznika, mechaniki gry oraz jej świata, przygotowanie scenariusza (przygód), zadbanie o to, aby Gracze prawidłowo stworzyli postacie oraz zorganizowanie całej otoczki – muzyki, gadżetów itp.

Gracz

Twoje motto powinno brzmieć: „Chcę się dobrze bawić i odgrywać moją postać”.

Graj i daj grać innym. Dla ciebie Mistrz Gry spędził kilka godzin nad przygotowaniem scenariusza, drukowaniem mapki i szukaniem po domu gadżetów. Słuchaj tego, co mówi i stosuj się do jego wskazówek, by uniknąć nieporozumień. Szanuj jego czas, on chce sprawić wszystkim frajdę; docień to, podziękuj za grę wszystkim uczestnikom po sesji.

Do twoich obowiązków należy: stworzenie postaci i odgrywanie jej przy stole. Powinieneś oczywiście poznać z podręcznika realia świata, podstawy jego mechaniki, by ułatwić sobie i innym płynny start.

OPIS I DEKLARACJE

Mistrz Gry zastępuje Graczom zmysły w świecie. Kreuje go przez opis, a potem czeka na decyzję o tym, co robią bohaterowie.

Idziecie traktem przez las, dookoła cisza i spokój, nie licząc śpiewających ptaków na drzewach. Na niebie świeci słońce, a przyjemny lekki wiaterek gładzi wasze twarze. Z oddali widzicie ostrokół, powoli dochodzicie do wioski...

To przykład opisu, który tworzy Mistrz Gry. Gracze z kolei mogą zadeklarować jakieś akcje swoimi bohaterami. Od nich zależą dalsze losy tej historii. Któryś z nich może teraz np. wyciągnąć mapę, by sprawdzić co to za wioska, zejść z traktu i wyruszyć w głąb lasu, by zbadać okolice,

zapropionować postój. Z pewnością przyjdzie taki czas, że wspólnie będą musieli uradzić, co robić dalej – to kolejny bardzo ważny element zabawy. Gracze muszą współpracować, by osiągnąć wyznaczone swoje cele.

Zatem jeden z Graczy mówi:

Proponuję postój! Zejdźmy na chwilę z traktu, odpocznijmy w cieniu drzew. Sprawdźmy okolice, wyznaczmy jedną osobę do przypilnowania tobołków.

Później odpowiada Mistrz Gry. I tak dalej...

Żywy teatr przy stole

Gry fabularne polegają także na odgrywaniu postaci. W przypadku, gdy bohater chce się przywitać z wartownikiem w świecie gry, Gracz nim sterujący nie mówi: „Witam się z wojownikiem”, a wyciąga rękę do Mistrza Gry w geście powitania, podnosi głos i woła:

Sława bracie! Dobrze żeśmy zaszli do wioski Kołobudy? Ponoć dobrą karczmę tu macie! Możecie wskazać, gdzie ona? Zmęczeni my po podróży, od kilku dni w lesie nocowaliśmy, przydałaby się prycza jaka...

Mistrz Gry w takiej chwili musi odegrać wartownika. W jakiś sposób zareagować na obcego. Podczas przygód MG będzie musiał przybierać najróżniejsze „maski” – raz stanie się mężnym wojownikiem, a raz zwyczajnym chłopem. Powinien to robić tak, by Gracze poczuli charaktery postaci.

