

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Kronika Skradzionych Legend



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 310
Rozdzielczość.....: 2320x3330
Wydawnictwo.....: GGFF
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2007
Data release'u.....: 2008.09.04

Opis:

Kronika Skradzionych Legend to nieoficjalny podręcznik do gry Earthdawn: Przebudzenie Ziemi. Jest to pierwszy polski dodatek, który ukazał się m.in. dzięki pracy autorów związanych z legendarnym czasopismem Magia i Miecz Wydawnictwa MAG. Jest to jednocześnie pierwsza publikacja RPG wydana przez Stowarzyszenie Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki.

W książce znajdziecie wiele artykułów źródłowych o Therze, magii tarota, Pasterzach Niebios i tajemniczym Morzu Śmierci. Kronika pełna jest także nowych czarów, magicznych skarbów, cudownych legend i opowieści. Zawiera też trzy scenariusze kończące publikowaną w MiM kampanię Powietrzny Okręt.

Info :

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

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

EARTHDAWN

PRZEBUDZENIE ZIEMI

KRONIKA SKRADZIONYCH LEGEND



NAJSKRYTSZE TAJEMNICE IMPERIUM

KRONIKA SKRADZIONYCH LEGEND





SPIS TREŚCI

JAK UŻYWAĆ TEJ KSIĄŻKI?	5	Zaklęcia	43
TŁO HISTORYCZNE	5	Zaklęcia Czarodzieja	43
KRONIKA SKRADZIONYCH LEGEND	7	Zaklęcia Ksenomanty	44
Przedmowa	8	Zaklęcia Mistrza Żywiołów	45
Wstęp	9	Zaklęcia Iluzjonisty	45
MAGIA NIEBIOS	10	Dom Legend	46
Kreański tarot	10	Korona Lasu	47
Skryba Ta-rok	10	Ryngraf Talmala	48
Tarot	11	Szata „Serce Żywiołów”	48
Zakon Złotego Świtu	12	Kufel Griefseal	50
Metoda czytania tarota	14	Lustro z Kanaan	51
Informacje dla gracza	15	Kitara Hatsha	54
Tarot	15	Wełniany Płaszcz Ferikosa	56
Historia Pasterzy Niebios	17	Therańscy poszukiwacze przygód	57
O Szkole Cieni i Grevich	18	MORZE ŚMIERCI	59
O rytuałach ochrony i przetrwania	20	Tancerze Ognia	59
O rządach Lurga Złotorękiego	21	O historii Tancerzy Ognia	59
O magicznej kopule	22	O Sali Pamięci	62
O wielkiej budowie	22	O organizacji Tancerzy Ognia	63
O przepowiedni Fonghira	23	O pięknie lotu	65
Magowie Wielkiej Thery	25	O dniu dzisiejszym	67
O hierarchii magów Imperium	25	Pomysły na przygody	70
O kandydatach	28	Charakterystyka dyscypliny	70
O Bibliotekach i ich tajemnicach	32	Nowe talenty	73
O Plean Ionternore	32	Wyposażenie	74
O kryształowej jaskini	32	Pajęczy Król	77
O grupie Areshy Ven Lai	33	Morze Śmierci	82
O rocznicy	33	O Morzu Śmierci	83
O Festeri Lavroso	33	O esencji	84
O kryształach pamięci	34	Dom Krand i jego operacje	85
Biblioteka Chmur	35	O wydobyćiu esencji	87
Magia Niebios	40	O Żeglarzach Ognia	88
Talenty i ich rozwinięcia	40	Byrdown, Mathol, Iphan	90
Talenty	40	Straszliwa prawda o Lartis	91
Talenty Specjalne	41	Magiczne przedmioty znad Morza Śmierci	92





Hravana	96	Pięciu władców Gazaalu	151
O Szponach Śmierci	96	Starożytne proroctwa	151
O niezwyklej urodzie Hravany	96	Interpretacja proroctw	152
O przestworzach...	97	Zakończenie	153
O Mroźnych Grotach	98	Therańska przynęta (Powietrzny Okręt VII)	154
O wydobyciu esencji i czarnej skały	101	Preludium	154
O strasliwej naturze amuletów ognia	102	Wstęp	154
O obrońcach Hravany	103	Zajazd	154
Opowieść o Fortecy Mgieł	105	Therańskie migawki	155
Dzieci Ognia	112	Walka	155
Płomienne świetliki	114	W niewoli	155
Ogniorekiny	115	Tajemnicza niewidoma	156
Płomienne wstęgi	118	Narada	157
Ogniste wilki	120	Co się czai w Vivane	157
Legenda o Lodowym Ostrzu	122	Śledztwo	158
POWIETRZNY OKRĘT	130	Przesyłka	160
Fon-Gazaal – opis zaświatu	130	Chmury nad miastem	161
O Fon-Gazaal	130	Kanały pod miastem	161
Miasto Czterech Wież	132	Dwa elfickie ostrza	162
O historii Fon-Gazaal	134	Daragast	162
Zaklęty tarot	135	Słowo Theranina	162
Mieszkańcy	136	Ostatnie starcie (Powietrzny Okręt VIII)	163
Władcy Kręgu Świata	137	Prolog	163
Gazaal dziś	140	Wstęp	163
Wstęp do kampanii „Powietrzny Okręt”	142	W przestworza	163
O Powietrznym Okręcie	142	Spotkanie trzech armii	164
Fon-Gazaal (Powietrzny Okręt VI)	143	Negocjacje	164
O poprzedniej opowieści	143	Narada wojenna	164
Płaszczyna astralna	143	Wielka bitwa	165
Ofiara i pułapka	144	Jeżeli jednak uderzą	168
Pierwszy rozkład	145	Krajobraz po bitwie	168
Inny świat	146	Ostateczne starcie	168
Guilliana	146	Kuszenie	169
Miasto Czterech Wież	148	Bój	169
Ostatni prorok, ostatnia adeptka	149	Epilog I	170
Meandry polityki	149	Epilog II	170
Pułapka wyboru	150		





KRONIKA SKRADZIONYCH LEGEND

Autorzy

Artur Czapla, Dawid Pawlica, Andrzej Stój, Maciej Szaleniec,
Michał Szymczak (zwycięzca konkursu na najlepszy
artykuł źródłowy)

Materiał dodatkowy (wyróżnienia w konkursie na najlepszy artykuł źródłowy)

Marcin Blacha, Radosław 'w3ndigo' Scheller,
Tomasz 'niebieski' Stańczak, Emil 'Rheged' Strzeszewski

Redakcja

Joanna i Maciej Szaleńcowie

Konsultacja

Marcin Laskowski

Korekta

Maciej Szaleniec, Dawid Pawlica

Grafika

Mateusz Franczyk, Paweł K. Kłopotowski, Mateusz Szaleniec

Grafika komputerowa i współpraca

Tomasz „Diabeł” Paleczny, Marek „Podkal” Podkalicki

Okładka

Paweł K. Kłopotowski

Opracowanie graficzne okładki

Maciej Szaleniec

Skład i łamanie

Tomek Laisar Fruń

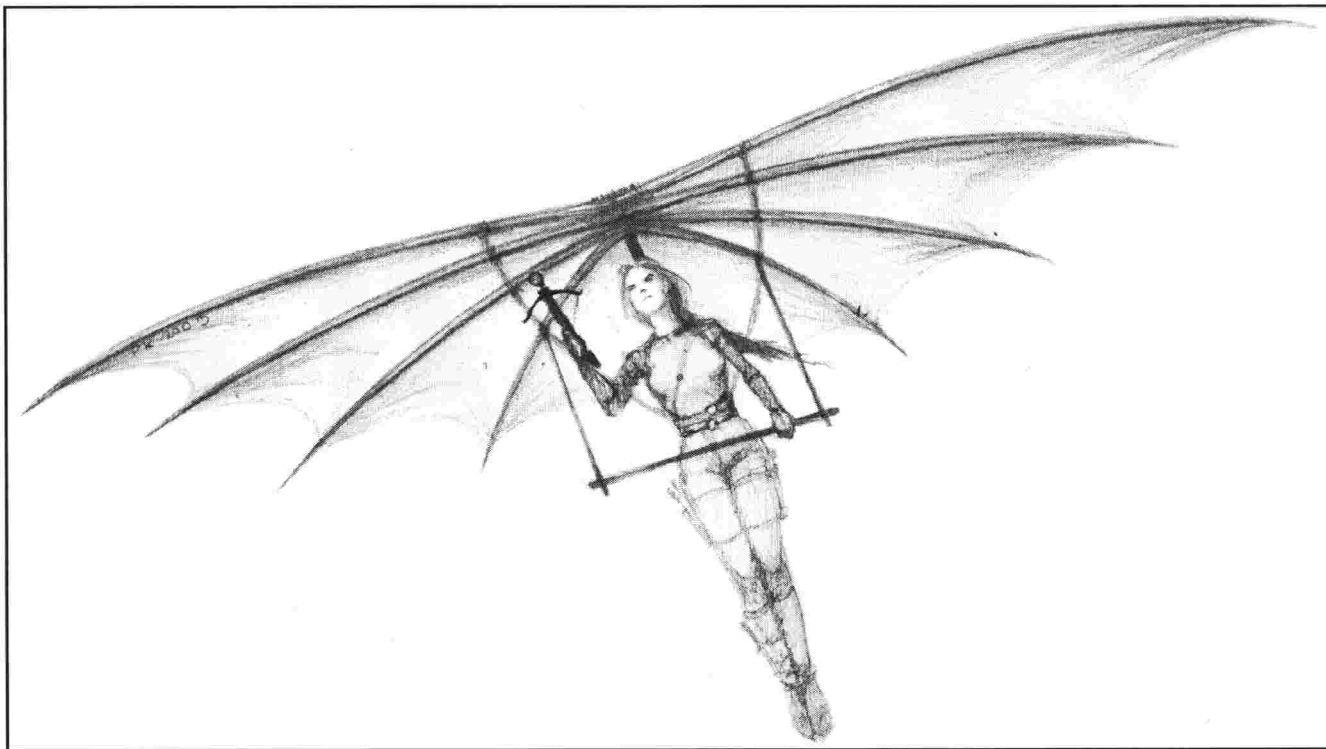
Produkcja

Galicyska Gildia Fanów Fantasyki

ul. J. Korczaka 4/25

31-215 Kraków

WWW: www.ggff.rpg.pl



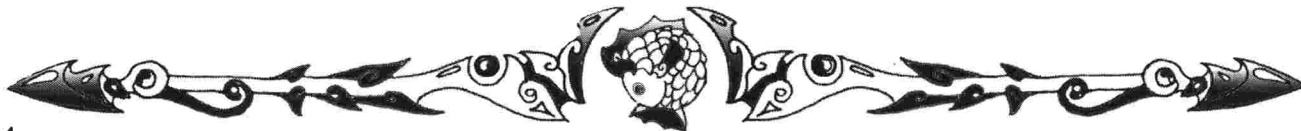
Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.

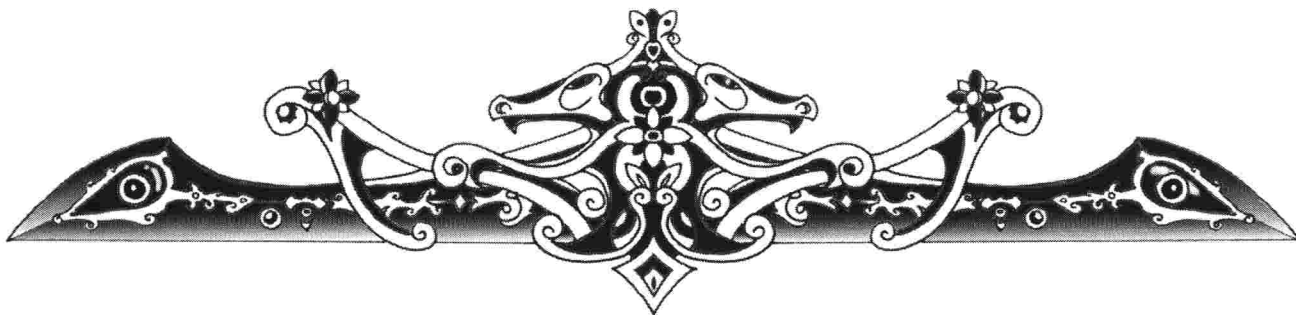
Copyright © 1996 FASA Corp.

All right reserved. Used under licence.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

ISBN 83-924723-0-6
ISBN 978-83-924723-0-8





JAK UŻYWAĆ TEJ KSIĄŻKI?

Kronika skradzionych legend jest dodatkiem do **Przebudzenia Ziemi** przeznaczonym zarówno dla graczy, jak i Mistrzów Gry. Książka składa się z trzech części: „Magii niebios”, „Morza Śmierci” i „Powietrznego Okrętu”. W jej skład wchodzi zarówno artykuły źródłowe, dodatkowe materiały do gry, legendy opisujące zamierzchłe wydarzenia oraz liczne krótkie pomysły na przygody, jak i pełne scenariusze, będące dokończeniem publikowanej na łamach „Magii i Miecza” kampanii „Powietrzny Okręt”. Jako dodatkową atrakcję przygotowaliśmy wielkie arkana tarota – można się nimi posłużyć jako pomocami w czasie sesji.

Całość dodatku pisana jest z punktu widzenia T’saanasa V’shaali, t’skrangowej Trubadurki. W **Kronice** opisała ona swoje niezwykle przygody, które przyczyniły się do zebrania zawartych w dodatku materiałów. Czytelnik powinien pamiętać, że dobór źródeł i subiektywna interpretacja zasłyszanych przez T’saanasa plotek może spowodować, iż podawane przez nią wersje wydarzeń będą się różnić od zawartych w innych dodatkach do **Przebudzenia Ziemi**.

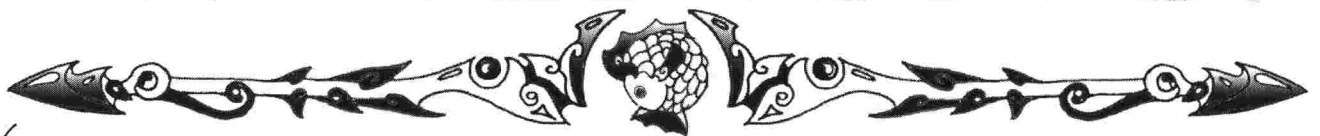
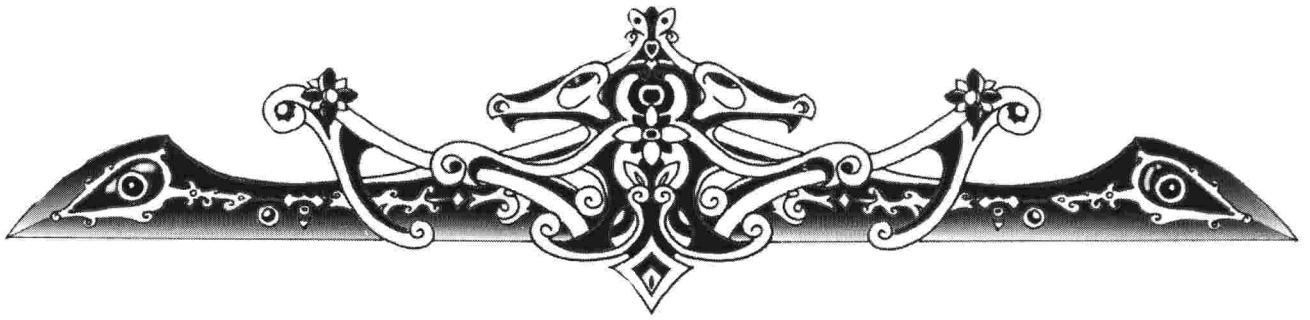
TŁO HISTORYCZNE

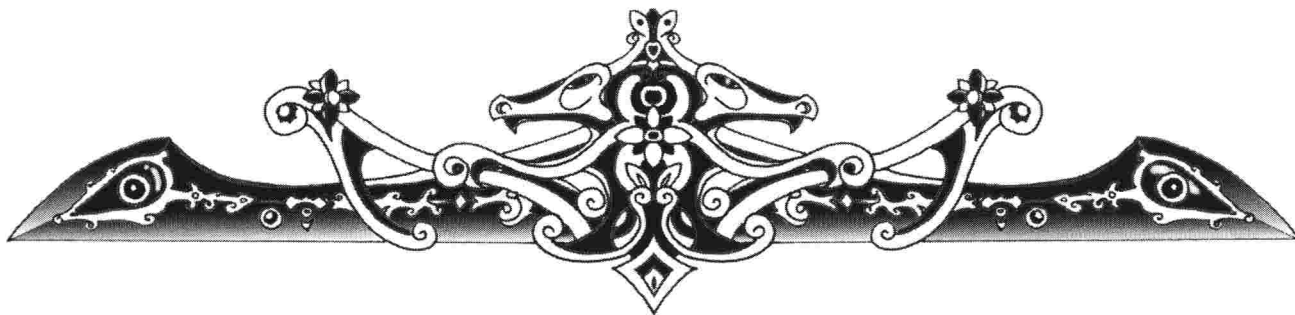
Wydarzenia opisane w **Kronice** niejednokrotnie odwołują się do politycznej sytuacji Barsawii roku 1509 TH. Księga ta pisana była przez Trubadurkę w czasie, gdy rozgrywały się wydarzenia zawarte w dodatku **Preludium do Wojny**. Ponieważ dodatek ten nie ukazał się jak dotąd w polskim tłumaczeniu, postanowiliśmy nasykicować niezbędne tło historyczne, jakie towarzyszyło powstaniu pracy T’saanasa. Jednocześnie nie podamy tutaj szczegółów, które mogłyby czytelnika pozbawić radości z grania w kampanię **Preludium do Wojny**.

Na przełomie roku 1508 i 1509 TH najwyższy gubernator wydał rozkaz ostatecznego stłumienia buntu w Barsawii i przywrócenia kontroli Imperium nad prowincją. W tym celu wysłał swego przedstawiciela, generała Nikara z Domu Carinci, by założył militarną bazę w samym sercu Barsawii i odnowił sojusz Imperium z Domem K’tenshin. Generał został wyposażony w niebyle jakie środki – do jego dyspozycji oddano kohortę Piątego Legionu z Maraku oraz kohortę Ósmego Legionu z Vivane, dwie kile i czternaście bat oraz starego behemota „Tryumf”. Ów potężny, wielkości całego miasta okręt został osadzony przez Theran na wzgórzu Ayodhya na południe od Jeziora Ban. Theranie natychmiast nawiązali ścisłą współpracę z *aropagoi* K’tenshin, rozpoczęli zachłanne wydobycie magicznych esencji i rajdy w poszukiwaniu niewolników.

W miesiąc po przybyciu Theran król Throalu Varulus III został bestialsko zamordowany w swej komnacie. Jego następcą, król Neden, natychmiast wyruszył na czele armii i powietrznej floty Throalu wspartej siłami Domu V’strimon i Syrtis, by zemścić się na podstępnych Theranach i raz na zawsze wypędzić ich z Barsawii. Źle przygotowana kampania skończyła się dotkliwymi stratami po stronie Throalu i wycofaniem się krasnoludzkich wojsk z pola bitwy. Cała Barsawia wstrzymała oddech w oczekiwaniu jak dalek potoczą się losy krainy...

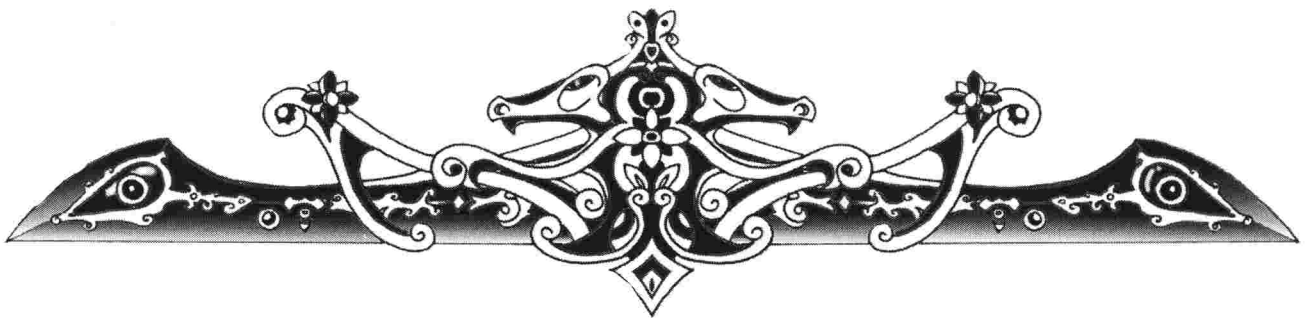






KRONIKA SKRADZIŃNYCH LEGEND





PRZEDMOWA

Z dużym wahaniem zamieszczam niniejszą pracę w archiwum Biblioteki Throalu. Jej autorka, T'saanas V'shala z domu V'strimon, wyruszyła razem z resztą naszej delegacji na There, by wziąć udział w sympozjum przedstawicieli wszystkich krain, do których Imperium rości sobie pretensje. Z początku razem z pozostałymi Barsawianami uczestniczyła w rzetelnym wymienianiu poglądów i zbieraniu informacji o naszych therańskich gospodarzach i przybyszach z najodleglejszych prowincji.

Niestety, z przyczyn, których nie wypada mi domniemywać, t'skrangowej Trubadurce szybko zbrzydły pasjonujące dyskusje o różnorodności kultur Niecki Selestreńskiej i postanowiła zbierać informacje na własną rękę. Opuściła nas, by zanurzyć się w życiu codziennym Wielkiej Thery. Jej nierozważne poszukiwania doprowadziły ją do konfliktu z therańskimi władzami. Najwyraźniej porywcza t'skrangowa natura wzięła górę nad rozważą, jaką powinien się cechować każdy archiwista. To kolejny dowód na to, że my, krasnoludy z Throalu, najdoskonalej nadajemy się do rzetelnego zbierania i porządkowania wiedzy o świecie.

Na szczęście, dzięki łasce Pasji, T'saanas V'shala uszła z opresji cało i po wielu peregrynacjach i przygodach wróciła do Pływającego Miasta na Jeziorze Ban. Tam rozpoczęła pospieszną pracę nad niniejszym dziełem. Wkrótce pieśni o jej przygodach, powtarzane przez wędrownych Trubadurów, dotarły do Throalu i przyćmiły swym wyczarowanym z magii słów blaskiem rzetelną wiedzę, z trudem zdobytą i wciąż opracowywaną przez pozostałych archiwistów. Dlatego gdy T'saanas V'shala zjawiła się przed tronem naszego króla Nedana i ofiarowała mu w podarunku „Kronikę skradzionych legend” opisującą, jak twierdziła hardo, największe tajemnice Thery, wielu wychwalało przenikliwość i wspaniałomyślność Trubadurki, doszukując się w owym dziele sposobu na pozbycie się Theran z Barsawii. Co więcej wielu potraktowało ową księgę jako wyłączny opis wiedzy zdobytej podczas sympozjum!

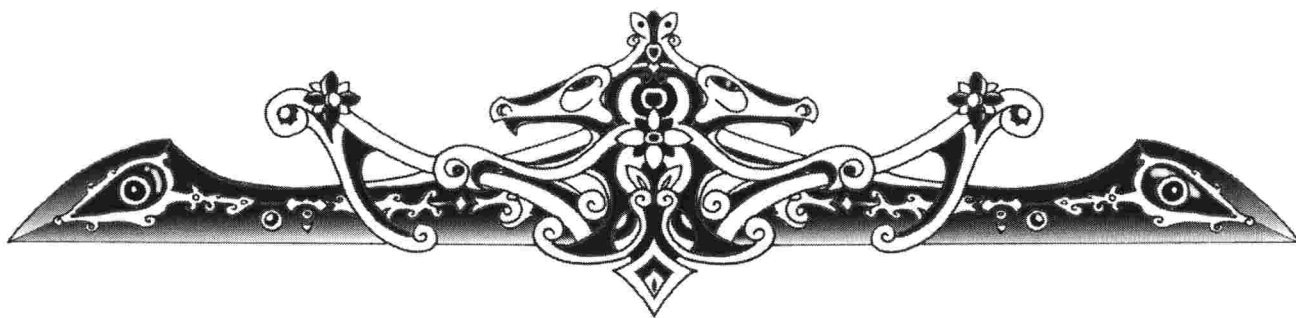
Odradzałem królowi umieszczanie owego traktatu w naszej Bibliotece, aby nie wprowadzać w błąd przyszłych pokoleń, które traktować będą oba nasze dzieła („Kronikę” i powstające właśnie „Therańskie Imperium”) z jednakową rewerencją. Sam, przejrzawszy ofiarowany tekst, nie mogłem się oprzeć wrażeniu, iż historie w nim zawarte są opowiedziane w specyficznym dla t'skrangów, lekko przesadzonym stylu. Nie zdziwiłbym się wcale, gdyby T'saanas wymyśliła niektóre z nich, by zaimponować swoimi podróżami innym Dawcom Imion. Niestety naszego młodego króla Nedana urzekły tajemnicze legendy o Morzu Śmierci, Pastarzach Niebios czy zaświacie Fon-Gazaal, nie wspominając o nieprawdopodobnych historiach na temat kreańskiego tarota czy opowieściach o potężnym Horrorze mieszkającym w dżungli Serwos.

Na szczęście T'saanas V'shala zgodziła się wypełnić swój obowiązek i wraz z nami dokończyć rozpoczęte dzieło – traktat, który zatytułujemy „Therańskie Imperium”. Wiele czeka nas jeszcze mozolu i trudu zanim uda nam się rzetelnie zanalizować ogromny materiał zebrany w czasie sympozjum. Aby zakończyć owo dzieło potrzebne będą nie tygodnie pospiesznej pisaniny – jak w przypadku „Kroniki” – lecz lata mozolnej, znoonej pracy. Jestem pewien, iż krasnoludzki rozsądek zatryumfuje nad karygodną tendencją t'skrangów do opowiadania niestworzonych historii i wkład T'saanas w „Imperium” będzie nie mniej wiarygodny niż praca pozostałych archiwistów.

Tym niemniej, posłuszny rozkazowi, umieszczam owo dzieło pośród najszacowniejszych ksiąg naszych czasów opatrując je tylko ową przedmową ku przestrodze dla rozważnego czytelnika.

– Merrox,
mistrz Komnaty Rejestrów
Wielkiej Biblioteki Throalu
TH 1509





WSTĘP

V'strimon – Dom Trzcina
1509 TH (1066 TR)

Nazywam się T'saanias V'shala, jestem Trubadurką Domu V'strimon. Dzięki uprzejmości Merroxa, mistrza Komnaty Rejestrów, miałam okazję uczestniczyć w sympozjum uczonych, które odbyło się w 1509 TH w samym sercu Imperium Therańskiego – Wiecznej Bibliotece. Razem z Merroxem, Thomem Edrulle i Jerrivem Forrimem przyszło mi reprezentować na tym zjeździe Barsawię. Kiedy moi ziomkowie woleli spędzać dni na studiowaniu zbiorów Wiecznej Biblioteki i prowadzeniu przeważnie jałowych dyskusji z therańskimi uczonymi, ja przedkładałam zwiedzanie wyspy nad wysłuchiwanie nudnych dysput toczonych przez kronikarzy z całego mocarstwa. Te kilkanaście dni spędzonych na Therze zaowocowało zebraniem szeregu cennych informacji – których nie znajdziecie w żadnych zbiorach bibliotecznych...

Niestety Theranie nie uznali za właściwe, aby owa wiedza dostała się w ręce „barbarzyńców”! Najwyraźniej Barsawianom miały wystarczyć wyłącznie informacje podawane w czasie sympozjum pod kontrolą therańskich uczonych (wśród których niewątpliwie znajdowali się również szpiegzy Arbitorium). To dlatego właśnie wydano rozkaz dyskretnego pozbawienia mnie życia i gdyby nie szczęśliwy zbieg okoliczności oraz pomoc Tancerzy Ognia, nie miałabym okazji opowiedzieć wam o moich niebezpiecznych przygodach...

Uchodząc z Wielkiej Thery przed bezlitosnym pościgiem trafiłam w najniezwyklejsze miejsce w Barsawii – nad Morze Śmierci. Jakkolwiek już wcześniej wiele podróżowałam po naszym kraju i odwiedziłam najcudowniejsze miejsca, nie domyślałam się nawet, jak piękna a zarazem straszna może być toń falującej magmy! Morze Śmierci jest istną kopalnią opowieści i legend. Gdy trafiłam w końcu do Pływającego Miasta, nad którym wciąż wisiała groza stacjonującego nieopodal therańskiego behemota, postanowiłam nie czekać na powrót delegacji i od razu przystąpiłam do spisywania najbardziej niebezpiecznych tajemnic, jakie udało mi się wykraść. W powietrzu wisi wojna, więc pośpiech był wskazany tym bardziej, że nie byłam pewna do końca, czy zgubiłam pościg. Niebezpieczeństwo wciąż może mi zagrażać gdy piszę te słowa. Wierzę, że opublikowanie owych sekretów nie tylko pozwoli Barsawii zrozumieć przeciwnika i poznać jego słabości, ale także uchroni moją własną głowę przed zemstą Theran...

Oddaję więc w twoje ręce, czcigodny Czytelniku, „Kronikę skradzionych legend” – zbiór tajemnic, za których poznanie generał-arbiter nie wahał się wysłać za mną skrytobójców (czytając tę książkę miej to na uwadze). Nie jest to systematyczne opracowanie na temat Imperium – gdyż takie dzieło, jeśli Pasje pozwolą, powstanie przy wspólnym udziale wszystkich członków delegacji – a raczej zbiór legend i opowieści, które mnie, skromnej autorce, udało się zdobyć z prawdziwym narażeniem ogona.





MAGIA NIEBIOŚ

KREAŃSKI TAROT

Trzeciego dnia sympozjum, kiedy uczeni z wszystkich prowincji Imperium prowadzili niekończące się debaty nad różnicami między kulturami poszczególnych krain, znużona jałowym dyskursem postanowiłam zasmakować nieco osławionego nocnego życia Thery. W tym celu, zaopatrzona w pokaźnie wypchaną srebrnymi florenami sakiewkę, udałam się na zwiedzanie tawern Wielkiego Miasta. Dopiero po zapadnięciu zmroku dostrzegłam, jakiemu przeobrażeniu ulega miasto. Na ulicach pojawiają się wystrojeni arystokraci, ulicami mkną zaprzężone w egzotyczne wierzchowce rydwany, a w tawernach leje się strumieniami wino importowane ze wszystkich stron świata. Tej nocy poznałam wielu Dawców Imion i usłyszałam nieskończenie wiele ciekawych opowieści. Jedno spotkanie okazało się jednak niezwykle brzemienne w skutki – gdyż uświadomiło mi, iż prawda tajemnicach Imperium nie kryje się wcale w zatęchłych murach Wiecznej Biblioteki i, pośrednio, doprowadziło do powstania „Kroniki skradzionych legend”. Wydarzeniem, które zaważyło na moich dalszych losach, była rozmowa z Talahnem F’lilatargiem z domu Narlanth, bardzo atrakcyjnym t’skrangowym Czarodziejem, z którym zwiedziłam tamtej pamiętnej nocy większość tawern Miasta.

Gdzieś pomiędzy czwartą a piątą butelką wina Talahn zapytał mnie, czy znam wszelkie sekrety Lśnienia Duszy – medalionu, którego używam w czasie tworzenia mych najwspanialszych kompozycji. Musicie wiedzieć, iż jest to stary artefakt przekazywany w mej rodzinie z pokolenia na pokolenie. Oczywiście odparłam, że wiem o nim pewnie wszystko – jego wzorzec został dokładnie przestudiowany przez magów naszego domu. Jednak Talahan upierał się, iż przedstawi mi kogoś, kto jest w stanie odczytać wszelkie tajniki mojego Lśnienia Duszy – Czarodzieja z domu Narlanth, należącego do Zakonu Złotego Świtu. Kiedy przysięgał mi, że zaprowadzi mnie do owego arcymaga, był już całkiem pijany. Jednak rano przypominałam mu o jego słowach i chcąc nie chcąc musiał dotrzymać nierozważnie wypowiedzianej obietnicy.

I tak oto po raz pierwszy w życiu zobaczyłam prawdziwe karty tarota. Nie, nie takie, jakich wszyscy Dawcy Imion używają grając w „vertla” lub w „trzy t’skrangi w jednej niali”! Udało mi się zobaczyć specjalne karty sporządzone przez kreańskich kapłanów, które służą do czytania wzorca...

– T’saanas V’shala
Trubadurka domu V’strimon

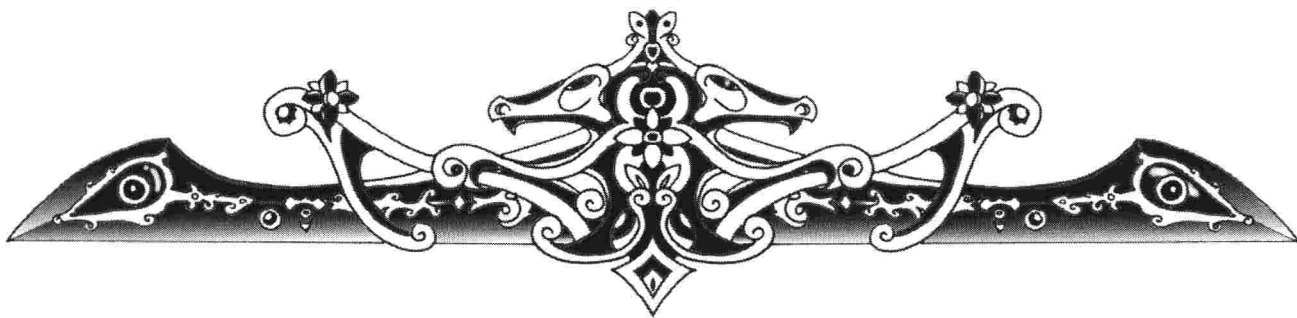
SKRYBA TA-RŌK

Karty tarota są powszechnie używane od bardzo dawna – służą Dawcom Imion po prostu do gry – i każda rasa ma swoje ulubione. Elfy oczywiście cenią skomplikowanego vertla, wietrzniki zaś zabawnego, zmuszającego przegrywającego do wypełniania życzeń zwycięzcy „czarnoskrzydłego wietrznika”. Mało kto jednak wie, iż owe karty nie zawsze służyły do rozrywki towarzyskiej.

Nikt już pewnie nie pamięta dokładnie kiedy w świątyniach Kreany narodziła się idea stworzenia przedmiotu, który umożliwiłby czytanie wzorca – ale na pewno miało to związek z pierwszym zniknięciem tekstów z Przeklętej Biblioteki w Karnardzie (jestem pewna, iż Merrox opisze ową legendę w swym dziele o Imperium Thery). Zaginęło wtedy tak wiele zapisów na temat artefaktów, tak wiele legend, historii i opowieści, że niemożliwe było odzyskanie całej wiedzy poprzez żmudne i czasochłonne studiowanie wzorców. Dlatego kapłani-skrybowie poprosili Pasję wiedzy i mądrości, której poświęcona była Przeklęta Biblioteka, o radę, a Gez zesłał im przedziwny sen.

Jak głosi legenda kilkunastu kapłanom przyśniła się święta rzeka płynąca zakolami przez czerwoną ziemię Amaz-Chelka. Wody rzeki wiły się coraz bardziej, rzeźbiąc w ciele uśpionej Pasji dziwny wzór. Po chwili śniący





zdali sobie sprawę, iż w rzeczywistości owe ciemne wstęgi na pomarańczowym piasku pustyni to nic innego, jak święte symbole wymalowane na maleńkich skrawkach papirusu.

Najwyżsi kapłani z otoczenia farena długo debatowali nad znaczeniem snu i już zaczęli się obawiać, iż zostaną ukarani przez Geza za nieumiejętność rozwiązywania zagadki – musicie bowiem wiedzieć, iż mądra Pasja srogo karze głupców, którzy ośmielili się prosić o radę i nie potrafili w swej ignorancji zrozumieć przesłania. W końcu arcykapłani wezwali kapłanów-skrybów, którzy na co dzień trudzili się wykuwaniem opowieści o świetności doskonałego kraju, i nakazali im namalować na papirusie wyśnione symbole. Tak powstały dwadzieścia dwa Wielkie Arkana – czyli tajemnice. Nadal jednak nikt nie wiedział, jak używać owych dziwnych, tajemniczych symboli. I pewnie kapłani studiwaliby je do dziś albo też Gez odebrałby im za karę zmysły, gdyby nie pewien młody kapłan-skryba, Ta-rok, który zaczął przyglądać się owym symbolom i, na podstawie tego co mu przypominały, nazywać je! Na jednym rozpoznał słońce, na innym farena. Jeszcze inne karty skojarzyły mu się z głosicielem, kochankami splecionymi w miłosnym uścisku itd. Wtedy arcykapłani dostrzegli, że wzorzec nazwanych kart się zmienia – przeistaczając się w przedziwną matrycę. Obserwując odbicia wzorca rzeczy i matrycy kart w przestrzeni astralnej zorientowali się, iż karty same odnajdują pasujące do siebie elementy wzorca przedmiotu i matrycy – jednocześnie poprzez swoją symbolikę odsłaniając ukryte tajniki artefaktu. By nagrodzić spostrzegawczego skrybę, nazwali nowe karty jego imieniem.

TAROT

Tarot przez tysiąclecia ulegał zmianom. Gdy Theranie przybyli na swych podniebnych statkach do Kreany, talia taroka składała się z 22 Arkanów oraz pięciu kolorów odpowiadających żywiołom, każdy po 14 kart. Kreañczycy przyporządkowali poszczególnym żywiołom różne rasy i ich obrazy umieścili na kartach:

- * Powietrze – wietrzniki,
- * Ziemia – obsydianie lub krasnoludy,
- * Woda – t'skrangi,
- * Ogień – trolle,
- * Drewno – elfy.





Każdy kolor składał się z kart numerowanych – od asa do 10 – oraz czterech kart dworskich: skryby, nomarchy, kapłanki oraz farona. Pierwszą kartę stanowiły asy – na nich kreańscy skrybowie przedstawiali ludzi dzierżących symbole żywiołów.

Oczywiście taki porządek taroka miał swoje głębokie korzenie we wzorcu świata. Kreańscy kapłani-skrybowie wiedzieli, iż to ludzie dali początek wszystkim rasom i dlatego są podstawowymi pierwiastkami wszystkich kolorów (wszak as jest pierwiastkiem, pierwszą kartą, dlatego numeracja kart zaczyna się od dwójki). Uważali również, iż zhierarchizowany, idealny porządek panujący w Kreanie jest święty i dlatego musi obowiązywać we wszelkich społecznościach świata – uznawali go za uniwersalny dla wzorca całości – stąd myśleli, że tak jak w Kreanie, tak i wśród wietrzników czy elfów panuje faron, będący wcieleniem Tabru, pod nim w piramidzie Dawców Imion są kapłani-skrybowie, później nomarchowie, poddani i na samym dole niewolnicy. Początkowo również kojarzyli z wszelkimi cechami Ziemi bardziej obsydian niż krasnoludy. Gdy jednak dowiedzieli się pewnego dnia, iż obsydianie pozbawieni są płci, od razu wydało im się bardzo nie na miejscu, aby istniała obsydiańska kapłanka (Mniejsze Arkanum, później zamienione przez Theran na królową). Stąd wymieniono obsydian na krasnoludy. Być może dlatego teraz istnieje tak wiele różnych wersji zwyczajnych kart – w zależności od miejsca ich powstania twórcy zamieniali trolle na orki, krasnoludy na obsydian, a wietrzniki na smoki, zgodnie ze swoim upodobaniem.

Nie zmienia to jednak faktu, iż najważniejsze są tak na prawdę znaczenia, jakie użytkownik tarota przywiązuje do wymalowanych na nim obrazków. To one wszak pozwalają mu odczytać sens ukrytego pod symbolami wzorca.

ZAKON ŻŁOTEGO ŚWITU

Gdy doszło do włączenia Kreany do państwa therkańskiego, plotka o przedziwnej metodzie odczytywania wzorców wkrótce trafiła do potężnego Soro Mutes, jednego z Pasterzy Niebios, Waite Raidera z domu Narlanth. Przybył on do Kreany i tam dostał w tajemniczenia w arkana owej dziwnej sztuki. Zafascynowany postanowił ulepszyć ową metodę. Wraz z dwojgiem przyjaciół, Gilradiną Felimos, Zbrojmistrzynią z domu Medari, i Hargonem Frihem, Soro Niari z domu Krand, zawiązał Zakon Żłotego Świtu – sprzysiężenie, które miało od tamtej pory skupić się na stworzeniu doskonałego narzędzia do odgadywania prawdziwego wzorca.

Pisząc opowieść o tarocie zastanawiałam się, czemu w całej Niece Selestreńskiej karty nie nazywają się właśnie „tarok” na pamiątkę owego spostrzegawczego kapłana. Podejrzewam, iż stoją za tym Theranie z Zakonu Żłotego Świtu. Nazywając na nowo karty związali magiczny wzorec tarota z Therą, jednocześnie rozluźniając jego więzy z Kreaną. Jestem pewna, iż obecnie karty tarota chętniej słuchają potężnych Pasterzy Niebios niż kreańskich kapłanów-skrybów.

– T’saanas V’shala
Trubadurka domu V’strimon

DZIŚ WIEMY, ŻE
RAIDER I POZOSTALI
MISTRZOWIE ZAKONU
MYŚLILI SIĘ
I PRZYPISALI CECHY
ŻYWIOŁOM KIERUJĄC
SIĘ BARDZIEJ SWOIM
WYOBRAŻENIEM
O RASACH MAJĄCYM
ODPOWIEDAĆ
POSZCZEGÓLNYM
PIERWIASTKOM NIŻ
SĄDOWI STUDIAMI NA
TEMAT NATURY
RZECZY.
– MERROX,
MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW

Na początku trójka mistrzów Zakonu zdefiniowała dokładnie cechy żywiołów. Owe studia zajęły im długie lata, bowiem w owym czasie therkańscy Mistrzowie Żywiołów nadal spierali się, jaka jest prawdziwa natura pierwiastków. Oto jakie cechy przypisał im Zakon Żłotego Świtu:

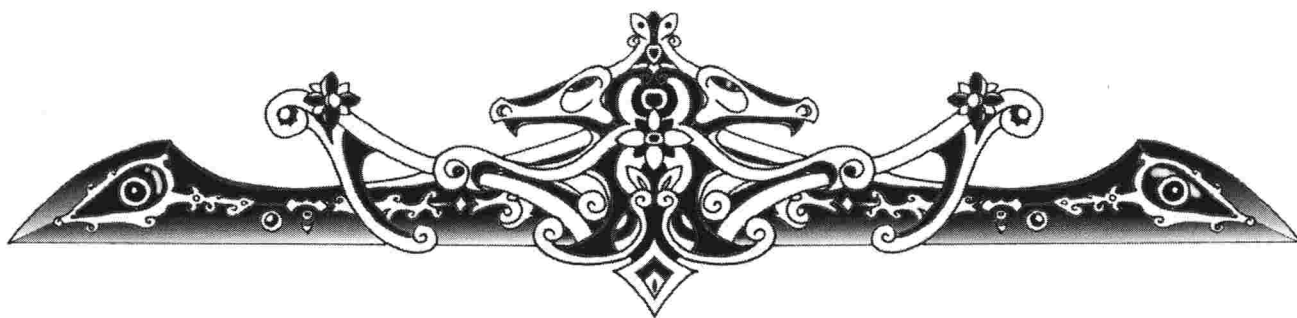
Trolle – Ogień

Trolle reprezentują siłę, akcję, ruch. Są łączone z zapalem, wściekłością, entuzjazmem, pewnością siebie, chęcią podejmowania ryzyka. Trolle jako symbol ognia zostały skojarzone z promieniowaniem energią, rozprzestrzenianiem się jej, z wielką pasją i zaangażowaniem.

T’skrangi – Woda

T’skrangi jako symbol wody miały charakteryzować się ciągłością istnienia duchowego i emocjonalnego. Symbolizują wszelkie stany wewnętrzne, odczucia, sekretne





zakamarki wzorca. Energia magiczna niczym woda spływa w dół, koncentruje się, dopasowuje do sytuacji i układu wzorca.

Wietrzniki – Powietrze

Wietrzniki jako symbol powietrza zostały skojarzone z przekraczaniem barier, wszędobylsnością, wścibstwem, ale i niezbędnością. Skojarzono je również z czystym niebem wypełnionym światłem – a więc symbolem jasności umysłu i dokładnej oceny. Z drugiej jednak strony powietrze symbolizuje niestabilność i chwiejność, niebilansowanie energii magicznej, niedopasowany wzorec. Stąd karty wietrzników często dopasowują się do najbardziej zmiennej, dynamicznej części wzorca lub odpowiadają za jego aktywne moce.

Krasnoludy – Ziemia

Krasnoludy reprezentują praktyczność, bezpieczeństwo i troskę o świat materialny. Jako symbol ziemi połączono je z pracą nad materią – dzięki czemu karty krasnoludów odpowiadają elementom wzorca, które oddziałują na świat materialny. Reprezentują również pomyślność i bogactwo.

Elfy – Drewno

Drewno, które zostało przypisane elfom, symbolizuje życie, wzrost i długowieczność. Elfy reprezentują też intelekt i wiedzę na temat świata oraz magiczną moc – zbilansowaną i opanowaną, narastającą z upływem czasu. Dlatego karty drewna dopasowują się do części wzorca, które odpowiadają za przechowywanie mocy magicznej i samych formuł zaklęć.

Waite i pozostali Mistrzowie Zakonu zmienili również nieadekwatne karty dworskie na króla, królową, herosa i giermka, przypisując im następujące znaczenie:

- * Król – dorosłość i męskość. Siła koncentrująca się na rozprzestrzenianiu i wydarzeniach życia. Symbol władzy, kontroli i mistrzostwa w dziedzinie danego żywiołu.
- * Królowa – dojrzałość i kobiecość. Symbolizuje zawartą we wzorcu moc, a nie samo jego działanie – skoncentrowaną na cechach samego splotu pasm, na ich naturalnej istocie.
- * Heros – niedojrzałość nastolatka. Symbol niezrównowagi, energii, ekstremalnych relacji wzorca z otaczającym światem oraz nadmiaru jakiejś cechy. Jest również symbolem nadmiaru energii.
- * Giermek – wesołość i beztroska dziecka. Reprezentuje cechy swojego żywiołu zabarwione hedonistyczną spontanicznością, lekkomyślnością i powierzchownością. Symbolizuje przygodę i możliwości.

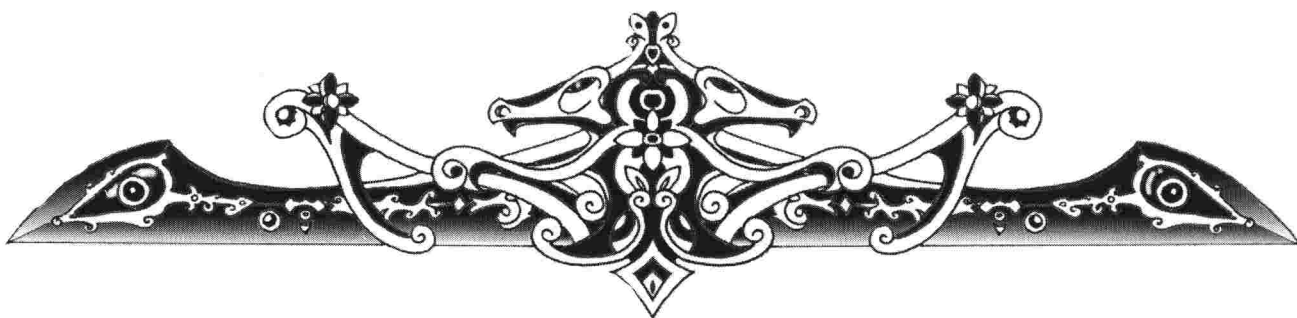
Mistrzowie, wsparci pomocą Czarodziejów szybko rozrastającego się Zakonu Złotego Świtu, opracowali też ostatecznie dokładną interpretację Wielkich Arkanów, zmieniając kartę Ureth na Garlen, Faroną na Władcę, Rydwan na Powietrzny Okręt oraz Karmę na Umiarkowanie. Zauważyli również, iż wydźwięk kart przy rozkładzie wróżebnym ma zupełnie inne znaczenie, jeżeli zostaną one wyłożone w pozycji odwróconej – okazało się, iż matryce kart mogą być znacznie bardziej skomplikowane niż początkowo wydawało się kreańskim mędrcom. Dlatego dokładnie zbadali znaczenie kluczowych dla interpretacji wróżby Wielkich Arkanów w obu pozycjach – normalnej i odwróconej.

METODA CZYTANIA TAROTA

W jaki jednak sposób therańscy i kreańscy mistrzowie tarota odczytują prawdę o wzorcu? Otóż jeżeli potrzebują dowiedzieć się prawdy o jakimś przedmiocie tasują talię, a następnie wprowadzają się w trans, który łączy ich wzrok astralny z kartami. W momencie pełnego zestrojenia się z tarotem adept wyklada kilka kart, w zależności od wybranej przez siebie metody. Najwięksi specjaliści potrafią zawczasu wyczuć, ile kart i w jakim układzie należy pociągnąć, aby opisać wszelkie cechy wzorca przedmiotu. Gdy już cały komplet potrzebnych kart znajdzie się na stole, odczytujący

PODEJRZEWAM, IŻ TO
WŁAŚNIE PASTERZE
NIEBIOS
ROZPRZESTRZENILI
JESZCZE PRZED
POGROMEM TAROTA
JAKO ZWYCZAJNĄ GRĘ,
BY UKRYĆ JEGO
MAGICZNE
WŁAŚCIWOŚCI PRZED
RESZTĄ ŚWIATA.
TRZEBA PRZYZNAĆ, ŻE
IM SIĘ TO CAŁKIEW
DOBRA UDĄŁO.
– TEREDOR PANFULUS,
MĘDRZEC PRACUJĄCY
DLA OKA THROALU



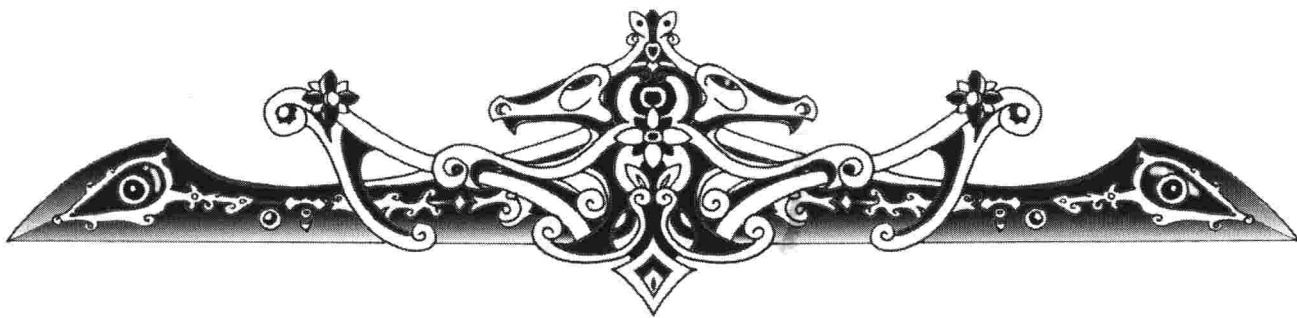


STAROŻYTNY TAROT KREAŃSKI

Karta	Symbolika: karta w pozycji normalnej / karta w pozycji odwróconej
Nowicjusz	entuzjazm, optymizm, ciekawość, niezależność i odwaga / lenistwo, nieodpowiedzialność, kłamliwość
Mag	dążenia, siła woli, konsekwencja, rozważa, narodziny idei, inspiracja / słabość, trwonienie sił, nieumiejętność zachowania równowagi, strach
Ksenomantka	otwarcie drzwi do nieświadomości, intuicja, przezorność, otwarcie na przestrzeń astralną / bierność, słabość, niezdecydowanie, splugawienie magii
Garlen (Ureth)*	instynkt, namiętność, oddanie się nastrojom, narodziny dziecka / powierzchowność i lekkomyślność
Władca (Faron)*	świadomość odpowiedzialności, zmuszenie do posłuszeństwa, zależność od władcy / nieporządek, chwiejność, destrukcja, konformizm i brak orientacji w działaniu
Głosiciel	podporządkowanie się tradycji i Pasji oraz jej zasadom, poszukiwanie głębszych wartości, dobrowolnego podporządkowania się wierze; oznacza zaufanie lub realizację pragnień, posłuszeństwo / odrzucenie Pasji, niepewność, lekceważenie rzeczy sprawdzonych i udowodnionych, nietolerancja lub przynależność do zakazanej sekty
Kochankowie	miłość, zobowiązanie / rozstanie, konflikt małżeński
Powietrzny okręt (Rydwan)*	świadome dążenie do celu, sukces zależny od determinacji, sprzyjające okoliczności, przewaga nad przeciwnikiem / katastrofa, trudności z rozróżnieniem dobra i zła, bezcelowa walka
Siła	siła wewnętrzna, przetrwanie, próba / słabość i niezdolność do działania, choroba
Pustelnik	konieczność zmiany ścieżki życia, medytacji i zwrócenia się do wnętrza, spokój uwalniający od zamętu życia / izolacja i odwrócenie się od świata
Wzór	wzór kształtujący los człowieka, decydujący za niego o jego naturze, konieczność dopasowania się do wydarzeń zesłanych przez wzór / nieumiejętność zaakceptowania własnego wzoru, bierna walka przeciwko swojej istocie
Przysięga krwi	rachunek do zapłacenia, poniesienie odpowiedzialności za swoje czyny, powinność wypełnienia zadania / więzy przeszkadzające w życiu, kara za złamanie przysięgi krwi, niewierność
Kaer	zastój, martwy punkt, stagnacja, przeczekanie, apatia / zbytne uleganie strachowi, żądaniom innych, żywienie fałszywego poglądu
Śmierć	uwolnienie od czegoś co umarło, konieczność zmiany dyscypliny lub miejsca pobytu, proces transformacji ego, bolesna zmiana / uporczywe tkwienie w starych układach, osoba, która obnosi się ze swym cierpieniem
Umiarkowanie (Karma)*	konieczność dopasowania się do sytuacji, w której istnieje konflikt, zalecana powściągliwość, odsunięcie się od problemu i pozostawienie go własnemu biegowi, elastyczność w dostosowaniu się do sytuacji / nieprzemyślane i gwałtowne reakcje, brak konsekwencji i cierpliwości w działaniu
Horror	niewola, złe wieści, fałsz, kradzież, napad, przekleństwo, opętanie, podstęp, łatwość poddawania się złym wpływom, zaprzędanie duszy za cenę mocy / bierne poddanie się istniejącym warunkom, pułapkę fałszu i iluzji, splugawienie duszy
Pogrom	nieszczęście, ruina, katastrofa, ciężka choroba, zagłada, utrata pracy – mimo negatywnych przeżyć prowadzi jednak do wolności / skutki przeżytego Pogromu, pustka i zniewolenie, uwięzienie przez niemożliwość zerwania z przeszłością, złudzenie, że uda się odbudować co zostało zniszczone
Gwiazda	miłość i dobre nadzieje na przyszłość, spełnienie zamiarów i kontynuację zadań, dojrzałość psychiczną / zablokowanie energii, apatia i dezorientacja
Księżyc	lęk, niepewność, wahanie, niejasne pochodzenie lęku, niezgodność między tym, co chcielibyśmy robić a tym, co czynimy, bierność, smutek, melancholia / pesymizm i słabość, załamanie psychiczne
Słońce	radość i szczęście, nowe możliwości i horyzonty, realizacja pragnień, przerwanie złej passy / lekkomyślność i infantylny sposób reagowania, zbyt emocjonalny stosunek do życia
Przebudzenie Ziemi	konieczność zmiany w aspekcie obowiązków, pracy, prawa, magii i nauki, zmiana budząca lęk / niechęć do zmiany, trwanie w przyzwyczajeniach, konserwatyzm
Świat	synteza wszystkich dotychczasowych zamiarów, uporządkowanie miejsca, w którym żyjemy, spełnienie pragnień, powodzenie, sława, znalezienie własnej drogi życiowej / bezruch, stagnacja, niedostosowanie się do nowych warunków

* nazwy w nawiasach oznaczają kreańskie karty, których znaczenie zostało zmienione przez Theran





wzorzec kontempluje powstały układ, śledzi rozkład poszczególnych żywiołów, dworskich kart reprezentujących osoby z przeszłości danego artefaktu oraz wpływające na cały układ Wielkie Arkana. Na tej podstawie odgaduje tajniki przedmiotu i jego właściwości.

Nie jest to jednak jedyna metoda. Zakon Złotego Świtu, który z czasem przestał gromadzić wiedzę na temat tarota, a skoncentrował się wyłącznie na jej strzeżeniu i pilnowaniu, by pozostawała tylko w rękach Therań i ich wiernych kreańskich sojuszników, opracował również inne zastosowania.

Okazało się bowiem, iż tarota można stosować do odczytywania każdego wzorca, czy to miejsca, czy też Dawcy Imion. W tajemnicy mistrzowie zakonu stworzyli karty, które zawierały wplecione w swe matryce odpowiedniki 22 litery therańskiego alfabetu. Dzięki nim można było, wykładając tarot w specjalnym transie, odczytać nawet ukryte we wzorcu Imię, hasło czy jakąkolwiek tajemnicę. Okazało się również, iż kart tarota można używać do przepowiadania przyszłości. Jest to sztuka bardzo trudna i nieprzewidywalna, gdyż tak naprawdę karty pokazują tylko różne możliwości rozwoju przyszłości bazujące na obecnym stanie wzorca. Jednak i tak w rękach Pasterzy Niebios tak spreparowane karty tarota stały się potężnym narzędziem sprawowania kontroli nad Imperium. Na szczęście przewidywanie przyszłości jest bardzo żmudnym procesem i wymaga ogromnego nakładu wysiłku i energii magicznej, co jak na razie powoduje, iż Pasterze Niebios uciekają się do tej metody tylko w ostateczności.

INFORMACJE DLA GRACZA

KARTY

W jaki sposób adept może nauczyć się posługiwać kartami tarota? Otóż – jak mówią kapłani kreańscy – tarot sam sobie wybiera posiadacza. Tak więc postać musi w jakiś sposób wejść w posiadanie nazwanej talii. Jeśli tylko zrozumie, iż jej karty różnią się od wszelkich innych talii powszechnie stosowanych do gry w tawernach i szynkach, będzie mogła wpleść w nie swój wątek. Wtedy automatycznie otrzyma talent *tarot* na poziomie 1. Odtąd adept będzie mógł rozwijać ów talent w normalny sposób i używać go do odczytywania wzorca.

Talentu tego nie da się nauczyć od kogoś innego, a w momencie utraty wątku połączonego z kartami talent przepada bezpowrotnie. Ponowne połączenie z talią przywraca tylko pierwszy poziom, dlatego prawdziwi mistrzowie tarota nigdy nie rozstają się ze swoją talią i nie pozwalają jej nikomu dotykać.

Należy również zaznaczyć, iż nie istnieje umiejętność pozwalająca wróżyć z kart tarota bez użycia magii. Szarlatan posługujący się nienazwaną talią wyklada karty w sposób zupełnie przypadkowy, przez co interpretacja rozkładu jest zazwyczaj pozbawiona sensu.

TAROT

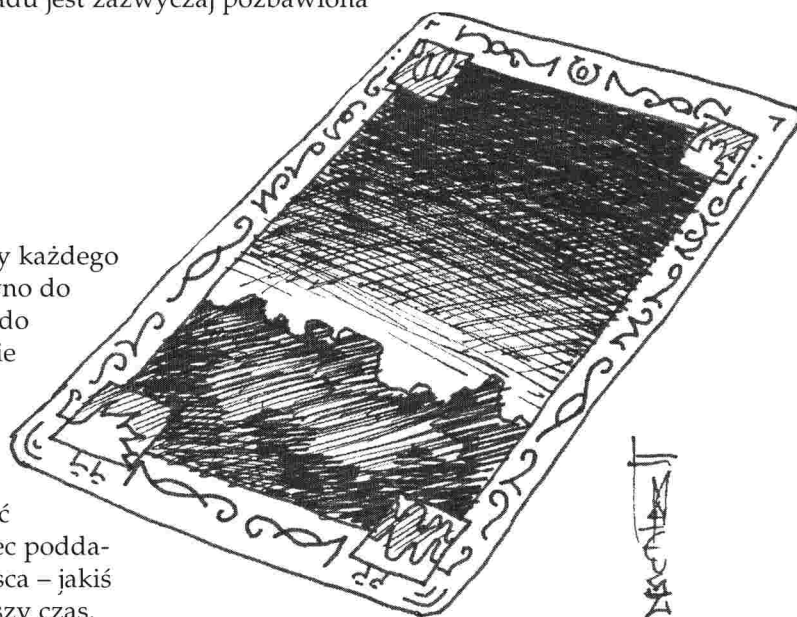
Stopień: poziom + stopień Percepcji

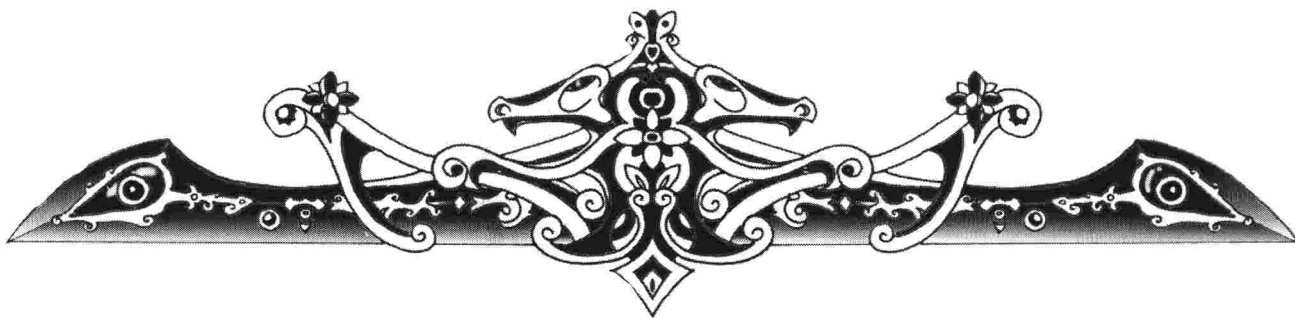
Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** nie

Talent dyscyplinarny: nie

Postać może użyć talentu *tarot* do analizy każdego Prawdziwego Wzorca. Odnosi się to zarówno do magicznych przedmiotów czy miejsc, jak i do każdego Dawcy Imion. Aby poddać analizie wzorzec przedmiotu, używający kart tarota musi znajdować się w jego posiadaniu. W przypadku osoby powinien co najmniej posiadać Przedmiot jej Wzorca (choć znacznie skuteczniej można korzystać z mocy kart dotykając osoby, której wzorzec poddawany jest badaniu), zaś w przypadku miejsca – jakiś obiekt, który przebywał w nim przez dłuższy czas.





Dzięki użyciu talentu *tarot* postać jest w stanie ustalić Tajniki przedmiotu, dowiedzieć się faktów z przeszłości miejsca czy też poznać ukryte moce, a nawet tajemnice i plany danej osoby. Należy przy tym zauważyć, iż w przypadku wykorzystywania przedmiotu wzorca, odkrywane sekrety będą odnosiły się do aspektu wzorca osoby, z którym są powiązane. Na przykład analiza miecza Wojownika może dostarczyć wiedzy o jego sile, odwadze i umiejętnościach bojowych, podczas gdy badanie wzorca ulubionej jedwabnej chusteczki damy dworu może zdradzić imię jej ukochanego.

Używający talii nazwanego tarota wykorzystuje swoją energię karmiczną do wprowadzenia się w trans, w czasie którego za pomocą kart otwiera się na przestrzeń astralną. Dzięki temu odnajduje odpowiednie karty-matryce, które dopasowuje do badanego wzorca, by później, na podstawie ich symbolicznych znaczeń, odgadnąć tajemnice. Postać musi wykonać test talentu *tarot* przeciwko obronie magicznej (przedmiotu, osoby, miejsca) jako stopniowi trudności. Poziom sukcesu określa ilość zdobytych informacji. Średni sukces dostarcza jednej informacji (np. jednego Tajnika badanego przedmiotu magicznego), dobry dwóch, a świetny trzech.

Talent *tarot* może być wykorzystywany wielokrotnie do badania tego samego przedmiotu, jednak tylko raz każdego dnia. Stopień talentu *tarot* określa ilość informacji, jakie badający może odgadnąć na temat danego obiektu, jak również maksymalny poziom wątku powiązany z danym Tajnikiem, który tą metodą może zostać zbadany.

W przypadku, gdy postać poddana badaniu nie sprzeciwia się analizie swego wzorca (np. gdy chce się dowiedzieć czegoś o swoim Prawdziwym Wzorcu), możliwe jest obniżenie obrony magicznej (co umożliwia tzw. „wrózenie” nawet tym, którzy posiadają talent *tarot* na stosunkowo niskim poziomie).

INFORMACJE DLA MG

JAK WRÓŻYĆ Z TAROTA?

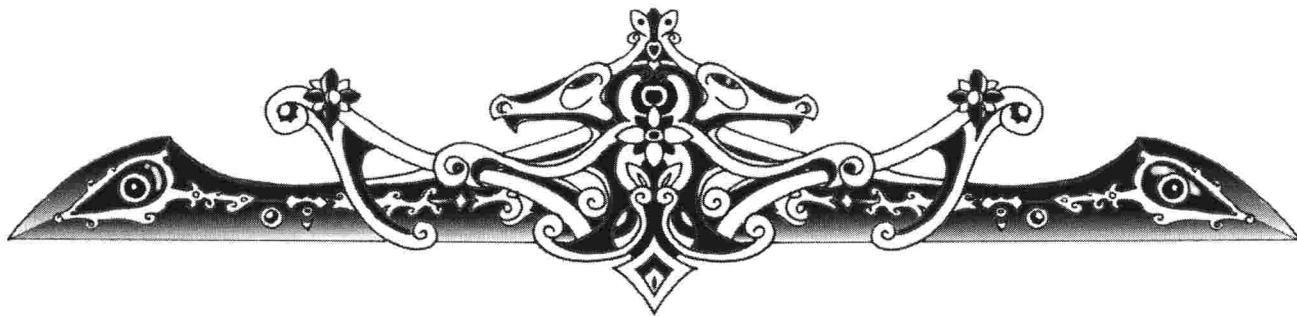
Największą satysfakcję z użycia tarota możesz zapewnić swoim graczom pozwalając im naprawdę dowiadywać się z jego pomocą różnych rzeczy dotyczących przygody. Jednak pamiętaj, że wrózenie nie polega na tym, że karty mówią jasno o co chodzi. Kiedy więc adept zda test na odczytanie wzorca danej osoby, sytuacji czy miejsca, ty, który wiesz co się wydarzyło, wykładaj dla niego odpowiednie karty (pamiętaj, że adept działa w transie – więc uzasadnione jest, że to właśnie MG wyklada karty). Dobierz tak odpowiednie atuty, by naprowadzić gracza na treść ukrytą pod symbolami, pomagając mu delikatnie zinterpretować ich sens, który może być bardziej oczywisty dla postaci niż dla samego gracza.

Na przykład:

Adept Fighar Talomond posiadający talię prawdziwego tarota i odpowiedni talent zostaje zapytany, dlaczego pewnego mężczyznę opuściła żona. Talomond zdaje sobie sprawę, iż było to poważne działanie Dawcy Imion, które zmieniło wzorzec męża i pozostawiło wiele śladów we wzorcu domu. Postanawia użyć tarota – wykonuje test przeciwko obronie magicznej żony – test jest udany. Adept wchodzi w trans, a MG wyklada odwróconych Kochanków, odwróconą Przysięgę krwi, Garlen i Księżyc. Gracz posiada zamieszczoną w naszym dodatku tabelę z interpretacją symboli i zaczyna rozwiązywać pasjonującą zagadkę. Szybko odczytuje, że odwrócenie Kochankowie to konflikt małżeński, zaś odwrócona Przysięga krwi to zdrada. Następnie MG może podpowiedzieć graczowi, iż Garlen jest opiekunką płodności i nowego życia. Gracz szybko się domyśli, jaki brzemienny w skutki był romans żony. Gdy zaś adept zacznie kontemplować kartę Księżyca, MG może powiedzieć: „Odczuwasz bijącą od tej karty aurę lęku...” – no i wszystko jasne – kobieta nie była ze swoim mężem szczęśliwa, zdradzała go, a kiedy zaszła w ciążę z kochankiem, uciekła z domu z obawy przed gniewem męża.

W ten sposób dajemy graczowi możliwość użycia wspaniałej zdolności, pogłównkowania, a jednocześnie nie eliminujemy z zabawy innych graczy – wszak interpretować może każdy – talent *tarot* polega tylko na tym, że adept wybiera właściwe karty!





UŻYCIE TAROTA NA SESJI

Tarot stanowi element, który może w niesamowity sposób przemienić zwyczajną sesję w pełną mistycyzmu opowieść. Symbolika tajemniczych kart jest bardzo głęboko osadzona w naszej kulturze i podświadomości, dzięki czemu ma niezwykle silne oddziaływanie podczas przygody. Proponuję, abyś na sesji skorzystał z naszych Wielkich Arkanów, a resztę talii dokupił (jak widać są to standardowe karty tarota). Niestety ze względu na inną niż w naszej europejskiej kulturze ilość żywiołów potrzeba większej ilości kolorów (a więc niestety dwie talie). Innym, znacznie tańszym rozwiązaniem jest przerobienie zwyczajnych kart. Wystarczy tylko dobrać piąty kolor z innej talii i np. przemalować kiery na czarno. Pozostaje jeszcze uzupełnić figury o pięciu herosów i gotowe!

Jak można wykorzystać tarota w czasie sesji? Jedną z propozycji znajdziesz w zamieszczonej w tym dodatku przygodzie – „Fon-Gazaal”.

W scenariuszu „Fon-Gazaal” każdemu z BG oraz ważnych Bohaterów Niezależnych przypisano jedną z kart Wielkich Arkanów. Na początku sesji każdy z graczy dostaje (lub losuje) swoją kartę. W momencie pojawiania się kolejnych postaci w przygodzie MG wyklada na stół kolejne karty. Są one tak dobrane, by reprezentować cechy postaci. W przygodzie ważny jest układ odpowiednich kart, ale ty, Mistrzu, możesz zastosować ową metodę zupełnie inaczej. Pojawiające się karty mogą mieć połączenie z jakąś przepowiednią lub np. być elementem jakiejś legendy. Cały ten zabieg ma za zadanie wprowadzenie na sesji zagadkowej, symbolicznej oprawy i jednocześnie wciągnięcie graczy w treść przygotowanej przez ciebie historii – wszak ich postacie też są kartami!

Jednym z przewodnich wątków twojej sesji może się również stać konfrontacja adeptów z przedstawicielami Zakonu Złotego Świtu. Jeżeli w ręce bohaterów wpadnie nazwana talia, agenci Zakonu mogą starać się ją odzyskać zanim barsawiańscy buntownicy odkryją jej prawdziwą moc i wykorzystają przeciwko Therze!

Innym sposobem wykorzystania kart na sesji jest odczytywanie wzorca przedmiotów magicznych – bohaterowie mogą spotkać mistrza tarota, który potrafi używać prawdziwych kart. Dzięki temu możesz odegrać niesamowitą scenę odczytywania wzorca z uprzednio spreparowanej kolejności kart – jeżeli wiesz już, jakie właściwości ma mieć dany przedmiot. Ponieważ symbolika kart jest cokolwiek mętna, nie musisz się bardzo przejmować tym, czy opisane znaczenia pasują do twego artefaktu. Wszak nie wymieniałem tutaj wszystkich znaczeń, a prawdziwa sztuka czytania tarota polega na odgadywaniu, na podstawie skojarzeń, treści ukrytej za wieloznacznymi symbolami. Wiedząc co masz odczytać, będziesz musiał tylko w ciekawy, „ezoteryczny” sposób przedstawić sam proces rozszyfrowywania wzorca.

Prawdziwą pomoc niesie jednak tarot PZ kiedy bohater odnajduje artefakt i zabiera się za czytanie wzorca, a ty, Mistrzu, nie masz najmniejszego pojęcia, co dany przedmiot robi! Wystarczy, że wyciągniesz sobie trzy karty, najlepiej spośród figur i Wielkich Arkanów, a następnie zobaczysz, co sugeruje ci tarot. Na pewno symbole kart podsuną ci pomysł, jakie niezwykle właściwości posiada ów magiczny przedmiot.

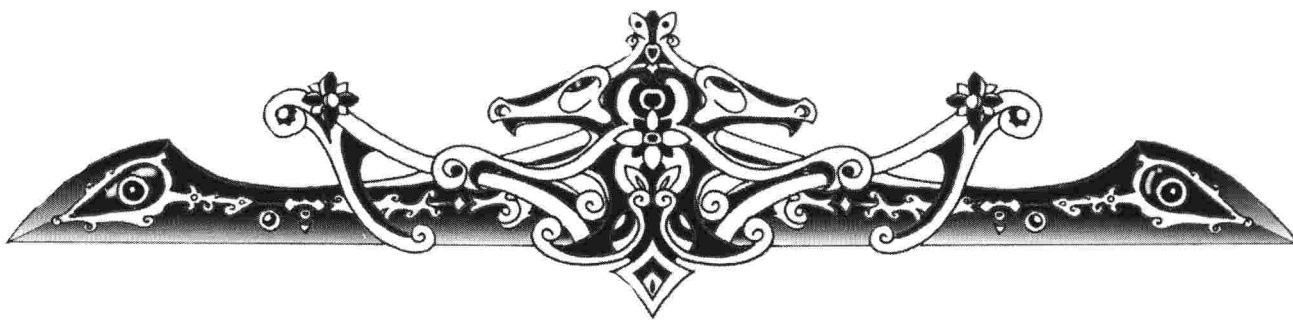
W końcu karty tarota to wspomniała rzecz dla gracza, szczególnie odgrywającego dyscyplinę Szamana bądź Ksenomanty. Jeżeli wprowadzisz do gry tarota i pozwolisz graczowi używać talii, może on stworzyć atmosferę prawdziwej niesamowitości wokół swojej postaci. Adept może wszak co chwilę konsultować się z tarotem, czytać wzorce i w ogóle z łatwością odwoływać się do powszechnego skojarzenia tarota z wróżką. Ty zaś od czasu do czasu, za dobrą grę, możesz nagradzać go jakąś informacją, którą z pomocą tarota udało mu się odczytać.

Oczywiście karty tarota mogą służyć też do symulacji najnormalniejszej gry hazardowej. W końcu nie każda talia jest magiczna – większość Dawców Imion gra kartami mniej lub bardziej zbliżonymi do tych stworzonych przez Zakon w tysiące różnych gier.

HISTORIA PASTERZY NIEBIOŚ

Pamiętam ową chwilę jak dziś. Chciałabym, abyście, drodzy Czytelnicy, zobaczyli ją teraz moimi oczami – wyobraźcie więc sobie karcznię oświetloną przyćmionym blaskiem lewitujących nad stołami kryształów świetlnych. W ich nikłym świetle dziewczki służebne przeciskały się pośród gwarnych gości roznosząc trunki i posiłki.





Poczerwieniałe ze starości drewniane przepierzenia oddzielały od siebie nisze, których wejścia osłonięto ciężkimi, czerwonymi kotarami. Wolna, refleksyjna muzyka płynąca z głównej sali mieszała się ze szmerem rozmów i śmiechem. Tuż obok, za drewnianą ścianką, hałaśliwa gromada krasnoludów kończyła właśnie kolejną partię „kości gromu” – słysząc było trzask uderzających o siebie kufli. Zapach tysiąca potraw przygotowywanych w jednym miejscu współgrał z bukietem ciężkiego, czerwonego wina, a aksamitna woń perfum przenikała salę wypełnioną oparami indrisańskich żywic.

Mój rozmówca uśmiechnął się nieznacznie.

– Chyba wiesz dlaczego nalegałem na spotkanie w tym miejscu? W każdą z tych desek – wskazał na ścianę – zostały swego czasu wplecione wątki potężnych zaklęć gwarantujących gościom najwyższy stopień dyskrecji, a wieść niesie, że to właśnie tutaj odbywają się często prywatne spotkania członków Cabini Isdra, czyli Srebrnego Konklawe. W obliczu wszechobecnych spisków i knowań politycznych, jakimi „szczyci” się dwór Imperatora, ta karczma jest swoistym azylem dla therańskich wielmoży. Dziwna rzecz, ale w tych murach przestają obowiązywać animozje pomiędzy członkami poszczególnych domów szlacheckich. Niektórzy sądzą, że ma to związek z prawdziwym wzorcem tego miejsca, inni wskazują na przemyślnie rzucone zaklęcia iluzyjne, które w niezwykle sposób uspokajają nawet najbardziej rozpalone głowy. Choć żaden z domów nie roztacza oficjalnej pieczy nad tym budynkiem, prosperuje on od ponad czterystu lat. Ta sala pamięta debaty, których wynik miał wpływ na historię całego Imperium. To właśnie tu zwykł przesiadywać L’Sothol – jeden z pierwszych Pasterzy Niebios...

W tym momencie zdałam sobie sprawę z faktu, iż naprzeciw mnie siedzi Dawca Imion ściśle związany z tymi potężnymi magami. W miarę jak kolejne słowa płynęły, by zawisnąć w zadymionej atmosferze starej karczmy, czułam, jak ogarnia mnie niewytłumaczalny lęk i podekscytowanie. Trubadur żyje dla opowiadanych przez siebie historii – słowa mają magiczną moc. Mogą zepchnąć na dno najczarniejszej rozpacz lub wynieść wysoko na piedestał szczęścia. Te grały na wszystkich strunach mojej duszy...

Theranie trzymają
w ścisłej tajemnicy
fakt, iż kluczowy
element rytuałów
ochrony
i przetrwania
dostarczyli szkole
cieni trzej uczeni
z maraku: qualfima
el-ha, moama el-
safa oraz gameh al-
kherbutl. Po
wykonaniu swojej
pracy mędrcy
odpłynęli z thery
tylko po to, by
dziwnym zbiegiem
okoliczności paść
ofiara brutalnego
pirackiego ataku –
oczywiście wszyscy
zginęli, a tajemnica
rytuału pozostała
w rękach theran.
– Jameel el-khatar,
kupiec z karathy

W niniejszym dziele znajdzie Szanowny Czytelnik wszystko, czego udało mi się dowiedzieć od Yorinato Inoli – t’skranga będącego uczniem najpotężniejszych magów Thery – Pasterzy Niebios. Choć niektóre informacje mogą wydać się dość nieprawdopodobne, mogę za nie ręczyć o tyle, że część opisywanych tu Dawców Imion i przedmiotów widziałam na własne oczy. Chciałabym jednak zaznaczyć, że wierzę każdemu słowu Inoli – w końcu nie tak łatwo jest oszukać Trubadura...

– T’saanas V’shala
Trubadurka Domu V’strimon

9 SZKOŁE CIENI I GREVICH

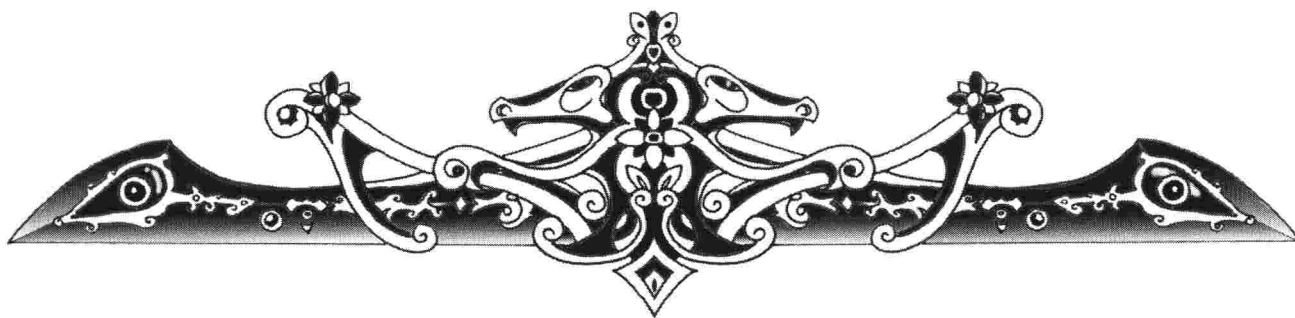
– Słowa iltare Yorinato Inoli

Korzenie Pasterzy Niebios giną w pomroce dziejów. Oficjalna wersja historii głosi, że pierwsi z nich wywodzili się w prostej linii od magów Szkoły Cieni, założonej przez Kearosa Navarima w rok po przetłumaczeniu pierwszej *Księgi Cierpienia*.

Uczeni ze Szkoły Cieni odkrywali i doskonalili stopniowo poszczególne tajniki magii: korzystania z mocy żywiołów (na przykład wydobywania i oczyszczania esencji), budowania latających budowli i statków powietrznych, tworzenia czarodziejskich zapór i ochronnych czarów, przekształcania materii i sięgania do najdalszych otchłani zaświatów – jednak najważniejszym zadaniem, z jakim musiała sobie poradzić Szkoła, było opracowanie runów i rytuałów odsyłających stwory, które według *Księgi Cierpienia* miały spustoszyć świat. Około 346 TH ogłoszono zakończenie prac nad rytuałami ochrony i przetrwania. Szkoła Cieni wywiązała się z zadania, które zlecił jej Kaeros Navarim blisko sześć lat wcześniej.

Mijające lata przynosiły liczne zmiany w szeregach Szkoły. By skuteczniej zwalczać bestie, które coraz liczniej pojawiały się na terenie całego Imperium, jej członkowie





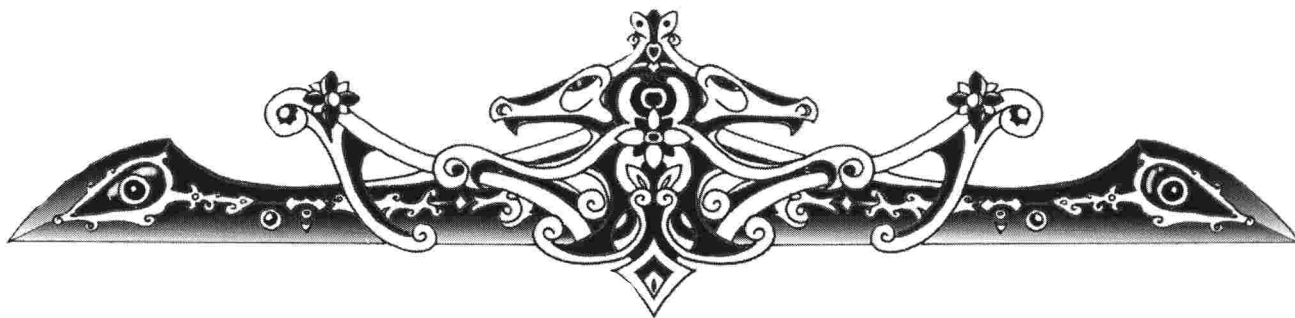
musieli ściśle ze sobą współpracować i działać bez najmniejszego wahania czy lęku. Na dodatek wskutek pojawienia się innowymiarowych potworów zaczęła zmieniać się natura przestrzeni astralnej. Zupełnie nieoczekiwanie w czasie rutynowych operacji magicznych umierali potężni czarodzieje. Jak się wkrótce okazało, Horrorzy wypaczały wymiar astralny – powstała więc potrzeba opracowania nowych, bezpiecznych metod czerpania energii magicznej. To właśnie Szkoła Cieni w znaczący sposób przyczyniła się do opracowania używanych obecnie matryc.

Na czele szkoły stał w owym czasie Dearneth Aeanori, człowiek – Mistrz Żywiołów. To jego zdecydowane działania doprowadziły do połączenia wysiłków najzdolniejszych magów Thery. Trzeba przyznać, że rządy sprawował iście żelazną ręką. Przedkładał efektywność działania ponad dobro własne, a nawet ponad bezpieczeństwo podległych mu Dawców Imion. Przewodził grupie zwanej Srebrną Szarfą – która wzięła swą nazwę od charakterystycznej ozdoby noszonej przez wchodzących w jej skład arcymagów. W skład Srebrnej Szarfy weszło sześciu najpotężniejszych magów Imperium. Mimo pewnej szorstkości w obchodzeniu się z podwładnymi, Dearneth cieszył się wśród magów olbrzymim szacunkiem – wielokrotnie wyruszał ze swej siedziby na Therze, by ramię w ramię z nimi brać udział w potyczkach z plugawymi stworami zagrażającymi wyspie.

W miarę jak upływał czas, coraz więcej adeptów sztuk magicznych przybywało na Therę, by zaoferować pomoc i radę w obliczu nadchodzącego niebezpieczeństwa. Członkowie Szkoły Cieni organizowali ich w bojowe grupy, których przywódcą zostawał najbieglejszy z nich. Grupy adeptów przybierały miano *Grevich* (co w wolnym tłumaczeniu oznacza „gniewni”). Te składające się najczęściej z siedmiu lub ośmiu adeptów „oddziały” (wśród których większość stanowił magowie) cieszyły się olbrzymim szacunkiem wśród przerażonych nadchodzącą Długą Nocą Dawców Imion.

Głównym zadaniem Srebrnej Szarfy było oferowanie pomocy Dawcom Imion chcącym przygotować się do nadchodzącego Pogromu. To właśnie magowie Szkoły Cieni odprawiali rytuały ochrony i przetrwania. Członkowie Szarfy, jak zresztą wszyscy *Grevi*, gdy ofiarowali Dawcom Imion sekret rytuału w zamian za





podporządkowanie się Imperium, nie mieli czasu na długie debaty. Pogrom zbliżał się nieubłaganie, a wciąż pozostawało tysiące wiosek i miast, które należało odwiedzić i uratować przed astralną grozą, jednocześnie rozciągając nad nimi władztwo Thery. To dlatego właśnie niejednokrotnie skracano do minimum czas, jaki pozostawiano Dawcom Imion na rozważenie propozycji Therań.

Czego nie wspomina się zapewne w barsawiańskich kronikach to fakt, iż niejednokrotnie Therań spotykali się z odmową nie z powodu niechęci względem Imperium, lecz dlatego, iż nie tylko na Therze stworzono metody ochrony przed Pogromem. Wiele społeczności (jak choćby ludność Indrissy czy nomadzi w Maraku) opracowało swoje własne zabezpieczenia przed Horrorami. Tymczasem w razie odmowy przyjęcia rytuałów ochrony i przetrwania *Grevi* byli w stanie udowodnić niedoskonałość zabezpieczeń innych od tych opracowanych przez Szkołę Cieni. Powodowani troską o los Dawców Imion *Grevi* musieli niejednokrotnie posuwać się do niszczenia prymitywnych schronień – wszak gdzie przedrzeć się mogła magia Dawców Imion, tam z pewnością moc Horrorów poczyniłaby szkody z jeszcze większą łatwością! W ten sposób, pozbawieni nieskutecznych schronień, Dawcy Imion rozsądnie przyjmowali ofertę Thery.

RYTUAŁY OCZYWIŚCIE
SPRZEDAWANE BYŁY
ZA NIEBOSIĘŻNĄ
CENĘ. PRAWDA?
TYPOWE DLA THERAŃ –
ROBIĆ INTERESY NA
PRZYPARTYCH DO
DURU DAWCACH
IMION...
– SONDRÉL CIĘTE
PIÓRO,
SKRYBA KOMNATY
REJESTRÓW

Niestety, czasem zaślepienie i zadufanie niektórych władców powodowało, że łała się krew ich poddanych. Wielu panujących nakazywało *Grevim* opuszczenie swych włości, grożąc użyciem siły – nie trafiały do nich żadne racjonalne argumenty. W przypadku napotkania zbrojnego oporu grupy magów zmuszone były się bronić – oszczędzając mieszkańcom losu gorszego od śmierci. Pogłoski o nieustępliwości *Grevich* roznosiły się lotem błyskawicy i wkrótce coraz więcej Dawców Imion prosiło o możliwość skorzystania z therańskich sposobów na przetrwanie Długiej Nocy. *Grevi* docierali w najodleglejsze zakątki zbadanych ziem, by pieczętować kaery, przekazywać Dawcom Imion wiedzę przydatną w walce z Horrorami czy eskortować ich na Wyspę (jeżeli ich schronienia nie wyglądały na mogące dać odpór atakom bestii).

♀ RYTUAŁACH ♀ OCHRONY I PRZETRWANIA

Rytuały ochrony i przetrwania uzupełniały fizyczne zabezpieczenia, jakie stanowiły kaery i cytadele, a opierały się głównie na praktycznym wykorzystaniu właściwości orichalku oraz esencji żywiołów jako elementów zabezpieczeń schronień Dawców Imion. Wplecenie esencji żywiołów zwiększało trwałość budulca, co wzmacniało czysto fizyczną barierę broniącą wewnątrz schronienia przed wtargnięciem innowymiarowych bestii. Ściany w miarę możliwości nasączano esencją ziemi, kopuły podwodnych schronień t'skrangów esencją wody, a kopuły ochronne nad cytadelami wypatano z esencji powietrza i ognia. Nasączenie esencjami żywiołów zabezpieczało również przed penetracją kaerów i cytafel przez bestie poprzez płaszczyznę astralną.

Kolejnym elementem zabezpieczeń były runy absorbujące uwagę Horrorów tak dalece, że słabsze z nich „wzięły” w ich skomplikowanej strukturze. Owe magiczne znaki, których wzorce osadzano w orichalkowych matrycach najczęściej wtapianych magią żywiołów w najtwardsze skały, tworzyły swego rodzaju astralny labirynt – świadomość stwora była przezeń pochłaniana, a jedyne wyjście prowadziło tam, skąd przybył. Run wiodł go wzdłuż kanału, jakim płynęła energia czerpana przez stwora z ojczystego wymiaru. Skuteczność działania znaku opierała się na ustaleniach, do jakich doszli magowie Szkoły Cieni – według ich badań astralne istoty musiały cały czas koncentrować część swej jaźni na pozostawaniu w naszym świecie. Jeżeli zostały odpowiednio zaabsorbowane przez strukturę runu, traciły kontakt z naszym wymiarem, a raz „odesłanemu” Horrorowi trudno było ponownie zebrać dostateczną ilość energii na powrót na Ziemię i najczęściej nie próbował drugi raz naruszyć danego zabezpieczenia.

Runy umieszczano na zewnętrznych, wystawionych na penetrację Horrorów ścianach, ze szczególnym uwzględnieniem bram wiodących do kaeru jako najbardziej newralgicznej części umocnień.

Rytuał ochrony i przetrwania uzupełniano stosując pułapki oparte na magii żywiołów, co dodatkowo podnosiło skuteczność zabezpieczeń. W trakcie intensywnych badań prowadzonych przez Szkołę Cieni przed Pogromem okazało się, iż niektóre z Horrorów przejawiają szczególną wrażliwość na energię piorunów, zimno





czy wodę. Dlatego w wielu miejscach umieszczono samoczynnie uruchamiane zaklęcia, skierowujące energię żywiołów przeciwko każdemu, kto próbował spenetrować umocnienia kaeru. Magiczne pułapki uzupełniano tradycyjnymi, często niezwykle wymyślnymi mechanizmami, które koncentrowano w tunelach wiodących do wyjścia z kaeru. Owe pułapki projektowano w taki sposób, by były w stanie uśmiercić nawet najpotężniejsze z bestii.

Wśród magów Imperium powszechne były dwie różne od siebie szkoły wykorzystania rytuałów. Zauważono, iż po przekroczeniu pewnego krytycznego progu kumulacji zaklęć, astralna emanacja zabezpieczeń w nadmierny sposób przyciąga uwagę Horrorów. Stąd powstała koncepcja, by nie inwestować w budowę schronień zbyt dużej ilości magicznych zabezpieczeń. Druga koncepcja zakładała użycie rytuałów na jak największą możliwą skalę, tak aby nawet najsilniejsze bestie, przyciągnięte astralną emanacją, nie były w stanie spenetrować schronienia.

PODOBNY EFEKT
WYWOŁANY ZOSTAŁ
PRZEZ ZBYTNIĘ
NAGROMADZENIE
W JEDNYM MIEJSCU
WIELU KAERÓW.
TERENY TAKIE
ZOSTAŁY SZCZEGÓLNI
E DOTKLIWIE
SPUSTOSZONE
W CZASIE DŁUGIEJ
NOCY PRZEZ
ZWABIONĄ ASTRALNĄ
EMANACJĄ HORRORY.
DAJĄC MIĘDZY INNYMI
POCZĄTEK ZŁOZIEMI
I PUSTKOWIOM.
– DIRUR A'TAMEK
KRASNOŁUDZKI
MISTRZ KSIĄG

Ostatecznie zwyciężyły względy ekonomiczne. Pierwszą koncepcję stosowano najczęściej dla kaerów, drugą dla potężnych cytadel. Tak jak przewidywano, kaery, które zbudowano z przesadnym pietyzmem, inwestując zbyt dużo uwagi w wielokrotne i bardzo silne zabezpieczenia, stały się celem szczególnie silnych ataków. Ponoć w czasie opracowywania niezwyklego rytuału ochrony Parlainth doszło niemal do rozłamu w szeregach magów Imperium – niestety zwyciężyła opcja, która przesadziła o losie wszystkich mieszkańców therańskiej stolicy Barsawii.

♀ RZĄDACH LURGA ŻŁOTOREKIEGO

Nie spoczniemy dopóki wszyscy nie będą bezpieczni.

Dearnaeth Aeanori

Długa Noc, o której wspominały *Księgi Cierpienia*, zbliżała się nieuchronnie. Dearneth wysyłał coraz to nowe oddziały nieustraszonych *Grevich* do ochrony ziem Imperium. Podupadał jednak gwałtownie na zdrowiu, a jego siły wyczerpywały się w zastraszającym tempie. Stało się jasne, że – złożony niemocą – nie zdoła doprowadzić swojego dzieła do końca. Na wniosek Dearnaetha przywódcą wybrany został Lurg Żłotoreki, troll – iluzjonista.

Troll założył zgromadzenia *avodre*, które zrzeszały magów o dużym doświadczeniu, lecz zbyt posuniętych w latach, by eskortować Dawców Imion licznie napływających na wyspę. *Avodre* zajmowali się nieodpłatnym szkoleniem adeptów poszczególnych dyscyplin, selekcjonowali także Dawców Imion pod kątem ewentualnych predyspozycji, szukając nowych uczniów. *Grevi* także skorzystali na stworzeniu klasy nauczycieli. Nasączone ochronnymi mocami ryngrafy, diademy utrudniające penetrację umysłu czy wspomagające ich w walce amulety wynalezione przez *avodre* czyniły ich bardziej odpornymi na ewentualny atak zarówno innowymiarowych bestii, jak i tych, którzy w swej krótkowzroczności uznawali wtrącanie się Thery w ich sprawy za ingerencję w suwerenność ich królestw.

Grevi stawali się coraz bardziej natarczywi i skuteczni w swoich działaniach. W miejsce dwóch dni do zastanowienia nad propozycją therańskiej pomocy dawali Dawcom Imion jedynie dwie godziny. Skrócenie okresu do namysłu owocowało najczęściej zgodą – nie bez znaczenia były tu ponoć informacje o olbrzymich kompetencjach *Grevich*. Obawiam się jednak, że część Dawców Imion zgadzała się na nasze warunki powodowana bardziej lękiem przed gniewem Therań niż zrozumieniem korzyści płynących z przyjęcia rytuału.

NALEŻY SOBIE ZDAWAĆ
SPRAWĘ, IŻ WIELE
Z BESTII WYDAJE SIĘ
BYĆ ŚCIŚLE
ZWIĄZANYCH
Z OKREŚLONYM
ŻYWIOŁEM.
WYSTARCZY
WSPOMNIEĆ CHOĆBY
O UBYSZE ŻYJĄCYM
PODOBNO
W ODMĘTACH
BARSAWIAŃSKIEJ
WĘŻOWEJ RZEKI. MOŻE
SIĘ WIĘC OKAZAĆ, ŻE
KAER ZABEZPIECZONY
SWEGO CZASU PRZEZ
RYTUAŁ OPARTY LI
TYLKO NA JEDNEJ
Z ESENCJI
PRZYCIĄGNĄŁ
HORRORA
NAGROMADZENIEM
PRZYJAZNEGO DLA
NIEGO ŻYWIOŁU. KTO
WIE, JAKIE
STRASZLIWIE
WYSPECJALIZOWANE
POTWORY KRYĆ SIĘ
MOGĄ W TAKICH
WŁAŚNIE
SCHRONIENIACH.
– RONGENIA URLL,
CZARODZIEJKA
Z WIELKIEGO TARGU





Tymczasem Aeanori ani myślał oddawać całej władzy w ręce Lurga. Mimo iż prawie nie opuszczał łoża, kierował poczynaniami następcy z niesłabnącą energią. Przykuty do łoża człowiek tak uzależnił od siebie trolla, iż jego rola ograniczała się właściwie do przekazywania rozkazów starca poszczególnym grupom magów. Aeanori chciał podtrzymać mit nieomylnego przywódcy *Grevich* – tym razem w osobie swego następcy. I rzeczywiście – kolejne trafne decyzje szybko zyskały Lurgowi posłuch i respekt. Ostatecznie działania Dearnætha doprowadziły jednak do efektu, z którego zapewne nie byłby zadowolony.

♀ MAGICZNEJ KOPULE

W roku 440 TH Srebrna Szarfa rozpoczęła wypełnianie bodaj najważniejszej misji, jaką zlecił Szkole Cieni jej założyciel Navarim. Przez tysiąc sto dni stu pięćdziesięciu najbieglejszych magów w służbie Imperium tworzyło magiczną kopułę, wplatając w jej strukturę esencję ognia i powietrza oraz pokrywając ją runami ochronnymi opracowanymi przez Navarima blisko czterysta lat wcześniej – miała ona ochronić serce Imperium przed astralnymi i fizycznymi atakami. Na długo przed jej zapaleniem odszedł Dearneth Aeanori. Wypełniając jego wolę uczniowie odprawili rytuał, który przeniósł jego jaźń w specjalny układ znaków magicznych umieszczony później, wśród tysiąca innych, na ochronnej kopule.

SKOŃCZYĆ JAKO KILKA
GRYZMOŁÓW POŚRÓD
MORZA PŁOMIENI?!
NIE CIAŁO MIAŁ
CHOROWITE, LECZ
UMYSŁ!
– BERGOR PORYWCZY,
KRASNOLUD
POWIETRZNY
ŁUPIEŻCA

Od momentu zapalenia kopuły ochronnej rozciągającej się nad wyspą to właśnie do *Grevich* należało strzeżenie wrót prowadzących do miasta i uważne kontrolowanie każdego przepuszczanego przez powłokę kopuły statku. Cały czas kilkunastu *Grevich* pozostawało w gotowości, by w razie ataku Horrorów zamknąć bramy w ognistej kopule, odcinając There od zagrożenia. A gdy ogłoszono rozpoczęcie Pogromu, to właśnie najpotężniejsi magowie Szkoły Cieni, Pasterze Niebios, na ponad cztery stulecia zapieczętowali Wielką There.

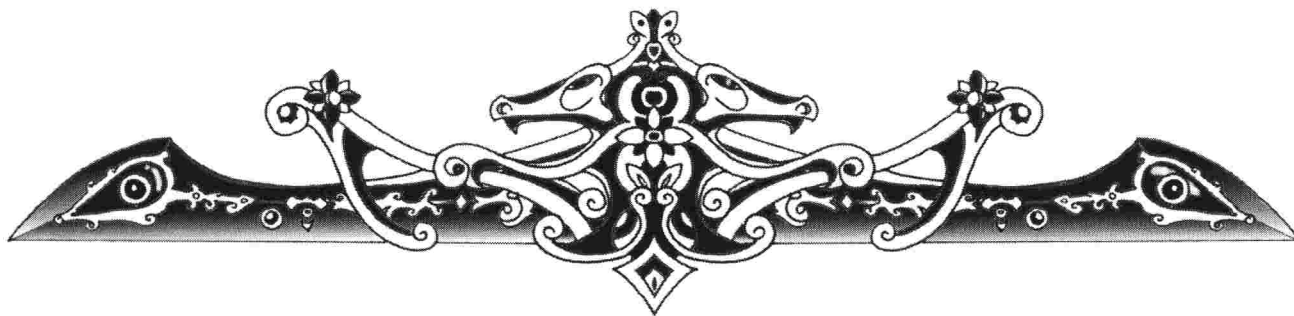
♀ WIELKIEJ BUDOWIE

Po odejściu Aeanori nastroje wśród *Grevich* dramatycznie się pogorszyły. Lurg, pozbawiony poleceń wydawanych mu przez Aeanoriego, okazał się w oczach podwładnych przywódcą, który nagle stracił zaufanie do własnego osądu. Tygodnie mijały, a każdy wydany rozkaz wydawał się obracać przeciw niemu. Słabnący z każdą chwilą autorytet nie pozwolił mu na utrzymanie w ryzach gwałtownego temperamentu niektórych magów. Podniosły się głosy dezaprobaty, a wkrótce potem wybuchły niesnaski pośród przywódców grup *Grevich*. Srebrna Szarfa poczęła chylić się ku upadkowi, a jej członkowie nie potrafili już działać skutecznie bez silnego i charyzmatycznego przywódcy, który wskazywałby im cel.

Aby ratować sytuację, tajne zgromadzenie adeptów Szkoły Cieni postanowiło rozwiązać Szarfę, a na jej miejsce powołać Srebrne Konklawe (*Cabini Isdra*). Lurg z dnia na dzień został pozbawiony władzy, co rozpało w sercu dumnego trolla niepokonowaną wściekłość. Czarę goryczy przepełnił fakt, iż na czele *Cabini* stanęła Vicja, trzystuletnia elfia Czarodziejka – dotychczas jego bezpośrednia podwładna. Troll widział tylko jeden sposób odzyskania utraconego w wyniku degradacji honoru – elfka musiała umrzeć! Z tym właśnie zamysłem zaatakował Vicję, gdy ta zmierzała do swej komnaty po drugim posiedzeniu Srebrnego Konklawe. Rozjuszony troll zapomniał najwyraźniej, że ta filigranowa Ksenomantka należała swego czasu do jednej z najślawniejszych (obok Srebrnej Szarfy) grup *Grevich*, a jej mocy zakosztowało już wiele Horrorów. Po początkowym zaskoczeniu bezbronna z punktu widzenia trolla elfka jednym gestem zdruzgotała jego kości na miazgę. By nie budzić niezdrowej sensacji i plotek, ogłoszono, że Lurg poległ w trakcie wykonywania tajnej misji, a jego zwłoki pochowane zostały z honorami należnymi byłemu przywódcy Szarfy. Na ironię zakrawa fakt, iż to właśnie Vicja prowadziła główną część ceremonii pogrzebowej...

Po ukończeniu prac nad tworzeniem magicznej kopuły głównym celem Srebrnego Konklawe stało się stworzenie księgozbioru zawierającego całą dotychczasową wiedzę, jaką udało się zgromadzić Szkole Cieni i badaczom *avodre* – było to jedno z przedśmiertnych poleceń Aeanoriego. Rozumiejąc celowość zgromadzenia i skatalogowania wiedzy przed nadchodzącą Długą Nocą, elfka wspólnie z jednym z członków nowo powołanego Konklawe – Odreanem El Avante, człowiekiem Iluzjonistą – niezwłocznie przystąpiła do dzieła. Jednocześnie





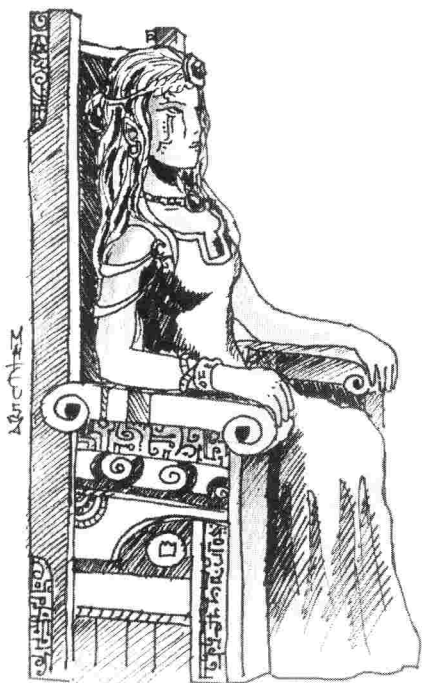
rozpoczęto prace nad projektem architektonicznym budynków Biblioteki. Zatwierdzone szkice trafiły wprost na ręce wykonawców. Było to olbrzymie przedsięwzięcie – do pracy przy nim oddelegowano setki Dawców Imion. Po trzech miesiącach spod rąk budowniczych wyrosły mury olbrzymiego skupiska budowli. Ukończony kompleks biblioteczny miał być kryty kryształowymi, lekkimi jak wiatr kopułami.

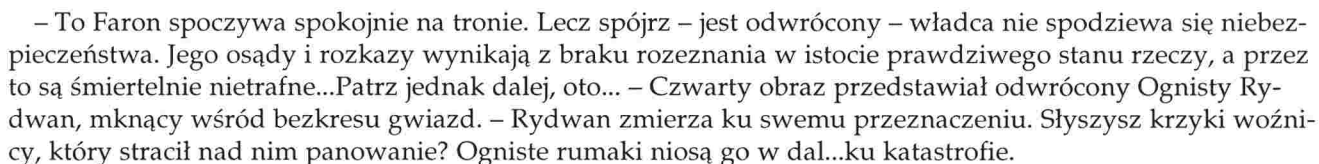
♀ PRZEPÓWIEDNI FONGHIRA

Prace nad Biblioteką trwały już pół roku, gdy Fonghir, obsydiański Ksenomanta należący do Zakonu Złotego Świtu, pojawił się w drzwiach komnaty Vicji. Głębokim, wypranym z emocji głosem oznajmił, że – jeśli wierzyć wskazaniom kreańskiego tarota – budowa musi natychmiast zostać wstrzymana, gdyż kontynuowanie prac grozi nieuchronną katastrofą i stanowi zagrożenie nie tylko dla bezcennego księgozbioru, lecz również dla całej wyspy. Ucisząc gwałtowne protesty elfki z namaszczeniem wyciągnął talię kart. Na ich grzbietach migotały cienie jak pajęcza przedza nitki esencji powietrza, układające się w zawile, niepokojące motywy. Wzory zdawały się zmieniać kształt pod wpływem zaniepokojonego spojrzenia Vicji. Obsydianin delikatnie położył karty na stole, a następnie zamknął oczy i wyciągnął ponad nimi swe ogromne dłonie. Wyciszył swój umysł, by wprowadzić się w magiczny trans. Otworzył się na astralną przestrzeń, by magia talentu przyszłowidzenia opanowała jego istotę. Jego koncentracja rosła, a karty nazwanego tarota odpowiadały na wezwanie... W momencie gdy elfka zamierzała już poprosić wróżbitę o opuszczenie komnaty, z talii bezszelestnie wysunęło się sześć kart. Poruszały się po stole jakby obdarzone własnym życiem, aż w końcu zatrzymały się przed nią – w rzędzie. Gdzieś na granicy słyszalności rozległ się dźwięk jakby dziecięcego płaczu... Karty, jedna po drugiej, zaczęły ujawniać swe oblicza:

- Odwrócona Ksenomantka to potencjalne splugawienie magii. – wyszeptał obsydianin. – Odwrócona Ureth...
- Mimo że Fonghir szeptał, jego słowa rozbrzmiewały głośno w ciszy panującej w komnacie.
- Lekkomysłność w działaniu.

Trzecia karta ukazała magom swój wizerunek.





– Już po raz czwarty rozkładałam talie, lecz to, co ukazuje mi się za zasłoną skrywającą przyszłość...- Przedostatnia karta zaczęła lekko lecz dostrzegalnie drgać. – ...jest niezmiennie.

Karta przysunęła się bliżej dłoni maga i odwróciła ku niemu ukazując...Vicja pochyliła się nad stołem nie rozumiejąc sensu zawartego w beładnej płataninie linii.

Rysunek zmieniał się, wydawało się, że coś szuka drogi na zewnątrz. Obraz zniewychodził ponownie.

– Patrz! – przerwał jej obcesowo obsydianin. Karta pociemniała, by nagle ujawnić kryjący się w niej sens.

– Tak, a raczej jego astralny wzorec. Bestia czyha na nasze potknięcie, a wniosku-
jąc z mocy, z jaką opiera się moim próbom przeniknięcia jej zamiarów, nie możemy
pozwolić sobie na błąd. Lecz to jeszcze nie wszystko, została ostatnia karta. W usta-
wieniu R'shibona ostatnia karta stanowi swoiste ostrzeżenie, a niekiedy ponure me-
morandum przeszłych i przyszłych wyborów.

W trakcie jego przemowy ostatnia karta ukazała rysunek spustoszonej, szarej ziemi. Ponad nią królowało czarne, bezgwiezdne niebo.

– To karta Długiej Nocy. Tworzone przez nas dzieło popadnie w ruinę, a jego konsekwencje odczują wszyscy wokół. Wylosowana ostatnia karta symbolizuje ponadto rychle zniszczenie się niepomysłnego losu.

Fonghir uśmiechnął się.

– Wolałbym tego nie sprawdzać, pani.

Z interpretacją Fonghira zgodzili się wszyscy członkowie Zakonu Złotego Świtu. Nad losem Biblioteki wisiało fatum. Nikt nie zamierzał ryzykować ataku potężnej bestii w imię umieszczenia księgozbioru na Wielkiej Therze. Magowie z *Cabini Isdra* postanowili jednak spróbować walczyć z przeznaczeniem i ocalić Bibliotekę przed przepowiedzianym przez karty losem. Nie śmieli ryzykować umieszczenia budynku na wyspie – wszak gdyby próby odparcia ataku się nie powiodły, po opanowaniu Biblioteki Horror mógłby zaatakować There! Karty tarota jasno dały do zrozumienia, że konsekwencje niebezpieczeństwa, jakie zawisło nad księgozbiorem, „odczują wszyscy wokół”. W związku z tym ostatecznie Srebrne Konklawe zdecydowało się na kompromis. Zabezpieczona setkami ochronnych zaklęć Biblioteka miała powstać w znacznej odległości od serca Imperium. Na rozkaz Vicji niezwłocznie wstrzymano prace budowlane na Wielkiej Therze, a na nową lokalizację Biblioteki wybrano niezwykle żyzną krainę rozciągającą się pomiędzy Barsawią a Vasgothią. Budowano tam już wiele kaerów, a wielu potężnych therzańskich magów posiadało w owych okolicach swoje letnie rezydencje. Tak więc bliskość źródeł budulca i siły roboczej oraz dogodnie dla członków *Srebrnego Konklawe* położenie zdecydowało o budowie Biblioteki na skalistym płaskowyżu rozciągającym się na zachód od Jerris – na terenach, które dziś znane są nam pod nazwą Złoziemia!





MAGOWIE WIELKIEJ THERY

O poczynaniach magów Imperium decyduje tajemnicze zgromadzenie zwane Srebrnym Konklawe. Inola wyrażał się o nim dość enigmatycznie i niechętnie. Przypuszczam, że jego członkowie stosują wiele czarów, by nie dopuścić do rozpowszechnienia jakichkolwiek istotnych informacji na temat swojego wyglądu czy miejsca obrad. Podczas naszej rozmowy Yorinato wielokrotnie tracił wątek, a zapytany o przyczynę rozkojarzenia, zakłopotany – nie potrafił jej podać. Wszelkie dolegliwości ustały, gdy mój rozmówca wdał się w opisy ludności prowincji, które miał okazję odwiedzić. Zaznaczam, że istnienie czarów chroniących Konklawe jest tylko i wyłącznie moim przypuszczeniem – nie jestem dość kompetentna, by wypowiadać się w tych sprawach autorytatywnie. Opracowanie, które Szanowny Czytelnik znajdzie poniżej, zapisałam już w Pływającym Mieście, opierając się zarówno na informacjach uzyskanych od mojego t'skrangowego towarzysza, jak i na rozmowie zasłyszanej przypadkiem podczas odwiedzin w Wiecznej Bibliotece. Niestety, mimo najszczerzych chęci nie potrafię przypomnieć sobie rasy ani wyglądu Dawców Imion, którzy ową dysputę toczyli...

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

♀ HIERARCHII MAGÓW IMPERIUM

Cabini Isdra

Naczelnym organem decyzyjnym imperialnych magów jest *Cabini Isdra*, czyli Srebrne Konklawe. W jego skład wchodzi siedmiu najstarszych wiekiem i doświadczeniem Pasterzy Niebios nazywanych *labere*, czyli czcigodnymi. Funkcja ta jest dożywotnia, chyba że wybrany zechce z niej wcześniej zrezygnować. Wszelkie decyzje Konklawe podejmowane są jednomyślnie lub, w wyjątkowych wypadkach, w jawnym głosowaniu. Obecnie pięciu spośród członków *Cabini Isdra* należy do Domu Narlanth, pozostali zaś są szlachcicami Domu Krand. Posiedzenia Srebrnego Konklawe odbywają się co najmniej trzy razy w miesiącu. Miejsce tych oficjalnych spotkań *labere* jest jedną z najpilniej strzeżonych tajemnic Pasterzy.

Czcigodni odróżniają się od pozostałych Pasterzy Niebios kolorem *daró*, czyli szerokiego pasa materiału noszonego na wierzchu szaty. *Daró* Pasterzy należących do *Cabini Isdra* jest przetykane srebrem oraz nićmi esencji powietrza. Ze względów bezpieczeństwa nie noszą ich oczywiście na co dzień – skrytych pod ceremonialnymi maskami *labere* zobaczyć można jedynie podczas obchodów ważnych uroczystości państwowych lub wewnętrznych ceremoniałów Pasterzy Niebios.

Na koniec chciałabym zaznaczyć, że wszystkie informacje na temat *Cabini Isdra*, jakie udało mi się zebrać, to zazwyczaj niesprawdzone pogłoski lub co najwyżej – przypuszczenia Dawców Imion, z którymi miałam okazję rozmawiać.

Trzy stopnie wtajemniczenia

Wśród magów Imperium hierarchia jest bardzo wyraźnie zaznaczona. Nowoprzyjętych Dawców Imion określa się mianem *erante* („zefir”). *Erante* poznać można po niebieskim kolorze *dairini* (wąskiego paska materiału zwieszającego się z przodu szat maga).

Magowie *erante* zdobywają doświadczenie pod okiem wyżej postawionych *iltare* – ci uczą ich nowych zaklęć i talentów,





lecz przede wszystkim – trudnej sztuki poruszania się wśród skomplikowanych intryg politycznych, których siecią oplątana jest cała wyspa. *Erante* niejednokrotnie poddawani są rozmaitym próbom lojalności wobec swych zwierzchników oraz naturalnie – Imperium. Ta ostrożność może wydawać się dość dziwna, zważywszy na przysięgę krwi, jaką przecież składają kandydaci, lecz – jak z uśmiechem zauważył Inola – niektórzy z magów to wysokiej klasy Iluzjoniści, dla których nie stanowiłoby większego problemu ukrycie runicznych blizn w wypadku złamania przysięgi. Na zefira nałożony jest obowiązek uczęszczania na spotkania z nauczycielami *avodre* – poddają go oni również sprawdzianom praktycznym i mogą zlecić wypełnianie drobnych zadań typu dostarczenia wiadomości czy pomocy w magicznych eksperymentach.

Ponad *erante* stoją magowie określani jako *iltare* (dosłownie: „patrzący” – lub zgrabniej: „obserwatorzy”). Każdy obserwator ma za zadanie szkolenie podległych mu bezpośrednio *erante* (najczęściej dwóch lub trzech); wybiera sobie również opiekuna w stopniu *kareda* (słowo to znaczy tyle co „strażnik”). Zadanie *iltare* polega na zdobywaniu kolejnych umiejętności pod okiem mistrza. *Kared* przekazuje mu oczywiście wiedzę dotyczącą swej dyscypliny – wybór mistrza rozpatrywany jest więc najczęściej poprzez pryzmat dyscypliny ucznia.

Po dwóch latach *kared* patronujący danemu *iltare* wysyła go na rok do jednej z prowincji Imperium. Uczeń ma za zadanie zebrać jak najwięcej informacji na wyznaczony mu przez mistrza temat (na przykład o fenomenie pyłu pokrywającego Pustkowia czy powracających z zaświatów zmarłych w Kreanie) – musi jednak udać się tam inco-

gnito – nie wolno mu ujawnić nikomu swej przynależności do magów Imperium. Po powrocie i złożeniu pisemnej relacji *iltare* może zostać przedstawiony przez *kareda* Srebrnemu Konklawe. Poza referowaniem swoich osiągnięć w dziedzinie, którą z polecenia mistrza się zajmował, obserwator odpowiada na szereg pytań dotyczących miejsca, w którym przebywał – musi więc być obeznany w polityce, magii i geografii danej prowincji. Jeżeli *labere* poczują się usatysfakcjonowani odpowiedziami indagowanego, wzywają go ponownie przed upływem jednego miesiąca. *Cabini Isdra* nakazuje mu wtedy powrót do prowincji, w której przebywał, by znalazł potencjalnych kandydatów, do których Srebrne Konklawe mogłoby wysłać Posłańca z zaproszeniem. Po powrocie *iltare* staje przed *labere* i zdaje relację z wyników swych poszukiwań. Jeżeli wybór *iltare* zostanie zaakceptowany i wyznaczony przez niego Dawca Imion przyjmie zaproszenie, *iltare* uzyskuje tytuł *kareda* oraz możliwość wyboru miejsca, w którym chciałby zgłębiać dalsze tajniki magii. Każdy obserwator może bezpłatnie korzystać ze zbiorów *Dorano Nimba* (Biblioteki Chmur).

Szaty *iltare* charakteryzuje zielony kolor *dairini*, które znajduje się na szerszym pasie materiału zwanym *daró*. Kolor *daró* zależny jest od funkcji, jaką sprawuje *kared* – opiekun danego obserwatora. *Karedowie* mają prawo do noszenia brązowego *dairini*. W ich przypadku, zależnie od opanowanej przez nich dyscypliny, używa się grzecznościowych tytułów, dodając określenie *Soro* (Mistrz) przed Imieniem każdego strażnika. Czarodziejom przysługuje tytuł *Soro Manen* (Mistrza Pamięci), Mistrzom Żywiołów – *Soro Mutes* (Mistrza Przemian), Iluzjonistom – *Soro Tabal* (Mistrza Obrazów), a Ksenomantom – *Soro Niari* (Mistrza Cieni).

To właśnie strażnicy przewodzą osławionym therańskim badaniom magicznym. Wokół mistrzów tworzą się grupy magów, które zajmują się zgłębianiem najtajniejszych aspektów natury magii. Kilka takich grup badaczy pracuje w ścisłej współpracy z Wieczną Biblioteką Thery – kontynuując szlachetne cele założycieli Imperium, zgłębiając tajemnicę Pogromu i wciąż doskonaląc wiedzę o metodach walki z astralnymi przybyszami. Inne grupy jednak pracują na zlecenie Arbitorium, najwyższego gubernatora czy Domu Zanzan i te są potencjalnie znacznie bardziej niebezpieczne dla Barsawii! To właśnie w owych grupach magowie rozwijają sekrety magii krwi, dzięki którym modyfikuje się wzorce żołnierzy, przemieniając zwyczajnych Dawców Imion w istoty przewyższające swoimi możliwościami wyszkolonych adeptów. To tam również, jak mówią plotki, prowadzone są mroźne krew w żyłach badania nad spaczoną magią Horrorów pod kątem potencjalnego wykorzystania jej w wojnie przeciwko

chyba nie będę
daleka od prawdy
jeśli nazwę tych
iltare po prostu
szpiegami, których
karedowie
potajemnie
rozsyłają
do wszystkich
prowincji, żeby
donosili o czyniony
ch tam postępkach
w dziedzinie magii.
powinno się
uczynić wszystko,
aby w porę
demaskować tych
magów i pozbywać
się ich z Barsawii –
w przeciwnym razie
Imperium zawsze
będzie o krok przed
nimi w swoich
magicznych
badaniach.
– Grunda Kardano,
czarodziejka
pracująca dla
oddziałów
badawczych jego
królewskiej mości





wrogom Imperium. Na koniec posadza się magów służących Arbitorium o manipulację wzorcami krain w celu podporządkowania ich mieszkańców Therze, nie wspominając o oburzających próbach zawładnięcia mocami Pasji i skorzystania z nich do realizacji imperialnych celów!

Pasterze Niebios

„Pasterz Niebios” to tytuł nadawany najznakomitszym adeptom dyscyplin magicznych, którzy poświęcili się służbie Therze. Dla określenia owych najpotężniejszych magów Imperium stosuje się również tytuł *Ansoro Nimba* (Arcymistrz Chmur). Arcymistrzami Chmur są bez wyjątku wszyscy członkowie Srebrnego Konklawe oraz magowie *Presherashi Isdra* (srebrnej gwardii) – legendarnej grupy stanowiącej podobno osobistą ochronę magiczną każdego najwyższego gubernatora. Liczba Pasterzy nie jest znana – najprawdopodobniej nie przekracza jednak ona trzech dziesiątek...

DARO I DAIRINI

W przypadku *karedów* kolor *daro* określa funkcję pełnioną przez danego maga. Srebrny oznacza *labere* – członka Srebrnego Konklawe, błękitny – nauczyciela (*avodre*), czerwony – maga *Grevi*, a biały – archiwistę. W przypadku magów *erante* i *iltare* kolor *daro* zależny jest od funkcji pełnionej przez ich opiekuna (*kareda*). Przynależność do określonego domu określa kolor płaszczy noszonych przez magów. Fioletowy jest przypisany dla członków Domu *Narlanth*, biały zaś – Domu *Krand*. Stopień wtajemniczenia w arkana magii uwidoczniiony jest z kolei przez *dairini* – wąską wstęgę na środku *daro*. *Erante* (zefir) nosi *dairini* w kolorze niebieskim; *iltare* (obserwatora) obowiązuje zieleń, *karedów* (strażników) – brąz, a *Ansoro Nimba* (Arcymistrza Chmur) – złoto.





◻ KANDYDATACH

Niestety, mimo najszczerzej chęci nie udało mi się dowiedzieć, w jaki sposób przebywający w prowincji *iltare* lokalizuje ewentualnych kandydatów na imperialnych magów. Domyślam się jednak, że nie chodzi tu bynajmniej o wędrowki po kraju i żmudne poszukiwania właściwych osób! Gdyby tak było – po co Konklawe wysyłałoby potem wyszkolonego Posłańca z zadaniem odszukania – znalezione go już wszakże – Dawcy Imion? A przede wszystkim – gdyby cała kwestia przedstawiała się tak prosto, dlaczego wyszukiwanie kandydatów traktowane miałyby być jako ostateczny sprawdzian umiejętności maga, po którym stawałby się on godnym noszenia tytułu kareda? Kiedy zapytałam Inolę wprost, na czym polega poszukiwanie kandydatów, ten, być może przypadkiem, zupełnie opacznie zrozumiał moje pytanie. Opowiedział mi o Posłańcach Niebios, wietrznickich gońcach służących Cabini Isdra do powiadamiania, a poniekąd również do odnajdywania, wybrańców, których magowie Thery uważają za godnych wtajemniczenia w najtajniejsze arkana magii.

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

O Posłańcach Niebios

– Słowa kareda Thelimusa Starszego z Domu Carinci

Gdy tylko Cabini Isdra wyznaczy nowego kandydata, rozpoczyna się bezpardonowy wyścig. Oba Domy szlacheckie wysyłają wietrznika z zadaniem odnalezienia wyznaczonego adepta – wszak kandydat stanie się członkiem Domu, który wysłał Posłańca! Do tej pory prowadzą magowie Domu Narlanth – mający w swych szeregach więcej Pasterzy Niebios niż Dom Krand.

Therańskie
wietrzniki,
w odróżnieniu od
swych
barsawiańskich
kuzynów, Kochają
bogactwo, drogą
biżuterię
i wystawne życie.
Traktują
niewolnictwo jako
rzecz powszechną,
nawet jeżeli dotyczy
ono ich
krewniaków. Aż mi
wstyd kiedy o tym
pomyśle.
– Devron
śnieżnowłosy,
wietrznicki kupiec
z Kratas

Therański ród wietrzników *Ashantil* od stuleci służy możnym Domów Narlanth i Krand. Konklawe Pasterzy Niebios wykorzystuje te zwinne wietrzniki jako posłańców – doręczycieli wiadomości dla kandydatów, którzy będą mieli szansę wstąpić w szeregi arcymagów Imperium. Wszyscy *Ashantil* znani są ze swej lojalności, odwagi i nieustępliwości. Therańskie zwą ich „Posłańcami Niebios” i darzą każdego z nich wielkim szacunkiem oraz uznaniem. Większość z nich to Powietrzni Zwiadowcy doskonale wywiązujący się z swych – często niebezpiecznych – obowiązków. Nierzadko, by odnaleźć określonego Dawcę Imion, przez wiele tygodni przemierzają niezbadane tereny Imperium. Dostarczyć wiadomość – oto priorytet Posłańca Niebios.

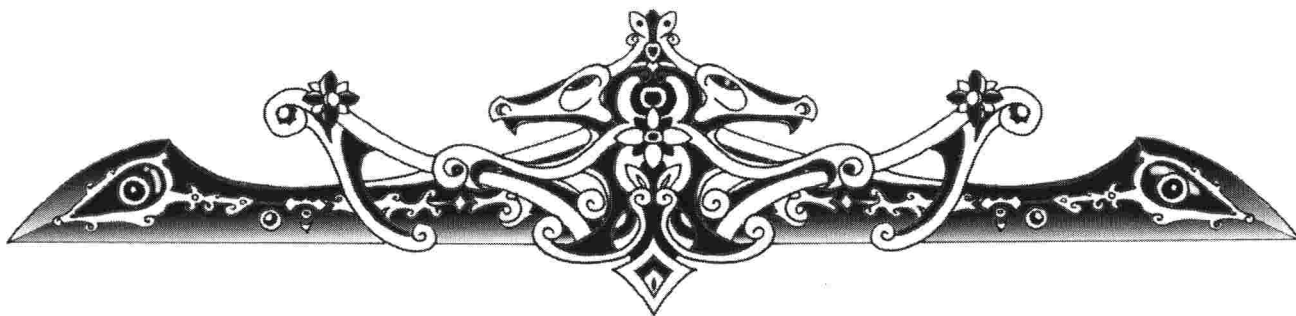
Jak się dowiedziałam, każdy obywatel Imperium jest zobowiązany udzielić pomocy proszącemu o nią posłańcowi. Jeżeli tego nie uczyni, naraża siebie oraz całą swą rodzinę – prawo Thery w tym względzie jest bezlitosne. Słyszałam, iż therańscy urzędnicy, by pokazać lokalnej społeczności prowincji, jak ważnymi osobistościami są *Ashantil*, wydawali nawet wyroki skazujące Dawców Imion na niewolnictwo! Obowiązkiem każdego posłańcy, oprócz dostarczenia wiadomości odpowiedniej osobie, jest umożliwienie danemu adeptowi dotarcia na There.

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

Obecnie na czele rodu *Ashantil* stoi doświadczona wietrzniczka Lossane Gwieździsta, która przez pewien czas sama była Posłańcem. Podczas swej służby Lossane, jako jedna z nielicznych Posłanek Niebios, miała okazję odwiedzić Barsawię. Pracując dla Konklawe wietrzniczka bywała prawie we wszystkich prowincjach Imperium Therańskiego. Jej doświadczenie i obycie w świecie jest bezcenne dla przyszłych Posłańców Niebios. Cieszy się ona ogólnym uznaniem na całej Therze.

Każdego roku piątka spośród najlepiej wyszkolonych *Ashantil* odchodzi na dwuletnią służbę do Domu Narlanth bądź Krand, a ród otrzymuje zapłatę w orichalku w ilości odpowiadającej wadze posłańcy. Ci spośród *Ashantil*, którzy przeżyją niebezpieczne wyprawy, po zakończeniu służby otrzymują wysokie stanowiska urzędnicze w jednym z Domów bądź decydują się na przedłużenie umowy o kolejny rok.





Większość wypraw, na które wyruszają „Dzieci Wiatru”, jak sami nazywają siebie Posłańcy Niebios, jest na tyle niebezpieczna, że swego rodzaju tradycją stało się przydzielanie posłańcom ochrony. Rekrutacją najemników zajmują się urzędnicy Domu Narlanth we wszystkich większych miastach Imperium. W każdej prowincji istnieje co najmniej jeden punkt rekrutacyjny. Posada kusi adeptów pokaznym honorarium i możliwością zwiedzenia odległych krain Imperium – lecz nie wszyscy chętni zostają przyjęci.

– JA URZĘDASEM???
DA, CHYBA ŻARTUJESZ,
PANU...
– ХАХИЛ БОҮРТ
З РОДУ АШАНТИЛ,
ПОСЛАНЕЦ НИБИОС
ПРЕДЪУЖАЮЦЫ
СВОЙ КОНТРАКТ
ПО РАЗ СІӨДӨҮ

Odnalezienie zaproszonego przez Konklawe kandydata wymaga czasem długich miesięcy poszukiwań, przedzierania się przez dzikie i niedostępne tereny. Dlatego potencjalni towarzysze wędrowek przechodzą szereg testów nim dostąpią zaszczytu stanięcia u boku Posłańca Niebios. Umiejętność znoszenia trudów podróży, wprawa we władaniu orężem bądź magią – na to w głównej mierze zwracają uwagę rekrutujący. Obok wymienionych wyżej cech kandydat powinien odznaczać się również przymiotami umysłu takimi jak: dowcip, ogłada towarzyska, znajomość etykiety

lub przynajmniej dobrych manier, nie wspominając już o choćby elementarnej znajomości Therańskiego.

Poniższe fragmenty przepisałam z pergaminu, jaki znalazłam w Wiecznej Bibliotece poszukując informacji na temat Posłańców Niebios...

– T’saanas V’shala
Trubadurka Domu V’strimon

– *Ze wspomnień Tyhriksa, taleńskiego Mistrza Żywiołów – tom XXIV*

Horror wreszcie padł martwy. Wielkie cielsko osunęło się na ziemię, ochlapując nas czarną posoką. W końcu wraz z moimi towarzyszami wydostałem się z pieczary. Rubinowe promienie porannego słońca pieściotliwie przywitały nasze oblicza. Dwa trolle dyszały ciężko, dzierżąc swe wielkie, zakrwawione topory. Elf też nie wyglądał za dobrze, kuśtykał chwiejnie opierając swój ciężar na długim łuku, a z wielkiej rany na ramieniu obficie broczyła mu krew. Teraz z pewnością nie przypominaliśmy słynnej, wspaniałej drużyny taleńskich poszukiwaczy przygód – nie w tym stanie. Z trudem dobrnęliśmy do naszego obozowiska. Bestia już nie żyła, lecz rany, jakie nam zadała, będą nam ją przypominać jeszcze przez długi czas. [...]

Czwartego dnia podróży, kiedy zatrzymaliśmy się przy małym strumyku, by napić nasze wierzchowce, ujrzałem najpiękniejszą, najcudowniejszą istotę na ziemi! Jej czarne niczym heban włosy jakże pięknie układały się na idealnych





DWA LATA TEMU
SPOTKAŁA MNIE
WĄTPLIWA
PRZYJEMNOŚĆ
PODRÓŻY
W TOWARZYSTWIE
BARSAWIAŃSKIEGO
KRASNOŁUDA –
WOJOWNIKA
O IMIENIU JURESTOS.
UWIERZCIE MI,
W CIĄGU TRZECH
TYGODNI SPĘDZONYCH
RAZEM, MÓJ
TOWARZYSZ WYRAŻAŁ
SWĄ APROBATĘ
POPRAZ LAPIDARNE
„NO” PONAD STO
RAZY... DZIENNIE,
NIGDY WIĘCEJ NIE
ZMARNUJĘ ANI
FLORENA NA
THROALSKIEGO
BARBARZYŃCĘ.
– UNERA,
POŚLANKA NIEBIOS

ramionach. Te niebieskie
oczy mogły usidlić każde-
go mężczyznę. Dziewczy-
na płynęła w moją stronę
wdzięcznie trzepocząc tę-
czowymi skrzydełkami.
Pasje mi świadkami, że
piękniejszej wietrzniczki
niż ta nie znajdziecie w ca-
łym Imperium. U jej boku,
miast miecza, kołysały się
tuby ze zwojami, a dwa
kroki za nią maszerował
krasnołud, zbrojny niczym
behemot.[...]

Myślę, że dobrze zrobi-
łem zostawiając towarzy-
szy i udając się wraz
z Uneraa – tak owa pięk-
ność ma na imię – na The-
rę. Czeka nas długa
podróż, lecz na samą myśl
o tym, iż spędzę ten czas w jej towarzystwie, pragnę, by trwała jak najdłużej. Nie mo-
głem się oprzeć jej prośbom. Ach, byłbym zapomniał... oprócz tego będę jeszcze miał
dostęp do potężnej wiedzy therkańskich magów.

Bohaterowie przemierzający Barsawię (bądź inne
prowincje Imperium) mogą napotkać wietrznickie-
go Poślanca Niebios, który akurat jest w trakcie wy-
konywania swej misji. Jeżeli odnalezienie jakiegoś
Dawcy Imion sprawia *Ashanti* trudności, może on
bohaterów poprosić o pomoc, obiecując stosowną
nagrodę po wypełnieniu misji. Bohaterowie mogą
także natknąć się na punkt rekrutacyjny, w którym
zatrudnia się najemników do ochrony Pośłanców
Niebios. Najbliższy Barsawii punkt znajduje się
w Vivane. Jeżeli w skład twej drużyny wchodzi
mag wysokiego kręgu, bardzo ciekawym motywem
fabularnym może być również skierowanie do nie-
go osobiście zaproszenia *Cabini Isdra*. Poślaniec
Niebios może kusić bohatera opowieściami o bajecz-
nej mocy Pasterzy Niebios, zaś pozostali bohatero-
wie (lub np. agenci Oka Throalu) mogą starać się
nie dopuścić, aby tak zdolny mag wstąpił na służbę
Imperium. To, jak zachowa się bohater w tak niety-
powej sytuacji, może stanowić podstawę niezwykle
interesującej przygody.

O cenie potęgi

W zamian za wierną służbę Therze oferuje się kandydatom dostęp do wiedzy, jaką magowie z Thery groma-
dzili przez lata. Wielu z zaproszonych adeptów godzi się bez wahania przyjąć tak kuszącą propozycję. Nawet
Dawcy Imion pochodzący z prowincji, w których niewolnictwo jest surowo potępiane, wyjeżdżają na wyspę
gdzie zniewolenie to rzecz powszednia! Żądza wiedzy powodująca magiem jest najwyraźniej mocniejsza od je-
go przekonań moralnych.

NIE ROZUMIEM
BARSAWIAŃSKIEJ
TENDENCJI DO
DEMONIZOWANIA
KWESTII
NIEWOLNICTWA, KTÓRE
JEST PRZECIEŻ
POWSZECHNE
W CAŁYM
CYWILIZOWANYM
ŚWIECIE I STANOWI
NIEODŁĄCZNY
ELEMENT STRUKTURY
SPOŁECZNEJ!
– ELKANORO VITTANI,
TALEAŃSKI KUPIEC

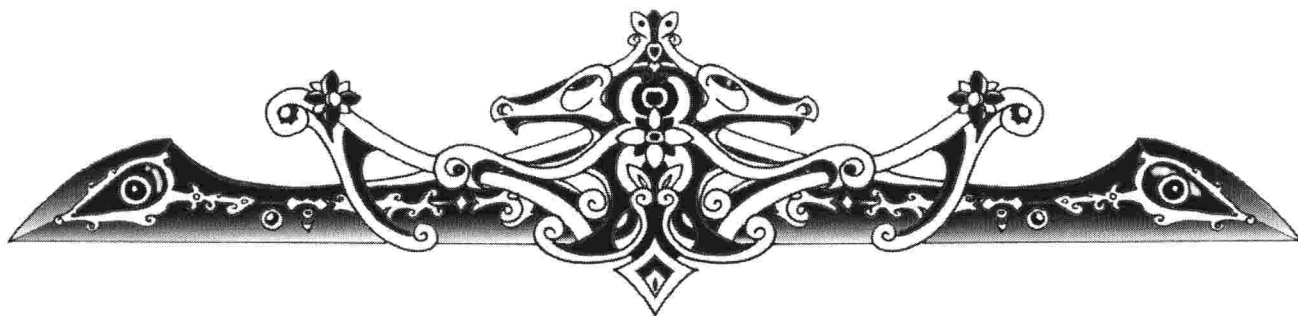
Kilku barsawiańskich adeptów sztuk magicznych również otrzymało takowe za-
prośnienie, lecz niewielu postanowiło z niego skorzystać. Należy jednak pamiętać, że
Barsawianin, który wzbudzi zainteresowanie Srebrnego Konklawe i do którego do-
trze jego wysłannik – Poślaniec Niebios, godząc się na służbę dla Thery musi liczyć
się z konsekwencjami tej decyzji. Handel niewolnikami, działania wymierzone prze-
ciw rodzimemu krajowi, w których będzie musiał brać udział, wrogość i nienawiść
Barsawian – to cena, jaką przychodzi zapłacić za dostęp do najpotężniejszej magii. Ci,
którzy decydują się zamieszkać na Therze, robią to z różnych pobudek, których nie
zamierzam dociekać. Wierzę jednak, że przynajmniej niewielki ich odsetek przyjmuje
ofertę Theran tylko po to, by wykraść im potężną wiedzę i wykorzystać ją przeciwko
nim – ku chwale Barsawii i Throalu.

O Rytuale wyboru i Przysiędze Milczenia Krwi

Każdy adept, który zdecyduje się przyjąć zaproszenie Srebrnego Konklawe, zob-
owiązany zostaje do złożenia przysięgi milczenia popartej rytuałem krwi.

W rytuale przyjęcia adepta w szeregi magów Imperium uczestniczy Poślaniec Nie-
bios, który go odnalazł, w obecności jednego z Pasterzy Niebios. Kandydat i Poślaniec





nacinają swe ręce rytualnym sztyletem zwanym *crease*, a następnie ich krwią skrapia się orichalkową monetę. Mag zobowiązuje się służyć Therze i najwyższemu gubernatorowi Kanidrisowi oraz wykonywać polecenia Srebrnego Konklawe. Przrzeka ponadto, że zdobytą wiedzę zachowa tylko dla siebie, chyba że jego przełożeni postanowią inaczej.

Ceremonia złożenia Przysięgi Milczenia Krwi odbywa się zawsze w dzień po przybyciu zaproszonego Dawcy Imion na Wyspę. O świcie kandydat zostaje obudzony przez Posłańca, który przybywa po niego w towarzystwie jednego z Pasterzy Niebios. Odziani w ceremonialne szaty prowadzą go do jednej z *arte'weni* (sal przysięgi) – tam Pasterz staje po lewej ręce przysiegającego i prosi go o powtórzenie słów stanowiących jej treść:

ZNAM OSOBIŚCIE
DWAÓCH MAGÓW,
KTÓRZY PRZYJĘLI
ZAPROSZENIE
POSŁAŃCÓW NIEBIOS.
KAŻDY Z NICH BYŁ
DOBRYM
THROALCZYKIEM.
KAŻDY Z NICH PRZED
WYJAZDEM
PRZYSIĘGAŁ MI, ŻE
GDY TYLKO ZDOBEDZIE
WIEDZĘ, POWRÓCI DO
BARSAWII I POMÓŻE
NAM ZWALCZAĆ
THERAN ICH WŁASNĄ
BRONIĄ. ŻADEN NIE
POWRÓCIŁ, A Z LISTÓW,
KTÓRE WCIAŻ Z NIMI
WYMIENIAM,
POZNAŁEM, ŻE
W CHWILI, GDY STALI
SIĘ IMPERIALNYMI
ERANTE, ZAPRZĘDALI
SWE DUSZE THERZE.
JESTEM PEWIEN, ŻE
W RAZIE POTRZEBY
NIE ZAWAHĄJĄ SIĘ SWĄ
MAGIĄ WSPOMÓC
LEGIONÓW IMPERIUM
W „ODZYSKANIU
ZBUNTOWANEJ
PROWINCJI”.
– HIRUR A'TAMEK,
KRASNOŁUŻDKI
MISTRZ KSIĄG

Ja, [Imię], stoję przed wielkim wyborem. Decyduję się związać mój los z Imperium, popierać działania moich zwierzchników i czynić wszystko, czego będą ode mnie wymagali. Uczynię wszystko co w mej mocy, by powierzone mi sekrety nie trafiły w niepowołane ręce. W moim posiadaniu znajdzie się olbrzymia moc, którą przysięgam wykorzystać ku chwale miłościwie nam panującego najwyższego gubernatora Kanidrisa. Mym celem będzie ciągle zwiększanie umiejętności i wiedzy, by jak najskuteczniej wypełniać powierzone mi obowiązki. Będę godnie reprezentował Dom szlachecki, który w swej łaskawości otwiera przede mną swe gościnne podwoje. Magia poprowadzi mnie ku słusznym wyborom, obdarzy mnie spokojem i poczuciem słuszności mej drogi. Nigdy nie zrezygnuję z korzyści płynących z jej używania i nie będę stronił od żadnej z jej form. Magia obdarza mnie możliwością prawdziwego widzenia natury rzeczy – będę o niej pamiętał, podążając ścieżką wyznaczoną mi przez Pasję...

Posłaniec Niebios, który odnalazł zaproszonego Dawcę Imion, zobowiązuje się, by przez kilka tygodni dzielących rytuał inicjacji od faktycznego wstąpienia w szeregi magów Imperium służyć adeptowi wszelką radą i pomocą, jakiej ten może potrzebować. Ów okres zwie się *reabrene* – poświęca się go najczęściej na zapoznanie adepta ze zwyczajami i wewnętrzną hierarchią danego Domu.

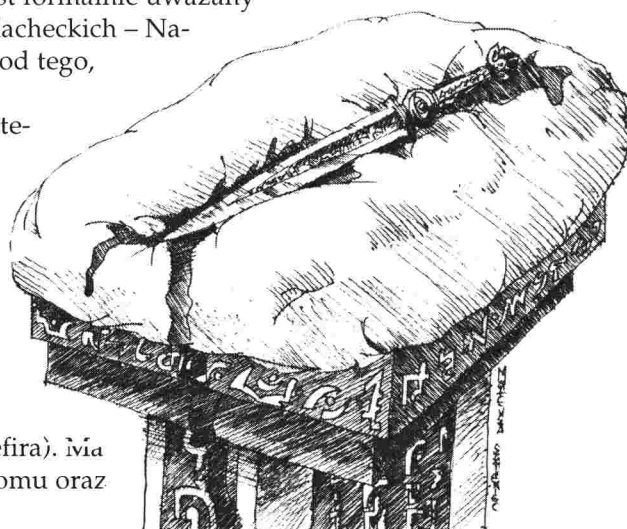
Po złożeniu Przysięgi adept jest formalnie uważany za członka jednego z Domów szlacheckich – Narlanth lub Krand – w zależności od tego, który z nich wysłał Posłańca.

Jeżeli kandydat nie jest obywatelem Thery, zostaje mu nadany status oświeconego (oświeceni to nie-Theranie, którym przyznano status wolnych Dawców Imion w Imperium; więcej o statusach znajdziecie w **Therańskim Imperium**, str. 39 lub w pierwszej księdze **Powie-**

trzej Przystani i Vivane, str. 25).

Po trzech tygodniach magowi nadaje się tytuł *erante* (zefira). Ma od teraz prawo do noszenia płaszcza w barwie swojego domu oraz niebieskiego *dairini*.

PRZYSIĘGA MILCZENIA
KRWI WYWODZI SIĘ
PRAWDOPODOBNI
Z PRZYSIĄG
SKŁADANYCH PRZECZ
PIERWSZYCH
BIBLIOTEKARZY
NEHR'ESHAM
W CZASACH PRZED
UFORMOWANIEM SIĘ
IMPERIUM
THERAŃSKIEGO.
– JARENI ADRO,
HISTORYK Z JERRIS





♀ BIBLIOTEKACH I ICH TAJEMNICACH

Jak się dowiedziałam, Pasterze Niebios stworzyli dwie Biblioteki. Pierwsza, zwana Plean Ionternore (Podziemną Salą) została zaatakowana przez Horrora – tak jak to przepowiedział swego czasu niejaki Fonghir, wróżbita korzystający z pomocy kart kreańskiego tarota. W drugiej Bibliotece miałam okazję być osobiście, jako że przełożeni Inoli (z sobie tylko wiadomych względów) udzielili na to oficjalnego pozwolenia. Tak oto poznałam historię, którą teraz przedstawiam Szanownemu Czytelnikowi.

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

♀ PLEAN IONTERNORE

– Słowa iltare Yorinato Inoli

Jak ci już wcześniej opowiadałem, pierwsza Biblioteka została ostatecznie zbudowana na zachód od Jerris. Nazwano ją *Plean Ionternore*, czyli Podziemną Salą. Bezpośredni dostęp do niej mieli tylko nieliczni upoważnieni do tego magowie najwyższej rangi. Ci, którym nie było to dane, mogli otrzymywać określone pergaminy korzystając z licznych jej filii rozsianych na terenie całego niemal Imperium. Potrzebne w danym miejscu informacje transportowane były całym szeregiem Przejść Baar'vana (był to rodzaj magicznych skrzyń przesyłających między sobą umieszczone w nich przedmioty; przejścia umieszczone były w specjalnie do tego celu zbudowanych budynkach określanych jako placówki przesyłowe). Co pewien czas regulowano ochronne runy, jakimi pokryte były wszystkie komnaty i kilometry korytarzy. Biblioteka była więc doskonale chroniona przed atakiem z zewnątrz – tymczasem przepowiedziana przez Fonghira katastrofa nadeszła z zupełnie innego niż się spodziewano kierunku...

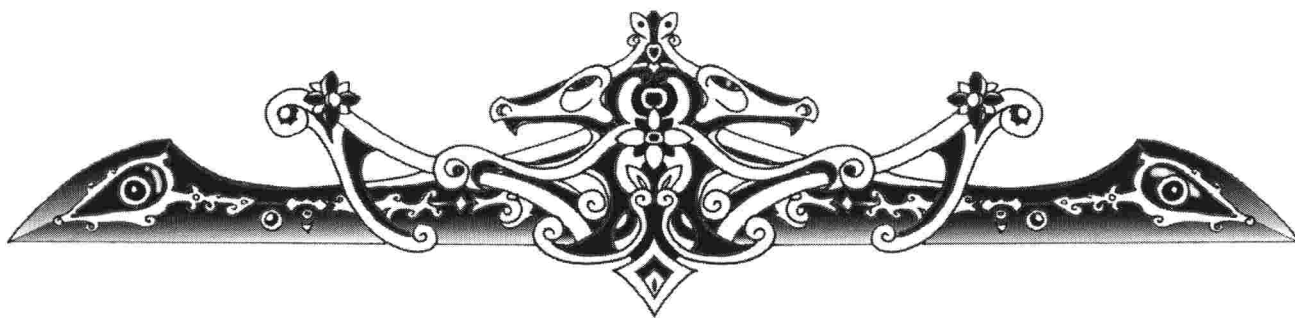
♀ KRYSZTAŁOWEJ JASKINI

Kiedy prace nad Biblioteką były już bardzo zaawansowane, poczęły mnożyć się z pozoru niegroźne wydarzenia, zwiastujące nadciągającą burzę. Robotnicy pracujący na najniższych kondygnacjach podziemi wpadali w coraz większe rozdrażnienie, kłótnie wybuchały z byle powodu, a bójki były na porządku dziennym. Magowie kładli to na karb ciężkich warunków, w jakich przyszło pracować budowniczym tuneli. Najbardziej zapalczywych Dawców Imion odsyłano na powierzchnię – sytuacja ulegała wtedy pozornej poprawie. Nadszedł jednak moment, kiedy *Cabini Isdra* zostało postawione przed faktem, którego nie można już było zlekceważyć.

Pewnego feralnego dnia, podczas drażenia kolejnego poziomu przejść, budowniczy natrafili na – jak im się z początku wydawało – naturalną jaskinię. Jej ściany, sklepienie i podłoże pokryte były ostrymi jak klin-ga Fechtmistrza kryształami, wewnątrz których połyskiwały żyłki orichalku... Zachwyceni pięknem skalnych formacji robotnicy nie podejrzewali jednak, że w ciemnościach jaskini czyha na nich jej wygłodzony mieszkani...

Być może został w niej uwięziony przed wiekami, gdy gorące skały dopiero się formowały, by utworzyć kamienne podłoże, w którym drążyli budowniczy podziemnego kompleksu. Niektórzy twierdzą jednak, że został tam zamknięty przez Pasję. Na potwierdzenie swej teorii przytaczają fakt, iż wzorce orichalkowych inkrustacji tworzyły astralną sieć wokół tego miejsca – robotnicy rozerwali ją, by wypuścić z niej... Grozę. Ich straszliwie zdeformowane ciała znaleziono nazajutrz. Moc zamieszkującej jaskini istoty spowodowała, że kościec zaskoczonych nieszczęśników zaczął rosnać, przebijając skórę, rwąc mięśnie i tworząc na zewnątrz potworne parodie kończyn, skrzydeł, kłów... Poinformowano o tym niezwłocznie Konklawe, które natychmiast nakazało dokonać ewakuacji wszystkich pracujących przy budowie biblioteki. Niestety magia ochronna uniemożliwiła skuteczną komunikację, a wypadki potoczyły się błyskawicznie – w przeciągu zaledwie kilku godzin wszyscy obecni na terenie *Plean Ionternore* zginęli. Therańscy magowie padli ofiarą własnej przezorności – nie zdołali uniknąć przepowiedzianego przez Fonghira fatum, które zawisło od samego zarania nad projektem Biblioteki. W opustoszałych podziemnych korytarzach zapanował mrok. Dwa dni po odkryciu jaskini wrota do Podziemnej Sali zostały zamknięte i zapieczętowane.





♀ GRUPIE ARESHY VEN LAI

Cabini Isdra wybrało pięciu magów spośród tych, którzy zgłosili się, by wytropić i zabić Horrora – nawet za cenę własnego życia... Imiona owych bohaterów do dziś wspominane są z szacunkiem i smutkiem. Oni też jako pierwsi nazwani zostali Pasterzami Niebios. Władali tak wielką mocą, iż powiadano o nich, że gdyby zechcieli, mogliby piorunami zmusić obłoki, by pasły się niczym vetty.

Byli to: obsydianin Beryl z Domu Krand – Soro Manen (Mistrz Pamięci), t'skrang Amanor z Domu Carinci – Soro Mutes (Mistrz Przemian), człowiek Orox Srebrnopalcy z Domu Narlanth – Soro Tabal (Mistrz Obrazów), ork L'Sothol z Domu Narlanth – Soro Niari (Mistrz Cieni) oraz elfka Aresha Ven Lai z Domu Medari – Soro Mutes wyznaczona na dowódcę wyprawy. Każde z nich brało swego czasu udział w tworzeniu lub zabezpieczaniu podziemnej Biblioteki. Była ich dziełem, jednak teraz wkraczali tam jako intruzi... Musisz wiedzieć, szlachetna Trubadurko, iż byli to potężni magowie, najlepsi tamtych czasów...

Ustalono, że L'Sothol wyśle wiadomość do *Cabini Isdra* w momencie, gdy stwór zostanie unicestwiony. W przeciwnym wypadku po trzech dniach wrota miały zostać zapieczętowane – na zawsze. Zdjęto pieczęcie zabezpieczające, a grupa Areshy wkroczyła w głąb Plean. Mijał czas, a wysłani przeciwko Horrorowi magowie nie wracali, nie było też od nich żadnych wieści... O północy czwartego dnia założono pieczęcie, a ciężka, orichalkowa sztaba zapadła z głuchym łoskotem w masywne obejmę. Wystawiono strażę – przydzielono do tego zadania biegłych w magii obronnej czarodziejów Grevi. Minęło sześć miesięcy... Warty zmniejszono do połowy – członkowie *Cabini Isdra* gratulowali sobie osiągniętego sukcesu. Po kolejnych trzech miesiącach warty znów zredukowano, tym razem do ośmiu magów.

♀ RÓCZNICY

Upływ czasu nie sprzyjał zachowaniu czujności, a kolejni strażnicy coraz bardziej popadali w zdradliwą pułapkę rutyny. Minął rok od kiedy Aresha poprowadziła swych towarzyszy w głąb tchnących śmiercią korytarzy. Wszyscy uwierzyli, iż wysłani magowie, choć zginęli, zniszczyli Horrora...

Zorganizowano uroczystości na cześć poległych w walce Pasterzy, a ich imiona zyskały rangę honorowych przydomków, które od teraz mieli przybierać ich następcy. Wydano prześwietny bankiet... Następnego dnia coś z ogromną siłą uderzyło od środka w zapieczętowane wrota. Jedna z pieczęci pękła, a ośmiu strażników, opętanych niezrozumiałym szaleństwem, pozabijało się nawzajem. Przepowiednia Foghira sprawdziła się więc co do joty.

W tym samym czasie w jednej z filii Biblioteki młody skryba usłyszał cichy sygnał oznaczający, że Przejściem Baar'vana przybyła kolejna przesyłka. Kopista westchnął – od rozpoczęcia przepisywania ostatnich pergaminów nie minęło więcej niż pół miarki świecy. Wolnym krokiem skierował się do kamiennego podwyższenia, na którym stał sporych rozmiarów kufer. Kulturalnie tłumiąc ziewnięcie wierzchem dłoni podniósł wieko skrzyni i zamarł. Potem zaczął krzyczeć... Z zakrwawionego wnętrza skrzyni martwymi oczyma spoglądała na niego odrąbana głowa Mistrza Obrazów – Oroxa – jednego z członków grupy, która rok wcześniej wyruszyła, by zabić Horrora w *Plean Ionterore*.

Wrota zabezpieczono po raz drugi, korytarz wiodący na powierzchnię pozbawiony został magii, a w końcu całkowicie zablokowany. Podobno od tamtej pory w każdą rocznicę pierwszej tragedii daje się słyszeć głucho dudnienie gdzieś głęboko w otchłani mrocznych korytarzy.

♀ FESTERI LAVRÓSO

Inola napomknęła, że na śmiałka, który odważy się poprowadzić kolejną wyprawę w mroczne podziemia pierwszej Biblioteki, czeka nieustannie Festeri Lavroso.

TO ZDARZENIE JEST
ZNANE
W HISTORYCZNYCH
ANNAŁACH JAKO
„PRECEDENS
SKRZYNI”. JAK
POWSZECHNIE
WIADOMO, PRZEJŚCIA
BAAR'VANA TWORZYŁY
SWEGO RODZAJU SIĘĆ
– PO ZABLOKOWANIU
WSZYSTKICH DRÓG
POŁĄCZONYCH
Z PLEAN NIE BYŁO
WIĘC MOŻLIWOŚCI, BY
Z JEJ WNĘTRZA
WYSTĄNY ZOSTAŁ
JAKIKOLWIEK
PRZEDMIOT...
– GŁEB STARSZY,
HISTORYK DOMU
MEDARI

FAKTY JEDNAK
ZAPRZECZYŁY TEORII,
CZYŻ NIE?
– SONDREL CIĘTE
PIÓRO,
SKRYBA KOMNATY
REJESTRÓW





Zapytałam co oznacza to miano – odparł, iż jest to imię pewnego potężnego Soro Niari, ostatniego z twórców zabezpieczeń Plean Ionternore. Całej reszty musiałam dowiedzieć się sama...

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

Myślałam początkowo, że Festeri Lavroso to rodzaj dziedzicznego urzędu czy też tytułu, jakich wiele jest na Wielkiej Therze szczególnie pośród najwyższych magów Imperium. Wyobraźcie więc sobie moje zaskoczenie, gdy dowiedziałam się, że to imię żyjącego nadal elfa... Miałam okazję spotkać go na przyjęciu wydanym przez Jehonale Sear el Gref – wysoko postawioną urzędniczkę Domu Krand. Festeri siedział na uboczu, wspierając się ciężko na przedziwnej, kryształowej lasce. Wiedzioną ciekawością podeszłam, by zamienić z nim parę słów. Nagle poczułam, jak ogarnia mnie przejmujący chłód, jednocześnie zrobiło się bardzo cicho. Rozejrzałam się zdezorientowana – uczestnicy bankietu nadal rozmawiali stojąc w małych grupkach wokół biesiadnych stołów. Widziałam, jak poruszają ustami, lecz nie dochodził do mnie żaden dźwięk. Wtedy Festeri skierował na mnie swoje spojrzenie i, uwierzcie mi, nie było to uczucie, którego miałabym ochotę ponownie doświadczyć! Jego oczy były pokryte bielmem, lecz zdawały się przenikać mnie na wskroś. W głowie usłyszałam ochryply szept: „*To nie ty...*”. Potem świat zawirował, a ja straciłam przytomność. Zapadłam w głęboki sen bez marzeń, wypełniony uczuciem oczekiwania, nadziei, obawy... Gdy otworzyłam oczy, nade mną nachylał się zatroskany Merrox wraz z resztą moich towarzyszy. Wytłumaczyłam mą chwilową niemoc przepracowaniem i nadmiarem wrażeń. Byłam pewna, że Festeri Lavroso użył wobec mnie jakiegoś czaru. Teraz wiem jednak, że tym, co doprowadziło mnie wtedy do utraty zmysłów, było olbrzymie cierpienie, jakim emanował, a które za jego sprawą stało się moim udziałem.

♀ KRYSZTAŁACH PAMIĘCI

Podczas jednego ze spotkań zapytałam Inole, gdzie Pasterze przechowują ów ogrom wiedzy, jaki z pewnością zgromadzili poprzez lata zbierania doświadczeń na polu magii. Przy okazji chciałam się również dowiedzieć w jaki sposób chronią swój księgozbiór przed wzrokiem niepowołanych... Miałam nadzieję, że chępiąc się doskonałymi zabezpieczeniami Inola zdradzi przypadkowo jakieś informacje, które mogłyby mi się przydać, gdyby któreś z tajnych zbiorów szczególnie mnie zainteresowały. Zakładałam, że w nowej Bibliotece Pasterzy Niebios zbudowanej po katastrofie Plean zastosowano podobne czary i pułapki chroniące przed wtargnięciem intruzów jak te, które miałam okazję (dokładnie!) obejrzeć w zakazanym dziale Wiecznej Biblioteki. Jak zwykle prawda okazała się zupełnie inna, co nie znaczy, że mniej zaskakująca...

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

– *Słowa iltare Yorinato Inoli*

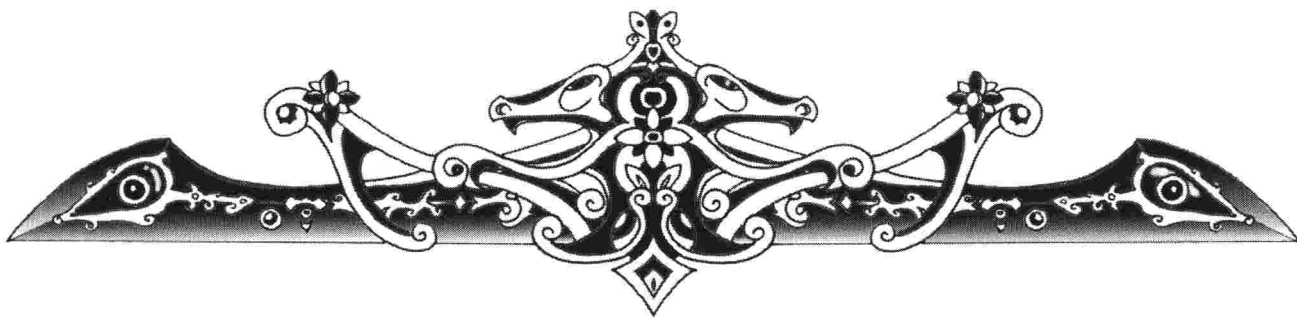
Ochrony księgozbiórów nauczyła nas tragiczna historia Plean Ionternore, której ponury finał rzucił cień na całą organizację i zmusił do wieloletniej pracy nad odzyskaniem straconej wiedzy.

Zapisane informacje mogą ulec niszczącemu działaniu czasu, pergaminy mogą wpaść w niepowołane ręce, a zaszyfrowany lub ukryty magicznie tekst może zostać odczytany. Członkowie pierwszego Srebrnego Konklawe długo debatowali nad bezpiecznym sposobem przechowywania czarów, raportów i informacji o bestiach oraz nadchodzącej Długiej Nocy. Wszelkie zapisane fakty musiały być łatwo dostępne każdemu therańskiemu magowi, a jednocześnie chronione przed wszystkimi innymi Dawcami Imion...

Rozwiązanie problemu trapiącego Konklawe wymyślił znakomity teoretyk magii, członek zgromadzenia decyzyjnego magów Imperium, Pasterz Niebios, avodre Soro Manen (nauczyciel – Mistrz Pamięci), Odrean El Avantea. Miast na pergaminach, wiedzę przechowujemy w kryształach pieczętowanych magicznym naszymyjnikiem.

Kryształy pamięci wytwarzane są tylko w jednym miejscu na Therze. Ze względów bezpieczeństwa jego położenie znane jest wyłącznie członkom Srebrnego Konklawe. Zatrudnieni tam Dawcy Imion są bez wyjątku niewolnikami. Wielokrotnie spotykałem się z pogłoskami, iż w budynek, w którym pracują ci nieszczęśnicy,





zakłęto potężnego jinari. Jeżeli to prawda, nie martwię się o ciągłość dostaw kryształów – chyba że zabraknie zniewolonych Dawców Imion...

Kryształy pamięci wyglądają niemal identycznie jak te używane do oświetlania kaerów – są jednak znacznie lżejsze. Różnią się od nich również kolorem – przypominają trochę olbrzymie ametysty wydobywane w kopalniach Arancii – ich fioletowa barwa jest jednak dużo intensywniejsza. Nie znam dokładnie sposobu ich wytwarzania – mówi się, że każdy z nich posiada własne Imię, a zawierane w nim informacje wplatane są w jakiś sposób w jego wzorce. Są to jednak pogłoski, za których trafność nie jestem w stanie ręczyć.

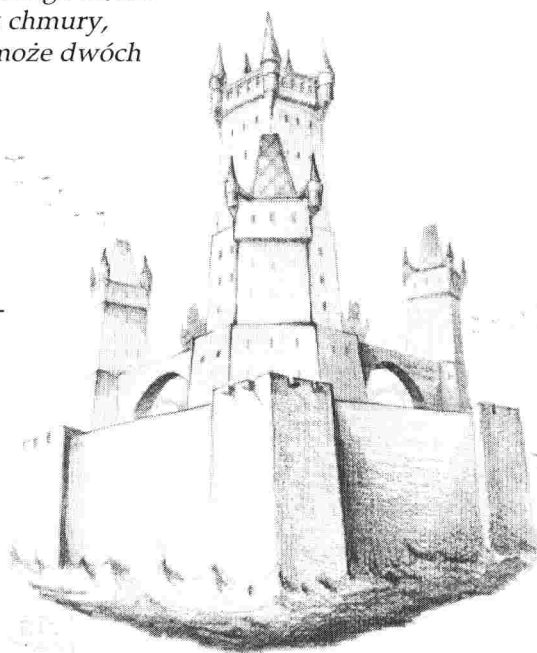
BIBLIOTEKA CHMUR

Nie ukrywam, że byłam dość podenerwowana. Marynarze odcumowali statek od nabrzeża. Zaskrzypiały liny wydymających się w podmuchach wiatru żagli. Pokład „Śmigłego Gryfa” zakolysał się pod moimi stopami. Lecieliśmy – załoga nie zwracała na mnie szczególnej uwagi, więc mogłam bez przeszkód rozkoszować się lotem. Wielokrotnie zdarzało mi się podróżować po Wężowej Rzece korzystając z transportu rzecznych parostatków, lecz podróż powietrzna wciąż wprawiała mnie w niewysłowny zachwyt. Wychylona za burtę obserwowałam, jak w dole z falami Morza Selestreńskiego zмага się mały żaglowiec. Wkrótce zniknął mi z oczu przysłonięty przez chmury, w które wlecieliśmy. A ponad ich pułapem... w odległości może dwóch mil unosiła się Biblioteka Chmur. Jej dachy lśniły w słońcu, a strzeliste wieże przytłaczały nawet z tej odległości. Sylwetka Biblioteki rosła i wkrótce można było rozróżnić wysunięte paszcze dział, którymi najeżone były otwory strzelnicze na blankach. Przybiliśmy do murów. Niemal od razu pojawiło się na nich dwóch Dawców Imion odzianych w błękitne szaty wierzchnie. Na białych dardach zwieszało się zielone dairini. Jak poinformował mnie szeptem Inola, byli to archiwiści w randze obserwatorów. Trąp opadł, a ja wkroczyłam na mury Dorano Nimba. Szerokimi schodami zeszliśmy w głąb murów...

– T’saanas V’shala
Trubadurka Domu V’strimon

Oparta na planie pięciokąta Dorano Nimba (Biblioteka Chmur) jest w rzeczywistości potężną fortecą mogącą odparować ataki podobnie jak cieszące się ponurą sławą behemoty. Strzegą jej nie tylko ogniste działa i wyszukane machiny bojowe, ale również doskonale wyszkoleni obrońcy gotowi użyć swych niemałych magicznych umiejętności przeciwko każdemu agresorowi. Nieoficjalnie mówi się, że Biblioteka może służyć jako jednostka wspomagająca behemoty w razie ataku na stolicę Imperium. Nie jest to wykluczone zważywszy na fakt, iż raz na pół roku przeprowadza się alarm bojowy dla wszystkich Dawców Imion będących załogą Dorano.

Mury tego latającego księgozbioru wznoszą się na dziesiątki metrów ponad podstawę. Bloki, z których je wykonano, zostały obrobione przez najbłęglejszych kamieniarzy Imperium przy wydatnej pomocy Soro Mutes (Mistrzów Przemian). Dzięki kunsztowi kamieniarstwa i zastosowanej magii, skalne bloki pasują do siebie tak doskonale, iż w szczeliny nie sposób wetknąć nawet ostrza sztyletu. Z zewnątrz Biblioteka wyłożona jest białym marmurem pochodzącym z kamieniołomów Arancii. Wysoko ponad mury wystaje pięć najeżonych paszczami ognistych dział wież, otaczających centralnie umieszczoną szóstą – Wieżę Ciszy. Budowle mieszczą setki komnat



LATAJĄCA BIBLIOTEKA?
KOLEJNYM
WYDYMSEM THERAN
BĘDĄ ZAPEWNE
LEWITUJĄCE STUDIUM...
– BORK BIAŁOWŁOSY,
POWIETRZNY
ŁUPIEŻCA





JEST NIEZWYKLE
PRAWDOPODOBNE,
IŻ NA POKŁADZIE
BEHEMOTA „TRYUMF”
ZNAJDUJE SIĘ JEDNO
Z OWYCH PRZEJŚĆ
BAAR’VANA,
POŁĄCZONE
Z BIBLIOTEKĄ CHMUR.
NIEPOTWIERDZONE
PŁOTKI SUGERUJĄ,
JAKOBY PASTERZE
NIEBIOS PILNIE
CZEGOŚ POSZUKIWALI
NA TERENIE BARSAWIL.
JEŻELI OWE POGŁOSKI
SĄ PRAWDZIWE,
Z PEWNOŚCIĄ NA
TERENIE NASZEJ
PROWINCJI OPERUJĄ
WYSTANNICY DORANO
NIMBA – A ONI NIE
LUBIĄ TRACIĆ
KONTAKTU ZE SWOJĄ
SIEDZIBĄ. ŁATWO
SOBIE WYOBRAZIĆ,
JAKIE NIESAMOWITE
TAJEMNICE MOGŁYBY
TRAFIĆ W NASZE RĘCE,
GDYBY UDAŁO SIĘ
POZYSKAĆ OWĄ
ZACZAROWANĄ
SKRZYNIĘ, Z POMOCĄ
KTÓREJ MOŻNA
ZAŻĄDAĆ INFORMACJI
NA TEMAT
NAJTAJNIEJSZYCH
SEKRETÓW THERY.
– T’SAAANAS V’SHALA
TRUBADURKA DOMU
V’SSTRIMON

i dziesiątki tysięcy kryształów pamięci. Z zewnątrz wieże wyłożono różnokolorowymi płytami. Prócz czysto dekoracyjnej funkcji kolory podkreślają, że informacje przechowywane w poszczególnych wieżach dotyczą odrębnych od siebie zagadnień. Najważniejsze komnaty – z uwagi na przechowywane w nich informacje – strzeżone są przez specjalnie do tego wyznaczonych Dawców Imion w randze *karedów*, ochronne czary i magiczne znaki.

Wszystkie budynki *Dorano Nimba* udostępniają część swych zbiorów zwykłym Dawcom Imion. Na Therze istnieją trzy placówki, które za pomocą Przejść Baar’vana przesyłają chętnym przepisane na pergaminy informacje. Nie dzieje się to oczywiście za darmo... Na dodatek nie każdy jest w stanie korzystać z zbiorów Biblioteki – potrzebny jest do tego przynajmniej status oświeconego i pełna sakiewka.

Biblioteka, a konkretnie główni kanceliści, chętnie zatrudniają poszukiwaczy przygód, by zdobyli interesujące ich informacje. W charakterze zapłaty oferują ograniczony dostęp do zbiorów lub – bręczącą gotówkę (w końcu nie wszyscy są zainteresowani zgłębianiem wiedzy).

Wieża Zaklęć

Czerwona barwa odpowiada *Tairini Immano Raia* (Czerwonej Wieży Zaklęć). Przechowywane są tam wszystkie czary znanych świata dyscyplin magicznych, przy czym aż trzy piętra zawierają formuły zaklęć stworzonych na przestrzeni wieków przez Pasterzy Niebios. Część zbiorów wieży dostępna jest dla wszystkich magów poprzez *Aliae Dorano* (filie Biblioteki). Adeptci magicznych dyscyplin mogą wejść w posiadanie interesujących ich zaklęć na drodze wymiany (np. przekazując archiwistom stworzony przez siebie czar) lub też zakupić potrzebne zaklęcia. Ich cena nie jest zbyt wygórowana, jednak kupujący musi posiadać co najmniej status oświeconego. Niektóre czary są jednak tajne i udostępnia się je jedynie osobom upoważnionym do tego przez Pasterzy Niebios.

Naczelnym bibliotekarzem Wieży Zaklęć jest *kared* Jordan z domu *Narlanth* – wiecznie uśmiechnięty krasnolud, który nie rozstaje się ze swoją fajką. Nagabywany o jej zawartość, kwituje pytania wieloznacznym uśmiechem.

Wieża Prowincji

Przepyszny błękit zdobi *Tairini Ortio Vanda* (Niebieską Wieżę Prowincji). Mapy zapieczętowane w kryształach różnią się nieco od tych przechowywanych w Wiecznej Bibliotece. Oznaczona jest na nich większość Nazwanych Miejsc na terenie naszego Imperium, a także obszary o dużym splugawieniu przestrzeni astralnej. Ba! Znaleźć tam można nawet informacje o grupach poszukiwaczy przygód (jeżeli tylko przeprowadzili oni swego czasu rytuał nadania Imienia grupie), czy też o pojedynczych Dawcach Imion – z tego czy innego powodu istotnych. Obok map w *Tairini Ortio Vanda* znajdują się również liczne traktaty o zwierzętach, roślinach i geografii wszystkich prowincji Imperium. W zbiorach Błękitnej Wieży znaleźć można ponadto mapy obrazujące zmiany pogody na wybranych terenach w przeciągu kilku miesięcy, a nawet lat. Dla każdej z prowincji przewidziano pięć do sześciu pięter – ostatnio jednak archiwisci Wieży przebakują nieśmiało o dodatkowych pomieszczeniach w Wieży Ciszy, które znakomicie nadawałyby się jako trochę dodatkowej przestrzeni na „kilka” zajmujących miejsce kryształów.

Odczytywanie map zawartych w kryształach możliwe jest jedynie przy pomocy stołów zwanych *Torofi*. Obsługą tego urządzenia zajmują się specjalnie do tego wyznaczeni archiwisci. Kryształ zawierający mapę zostaje umieszczony w kryształowych obejmach w jednym z rogów stołu, a na środku blatu umieszcza się uprzednio przygotowany pergamin (do nabycia w każdej z filii Biblioteki za 10 sztuk srebra). Archiwista staje przed *Torofi*,





a następnie medytuje nad wzorcem swego naszyjnika, by zestroić się z kryształem. W ciągu kilku następnych minut na pergaminie zaczynają pojawiać się zarysy mapy. Z początku mgliste i niewyraźne, nabierają ostrości w momencie dotknięcia jej naszyjnikiem. Tak stworzona mapa utrzymuje się na pergaminie przez rok i jeden dzień, po czym niknie bez śladu.

Opiekę nad Wieżą Prowincji sprawuje elfka – *kared* Laverin z Domu Narlanth, przebiegła intrygantka o olbrzymich ambicjach politycznych. Mierzy bardzo wysoko, a że niedługo wstąpi w szeregi *Ansoro Nimba*, będzie mogła w przyszłości zająć miejsce któregoś z czcigodnych, zajmujących miejsce w *Cabini Isdra*. To niezbyt dobra wiadomość dla ciebie i twych przyjaciół w Barsawii, zważywszy, że jej ojciec zaginął na terenie waszej prowincji, w okolicach Jeziora Ban, w dość podejrzanych okolicznościach. Ta bladolica, fioletowooka piękność nienawidzi Barsawian, więc pewnie będzie starała się objąć swą siecią informatorów wasze okolice.

Wieża Rzeczy

Pokryte żółtymi kafelkami mury *Tairini Gerte Yana*, Żółtej Wieży Rzeczy, kryją olbrzymi katalog przedmiotów magicznych, zarządzany żelazną ręką *kareda* Cheriana Gwałtownego z domu Thaloss. Powiadają o nim, że szybciej można spodziewać się litości u Horroru niż uśmiechu na jego twarzy. Swych podwładnych traktuje surowo, by nie powiedzieć – despotycznie. Archiwistów *Gerte Yana* poznać można z daleka po nerwowo rozbieganych oczach i olbrzymich naręczach pergaminów, jakie zwykle ze sobą noszą. Pomijając drobne przeszkody, jakie trzeba pokonać, naprawdę warto skorzystać z fantastycznych zbiorów informacji Wieży Rzeczy. Każdy przedmiot jest dokładnie opisany, a ogrom uzupełniających informacji zajmuje nie- rzadko kilka dodatkowych kryształów. Właśnie tutaj ukuto powiedzenie „*Wyspać się jak archiwista Gerte*”. Zabawne, lecz większość Dawców Imion, którzy go używają, sądzi, że *Gerte* oznacza imię jakiegoś skryby – tymczasem przysłowie mówi właśnie o pokoleniach wiecznie niewyspanych pracowników Wieży Rzeczy! Dziesiątki terminujących tam skrybów nieustrudzenie gromadzi i porównuje tysiące pogłosek, opisów i relacji, by informacje, które znajdują się w archiwum, były jak najbardziej rzetelne. Wieża zawiera podzbiory magicznego oreża, szat, zbroi, przedmiotów ozdobnych i codziennego użytku, amuletów krwi i... parę innych, które na pewno... nie wydałyby ci się godne uwagi.

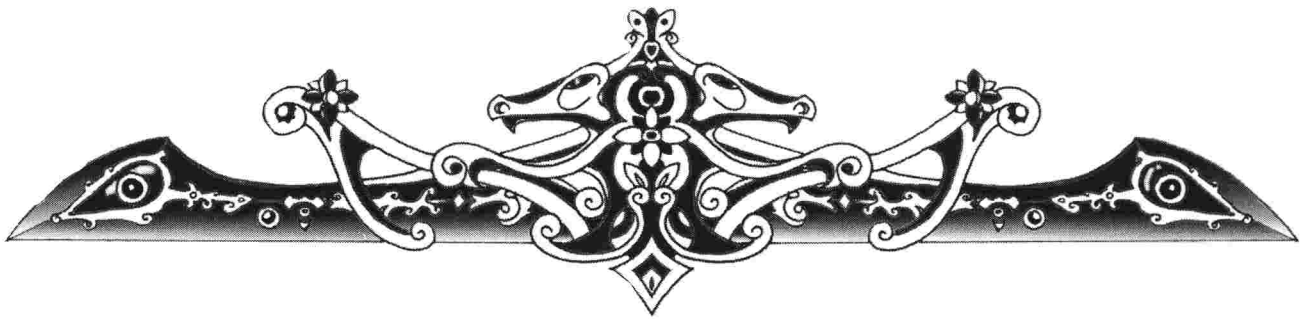
STARAŁAM SIĘ NIE
NACISKAĆ MOJEGO
PRZEWODNIKA – BYŁ
PRZECIEŻ ZWIĄZANY
PRZYSIĘGĄ MŁCZENIA
KRWI.
T'SAANAS V'SHALA

Wieża Bestii

Czarne bazaltowe głazy pochłaniające padające na nie słoneczne promienie i krwistoczerwony dach zwieńczony rzeźbą skrzydlatego gargulca na szczycie – to właśnie *Tairini Shorda Niode* – Czarna Wieża Bestii. Jest to ponoć najbardziej niebezpieczne miejsce w całej Bibliotece, do którego wstęp mają tylko upoważnieni do tego Dawcy Imion. W murach Czarnej Wieży prowadzi się badania nad mocami rozmaitych stworzeń. Na podstawie ich zdolności magowie *Shorda Niode* opracowali wiele zaklęć – jednym z czarów pochodzącym z Biblioteki jest *Lodowy łańcuch* autorstwa Dianorisa Reiana. Słyszałem również pogłoski, jakoby Ofalos Diahri (główny archiwista Wieży) pracował nad jednym z innowymiarowych stworów, który schwytyany został gdzieś na terytorium Maraku. Fakt, iż światło dzienne ujrzały czary w rodzaju *Darcia ciała* czy *Zdzierania skóry* jest właśnie zasługą pracujących tam magów. Jeżeli szukasz czaru, który ma posiać strach w sercach twych wrogów, myślę, że zbiory Czarnej Wieży są właśnie tym, czego ci trzeba.

Archiwiści Wieży Bestii oferują wysoką zapłatę każdemu, kto potrafi dostarczyć im żywego potwora. Obok pracy nad niebezpiecznymi stworami w Wieży Bestii prowadzi się badania nad ulepszeniem runów chwytających w pułapkę świadomość Horrorów. O postępach prac informowany jest na bieżąco najwyższy gubernator Kanidris i generał-arbiter Andreax oraz zapewne marszałek Akademii Wojny. Mawia się, że runy mają być użyte w walce z Horrorami opętanymi przez *jinari* na froncie w Maraku – historia pokaże, jak wiele w tym prawdy. *Tairini Shorda Niode* zarządzana jest przez Arcymistrza Chmur i Mistrza Cieni, strażnika, obsydiana Ofalosa Diahri z Domu Carinci. Ten wiekowy Dawca Imion jest jednym z pierwszych Pasterzy Niebios, pamiętającym jeszcze czasy *Plean Ionternore*, którego doświadczeniu dorównują tylko jego zdolności. Podczas pobierania nauk w szkole *avodre* korzystaliśmy z traktatów jego autorstwa.





Swego czasu miałem okazję się z nim zobaczyć i muszę przyznać, że spotkanie to wywarło na mnie niezatar-
te wrażenie. Przy okazji mogłem się przekonać, że prace nad runami opierają się na badaniu potężnych
przedmiotów pochodzących z bardzo odległej przeszłości. Pozwól, że opowiem ci szerzej o tym wydarzeniu –
być może moje słowa pozwolą ci lepiej zrozumieć, jaka atmosfera panuje w Wieży Bestii.

Kilka lat temu zostałem wysłany do Biblioteki przez moją mistrzynię, elfkę, *Soro Manen* Qarvenę z Domu
Krand, w celu odebrania z Czarnej Wieży przeznaczonych dla niej kryształów.

Archiwiści długo prowadzili mnie krętymi korytarzami. W końcu wyszliśmy poza ich obręb, by znaleźć się
na pomoście prowadzącym do *Tairini Shorda Niode*. Ujrzałem czarne, pokryte płaskorzeźbami wrota – zdo-
bienia na nich przedstawiały setki dzikich zwierząt, których oczy rzeźbiarz wykonał z doskonale oszlifowa-
nych szlachetnych kamieni. Opanowało mnie dziwne przeświadczenie, że zwierzęta wyrzeźbione na wrotach
obserwują każdy mój ruch, gotowe rzucić się do ataku, gdy tylko odwrócę wzrok. Nie one były jednak powo-
dem, dla którego poczułem się nieswojo. Część płaskorzeźb nie przypominała żadnego znanego mi stworze-
nia. Wydawało się, że tu i ówdzie artysta postanowił połączyć najgroźniejsze z nich w jedną potworną istotę.
Poczułem zimny podmuch wiejący ewidentnie od strony bramy. Złożyłem to na karb zdenerwowania i wybu-
jałej wyobraźni. Podczas nauk u *avodre*, wraz z innymi *erante*, wiele razy raczyliśmy się zasłyszonymi
w karczmach historiami o Bibliotece Chmur, a w szczególności o *Shorda Niode*. Najczęściej były to opowieści
służące li tylko zabawieniu gawiedzi, lecz dla nas miały posmak przyszłej wiedzy. Nic w tym dziwnego – taje-
mnice zawsze rozpalają wyobraźnię – ta zaś powołuje do życia fantazję. Tym niemniej gdy stałem przed bramą
Czarnej Wieży, zacząłem się zastanawiać, czy w przerażających opowieściach o owym miejscu nie kryło się
choć trochę prawdy. Gdyby nie obecność archiwistów za moimi plecami, prawdopodobnie nie starczyłoby mi
odwagi, by przekroczyć próg *Tairini Shorda Niode*...

Za bramą znajdował się długi korytarz oświetlony zimnym blaskiem niebieskich kryształów umieszczonych
pod sklepieniem. Komnata Ofalosa znajdowała się na jego końcu. Oprócz wejścia do niej nie zauważyłem żad-
nych innych drzwi – mimo to moi towarzysze zniknęli gdzieś bez słowa. Zapukałem delikatnie w masywne,
stare wrota.

– *Wejść!* – zabrzmiało ze środka. Wkroczyłem do komnaty Głównego Bibliotekarza *Shorda Niode*. Ofalosa
jednak w niej nie było. Rozejrzałem się ciekawie wokół. Jak każde pomieszczenie w *Dorano Nimba*, również ta
sala zbudowana była na planie pięciokąta. Jej podłogę wyłożono wzorzystymi dywanami, a każdą ścianę pokry-
wały misternej roboty gobeliny przedstawiające dziwne miasta. Mówię dziwne, albowiem interesowałem się
swego czasu zarówno architekturą, jak i geografiami – byłem niemal pewien, że owe konstrukcje były jedynie fan-
tazją tkaczy. Zafascynowany dbałością o detale, jaką wykazali się ich twórcy, podszedłem bliżej, by stwierdzić,
że... do olbrzymiego miasta o czterech białych wieżach zmierzała karawana złożona z sześciu wozów. Widzę
niezrozumienie w twoich oczach, szlachetna Trubadurko, więc powiem jaśniej: te wozy się poruszały – i nie był
to rodzaj ruchu, jaki magowie potrafią nadać haftom na swoim szatach. Wyraźnie widziałem, jak krasnolud sie-
dzący na koźle wozu jadącego na czele karawany pociągnął potężny łyk z zawieszzonego u pasa bukłaka, po-
czym otarł usta wierzchem dłoni. Od kontemplacji gobelinu oderwał mnie basowy głos za moimi plecami:

– *Pewnie wiozą prowiant. Interesujesz się handlem?* – Podskoczyłem odwracając się gwałtownie. Przede
mną stał czarny obsydianin odziany w błękitne szaty wyhaftowane w setki srebrnych czaszek. Na białym *daró*
lśniło złote *dairini*. W duchu wyrzucałem sobie moją głupotę – przeoczenie obecności *Ansoro Nimba* mogło
być poczytane za brak szacunku lub – co gorsza – za impertynencję.

– *Bądź pozdrowiony, Ansoro...* – wymamrotałem pośpiesznie – *Przyjmij me przeprosiny. Zafascynowała
mnie precyzja wykonania tego...*

Diahri przerwał mój monolog unosząc rękę.

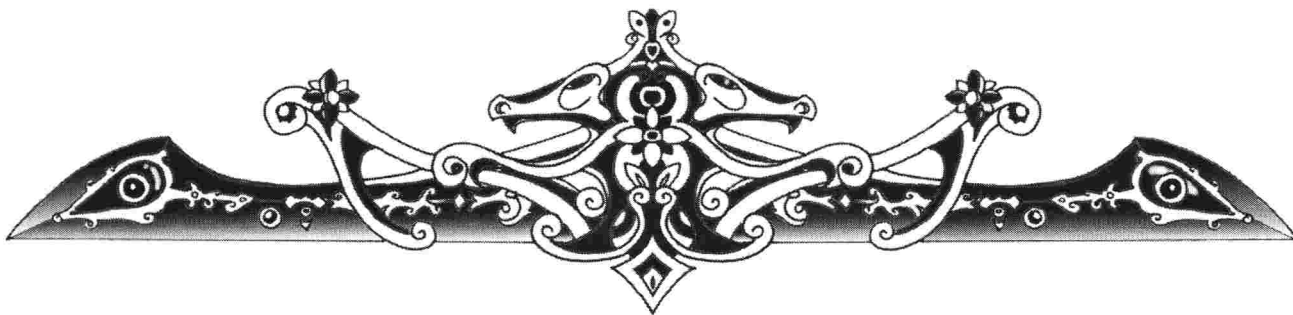
– *Nigdy nie przepraszaj za czyny, których nie żałujesz.*

Opuściłem grzebień na znak skruchy.

– *Pozwól ze mną.* – Ofalos odsunął jeden z gobelinów. Za nim ukazało się wejście do komnaty, która okazała
się być prywatnym pomieszczeniem *kareda*.

– *Usiądź, proszę.* – ruchem ręki wskazał mi krzesło. Mebel był wykonany z kości gargulca. Artysta poukła-
dał je tak, że wydawało się, iż bestia siedzi, obejmując łapami spoczywającego na nim Dawcę Imion. Teraz ja





miałem znaleźć się w jej objęciach. Podeszedłem rozglądając się ciekawie dookoła. Mój wzrok zatrzymał się na dużej, zielonej kuli, spoczywającej na ozdobnym postumencie. Była mniej więcej wielkości ludzkiej głowy. Umieszczona na srebrnej podstawie, wydawała się obracać wokół własnej osi. Był to najdziwniejszy przedmiot, jaki kiedykolwiek widziałem, choć jako dziecko bywałem niejednokrotnie w Domu Legend. Słowami ciężko oddać uczucie, jakiego wtedy doświadczyłem. Zdało mi się, że wszystko w komnacie zaczęło wirować wokół nieruchomego punktu, jakim była kula. W uszach słyszałem szum krwi, a serce biło mi jak oszalałe. Upadłbym, gdyby Ofalos mnie nie podtrzymał. Posadził mnie na krześle, a sam przykrył przedmiot haftowaną narzutką, którą wydobyl z zakamarków szaty.

– *Przedmiot ten absorbuje bez reszty uwagę patrzących na niego Dawców Imion. Jeżeli nie nakryłbym go tym materiałem, twoja świadomość zgubiłaby się w nim jak ziarno piasku na pustyni. Rozum przestałby interesować się ciałem, które zamieszkuje. Fascynujące, prawda?*

Nie podzielałem jago entuzjazmu. Mnie nie chronił diadem niwelujący oddziaływanie na umysł, jaki znajdował się w posiadaniu każdego Wielkiego Bibliotekarza... Ofalos przypuszczał, że kula pochodzi z zamierzchłych czasów poprzedniego Pogromu. Miała podobno być wykonana przez potężnego czarodzieja jako pułapka na innowymiarowe stwory. Runy stworzone przez adeptów Szkoły Cieni są tylko jej nędznym naśladownictwem. Magiczny artefakt nie był jednak kompletny. Ansoro wskazał na niewielkie wgłębienie w srebrnej podstawie, gdzie był niegdyś zapewne umieszczony jakiś kamień szlachetny. Bez niego nie można aktywować pełnej mocy kuli. Ansoro wysłał już wiadomość do wszystkich *Aliae Dorano (filii Biblioteki – przypis T'saanas V'shali)*, oferując wysoką sumę w złocie dla każdego, kto zdoła zdobyć brakującą część artefaktu. Chciałem zapytać o gobeliny, gdy przed Ofalosem nagle zawirowało powietrze, a głęboki głos oznajmił:

– *Prosimy na górę, Ofalosie. Wszystko przygotowane.*

Obsydianin pospiesznie wręczył mi przygotowane dla Qarveny kryształ, po czym dał znak, bym się oddalił. Przechodząc obok gobelinu przystanąłem, by zerknąć na wysyty trakt – na jego skraju dwóch Dawców Imion pojedynkowało się zażarcie... Do dziś żałuję, że scena ta przyciągnęła wtedy moją uwagę i zatrzymała mnie o kilka uderzeń serca za długo w Wieży Bestii. Potworny ryk i wrzask, jaki dobiegł do moich uszu z wyższych pięter, gdy stałem wpatrzony w gobelin, sprawił, że podskoczyłem jak oparzony. Nie oglądając się za siebie wybiegłem z Czarnej Wieży.

Nigdy więcej nie udało mi się spotkać Ofalosa, lecz nie dalej jak dwie wiosny temu dowiedziałem się, że w Maraku widziano przedziwną, zieloną perłę, której posiadacz może wpływać na zachowanie innych...

Perła Wpływu jest brakującą częścią artefaktu, którego badaniem zajmuje się Ofalos Diahri. Dostarczenie jej zostanie zapewne sowicie wynagrodzone. Należy jednak pamiętać, że dostrojenie się do jej wzorca pozwoli wpływać na zachowanie innych. Nie mniej istotne jest pytanie, czy barsawiańscy adepci w zamian za złoto oddadzą w ręce Theran potężny artefakt, który w przyszłości może pomóc zniewolić ich krainę?

Wieża Historii

Prawda o świecie zawarta jest w powtarzalności wszelkich zdarzeń.

– Soro Tabal Tonate

O ile Shorda Niode pochłania padające na nią słoneczne promienie, tak Tairini Gesto Isdra (Srebrna Wieża Historii) odbija je w tak przedziwny sposób, że blask Wieży jest widoczny z odległości wielu kilometrów. W jej zbiorach magowie Thery znaleźć mogą efekty mrówczej pracy grupy uczonych nadzorowanej przez przepiękną elfkę Soro Tabal Tonate z Domu Ippuli. Jako Trubadurka zapewne wielokrotnie słyszałaś historie, które po dokładniejszej analizie wydają się być, hm... najogólniej mówiąc – przesadzone. Przekazy ustne zniekształcają imiona, przypisują czyny niewłaściwym herosom, a ich słowa wkładają z kolei w usta królów. To jeden z nieodczownych czynników powstawania legend. Czy jednak nigdy nie interesowało cię, jak naprawdę przebiegała walka Nioku ze smokiem?





W wieży historii prowadzone są również dokładne badania artefaktów pochodzących z czasów poprzedniego Pogromu. To właśnie tutaj Pasterze Niebios próbują zrozumieć naturę kosmicznego cyklu falowania poziomu magii w naszym świecie. Starają się usilnie wyjaśnić, dlaczego poziom magii nie opadł do takiego, jaki występował przed Długą Nocą, i co to może oznaczać dla naszej przyszłości.

Wieża Ciszy

Cale wnętrze *Tairini Ilraen* – Wieży Ciszy – zajmuje platanina przejść i schodów krzyżujących się pod najbardziej nieprawdopodobnymi kątami. Przebywanie w *Tairini Ilraen* jest bardzo przyjemne, przynajmniej z punktu widzenia t'skranga. Od podstawy po kryształowy dach wznosi się, z pozoru wbrew prawom natury, olbrzymi słup wody. Ciecz spływa potem w dół skomplikowaną spiralą, krążąc tuż przed balustradami ograniczającymi galerie z przejściami do poszczególnych wież. Co trzecia z czterdziestu galerii zajmuje nieco większą powierzchnię od pozostałych. Znaleźć tam można głębokie fotele obite skórą egzotycznych zwierząt, niespotykane na co dzień rośliny i kandelabry z kryształami świetlnymi rozmaitych kolorów i kształtów. Wieża Ciszy jest ulubionym miejscem wypoczynku i spotkań magów z całej Biblioteki. Na kilku kondygnacjach można posilić się jadłem, o które dbają w wolnych chwilach *Soro Mutes*, czy skosztować najprzedniejszych trunków z niemal wszystkich prowincji będących od kontrolą Imperium.

MAGIA NIEBIOŚ

Tak jak powiedział Inola, dostęp do znacznej części zbiorów Wieży Zakłęt *Dorano Nimba* mają jedynie Pasterze Niebios oraz upoważnione przez nich osoby. Ponadto dzięki zastosowaniu magicznych kryształów treść przechowywanych zakłęt jest doskonale chroniona przed wzrokiem niepowołanych. Ponieważ jednak kryształów zawierających tajne informacje pod żadnym pozorem nie wolno wynosić z Biblioteki, na potrzeby wypożyczających informacje są z nich przenoszone na pergaminy przy pomocy stołów *Torofi* – tak jak to ma miejsce w przypadku map. Gotowy pergamin jest natychmiast wręczany oczekującemu na niego magowi.

W związku z powyższym, aby zdobyć próbkę tego, czego może się spodziewać *Throal* ze strony Pasterzy Niebios w razie gdyby doszło do wojny, musiałam „pożyczyć” kilka takich właśnie pergaminów – a możecie mi wierzyć, że nie było to proste zadanie! Pozbawiona cennych rad czarodziejów strzegących owych formuł nie jestem pewna, czy czary te będą skuteczne, ani czy poprawnie zrozumiałam zapisy dotyczące rozwijania magii talentów. Dlatego radziłabym ostrożność przy ich stosowaniu! Najlepiej jeżeli ich działanie sprawdzicie na otwartym terenie, z dala od zabudowań i osób, na których z jakichś powodów wam zależy...

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

TALENTY I ICH ROZWINIĘCIA

W tym rozdziale zostały zawarte *talenty specjalne* i rozwinięcia talentów, doskonalone przez lata i nauczane przez *avodre* z legendarnej latającej biblioteki *Dorano Nimba*. Rozszerzenia zostały zaprezentowane w tej samej formie, jak miało to miejsce w **Magii: Księdze Wiedzy Tajemnej i Mrocznych Sekretach Barsawii**. Każdy adept sztuki magicznej może nauczyć się *talentu specjalnego* po osiągnięciu określonego kręgu w swej dyscyplinie. Istnienie tych talentów jest jedną z najpilniej strzeżonych tajemnic magów służących gubernatorowi Kanidrisowi.

ROZWINIĘCIA TALENTÓW

ZAPIECZĘTOWANIE

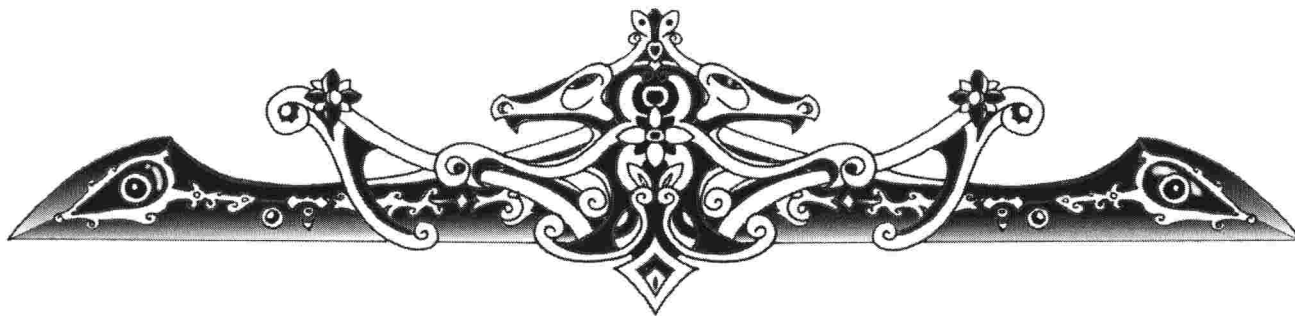
Dyscyplina: wszyscy magowie

Talent: czytanie/pisanie znaków magicznych

Poziom: 5 **Koszt:** 200

Koszt 2 punktów wyczerpania mag może nanieść znak ochronny na wybrany przez siebie przedmiot (np. zamek u drzwi, okucia księgi, pieczęć manuskryptu czy skobel). Trudnością stworzenia znaku jest obrona





magiczna przedmiotu. Jeżeli ktoś – za wyjątkiem twórcy – narusza zabezpieczony znakiem przedmiot (np. otwiera drzwi), musi wykonać test Siły Fizycznej przeciwko wynikowi testu talentu *zapieczętowanie*. Niepodażenie oznacza, że zabezpieczenie nie zostało naruszone, lecz np. księga nadal pozostaje zamknięta.

NARZUCENIE WOLI

Dyscyplina: Ksenomanta, Mistrz Żywiołów **Talent:** *paktowanie*

Poziom: 12 dla Ksenomanty, 13 dla Mistrza Żywiołów **Koszt:** 500

Dzięki *narzuceniu woli* Ksenomanta lub Mistrz Żywiołów kosztem 4 punktów wyczerpania może nakazać istocie wykonać każdą czynność, nawet taką, która jest wbrew jej woli. Dotyczy to wszystkich stworów, nawet jeżeli nie zostały przyzwane przez danego maga. Stopień trudności w teście jest równy społecznej obronie istoty, której chce się *narzucić wolę*. W przypadku, kiedy nakazane działanie może doprowadzić do śmierci stworza, w teście talentu postać musi osiągnąć ogromny sukces. Istota znajduje się pod „kontrolą” maga przez ilość godzin równą poziomowi talentu. Każdorazowe użycie tego talentu powoduje 2 rany, których nie można wyleczyć przed upływem 48 godzin od czasu ich powstania.

TALENTY SPECJALNE

GNIEW NIEBIOS

Stopień Talentu: poziom + stopień Percepcji

Akcja: nie

Umiejętność: nie

Karma: tak

Wyczerpanie: 3

Talent dyscyplinarny: nie

Ten talent pozwala bohaterowi rzucić drugi czar w rundzie. Warunkiem jego użycia jest uzyskanie wyjątkowego sukcesu przy rzuceniu pierwszego czaru. Przy rzucaniu drugiego zaklęcia zamiast stopnia talentu *rzucanie czarów* używa się stopnia talentu *gniew niebios*. Należy zwrócić uwagę, iż mag nie może z pomocą *gniewu niebios* rzucić zaklęcia, które wymaga uprzedniego utknięcia potrzebnych wątków. Możliwe jest jednak ponowne rzucenie czaru o liczbie wątków równej 0.

Za pomocą tego talentu nie można rzucać zaklęć korzystając z surowej magii. Olbrzymia ilość energii czerpanej przez maga powoduje, że ryzykowne jest korzystanie z niego na obszarze innym niż bezpieczny (patrz **PZ**, *Klasyfikacja przestrzeni astralnej*, str. 155). MG przeprowadza test, którego stopniem trudności jest obrona magiczna rzucającego + 5, czy duża aktywność magiczna na danym obszarze nie zwróciła uwagi którejś z astralnych bestii.

Wszyscy adepci mogą zgłębiać tajniki *gniewu niebios* po osiągnięciu czternastego kregu w swojej dyscyplinie. Koszt poziomów talentu w Punktach Legend liczy się tak, jakby talent został nabyty na trzynastym kregu.

MATRYCA CHMUR

Stopień Talentu: poziom

Akcja: nd

Umiejętność: nie

Karma: nie

Talent dyscyplinarny: nie

Pracując nad stworzeniem bezpiecznych metod czerpania energii magicznej – tzw. matryc – magowie Szkoły Cieni stworzyli hybrydę *pancernej i dzielonej matrycy* – *matrycę chmur*. Wiedzę o tym astralnym tworze zachowano na użytek magów Imperium tak, by posiadali przewagę nad innymi adeptami sztuk magicznych.

W *matrycy chmur* można przechowywać do dwóch wzorców zaklęć (suma ich kregów nie może przekroczyć poziomu talentu) i dwóch wątków (np. po jednym wątku na wzorzec). Nieudana próba przestrojenia *matrycy chmur* powoduje natychmiastowe wyczyszczenie wszystkich posiadanych matryc. Pancerz duchowy





owego astralnego tworu jest równy sumie poziomu talentu i pancerza duchowego maga. By nauczyć się tego talentu, mag musi związać się przysięgą krwi z nauczycielem. Zobowiązuje się w niej, że na okres dwóch lat i dwóch dni będzie na jego usługach, nie mogąc zażądać nic w zamian. Z kolei mistrz zobowiązuje się, że po tym okresie, jeśli służba ucznia spełni jego oczekiwania, nauczy go tworzenia matrycy. Poznanie talentu *matrycy chmur* wymaga poświęcenia sześciu punktów stałych obrażeń, których nie można wyleczyć przed upływem roku i jednego dnia.

Wszyscy adepci mogą zgłębiać tajniki *matrycy chmur* po osiągnięciu trzynastego kręgu w swojej dyscyplinie. Koszt poziomów talentu w Punktach Legend liczy się tak, jakby talent został nabyty na trzynastym kręgu.

NIEBIAŃSKI ZEW

Stopień Talentu: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak

Umiejętność: nie

Karma: tak

Wyczerpanie: patrz opis

Talent dyscyplinarny: nie

Jest to bardzo potężny talent, który mogą posiadać tylko najbieglejsi adepci magii. Mag rozkłada ręce na kształt skrzydeł, odchyła głowę do tyłu i, wydając z siebie okrzyk, emanując niebieską, oślepiającą poświatą, przywołuje potężną magię z najodleglejszych zakamarków przestrzeni astralnej. Test talentu porównuje się do najwyższej obrony magicznej ofiary w zasięgu działania zewu, +2 za każdą następną osobę objętą jego działaniem. Wszystkie żywe istoty na obszarze wokół maga równym poziomowi talentu metrów porażone emanacją energii astralnej obniżają wszystkie obrony o wartość równą poziomowi *niebiańskiego zewu* na liczbę rund równą poziomowi talentu oraz otrzymują liczbę obrażeń (chroni przed tym pancerz duchowy) równą wynikowi testu. Jeżeli mag osiągnął wyjątkowy sukces, ofiara działania talentu traci przytomność na ilość rund równą poziomowi talentu (co rundę nieprzytomni mogą próbować odzyskać świadomość wykonując test Siły Woli przeciwko stopniowi trudności równemu wynikowi testu *niebiańskiego zewu*).

Rygorystyczne przepisy pozwalają magom Imperium użyć *niebiańskiego zewu* tylko w bezpośrednim zagrożeniu życia. Dodatkowo każdorazowe użycie talentu przez maga zadaje mu ranę.

Wszyscy adepci mogą zgłębiać tajniki *niebiańskiego zewu* po osiągnięciu trzynastego kręgu w swojej dyscyplinie. Koszt poziomów talentu w Punktach Legend liczy się tak, jakby talent został nabyty na trzynastym kręgu.

PRAWDZIWIE MAGICZNE ZASKOCZENIE

Stopień Talentu: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: nie

Umiejętność: nie

Karma: tak

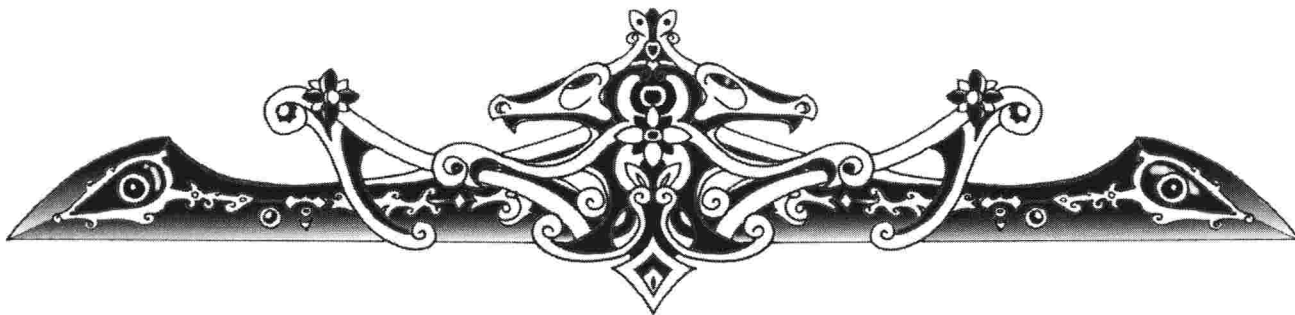
Wyczerpanie: 1

Talent dyscyplinarny: nie

Talent ten jest udoskonaloną wersją *magicznego zaskoczenia*. Adept, który opanował *prawdziwie magiczne zaskoczenie*, może ukryć swój magiczny atak (czyli atak za pomocą zaklęć ofensywnych) przed więcej niż jednym Dawcą Imion. Stopniem trudności testu jest najwyższa obrona magiczna osoby objętej efektem +1 za każdą kolejną. Liczba osób będących pod wpływem *prawdziwie magicznego zaskoczenia* nie może przekroczyć poziomu talentu. Sukces w teście pozwala kompletne ukryć działanie ofensywne. Adept może zdecydować, iż stara się objąć jego mocą mniejszą liczbę osób, jednak ci, którzy będą mieli od niego wyższą inicjatywę normalnie widzą jego działanie i mogą ostrzec zaskakiwanego.

Wszyscy adepci mogą zgłębiać tajniki *prawdziwie magicznego zaskoczenia* po osiągnięciu piętnastego kręgu w swojej dyscyplinie. Koszt poziomów talentu w Punktach Legend liczy się tak, jakby talent został nabyty na dwunastym kręgu.





UKRYCIE WZORCA

Stopień Talentu: poziom + stopień Siły Woli

Akcja: tak

Umiejętność: nie

Karma: nie

Wyczerpanie: 2

Talent dyscyplinarny: nie

Dzięki temu talentowi mag może ukryć astralne odbicie swego wzorca – w efekcie bardzo trudne staje się wykrycie i analiza jego wzorca przez istoty znajdujące się w wymiarze astralnym bądź weń spoglądające. Stopień trudności zauważenia ukrytego wzorca jest równy wynikowi testu talentu. Moc *ukrycia wzorca* utrzymuje się przez ilość rund równą poziomowi talentu.

Wszyscy adepci mogą zgłębiać tajniki *ukrycia wzorca* po osiągnięciu dwunastego kręgu w swojej dyscyplinie. Koszt poziomów talentu w Punktach Legend liczy się tak, jakby talent został nabyty na dziewiątym kręgu.

ZAKŁĘCIA

Poniżej znajdują się wybrane zaklęcia dla dyscyplin: Czarodzieja, Iluzjonisty, Ksenomanty i Mistrza Żywiołów opracowane przez Szkołę Cieni i samych Pasterzy Niebios. Przechowywane w Czerwonej Wieży Zaklęć, różnią się nieco od ich barswiańskich odpowiedników lub prezentują zupełnie nowe spojrzenie na rozmaite zastosowania magii.

ZAKŁĘCIA CZARODZIEJA

ZAKŁĘCIA KRĘGU SIÓDMEGO

Podróżny obłok

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 8/13

Zasięg: 100 metrów **Czas działania:** 1 + poziom godzin

Efekt: Stworzenie obłoku

Trudność rzucenia: 6

Czar ten powołuje do istnienia obłok o powierzchni 6 metrów kwadratowych, na którym można transportować towary lub Dawców Imion. Czarodziej wykonuje obiema dłońmi koliste ruchy, jakby określał przed sobą niewidzialną płaszczyznę, a następnie wskazuje w kierunku miejsca, gdzie ma ukazać się *Obłok*. Pomimo, że ma on wygląd małej chmury, zapewnia stopom stabilne i pewne oparcie. Co więcej czar zabezpiecza podróżnych i ładunki przed przypadkowym ześlizgnięciem – test efektu określa „siłę”, z jaką *Obłok* utrzymuje swój ładunek. Należy zastąpić nim wynik testu Zręczności postaci podczas prób jej strącenia z magicznego *Obłoku*. Jeżeli mag sam nie podróżuje na *Obłoku*, ten będzie podążał za nim w odległości do 50 metrów. Podróżujący na *Obłoku* Dawcy Imion mogą nim sterować (np. w momencie, gdy mag będzie związany walką) – normalny lot wymaga uzyskania co najmniej 6 w teście Siły Woli, ostre skręty i zmiana prędkości lotu – co najmniej 9, a ewolucje – 13 i więcej. Należy jednak zaznaczyć, iż *Obłok* zniknie, gdy podróżni zdecydują się na oddalenie od Czarodzieja na więcej niż 50 metrów. *Obłok* porusza się z prędkością równą potrojonej prędkości maga (to samo tyczy się prędkości w walce).

ZAKŁĘCIA KRĘGU DZIEWIĄTEGO

Jestem winny

Liczba wątków: 4 **Trudność utkania:** 18/26

Zasięg: 10 metrów **Czas działania:** poziom rund

Efekt: Moc Woli + 5

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Nieszczęśnik będący ofiarą tego czaru odczuwa nagłą potrzebę wyznania wszelkich przewinień wobec The-ry i jej obywateli. Rzucający wypowiada słowa: „*Stoisz przed sądem Imperium Thery! Wyznaj swe występki!*”





po czym wskazuje na wybraną ofiarę. Przymusowi można próbować się oprzeć wykonując co rundę test Siły Woli przeciwko wynikowi testu efektu. Czar często używany jest podczas rozpraw przeciw barbarzyńcom (z wiadomym efektem dla oskarżonego...).

– Wyjątek z Księgi Spektakularnych Wyroków, t.III

[...] Terganie Twardy, jesteś oskarżony o znieważenie obywatela Dagantha Strojnego, posłańca Domu Narlanth. Czy przyznajesz się do zarzucanego ci czynu? Pamiętaj, że stoisz przed sądem Imperium Thery! Wyznaj swe występki!

– Ja nigdy...tak, to prawda, ponadto przybyłem tu w misji wywiadowczej, aby zdobyć informacje o [...]

Kartoteka Dis

Liczba wątków: 6 (patrz opis) **Trudność utkania:** 18/28

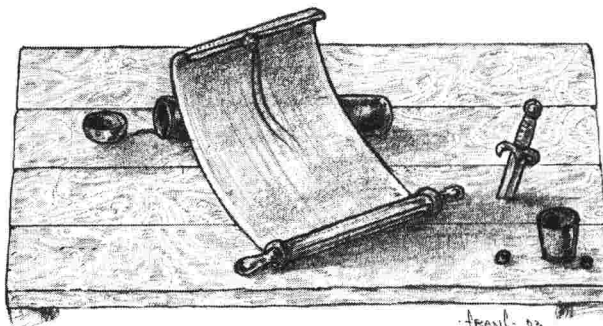
Zasięg: 100 metrów

Czas działania: poziom dni

Efekt: Moc Woli + 10

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary

Jest to potężne rytualne zaklęcie. Utkanie każdego z wątków trwa jeden dzień, przy czym przez cały ten czas ofiara nie może znajdować się dalej niż 100 metrów od maga. Dawca Imion, na którego rzucono ów czar, nie może się powstrzymać przed zapisywaniem każdej czynności, którą wykonuje w trakcie trwania czaru, nawet gdy nie opanował trudnej sztuki czytania i pisania – rysuje wtedy obrazki lepiej lub gorzej symbolizujące wykonywane działania. Osoba znajdująca się pod wpływem *Kartoteki Dis* raz dziennie może spróbować przełamać czar, wykonując test Siły Woli i porównując jego wynik z testem efektu.



– Pergamin znaleziony pod ławą w Dudniącym Bębnie, 1066 TH

[...] Wstaję, podchodzę do szynkwasu, zamawiam kufelek imperialnego, dziękuję karczmarzowi, zapisuję po stronie wydatków. Próbuję wyjaśnić moje zachowanie oddziałowi Straży...

ZAKŁĘCIA KSENUMANTY

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIĄTEGO

Sfera niepewności

Liczba wątków: 3

Trudność utkania: 14/24

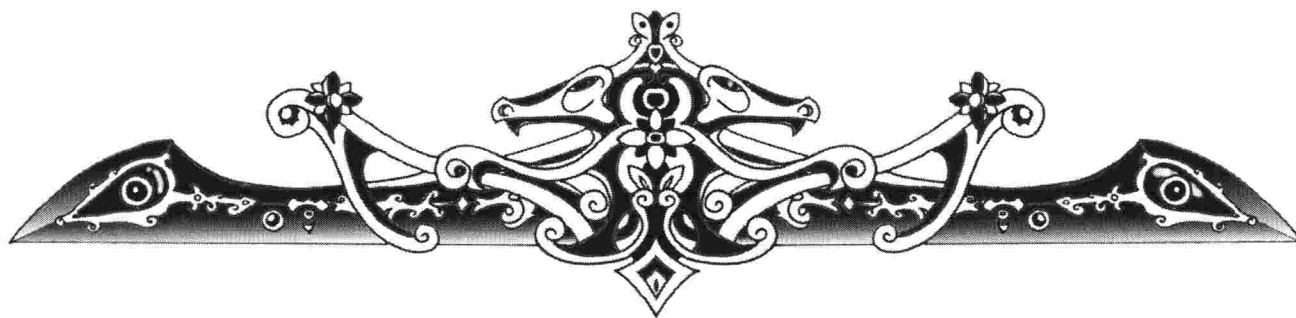
Zasięg: osobisty (patrz opis)

Efekt: Moc Woli

Trudność rzucenia: obrona magiczna ofiary (patrz opis)

Większość Theraan unika spontanicznych rozmów z Pasterzami Niebios. Wynika to częściowo z obawy przed olbrzymią magiczną mocą tych magów, lecz nie jest to jedyny powód. Pasterze Niebios posługują się bowiem paroma „sztuczkami”, by nawet najbardziej butny przedstawiciel szlachty stracił rezon podczas ewentualnej konfrontacji. Mag podczas rzucania czaru rozgląda się uważnie wokół, po czym zakłada ręce i kiwa głową. Czar powołuje do istnienia niewidoczną sferę, której promień równy jest połowie wartości efektu (zaokrąglając w dół) metrów. Wynik testu efektu porównuje się osobno z obroną magiczną każdego Dawcy Imion w zasięgu działania zaklęcia. W przypadku sukcesu w teście, Ksenomanta na czas działania zaklęcia ma prawo dodać +5 do wszystkich testów opartych na Charyzmie wykonywanych przeciw ofiarom *sfer niepewności*, a jego obrona społeczna zwiększa się o +3. Czar jest całkowicie nieskuteczny wobec osób zaangażowanych w walkę.





– Ze wspomnień Arhjenosa Obieżyświata, t. XX

Uczta ślubna Efreda Białowąsego z Dot'Abs'Ereni trwała już kilka godzin. Gwar rozmów mieszał się z brzękiem uderzających o siebie kielichów i rubasznym śmiechem. Nagle muzyka zaczęła zamierać, by urwać się ostatecznie w połowie utworu dramatycznym akordem. Roześmiane, beztroskie głosy milkły... Fala ciszy miała swe epicentrum przy drzwiach wejściowych. Weselni goście rozstępowali się na boki ze wzrokiem wbitym trwożnie w posadzkę. We wrotach stał Dawca Imion odziany w błękit. Po chwili ruszył niespiesznie przed siebie, kierując się w stronę jeszcze czerwonego od śmiechu szlachcica – ten pobladł gwałtownie...

ZAKŁĘCIA MISTRZA ŻYWIOŁÓW

ZAKŁĘCIA KRĘGU PIĄTEGO

Ręka burzy

Liczba wątków: 2 Trudność utkania: 13/24

Zasięg: 60 metrów Czas działania: 1 runda

Efekt: Moc Woli + 8 (patrz opis)

Trudność Rzucenia: obrona magiczna ofiary

Mistrz Żywiołów gwałtownym gestem wyciąga ręce ponad głowę. Z nieboskłonu w lewą rękę maga uderza piorun, który pajęczyną wyładowań oplata jego ciało. Po udanym teście rzucania czarów mag wskazuje prawą ręką ofiarę, w kierunku której wystrzeliwuje potężne wyładowanie elektryczne. Postać trafiona błyskawicą otrzymuje obrażenia równe wynikowi testu efektu, pomniejszone o jej pancerz duchowy. Ponadto, musi wykonać test Siły Woli o stopniu trudności równym wynikowi testu rzucania czarów maga. Jeżeli test zakończy się porażką, ofiara pada na ziemię w drgawkach i nie może podjąć żadnych działań przez następną rundę.

– Teoria Zaklęć Bojowych, t.XXVII, s.233

Czar ten rzucił po raz pierwszy Avrados Brodaty podczas walki z Chalidem z Akraabaany w trakcie pamiętnego Pojedynku Dwóch Szkół. Zaklęcie sprawdziło się nadspodziewanie dobrze, kładąc trupem przemoczonego Chalida. Niestety, przywołana moc błyskawicy poraziła również jej twórcę, który oddał ducha[...]

(Uwagi dla studiujących iltare: Należy zwrócić uwagę na to, by w momencie inkantacji stać na stabilnym i **suchym** podłożu!)



ZAKŁĘCIA ILUZJONISTY

ZAKŁĘCIA KRĘGU DWUNASTEGO

Persona non grata

Liczba wątków: zmienna Trudność utkania: 12/18

Zasięg: poziom x 100 metrów Czas działania: poziom minut

Efekt: Moc Woli + 5

Trudność rzucenia: patrz opis

Czar ten umożliwia podsłuchiwanie spotkania lub narady odbywającej się w zasięgu jego działania. Iluzjonista rzucając czar musi wypowiedzieć Imiona wszystkich uczestników zebrania i utkać za każdego jeden wątek. Trudność rzucenia tego zaklęcia jest równa najwyższej obronie magicznej z pośród postaci biorących udział w naradzie +1 za każdą kolejną osobę. Gdy test rzucania czarów zakończy się sukcesem, świadomość czarodzieja





SKRZYDŁA ŁŚNIĄCEGO BLASKU

Mag będący na usługach Imperium i podlegający Konklawe Pasterzy Niebios począwszy od rangi *iltare* może otrzymać amulet krwi zwany *skrzydłami lśniącego blasku*. Amuletu tego nie można nigdzie kupić, gdyż nadawany jest przez jednego z *Ansoro Nimba* podczas specjalnej uroczystości. Przedmiot wykonany jest całkowicie z nasączonego magią orichalku i ma kształt motyla. Założenie amuletu kosztuje 8 stałych obrażeń, których nie można wyleczyć w żaden sposób. Amulet łączy się z ciałem adepta na stałe i odpada dopiero po jego śmierci. Każdorazowe użycie amuletu wymaga poświęcenia akcji na jego reaktywowanie oraz kosztuje punkt wyczerpania – dzięki temu mag może unosić się w powietrzu, wykonywać akrobacje i poruszać się ze swoją prędkością przez 15 rund. Dawca Imion, który używa *skrzydeł lśniącego blasku*, może się na nich wznieść na wysokość równą dziesięciokrotnej wartości swego wzrostu i do tej wysokości zachowuje kontrolę nad swoim lotem. *Skrzydła* podczas ich używania zapewniają adeptowi maksymalny udźwig równy SF adepta +2.



Podczas korzystania z amuletu wyrastają z niego niematerialne, bładoniebieskie skrzydła, które przechodzą przez odzież i inne przedmioty. Kiedy mag stoi na ziemi, skrzydła składają się samoczynnie i układają za plecami używającego ich Dawcy Imion, kiedy zaś lata, wznoszą się i opadają równomiernie. Działanie tego amuletu jest bardzo widowiskowe i sprawia, iż wielu adeptów zazdrości magom z wyspy jego posiadania. Poziom rozwzorcowania podczas zakładania tego amuletu wynosi 3.

zostaje przeniesiona poprzez przestrzeń astralną do miejsca, gdzie odbywa się narada. Mag obecny w ten sposób na spotkaniu nie może się porozumiewać z jego uczestnikami, lecz widzi i słyszy wszystko tak, jakby był jego uczestnikiem. Trudność wykrycia jego obecności jest określana przez test efektu i wymaga testu *spojrzenia astralnego* lub innej formy orientacji w płaszczyźnie astralnej (np. czary typu *Zmysł astralny*). Od czasu stworzenia tego zaklęcia zawiązanie spisku w Imperium Therańskim stało się bardzo oryginalną formą samobójstwa.

– Ostatnie słowa Chokty Cienia Zmierzchu, skrytobójcy
– Myślę, że to dobry plan. Byłbym bardzo zaskoczony, gdyby coś stanęło nam na przeszkodzie przy jego realizacji...

DOM LEGEND

Legendy – to dla nich bije serce Trubadura. Przekazywane z pokolenia na pokolenie, opowiadają historie wielkich bohaterów, wzniosłych czynów i cudownych miejsc. Każda rasa, każda kraina posiada interesującą historię, którą usta Trubadura potrafią przedstawić w tak piękny i subtelny sposób. Opowieści pozostają na wieki – trwają ukryte w annałach historii, lecz nie każdy potrafi ukazać ich piękno światu. Gdy opowiadam o bohaterach, ożywiam ich ponownie dla słuchaczy – w księgach pamięć o nich pokryłaby się kurzem...

Podczas mego pobytu na Therze poznałam wiele legend, których nie było dane słyszeć nikomu innemu w Barsawii. Spacerując wśród budowli i gmachów zdobionych tak bogato, że promienie słońca odbijające się od przepysznych złociń oślepiają Dawców Imion przemierzających Centralny Targ, odnalazłam miejsce, gdzie dane mi było wysłuchać wielu takich opowieści – piramidę Monogatari Esculum – Dom Legend.

Jak zdołałam się dowiedzieć od pewnego Theranina, w tym budynku znajdują się repliki słynnych przedmiotów wykonane przez imperialnych złotników i zbrojmistrzów – wiele z nich używanych było niegdyś przez słynnych bohaterów. Każda ze znajdujących się tam kopii odzwierciedla fizyczny wygląd oryginału, a snute przez Trubadurów Domu Carinci opowieści dokładnie zapoznają odwiedzających z historią danego przedmiotu. To uzmysławia, jak Therańskie szanują przeszłość – oni nie chcą zapomnieć...

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon





KORONA LASU

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 20

Korona Lasu jest zdobionym złotem, platyną i kamieniami szlachetnymi diademem, wykonanym ze splecionych łądyg tajemniczej rośliny nieznanej nawet therańskim czarodziejom. Kosztowne metale ukształtowane zostały pieczołowicie na wzór liści i kwiatów. Diadem wysadzany jest dwunastoma szafirami i opalami osadzonymi w orichalkowych oprawach. Legenda głosi, iż owa korona noszona była przez Synthię Czarnowłosą, elfią księżniczkę z Shosary. Jak każde dzieło elfich artystów, tak i ten przedmiot, nasączony magiczną mocą, zniewalał finezją dopracowania szczegółów, a swym pięknem podobno dorównywał właścicielce.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Koronę Lasu wykonali shosarscy złotnicy, a magiczną mocą obdarzył ją ówczesny nadworny Czarodziej królestwa elfów – Kast L’Kunea. Diadem ten był prezentem, który otrzymała księżniczka Synthia od ojca w dniu swych dwudziestych pierwszych urodzin. Elfka kochała przyrodę i zwierzęta. Była znana z tego, iż spędzała długie godziny na samotnych spacerach po lasach Shosary. Jako że córka była oczkiem w głowie nadopiekuńczego ojca, ten obdarował ją prezentem, który miał chronić młodą księżniczkę podczas jej eskapad w leśne ostepy. Postać musi dowiedzieć się, że w jej rękach znalazła się właśnie Korona Lasu.

Efekt: Korona dopasowuje się do głowy właściciela i zwiększa stopień testu zdrowienia o +1.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Przedmiot zwiększa stopień testu zdrowienia o +2. Dodatkowo postać nosząca Koronę łatwiej odnajduje drogę, źródła wody pitnej, pożywienie i schronienie na terenach zalesionych.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Postać musi poznać imię złotnika, który wykonał Koronę Lasu.

Efekt: Leśne zwierzęta nie atakują adepta noszącego Koronę Lasu ani się go nie obawiają dopóki nie zostaną przez niego zaatakowane. Stopień testu zdrowienia wzrasta o +3.

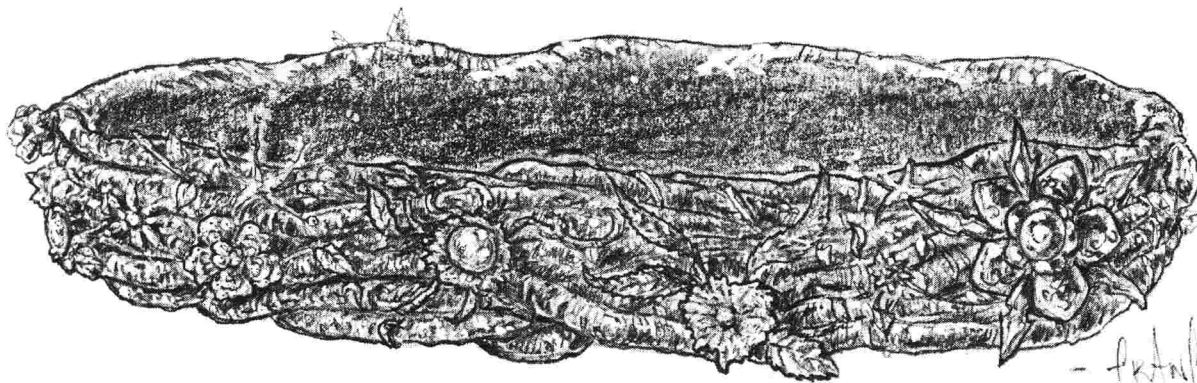
Poziom 4 Koszt: 1300

Efekt: Postać nosząca diadem dodaje jeden stopień do talentu *języki żywiołów* (PZ, str. 101). Jeżeli takowego nie posiadała – zyskuje go na poziomie pierwszym. Stopień testu zdrowienia wzrasta o +4.

Poziom 5 Koszt: 2100

Tajnik: Trzeba dowiedzieć się z łądyg jakiej rośliny wykonany jest diadem (jest to mahoniowa trójróża).

Efekt: Korona pozwala postaci posiadającej talent *języki żywiołów* rozmawiać również z żywiołakami drzewna i roślin.





RYNGRAF TALMALA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 21

Talmal był krasnoludzkim Wojownikiem, dowódcą elitarnego oddziału Synów Thystoniusa. W zdobionym srebrnym ryngrafie, który nosił na zbroi, był osadzony niewielkich rozmiarów szafir. Członkowie oddziału służyli wiernie władcom Throalu chroniąc Barsawian przed zagrożeniem ze strony bezwzględnych bandytów czy niebezpiecznych stworów. Powiadają, że wojownicy polegli w krwawym starciu na Przełęczy Kozła w Górach Delaryjskich. Dawcy Imion znani jako „Karząca dłoń Vestriala” przypuścili atak na dwie wioski zamieszkane przez krasnoludzką społeczność. Po zacieklej bitwie z wielokrotnie liczniejszą grupą rzezimieszków oddział został osaczony przez napierającego wroga. Jak głoszą bardowie, jego członkowie nie poddali się i do ostatniej kropli krwi dzielnie stawiali czoło przeważającym siłom agresorów. Banda została rozgromiona przez posiłki przybyłe wkrótce po śmierci ostatniego z wojowników. Swą heroiczną postawą Synowie Thystoniusa ocalili życie ponad dwustu Dawców Imion.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Postać musi dowiedzieć się, że ma do czynienia z przedmiotem niegdyś należącym do Talmala.

Efekt: Ryngraf zwiększa obronę fizyczną i magiczną właściciela o +1.

Poziom 2 Koszt: 800

Efekt: Przedmiot zwiększa obronę fizyczną i magiczną właściciela o +2. Postać zyskuje 1 dodatkowy test zdrowienia.

Poziom 3 Koszt: 1300

Tajnik: W ryngraf Talmala wtopiony jest szafir, który ofiarowała mu jego żona, Afrael. Jako że kolorem przypominał Talmalowi refleksy światła w oczach ukochanej, nazwał kamień jej imieniem. Bohater musi poznać Imię szafiru, który zdobi Ryngraf.

Efekt: Pancerz duchowy właściciela zwiększa się o +1.

Poziom 4 Koszt: 2100

Czyn: Talmal wraz ze swymi towarzyszami poległ na Przełęczy Kozła w Górach Delaryjskich. Postać musi odnaleźć miejsce spoczynku Synów Thystoniusa i wznieść kurhan nad ich mogiłą, tak by pamięć o ich męstwie nigdy nie zaginęła. Czyn ten wart jest 2100 Punktów Legend.

Efekt: Ryngraf zwiększa obronę fizyczną i magiczną właściciela o +3.

Poziom 5 Koszt: 3400

Efekt: Właściciel ryngrafu zyskuje 2 dodatkowe testy zdrowienia dziennie.

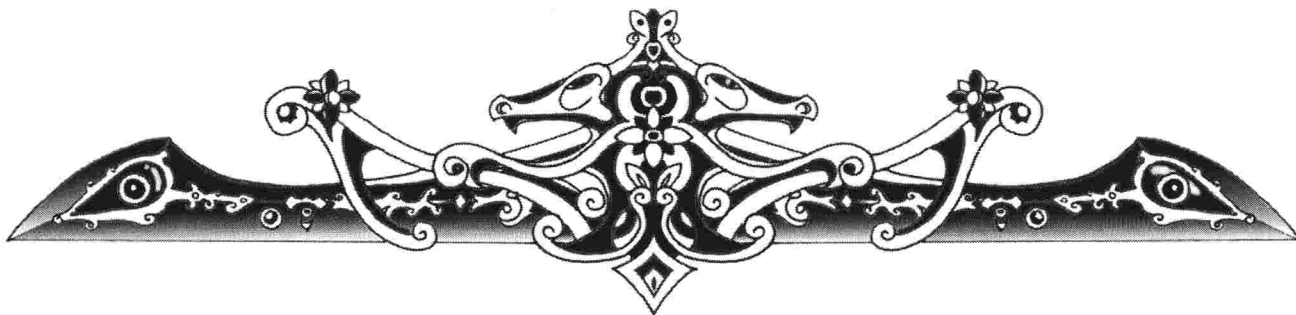
SZATA „SERCE ŻYWIOŁÓW”

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 23

Legendarna *Ansoro Nimba* Aresha Ven Lai, elfia Mistrzyni Żywiołów, była cenionym magiem, dysponującym ogromnym potencjałem i ponadprzeciętnymi zdolnościami. Jak wiadomo z kronik Pasterzy Niebios, poległa w podziemiach *Plean Ionternore* wraz z czterema najlepszymi magami swoich czasów. Szata paradna, którą nosiła, zwana „Sercem żywiołów”, wykonana była z taleańskiego jedwabiu w odcieniach zieleni i czerni. Wyszywane orichalkowymi nićmi zdobienia przedstawiały symbole żywiołów ognia, drewna, powietrza, ziemi i wody, połączone ze sobą w skomplikowany, geometryczny wzór.





Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Magiczna szata została ofiarowana Areshy przez Galahada Funghera, przywódcę grupy najemników „Śpiew burzy”, której członkiem swego czasu była młoda Mistrzini Żywiołów. Postać musi dowiedzieć się, że ma do czynienia z „Sercem żywiołów”.

Efekt: Wyszyte na szacie symbole żywiołów zaczynają się przemieszczać w chaotyczny sposób, co sprawia, że wydaje się ona być żywa. Szata zapewnia 5 punktów pancerza fizycznego w przypadku ataku magią opierającą się na zimnie.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Szata zapewnia 5 punktów pancerza fizycznego w przypadku ataku magią opierającą się na ogniu.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Grupa „Śpiew burzy” szybko zyskała rozgłos dzięki heroicznym czynom, jakich dokonali jej członkowie. Pasma szczęścia i sławy zostało jednak brutalnie przerwane. Przywódca drużyny zginął podczas bitwy z Horrorem przy Wodospadach Gryfa. Reszcie adeptów jednak udało się w ostatnim momencie zabić bestię. Po tych wydarzeniach grupa „Śpiew burzy” została rozwiązana, a jej członkowie rozproszyli się po całym Imperium. Postać musi poznać imię Horrora, który zabił Galahada Funghera.

Efekt: Postać odziana w „Serce żywiołów” dodaje +6 do pancerza fizycznego, a w przypadku fizycznego ataku Horrora +8.

Poziom 4 Koszt: 1300

Efekt: Szata zapewnia 6 punktów pancerza fizycznego w przypadku ataku magią opierającą się na zimnie lub ogniu.

Poziom 5 Koszt: 2100

Czyn: Postać musi udać się do Wodospadów Gryfa i zanurzyć szatę w wodach, których nurt był świadkiem krwawej walki drużyny Galahada z Horrorem. Czyn ten wart jest 2100 Punktów Legend.

Efekt: Postać odziana w „Serce żywiołów” może kontrolować temperaturę szaty, sprawiając, by chroniła przed chłodem jak ciepły płaszcz, w upalne dni zaś orzeźwiała niczym kąpiel w górskim jeziorze. Szata staje się ponadto nieprzepuszczalna dla wody.

Poziom 6 Koszt: 3400

Tajnik: Aresha przybyła na There, gdzie od razu zainteresowały się nią większe domy szlacheckie. Każdy chciał mieć na swych usługach tak uzdolnionego i sławnego maga. Największy bój o zaskarwienie sobie łask Mistrzini Żywiołów stoczyły dwa domy szlacheckie: Narlanth i Krand. Ostatecznie elfka przystała na ofertę Narlanth. Błyskawicznie pieła się po szczeblach hierarchii. Jej gorliwa służba dla domu doprowadziła do tego, iż szybko zyskała sobie miano Obrońcy Imperium, a rada złożona z najpotężniejszych magów mocarstwa przyjęła ją w swe szeregi. Nadano jej tytuł Soro Mutes (Mistrzini Przemian). W momencie przyjęcia jej w poczet rady, Aresha miała na sobie właśnie „Serce Żywiołów”. Prowadzący ceremonię Pasterz Niebios L'Sothol zażartował, iż w tak bogato zdobionej szacie nie jest ciepło lub zimno, lecz przede wszystkim – niewygodnie. Postać musi dowiedzieć się, kto przypiął do szaty elfki srebrne *dairini* i jakie słowa przy tym wyrzekł.

Efekt: Szata czyni noszącego ją adepta niewrażliwym na wszelkie naturalne ekstremalne warunki pogodowe w rodzaju burzy, zamieci, mrozu lub słonecznego żaru. Postać nie odczuwa związanego z tym dyskomfortu i na dodatek nie ulega zmęczeniu przeciwstawiając się rozszalałym żywiołom.

Poziom 7 Koszt: 5500

Efekt: Szata zapewnia 7 punktów pancerza fizycznego w przypadku ataku magią opierającą się na zimnie i ogniu.





KUFEL GRIEFSEAL

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 15

Naczynie to zostało stworzone przez elfią Ksenomantkę Griefseal kilkanaście lat przed Długą Nocą. Griefseal była dumną i bardzo zawziętą osobą. Jako nadworny mag księcia Mallusa, jednego z władców Talei, była zaangażowana w bezwzględną acz subtelną walkę o seniorat toczącą się pomiędzy władcami tej rozbitej na małe księstwa prowincji. Od momentu objęcia tej zaszczytnej funkcji wiele razy dowodziła swej niezwyklej przydatności, umożliwiając księciu Mallusowi skorzystanie z bogatego asortymentu trucizn i wywarów, jakie przygotowywała konsultując się z duchami.

Stworzony przez Griefseal kufel to wykonane z kilku gatunków drewna naczynie zdobione złotymi motywami roślinnymi. Jako rączka i podstawa służą wypolerowane zwierzęce kości.



Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Podczas uczty weselnej księżniczki Mei, córki signore Mallusa, nadworny Mistrz Żywiołów, Seneck, okrutnie zakpił z dumnej elfki. W czasie gdy goście unieśli kielichy, by spełnić toast za zdrowie młodej pary, Seneck magicznie zespolił kielich Griefseal z biesiadnym stołem. Zaskoczona ciężarem filigranowego z wyglądu naczynia elfka włożyła nieco więcej siły, by je oderwać. Perfidnie wykorzystał to Mistrz Żywiołów błyskawicznie likwidując działanie czaru. Kielich wyleciał z ręki Ksenomantki, a jego zawartość znalazła się na przepięknie haftowanej szacie panny młodej. Obecni na bankiecie czarodzieje wnet oczyścili suknię, lecz upokorzona elfka, skłoniwszy się głęboko przed władcami, wybiegła z sali, słysząc za sobą gwar rozbawionych sytuacją gości. Gdy wyjeżdżała przez zamkowe wrota, dobiegło ją ironiczne pytanie Senecka o przyczynę tak rychłego opuszczenia uroczystości. „*Jadę, by właściwie spełnić toast.*” – usłyszał w odpowiedzi. Aby uaktywnić magię artefaktu, postać musi dowiedzieć się, że ma do czynienia z Kuflem Griefseal.

Efekt: Niezależnie od ilości cieczy znajdującej się w Kuflu, nie zmienia on swego ciężaru.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Na życzenie osoby dostrojonej Kufel obniża o połowę zawartość alkoholu w cieczy, która się w nim znajduje, nie zmieniając jej barwy, konsystencji ani smaku.

Poziom 3 Koszt: 800

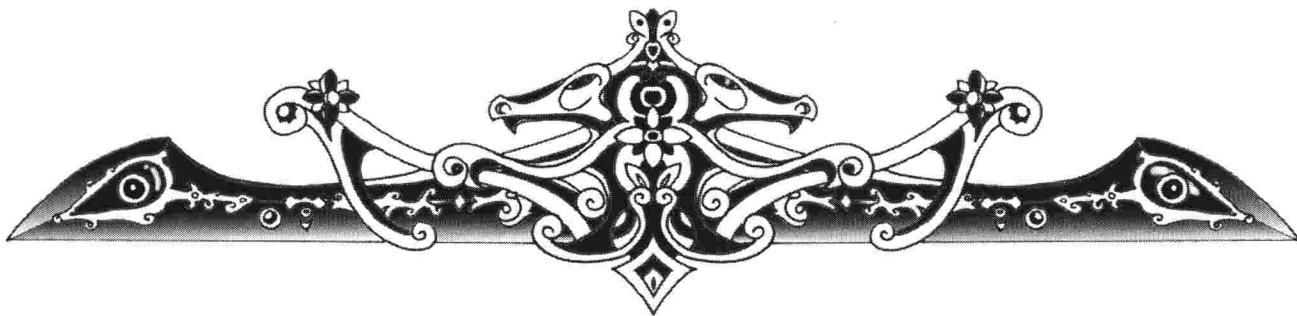
Tajnik: Stworzenie Kufla zajęło Griefseal wiele miesięcy. Drewno, z którego zostały wykonane poszczególne klepki, pochodziło z roślin zatrutowanych systematycznie śmiertelnie niebezpiecznymi miksturami, których sekret знаła tylko elfka. Postać musi rozpoznać każdy z dziewięciu gatunków drewna, z jakich zostały wykonane elementy naczynia.

Efekt: Kufel niweluje działanie wszystkich trucizn pochodzenia roślinnego i zwierzęcego (np. jadów czy wywarów), jakie się w nim znajdują, zachowując przy tym kolor i konsystencję wlanego doń płynu.

Poziom 4 Koszt: 1300

Tajnik: Kufel miał służyć jako narzędzie zemsty za upokorzenie, jakiego doznała Ksenomantka ze strony Senecka. W rok i jeden dzień po niefortunnym weselu Griefseal powróciła na dwór Mallusa i zaprosiła Senecka na pojedynkową kolację. Po posiłku wydobyła z kufra omszałą butlę wina i napełniła nim kielich Mistrza Żywiołów. „*Spróbuj, Senecku, przygotowałam je specjalnie dla ciebie!*” – powiedziała. Wietrząc podstęp, Seneck odparł natychmiast: „*Napij się ze mną i ty na znak zgody.*” Ku jego zdumieniu kobieta bez wahania napełniła





również swój kufel, po czym wypila wino. Uspokojony Mistrz Żywiołów wychylił do dna swój puchar, elfka zaś uśmiechnęła się do niego i powiedziała: „Nareszcie właściwie spełniłam swój toast, tak jak zapowiedziałam ci tamtego pamiętnego dnia.” Zanim Seneck zrozumiał znaczenie owych słów, był już martwy... Postać musi zdobyć informację, w jaki sposób Griefseal odplaciła się Mistrzowi Żywiołów.

Efekt: W momencie wznoszenia toastu po zetknięciu się naczyń postać dostrojona do Kufla Griefseal ma prawo do wykonania testu *rzucania czarów* (lub testu *Percepcji*) przeciwko obronie magicznej współbiesiadnika. Jeżeli w teście zostanie osiągnięty ogromny sukces, ciecz w drugim naczyniu zmienia się w truciznę, nie zmieniając swego smaku, barwy ani konsystencji (otruta postać ma prawo do testu żywotności przeciwko obronie magicznej trucizny wynoszącej 13 – **PZ**, str.207-208; truciznę traktować należy jako śmiertelną o opóźnionym działaniu). Efekt działania trucizny ujawnia się dopiero dwa dni po fatalnym toaście. Nieszczęśnikowi zaczyna najpierw gnić palce rąk i nóg, potem przedramiona i uda, końcowym etapem jest rozkład serca. Agonia trwać może nawet tydzień – w tym czasie otruty kona w straszliwych bólach, które nie pozbawiają go jednak przytomności. Towarzysze nieszczęśnika mogą spróbować zniwelować truciznę. Jako że działanie toksyny opiera się na magii Kufla, zniszczenie artefaktu umożliwi podjęcie próby wyleczenia bohatera. W tym celu każda drewniana klepka musi zostać spalona osobno, a popiół zmieszany z winem otruty musi wypić. Kości będące elementami składowymi kufla trzeba zakopać.

LUSTRO Z KANAAN

Maksymalna liczba wątków: 3

Obrona magiczna: 17

Przedmiot ten został znaleziony w całkowicie spustoszonej kaerze, którego wejście znajdowało się na południe od Issir. Lustro jest wielkości dorosłego krasnoluda. Rama wykonana została z niesłychanie lekkiego stopu metali, zdobionego srebrnymi ornamentami. Uważny obserwator może zauważyć wśród zdobień na górnej części ramy parę oczu. Niewielka waga przedmiotu pozwala na noszenie go nawet przez niezbyt silnych Dawców Imion. Najdziwniejsze w przedmiocie jest to, iż tafla lustra nie odbija stojących przed nim osób jeżeli te nie są do niego dostrojone. Bohater chcący przejrzeć się w lustrze zobaczy jedynie części swej garderoby.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

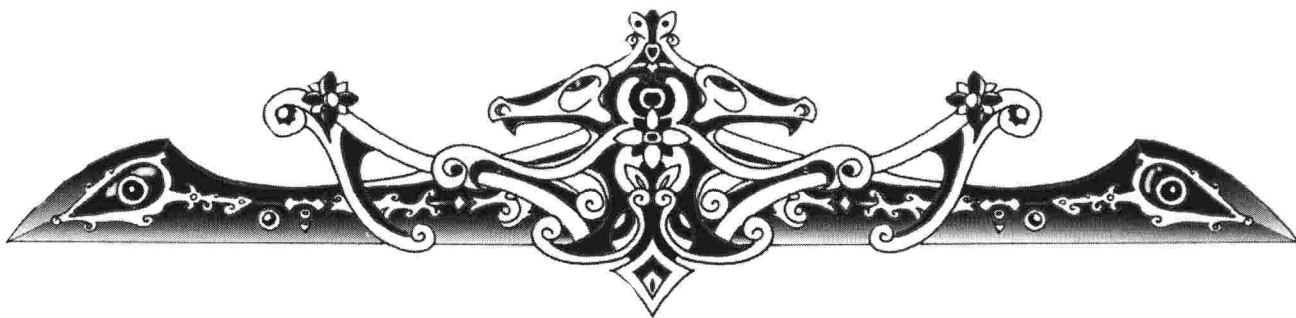
Tajnik: Lustro znalazł Ober, obsydiański Wojownik, podczas przeszukiwania ruin kaeru Kanaan. Obsydianin i jego trzech towarzysze wspólnie tworzyli drużynę „Pióro gryfa”. Podziemne zabudowania Kanaan były pierwszym kaerem, jaki mieli okazję odwiedzić. Pech chciał, że jedynym wartościowym przedmiotem, jaki znaleźli w środku, było to dziwne lustro. Nazwali je więc od miejsca jego znalezienia. Postać musi dowiedzieć się, że ma do czynienia z Lustrem z Kanaan.

Efekt: Obrona magiczna dostrojonego bohatera rośnie o +1, a przeglądając się w lustrze widzi on swe dokładne odbicie. Za swoimi plecami dostrzec może jednocześnie (udany test *Percepcji* o stopniu trudności 10) niewyraźny zarys jakiejś tajemniczej postaci.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Kontury postaci znajdującej się za plecami patrzącego wyostrzają się – można już rozpoznać jej rasę – taką samą jak





rasa dostrojonego adepta. Bohater dostrzega także (udany test Percepcji o stopniu trudności 13), że oczy znajdujące się w górnej części ramy lustra ożywają, przyjmując kolor i kształt oczu dostrojonego Dawcy Imion. W lustrze dostrojony bohater może zauważyć także odbicia istot zamieszkujących plan astralny (wymagany jest test Percepcji, którego wynik rozpatruje się jak test *spojrzenia astralnego*). Postać może spróbować użyć tej własności lustra tylko raz dziennie. Istoty zauważone w ten sposób można obserwować do momentu, gdy pozostają do 20 metrów od przedmiotu. Czas działania tej własności ograniczony jest do ilości minut równej poziomowi dostrojenia.

Poziom 3 Koszt: 800

Tajnik: Ober wraz z towarzyszami próbował sprzedać przedmiot, nie znalazł się jednak żaden nabywca. Jako że sakiewki członków drużyny świeciły pustkami, a brzuchy domagały się stawy, lustro zawisło w karczmie „Pod brytanem”. Właściciel nabył je za tygodniowy wikt i opierunek. „*Oddajemy je z całym dobrodziejstwem inwentarza...*” – oznajmił Ober karczmarzowi. – „*Obyś ujrzał w nim więcej, niż my mieliśmy okazję zobaczyć.*” Słowa te zostały prawdopodobnie potraktowane jak zaproszenie przez istotę, która ów przedmiot zamieszkiwała. Oberzysta został zabity przez swoją żonę dwa miesiące po przyjęciu fatalnego zwierciadła. Postać musi dowiedzieć się, jak nazywała się karczma, gdzie drużyna „Pióra gryfa” pozostawiła lustro.

Efekt: Podczas gdy postać wplata w Lustro wątek trzeciego poziomu, jej obrona magiczna zwiększa się o +2, lecz jednocześnie Horror, który stworzył przedmiot, próbuje naznaczyć patrzącego (*Znamie Horrora*, **PZ**, str.293). Należy przy tym zaznaczyć, że przed naznaczeniem nie chronią dodatkowe punkty obrony magicznej, uzyskane dzięki mocy Lustra, gdyż w rzeczywistości odzwierciedlają one „opiekę”, jaką bestia roztacza nad mamioną osobą, by skusić ją do dostrojenia się do przedmiotu. Jeżeli próba naznaczenia się powiedzie, Horror Grungher – Spojrzenie Duszy będzie próbował użyć swych mocy, by doprowadzić bohatera do częstszego wpatrywania się w Lustro i dostrajania się do kolejnych poziomów oraz utrzymania istnienia magicznego przymusu w tajemnicy.

Od tej pory w zależności od woli Horrora dodatkowe punkty obrony magicznej mogą być bohaterowi czasowo odbierane. Adept spoglądający w taflę Lustra może dostrzec, że postać, która ukazuje się w tle, jest martwa (test Percepcji o stopniu trudności 15). Dodatkowo zaczyna dostrzegać zarysy otoczenia, w którym ta martwa postać się znajduje (jakie to ma być otoczenie – dowiesz się za chwilę).

Poziom 4 Koszt: 1300

Czyn: Horror wykorzystując swe moce stara się za pośrednictwem patrzącego nakłonić inne osoby do przejścia się w Lustrze. Bohater musi nakłonić innego adepta do wplecenia wątku we wzorec Lustra z Kanaan. Czyn ten jest wart 3400 Punktów Legend.

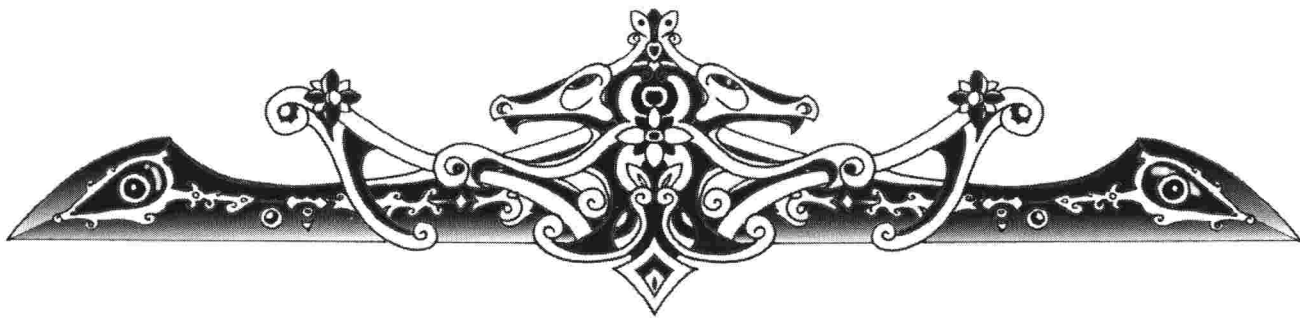
Efekt: Przyglądając się dokładnie (test Percepcji o stopniu trudności 16), można już wyraźnie dostrzec, w jaki sposób umarła osoba z Lustra, a także że jej kończyny są dziwnie powykręcane i zakończone potwornymi szponami. Oprócz tego spoglądający jest w stanie określić dokładne miejsce, gdzie odbijający się w Lustrze Dawca Imion umarł.

Poziom 5 Koszt: 2100

Tajnik: Lustro wykonała Neia Srebrnooka, elfia Zbrojmistrzyni opętana przez Spojrzenie Duszy. Do wytopu ramy lustra użyła pewnej ilości pyłu, z którego zbudowane jest fizyczne ciało Grunghera. Wskutek tego Horror został astralnie połączony z Lustrem i może obserwować swe ofiary za pomocą pary oczu znajdujących się w górnej części jego ramy. Postać musi poznać Imię Zbrojmistrzyni, która wykonała Lustro z Kanaan.

Efekt: Wpatrując się w Lustro dostrojony Dawca dostrzega, że odbicie w lustrze przedstawia trupa w miejscu, w którym właśnie znajduje się spoglądający w zwierciadło bohater... W tym samym momencie Horror, używając swych mocy, spróbuje ostatecznie wykorzystać opętaną ofiarę. Każe jej w najokrutniejszy z możliwych sposobów zabić wszystkie osoby, które znajdują się w pobliżu patrzącego w Lustro bohatera. Jednocześnie Horror zamienia dłonie i paznokcie nieszczęśnika w potwornie powykręcane szpony. Po pierwszym ataku zazwyczaj przywraca ofierze jej własną wolę, by karmić się jej rozpaczą, niemocą i cierpieniem podczas gdy jest już atakowana przez towarzyszy.





Lustro z Kanaan może się stać kanwą niezwykle ciekawej, lecz trudnej do poprowadzenia kampanii. Będzie ona wymagać dużego doświadczenia i dojrzałości nie tylko od Mistrza Gry, ale również od zaangażowanych w nią graczy.

Główny wątek fabularny kampanii (jak się potem okaże – jedynie pretekstowy) nie powinien wiązać się z Lustrem, aby gracze nie mogli podejrzewać, iż artefakt ów będzie miał jakieś szczególne znaczenie. W jednej z pierwszych przygód Lustro trafi w ręce któregoś z bohaterów (np. jako część znalezionej gdzieś skarbu). Aby dodatkowo uspić czujność graczy, Mistrz Gry może obdarować również pozostałych członków drużyny cennymi skarbami lub dowolnymi magicznymi przedmiotami.

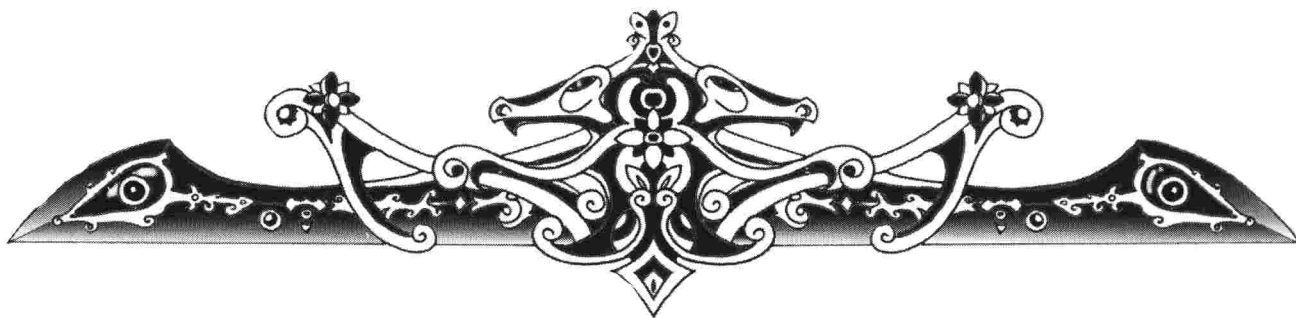
Wkrótce kontrolujący Lustro Horror spróbuje naznaczyć bohatera i wpływać na jego zachowanie. Sceny, w których postać zмага się z mocą bestii, powinny być rozgrywane na osobności. Najlepiej prowadzić je jako małe sesje solowe, aby potajemne rozmowy MG z jednym z graczy nie wzbudziły podejrzeń pozostałych. Jeśli gracz jest wystarczająco utalentowany, będzie potem potrafił w czasie wspólnych sesji dobrze odgrywać osobę coraz bardziej ulegającą wpływowi Horrora. Zadaniem drużyny będzie odkrycie, iż z ich towarzyszem dzieje się coś dziwnego, a jeśli im się to nie uda... to w czasie ostatecznej konfrontacji gracze będą nie mniej zaskoczeni niż ich wyprowadzone w pole postacie!

Szczególnie skrupulatnego przemyślenia wymaga od Mistrza Gry kwestia ukazujących się w Lustrze wizji przyszłości. Aby były one adekwatne do późniejszych wydarzeń, kampania musi być tak zaplanowana, by w określonym czasie bohaterowie na pewno znaleźli się we właściwej okolicy. Ponadto Mistrz Gry musi przewidzieć, kto i jaką bronią ostatecznie zabije naznaczoną osobę! To ostatnie zadanie może się okazać niewykonalne, szczególnie iż – jak się spodziewamy – drużyna zorientuje się w sytuacji na tyle wcześnie, by ocalić naznaczonego przyjaciela, albo przynajmniej w czasie walki z nieszczęśnikiem powściągnie swoje mordercze instynkty... W związku z tym możemy założyć, że Lustro pokazuje nie to, co *ma* się wydarzyć, lecz jedynie to, co wydarzyć się *może* jeśli sprawy pozostawi się ich własnemu biegowi.

Aby ułatwić sobie „przepowiadanie przyszłości”, Mistrz Gry może posłużyć się sprytnym wybiegiem. Otóż uzyskanie 5 poziomu dostrojenia do Lustra może wymagać Czynu, który da się zrealizować tylko w jednym określonym miejscu (np. odnalezienie grobu Nei w kaerze Kanaan). Czyn powinien być wart 2100 PL. Dzięki temu MG może się spodziewać, że do walki pomiędzy bohaterami dojdzie na tym właśnie terenie.

Największym problemem, jaki stwarza historia osnuta wokół Lustra z Kanaan, jest fakt, iż naznaczona postać na końcu kampanii może zginąć. Jest to kwestia o tyle delikatna, że gracz, któremu MG „wcisnął” przedmiot, nie ma praktycznie szans się bronić. Może zostać uratowany tylko pod warunkiem, że drużyna wykaże się sporą przenikliwością, Mistrz Gry zaś pozwoli jej odkryć wskazówki, dzięki którym będą mogli poznać prawdziwą naturę Lustra (przy czym należy zauważyć, że odpowiednio subtelne zaplanowanie takich śladów również wymaga nie lada kunsztu). Jeśli MG lub drużyna zawiedzie i gracz straci swoją postać (którą zapewne od dawna rozwijał), będzie mógł się czuć oszukany i potraktowany niesprawiedliwie. W związku z tym sugerujemy, aby próby napisania i poprowadzenia tej kampanii podjął się jedynie Mistrz Gry mający duże zaufanie zarówno do własnych umiejętności, jak i do aktorskich i detektywistycznych talentów swoich graczy.





GRUNGHER – SPOJRZENIE DUSZY

ZR:15	SF: -	ŻYW: 18
PER: 23	SW: 22	CHA: 20
Inicjatywa: 15	Obrona fizyczna: 12	
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 26	
Atak: -	Obrona społeczna: 23	
Obrażenia: -	Pancerz fizyczny: -	
Liczba czarów -	Pancerz duchowy: 20	
Rzucanie czarów -	Zachowanie równowagi: 10	
Efekt -	Testy zdrowienia: 10	
Próg życia: 89	Szybkość w walce: 40	
Próg ran: 17	Pełna szybkość: 80	
Próg przytomności: 69		
Punkty karmy: 40	Stopień karmy: 14	
Moce: Drażnienie myśli 24, Podszepty 26, Spaczenie rzeczywistości 30, Znamię Horrora 28,		
Punkty legend: 75000		
Ekwipunek: brak		
Łup: Para oczu warta k10 x 1000 PL i tyleż samo sztuk srebra.		

KOMENTARZ

Grungher żywi się cierpieniem osób patrzących w Lustro z Kanaan. Stwór ten żyje w przestrzeni astralnej, zawsze w pobliżu Lustra, z którym jest połączony więzią, jednak jego moc sprawia, że nie można go zobaczyć patrząc w astral poprzez kontrolowany przez niego przedmiot. Używając *wzroku astralnego* lub talentu *spojrzenie astralne* można natomiast dojrzeć Horrora w postaci kłębiącej się chmury pyłu. W świecie fizycznym bestia przybiera postać wysokiego człowieka, okutanego szczelnie w jedwabny, sięgający ziemi płaszcz z kapturem. Pod tym odzieniem kryje się zbudowane z pyłu materialne ciało stwora. Posługując się Lustrem Horror doprowadza swe ofiary do szaleństwa ukazując im ich śmierć i stopniowo realizując ową wizję. Używając swych mocy zmusza ofiary do dostrajania się i coraz częstszego spoglądania w Lustro. Dopóki Grungher żyje, przedmiot jest całkowicie niewrażliwy na wszelkie ataki fizyczne i magiczne. Po rozbiciu tafli Lustro natychmiast scala się na powrót.

KITARA HATSHA

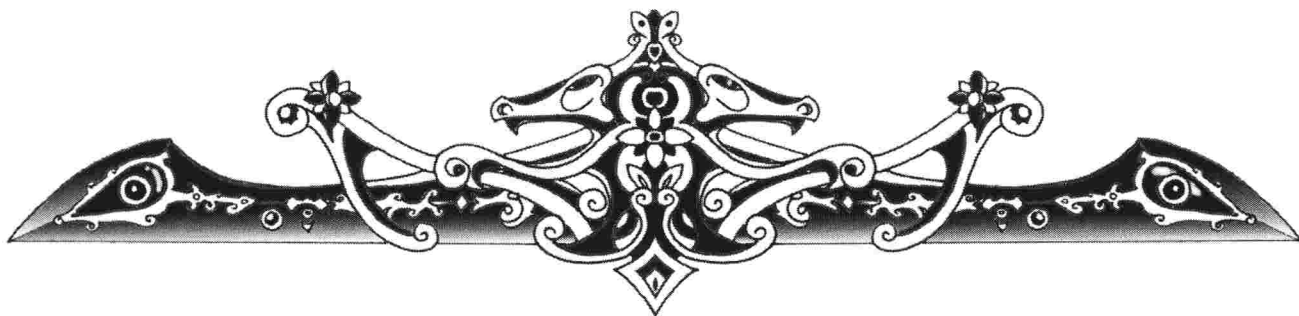
Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 20

Ten niezwykle instrument muzyczny został znaleziony przez Trubadura Hatsha de Flortare przed jaskinią, którą według legend zamieszkiwać miał jeden z wielkich smoków. Człowiek ten udał się w tamte okolice w poszukiwaniu natchnienia do pieśni, którą chciał oczarować wybraną swego serca. Wyruszywszy o świcie, wędrował, grając wszystkie melodie, jakie kiedykolwiek usłyszał, jednak żadna fraza muzyczna nie oddawała blasku oczu jego ukochanej, a żadna nuta – czystości jej głosu. Dzień miał się ku końcowi. Zniechęcony Hatsh błędził bezmyślnie palcami po strunach swej harfy, gdy spod jego palców popłynęła melodia... Zdumiony Trubadur usiadł na pobliskim głazie i skoncentrował się na motywie przewodnim pieśni, by wyrazić głębię swego uczucia. W pewnym momencie do jego gry dołączył się głęboki, melodyjny głos. Emocje w nim zawarte były tak silne, że Hatshowi łzy same napływały do oczu. Zrozumiał, że Dawca Imion, który śpiewał do jego melodii, cierpiał z powodu straszliwej, rozdzierającej serce tęsknoty. Adept grał, dopóki nie opuściła go świadomość – nuty pieśni zagościły na dobre w jego sercu. Następnego ranka obok miejsca, gdzie leżał, zobaczył przedziwnego kształtu instrument strunowy.

Kitara wykonana jest z ciemnego drewna o specyficznym kształcie słojów. Struny błyszczą niczym wypolerowana miedź, a cały przedmiot zdobiony jest złotymi okuciami.





Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Kitarę podarował Hatshowi smok Aiardeal. Towarzyszka życia Aiardeala zaginęła w niewyjaśnionych okolicznościach wkrótce po tym, jak smoki stoczyły heroiczną walkę w obronie swojego leża z Horrorem Darsearem. Pieśń Trubadura przywołała najpiękniejsze wspomnienia o błękitnoskrzydłej smoczycy Aivkairi. Krążą legendy, iż wykonanie całej pieśni Aivkairi przez Trubadura sprawi, iż po upływie roku i jednego dnia smoczycza powróci do swego leża. Hatsh niestety nie potrafił oddać głębi utworu, który miała zwyczaj śpiewać smoczycza. Aiardeal doszedł do wniosku, iż przy pomocy magii Kitarę ta sztuka może się udać. Postać musi się dowiedzieć, że ma do czynienia z instrumentem podarowanym Hatshowi przez smoka.

Efekt: Kitarę dodaje jeden stopień do talentu *pieśń uczuć* (PZ, str. 105). Jeżeli postać takowego nie posiadała, nabywa go na poziomie pierwszym (koszt talentu liczy się, jakby został nabyty na piątym kręgu).

Poziom 2 Koszt: 800

Efekt: Adept dostrojony do Kitarę uzyskuje niezwykłą biegłość w grze na tym instrumencie, nawet jeśli nie jest zawodowym Trubadurem. Gryf Kitarę magicznie dopasowuje się do ręki dostrojonego Dawcy Imion, tak że może na niej grać zarówno troll, jak i wietrznik. Melodie wygrywane przez bohatera na strunach Kitarę mają szczególnie silny wpływ na osoby płci przeciwnej – przy wszystkich testach oddziaływania poprzedzonych grą na Kitarze należy obniżyć obronę społeczną takiej osoby o 1, a w przypadku jeżeli bohater wykorzystuje magiczny efekt do uwodzenia, obrona społeczna obniża się o 3. Efekt utrzymuje się po zakończeniu gry dokładnie przez okres czasu, jaki poddana mocy Kitarę osoba słuchała popisów adepta.

Poziom 3 Koszt: 1300

Tajnik: Postać musi dowiedzieć się, jak miała na imię towarzysza życia Aiardeala.

Efekt: Górna część ornamentu na gryfie Kitarę jest w rzeczywistości rodzajem uchwytu, który pozwala grającemu wydobywać z niej dźwięki wzbogacające linie melodyczną utworu. Wszystkie osoby słuchające grającej na Kitarze postaci zmniejszają wartość swej obrony społecznej o 1. Efekt ten utrzymuje się przez liczbę rund równą poziomowi dostrojenia do Kitarę Hatsha. Dodatkowo instrument zwiększa o 2 poziom talentu *pieśń uczuć*.

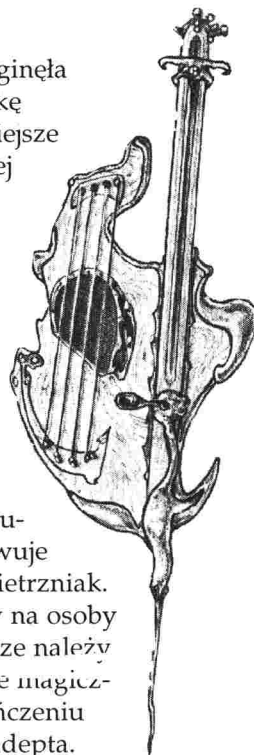
Poziom 4 Koszt: 2100

Czyn: Struny Kitarę wykonane są z magicznej materii, przypominającej wyglądem wypolerowaną miedź. W rzeczywistości są to więzadła ze strun głosowych ostrodioba, rozpięte nad pudłem rezonansowym instrumentu. Postać musi wymienić struny na nowe. Czyn ten wart jest 2100 punktów legend.

Efekt: Dźwięk wydobywający się z Kitarę Hatsha wydaje się teraz pełniejszy. Postać ma prawo do wydania dwóch punktów karmy do testu *pieśni uczuć* (jeżeli nie jest to jej talent dyscyplinarny). Jeżeli *pieśń uczuć* jest talentem dyscyplinarnym dla grającego, postać może zdecydować o ponownym wykonaniu testu talentu w tym samym dniu. Obrona społeczna słuchaczy obniża się o 2 na liczbę rund równą liczbie poziomów dostrojenia do Kitarę Hatsha.

Poziom 5 Koszt: 3400

Tajnik: Aivkairi w ludzkiej postaci zwykła śpiewać przy akompaniamencie Kitarę w swoim ulubionym miejscu – znajdującej się kilka godzin lotu od leża małej jaskini, która znakomicie rezonowała z dźwiękiem wydobywanym z instrumentu. Wzorce jaskini i Kitarę połączyły się w trakcie wszystkich lat, jakie Aivkairi tam spędziła. Dziwny układ słojów na pudle rezonansowym instrumentu jest w rzeczywistości mapą z zaznaczoną lokalizacją jaskini.





Czyn: W grocie Aivkairi wciąż czai się pokonany przez smoki Horror, który postanowił odpłacić gadom za upokorzenie, jakiego doznał w czasie Pogromu. Odnalazł on jaskinię smoczyca i z pomocą swych mocy uwieźił ją. Bohater musi odnaleźć owo miejsce i podjąć próbę uwolnienia wielkiego gada. W tym celu musi wykonać Pieśń Aivkairi (trudność wykonania pieśni wynosi 25). Przełamanie czaru Horrora nastąpi w momencie wykonania całej pieśni – smoczyca zostanie wtedy uwolniona, lecz Horror zapewne nie puści tego śmiałkowi płazem. Czyn ten wart jest 3400 Punktów Legend.

Efekt: Kytara zwiększa o 1 wartość Charyzmy dostrojonego do niej bohatera. Poziom *pieśni uczuć* zwiększa się o 3. Ponadto, postać może zdecydować, że chce zagrać melodię, która ma wzbudzić lęk u słuchających jej Dawców Imion. Właściwość Kytary jest analogiczna do mocy *smoczy strach*, a jej poziom jest równy stopniowi Siły Woli grajka. Stopniem trudności testu jest najwyższa obrona społeczna wśród słuchających (nie dodaje się +1 za każdego kolejnego słuchacza).

WEŁNIANY PŁASZCZ FERIKOSA

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 28

Zapewne niewielu Dawców Imion zastanawiało się nad pochodzeniem zwrotu „być odważnym jak Ferikos”. Powiedzenie to pochodzi od marakańskiego maga, który – jak opowiadają ze swadą dowcipni przewodnicy po Domu Legend – nie grzeszył zbyt wielką odwagą. Płaszcz, który nosił, był jedynym przedmiotem magicznym, jaki ten Dawca Imion wykonał. Czarodziej nie chciał ryzykować kolejnych eksperymentów, gdyż te mogłyby się zakończyć niepowodzeniem. Większość walk, jakie przeżył, oglądał ze znacznego oddalenia, w czym wydatnie pomagały mu refleks i szybkie nogi... Płaszcz Ferikosa wykonany jest z wełny zwierzęcia zwanego vettiną: krzyżówki vetty i owcy Onapa. Na płaszczu naszyte są kawałki skóry, a całe odzienie ma kolor zgniłej zieleni.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 300

Tajnik: Ferikos był tchórzliwym człowiekiem, który wręcz panicznie bał się wszystkiego, co mogłoby nieść jakiegokolwiek zagrożenie dla jego życia, zdrowia czy stanu posiadania. Jedynym magicznym przedmiotem, jaki udało mu się stworzyć, był właśnie ów płaszcz. Postać musi dowiedzieć się, że ma do czynienia z Wełnianym Płaszczem Ferikosa.

Efekt: Podczas ucieczki postaci Płaszcz dodaje 1 do pancerza fizycznego, a szybkość podczas ucieczki rozpatrywana jest jak Zręczność +1.

Poziom 2 Koszt: 500

Efekt: Podczas ucieczki Płaszcz zapewnia „bohaterowi” +1 do obrony fizycznej. Ponadto pancerz fizyczny uciekającego zwiększa się o +2, a jego Zręczność o +1.

Poziom 3 Koszt: 800

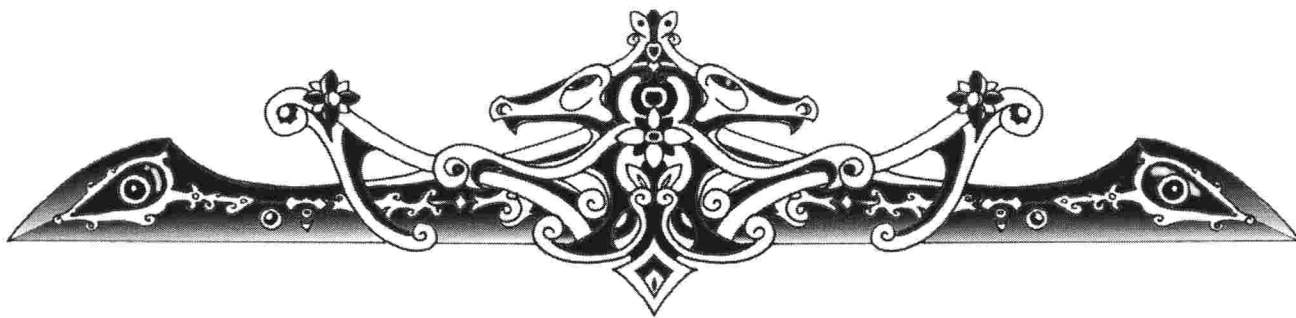
Tajnik: Postać musi dowiedzieć się, z wełny jakiego zwierzęcia zrobiony jest Wełniany Płaszcz Ferikosa.

Efekt: Pancerz fizyczny uciekającej postaci zwiększa się o +3, a szybkość podczas ucieczki rozpatrywana jest jak Zręczność +2.

Poziom 4 Koszt: 1300

Czyn: Ferikos szczylił się tym, że udało mu się uciec z ponad stu potyczek. W ich trakcie płaszcz uległ znacznym uszkodzeniom. Mag wyczytał, że do naprawy płaszcza musi być użyte ścięgno z ogona skrzydlatej





małpy, lecz oczywiście nigdy nie podjął się tak przerażającego, z jego punktu widzenia, zadania. Postać musi zreperować płaszcz – czyn ten wart jest 1300 punktów legend.

Efekt: Obrona fizyczna postaci zwiększa się o + 1. Dodatkowo postać otrzymuje talent *tygrysi skok* na poziomie 2; talent ten może zostać użyty do usprawnienia ucieczki.

Therańscy Poszukiwacze Przygód

Będąc na wyspie nie omieszkalam sprawdzić, czy Therańskie widzą nas tylko jako barbarzyński lud, który powinien być zniewolony "dla dobra własnego i całego Imperium", czy też mają o barsawianach wyższe mniemanie. Tak więc słuchałam historii traktujących o naszej prowincji, opowiadanych w różnych tawernach rozsianych po całej wyspie. Niestety wynikało z nich jasno, że w większości Therańskie uważają nas za niewdzięczników – wszak to właśnie Imperium „podarowało nam” rytuały ochrony i przetrwania. Dzięki tym opowieściom zdołałam się również dowiedzieć kilku interesujących rzeczy, które dotyczą nas bezpośrednio, a o których nie mamy bladego pojęcia.

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

Wśród barsawiańskich Trubadurów krążą opowieści o kilku grupach therańskich poszukiwaczy przygód, które widziano na terenach Barsawii. Do tej pory nie było wiadomo, jak wiele prawdy kryje się w owych plotkach. Jednak historie traktujące o takowych grupach, jakie zasłyszałam na Therze, opowiadane były z takim przekonaniem, że istnienie w Barsawii therańskich drużyn poszukiwaczy przygód nie jest wykluczone.

Czarne Szpony

Bodaj najbardziej osławioną therańską drużyną poszukiwaczy przygód, jaka kiedykolwiek zawitała do Barsawii, jest ponoć kompania „Czarnych Szponów”, na której czele stoi Parkha G'renduul zwany Sędzią Mgły. „Czarne Szpony” to drużyna składająca się z sześciu adeptów, prawdopodobnie rasy ludzkiej bądź elfiej. Ich działalność zapisała się krwawymi zgłoskami w historii Barsawii. Liczne morderstwa i rozboje, jakie się im przypisuje, rzuciły blady strach na wszystkich mieszkańców południowej części naszej krainy. Choć Thera oficjalnie zaprzecza pogłoskom, jakoby owa drużyna działała z polecenia generała-arbitra, stylizowane na wypadki morderstwa throalskich kupców wzbudziły podejrzliwość polityków Throalu – wszak naruszenie jednoczącej Barsawie sieci krasnoludzkich kontaktów handlowych było aż nazbyt po myśli Imperium! Jak się okazało, każda z ofiar otrzymała swego czasu przesyłkę zawierającą szpon orla... Zabójstwa zawsze wyglądały na wypadki, co sugeruje doskonałe planowanie, jak i przerażającą skuteczność działania. Powiada się, iż człon-

kowie „Czarnych Szponów” szkolili się pod okiem najlepszych zabójców w ich siedzibie ukrytej na terenie Mglistych Bagien. Wielu adeptów miało okazję stanąć twarzą w twarz z „Czarnymi Szponami”, lecz nikomu nie udało się ujść z życiem z takiego spotkania.

ZŁOWIESZCZA PRZESYŁKA

Zaprzyjaźniony z drużyną krasnoludzki kupiec może otrzymać przesyłkę ze szponem orla. Nie wiedząc, co ma oznaczać tajemniczy symbol, zwróci się do drużyny z prośbą o pomoc w rozwikłaniu zagadki. Bohaterowie będą musieli rozpocząć śledztwo, w czasie którego poznają stopniowo prawdę o Czarnych Szponach. Równocześnie trafią na ślady wskazujące na to, iż dobroduszny kupiec prowadzi jakieś wielce podejrzane sekretne interesy – zanim jednak zaczną go posądzać o konszachty z Horrorami i zakazanymi kultami, okaże się, iż krasnolud od dawna pracuje jako agent dla Oka Throalu! Kiedy wreszcie bohaterowie zorientują się, jakie znaczenie ma tajemniczy orli szpon, rozpocznie się przerażający wyścig – czy bohaterowie zdążą ostrzec przyjaciela zanim therańscy zabójcy wykonają wyrok? Jak zakończy się konfrontacja drużyny z bezwzględnymi mordercami?

Trupa Szkarłatnej Róży

Therański Trubadur, krasnolud Laren Celtus, założył Szkarłatną Różę jeszcze podczas swego pobytu na Therze. Bractwo to skupiało artystów różnego autoramentu – Laren z powodzeniem



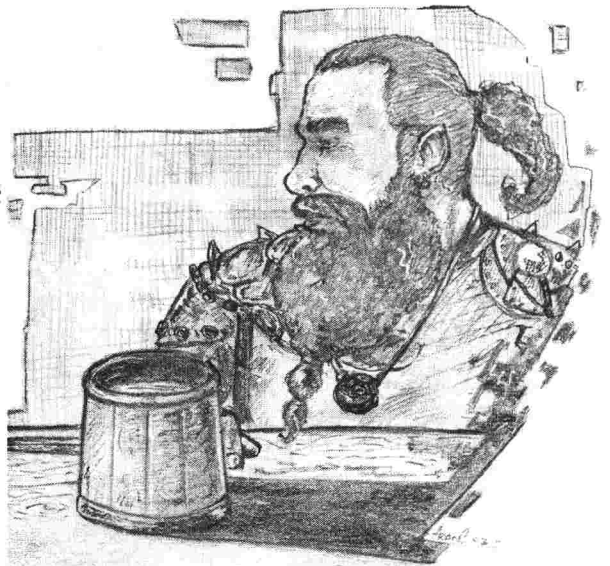


organizował przedstawienia, na które ściągały rzesze Therań. Jednak władze wyspy krytycznym okiem obserwowały występy trupy krasnoludzkiego Trubadura – w treść sztuk Laren wplatał bowiem wątki i hasła nawołujące do zniesienia niewolnictwa. Nie to było jednak solą w oku aparatu urzędniczego. W powszechną wolność Therań wierzyli tak samo, jak w informacje o latających grzmotorożcach. Większość urzędników miała jednak dzieci, a liczni „znawcy” twierdzi-

TRUDNO SIĘ DZIWIĆ,
ŻE ORDYNARNE
PRZEDSTAWIENIA
WYŚMIĘWAJĄCE
IMPERIUM
THERAŃSKIE CIESZĄ
SIĘ W BARSAWII TAKĄ
POPULARNOŚCIĄ.
RELACJA T'SAANAS
POWINNA JEDNAK
WZBUDZIĆ
UZASADNIIONY
NIEPOKÓJ W SERCACH
DOBRYCH BARSAWIAN!
CZYŻ MOŻEMY
BOWIEM BYĆ PEWNI,
SKĄD POCHODZĄ OWE
Z POZORU NIEWINNE
MAGICZNE MOCE
LARENA? KTO WIE, DO
CZEGO ÓW
SZTUKMISTRZ MOŻE
SKŁONIĆ OPĘTANE
PRZEZ SIEBIE TŁUMY
MŁODZIEŻY? KTO WIE,
KU JAKIEMU CELOWI
ICH PROWADZI I CZY
PRZEZ JEGO USTA NIE
PRZEMAWIA MOC
JAKIEGOS HORRORA,
VESTRIAŁA LUB CO
GORSZA GENERAŁA-
ARBITRAI
– LUCJUSZ MAYO,
NIEDOCENIANY
DRAMATOPISARZ
Z WIELKIEGO TARGU

li, że Laren kieruje swe orędzie – w zakamuflowanej formie – właśnie do młodzieży. Magiczne moce, jakimi miał rzekomo dysponować ów Trubadur, potrafiły podobno sprawić, że pociecha zostawiała dom rodzinny i ruszała na romantyczną włóczęgę wraz z komedian-tami. Zaniepokojeni możni zebrali sporą sumkę, by raz na zawsze pozbyć się kłopotliwego krasnoluda.

To, że Celtus uszedł z życiem, zawdzięczał szczęśliwemu zbiegowi okoliczności. Zamach na jego życie miał być przeprowadzony przez najlepszego skrytobójcę, jaki aktualnie rezydował na Therze. Traf jednak chciał, iż Dannbor „Dotyk Zmroku” wdał się w niefortunny dla siebie pojedynek z bardzo doświadczoneym Fechtmistrem w noc poprzedzającą planowany zamach. Zlecenie przejął po nim jego uczeń – Ters. Lecący w kierunku Trubadura sztylet trafił w gong wystawiony na scenie, a zamachowiec został zabity w pojedynku przez Shadriego zwanego Szybkim – Fechtmistra podróżującego z trupą. Członkowie Szkarłatnej Róży w trosce o życie Celtusa zdecydowali się opuścić Therę. Nie byli ścigani – zapewne większość therańskich wielmożów odetchnęła z ulgą. Aktualnie Laren wraz ze swymi towarzyszami przebywa na terenie Barsawii. Grupa wystawia obecnie przedstawienia ośmieszające władze Imperium oraz w ironiczny sposób opowiada o zwyczajach i życiu na Wielkiej Therze. Ostatnio gościli podobno w okolicach Wielkiego Targu, gdzie – entuzjastycznie przy-jęci – wystawili przedstawienie „O kłopotach żołądkowych błazna Kanodrosa”.



Drużyna Łśniącej Klingi

Trollica Kurghana Jednooka jest przywódczynią pochodzącej z Rugarii drużyny poszukiwaczy przygód zwanej Łśniącą Klingą. Nazwa tej grupy wywodzi się od srebrzystego, magicznego miecza, jakim walczy jej przywódczyni. Drużyna „wślawiła się” napadami na karawany kupieckie, wędrujące wzdłuż wschodniej granicy Barsawii. Członkowie Łśniącej Klingi to znakomicie wyszkoleni, bezwzględni i brutalni adepci. W skład grupy wchodzi czterech trolli – Powietrznych Łupieżców. Wszyscy członkowie drużyny należeli kiedyś do przymierza trolli zwanego Czarnymi Ostrzami. Trollica wraz z kamratami została wygnana ze wspólnoty – nikt nie wie z jakiego powodu. Po opuszczeniu Rugarii drużyna przemierzyła wielkie połacie terenów Imperium, napadając na pomniejsze wioski i grabiąc podróżnych. Ostatnio widziano ich w okolicach wschodnich terenów Barsawii.



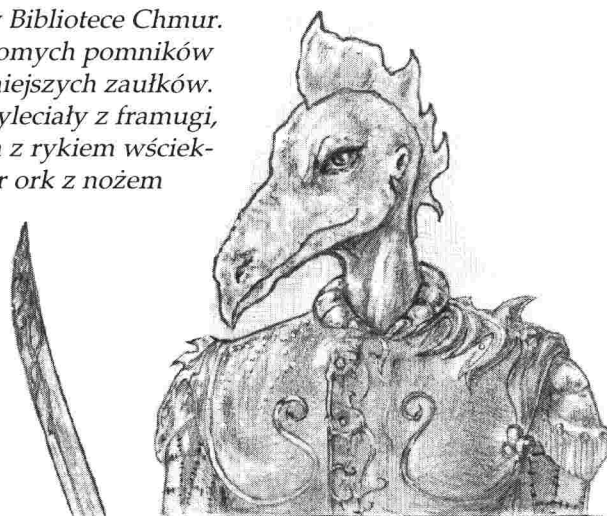


MORZE ŚMIERCI

TANCERZE OGNI

Shartisa poznałam już trzeciego dnia po odwiedzinach w Bibliotece Chmur. Zmęczona oglądaniem potężnych latających budowli, ruchomych pomników i szerokich ulic Wielkiego Miasta, zapuściłam się w sieć mniejszych zaułków. Wtem jedne z wychodzących na uliczkę drzwi z hukiem wyleciały z framugi, a wraz z nimi mocno poturbowany młody elf. Tuż za elfem z rykiem wściekłości wyskoczył na ulicę rosły, zionący niczym stary browar ork z nożem w garści. Byłabym pewnie również padła ofiarą furii podbitego wojownika, gdyby nie nieoczekiwana pomoc. Nagle nie wiadomo skąd pojawił się muskularny t'skrang i błyskawicznie obezwładnił napastnika. Następnie skłonił się dwornie i przedstawił jako Shartis – Tancerz Ognia. Zaintrygowana nieznaną mi nazwą dyscypliny nawiązałam rozmowę z owym t'skrangiem. Zaskoczył mnie fakt, że wiedział, kim jestem! Zaproponował, że opowie mi o wszystkim, o co będę chciała zapytać, jeśli tylko przyjmę jego zaproszenie na kolację. Oczywiście się zgodziłam.

Tego wspaniałego wieczoru uraczył mnie między innymi opowieścią o Tancerzach Ognia, niezwykle adeptach służących na therańskich statkach powietrznych. Zgodził się również, za moją prośbą, oprowadzić mnie po siedzibie Tancerzy i opowiedzieć o tajemnicach swojej dyscypliny.



– T'saanas V'shala,
Trubadurka Domu V'strimon

o HISTORII TANCERZY OGNI

Siedziba Tancerzy Ognia położona jest w północnej części wyspy, nieopodal pomnika Elianara Messiasa. Ta wspaniała, wysoka niemal na piętnaście metrów budowla wyróżnia się na tle pobliskich budynków. Otacza ją czterometrowy mur wykonany z bloków kamiennych. Po obu stronach bramy stoją olbrzymie posągi legendarnych twórców dyscypliny Tancerzy Ognia i zarazem założycieli organizacji ich skupiającej. Statua po lewej stronie przedstawia potężnie zbudowanego człowieka, odzianego w kolczugę i napierśnik. Jego wzniesione do góry ręce dzierżą potężny miecz, którego ostrze płonie. Po prawej znajduje się posąg pięknej elfickiej kobiety, odzianej w zwiewne szaty. W dłoniach trzyma pięknie rzeźbiony kostur, z którego końca również strzelają płomienie.

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

– Słowa Shartisa z domu Zanjana, iridsi Tancerzy Ognia

W dawnych czasach, kiedy Pogrom był jedynie bladym cieniem przyszłości, kilku barsawiańskich Mistrzów Żywiółów postanowiło wypróbować swój wynalazek – nasączoną esencją powietrza magiczną lotnię. W przypadku sukcesu zamierzali wytrenować kilku Dawców Imion w posługiwaniu się owymi lotniami i zaprezentować ich umiejętności dowódcom wojsk królestwa Landis. Sądziło się, że na pokładzie każdego podniebnego okrętu znajdzie się miejsce dla powietrznych zwiadowców. Jednak ich marzenia zostały zniweczone już podczas





pierwszych prób. Dawcy Imion, którym powierzono to zadanie, nie potrafili utrzymać się w powietrzu, a nawet jeśli nie opadali na ziemię, nie byli w stanie kontrolować swojego lotu. W wyniku prób sześć spośród dziesięciu stworzonych lotni uległo zniszczeniu. Pozostałe cztery zostały sprzedane za miedziaki marynarce wojennej Landis. Zapomniano o nich na długie lata...

Kilka lat przed rozpoczęciem wojen orichalkowych natrafił na nie w jednym z magazynów wojskowych młody, ambitny kapitan powietrznej galery szybującej pod banderą Landis, Keelin Desth'agarr. Zaintrygowało go pochodzenie lotni oraz możliwość ich wykorzystania w praktyce – instynkt Powietrznego Żeglarza podpowiadał mu, że owe konstrukcje mogą okazać się niezwykle przydatne. Zabrał wszystkie cztery na pokład swojego statku, „Niedoścignionego”. Lotnie były w opłakanym stanie – drewno, leżąc przez dziesiątki lat w magazynie, przegniło, a materiał zetlał. Keelin zlecił ich naprawę Liirze Alantriel, elfickiej Mistrzynie Żywiołów, która pełniła na pokładzie „Niedoścignionego” funkcję nawigatora.

Kiedy tylko lotnie były gotowe, Keelin zaczął się uczyć sztuki szybowania. Pierwsza próba wypadła fatalnie – Żeglarz rozbił lotnię o skaliste ściany Gór Delaryjskich, sam zaś uszedł z życiem jedynie dzięki magii swoich talentów. Zdecydował, że kolejne próby będą przeprowadzane nad zbiornikami wodnymi. Jednak pomimo najszczerzych chęci nie był w stanie nauczyć się kontrolować lotni w powietrzu. Nie pomogły ani tygodnie spędzone pośród wietrzników, ani rady przekazywane przez znajomych t'skrangów k'stulaami.

Keelin prawdopodobnie zrezygnowałby z dalszych prób, gdyby nie pomoc Liiry. Dzięki mocy swych zaklęć elfka stworzyła kilka porcji eliksiru, który dawał niezwykły zmysł równowagi, a także pozwalał wyczuwać kierunek i siłę pobliskich prądów powietrznych. Dzięki magicznej miksturze Keelin opanował wreszcie kapryśną lotnię, jednak nadal udawały mu się jedynie najprostsze manewry. Co gorsze, składniki eliksiru warzonego przez Liirę były bardzo drogie – uniemożliwiało to częste wykorzystanie lotni. Wówczas Mistrzynie Żywiołów zdecydowała się na bardzo ryzykowny krok. Wraz z Keelinem udała się w daleką i niebezpieczną podróż...

Liira zdawała sobie sprawę, że jedynym sposobem, by Keelin opanował upragnioną umiejętność szybowania, było uczynienie z tej zdolności magicznego talentu. Przez wiele tygodni studiowała zatem magiczne księgi, zgłębiając sekrety wymiaru żywiołu powietrza i w końcu udało jej się zlokalizować międzywymiarową bramę, leżącą hen wysoko w przestworzach ponad Górami Kaukaskimi.

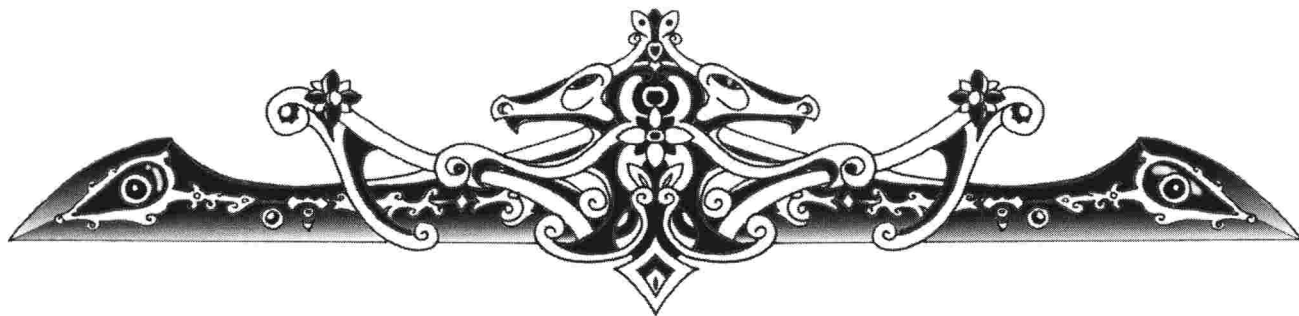
MIĘDZY ADEPTAMI
TRUDNIĄCYMI SIĘ
MOIM FACHEM MÓWI
SIĘ, IŻ PRZEMIANA
KEELINA WYNIKAŁA
Z RYTUAŁU ZMIANY
IMIENIA,
NIEZBĘDNEGO DO
PRZYJĘCIA ZUPEŁNIE
NOWEJ DYSCYPLINY.
KAŻDY, KTO ZDRADZA
RAZ WYBRANĄ
ŚCIEŻKĘ, POWINIEN
BYĆ GOTÓW PONIEŚĆ
WSZELKIE
KONSEKWENCJE SWEJ
NIEROZWAŻNEJ
DECYZJI.
– KROMBARO
ODWAŻNY,
POWIETRZNY ŻEGLARZ
Z URUPY

Trubadurzy opowiadają fantastyczne historie o tym, jak Keelin i Liira przekroczyli owe wrota i przedzierając się przez rojący się od najstraszliwszych potworów wymiar powietrza stoczyli iście epicką walkę z duchami burzy i błyskawic, zabili dziesiątki powietrznych koszarów oraz innych, nieznanых nam bestii. Po wielu dniach udało im się nareszcie odnaleźć żywiołaki powietrza skłonne pomóc Keelinowi zdobyć upragniony talent. Nikt nie wie jaka była cena opanowania sztuki szybowania na magicznej lotni. Wielu Dawców Imion sądzi, że była nią część jego własnych sił życiowych. Keelin powrócił na Ziemię odmieniony. Jego niegdyś kruczoczarne włosy miały śnieżnobiałą barwę. Skóra, wcześniej mocno opalona, teraz była prawie biała.

Tak oto Keelin stał się pierwszym Tancerzem Powietrza – jak nazwał swą nową dyscyplinę. Przez wiele miesięcy próbował przekazać umiejętność szybowania na lotni swoim przyjaciółom spośród Powietrznych Żeglarzy – niestety, jak się okazało, żaden z nich nie był w stanie opanować tej niezwykłej sztuki. Tymczasem „Niedoścignionego”, uprzednio przebudowanego i uzbrojonego, zaczęto wysyłać na patrole w pobliże Morza Śmierci. Młody kapitan bardzo szybko odkrył, że szybowanie ponad polami lawy jest sztuką nieporównywalnie trudniejszą niż w warunkach, w których latał dotychczas. Liira na prośbę Keelina wplotła w jego lotnię ziarna esencji wody, czyniąc ją odporną na gorąco. Przygotowała mu również eliksiry uodparniające na ogień.

Wkrótce pośród członków załogi „Niedoścignionego” zaczęto szeptać, iż kapitan oszalał. Pomimo tego, że mieli do Keelina wielkie zaufanie, żeglarze nie potrafili zrozumieć, dlaczego pragnie ryzykować swoje życie zawierając je konstrukcji tak





kruchej jak magiczna lotnia. Ponad wątpliwościami stało jednak poczucie obowiązku i szacunek wobec kapitana, dlatego też żaden z Dawców Imion służących na „Niedoścignionym” nie wspomniał Keelinowi słowem o swych wątpliwościach.

Kilka miesięcy później, kiedy „Niedościgniony” wyruszał na kolejny patrol, do Landis dotarła wiadomość o pierwszym ataku trolli z Lśniących Szczytów na therańskie barki. Rozkazy nadeszły błyskawicznie – wszystkie okręty miały za zadanie chronić statki szybujące pod banderą Landis przed pirackimi atakami. Wkrótce załoga „Niedoścignionego” została wzmocniona o oddział żołnierzy oraz dwóch magów. Jednak kolejne dni mijały spokojnie. Okręt nie napotkał żadnych śladów obecności piratów. Jedyne, co nieustannie niepokoiło członków załogi, było postępowanie kapitana. Keelin zachowywał się dziwnie – godzinami przesiadywał na dziobie okrętu wpatrując się w wirujące nad Morzem Śmierci opary i coraz więcej czasu spędzał szybując na lotni.

Pewnego dnia, kiedy okręt dowodzony przez Keelina eskortował dwie pełne esencji ognia barki powietrzne, na horyzoncie pojawiły się trzy inne jednostki. Dwie z nich były drakkarami trolli z Lśniących Szczytów – ścigały therańską barkę wydobywczą. Keelin, chcąc zaatakować piratów, rozkazał zawrócić okręt. Ta kropla przepełniła jednak czarę niezadowolenia załogi. Większość spośród jego oficerów odmówiła wykonania rozkazu. Nie obchodził ich los therańskich górników; niemal wszyscy życzyli wszystkiego najgorszego wyniosłym Theraanom. Jedyne Keelin nie chciał bezczynnie przyglądać się mającej nastąpić rzezi.

Błyskawicznie dopadł lotni i poszybował ku drakkarom. Kierował lotnią jedną ręką, w drugiej dzierżąc potężny ładunek esencji powietrza. W momencie, gdy przelatywał pomiędzy drakkarami, cisnął go do Morza Śmierci. Pasje musiały wysłuchać jego modlitw – poniżej znajdowało się bowiem niewielkie złożo esencji ognia. Rozległa się potężna eksplozja. Ogień i kawałki stopionej skały ogarnęły kadłuby okrętów trolli, zamieniając je w mgnieniu oka w pochodnie. Po kilku minutach płonące drakkary zaczęły opadać ku powierzchni Morza Śmierci.

Keelin nawet nie próbował wrócić na pokład „Niedoścignionego”. Widział groźne spojrzenia górników, słyszał okrzyki trolli służących na pokładzie jego statku, przeklinających jego imię i grożących mu śmiercią. Nie miał jednak zamiaru wracać. Theraanie przyjęli go na pokładzie barki z otwartymi ramionami.

Wtem Keelin zdziwił się widząc jak z „Niedoścignionego” startują kolejne dwie lotnie! Odważny kapitan nie podejrzewał, iż nie był jedynym, któremu nie w smak było wyrachowanie załogi. Pierwsza z lotni, którą niezdarnie starała się kierować Liira, błyskawicznie zaczęła opadać ku powierzchni Morza Śmierci. Druga, prowadzona przez Altisa, jednego z młodszych oficerów, leciała w miarę stabilnie w kierunku barki. Pasje musiały tego dnia czuwać nad Keelinem. Chwycił lotnię, po czym bez wahania skoczył w otchłań, pikując w kierunku Liiry. Zanim jej lotnia runęła w morze rozgrzanej do czerwoności skały, Keelin zdołał cudem pochwycić elfkę. Z największym trudem wyrównał lot, po czym zaczął powoli się wznosić. Po dotarciu do therańskiej barki spostrzegł, że Altis również zdołał dolecieć na jej pokład.

Keelin, Liira i Altis nigdy więcej nie ujrzeli zielonych lasów Landis. Zamieszkali na Therze, gdzie w dowód uznania otrzymali honorowe członkostwo Domu Krand. Keelinowi zaproponowano stanowisko kapitana na jednej z kamiennych kil, ten jednak odmówił, tłumacząc się pragnieniem „ukończenia tego, co zaczął”. Podczas walki z trollami zrozumiał, że prawdziwą sztuką nie jest taniec w powietrzu, a szybowanie pośród płomieni Morza Śmierci. Przez wiele lat razem z Liirą i Altisem udoskonalali magiczne talenty nowej dyscypliny (wówczas to otrzymała ona miano Tancerzy Ognia). Spośród kilkuset adeptów, którzy zgłosili się do Keelina z prośbą o przekazanie im tajników kierowania lotnią, kilkunastu okazało się na tyle utalentowanych, by mogli opanować trudną sztukę szybowania. Liira udoskonaliła lotnie, czyniąc je niezwykle lekkimi oraz odpornymi na gorąco.

Przez te wszystkie lata Keelin skrywał jedno marzenie – pragnął choć raz poszybować przy samej powierzchni Morza Śmierci, zbliżyć się do pól lawy niemal na wyciągnięcie ręki, by ujrzeć pełnię ich piękna

NIE NALEŻY DAĆ SIĘ
ZWIEŚĆ THERAŃSKIEJ
PROPAGANDZIE, JAKA
ZAKRADEŁA SIĘ NAWET
DO OPowieści
SHARTISA Z DOMU
ZANJANI!
PRZEDSTAWIONA
PRZEZ NIEGO WERSJA
LEGENDY NIE MOŻE
BYĆ ZGODNA
Z PRAWDĄ –
CHOCIAŻBY Z TEGO
POWODU, IŻ
KRYSZTAŁOWI
ŁUPIEJCZY UWAŻAJĄ
MORZE ŚMIERCI ZA
TEREN PRZEKŁĘTY
I NIGDY NIE
PROWADZĄ TAM
SWEGO PIRACKIEGO
PROCEDERU.
– GENERAŁ ILMORIAN,
DORADCA KRÓLA
THROALU





NIE JESTEM
PRZEKONANA, CZY
KEELIN I LIIRA
RZECZYWISTIE ZGINĘLI
W WYMIARZE OGNIA.
CZAS I PRZESTRZEŃ
MOGĄ ZACHOWYWAĆ
SIĘ TAKO ZUPĘTNIE
NIEPRZEWIDYWALNIE.
BYĆ MOŻE ZATEM
DWOJE ADEPTÓW
KTÓREGOŚ DNIA
POWRÓCI ZE SWOJ
WYPRAWY...
– HOLDRIS LANHIVEN,
MISTRZYNI ŻYWIOTÓW

i grozy. W końcu postanowił urzeczywistnić to marzenie. Po raz drugi u boku Liiry przekroczył międzywymiarowe wrota, by w wymiarze ognia szukać istot mogących obdarzyć go magiczną zdolnością odporności na ogień. Nikt nie wie, czego doświadczyli Liira i Keelin, nigdy nie powrócili bowiem z tej wyprawy, która okazała się ich ostatnią...

Dostojnicy Thery, chcąc uhonorować poświęcenie pary adeptów, zlecieli wykonanie dwóch wspaniałych pomników, które od tamtej pory stoją przed siedzibą Tancerzy Ognia. Przez lata, pod kierownictwem Altisa, dyscyplina zmieniała się i rozwijała. Magowie, po dziesiątkach lat badań, zdołali osiągnąć to, czego w wymiarze ognia poszukiwali Liira i Keelin – odkryli sposób częściowego uodpornienia Tancerzy Ognia na ogień i gorąco. Deret'ills z Domu Zanjan był pierwszym adeptem, który opanował zdolność instynktownego wyczuwania esencji ognia. Nie wiemy, w jaki sposób nabył ten talent – prawdopodobnie podczas długich miesięcy, jakie spędził szybując nad polami roztopionej skały, wytworzyła się więź między nim a Morzem Śmierci. Talent ten Deret'ills przekazał wszystkim, którzy byli w stanie go opanować. Właśnie wtedy dyscyplina ukształtowała się ostatecznie i w takiej właśnie formie przetrwała do dziś.

Mogłoby się wydawać, że setki lat Pogromu mogły sprawić, iż dyscyplina umrze. Faktycznie, w porównaniu do liczby Tancerzy Ognia, jacy służyli na pokładach powietrznych statków przed nadejściem Długiej Nocy, jest nas dzisiaj niewielu, jednak z roku na rok liczba ta sukcesywnie się zwiększa.

♀ SALI PAMIĘCI

Wnętrze budynku przedstawia się imponująco. Podłogę wykonano z najwyższej jakości białego marmuru, ściany pokryto wspaniałymi płaskorzeźbami, przedstawiającymi bitwy powietrznych okrętów. Sklepienie, na którym znajdują się wspaniałe malowidła, ukazujące wydarzenia z historii dyscypliny Tancerzy Ognia, zapiera dech w piersiach. Sala, do której prowadzi jedyne nadziemne wejście budynku, oświetlona jest dziesiątkami lewitujących w powietrzu magicznych kryształów. Podobnie jak większość pomieszczeń w siedzibie Tancerzy Ognia, pozbawiona jest okien. Nazywana jest Salą Pamięci dla uczczenia wszystkich członków organizacji, których zabrała śmierć.

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

Wraz z odejściem Liiry i Keelina zdecydowano, że największa i najpiękniejsza z komnat siedziby Tancerzy Ognia zostanie przemianowana na Salę Pamięci. Znajdują się tutaj posągi, portrety, rzeźby i tablice upamiętniające życie i śmierć wszystkich Tancerzy Ognia, którzy odeszli z tego świata. Niemal wszyscy zmarli gwałtowną śmiercią, spłonęli żywcem, zostali zabici podczas powietrznych bitew lub przez straszliwe potwory zamieszkujące obszar Morza Śmierci.

Salę Pamięci stworzyliśmy w dwóch celach. Po pierwsze, by nie zginęła pamięć o Tancerzach Ognia, którzy zmarli, by ich czyny i życie trwały w nas samych. Po drugie, przypomina nam ona o kruchości życia, o tym, że wystarczy jeden błąd, by je utracić. Zmusza to nas do dążenia do perfekcji, hamuje ambicje młodych adeptów i wypełnia z wybujałych marzeń naszych uczniów wszystko to, co nierealne.

Wielu z nas często przychodzi do tego miejsca. Oglądając portrety tych, którzy byli przed nami i czytając opowieści o ich bohaterskich czynach, wiele się uczymy. Wydaje mi się, że miejsce to wraz z chwilą, w której otrzymało swe Imię, zyskało również duszę. Każdy z nas zostawia w tej sali część siebie, a wielu wiąże nawet swój wzorzec z wzorcem Sali Pamięci. Być może śmierć nie jest w stanie zerwać tej więzi?

Zwróć uwagę, że nieopodal wejścia znajduje się niewielki posąg przedstawiający t'skranga niezwykle podobnego do mnie. Napis głosi „Harald z Domu Zanjan, poniósł śmierć w walce z Horrorem”. Harald był moim ojcem. Zginął dwanaście lat temu, kiedy barka, na której służył, szybując wzdłuż wybrzeża Morza Śmierci, miała nieszczęście trafić w pobliże leża Horrora. Uratować załogę mógł jedynie mój ojciec. Zabrał kulę z esencją powietrza, po czym odciągnął bestię od statku, kierując się na pełne morze. Pół godziny później marynarze usłyszeli





potężny huk, jaki niesie się po zetknięciu esencji powietrza i ognia. Ojciec zginął, pociągając Horrora w otchłań śmierci wraz z sobą.

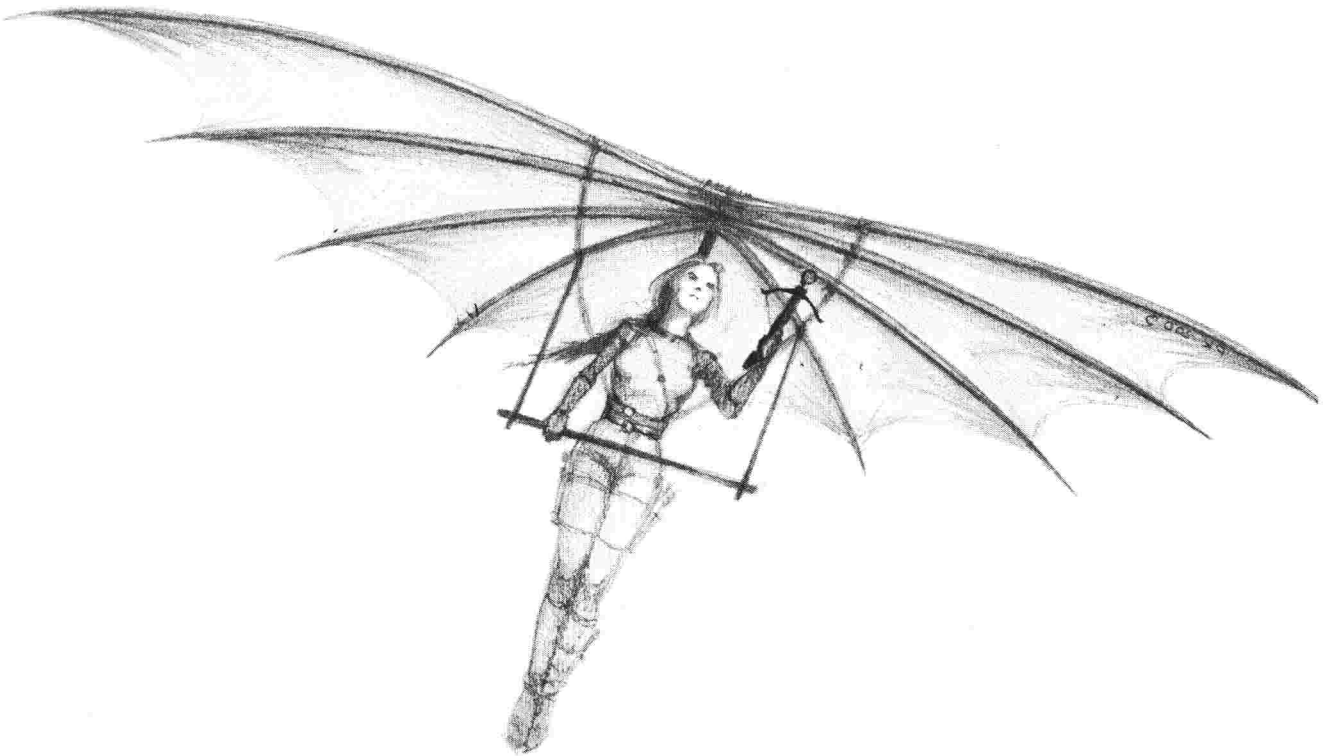
Spoglądając na inne statuy i malowidła łatwo dostrzec, że Tancerzami Ognia często zostają członkowie rodzin. W mojej tradycja ta liczy sobie siedem pokoleń. Mój starszy brat pełni funkcję *heth* na „Majestacie” stacjonującym w Vivane, młodszy intensywnie przygotowuje się do zostania uczniem. Nie wiem co sprawia, iż podobnie jak nasi przodkowie decydujemy się na szkolenie na Tancerzy Ognia. Mówi się, że mamy ogień zamiast krwi i samo Morze Śmierci przyciąga nas i kusi. Niektórzy twierdzą, że to błogosławieństwo i klątwa krwi Keelina i jego uczniów, którzy rzekomo są naszymi przodkami. Inni mówią, że decydujemy się na ten krok z szacunku wobec rodziców i dla prestiżu, jakim cieszą się Tancerze Ognia. I chyba wszyscy mają po trosze rację...

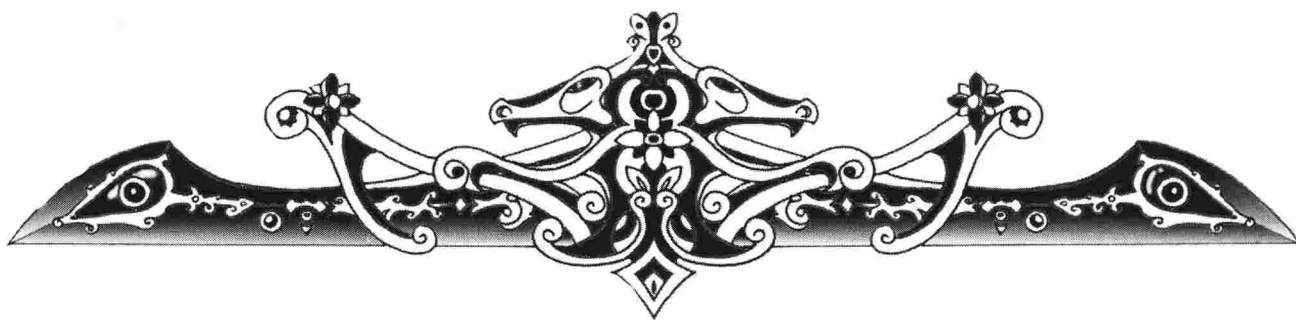
♀ ORGANIZACJI TANCERZY ♀ GNIA

Szerokie na niemal trzy metry spiralne schody prowadzą na piętro budynku. Znajdują się tam komnaty wysoko postawionych w organizacji adeptów, niewielka biblioteka, archiwum oraz kilka pomieszczeń o nieznanym przeznaczeniu (Shartis, pomimo tego, że wyjawiał większość sekretów swojej dyscypliny, zachował dla siebie największe tajemnice). Całe drugie i trzecie piętro przeznaczone jest dla uczniów i młodszych adeptów. Znajdują się tam ich komnaty oraz specjalne sale treningowe, w których doskonalią moc swoich talentów. Schody prowadzą jednak dalej, na taras.

Roztacza się z niego wspaniały widok na całe Miasto. Widać zarówno bliżej znajdujące się budowle, jak Gmach Skutecznego Zarządzania czy siedzibę Domu Krand, jak również te bardziej oddalone od siedziby Tancerzy Ognia – Wieczną Bibliotekę czy Sfinksa. Na specjalnych drewnianych konstrukcjach ułożone zostały dziesiątki lotni. Niemal o każdej porze dnia na tarasie można spotkać kilkunastu adeptów – są to przeważnie iridsi, *thala’vas* lub *heth*. Adeptom niższych rang nie wolno samowolnie wchodzić na taras (jak powiedział Shartis – dla ich własnego dobra).

– T’saanas V’shala
Trubadurka Domu V’strimon





CZŁONKOWIE WEWNĘTRZNEGO KRĘGU:

Dreonor Fland z Domu Zanjan, człowiek, Tancerz Ognia dziewiątego Kręgu. Pełni funkcję kapitana kili „Płomienna”, stacjonującej na Wielkiej Therze.

Morlana Veis z Domu Krand, krasnolud, Tancerz Ognia siódmego Kręgu, Mistrz Żywiołów ósmego Kręgu. Niemal stale przebywa w siedzibie Tancerzy Ognia. Odpowiada za umowy z kupcami i Mistrzami Żywiołów na dostarczanie ekwipunku potrzebnego do szkolenia uczniów.

Kellinan Trenshar z Domu Zanjan, elf, Tancerz Ognia dziewiątego Kręgu. *Heth*, służy na jednostkach ochraniających barki wydobywcze znad Morza Śmierci. Prawdopodobnie niedługo otrzyma awans i zostanie kapitanem baty „Kamienna Pięść”, której budowa jest na ukończeniu.

Hellisa z Domu Heindari, człowiek, Tancerz Ognia dziesiątego Kręgu. Zajmuje się szkoleniem młodych adeptów. Niemal nigdy nie opuszcza Wielkiej Thery.

Dorr Płomienny z Domu Medari, człowiek, Tancerz Ognia dziewiątego Kręgu. Służy na barkach wydobywczych. Nie pojawił się na Therze od trzech lat.

Wenthar Bardirin z Domu Narlanth, człowiek, Tancerz Ognia ósmego Kręgu. Wcześniej był kapitanem powietrznej galery, stacjonującej na Therze. Obecnie, w wyniku obrażeń jakie odniósł w wypadku, leczy rany na północy Talei.

Cais Serpentell z Domu Heindari, elf, Tancerz Ognia dziewiątego Kręgu. Służy na barkach wydobywczych.

Virventhell z Domu Carinci, t'skrang, Tancerz Ognia ósmego Kręgu. Służy na barkach wydobywczych.

Grevana Leis z Domu Carinci, człowiek, Tancerz Ognia dziewiątego Kręgu. Pełni funkcję *thala'vas*. Mieszka w siedzibie Tancerzy Ognia. Ostatni raz opuściła Wielką Therę dwanaście lat temu.

Zrenthux Biały z Domu Zanjan, ork, Tancerz Ognia dziesiątego Kręgu, Wojownik dziewiątego Kręgu. *Heth*, pełniący funkcję kapitana kili stacjonującej w Rugarii.

Aleira Destrevan z Domu Krand, elf, Tancerz Ognia dziewiątego Kręgu. Jest kapitanem baty eskortującej barki wydobywcze.

Brenhold z Domu Argenti, krasnolud, Tancerz Ognia siódmego Kręgu, Zbrojmistrz szóstego Kręgu. Pełni funkcję *thala'vas*. Mieszka nieopodal siedziby Tancerzy Ognia, prowadzi również warsztat, w którym wytwarza słynny na całą Therę oręż.

Crond Zargul z Domu Krand, ork, Tancerz Ognia dziewiątego Kręgu. Pełni funkcję *thala'vas*, mieszka na Therze.

Bandir z Domu Thaloss, krasnolud, Tancerz Ognia dziewiątego Kręgu, Trubadur siódmego Kręgu. Przedstawiciel Tancerzy Ognia na dworze najwyższego gubernatora.

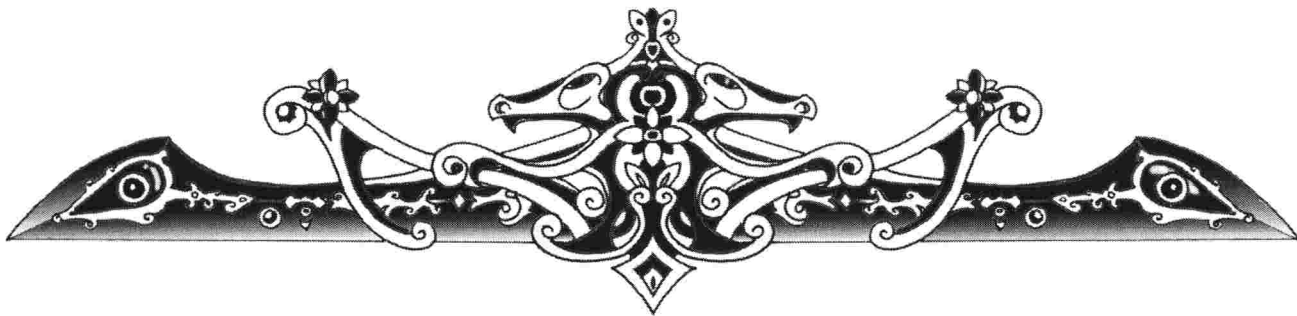
Xercon z Domu Zanjan, t'skrang, Tancerz Ognia ósmego Kręgu, Łucznik dziewiątego Kręgu. *Heth*, posiada szerokie kontakty pośród oficerów marynarki wojennej. Dzięki niemu większość spośród *heth* znajduje zatrudnienie na okrętach wojennych.

Na przestrzeni wieków dyscyplina, której jestem przedstawicielem, kilkakrotnie zmieniała swoje oblicze, dostosowywała się do zmieniającego się świata. Przemianom ulegała nie tylko filozofia adeptów, ale również sama organizacja oraz sposób szkolenia. Dziś Tancerzy Ognia podzielić można na pięć grup: uczniów, *iridsi*, *thala'vas*, *heth* oraz członków Wewnętrznego Kręgu.

Większość młodszych wiekiem przedstawicieli mojej dyscypliny uważana jest za uczniów. Taki adept nie może samodzielnie decydować, na jakim statku będzie służył, nie może również samowolnie oddalać się z Thery. Szybować na lotni wolno mu jedynie za zgodą *iridsi* lub *thala'vas*. Nie musi się jednak martwić o swój ekwipunek ani płacić za naprawę lotni.

Najlepsi spośród Tancerzy Ognia, którzy przejdą niezwykle trudne testy, zwani są *iridsi*. Adepci noszący to miano są mistrzami w szybowaniu w powietrzu, potrafią wykonać niemal każdy manewr. Sam tytuł przetłumaczyć można jako „wolny” lub „ten, który zrzucił okowy”. Miano *iridsi* nie ma jednak wyłącznie prestiżowego





znaczenia. Każdy Tancerz Ognia, który przejdzie testy, staje się niezależny od organizacji. Do tego czasu musi wykonywać polecenia *thala'vas* oraz członków Wewnętrznego Kręgu. *Iridsi* sam może decydować, na jakim statku będzie służył (musi jednak, jak każdy Tancerz Ognia, składać dziesięcinę ze swoich dochodów każdego roku). Ma również prawo do nauczania swej dyscypliny Dawców Imion, których uzna za godnych tego zaszczytu.

Thala'vas to nauczyciele, najstarsi Tancerze, którzy ze względu na swój wiek nie są już w stanie służyć na powietrznych statkach. Otrzymują ten tytuł również ci, którzy ze względu na odniesione obrażenia nie mogą wypełnić swoich obowiązków. Szkolą oni młodych adeptów, przeprowadzają testy tych, którzy chcą zostać *iridsi* lub *heth*. Nauczyciele cieszą się wielkim szacunkiem pośród Tancerzy Ognia. Udowodnili, że są wiele warci – służąc przez wiele lat na pokładach statków powietrznych i nie dając się zabrać Śmierci. Doskonale rozumieją uczniów, potrafią w każdym, kto ma talent, przebudzić magię i uczynić go godnym noszenia miana Tancerza Ognia.

Nie wszyscy Tancerze Ognia służą na pokładach barek wydobywających esencję ognia z Morza Śmierci i okrętów ochraniających statki wydobywcze. Niektórzy z nas wstępują do marynarki wojennej, by pełnić tam funkcje zwiadowców i posłańców. Zwiemy ich *heth*. Większość Tancerzy Ognia uważa *heth* za dziwaków i odmieńców. Powszechne jest przekonanie, że wypaczają swoją dyscyplinę służąc w wojsku. Jako że Vilshas, mój brat, jest jednym z *heth*, miałem okazję przekonać się, że opinia ta jest jak najbardziej fałszywa.

Nie wiemy, co skłania niektórych Tancerzy do służby na okrętach wojennych. Morze Śmierci nieustannie przyciąga nas, kusi i nawołuje. *Heth* czują ten zew znacznie słabiej, jest on dla nich niewielkim płomyczkiem kryjącym się w zakamarku umysłu. Dla nich najważniejsza jest możliwość szybowania pośród chmur, wyrwanie się z okowów ziemi.

Heth wysyłani są na najbardziej niebezpieczne misje, powierza im się najtrudniejsze zadania. Jednak mimo to służba na okręcie jest łatwiejsza niż na barkach górników. Podczas potyczek *heth* krążą ponad okrętami wroga, zrzucając na jego pokład pociski z esencji powietrza i ognia czy mroźne kule oraz strzelając ze swoich ręcznych kusz. Nie będzie zatem zaskoczeniem stwierdzenie, że *heth* mogą zostać jedynie najbardziej utalentowani spośród Tancerzy Ognia, którzy wcześniej osiągnęli status *iridsi*.

Piętnastu Tancerzy Ognia, którzy cieszą się wśród nas największym zaufaniem i szacunkiem, zasiada w Wewnętrznym Kręgu. To oni podejmują wszelkie decyzje dotyczące przyszłości naszej dyscypliny, rozsądza wszystkie spory i decydują, którzy kandydaci na Tancerzy Ognia rozpoczną naukę. Członkowie Wewnętrznego Kręgu podpisują umowy z kapitanami powietrznych statków, na których później służą uczniowie. Raz wybrany (prawo głosu mają wszyscy *iridsi*, *heth* oraz *thala'vas*) adept pozostaje w Kręgu do swojej śmierci lub dnia, w którym sam zdecyduje się zrezygnować z piastowania tej zaszczytnej funkcji.

♀ PIĘKNIŁO TU

Bardzo długo zastanawiałam się, w jaki sposób Tancerze Ognia sterują lotnią szybując wysoko ponad powierzchnią ziemi. Wątpiłam, by możliwe było wykonywanie niewiarygodnych manewrów, jakimi chęłpił się Shartis. Wszelkie wątpliwości rozwił jeden ze stojących na tarasie adeptów, który w pewnym momencie przypiął lotnię, po czym wziął krótki rozbieg i poszybował w powietrze. Obserwowałam go przez niemal pół godziny, robiącego niezwykle, śmiertelnie niebezpieczne powietrzne ewolucje. Szybował z niesamowitą gracją, dorównując swoim kunsztem sztuce latania opanowanej przez moich dalekich kuzynów k'stulaami. Nie dostrzegłam, by w jakikolwiek sposób korygował kierunek lotu – wyglądało to tak, jakby własną wolą kierował ruchami powietrza, tworząc odpowiednie prądy powietrzne. Zadziwiła mnie również prędkość, z jaką szybował – nie znalazłby się chyba w Barsawii żaden wietrzniak, który potrafiłby prześcignąć tego Tancerza Ognia.

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

Jedynie k'stulaami i wietrzniaki wiedzą, co czują Tancerze Ognia unoszący się w powietrzu na swych lotniach. Możliwość szybowania w przestworzach, zerwania więzi, jakie łączą nas, Dawców Imion, z ziemią,





sprawia, że czujemy się prawdziwie wolnymi. Nie da się porównać tego uczucia z niczym innym na świecie. Każdy, kto choć raz uniósł się w powietrze, na zawsze pozostaje dzieckiem nieba, każdego dnia odczuwa potrzebę wzniesienia się w przestworza.

Z czasem przychodzi pragnienie uczynienia z lotu tańca, osiągnięcia perfekcji w manewrowaniu lotnią. Wiemy, że niemożliwe jest to, czego pragniemy, jednak świadomi jesteśmy jednocześnie, że dążenie do doskonałości wpisane jest w nasze dusze podobnie jak konieczność jedzenia, picia czy spania. Niebezpieczeństwo, jakie wiąże się z manewrowaniem ponad morzem płynnej skały pośród niezwykle zmiennych powietrznych prądów, zmusza nas do doskonalenia swoich zdolności. Każdy z nas stawia sobie coraz trudniejsze zadania, sprawdza swoje umiejętności w kierowaniu lotnią. Niestety, zdarzają się tacy, którzy zbyt wiele chcą osiągnąć w krótkim czasie. Jeśli Tancerz Ognia popełni w powietrzu choćby najmniejszy błąd – zginie. Dlatego też *thala'vas* kładą wielki nacisk na wyrobienie w młodym adepcie samokontroli i cierpliwości, umiejętności zdrowej oceny swoich umiejętności.

Unosząc się ponad Morzem Śmierci Tancerz Ognia koncentruje się jedynie na czynności lotu. Świadomość bliskości skrytej pod powłoką lawy Śmierci sprawia, że odpływają od nas wszelkie nieważne myśli i emocje. Mówimy, że najgorszym wrogiem Tancerza Ognia jest strach. „*Strach paraliżuje ciało, więzi duszę i otepia umysł.*” – to pierwsze słowa, jakie słyszą uczniowie od swych nauczycieli, zanim po raz pierwszy założą uprząż i wzniosą się w przestworza.

„*Niech stanę się jednością z lotnią. Niech jej skrzydła staną się częścią mego ciała, niech niosą mnie pewnie ponad powierzchnią ziemi. Niech oczy przenikną pustkę, by każdy sekret nieba stanął przede mną otworem.*” – tak brzmią początkowe słowa modlitwy, jaką zanosimy do Floraanusa przed momentem skoku. Doskonale opisują, w jaki sposób kierujemy lotniami podczas szybowania. Magia, którą się posługujemy, sprawia, że każdy prąd powietrza, niezależnie od tego, czy będzie to lekki, wznoszący *zerric*, potężny spiralny *we'rth*, czy też szybki *greil*, staje się dla nas niemal widoczny. Czujemy całym ciałem jak wiruje wokół nas powietrze, wyczuwamy każdą zmianę prędkości i kierunku wiatru. Lotnie przestają być przyczepionymi do pleców ciężarami. Stają się częścią naszych ciał, podobnie jak ręce czy nogi. Magia przepełnia nas, kiedy siłą woli decydujemy, w jakim kierunku i jak szybko będziemy lecieć.

Nie sposób wytłumaczyć jak dokonujemy tych niezwykłych manewrów, dzięki którym Dawcy Imion nadali nam miano Tancerzy, podobnie jak nie można wyjaśnić niemowlęciu w jaki sposób można biegać. Ruchy, które wykonujemy podczas lotu, są dla nas instynktowne. Nie zastanawiamy się, co musimy zrobić, by polecieć do przodu, wznieść się czy skrócić, tak samo jak Dawcy Imion nie rozmyślają jak zacisnąć palce dłoni, usiąść na krześle czy skoczyć do góry. Z drugiej strony – podobnie jak zwykli tancerze, którzy doskonalą swe umiejętności latami – tak samo i my musimy doskonalić się w tańcu w powietrzu, uczyć się wyczuwać najdelikatniejsze podmuchy powietrza i wykorzystywać je do zmiany kierunku czy szybkości lotu.

Jedną z najgorszych rzeczy, jakie mogą przytrafić się Tancerzowi Ognia, jest zniszczenie lotni, która służyła mu latami. W przypadku jej utraty adept musi niekiedy spędzić kilka miesięcy przyzwyczajając się do nowej. Właśnie





dlatego tak wielką wagę przywiązujemy do stanu tych konstrukcji, samodzielnie je naprawiając i konserwując. Dobrej jakości lotnia może służyć adeptowi przez całe życie, a te mistrzowskiej jakości (wykonywane najczęściej przez elfy lub krasnoludy) często przekazywane są z ojca na syna. Ta, na której sam latam, ma dziewiętnaście lat i była pierwszą lotnią mojego brata (który zostając *heth* zmuszony był zmienić ją na inną), a jest moja druga (pierwsza należała do mojego *thala'vas*). Pomimo tego, że otrzymałem ją po dwóch latach od momentu, kiedy po raz pierwszy uniosłem się w przestworza, proces przystosowywania się do niej był prawdziwą udrętką. Nie byłem w stanie „wyczuć” lotni, a każdego trudniejszego manewru musiałem uczyć się od nowa. Lotnia zachowywała się w powietrzu nieco inaczej niż ta, na której wcześniej szybowałem, musiałem oduczyć się starych nawyków i wyrobić w sobie nowe.

♀ DNIU DZISIEJSZYM

Kiedy słońce zaszło, udałam się z Shartisem do jego komnaty. Urządzona była raczej funkcjonalnie niż z przepychem jaki widoczny był w Sali Pamięci. Zjedliśmy tam romantyczną kolację (jeszcze raz muszę pochwalić wspaniałość therańskiej kuchni – jej bogactwo nie ma sobie równych), po czym poprosiłam Shartisa, aby uraczył mnie jeszcze jakąś opowieścią. W końcu Shartis uległ moim usilnym naleganiom i opowiedział mi o ostatnich wydarzeniach, które wpłynęły na ogół Tancerzy Ognia. Ku mojemu zaskoczeniu okazało się, że adeptom tym nieobce są spiski, zdrada i intrygi...

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

Wydawać by się mogło, że Tancerze Ognia stanowią silną, zwartą grupę. Nie jest to do końca prawda. Na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat doszło do wydarzeń, które odmieniły nas na zawsze...

O Szermierzach Przestworzy

Pierwsze z owych wydarzeń miało miejsce dokładnie piętnaście lat temu. Wówczas to Kellen z Domu Zanjana, członek Wewnętrznego Kręgu, zdecydował się odejść. Piastował swoją funkcję do momentu ukończenia siedemdziesiątego roku życia, niemal przez trzy dekady, co dla człowieka jest nie lada osiągnięciem, dlatego nikt nie dziwił się jego decyzji.

Kilka miesięcy po tym, jak Kellen przeszedł na „emeryturę”, okazało się, co było faktycznym powodem jego rezygnacji. Grupa oficerów marynarki wojennej zdołała przekupić Kellena, by odszedł z organizacji i założył własną, konkurencyjną szkołę Tancerzy Ognia. W ciągu okresu, jaki minął od tamtego czasu, Kellen wytrenował niemal setkę adeptów. Specjalnie na potrzeby armii zdecydował się na porzucenie niektórych elementów szkolenia, zastępując je innymi (przede wszystkim umiejętnościami walki). Swoich uczniów nazwał Szermierzami Przestworzy, odcinając się w ten sposób ostatecznie od Tancerzy Ognia.

Kellen, pomimo zdrady, wciąż jest podziwiany przez przedstawicieli mojej dyscypliny. Ma obecnie ponad osiemdziesiąt lat, jednak wciąż wygląda jakby miał pięćdziesiąt. Pomimo zaawansowanego wieku zachował sprawność ciała i umysłu. Jego jasnoniebieskie oczy spoglądają na świat z niezwykłą przenikliwością. Jedyne, co może świadczyć o jego wieku, to idealnie białe włosy.

O Tancerzach Ostrza

Zdrada Kellena jest jednak niczym w porównaniu z czynem, jakiego dopuścił się Cord Weix ze swoimi towarzyszami. Jeszcze pięć lat temu byli młodymi, niezwykle utalentowanymi uczniami. Niemal każdy *khala'vas* chwalił ich za niezwykle umiejętności, niektórzy namawiali do próby przejścia testów i stania się *iridsi*. Ojciec Corda służył w Vivane na pokładzie kamiennej baty. Młodzieniec nie pragnął wprawdzie zostać Tancerzem Ognia, jednak uległ wpływowi ojca i wstąpił do szkoły. Bardzo

SHARTIS NIE
PRZYZNAŁ TEGO
WPROST, ALE
ODNIOŚŁAM
WRAŻENIE, IŻ
ŻOŁNIERZE SZKOLENI
W NOWEJ SZKOLE
PODDAWANI SĄ
OPERACJI
MODYFIKACJI
WZORCÓW. DRŻĘ NA
SAMĄ MYŚL, CZEGO
MOGĄ DOKONAĆ
ODDZIAŁY MAGICZNIE
ULEPSZONYCH
POWIETRZNYCH
SZERMIERZY, GDY
THERA NA POWRÓT
WYCIĄGNIE SWE RĘCE
PO UTRACONĄ
BARSAWIĘ.
– T'SAANAS V'SHALA,





szybko znalazł sobie przyjaciół, którzy – podobnie jak on – byli mistrzami w szybowaniu na magicznych lotniach. Zdołali przekonać przedstawicieli Kręgu, by pozwolili im odbywać służbę wspólnie na pokładzie „Ostrza Thery”, niewielkiej baty eskortującej barki górników wydobywających esencję ognia z Morza Śmierci.

Bunt wybuchł na dzień przed dotarciem „Ostrza Thery” do Vivane. Cord wraz z przyjaciółmi oraz tymi spośród marynarzy, których zdołali przekonać do swoich racji, zabili kapitana oraz pozostałych członków załogi, po czym polecili na północ, w kierunku Vasgothii. Przez wiele tygodni sądziliśmy, że statek został zniszczony, jednak magia Ksenomantów, którzy zbadali odnalezione zwłoki, pozwoliła nam odkryć prawdę o buncie. Tymczasem na ponad rok zbuntowane „Ostrze Thery” przepadło bez wieści. Sądzono, że zdrajcy zginęli w dzikich ostępach Vasgothii, prawda była jednak inna. „Tancerze Ostrza”, jak nazwał swoją grupę Cord, spędzili ten rok grabiąc osady i penetrując zapomniane kaery leżące pomiędzy Barsawią a Vasgothią. Ich powrót odbił się wyjątkowym echem w całym Imperium. Załoga „Ostrza Thery” zaatakowała i złupiła konwój trzech barek z esencją ognia, niszcząc jednocześnie eskortującą batę. Od tamtej pory „Tancerze Ostrza” zniszczyli lub złupili trzynaście therańskich okrętów, zagarniając esencję ognia, wody i powietrza wartą tysiące sztuk srebra. Można się tylko domyślać, jak wiele jeszcze powietrznych jednostek może być na koncie owych piratów. Za głowy przywódców wyznaczono nagrody, jednak nie ma ochotników, którzy podjęli by się zadania stawienia czoła owym niebezpiecznym bandytom.

WYDAJE MI SIĘ
WYSOCE
NIEPRAWDOPODOBNE,
ABY GARGASHAN
O WŁASNYCH SIŁACH
ZDOŁAŁ PRZENIKNĄĆ
ZABEZPIECZENIA
CHRONIĄCE WYSPĘ.
Z TEGO CO WIEM,
KAŻDY
Z PRZYBYWAJĄCYCH DO
MIASTA OKRĘTÓW
WCIAŻ JEST DOKŁADNIE
BADANY NA WYPADEK
OBECNOŚCI
INNOWYMIAROWYCH
BESTII, A I W SĄDOWY
MIEŚCIE WCIAŻ
POZOSTAŁO WIELE
AKTYWNYCH RUNÓW.
PRĘDZEJ JUŻ
PODEJRZĘWAŁBYM, ŻE
ZA PRZETRANSPORTO-
WANIEM HORRORA DO
SIEDZIBY TANCERZY
OGNIA KRYJĄ SIĘ
SZEROKIE
PRZESTWORZY.
– NIKAROS
GALLIMEOS,
THERAŃSKI ŁOWCA
HORRORÓW

Gargashan – Pożeracz Umysłów

Trzy lata temu rozegrały się w siedzibie Tancerzy Ognia wydarzenia, których wspomnienie do dziś spędza nam sen z powiek. Gdyby nie członkini Wewnętrzznego Kręgu, Trissia z Domu Krand, zapewne większość z nas byłaby teraz martwa.

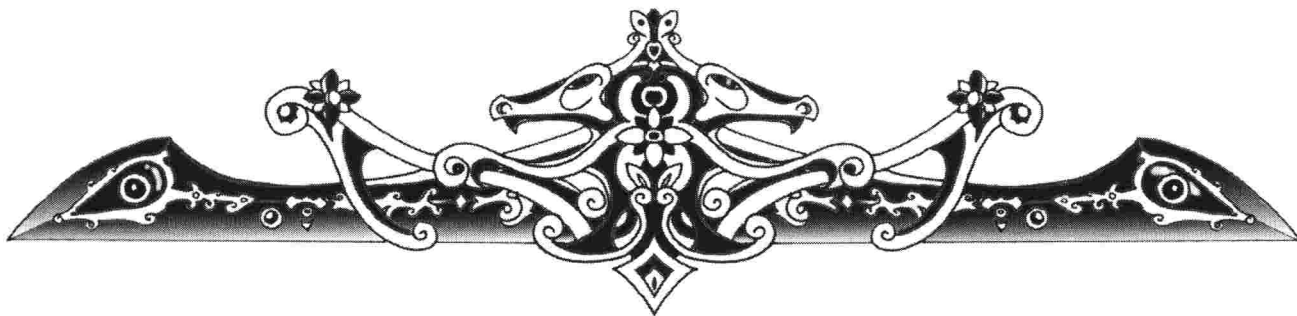
Jeden z *iridsi*, elf zwany Haldfarem, przebywał wówczas na pokładzie potężnej kili „Złota Włócznia”. Kila ta eskortowała barki przewożące esencje żywiołów z Vivane do Thery, a Haldfar pełnił na niej funkcję zwiadowcy. Podczas jednego z patroli został zaatakowany i obozwładniony przez kilka gargulców. Jak się później okazało, potwory służyły potężnemu Horrorowi Gargashanowi, znanemu również pod imieniem Pożeracza Umysłów. Gargulce zaciągnęły nieprzytomnego elfa do siedziby Horrora, która mieściła się w powulkanicznej grocie w łańcuchu gór otaczających Morze Śmierci.

Gargashan był żywiącym się wspomnieniami Horrorem, prawie pozbawionym materialnego ciała. Wyglądem przypominał czaszkowego robala, jednak jego moce były nieporównywalnie większe. Przeniknął do ciała Haldfara i zagnieździł w jego umyśle, licząc na to, że dzięki niemu zdoła dotrzeć do miejsca, gdzie znajdzie innych Dawców Imion mogących dostarczyć mu pokarmu.

Bestia przezornie usunęła z umysłu elfa wspomnienia z ostatnich kilku godzin i zastąpiła je innymi, fałszywymi. Haldfarowi wydawało się, że ujrzał grupę ognistych orłów lecących na niewielkiej wysokości. Chcąc uniknąć spotkania z groźnymi stworzeniami wylądował na jednej z pobliskich wysp. Orły krążyły nad okolicą, by po pewnym czasie odlecieć. Dopiero kiedy oddaliły się na bezpieczną odległość, Haldfar zdecydował się wznieść w powietrze. Kapitan kili uwierzył w jego wyjaśnienia. Ukryty w ciele Haldfara Horror zdołał przeniknąć na There. W niewyjaśniony sposób udało mu się nie tylko pokonać pozostałe jeszcze po Pogromie zabezpieczenia chroniące Wielkie Miasto, ale i przedostać się w głowie elfa do siedziby Tancerzy Ognia! Tam opuścił ciało Haldfara i ukrył się w Sali Pamięci, gdzie tkwił przez długie tygodnie naznaczając kolejnych adeptów i pochłaniając ich wspomnienia.

Uratowała nas Trissia, najmłodsza członkini Wewnętrzznego Kręgu i zarazem zdolna Ksenomantka (jest przedstawicielką nielicznej grupy Tancerzy Ognia doskonalących się w dwóch dyscyplinach). To właśnie ona zauważyła zmiany we wzorcu Sali Pamięci i dzięki swoim talentom wykryła obecność Horrora. Doszło między nimi do





pojedyńku woli, który na szczęście Trissia wygrała. Zniszczyła Horrora, płacąc za to wysoką cenę – Gargashan straszliwie poranił jej ciało, posługując się swoimi spaczonymi mocami. Pomimo tego, że obrażenia nie były śmiertelne, Trissia zmuszona była opuścić There. Wciąż przebywa na północy Talei, dochodząc do zdrowia.

Wraz ze śmiercią Horrora niemal wszyscy naznaczeni przez niego adepci odzyskali swoje wspomnienia. Jedynym, który na zawsze utracił pamięć, był Gryell, krasnolud pełniący od dwóch lat funkcję *thala'vas*. Niestety, nikt nie był w stanie przywrócić mu pamięci. Gryell do dziś mieszka w siedzibie Tancerzy Ognia. Wraz z utratą pamięci znikła większość jego talentów. Dlatego też powierzono mu funkcję opiekuna Sali Pamięci.

INFORMACJE DLA MG

Gargashan, zwany Pożeraczem Umysłów, wciąż żyje. Nieprawdą jest jakoby Horror przegrał pojedynek woli z Trissią. W rzeczywistości pokonał ją, po czym przeniknął do umysłu elfki. Wykorzystując swoje moce zmienił wspomnienia Tancerzy Ognia, którzy przebywali wówczas w swej siedzibie. Oficjalnie Trissia udała się do Talei, by uleczyć swe ciało. Prawda jest jednak inna – Horror czerpie moc z wzorców adeptów, których naznaczył, szczególnie dzięki Sali Pamięci. Trissia, w której ciele się znajduje, ukrywa się niedaleko Thery, w pobliżu niewielkiej osady leżącej na granicy Barsawii i Rugarii.

Na Therze pozostał jeden adepta z własnej woli służący Horrorowi. Jest nim Gryell, który od kilku lat uczy się od Trissii sztuki ksenomancji. W zamian za długowieczność dostarcza Pożeraczowi Umysłów informacji na temat wydarzeń, jakie mają miejsce w siedzibie Tancerzy Ognia.

Sala Pamięci posiada własny wzorec, w który można wpleść wątek. Wyjątkowa natura tego miejsca sprawia, że wszelkie korzyści, jakie adepta zdobywa dzięki takiemu wątkowi, zachowane są również podczas lotu ponad Morzem Śmierci. Niestety, Horror wypaczył wątek tego miejsca – każdy, kto skorzysta z mocy, jakie daje mu wpleciony we wzorec Sali Pamięci wątek, zostaje automatycznie naznaczony przez Horrora. Od tego momentu bestia zaczyna powoli lecz sukcesywnie wymazywać jego wspomnienia.

GARGASHAN

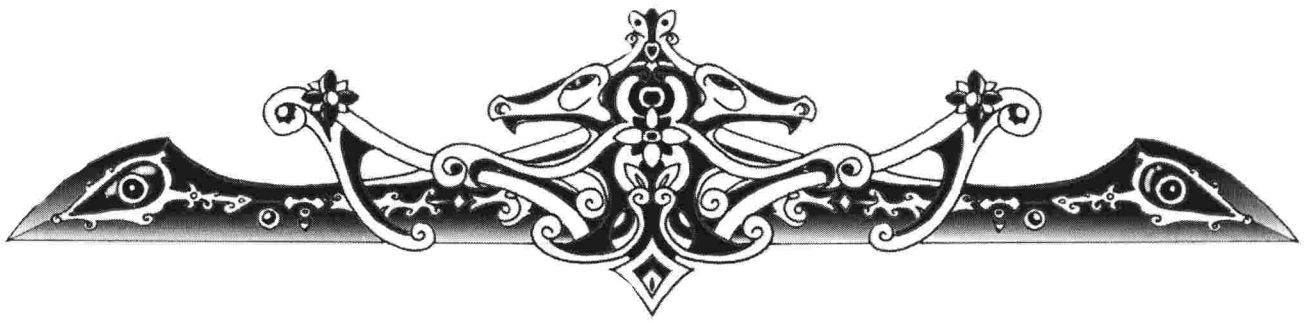
Horror zwany Pożeraczem Umysłów wygląda niemal identycznie jak czaszkowy robal. Jego ciało jest długie na kilkanaście centymetrów i ma ciemnoszarą barwę. Na jednym z końców znajduje się paszcza uzbrojona w ostre, trójkątne zęby, którymi wgrzyza się w głowy swoich ofiar, przejmując później nad nimi kontrolę. Moce Horrora i jego niewielkie rozmiary pozwalają szybko wyleczyć ranę, dzięki czemu może pozostawiać nie wykryty latami, nie zmieniając „nosiciela”.

Gargashan nigdy nie atakuje otwarcie – jego niewielkie rozmiary i mała wytrzymałość sprawiają, że znacznie częściej stara się pokonać wrogów dzięki swoim mocom (szczególnie zaklęciom ksenomancjikim). Jeśli zostanie przyparty do muru, stara się wniknąć do ciała jednego z przeciwników, po czym za jego pomocą zabić pozostałych.

ZR: 19	SF: 12	ŻYW: 16
PER: 22	SW: 25	CHA: 19
Inicjatywa: 19	Obrona fizyczna: 19	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 25	
Atak: 22	Obrona społeczna: 21	
Obrażenia: Drażnienie	Pancerz fizyczny: 12	
Liczba czarów: 2	Pancerz duchowy: 22	
Rzucanie czarów: 23	Zachowanie równowagi: 12	
Efekt: patrz niżej	Testy zdrowienia: 8	
Próg życia: 150		
Próg ran: 20	Szybkość w walce: 30	
Próg przytomności: brak	Pełna szybkość: 60	
Punkty karmy: 35	Stopień karmy: 12	

Moce: Czary ksenomanty 7 Kręgu, Drażnienie 17, Drażnienie myśli 13, Manipulacja wspomnieniami 19, Podszepty 17, Zły los 12, Znamię Horrora 19.





Punkty legend: 75000

Ekwipunek: brak.

Łup: brak.

Drażenie – w przypadku trafienia Horror zaczyna wgryzać się w głowę trafionego, identycznie jak czyni to czaszkowy robal (zasady dotyczące tej formy ataku znajdują się w **PZ**, str. 294). Jeśli Horror przez trzy rundy nie zostanie usunięty z ciała, dociera do mózgu ofiary i przejmuje nad nią kontrolę (aby to zrobić, musi w teście efektu zdolności przebić obronę magiczną ofiary; test ten może być powtarzany co rundę). Od tego momentu jest w stanie wykorzystać wszelkie talenty, moce i wiedzę, jakie posiadała jego ofiara. Horror może pozwolić ofierze na kontrolę nad ciałem lub „wygasić” jej świadomość (w przypadku ocalenia Dawca Imion, który nosił w swoim ciele Horrora, nie pamięta tego okresu).

Manipulacja wspomnieniami – Aby użyć tej mocy Horror musi wcześniej naznaczyć ofiarę, która nie może znajdować się dalej niż 1500 kilometrów. Aktywacja mocy kosztuje Horrora jeden punkt wyczerpania. Musi on ponadto w teście *rzucania czarów* przebić obronę magiczną ofiary. Następnie wykonuje test efektu – wynik w minutach oznacza przedział czasu, na którym wolno mu dokonać manipulacji wspomnieniami. Wspomnienia są zmieniane na zawsze, nie można ich przywrócić magicznie, choć możliwe jest usunięcie fałszywych.

POMYSŁY NA PRZYGODY

- * Kellen, mistrz Szermierzy Przestworzy, dziwaczaje. Kilka jego nieprzemyślanych decyzji powoduje, że wielu spośród jego uczniów opuszcza There, poszukując zarobku w innych częściach świata. Niektórzy docierają do Barsawii. Organizują tam grupę, która zajmuje się atakami na barki górników wydobywających esencję żywiołu ognia. Bohaterowie mogą zostać wynajęci do powstrzymania tych adeptów. Może uda im się przekonać Theran, by przekazali sekrety swej dyscypliny Dawcom Imion pochodzącym z Barsawii?
- * Tancerze Ostrza zaczynają atakować statki latające pod banderą Jerris. Rada miasta nakazuje powstrzymanie bandytów i wyznacza wysoką nagrodę za ich głowy. Bohaterowie mogą zostać wynajęci do pochwylenia przestępców. W trakcie poszukiwań ich kryjówek napotykają grupę Theran, którzy również zamierzają pochwycić Corda i jego podwładnych.
- * W czasie jednej ze swoich wędrówek po południowej Barsawii bohaterowie zostają niespodziewanie napadnięci i pojęmani przez załogę theranńskiej baty. Jak się okazuje, kapitan pochodzi z domu, któremu drużyna dała się swego czasu mocno we znaki (jeśli do tej pory nie prowadziłeś, Mistrzu, odpowiedniej przygody – jej wymyślenie pozostawiam twojej inwencji). Dyszący żądzą zemsty Theranin złamał rozkazy, zmienił kurs okrętu i wykorzystał podkomendnych do prywatnych celów. Teraz jednak wraca nad Morze Śmierci, by dokończyć misję patrolową. Tymczasem oburzona takim postępowaniem kapitana Tancerka Ognia, pełniąca na bacie funkcję zwiadowcy, postanawia pomóc bohaterom w ucieczce. (Dla dodania przygodzie pikanterii warto nawet pokusić się o to, by owa Tancerka zakochała się w kimś z drużyny). Przed adeptami stoi jeszcze zadanie opracowania szczegółowego planu ucieczki – a biorąc pod uwagę, że bata leci obecnie wysoko ponad morzem lawy, może to być naprawdę pasjonujące wyzwanie! Kiedy wreszcie bohaterowie wraz z adeptką opuszczą złowrogi statek i udadzą się w drogę powrotną (to doskonała okazja na zapoznanie graczy z „urokami” Morza Śmierci) okaże się, iż z Theranką dzieje się coś dziwnego. Stopniowo zapomina coraz więcej z minionych wydarzeń, a w końcu przestaje nawet rozpoznawać swoich towarzyszy! Wdzięczni za ratunek bohaterowie winni dołożyć wszelkich starań, by rozwikłać tajemnicę „choroby”. Tymczasem rozwiązanie zagadki kryje się daleko, w Sali Pamięci na Wielkiej Therze...

CHARAKTERYSTYKA DYSCYPLINY

Jesteśmy światłem, cieniem i błyskiem. Szybujemy ponad morzem lawy na skrzydłach wiatru, prawdziwie wolni. Nic nie jest w stanie nas zatrzymać, ani żywioł, ani żywa istota, ani wola Dawcy Imion. Nie uginamy karku przed nikim, utrata godności jest gorsza od śmierci. Kim jesteśmy? Tancerzami Ognia, mistrzami powietrznego tańca. Jesteśmy adeptami.

Yolondo Bix,
Tancerz Ognia





TANCERZ OGNIA

Przedstawiciele tej dyscypliny służą na powietrznych statkach jako zwiadowcy. Szybują, wykorzystując do tego lotnie, ponad morzem lawy, wypatrując niebezpieczeństwa oraz miejsc, w których mogą znajdować się pokłady esencji ognia. Ich talenty łączą w sobie elementy dyscyplin Powietrznego Żeglarza, Zwiadowcy, Wojownika i Powietrznego Łupieżcy.

Istotne cechy: Zręczność, Percepcja.

Ograniczenia rasowe: Obsydianie, wietrzniaki i trolle nie mogą zostać Tancerzami Ognia.

Rytuał karmiczny: Adept spogląda na nocne niebo, wpatruje się przez chwilę w gwiazdy. Zaczyna sobie przypominać ostatni lot. Oczami wyobraźni kieruje lotnię ponad chmury, wyżej niż kiedykolwiek zdołał się wzbicić. Dociera do gwiazd, szybując pośród nich na nocnym niebie. Po chwili zamyka oczy, zaczyna się koncentrować. Jego stopy odrywają się na kilka centymetrów nad powierzchnię ziemi. Pojawia się błękitna, lekko emanująca światłem mgła, która otacza powoli postać adepta. Po kilku minutach stopy Tancerza Ognia dotykają ziemi, a mgła się rozwiewa. Rytuał kończy się, kiedy adept otworzy oczy.

Umiejętności artystyczne: Rycie run, rzeźbiarstwo.

KRĄG PIERWSZY

Talenty

Broń miotana
Broń strzelecka (D)
Nurkowanie *
Ognista krew (D)
Żeglarstwo powietrzne
Rytuał karmiczny
Szybowanie + (D)

KRĄG DRUGI

Talenty

Manewr
Wytrzymałość (6/5)
Zachowanie równowagi

KRĄG TRZECI

Talenty

Chwytywanie wiatru (D)
Wyczucie esencji ognia + (D) 0

KRĄG CZWARTY

Karma: Adept może wykorzystywać punkty Karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

Tkanie wątków (Tancerz Ognia) (D)
Wielki skok

KRĄG PIĄTY

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Tancerza Ognia wzrasta o 1.

Talenty

Drewniana skóra
Powietrzny chód (D)





KRAĞ SZÓSTY

Karma: Adept może wykorzystywać punkty Karmy do działań wymagających samej Percepcji.

Talenty

- Cios z powietrza
- Odporność na gorąco + (D)

KRAĞ SIÓDMY

Obrona społeczna: Obrona społeczna Tancerza Ognia wzrasta o 1.

Talenty

- Spojrzenie astralne
- Tygrysi skok

KRAĞ ÓSMY

Obrona magiczna: Obrona magiczna Tancerza Ognia wzrasta o 1.

Talenty

- Bezpieczna ścieżka (D) 0
- Hartowanie siebie

KRAĞ DZIEWIĄTY

Karma: Adept może wykorzystywać punkty Karmy do testów zdrowienia i talentów, które je zastępują.

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Tancerza Ognia wzrasta o 1.

Talenty

- Celny strzał
- Uzdrawiający ogień

KRAĞ DZIESIĄTY

Testy zdrowienia: Tancerz Ognia zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Dusza z ognia: Kosztem 4 trwałych obrażeń adept zyskuje zdolność *dusza z ognia*, dającą mu nadnaturalną odporność na gorąco i ogień. We wszelkich testach *odporności na gorąco* może wydawać więcej niż jeden punkt karmy – każdy dodatkowy kosztuje go punkt wyczerpania.

Talenty

- Zwierzęca żywotność
- Odchylanie pocisków
- Pierwsze wrażenie

(D) – oznacza talent dyscyplinarny

+ – oznacza nowy talent, opisany poniżej

* – talent Nurkowanie opisany jest w pierwszym tomie **Mieszkańców Barsawii**. Normalnie dostępny jest jedynie wietrznikom – jest to wyjątek od tej zasady (jednak Tancerz Ognia nie może nauczyć tego talentu innego adepta).

0 – Szermierze Przestworzy otrzymują zamiast wyczucia *esencji ognia* talent *broń biała*, natomiast zamiast *bezpiecznej ścieżki* talent *ognista strzała*.

Uwaga: Tancerze Ognia rozpoczynają grę mając dostęp do lotni. Od Mistrza Gry zależy, czy lotnia ta jest elementem wyposażenia statku, na którym służy adept, czy też jego własnością.

Odgrywanie roli

Tancerze Ognia są równocześnie Wojownikami, Zwiadowcami i Powietrznymi Żeglarzami. Uwielbiają ryzyko, choć nie podejmują go, jeśli mają określone zadanie. Potrafią cieszyć się wolnością, lecz bez wahania wykonują rozkazy kapitana statku. Lubią widowiskowość i, jeżeli tylko nie narazi to ich misji, nie zawahają się popisać swoim powietrznym kunsztem.





Przedstawiciele tej dyscypliny na każdym kroku podkreślają (nie bez powodu) swoją wartość. Ich umiejętności czynią Tancerzy Ognia niezbędnymi na niemal każdej powietrznej barce wydobywającej esencję ognia nad Morzem Śmierci. Jeden adept potrafi zastąpić tuzin zwykłych marynarzy. Tancerze Ognia uważają się za elitę pośród adeptów. Starają się wszystko wykonywać perfekcyjnie, nie znoszą niechlujności i lenistwa.

Powszechnie uważa się, że żaden adept tej dyscypliny nie zdradzi drugiego, a w przypadku potrzeby pomocy niesie ją bezinteresownie. Większość kieruje się specyficznym kodeksem honorowym, nakazującym im swoją solidarność z innymi Tancerzami Ognia, Powietrznymi Żeglarzami i Łupieżcami. Kodeks ten nakazuje bezwzględną lojalność wobec załogi statku, na którym służą, posłuszeństwo kapitanowi i bezwzględne wykonywanie rozkazów (chyba, rzecz jasna, że są niedorzeczne i spowodują złamanie kodeksu z innego powodu).

Naruszenie kodeksu dyscypliny

Tancerz Ognia nigdy nie może zdradzić swoich towarzyszy, czy też pozostawić ich na pastwę losu w przypadku, kiedy potrzebują pomocy. Tchórzostwo lub brak odpowiedzialności w obliczu zagrożenia mogą się skończyć nawet poważnym kryzysem talentów. Aktem Pokuty jest najczęściej naprawa błędu lub, jeśli to nie możliwe, wykonanie zadania, które jest powiązane z grzechem. Trudność zadania zależy od skali grzechu.

Łączenie dyscyplin

Tancerze Ognia rzadko łączą swoją dyscyplinę z inną, głównie ze względu na specyfikę swojej pracy i małą przydatność talentów, jakie mogą zyskać poznając sekrety innych dyscyplin. Najczęściej wybierają dyscypliny Powietrznego Łupieżcy lub Żeglarza, Mistrza Żywiołów bądź Zbrojmistra, które to pozwalają im zwiększyć swoją przydatność w pracy. Czasami, choć dużo rzadziej, zdarza im się zostać Ksenomantami lub Iluzjonistami, zaś *heth* czasem uzupełniają swoje możliwości podążając dodatkowo ścieżką Wojownika bądź Łucznika. Tancerze prawie nigdy nie zostają Władcami Zwierząt, Czarodziejami oraz Kawalerzystami.

Niska magia

Tancerze Ognia mogą wykonywać testy *niskiej magii* podczas wykonywania wszelkich czynności związanych z budową, konserwacją i naprawą statków powietrznych lub lotni. Mogą również odwoływać się do *niskiej magii* przy testach wiedzy związanych z Morzem Śmierci, jego geografiami oraz istotami je zamieszkującymi.

NOWE TALENTY

SZYBOWANIE

Stopień: poziom + stopień Zręczności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** 0 lub 1

Talent ten pozwala adeptom szybować na specjalnie do tego celu przygotowanych lotniach, zawierających drobiny esencji powietrza i wody. Dzięki magii Tancerz Ognia instynktowo orientuje się w skomplikowanej gmatwaninie turbulencji i prądów wznoszących, jakie tworzą się nad Morzem Śmierci. Adept, który chce wznieść się w powietrze, musi przez co najmniej 15 metrów biec lub skoczyć z lotnią z wysokości minimum 5 metrów. Wystartować bez rozbiegu adept może z pomocą talentu *wielki skok* lub eliksiru dalekiego skoku. Aby unieść się w powietrze, należy wykonać test talentu, którego stopień zależy od warunków atmosferycznych (przy wielkim wietrze wynosić może 4, przy całkowicie nieruchomym powietrzu nawet 12). Wykonując wszelkie manewry, jak wznoszenie, opadanie czy pikowanie, adept musi wykonywać kolejne testy (jedynie podczas ryzykownych czynności). Talent ten może być również użyty do unikania ciosów i pocisków, których celem jest Tancerz Ognia – w tym wypadku użycie talentu pozwala uniknąć trafienia (jednak porażka nie powoduje upadku, jak przy talencie *unik*). Tylko podczas unikania ciosów koszt w punktach wyczerpania równy jest 1, dla zwykłych manewrów równy jest 0. Prędkość lotu odczytuje się z **Tabeli Cech i Współczynników, PZ**, str. 52, licząc, jakby Zręczność adepta była wyższa o 2 punkty.





WYCZUCIE ESENCJI OGNIĄ

Stopień: poziom + stopień Percepcji

Akcja: tak **Umiejętność:** nie

Karma: tak **Wyczerpanie:** 2

Talent ten jest wykorzystywany przez Tancerzy Ognia do wykrywania miejsc, w których mogą znajdować się ziarna esencji ognia. Bohater, który chce takie miejsca odnaleźć, wykonuje test talentu, o stopniu trudności równym obronie magicznej obszaru, nad którym się znajduje (zazwyczaj równej 6). Powodzenie w teście pozwala z dokładnością do kilku metrów określić położenie skupiska esencji żywiołu ognia w promieniu tylu sektek metrów, ile wynosi poziom talentu. Ogromny sukces pozwala odkryć wielkość złóż, a wyjątkowo dodatkowo podwaja zasięg działania talentu.

ODPORNOŚĆ NA GORĄCO

Stopień: poziom + stopień Żywotności

Akcja: nie **Umiejętność:** nie

Karma: nie **Wyczerpanie:** nie

Talent ten jest wariantem talentu *odporność na zimno*, przystosowanym do warunków panujących w okolicach Morza Śmierci. Zmniejsza obrażenia, jakie bohater otrzymuje w wyniku działania wysokich temperatur (zarówno ognia, jak i np. pary). W sytuacji, kiedy bohater ma otrzymać rany w wyniku kontaktu z ogniem bądź gorącem, natychmiast wykonuje test *odporności na gorąco*. Wynik testu określa, o ile zmniejszają się otrzymane przez postać obrażenia. Bohater ma prawo do testu jeszcze przed odniesieniem ran, utratą przytomności lub życia. Z mocy tego talentu można skorzystać tyle razy dziennie, ile wynosi jego poziom.

WYPOSAŻENIE

LOTNIE

Lotnie, na których Tancerze Ognia unoszą się ponad Morzem Śmierci, tworzą jedynie doświadczeni Mistrzowie Żywiołów. Szkielet konstrukcji budowany jest z drewna, które nasycy się zianami esencji wody oraz powietrza. Dzięki temu drewno zyskuje nadnaturalną lekkość oraz niezwykłą odporność na ogień i gorąco panujące nad morzem magmy. Materiał, który naciąga się na szkielet, również zawiera esencję wody. Staje się dzięki temu nieprzepuszczalny i może pochwycić najdelikatniejszy powiew wiatru, unosząc adepta w przestworza.

W mechanice gry lotnię traktuje się jakby miała pancerz fizyczny równy 6 (jedynie przeciwko wysokim temperaturom). W zależności od jakości wykonania, potrzeba od 25 do 50 obrażeń, żeby zniszczyć lotnię. Aby stworzyć lotnię, Mistrz Żywiołów potrzebuje około dwóch tygodni, podczas których musi pracować co najmniej osiem godzin dziennie. Musi również przejść trzy testy *niskiej magii*, których stopień trudności ustalony jest na 10-15 (zależnie od jakości lotni).

Koszt: 1000 sztuk srebra. Lotnie lepszej jakości mogą kosztować dwu- lub trzykrotnie więcej.

KULA EKSPLODUJĄCA

Ten niezwykle przedmiot wykorzystywany jest najczęściej przez *heth*. Eksplodująca kula to szklana sfera, wypełniona magicznymi esencjami żywiołów. Cienka warstwa szkła oddziela ziarno esencji powietrza od ziarna esencji ognia. W momencie mocnego uderzenia kula rozsypuje się, eksplodując i raniąc wszystkich w promieniu kilku metrów. Tancerze Ognia bardzo rzadko decydują się na wykorzystywanie tych przedmiotów ze względu na niebezpieczeństwo, jakie wiąże się z ich używaniem, jak również z powodu ich wysokiego kosztu.

Eksplodująca kula traktowana jest jak broń rzucana (o zasięgach równych 5/15/30). W momencie uderzenia o twardą powierzchnię eksploduje, zadając wszystkim w promieniu 3 metrów obrażenia z 13 stopniem. Aby stworzyć taką kulę, Mistrz Żywiołów musi wykonać udany test niskiej magii o stopniu trudności równym 14. Musi również poświęcić dwa ziarna esencji żywiołów (jedno ognia i jedno powietrza). Pech w teście stworzenia kuli oznacza nieopatrzne zetknięcie ziaren – adept otrzymuje wówczas obrażenia ze stopniem 13. Proces tworzenia eksplodującej kuli zajmuje 12 godzin.





Koszt: 200 sztuk srebra (przedmiot ten jest bardzo rzadki, praktycznie niedostępny dla adeptów nie służących w marynarce wojennej Thery).

KUSZA RĘCZNA

Te niezwykle kusze wykonywane są najczęściej przez therańskich Zbrojistrzów z Domów Zanzan lub Krand. Początkowo wykorzystywane przez Powietrznych Żeglarzy jako broń dodatkowa, bardzo szybko stały się ulubionym orężem Tancerzy Ognia. Kusze, montowane zazwyczaj na przedramieniu, są mocno zmodyfikowane – Zbrojistrz montuje w nich mechanizmy automatycznie przeładowujące bębel kiedy poprzedni zostanie wystrzelony, a także „magazynek” mieszczący cztery dodatkowe pociski. Bębel jest zwalniany, kiedy noszący kuszę Dawca Imion zaciśnie dłoń w pięść, jednocześnie zginając nadgarstek w dół.

Kusza zadaje obrażenia z 5 stopniem (niezależnie od Siły) i ma zasięg równy 15/35/60 metrów. Traktowana jest jak broń o wielkości 3. Osoba, która nosi kuszę, może jednocześnie trzymać w tej samej ręce broń, której wielkość równa jest 1 lub 2. Po wystrzeleniu bębla kusza sama przeładowuje się w czasie jednej rundy.

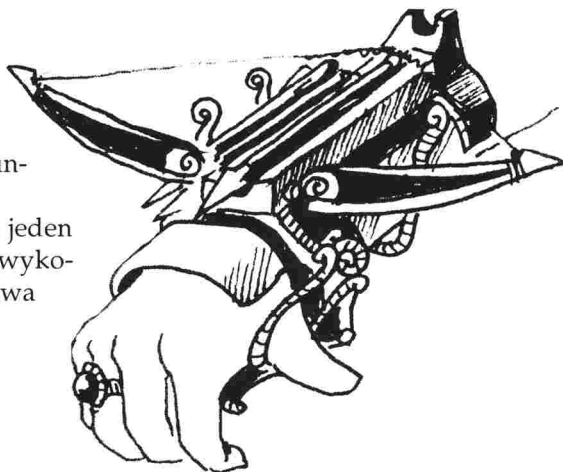
Koszt: 100 sztuk srebra.

ELIKSIR DALEKIEGO SKOKU

Eliksiry te wyrabiane są specjalnie dla Tancerzy Ognia przez therańskich Mistrzów Żywiołów. Przydają się szczególnie początkującym adeptom, którzy nie opanowali do końca sztuki swej dyscypliny, do wzbijania się w powietrze.

Moc tego eliksiru pozwala osobie, która go wypije, wykonać jeden długi i wysoki skok, jakby posiadała talent *wielki skok*. Gracz wykonuje rzut o stopniu 8 – jego wynik określa długość skoku, połowa tej wartości to wysokość, na jaką jest w stanie wyskoczyć. Aby stworzyć taki eliksir, należy wykonać test *alchemii* (lub *niskiej magii* w przypadku Mistrzów Żywiołów) o stopniu trudności równym 11.

Koszt: 150 sztuk srebra.



ŻELAZNA LINA

W rzeczywistości „żelazne liny” wykonuje się z jedwabiu – myląca nazwa wynika z ich niezwyklej wytrzymałości. Mistrzowie Żywiołów wplatają w nie esencje ziemi i powietrza, dzięki czemu stają się zarazem lekkie i bardzo wytrzymałe. Pięćdziesiąt metrów takiej liny waży jedynie kilogram i zajmuje tyle miejsca, co trzy metry normalnej.

Koszt: 50 sztuk srebra za metr.

WĄTKOWE LOTNIE

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 12

Koszt: 4500 sztuk srebra

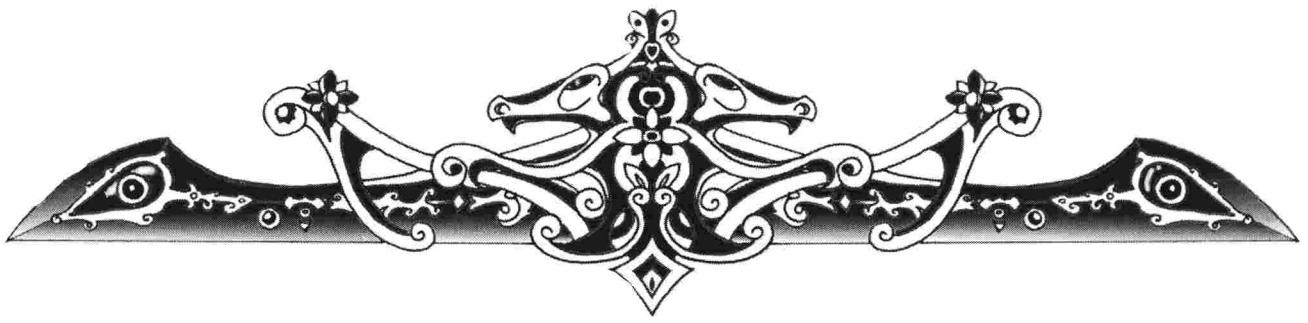
Wątkowe lotnie są dziełem najpotężniejszych Mistrzów Żywiołów. Większość z nich została stworzona jeszcze przed Pogromem, choć można dziś spotkać kilku Mistrzów Żywiołów zajmujących się ich wyrobem. Każda z tych lotni wygląda inaczej, dostosowane były bowiem do wymagań stawianych przez pierwszych właścicieli, dla których były tworzone.

Każda taka lotnia posiada pancerz fizyczny 6 przeciwko atakom opartym na ogniu. Trzeba zadać 30 punktów obrażeń, żeby zniszczyć taką lotnię.

Poziomy dostrojenia

Poziom: 1 **Koszt:** 200





Tajnik: Bohater, aby móc wpleść wątek, musi poznać Imię lotni.

Efekt: Lotnia zapewnia adeptowi premię +1 do obrony fizycznej (jedynie w powietrzu).

Poziom: 2 Koszt: 300

Efekt: Lotnia zyskuje pancerz fizyczny 3 przeciwko wszystkim atakom oraz 9 przeciwko atakom opartym na ogniu. Aby ją zniszczyć, należy zadać 40 punktów obrażeń.

Poziom: 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater, aby móc wpleść wątek, musi poznać Imię twórcy lotni.

Efekt: Lotnia zwiększa stopień talentu *szybowanie* adepta o 1 (nie daje go jednak Dawcom Imion, którzy nie mają ani jednego poziomu tego talentu). Obrona fizyczna szybującego na niej adepta zwiększa się o 2.

Poziom: 4 Koszt: 800

Tajnik: Bohater, aby móc wpleść wątek, musi poznać Imię pierwszego właściciela lotni oraz okoliczności, w jakich została przekazana kolejnemu Dawcy Imion.

Efekt: Pancerz fizyczny lotni rośnie do 5 przeciwko wszystkim atakom i 11 przeciwko atakom opartym na ogniu. Aby ją zniszczyć, należy zadać 50 punktów obrażeń.

Poziom: 5 Koszt: 1300

Efekt: Obrona fizyczna adepta szybującego na lotni zwiększa się o 3, zaś stopień talentu *szybowanie* o 2.

LOTNIA KEELINA

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 17

Lotnia legendarnego twórcy dyscypliny Tancerzy Ognia zaginęła wiele lat temu, jeszcze przed zakończeniem Pogromu. Uważa się, że Keelin ukrył ją gdzieś w Lśniących Szczytach, zanim wyruszył z Liirą do wymiaru żywiołu ognia. Inni twierdzą, że lotnia cały czas znajduje się na Wielkiej Therze, w kolekcji magicznych przedmiotów należących do jednego z wysoko postawionych rodów. Niezależnie od tego większość Tancerzy Ognia wierzy, że lotnia Keelina jest potężnym magicznym przedmiotem, który z pewnością nie został zniszczony.

Lotnia ta wykonana jest z ciemnego drewna pochodzącego ze Smoczej Puszczy. Sam materiał, którego kolor można porównać jedynie z barwą srebra, tkany był w Talei. Znajduje się na nim symbol Keelina – czarny orzeł z rozpostartymi skrzydłami. Aby zniszczyć tę wyjątkową lotnię, potrzeba 80 punktów obrażeń. Posiada pancerz fizyczny (przeciwko atakom opartym na ogniu) równy 10.

Poziomy dostrojenia

Poziom: 1 Koszt: 300

Tajnik: Bohater, aby móc wpleść wątek, musi dowiedzieć się, że ma do czynienia z Lotnią Keelina.

Efekt: Obrona fizyczna adepta szybującego na lotni zwiększa się o 2. Prędkość lotu zwiększa się odpowiednio o 10/5 metrów na rundę.

Poziom: 2 Koszt: 500

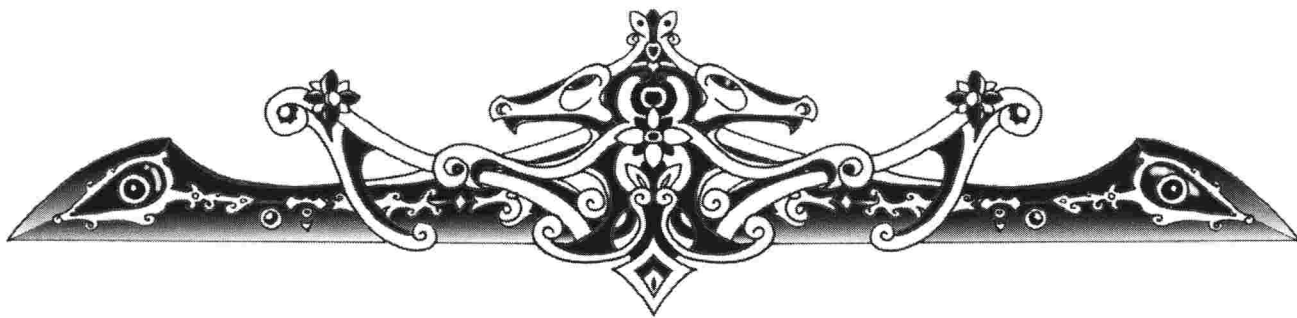
Efekt: Prędkość lotu zwiększa się odpowiednio o 20/10 metrów na rundę.

Poziom: 3 Koszt: 800

Tajnik: Bohater, aby móc wpleść wątek, musi poznać Imiona twórców lotni.

Efekt: Stopień talentu *szybowanie* rośnie o 1. Pancerz fizyczny lotni przeciwko wszystkim atakom osiąga wartość 2 punkty, natomiast przeciwko atakom opartym na ogniu poziom 12 punktów.





Poziom: 4 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater, aby móc wpleść wątek, musi poznać Imię żywiołka powietrza, który nadał Keelinowi moc kontrolowania lotu.

Efekt: Obrona fizyczna adepta szybującego na lotni zwiększa się o 3. Stopień talentu *szybowanie* rośnie o 2.

Poziom: 5 Koszt: 2100

Czyn: Bohater, aby móc wpleść wątek, musi odbyć podróż do wymiaru żywiołu powietrza i odnaleźć żywiołka, który pomógł Keelinowi. Musi przekonać go również, by nadał mu tę samą moc, którą otrzymał Keelin. Czyn ten wart jest 3400 Punktów Legend i zwiększa poziom talentu *szybowanie* o 1.

Efekt: Pancerz fizyczny lotni przeciwko wszystkim atakom osiąga wartość 5 punktów, natomiast przeciwko atakom opartym na ogniu poziom 15 punktów. Prędkość lotu zwiększa się odpowiednio o 30/15 metrów na rundę. Za cenę 4 punktów wyczerpania adepta może zwiększyć celność jednego ataku wykonywanego na lotni bronią białą lub rzucaną o wartość równą poziomowi dostrojenia.

Poziom: 6 Koszt: 3400

Efekt: Obrona fizyczna adepta szybującego na lotni zwiększa się o 5.

Poziom: 7 Koszt: 5500

Czyn: Bohater, aby móc wpleść wątek, musi rozwikłać tajemnicę, osnuwającą tajemnicze okoliczności zaginięcia Keelina w czasie ostatniej wyprawy do żywiołu ognia. Jeżeli Keelin stracił życie, adepta musi odnaleźć lokalizację miejsca jego spoczynku, natomiast jeżeli wciąż żyje – musi odnaleźć Keelina zagubionego w innym wymiarze. Czyn ten wart jest 8000 Punktów Legend.

Efekt: Stopień talentu *szybowanie* rośnie o 3. Adept, za cenę 5 punktów wyczerpania, może podczas jednego ataku wykonywanego na lotni zwiększyć poziom talentu *cios z powietrza* o wartość równą poziomowi dostrojenia (jeśli nie ma tego talentu, traktuje się jakby miał go na poziomie równym poziomowi dostrojenia).

PAJĘCZY KRÓL

Przedostatniej nocy trwania symposium zostałam zaproszona przez niejakiego Talashara, człowieka Ksenomantę z Domu Narlanth, na wystawną kolację. Ów Talashar, jak się wcześniej dowiedziałam, był wysoko postawionym urzędnikiem, z pewnością mającym dostęp do wielu sekretów, które Thera chciała zatrzymać dla siebie. Kierowana wrodzoną ciekawością postanowiłam wydobyć z niego to i owo. Talashar okazał się niezwykle miłym człowiekiem, na dodatek dość szybko ulegającym wpływowi alkoholu. Podczas tego niezwykłego wieczoru dane mi było usłyszeć wiele ciekawych opowieści, jednak za wszystkimi krył się fałsz... Podejrzewałam, że Theranie celowo zaaranżowali moje spotkanie z Ksenomantą, chcąc się upewnić, że nie dowiem się niczego istotnego. Zaczęłam się zastanawiać, w jaki sposób mogłabym wydobyć z owego człowieka jakiegokolwiek naprawdę cenne informacje. Wkrótce okazało się, iż therańscy szpiedzy nie dość starannie zaplanowali wszystkie detale owej „operacji dezinformacyjnej”. Zauważyłam mianowicie, że lekkomyślny Talashar ma w sakwie, którą trzyma blisko przy sobie, jakieś papiery. Korzystając z chwili zamroczenia Ksenomanty wyciągnęłam dokumenty z sakwy, po czym szybko je przeczytałam. Po kilku minutach oczywiście wsunęłam je z powrotem na miejsce. Poniżej przytaczam wszystko, co udało mi się zapamiętać, tak dokładnie, jak to tylko możliwe.

Wypada mi jeszcze wspomnieć w tym miejscu, że nie pisałam tych słów, gdyby nie pomoc Shartisa, irydysy Tancerzy Ognia, który kilka dni wcześniej opowiadał mi o swojej niezwykłej dyscyplinie. Ów młody, szarmancki adepta ostrzegł mnie w porę przed niebezpieczeństwem. Talashar domyślił się, że czytałam owe dokumenty i z pewnością doniósł o tym swoim przełożonym. W efekcie, jak się domyślam, generał-arbiter polecił „usunąć zaistniały problem”. Shartis, nie bacząc na własne bezpieczeństwo, zdecydował się wywieźć mnie





z Wielkiego Miasta kiedy tylko się o tym dowiedział. W ten oto sposób rozpoczęłam niezwykłą przygodę – podróż, która okazała się wspanialsza, niż mogłam sobie wyobrazić...

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

– Z opowieści Jarona, marynarza z baty „Varr'khaa”

Pięć lat temu (czyli w roku 1501 TH, jak dopisał na marginesie Delix, therański skryba), kiedy służyłem jako marynarz na okręcie „Varr'khaa”, wydarzyło się coś, o czym do dzisiaj pragnę zapomnieć. Wydobywaliśmy wtedy esencję ognia z płytkiego basenu lawy, zwanego przez nas Równiną Ognia. Wszystko zaczęło się w nocy, kiedy nasi lotniarze polecili na południe w poszukiwaniu złóż. Na kilka godzin przed świtem rozległa się straszliwa eksplozja i południową stronę nieba rozświetliła wznosząca się w powietrze kula ognia. Wyglądało to tak, jakby jeden ze zwiadowców upuścił cały zapas ziaren wody do beczki pełnej esencji ognia. Kapitan nakazał postawić żagle i pospiesznie skierował okręt w tamtym kierunku.

Kilkanaście minut później ujrzelśmy jednego z naszych, szybującego na uszkodzonej lotni w stronę statku. Całe jego ubranie i twarz były okopcone, prawa ręka poważnie poparzona. Vilies, bo tak miał na imię, opowiedział nam dokładnie, co stało się w czasie zwiadu...

Unosiliśmy się, jak zwykle, na pułapie pięćdziesięciu metrów, wyszukując miejsca, które mogłyby kryć pod powierzchnią zasoby esencji ognia. W pewnym momencie usłyszeliśmy potężny huk, dochodzący ze skalistej wyspy na wschód od trasy, którą lecieliśmy. Trzech z nas skierowało się w tamtą stronę, podczas gdy ja i jeszcze jeden zwiadowca wznieśliśmy się wyżej i obserwowaliśmy wszystko z góry. Kiedy pozostali podlecieli nad wyspę, okazało się, że znajduje się na niej coś w rodzaju jaskini – wyraźnie widoczny był otwór dający początek tunelowi, wbijającemu się pod ostrym kątem pod powierzchnię wyspy. W pewnym momencie zobaczyłem jakiś ruch na powierzchni lawy. Dostrzegłem postać, prawdopodobnie magmowca, wynurzającego się spod powierzchni Morza Śmierci. Zanim zdążyłem krzyknąć, tamten skorzystał ze swoich mocy. Ogromny słup lawy poszybował w niebo, pochłaniając żywcem zwiadowców, którzy znajdowali się bezpośrednio nad ziemią. Któryś z nich musiał mieć przy sobie ziarna esencji wody, ponieważ lawa eksplodowała dookoła, tworząc olbrzymią kulę ognia. Mój towarzysz, który razem ze mną leciał wysoko, został jedynie muśnięty, jednak płomienie zaczęły trawić materiał jego lotni i musiał lądować na wyspie. Ja na szczęście nie zostałem trafiony, a jedynie strumień gorącego powietrza poparzył mi rękę. Natychmiast zawróciłem w kierunku „Varr'khaa” i leciałem tak szybko, jak tylko pozwalała mi na to uszkodzona lotnia.

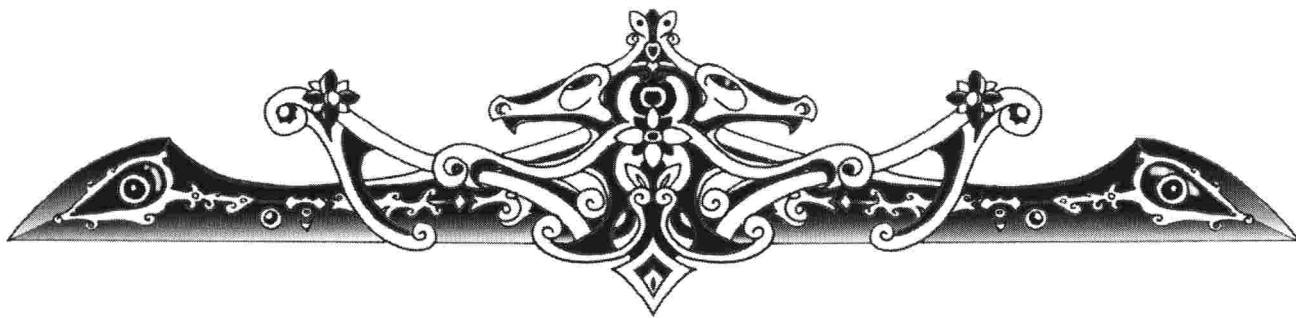
– Vilies,
Tancerz Ognia

Kapitan szybko podzielił załogę na trzy grupy. W pierwszej, która miała zająć się magmowcem, znaleźli się niemal wszyscy obecni na pokładzie adepti. W skład drugiej grupy mieli wejść marynarze, którzy chcieli pozostać i pod dowództwem pierwszego oficera czuwać nad statkiem. Trzecią stanowić miało pięciu ochotników, którzy pod dowództwem kapitana zgodzili się spuścić na linach na wyspę i zabrać stamtąd rozbitka. Sam nie wiem dlaczego się zgłosiłem...

Około godzinę później ujrzelśmy wyspę. Rzeczywiście w jej centrum znajdowało się skaliste wzniesienie oraz otwór prowadzący pod powierzchnię. Niedaleko wzniesienia leżała połamana lotnia, lecz nigdzie nie było widać ani rozbitka, ani magmowca, który zabił naszych. Kapitan rozkazał nam zabrać broń i ekwipunek potrzebny do eksploracji jaskini – mieliśmy zejść na dół w poszukiwaniu lotnika. W tym czasie „Varr'khaa” miała krążyć w odległości kilkuset metrów.

W czasie desantu nie zostaliśmy zaatakowani. Bez przeszkód zjechaliśmy po linach na powierzchnię wyspy i szybkim krokiem podeszliśmy do otworu w skale. Kapitan – obejrzawszy lotnię i ślady dookoła – doszedł do wniosku, że nasz zwiadowca o własnych siłach ukrył się w jaskini. Nie pozostało nam nic innego jak wkroczyć w mrok tajemniczego tunelu.





We wnętrzu panowało niezwykle gorąco. Korytarz miał nieregularny kształt, jednak szło się dość łatwo. Pierwsze metry pokonywaliśmy powoli, później przyspieszyliśmy kroku. Po niecałej minucie zobaczyliśmy leżący na ziemi pugił lotnika. Ślady prowadziły w głąb jaskini. Minutę później usłyszeliśmy kroki – zbliżał się ku nam nasz zwiadowca, cały i zdrowy! Drżącym głosem zaczął opowiadać o jakimś pomieszczeniu, w którym znajdują się dziwne posągi i grobowce. Na podłodze komnaty miało podobno leżeć pełno złotych monet i kamieni szlachetnych. Zwiadowca zdołał przesunąć płytę jednego z grobowców i odkrył w jego wnętrzu elfi szkielet, odziany we wspaniałą zbroję, z wysadzonym rubinami mieczem złożonym na piersi. Na potwierdzenie swoich słów wyjął z sakwy garść monet i kilka klejnotów. Podał je nam niedbale, mimo że każdy z kamieni wart był co najmniej pięćset sztuk srebra. Mnie przypadł w udziale wspaniały brylant, na oko wart okrągły tysiąc. Za namową załogi kapitan zgodził się pójść w głąb jaskini.

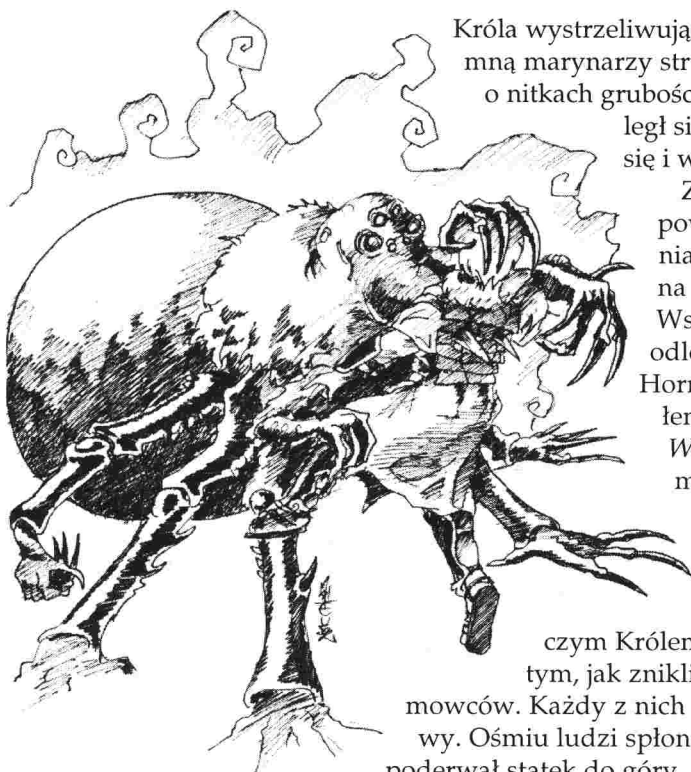
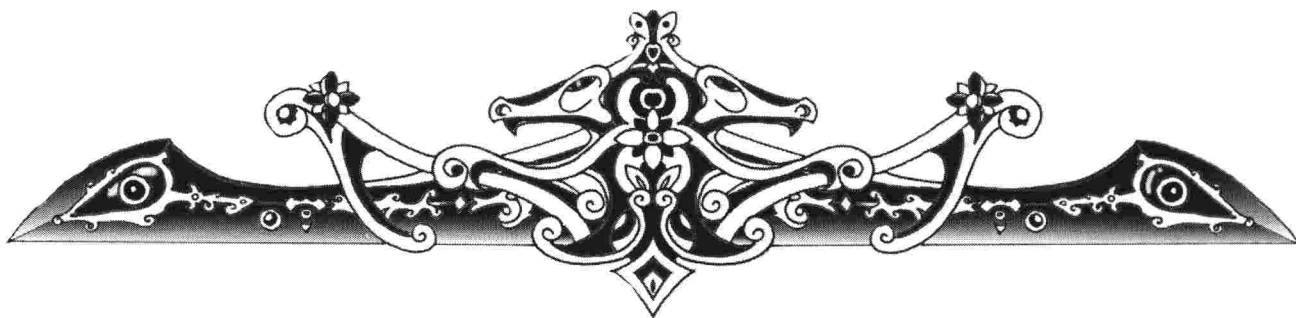
Szliśmy niemal dziesięć minut, zagłębiając się coraz bardziej pod ziemię. W końcu dotarliśmy do olbrzymiego pomieszczenia. Na jego środku znajdował się wielki kopiec złotych i srebrnych monet, kamieni szlachetnych oraz przedmiotów wykonanych z cennych kruszców. Niedaleko kopca stały cztery posągi przedstawiające stojących w pozycji obronnej adeptów dyscyplin Łucznika, Wojownika, Mistrza Żywiołów oraz Zwiadowcy. U stóp każdego z posągów znajdował się zatarty, nieczytelny napis. Moi towarzysze, krzycząc z radości niczym opętani, rzucili się na stos skarbów, wypychając sobie kieszenie kosztownościami. Chwilę później dołączyłem do nich, spokojnie wybierając co bardziej wartościowe kamienie szlachetne. Kapitan podszedł tymczasem do posągów, by przyrzyć się napisom. Jednocześnie wypytywał zwiadowcę, gdzie znajdują się grobowce, o których opowiadał. Tamten wskazał na wejście do innego pomieszczenia i poczał natarczywie zachęcać kapitana, by ten szedł za nim. Wtedy nie zdało nam się to dziwne... Jednak kapitan stał nieruchomo, wpatrując się w napis – sądzę, że używał swoich talentów, by odcyfrować zatarte litery na postumentach posągów. W pewnym momencie przemówił: *„Pamięci tych, którzy polegli w walce z Pajęczym Królem. Ich odwaga, męstwo i poświęcenie nie będzie nigdy zapomniane. Pamiętajcie o Delisie, Ari’see, Klad’elu i Zeristh, którzy poświęcili się, by uwięzić Horroru pod morzem lawy...”*. Zanim zdążył dokończyć zdanie, straszliwy ryk rozległ się z korytarza, na który wskazywał nasz ocalały zwiadowca. Kapitan krzyknął: *„To jest leże Horroru! Zdrajco, jesteś na jego usługach! Uciekajmy stąd!”* – po czym rzucił się w kierunku wyjścia, podobnie jak pozostali. Przy kopcu został tylko jeden z marynarzy, usiłujący w ostatniej chwili wepchnąć sobie pod koszulę tyle złota i kamieni szlachetnych, ile tylko zdoła.

Wtem ze skalnego otworu wynurzył się Horror. Pajęczy Król przypominał kształtem tarantulę, jednak jego ciało było nieporównywalnie większe – mierzył niemal pięć metrów długości, wysoki był zaś na dwa. Osiem pajęczych nóg zakończonych było stalowymi szponami, każdy długości krótkiego miecza. Pancerz pokrywający Horroru miał pomarańczowy kolor, tańczyły na nim małe języki ognia. Kilka par czerwonych oczu spoglądało na nas ze złością. Potwór błyskawicznie znalazł się przy zachłannym marynarzu, który nie rzucił się w porę do ucieczki. Odwróciłem głowę – nie chciałem patrzeć na jego śmierć. Wrzask, który rozległ się w chwilę później, śni mi się do dzisiaj.

Uciekaliśmy tak szybko jak tylko mogliśmy. Pierwszy biegł kapitan, potem ja, z tyłu trzech marynarzy, których kieszenie, buty i koszule pełne były skarbów. Krzyknąłem, żeby je wyrzucili – że tylko spowalniają ich bieg. Nie chcieli słuchać... Dwie minuty później spojrzałem za siebie i przez moment dostrzegłem w ciemności sylwetkę Horroru. Gnął za nami w odległości około stu metrów, a z każdą sekundą ten dystans się zmniejszał. Wtem jeden z marynarzy potknął się i upadł na twarz. Zanim zdążył się podnieść, Horror go dopadł. O dziwo, tym razem nie było słychać krzyku. Kolejne kilka minut biegliśmy spokojniej, nie widząc za sobą potwora. Wiedzieliśmy, że jeszcze tylko sto metrów dzieli nas od powierzchni. Nagle Horror wyskoczył z jednego z bocznych otworów prosto na nas! Z wrzaskiem rzuciliśmy się w kierunku wyjścia. Nerwowo odliczałem metry, które dzieliły mnie od otworu jaskini. Kapitan dopadł wyjścia pierwszy. Kiedy stanąłem na progu, ujrzałem Pajęczego

ZASTANAWIA MNIE,
SKĄD W JASKINI
HORRORA MOGŁY SIĘ
WZIĄĆ KOSZTOWNOŚCI,
O JAKICH OPOWIADAŁ
MARYNARZ. CZY
ZGROMADZONO JE
TAM CELOWO, BY
KUSIĆ NAIWNYCH
DAWCÓW IMION?
JEŻELI TAK BYŁO
W ISTOCIE, TO KTO –
NA WSZYSTKIE PASJE –
ZADAŁ SOBIE TYLE
TRUDU, A PRZED
WSZYSTKIM – JAKI
MIAŁ W TYM CEL?
– DARON FENN,
UCZONY WIELKIEJ
BIBLIOTEKI THROAŁU





Króla wystrzeliwującego w kierunku biegnących kilkanaście metrów za mną marynarzy strumień krwistoczerwonej mazi. Płonąca pajęczyna o nitkach grubości kilku centymetrów owinęła się wokół ich ciał. Rozległ się krzyk, poczułem swąd palonego mięsa. Odwróciłem się i wybiegłem na zewnątrz.

Z przerażeniem dostrzegliśmy, że „Varr’khaa” została poważnie uszkodzona. Na kadłubie widać było osmałenia, a w rufie okrętu ziała pokaźna dziura. Statek wisiał na wysokości kilkunastu metrów. Rzucono nam liny. Wspięliśmy się szybko, po czym kapitan dał rozkaz do odlotu. Uchodząc, wpatrywaliśmy się w czarny otwór, Horror jednak nie wynurzył się ze środka. Mimo to czułem w głowie przerażający głos: „Spotkamy się jeszcze. Wtedy posmakujesz, czym jest prawdziwy ból!”. Kamienie, które wciąż zaciskałem w dłoniach, upadły na pokład. Zdałem sobie sprawę, że jestem bogaty!

Godzinę później zebraliśmy się na pokładzie, by posłuchać opowieści, co stało się w jaskini oraz na powierzchni, kiedy my uciekaliśmy przed Pajęczym Królem. Adeptci opowiedzieli nam, że w kilka minut po tym, jak znikliśmy w jaskini, spod lawy wyłoniło się trzech magmowców. Każdy z nich użył swojej magii, uderzając w statek strumieniem lawy. Ośmiu ludzi spłonęło żywcem, siedemnastu zostało rannych. Nawigator poderwał statek do góry, podczas gdy adepci rozpoczęli walkę. Magowie cisnęli w magmowców zaklęciami. Jedna z bestii została przecięta wpół dyskiem z zielonego ognia, drugą zbombardowano lodowymi pociskami – magia naszego Mistrza Żywiółów unieruchomiła ją zupełnie. To wystarczyło, by łucznik posłał trzy wykonane z kryształu strzały, które wbiły się w oczodoły i krtań potwora. Trzeci magmowiec umknął przed niechybną śmiercią pod powierzchnię lawy.

Tego wieczoru poszedłem do kajuty kapitana. Oddałem mu trzynaście z dwudziestu kamieni, które zdołałem zabrać ze sobą – po jednym dla rodziny każdego z zabitych. Trzy kamienie oddałem na naprawę okrętu. Kapitan podziękował mi, obiecał również dochować tajemnicy i nie mówić załodze o pozostałych czterech klejnotach. Bez przeszkód dotarliśmy do przystani. Tam raz na zawsze opuściłem pokład „Varr’khaa”.

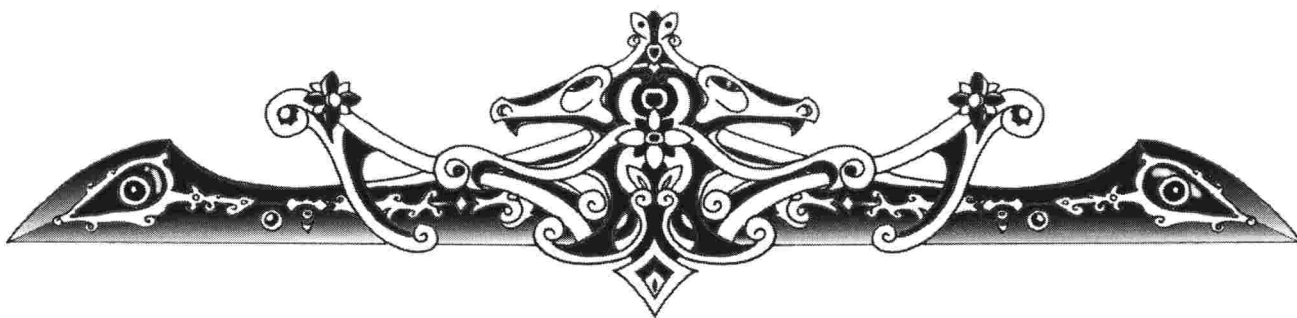
INFORMACJE DLA MG

Dokumenty, które posiadał Talashar, jasno stwierdzały, kto i kiedy uwięził Horra. Wiele lat temu, wkrótce po zakończeniu Pogromu, niejaki Arhentis z Domu Krand, potężny Ksenomanta pełniący funkcję retharte, czyli śledczego, przywołał Pajęczego Króla z przestrzeni astralnej i uwięził go na wyspie w centrum Morza Śmierci. Horror ten, kontrolowany przez Ksenomanta, służył Theranom przez bardzo długi okres czasu jako mistrz tortur, wydobywający zeznania z pochwyconych szpiegów oraz Dawców Imion, których za takich uważano. Theranie w ten straszliwy sposób karali zdrajców i – co gorsze – zacierali ślady po swoich błędach. Nie mogąc pozwolić sobie na zdradzenie tajemnicy, oddawali Pajęczemu Królowi również niewinne istoty. Nikt spośród tych, którzy zostali przetransportowani do leża Horra, nie opuścił tego miejsca żywy.

Około dziesięć lat temu Arhentis zmarł. Po jego śmierci kontrolę nad Pajęczym Królem usiłowali przejąć uczeni z Czarnej Wieży Biblioteki Chmur, jednak potężny Horror nie dał się okiełznać ich czarom. W związku z tym postanowiono, że Pajęczy Król zostanie uwięziony na wyspie. Magiczne pieczęcie mające uniemożliwić bestii wydostanie się z niewoli założył ponoć osobiście sam Ofalos Diahri, kared Wieży Bestii. Z dokumentów wynikało jednak, że pieczęcie zostały zerwane...

– T’saanas V’shala
Trubadurka Domu V’strimon





Słowa T'saanasa są prawdziwe. Horror został przywołany do naszego świata przez theranńskiego Ksenomantę, który wykorzystywał jego moc podczas brutalnych przesłuchań. Aby jednak owe przerażające praktyki nie wyszły na jaw, w leżu Pajęczego Króla pozostawiali na zawsze nie tylko ci, którym w takim przesłuchaniu udowodniono winę, ale także niewinnie oskarżeni. Z czasem jednak na wyspę, na której znajdowało się leże Horroru, zaczęto wysyłać również wszystkich tych, którzy przeszkadzali sprzymierzeńcom Arhentisa.

Gdy machinacje Ksenomanty zostały wreszcie wykryte, wszyscy, którzy wykorzystywali moc Horroru do własnych celów, ponieśli surowe kary, kończąc w większości w ten sam sposób, w jaki usuwali swoje ofiary. Arhentisowi, jako temu, który dzięki rytuałowi krwi kontrolował Pajęczego Króla, pozwolono żyć, jednak został po kres swych dni uwięziony w lochu.

Po jego śmierci Pasterze Niebios próbowali przejąć kontrolę nad Pajęczym Królem, a gdy im się to nie udało, wysłali na wyspę grupę adeptów celem zabicia bestii. Niestety adeptom udało się jedynie zapędzić potwora do jaskini, gdzie związali go walką na czas potrzebny Pasterzom Niebios na założenie pieczęci czyniących z niej więzienie Horroru. Gdy pętające moc Horroru pieczęcie zostały już nałożone, poległym adeptom wystawiono upamiętniające ich heroiczne poświęcenie pomniki. Jednak wkrótce potem zabezpieczenia zerwano. Nie wiadomo kto tego dokonał, pewne jest jednak, że – podobnie jak wcześniej Arhentis – owa tajemnicza osoba kontroluje Horroru mocą rytuału krwi.

W zależności od woli MG, Pajęczy Król może okazać się sługą Theranina, który za jego pomocą torturuje Dawców Imion, chcąc wydobyć z nich potrzebne mu informacje. Panem Horroru może być jednak również szalony Ksenomanta, składający ofiary bestii, pragnący samemu stać się istotą jej podobną. Ciekawym sposobem na włączenie Pajęczego Króla do kampanii jest uczynienie Ksenomanty, który go kontroluje, znanym i szanowanym w Throalu magiem, członkiem jednego z kultów Śmierci. Składałby on Horrorowi w ofierze Dawców Imion, chcąc w ten sposób przypodobać się Trzynastej Psji.

PAJĘCZY KRÓL

ZR: 21 SF: 21

PER: 20 SW: 22

Inicjatywa: 24

Liczba ataków: 2

Atak: 24

Obrażenia: 25

Liczba czarów: 2

Rzucanie czarów: 23

Efekt: patrz niżej

Próg życia: 250

Próg ran: 27

Próg przytomności: 220

Punkty karmy: 40

Moce: Czary: 8 krag Mistrza Żywiół i Ksenomanty, Groza 19, Płomienna sieć 19, Podszepty 17, Przekazanie obrażeń 19, Zły los 17, Znamię Horroru 19.

Punkty legend: 115000

Ekwipunek: brak

Łup: W leżu Horroru znajduje się złoto oraz kamienie szlachetne warte 2k6 x 5000 sztuk srebra i tyle samo Punktów Legend.

W grobowcu adeptów, którzy uwięzili Horroru w jaskini, mogą znajdować się potężne watkowe przedmioty (to, czy tam są, zależy od woli MG).

Płomienna sieć – Moc pozwala Horrorowi pętać swoje ofiary splotami płonącej sieci. Aby trafić przeciwnika, Horror musi wykonać test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym najwyższej obronie magicznej trafiających, +1 za każdego kolejnego. Maksymalna rozpiętość sieci wynosi 3 metry. Jeśli test się powiedzie, Horror wykonuje test mocy *Płomienna sieć* z 19 stopniem – wynik oznacza stopień trudności testów Siły Fizycznej lub Siły Woli (ew. *Mocy woli*) potrzebnych do wyzwolenia się z więzów. Co rundę sieć może zadać ofierze obrażenia, których stopień wynosi 12 lub mniej – zależnie od





woli Horrora. Przed tymi obrażeniami chroni pancerz fizyczny. Osoba skrepowana przez sieć, traktowana jest jak cel nieruchomy. Każdy cios bronią sieczną lub kłującą, który zostanie zadany sieci, zmniejsza stopień trudności wyzwolenia się z więzów o 2. Każde użycie tej mocy kosztuje Horrora 4 punkty wyczerpania.

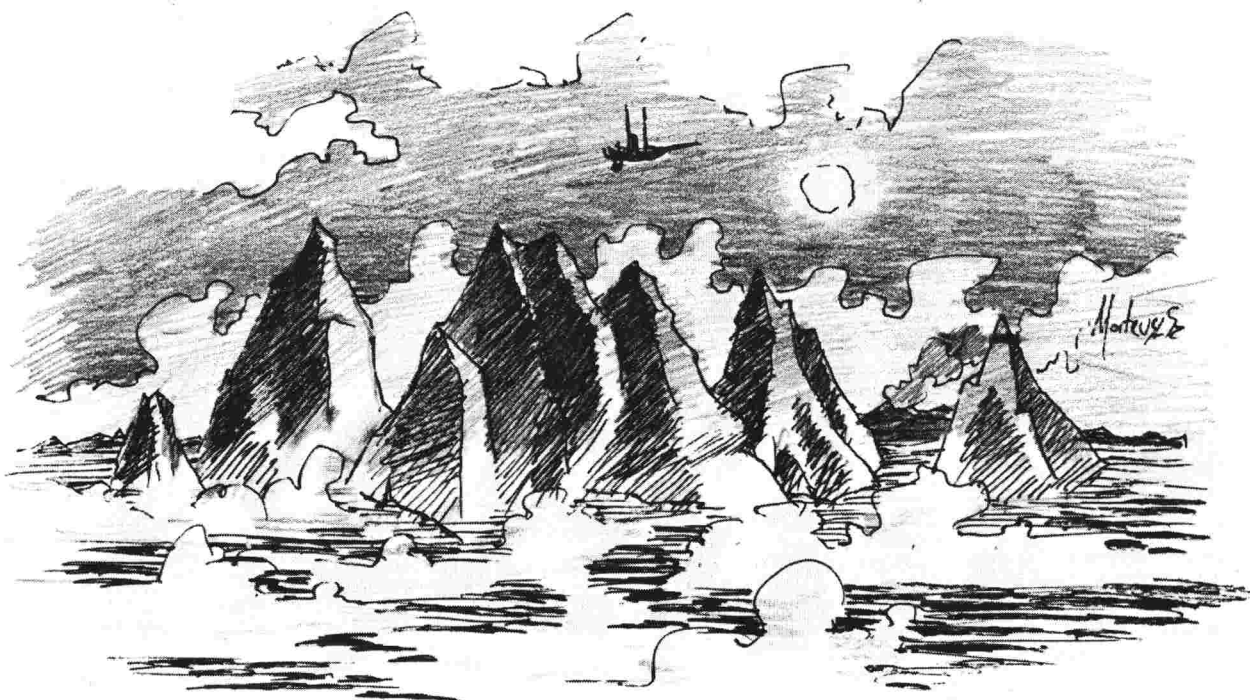
Komentarz

Pajęczy Król jest potężnym Horrorem, który został uwięziony na niewielkiej skalistej wyspie pośród morza lawy. Z czasem jego więzienie osłabło, pozwalając bestii na wykorzystywanie niektórych z jej mocy na odległość. Dzięki temu Pajęczy Król opanował umysły kilku magmowców, którzy od tamtej pory wykonują jego rozkazy, strącając przelatujące niedaleko statki. Horror żywi się fizycznym bólem swoich ofiar. Pokonanych oplata siecią, po czym umieszcza w jednym z korytarzy swojego leża, gdzie co pewien czas zadaje im ból płomieniami. Dzięki magicznym talentom jest w stanie uleczyć obrażenia ofiar i żywić je, dzięki czemu bardzo długo pozostają przy życiu, powoli odchodząc od zmysłów.

Pajęczy Król jest groźnym przeciwnikiem nawet dla doświadczonej drużyny adeptów. Na jego usługach znajduje się czterech magmowców, którzy sami w sobie są wymagającymi adwersarzami. MG powinien mocno się zastanowić, zanim pošle bohaterów swoich graczy do walki z tym potworem.

MORZE ŚMIERCI

Wiadomość o grożącym mi niebezpieczeństwie dotarła do mnie kiedy zamierałam udać się na posiedzenie otwierające ostatni dzień obrad. Bez zastanowienia spakowałam moje rzeczy, zarzuciłam płaszcz z kapturem i – zamiast na sympozjum – udałam się pospiesznie do przystani powietrznych statków, gdzie już czekał na mnie Shartis. Nie mam pojęcia jakich wybiegów użył, by wprowadzić mnie na pokład baty „Chyża”, której kurs prowadził nad Morze Śmierci... Najważniejsze, że tego wieczora dane mi było oglądać, jak zachodzące nad Morzem Selestreńskim słońce barwi purpurą jego fale – wiercie mi, że nigdy jeszcze nie czułam się tak szczęśliwa tylko dlatego, że udało mi się dożyć zmierzchu! Następnego dnia zaś dane mi było ujrzeć najniezwyklejsze miejsce na świecie – ognistą toń rozfalowanej magmy!





Podróż na pokładzie therańskiego powietrznego statku, o której szczegółach opowiem Czytelnikowi w kolejnych rozdziałach mojej Kroniki, dostarczyła mi wielu niezapomnianych przeżyć. I choć jestem dożgonnie wdzięczna Shartisowi, który tak dzielnie wybawił mnie z opalów, w jakie wpędziła mnie moja ciekawość, nie mogłam zapomnieć przecież, że jestem Barsawianką! Wciąż byłam świadoma misji, z jaką wysłał nas król Neden na owo niezwykle sympozjum. Mieliśmy poznać naszego przeciwnika – Imperium Thery. Dlatego nie miałam żadnych skrupułów dokładnie rozpracowując organizację wydobywania esencji ognia – owej substancji tak potrzebnej nie tylko do uprawiania magii i wytwarzania cennych magicznych przedmiotów w czasie pokoju, ale również wręcz niezbędnej do prowadzenia nowoczesnej wojny! Jeżeli dojdzie do otwartej konfrontacji między sojuszem Domu K'tenshin i Thery a Throalem i jego v'strimońskim sojusznikiem, ta siła, która będzie w stanie lepiej zaopatrzyć swoje parowce i statki powietrzne w esencję ognia, zyska nad przeciwnikiem przewagę. Dlatego pilnie obserwowałam jak zorganizowane jest therańskie wydobywanie i słuchałam wszelkich plotek na temat miejsc, które pozyskują żywioł ognia. Zawierając owe informacje w Kronice miałam nadzieję, że mogą się okazać przydatne w przyszłości – w czasie nieuchronnego, jak sądzę, starcia z potęgą Thery.

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

o MORZU ŚMIERCI

Morze Śmierci wraz z Morzem Szkarłatnym ogranicza od południa Barsawie, od wschodu graniczy z dawnymi królestwami Landis i Kara Fahd oraz prowincją Vivane, na południu zaś styka się z wąską zatoką Morza Selestreńskiego, oddzielającą Rugarię od półwyspu, na którym zbudowano starożytne Okonopolis. Nawet therańscy kartografowie nie wiedzą za wiele na temat tego, co znajduje się na wschód od ogni-
stych brzegów Morza Śmierci, między Górami Smoczymi a Morzem Aras. Słyszałam opowieści, iż tereny owe są we władzy ludzi-koni, albo też że wciąż panoszą się tam potężne Horrory. Jeszcze inni opowiadali, jakoby smoki zakazały Theranom latać nad owym obszarem i sprawują nad nim swoją opiekę – trudno dociec jednak, w której z zasłyszanych przeze mnie opowieści kryje się ziarno prawdy.

Morze magmy oddzielone jest od reszty świata górami i wzniesieniami – od północy są to Lśniące Szczyty i Góry Smocze, od południa Góry Tauryjskie, a na styku z wodami Morza Selestreńskiego piętrzą się poczerńiałe, spowite wiecznym tumanem mgły wzniesienia, zwane przez Rugaryjczyków Czarnymi Zębami – a to dlatego, iż ostre wulkaniczne szczyty wyłaniają się z mgły niczym zęby jakiegoś starożytnego potwora! Jak mówią legendy, wśród czarnych wzgórz grasują zwęglone szkielety, a każdego napotkanego żywego zaciągają w ognistą toń morza lawy... Co ciekawe, wrzący akwen wypiętrzony jest ponad otaczające go krainy o kilkadziesiąt metrów. Drzę na samą myśl co by się stało, gdyby jakaś magiczna siła przerwała otaczający morze łańcuch wzniesień!

WEŹ KOCIOŁ.
WRZUĆ DO NIEGO
NAJBARDZIEJ ZABÓJCZE
TRUCIZNY, JAKIE
POLECI CI ALCHEMIK,
NAJJAADOWITSZE
OWADY JAKIE ZNASZ
ORAZ ODCHODY TWOJEJ
TEŚCIOWEJ, PO CZYM
PODGRZEJ WSZYSTKO
DO TEMPERATURY
WRZENIA. OTRZYMASZ
MINIATURKĘ MORZA
ŚMIERCI.
– GARMOD ZŁAMANY
NOS,
BYŁY ORKOWY
GÓRNIK, INWALIDA

O MORZU SZKARŁATNYM

Morze Szkarłatne jest również magmowym akwenem, jednak znacznie płytszym i chłodniejszym niż Morze Śmierci. Temperaturę lawy obniża Weżowa Rzeka, która – wpadając do Morza Szkarłatego – daje początek oparom spowijającym Mgliste Bagna.

Morze Szkarłatne nie jest tak bogate w esencję żywiołu jak jego gorętszy brat – większość zasobów została dawno wyeksploatowana przez twierdze Triumwiratu. Za to żyje tu o wiele więcej stworów niż po drugiej stronie Trupiej Gardzieli – przesmyku łączącego oba akweny.





Basen Morza Śmierci jest wypełniony płynną lawą, która, gdy jest świeża i gorąca, ma kolor jaskrawożółty, gdy zaś się oziębi, staje się czerwona i ostatecznie zastyga w nadal gorącą, czarną skorupę. Owa warstewka stwardniałej i popękanej w wielu miejscach skały pokrywająca morze magmy zwie się klenką. Ze szczelin w czarnej skorupie bije jaskrawy blask, zaświadczały o tym, że tuż pod nią kryje się morze stopionej skały. W wielu miejscach jednak powierzchnia jest wciąż ciekła i wrząca, morze bulgoce, kipi i bucha strumieniami smrodliwego dymu. Czasem zaś coś w jego wnętrzu wybucha donośnie, rozsyłając po całym akwenie koncentryczne kręgi – stąd właśnie, dość nieregularnie, pojawiają się na Morzu Śmierci fale, które łamią zastygłą na powierzchni skorupę.

BZDURA! KAŻDY
GÓRNIK UCZY SIĘ
WYCUWAĆ PRĄDY
I WIRY MORZA
ŚMIERCI. TO PRAWDA,
ŻE WYSPY CZĘSTO
ZANURZAJĄ SIĘ POD
POWIERZCHNIĘ
MAGMY. JEDNAK
TYLKO NOWICJUSZE
DAJĄ SIĘ ZASKOCZYĆ.
DOŚWIADCZENI
GÓRNICZY ZE SPOSOBU
DRŻENIA KLENKI POD
STOPAMI SĄ W STANIE
PRZEWIDZIEĆ JEJ
ZACHOWANIE I DAĆ
SYGNAŁ NA STATEK
WYSTARCZAJĄCO
WCZEŚNIE, BY
PODCIĄGNIĘTO ICH
W POWIETRZE.
- ARMIN ERYŚ,
BYŁY KAPITAŃ STATKU
„TANCERZ PŁOMIENI”

Nikt jak dotąd nie zdołał sporządzić dobrej mapy Morza Śmierci. Ma to swoje przyczyny w bardzo zmiennej topografii owego obszaru. Każdy górnik wie, iż na Morzu pełno jest tak zwanych „wysp głupców” – to większe skupiska zastygłej skały unoszące się na magmowej toni. Ci, których nie stać na kosztowne metody wydobycia, zmuszeni są opuszczać się na owe skupiska klenki i z nich zarzucać orichalkowe sieci. Jest to proceder niezwykle niebezpieczny, gdyż owe wyspy są bardzo niestabilne – często zastygła skała załamuje się pod stopami górników, płyty tworzące wyspę nagle się rozdziałają lub zanurzają w gorącą otchłań. Zaprawdę tylko głupcy i desperaci lądują na owych wysepkach!

Jednak na Morzu Śmierci są i wyspy stałe, choć wielu nie chce w to wierzyć. Jak wytłumaczył mi pewien Mistrz Żywiołów, powstają one we wnętrzu Ziemi i w wyniku nieznanymi nam procesów zostają wyniesione ponad powierzchnię Morza. Zbudowane są z czarnej skały, która jest niezwykle twarda i nietopliwa – to dzięki owym (niewątpliwie magicznym) właściwościom daje ona odpór straszliwemu żarowi!

Inną przyczyną, która utrudnia pracę tak kartografom, jak i nawigatorom powietrznych statków, są wyziewy Morza Śmierci. Jak opowiadali mi górnicy z naszego statku, w wielu miejscach ze szczelin w klence wydobywają się strugi czarno-żółtego dymu. Dym ów, mieszając się z wilgocią powietrza, tworzy gęste chmury, które snują się nad powierzchnią Morza. Są one poważnym utrapieniem dla Powietrznych Żeglarzy... Słyszałam też, że owe opary bywają czasem trujące i dlatego therańskie statki wydobywcze

raczej unikają zapuszczania się w spowite dymem obszary. Niebagatelną również przeszkodę stanowią mieszkańcy Morza Śmierci – magmowcy, ogniorekiny, ogniste mary i orły, płomienne wstęgi, viraasy, brocchy, konstrukty czy w końcu same Horrory – wszystkie czyhają na nierozważnych eksploratorów.

W końcu trzecim powodem jest to, iż nikomu, kto przybywa nad Morze Śmierci, tak naprawdę nie zależy na badaniu jego tajemnic. Dawcy Imion, którzy ryzykują swoje życie nad ognistą tonią, mają tylko jeden cel – pozyskać jak najwięcej esencji ognia i jak najwięcej na tym zarobić!

ESENCJA

O esencji żywiołów możecie przeczytać wiele w dziele Merroxa opisującym Barsawię (**Barsawia: Przewodnik po Barsawii**, str. 36). Dla tych, którzy nie czytali tej książki, powiem tylko, iż esencja ognia trafia do Morza Śmierci dzięki magicznemu Prawu Podobieństwa. Morze lawy jest miejscem na Ziemi najbardziej zbliżonym do wymiaru ognia (inne przypominające go miejsca to czynne wulkany). Dzięki owemu podobieństwu oba wymiary się stykają i esencja ognia istnieje jednocześnie w obu płaszczyznach na raz. Można ją wyłowić

POWIETRZNI ŻEGLARZE
OPOWIADAJĄ
NIESTWORZONE
HISTORIE O OWYCH
WYSPACH,
ZAMIESZKUJĄCYCH JE
POTĘŻNYCH
CZARODZIEJACH,
STRZEGĄCYCH ICH
SIEDZIB POTWORACH
I UKRYTYCH
W PODZIEMNYCH
SKRYTKACH SKARBACH.
JEDNAK W WIELU
Z TYCH OPowieści
KRYJE SIĘ ZIARNO
PRAWDY... KAŻDY, KTO
ZDOBYŁBY DLA MNIE
MAPĘ Z ZAZNACZONĄ
ŁODOWĄ WYSPĄ, MOŻE
LICZYĆ NA PĘKATĄ
SAKIEWKĘ SREBRA.
- VELMOR IOMERHELD,
KRASNOŁUDZKI
ZBROJOMISTRZ





GÓRA PŁOMIENNEJ KRWI

Pośrodku przesmyku Trupia Gardziel wznosi się czarny stożek potężnego wulkanu. Wśród robotników pracujących nad Morzem Śmierci panuje przekonanie, iż jest to wejście do krainy Śmierci. Ponoć w czarnej, porowatej skale stożka wulkanu ciągną się niekończące się korytarze i jaskinie (o jakże romantycznej nazwie „Jaskiń Śmierci”), które schodzą ponoć aż pod poziom morza ognia. Inne wersje opowieści sugerują, iż Góra Płomiennej Krwi była niegdyś domem samej Garlen – poświęconym jako ofiara w wielkim dziele uwięzienia Śmierci. Pośród Powietrznych Żeglarzy krążą opowieści, iż czasem zdarza się spotkać na stokach owej góry tajemniczą kobietę o przesłoniętej welonem twarzy. Kobieta owa niesie pomoc każdemu rozbitekowi, który uległ wypadkowi na stokach wulkanu. Czy jednak tajemniczą osobą może być sama Garlen – tego nie wie nikt...

z pomocą orichalkowych sieci lub traktując powierzchnię Morza Śmierci ładunkami esencji wody, co wywołuje w wymiarze ognia wybuch, wyrzucający ziarna ognia do naszego świata.

Sama esencja jest substancją stałą i w dużej mierze przypomina lawę. Pojawia się w naszym świecie w postaci rozpalonych do białości, bardzo gorących ziarenek, które bezpiecznie można przechowywać jedynie w naczyniach sporządzonych z orichalku. Każdy bez trudu odróżni charakterystyczny jaskrawobiały kolor esencji na tle pomarańczowo-żółtego blasku stopionej skały.

Żywiół ognia jest niezbędnym komponentem wielu przedmiotów, których Dawcy Imion używają na co dzień – jak samoczynnie gotujące garnki, ogrzewająca odzież czy kryształowe światła. Jest to również składnik wielu wspaniałych artefaktów i cudów naszego świata. Tylko dzięki owej esencji działają na przykład ogniste silniki rzecznych łodzi i t'skrangów! Posiadanie odrobiny esencji bardzo ułatwia również Mistrzom Żywiółów pracę z zaklęciami odwołującymi się do ognistego aspektu energii magicznej.

Pierwiastek ognia ma również inną, bardzo szeroko stosowaną właściwość. Gdy zetknie się z ziarnami powietrza, dochodzi do gwałtownej eksplozji. Ową cechę wykorzystuje się przede wszystkim w ognistych działach! I nie ma znaczenia, czy są to działa ogniste t'skrangów używane na parowcach, czy też straszliwie groźne wyrzutnie theranckiego ognia – podstawowa zasada wciąż jest ta sama.



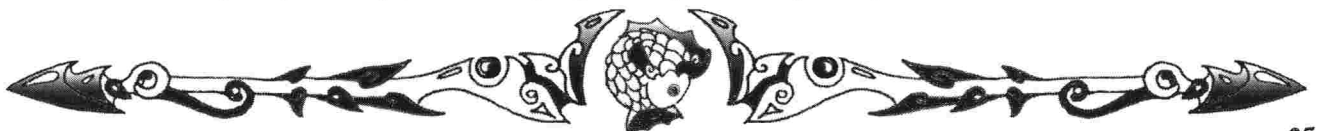
DOM KRAND I JEGO OPERACJE

Wielkie Konklawe Thery udzieliło wyłącznej koncesji na dostarczanie Imperium esencji ognia z Morza Śmierci Domowi Krand. To właśnie jego własnością jest większość pracujących tam theranckich barek wydobywczych. Krandowie pozwalają oczywiście wydobywać esencję statkom innych zaprzyjaźnionych rodów szlacheckich, jednak zawsze służy to polityce wzmocnienia domu, nie wspominając już o dochodach płynących ze sprzedaży pozwoleń na wydobywanie...

Handel esencją ognia jest jednym z najbardziej dochodowych przedsięwzięć Domu Krand, gdyż flota Imperium jest regularnym odbiorcą praktycznie nieograniczonych ilości tej magicznej substancji. Ostatnimi czasy koniunktura na owym rynku poprawiła się drastycznie w związku z prowadzoną przez There od kilku lat wyczerpującą wojną w Maraku (o wojnie w Maraku napisze, jak miemam, Jerriv Forrim w naszym wspólnym w dziele o Therze). W obliczu ostatnich wydarzeń nie można niestety również wykluczyć, iż Theranie pospiesznie gromadzą zapasy esencji przygotowując się również do zawładnięcia Barsawią!

– *Komentarz Helmura Si'magon, wietrznickiego handlarza esencją ognia z twierdzy Iphan*

Należy zwrócić uwagę, iż – mimo że większość statków wydobywczych należy do Domu Krand – teoretyczną zwierzchność nad operacjami floty powietrznej w prowincji Vivane sprawuje admirał Tularch z Domu Carinci.





Pod jej bezpośrednią komendą znajduje się dwanaście bat wydobywczych Siódmej Floty, a jako najwyższa ranga przedstawicielka marynarki Imperium elfka posiada zwierzchność również nad statkami Domu Krand. Jednak wyjątkowo delikatna sytuacja polityczna, w jakiej znajduje się admirał Tularch, zdymisjonowana gubernator Barsawii, nie pozwala jej zbyt nikomu narzucać swej woli – musi więc pokornie współpracować z zachłannymi Krandami. Jeżeli dorzucić do tego obecność w Barsawii behemota „Tryumf”, którego flota wydobywcza jest pod komendą kapitana Draka Poszukiwacza Wiatru, to wpływy admirał Tularch na całokształt operacji nad Morzem Śmierci muszą być doprawdy znikome.

Dom Krand prowadzi lawinową akcję wydobywczą w oparciu o bazy w Vivane i Powietrznej Przystani. W owym dziele dzielnie sekunduje mu Dom Medari, operujący na licencji Krandów z bazy w Okonopolis (zgadnijcie, z jakiego domu pochodzi podgubernator tej kreańsko-therańskiej metropolii!). I trzeba przyznać, iż są to naprawdę operacje na skalę godną Therań!

Główny wysiłek Domu Krand koncentruje się w okolicach pól lawy rozciągających się na wschód od Vivane i Powietrznej Przystani, u stóp bliźniaczego wulkanu zwanego Oczami Śmierci. Krandowie zgromadzili w tym rejonie osiem potężnych statków wydobywczych, które nieustannie kursują pomiędzy bogatymi w esencję polami lawy a Vivane. Udało mi się zobaczyć jedną z owych niesamowitych powietrznych konstrukcji. Wcześniej opowiadano mi, iż są one niemal tak wielkie jak niejeden warowny gród – zaświadczam, że nie jest to prawdą,

jakkolwiek odwiedzona przeze mnie platforma wydobywcza nie ustępowała wielkością przeciętnej kili. Statki wydobywcze nie są tak mocno ufortyfikowane i uzbrojone jak, aż nazbyt dobrze znane Barsawianom, kile, jednak dysponują wystarczającą siłą ogniowych dział, by poradzić sobie z jednoczesną napaścią co najmniej kilku pirackich drakkarów. Owe statki wydobywcze pracują jako lewitujące bazy dla mniejszych i bardziej zwinnych bat...

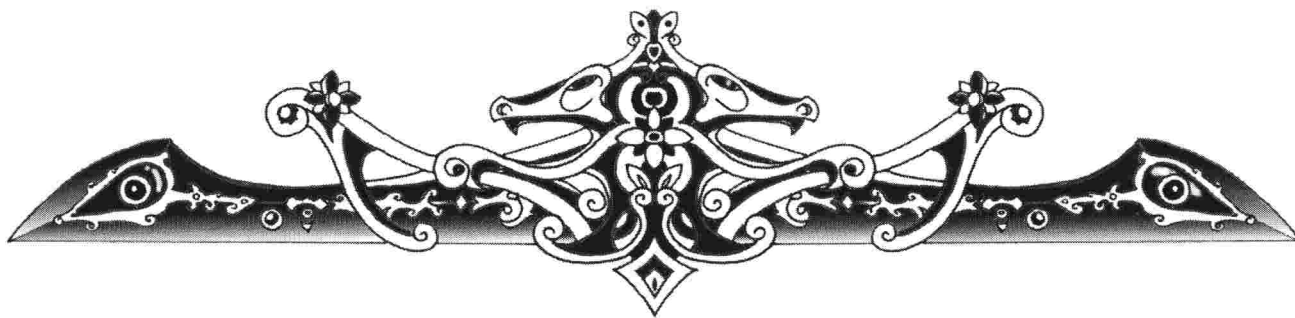
Wyobraźcie więc sobie wielką, płaską skałę, na której usadzono kilkanaście wież – połączonych pomostami, upstrzonych platformami i dźwigami, otoczonych murem obronnym zaopatrzonym w ogniste działa. Niech przed waszymi oczami staną wyrastające z baszt i murów długie, drewniane, rozciągające się we wszystkich kierunkach pomosty. Przy każdym z nich cumują wydobywcze barki, a wszędzie aż kłębi się od zapracowanych niewolników! Wokół statku krążą baty zwożące urobek lub wylatujące na wyprawę oraz patrolowe okręty wojenne czuwające nad bezpieczeństwem pracy górników. Jakby tego było mało, wśród dostojnych kamiennych kadłubów wciąż śmigają chmary zwinnych Tancerzy Ognia, którzy przenoszą wiadomości ze statku na statek i wspomagają okręty w służbie patrolowej. A to wszystko dzieje się ponad kipiącą żaromagmową kipiela, która podświetla owo widowisko niepokojącym, krwawym blaskiem!

To właśnie w tych bazach następuje przeładunek bezcennego surowca z barek wydobywczych na transportowe. Tutaj również gromadzi się zaopatrzenie dla górników i żołnierzy i ma swe zakwaterowanie co najmniej kilku głosicieli Garlen. Mają oni cały czas pełne ręce roboty, uzdrawiając górników, którzy bardzo często ulegają obrażeniom w czasie pracy. Bo chociaż najtrudniejszą i najniebezpieczniejszą robotę wykonują niewolnicy (to oni właśnie ciskają ziarna wody w otchłań ognia, rozciągają orichalkowe sieci czy przeładowują połów do orichalkowych skrzyń), nie można zaprzeczyć, iż therańscy panowie dbają o swoich górników. Według therańskiego prawa praca nad Morzem Ognia jest dla niewolnika wystarczającą karą za popełnione przestępstwa (czy też za samo urodzenie się niewolnikiem). Dlatego zapewnia się im dość dobre wyżywienie i godziwe warunki bytowania. Jest im ponoć znacznie lepiej niż tym, którzy w niekończącym się znoju napędzają kile i platformy wydobywcze!

Zakrojona na wielką skalę operacja wydobywcza Domu Krand wymagała zgromadzenia znaczącej siły floty Imperium w celu zapewnienia bezpieczeństwa górnikom – przez cały czas Dom Krand utrzymuje co najmniej dwie kile nad powierzchnią

Therańskie, mimo że okrutnie, nie są przecież głupi. Wiedzą, iż przeszkolenie niewolnika do ciężkiej pracy na barce wydobywczej trwa długo i dużo kosztuje. Lepiej jest więc wyleczyć раннего, ale sprawnego robotnika, niż zdobywać na jego miejsce zdrowego, acz nie przyuczonego. Szlachcice z domu Krand potrafią liczyć i zapewniać was, że takie traktowanie niewolników wynika tylko i wyłącznie z wyrachowania. – Kilbard Wellendroth, górnik z twierdzy Iphan





morza, których zadaniem jest ochrona wydobywczych instalacji magicznych. Z tego co słyszałam, każdej platformie towarzyszy przynajmniej kilkanaście bat, które pracują w szwadronach po trzy statki wydobywcze i jeden do dwóch eskortowych jednostek bojowych. Większość z nich koordynuje wydobywanie, pozostałe zaś transportują urobek do Vivane. W czasie ucieczki z Thery udało mi się raz dojrzeć w oddali konwój transportujący esencję żywiołu ognia. Był to imponujący widok. Trzydzieści wyładowanych barek i cztery olbrzymie platformy sunęły w zwartym, podłużnym szyku zamykanym przez eskortującą kile. Całość konwoju była zabezpieczana po bokach przez zwinne bojowe baty pod banderą Siódmej Floty lub Domu Krand. Wszystkich statków i okrętów musiało być chyba z pięćdziesiąt – była to dla mnie wstrząsająca lekcja potęgi Imperium. Co ciekawe, szlakiem owego konwoju ciągnęło kilka drakkarów Powietrznych Łupieżców. Jak wytłumaczyli mi Powietrzni Żeglarze, nie sposób przepędzić piratów, których śmigłe okręty zawsze zdołają umknąć therańskim jednostkom. Z drugiej jednak strony są za słabe, by stawić czoło imperialnej eskorcie. Piraci liczą jednak na burzę, która, jeśli jest wystarczająco silna, potrafi rozpedzić na wszystkie strony nawet najlepiej zorganizowany konwój – wtedy wkraczają do akcji trollowi Łupieżcy, starając się uszczknąć cokolwiek ze zdobytego w pocie czoła bogactwa.

♀ WYDOBYCIU ESENCJI

Pomna poleceń króla Nedena, w czasie swej podróży zwracałam szczególną uwagę na wszystko, co mogłoby pomóc przymierzowi Throalu, Domu V'strimon i Sytris odeprzeć agresję Imperium. Gdy więc trafiłam na pokład therańskiego statku, który uwięził mnie z Wielkiej Thery nad Morze Śmierci, postanowiłam nie przepuścić okazji i przyjrzeć się, jak Dom Krand pozyskuje amunicję do dział ognistych.

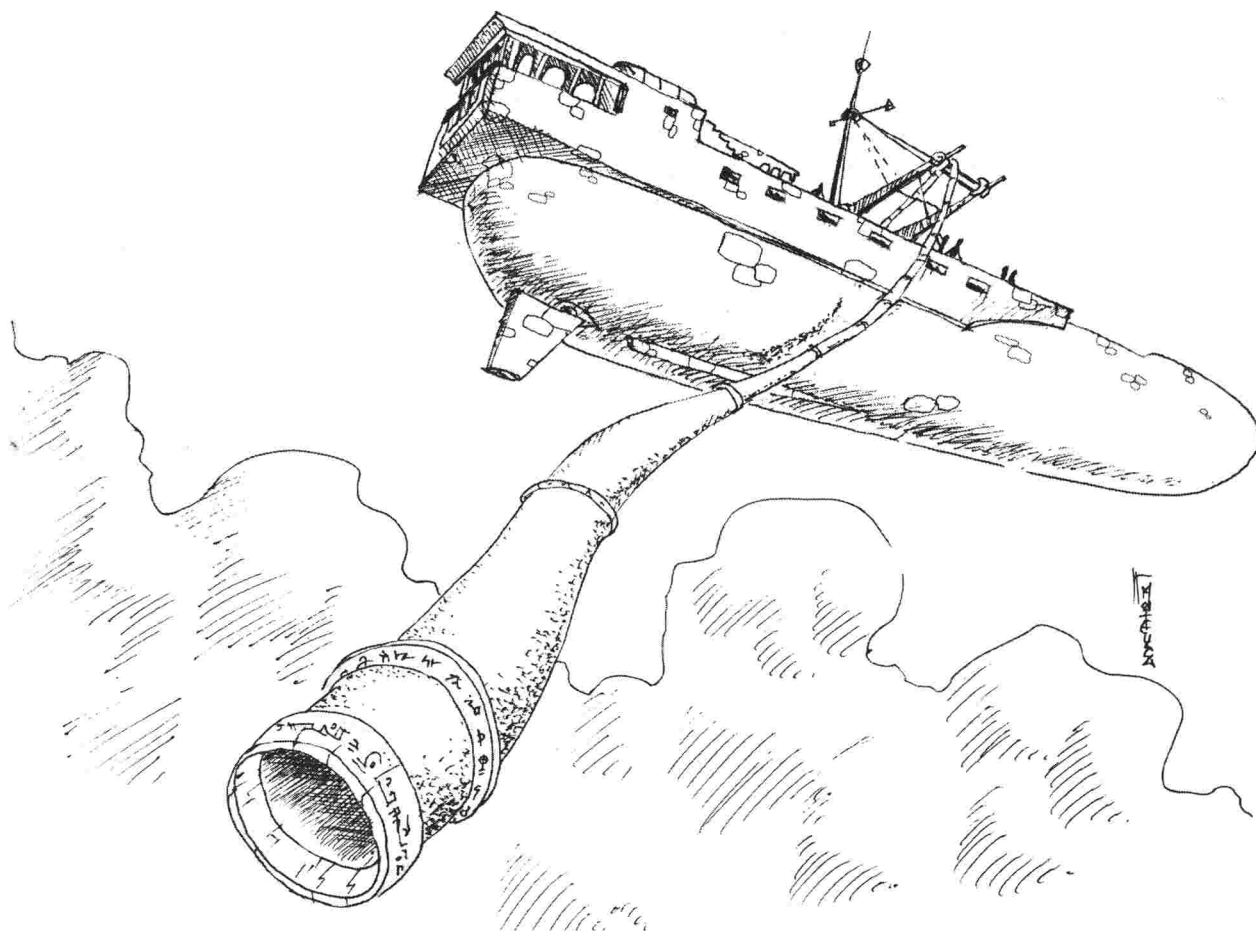
Jak się szybko zorientowałam, na co dzień prace wydobywcze prowadzone są techniką klasyczną, opisaną przez Thoma Edrulla w Przewodniku po Barsawii (**Barsawia: Przewodnik po Barsawii**, str. 105). Jednak czarodzieje z Domu Krand nie byli by sobą, gdyby zamiast trzymać się sprawdzonych sposobów z orichalkowymi sieciami nie wprowadzili jakichś nowych, efektywniejszych i oczywiście znacznie bardziej niebezpiecznych metod. Szczęśliwym zbiegiem okoliczności udało mi się podpatrzeć przy pracy statek wydobywczy „Garnithor”, który zaopatrzone w eksperymentalne „zasysacze esencji ognia”. Są to długie na kilkadziesiąt stóp rury o metrowej średnicy, wykonane z materiału nasączonego orichalkiem. Dostrzegłam też na ich złotawej powierzchni liczne magiczne znaki i sigle Mistrzów Żywiołów. Rury zasysacza opuszcza się ze statku i zanurza w lawie w miejscu, gdzie wykryto złożę. Następnie umieszczone u szczytu rurociągu magiczne komory wypełnione drobinkami esencji powietrza zasysają pożądany surowiec. Niestety nie miałam okazji ujrzeć owych komór, gdyż znajdowały się one w ładowni „Garnithora”. Słyszałam

USZCZKNĄĆ? NA
THYSTONIUSA – TOŻ TO
PRAWDZIWA OBRAZA!
WYTACZAMY Z TYCH
TCHÓRZLIWYCH
THERAN KREW CAŁYMI
BECZKAMI, A ESENCJA
ŻYWIOŁU PŁYNIE DO
NASZYCH ŁADOWNI
SZEROKIM
STRUMIENIEM! NIE
JESTEŚMY JEDNAK NA
TYLE GŁUPI, ŻEBY
RYZYKOWAĆ WALKĘ
NAD MORZEM
ŚMIERCI. ZNACZNIE
LEPIEJ POCZekać, AŻ
BARKI WYPEŁNIONE
PO BRZEGI ESENCJĄ
ŻYWIOŁÓW OPUSZCZĄ
BRZEGI PRZEKLĘTEGO
MORZA I RUSZĄ
W KIERUNKU VIVANE.
WTEDEY SPADAMY NA
NIE JAK JASTRZĘBIE
I NIE ZOSTAWIAMY
ŻADNEGO THERANINA
PRZY ŻYCIU...
– HEKBER BŁADOLICY,
POWIETRZNY
ŁUPIEŻCA
Z PRZYMIERZA
KAMIENNYCH
PAZURÓW

WYKRYWANIE ESENCJI

W jaki sposób Therańskie odnajdują esencję ognia w bezkresnej toni Morza Śmierci? Pomaga im w tym przede wszystkim magiczny zmysł Tancerzy Ognia. Szybujący na lotniach adepci patrolują teren wokół każdego wydobywczego szwadronu, starając się dzięki swym magicznym talentom wykryć nagromadzenie esencji (test talentu *wyczucie esencji ognia*). Również Mistrzowie Żywiołów potrafią wykrywać nagromadzenie pierwiastków (test niskiej magii). Zwykli górnicy polegają zaś na doświadczeniu i „sposobach”. Tam, gdzie jest dużo esencji, można napotkać chmary płomiennych świetlików. Poza tym Morze w takich miejscach jest gorętsze i bardziej aktywne – klenka jest bardziej popękana, a lawa ma nieznacznie jaśniejszy odcień.





jednak, iż zbudowane są one w taki sposób, by przy całej operacji obie magiczne substancje nie miały ze sobą kontaktu.

Jak opowiadali mi marynarze z naszego statku, zasysacze opracowane przez Luagę – Mistrza Żywiołów z Domu Krand – wykazały się jak do tej pory niezwykłą skutecznością. Ponoć dzięki ich użyciu można wyekspluatować złoża w ciągu nieledwie kilku godzin. Jednak kiedy podpytałam niewolników pracujących na „Garnithorze”, powiedzieli mi, iż wynalazek Krandów jest szalenie niebezpieczny! Często bowiem rury zapychają się kawałkami zastygłej lawy i rozdarcie ulega orichalkowe poszycie. Według słów pewnego wolnego robotnika, który prosił o zachowanie jego imienia w sekrecie, wynalazki Luagi mają w zwyczaju bardzo często zajmować się ogniem, a jeden z rurociągów raz nawet wybuchł, zabijając na miejscu czterdziestu Dawców Imion i poważnie uszkadzając jedną z barek górniczych! Prawdę o tych wydarzeniach Dom Krand utrzymuje jednak w sekrecie, gdyż, jak mówią plotki, czarodzieje z Domu Narlanth od początku krytykowali cały projekt, wskazując na związane z wydobyciem niebezpieczeństwo oraz zarzucając Krandom naruszanie z jego pomocą magicznej równowagi Morza Śmierci.

◊ ŻEGLARZACH ◊ GNIA

Jedną z bardziej niesamowitych historii opowiedział mi przy piwie pewien therański górnik. Co prawda było to już jego szóste piwo tego wieczoru, ale snujący ową historię ork sprawiał wrażenie zupełnie trzeźwego. Posłuchajcie więc, czego się od niego dowiedziałam...

– T’saanas V’shala
Trubadurka Domu V’strimon





– Z opowieści Baldwina Silnego

Wydarzyło się to dobrych kilka lat temu. Latałem wtedy jeszcze na „Opalu” – wydobywczej bacie Siódmej Floty. To było zanim Dom Krand zaproponował wyższe stawki najlepszym specjalistom, ściągając mnie w ten sposób na swoją służbę. Zapusciliśmy się naszym szwadronem daleko na północ, w kierunku Morza Szkarłatnego... Nagle zerwała się potworna burza. Czasem, widzisz, hojna Trubadurko, gdy nadejdzie mokry front znad lądu i pomiesza się z gorącym powietrzem znad morza, pogoda zaczyna wyczyniać takie dzikie harce, że nawet kile unoszą się ponad powierzchnię chmur – co tu dopiero mówić o naszych barkach. No więc rozszał się sztorm i w tym rozgardiaszu rozpedził nasz szwadron na cztery strony świata. Gdy się wypogodziło, byliśmy już w zupełnie innej części morza. Zapadał właśnie zmierzch kiedy z oparu dymu wyłoniła się powietrzna galera. Jużemy gotowali się odeprzeć atak, pewni, iż to Powietrzni Łupieżcy albo jacyś inni barbarzyńcy, gdy ktoś okrzyknął, iż nadlatujący statek jest nieuzbrojony i praktycznie pusty. Rzeczywiście, załoga owego statku była nad wyraz nieliczna. Wtem oczom naszym ukazał się niesamowity widok... Na dziób galery wystąpił człowiek w długiej szacie i począł inkantować zaklęcia. Powierzchnia Morza Śmierci zaślniła jaskrawo czerwona poświata, z której zaczęły się wylaniać groźnie wyglądające kształty. Nasz kapitan nie czekał na to, co wynurzy się z morza, wydał komendę do zwrotu i natychmiastowej rejterady. Zanim jednak tajemnicza jednostka znikła, w mroku ujrzelśmy ogniste duchy, które zaroily się wokół tajemniczego statku. Mary znieśli wprost do ładowni obcej galery ładunek esencji ognia!

Długo po tym wydarzeniu spotkałem innego żeglarza, który powiedział mi w sekrecie, iż mieliśmy szczęście spotkać Żeglarzy Ognia. Ponoć gdzieś pośród bezkresów Złoziemia mieści się zagubiona cytadela,





zamieszkiwana przez plemię magów, którzy ujarzmili ogniste mary. Te, na mocy jakiegoś złowrogiego paktu, strzegą ich statków przed niebezpieczeństwami Morza Śmierci i znoszą w darze esencję...

Jak dla mnie to oni wszyscy muszą być sektą służącą Śmierci. Każdy przecież wie, że ogniste mary to dusze tych, którzy umarli zaraz po jej uwięzieniu i od tej pory są na jej usługach. To jasne, że ci, którym duchy służą, są równie pomyleni – bo kto z żywych chciałby uwolnić uwięzioną pod lawą Śmierci!? Bo że pod powierzchnią magmy jest uwięziona Kostucha wie każdy górnik, Trubadurko. Każdy z nas tyle już razy zajrzał w oczy Śmierci, że nie zamierza w to wątpić...

A jak się nazywa ten żeglarz, który opowiedział mi o cytadeli i Żeglarszach Ognia? Nie masz po co pytać – zaginął gdzieś na morzu wraz z całą barką wydobywczą niedługo potem, jak mi ową historię opowiedział...

BYRDOWN, MATHIOL, IPHAN

Therański statek odstawił mnie w pobliże Iphan – jednej z największych barsawiańskich twierdz trudniących się wydobyciem esencji ognia. Zdolałam pokonać nieufność górników i spędziłam w Iphan tydzień, opowiadając mieszkańcom twierdzy o moich przygodach. Przy okazji dowiedziałam się wielu cennych informacji o Triumwiracie i miałam okazję przyjrzeć się nietypowemu sposobowi wydobywania esencji, który stosowany jest w Iphan...

OWO ZAWIESZENIE
BRONI WYNIKA, MOIM
ZDANIEM, Z FAKTU, ŻE
KAŻDA Z TWIERDZ
TRIUWIRATU
DYSPONUJE
ODPOWIEDNIĄ ILOŚCIĄ
OGNISTYCH DZIAŁ, BY
PRZEMIENIĆ W KUPKĘ
POPIOŁU KAŻDY
PIRACKI STATEK, ORAZ
WYSTARCZAJĄCĄ
ILOŚCIĄ PIENIĘDZY, BY
W STRAŻY MIEJSKIEJ
ZATRUDNIAĆ TYLKO
ADEPTÓW, GOTOWYCH
W KAŻDEJ CHWILI
SKOPAĆ TYŁEK
KAŻDEMU
SCHŁANEMU
KRYSZTAŁOWEMU
ŁUPIEJCZY, KTÓREMU
PRZYJDZIE DO
ROGATEGO ŁBA
POMYSŁ, ŻEBY
ROZRABIAĆ NA
TERENIE
KONTROLOWANYM
PRZEZ TRIUWIRAT.
– GERHARD BIAŁY,
KUPIEC Z BYRDOWN

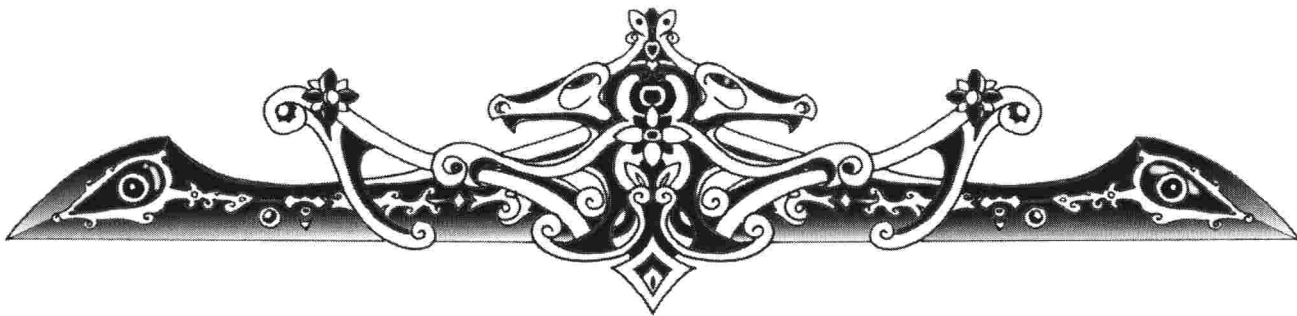
– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon



W Barsawii są trzy położone w bezpośredniej bliskości Morza Śmierci twierdze, które zajmują się wydobyciem esencji ognia – Byrdown, Mathiol i Iphan. To właśnie z nich wyruszają na połów barki wydobywcze przeróżnych kupieckich zrzeszeń i domów. W samym Iphan widziałam statek pod banderą Throalu, dwie jednostki z Travaru oraz trzy należące do przedsiębiorców z Iphan. Te były cytadele to naprawdę niezwykle miejsca – można tu spotkać wszystkie rasy Barsawii, poczynając od wietrzników, na krwawych elfach skończywszy. Na mocy niepisanego prawa obowiązuje tutaj zawieszenie broni. Stąd w jednej tawernie można spotkać trollowych piratów pijących pospół z handlarzami, którzy za kilka dni staną się celem łupieżczego rajdu! Oczywiście owo zawieszenie broni wynika z przyczyn czysto praktycznych – każdy potrzebuje jakiejś przystani, gdy nadejdzie sztorm, rozpocznie się oblawa Therań czy statek ulegnie uszkodzeniu w starciu z magmowcami...

Twierdze Byrdown i Iphan znajdują się we wschodnim paśmie Lśniących Szczytów, niedaleko brzegów Morza Szkarłatnego, za łańcuchem Wzgórz Popiołu ciągnących się wzdłuż brzegów morza. Mathiol zbudowano jeszcze bardziej na wschód, na krańcu pasma Gór Smoczych zwanym Smoczym Kręgosłupem. Trzy miasta wzniesiono na miejscu dawnych cytaadel, które przetrwały bez większych uszczerbków Pogrom. Jak zapewniali mnie mieszkańcy Iphan, twierdzami rządzą, zgodnie z barsawiańską tradycją, rady starszych. Przywódca każdej rady wchodzi w skład Triumwiratu, który scala sojusz tych trzech cytaadel. To właśnie Triumwirat decyduje o wspólnej polityce trzech miast i to z nim powinien negocjować Throal chcąc zapewnić sobie przychylność górniczych osad.





Mieszkańcy twierdz żyją na równi z handlu esencją i zaopatrzeniem dla górników, jak i z napraw statków powietrznych. Załogi barek wydobywczych mogą tutaj kupić wszystko – od orichalkowych sieci poczynając, na therańskich amuletach krwi uodporniających na gorąco kończąc. Same twierdze jednak również rozmaitymi metodami wydobywają esencję – a w przypadku Iphan jest to sposób nader przemysłny...

Otóż – jak się okazuje – pod skałą, na której zbudowano Iphan, płynie gorąca lava. Mistrzowie Żywiółów, którzy opowiadali mi o wydobywaniu, nie wyjaśnili, czy pochodzi ona z któregoś z wulkanów Lśniących Szczytów, czy też jest to jezioro Morza Śmierci sięgający głęboko w korzenie gór – nie ma to jednak chyba większego znaczenia. Otóż górnicy drążą w skale pod miastem podziemne tunele w poszukiwaniu pokładów magmy obfitujących w esencję żywiołu ognia. Strumienie lawy doprowadzane są do systemu nasączonych orichalkiem rur, którymi magma jest pompowana do specjalnych podziemnych grot. Tam, dzięki opracowanemu przez dwóch krasnoludzkich adeptów z Throalu alchemicznemu procesowi, dokonuje się ekstrakcji esencji z lawy. Widziałam jedną z owych grot, ale w płataninie retort i alembików nie mogłam się połapać, na czym ów proces polega! Nie pomogły mi w tym również cierpliwe tłumaczenia krasnoludzkich Mistrzów Żywiółów. Zrozumiałam z tego tyle, że magowie poddają lawę magicznemu procesowi, tak że esencja wypływa na powierzchnię, dając się łatwo zebrać. Owa metoda ma jednak i swoje wady. W procesie na dnie zbiorników wytrąca się silnie trujący czarny osad. Co jakiś czas wydobywanie musi być zatrzymywane, zbiorniki czyszczone, a trucizna zbierana do specjalnych pojemników i wrzucana do Morza Śmierci.

Prawdziwą sztuką jest również odnajdywanie złóż magmy bogatej w esencję. Górnicy wykorzystują do tego celu płomienne świetliki. Owe świecące stworzonka zawierają w sobie niewielką ilość żywiołu ognia. Gdy przetrzyma się je wystarczająco długo w zamknięciu, po wypuszczeniu natychmiast udają się na poszukiwanie esencji, by uzupełnić wyczerpujący się zapas. Przemysłni górnicy łapią więc świetliki i czekają aż te „zgłodnieją”. Potem wystarczy już tylko iść korytarzem sztolni za lecącym świetlikiem i kopać w miejscu, do którego nieomylnie stworzonko zaprowadzi!

STRASZLIWA PRAWDA ♀ LARTIS

Ostatniego dnia mego pobytu w Iphan, gdy już znalazłam kupców podążających do Jeziora Ban, zostałam zamieszana w pewną historię, która dała mi asumpt do zgłębienia kolejnej mroźnej krew w żyłach tajemnicy Morza Śmierci i Barsawii.

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

Gdy dokonywałam ostatnich przed podróżą zakupów na targowisku, wpadł na mnie jakiś wychudzony krasnolud. Przez chwilę mamrocząc przeprosiny przyglądał mi się bacznie, a gdy jego wzrok napotkał na moim nadgarstku trzcinową obręcz, znak mej przynależności do *aropagoi* V'strimon, krasnolud wcisnął mi w dłoń jakiś zwitek papieru i bez słowa rzucił się w tłum przekupniów. Natychmiast podążyłam za uciekającym krasnoludem – tylko po to, by ujrzeć, jak ów osuwa się pomiędzy kosze jednego z kramów, obficie krwawiąc z rany w piersi. Wyobraźcie sobie, że nikt nie dostrzegł morderstwa!

Ja jednak mam nosa do takich spraw i wkrótce mój wzrok wyłowił w tłumie podejrzanego, odzianego w czarny płaszcz jegomościa, który niepostrzeżenie uchodził z miejsca zbrodni. Nie zastanawiając się długo, dyskretnie podążyłam za nim. Tajemniczy człowiek udał się do jednej z gospod, w której, jak się później okazało, zamieszkiwał. Udało mi się przekonać karczmarza, by za godziwą zapłatą zgodził się wynająć mi pokój dokładnie nad izbą tajemniczego jegomościa. Była to specjalna izba, z kominkiem tak zbudowanym, że wyteżywszy słuch

NIE NALEŻY DAĆ SIĘ
ZWIEŚĆ
KOSMOPOLITYZMOWI
BYRDOWNI, MATHOL
I IPHAN. CHOĆ
WYDAWAŁOBY SIĘ, ŻE
CYTADELE TO
NIEZALEŻNE MIASTA,
CZERPIĄCE KORZYŚCI
Z HANDLU Z KAŻDĄ
SIŁĄ W BARSAWII, TAK
NAPRAWDĘ POZOSTAJĄ
W SEKRETNYM
SOJUSZU Z THERĄ.
GUBERNATOR KYPROS
POCZYTUJE SOBIE ZA
OSOBISTĄ ZASŁUGĘ
ZDOBYCIE
PRZYCHYLNOŚCI
TRIUMWIRATU.
SEKRETNE UMOWY
ZAPEWNIAJĄ THERZE,
W RAZIE NAGŁEJ
POTRZEBY,
PIERWSZEŃSTWO
W DOSTĘPIE DO
ZGROMADZONYCH
W PODZIEMNYCH
MAGAZYNACH CYTADEL
ZASOBÓW ESENCJI
OGNIA ORAZ
ZATRZYMANIE
W TWIERDZACH ZAŁÓG
POWIETRZNYCH
STĄTKÓW KRÓLESTW
I MIAST
SPRZECIWIĄJĄCYCH SIĘ
IMPERIUM.
– JEHRYGA,
THROAŁSKA
PODRÓŻNICZKA





PASJE ŚWIADKAMI, ŻE
TA TRUBADURKA MA
NIEZWYKŁY TALENT DO
WYSZUKIWANIA
Tajemnic. Założę się
o każdą stawkę, iż
tak naprawdę jest
szpiegiem oka
throalu lub
shivalahali
v'strimon!
– anonimowy
czytelnik

można było dosłyszeć nawet cichą rozmowę w pokoju poniżej. Zdecydowana rozwi-
kłać sekret morderstwa i tajemniczego zwoju, do którego studiowania natychmiast
przystąpiłam, zamieniłam się w słuch i czekałam, czy podejrzany człowiek nie zacznie
z kimś rozmawiać.

Jakaż mnie zgroza ogarnęła, gdy przejrzałam dostarczony mi dokument! Był to ra-
port agenta Oka Throalu, wysłanego do zbadania miejsca o nazwie Lartis. Zanim
zdażyłam dokładniej zapoznać się z tekstem, morderca zaczął z kimś rozmawiać.
Z rozmowy jednak udało mi się wyłowić tylko jeden kluczowy zwrot. Zabójca został
nazwany „Powiernikiem Zaufania” – a tak wszak zwą się agenci Denairastów – i po-
szukiwał właśnie owego dokumentu, który spoczywał na moich kolanach. Nie zasta-
nawiając się wiele, opuściłam Iphan jeszcze tego samego dnia, dołączając do zupełnie
innej karawany.

Co jednak znajdowało się w owym szpiegowskim raporcie? Otóż wyobraźcie so-
bie, iż Throalski agent przeniknął do niezwyklej kopalni żywiołu ognia, jaką władcy

Iopos otworzyli gdzieś przy brzegu Morza Śmierci. Krasnolud najął się na ochotnika do pracy w Lartis wraz
z innymi mieszkańcami Iopos. Niestety dokładna lokalizacja nie była podana, gdyż szpieg został tam przywie-
ziony powietrznym statkiem pozbawionym bulajów. Dopiero uciekając z owego miejsca zdołał się zoriento-
wać, iż mieści się ono na Złoziemiu.

Jak pisze w swym raporcie agent, Lartis jest starą kopalnią orichalku, jeszcze sprzed czasów Pogromu. Teraz
jednak wydobywa się tam wyłącznie esencję ognia. Pracujący w kopalni górnicy wydrążyli głębokie sztolnie,
które dotarły w końcu do wrzającej pod górami magmowej zatoki – z pewnością połączonej podziemnymi rze-
kami z Morzem Śmierci. Tam właśnie odbywa się plugawy rytuał wydobywania...

Otóż przebiegli magowie Denairastów najwyraźniej wzięli sobie do serca throalską legendę o tym, że ofiara
krwi ma moc przemiany lawy w wodę. Wyobraźcie sobie, że postanowili wykorzystać ją do wydobywania esen-
cji! Choć to nie do uwierzenia, mieszkańcy Iopos dobrowolnie oddają życie w specjalnym rytuale, by ich mago-
wie mogli przemienić magmowe jeziora w wodę! Według raportu na każdą przemianę potrzeba dwudziestu
czterech Dawców Imion. Gdy tylko lawa przemieni się w wodę, znajdujące się w niej ziarna esencji ognia z sy-
kiem wyskakują na powierzchnię. Wystarczy tylko szybko wyłowić je orichalkowymi sieciami i zapakować
w transportowe skrzynie... oraz usunąć trupy.

Jeśli prawdą jest to, co napisał ów krasnolud w swoim raporcie, zachłanność Denairastów może pewnego
dnia nas zgubić. Bo jeżeli rzeczywiście możliwe jest przemienienie lawy w wodę z pomocą krwi, to czy fak-
tycznie pod ognistą tonią nie czai się Śmierć? Każda operacja przeprowadzona przez Denairastów zbliża więc
nieuchronnie dzień uwolnienia owej strasznej potęgi. Myślę, że trzeba zrobić wszystko, by powstrzymać za-
chłannych magów!

MAGICZNE PRZEDMIOTY ZNAD MORZA ŚMIERCI

ELIKSIR PŁONĄCYCH OCZU

Mikstura ta wykorzystywana jest przez Dawców Imion – na przykład Ognistych Tancerzy latających ponad
Morzem Śmierci – którzy zmuszeni są pracować przy bardzo ostrym świetle bijącym od morza lawy. Moc tego
eliksiru zwiększa odporność oczu na światło, działając jak „przyciemniane okulary” (jednak nie zaciemniając
całkowicie widoku). Osoby, która go wypije, nie jest w stanie oślepić nawet spojrzenie prosto w słońce. Działanie
mikstury utrzymuje się przez 6 godzin.

Koszt: 50 sztuk srebra.

KORDIAŁ EMERIEL

Kordiał Emeriel, powszechnie szanowanej w okolicach morza ognia Mistrzynie Żywiołów, jest zielonkawym
gęstym płynem o cierpkim, cytrynowym smaku. Jest używany przez Tancerzy Ognia w czasie ich długich lotów
ponad morzem lawy. Zwiadowcy przechowują kordiał w specjalnych, niewielkich manierkach, zawieszonych





na szyi, tak by mogli bez trudu mieć do nich dostęp w powietrzu. Magiczna moc kordiału Emeriel odnawia vitalne siły Tancerzy, usuwając całkowicie zmęczenie, przede wszystkim zaś uzupełnia zapasy wody w organizmie, bardzo szybko tracone przez lotników, których w czasie lotu przed żarem nie osłaniają kamienne barki.

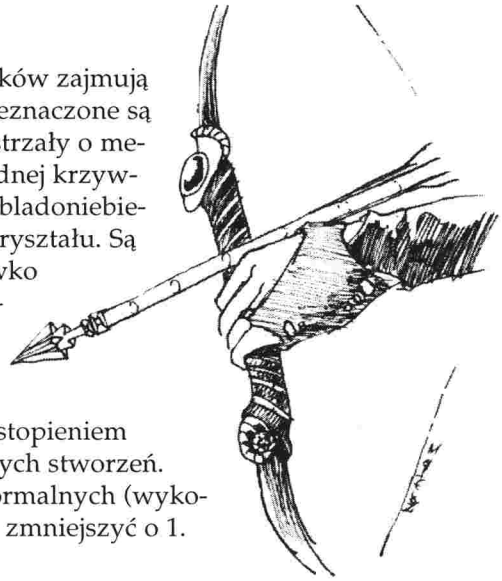
Koszt: 10 sztuk srebra za manierkę.

KRYSZTAŁOWA STRZAŁA

Wyrobem owych niezwykłych pocisków zajmują się trolle z Lśniących Szczytów. Przeznaczone są one do walki z istotami, którym strzały o metalowych grotach nie czynią żadnej krzywdy. Wykonane są w całości z bladoniebieskiego, półprzezroczystego kryształu. Są niezwykle skuteczne przeciwko magmowcom czy ogniorekinom. Ziarna esencji wody zaklęte w kryształach, z którego wykonane są pociski, chronią strzały przed stopieniem w momencie kontaktu z ciałami tych stworzeń.

Kryształowe strzały są cięższe od normalnych (wykonano je w całości z kryształu), przez co stopień trafienia należy zmniejszyć o 1.

Koszt: 50 sztuk srebra za sztukę.



KULA MROŻĄCA

Jest to szklana kula o średnicy około czterech cali, wypełniona bladoniebieskim, nieprzezroczystym płynem. Moc eliksiru, który jest w niej zamknięty, ujawnia się dopiero w kontakcie z powietrzem.

Gdy szklana powłoka zostanie strzaskana, niebieski płyn przemienia się w sykiem w opalizującą chmurę, która błyskawicznie zmraża wszystko w swym najbliższym otoczeniu (promień 3 m od miejsca rozbicia kuli). Najczęściej kule mrozące wykorzystuje się po prostu rozbijając je na wybranym celu. Jest to podstawowy środek stosowany przez adeptów do odstraszania ogniorekinów, magmowców, płomien-



nych wstęp oraz innych ognistych stworzeń zagrażających pracy górników esencji ognia. Można rzucać nimi podczas walki w przeciwników (traktowane są jak broń miotana). Zadają wówczas w trzech kolejnych rundach 5 stopni obrażeń od zimna (redukuje je na przykład talent *odporność na zimno*).

Koszt: 250 sztuk srebra.

OGNIOODPORNE BUTY

Buty te tworzą Mistrzowie Żywiółów specjalnie dla górników esencji ognia oraz adeptów służących na powietrznych barkach latających nad Morzem Śmierci. Wykonane są z grubej gadziej skóry, przy czym najlepiej nadają się do tego celu nasączone esencją powietrza łuski espagry. Materiał oraz podeszwy nasycą się od zewnątrz esencją powietrza dla ochrony przed gorącem, a od wewnątrz esencją wody, by zapewnić chłodzenie stóp. Magia butów zmniejsza obrażenia od gorąca, na które narażone są nogi (na przykład podczas wykonywania Powietrznego tańca nad powierzchnią lawy) – stopień obrażeń należy zmniejszyć o 3.

Koszt: 650 sztuk srebra.



Mistrzowie Żywiółów





OKŁAD GERISELL

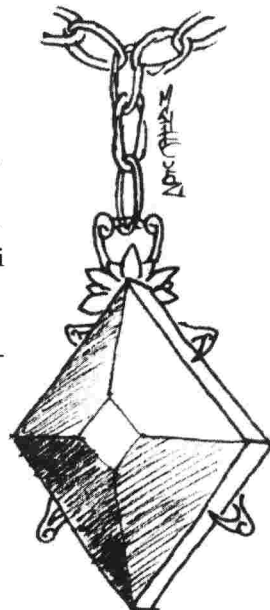
Okład ten to kawałek płótna nasączony leczniczą substancją. Wykorzystuje się go do leczenia oparzeń oraz ran, które spowodował ogień lub gorąco. Magia okładu pozwala ranie zagoić się szybciej, bez pozostawienia żadnej blizny. Jego działanie utrzymuje się przez trzy dni, dodając podczas każdego z nich dodatkowy test zdrowienia ze stopniem zwiększonym o 2. Test ten można wykorzystać do wyleczenia rany, na którą nałożono okład.

Koszt: 350 sztuk srebra.

PURPUROWE SERCE

Owe niezwykle przedmioty tworzone są na użytek Tancerzy Ognia i pracujących nad Morzem Śmierci górników przez przemysłnych czarodziejów z Domu Krand. Purpurowe serce – szkarłatny płaski kryształ w kształcie rombu – jest przedmiotem opierającym się na magii krwi, który modyfikuje wzorzec Dawcy Imion. Wystarczy przyłożyć czerwony kryształ do piersi na wysokości serca, by ten pobrał 4 punkty żywotności i wrósł w ciało. Ofiara krwi uruchamia magię zawartą w artefakcie, dając w rezultacie niezwykłą odporność na gorąco. Tak naprawdę zmienia się zakres temperatur, jakie dla Dawcy Imion są optymalne – od teraz pięćdziesiąt stopni Celsjusza to dla niego miłe ciepło, podczas gdy temperatury bliskie zeru są dotkliwie nieprzyjemne. Oczywiście therańscy czarodzieje nie informują potencjalnych nabywców, że wraz ze zwiększeniem odporności na gorąco drastycznie wzrasta również wrażliwość na zimno. Od wszelkich obrażeń spowodowanych gorącem odejmij 5 stopni i odpowiednio dodaj 5 stopni do wszelkich obrażeń zadanych przez zimno.

Koszt: 500 sztuk srebra. **Poziom rozwzorcowania:** 3.



INFORMACJE DLA MG

Morze Śmierci może stać się bardzo interesującym miejscem do rozegrania ekscytujących przygód dla twoich bohaterów. Wokół tego przedziwnego obszaru, pełnego niebezpieczeństw, tajemnic, magii i skarbów, ścierają się siły wszystkich potęg Niecki Selestreńskiej. Esencja ognia jest substancją niezwykle cenną, a można ją zdobyć jedynie w czynnych wulkanach i w Morzu Śmierci. Oto kilka pomysłów, które mogą pomóc ci, Mistrzu, w stworzeniu scenariusza opartego o informacje zawarte w powyższym tekście:

* Na wioski południowej Barsawii zaczynają napadać tajemniczy piraci. Atakują ze wsparciem potężnej magii i porywają wszystkich mieszkańców w niewolę. Przylatują na drewnianych statkach powietrznych, niepodobnych do okrętów Thera ani Powietrznych Łupieżców. Nieodmiennie znikają w oparach Mglistych Bagien. Starszyzny okolicznych wiosek wynajmują adeptów, by odnaleźli siedzibę łupieżców, uwolnili porwanych i, jeśli będą w stanie, położyli kres napadom. Tymczasem bohaterów czeka nie lada wyzwanie, gdyż rajdy niewolnicze prowadzone są przez statki z Iopos. Wspomagani magią Denairastów żołnierze łapia ofiary potrzebne do rytuału krwi przemieniającego lawę w wodę i umożliwiającego wydobywanie. Zbliża się wojna, w której Throal może zostać zmiażdżony przez There, Iopos zaś wyniesione do rangi potęgi władającej prowincją w imieniu Imperium. Aby jednak zrealizować ambicje Denairastów, potrzeba floty uzbrojonej w ogniste działa i bardzo dużo esencji ognia. Czy bohaterom uda się odnaleźć skrytą iluzijną magię kopalnię Lartis? Czy porwani wieśniacy wciąż jeszcze żyją, czy też zostali już złożeni w ofierze – to zależy wyłącznie od ciebie, Mistrzu.

* Adepti zostają wysłani przez Oko Throalu (**Throal: Krasnoludzkie Królestwo**, str. 77) jako emisariusze do przymierzy Powietrznych Łupieżców z Lśniących Szczytów. Zostają zaopatrzeni w dokładne informacje na temat organizacji wydobywania przez Dom Krand i datę najbliższego transportu esencji ognia dla behemota „Tryumf”, stacjonującego w pobliżu Jeziora Ban. Therańskie czują się już na tyle pewnie, iż transport będzie eskortowany tylko przez jedną bojową białę! Jednakże atak i tak będzie wymagał współdziałania większej ilości drakkarów. Adepti muszą więc odwiedzić siedziby zwaśnionych i konkurujących ze sobą Przymierzy i przekonać trolle, że dla dobra Barsawii powinny połączyć swoje siły na czas rajdu. Jeżeli dyplomatyczna misja się





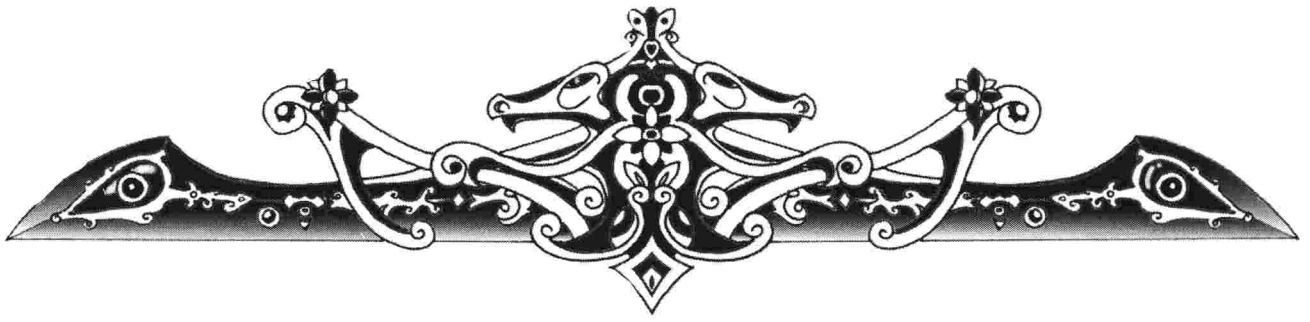
powiedzie, adepci będą mieli okazję wziąć udział w powietrznej bitwie i być może zdobyć wspaniały łup. Czy bohaterom nie przeszkadzą jednak knowania therańskich szpiegów? I czy chwiejny sojusz trollowych przysiężników nie zakończy się krwawą jatką zaraz po zdobyciu łupu? To zależy tylko od twoich bohaterów.

* Bohaterowie zostają wynajęci jako eskorta powietrznego statku należącego do throalsko-travarskiej kompanii handlowej. Statek ląduje w twierdzy Iphan, by zabrać od swego kontrahenta duży ładunek esencji ognia. Tymczasem w Iphan pojawia się therański emisariusz, który nakazuje radzie starszych wydać cały zapas esencji Therańców i zatrzymać statki buntowniczego Throalu. Posłuszni traktatowi mieszkańcy Iphan aresztują bohaterów i wraz z załogą statku zamykają w lochach pod miastem. Na szczęście na terenie Triumwiratu prężnie operuje Oko Throalu, które jest w stanie udzielić więźniom pomocy. Zadaniem adeptów jest więc wydostać się z więzienia, pokonać strażników i uciec z cytadeli. Być może uda im się nawet porwać swój okręt i umknąć pogoni? A może zdołają przekonać Radę Starszych Iphan, by grała na dwa fronty, pozornie wspierając There, lecz jednocześnie nie przeciwstawiając się Throalowi?

* Bohaterowie zostają wynajęci przez tajemniczych pracodawców, którzy sugerują, że są przeciwnikami Therańców, do wykradzenia sekretu „zasysaczy”. Zlecający zadanie poinformują adeptów, na jakim therańskim statku znajdują się owe dziwne urządzenia. Zadaniem drużyny jest przedostanie się na pokład barki wydobywczej i zanalizowanie wzorca ukrytych w ładowni komór z elementarnym powietrzem. Tymczasem zlecającymi zadanie są Powiernicy Zaufana z Iopos. Nie mają zamiaru zapłacić bohaterom – zaraz po uzyskaniu informacji chcą ich zlikwidować. Czy bohaterom uda się poznać sekrety wynalazków Krandów i zachować przy tym życie? I czy odkryją podstęp czyhający na ich życie zanim oddadzą w ręce Powierników sekret, który może uczynić Iopos militarną potęgą?

* Dom V'strimon zleca bohaterom niebezpieczną misję. Należy udać się nad Morze Śmierci, wmieszać w tamtejszych górników i odnaleźć niezbite dowody na złe działanie „zasysaczy”. Najlepiej aby bohaterowie zdobyli potwierdzenie feralnego wybuchu, który zniszczył imperialną barkę wydobywczą. Pozyskawszy owe





dowody adeptci będą musieli przeniknąć do therańskiej części Vivane i skontaktować się z przedstawicielem Domu Narlanth. Therański szlachcic zadba już, aby prawda o zasysaczach trafiła do Wielkiego Konklawe i zablokowała lawinowe wydobycie esencji ognia. Oczywiście cała akcja ma pozbawić There skutecznej metody odnawiania zasobów esencji ognia w razie eskalacji konfliktu między Domem V'strimon i Throalem a Imperium.

HRAVANA

Jak Szanowny Czytelnik zapewne sobie przypomina, kiedy ujrzałam po raz pierwszy poczerwiałe klify Morza Śmierci, odetchnęłam z ulgą. Ponieważ nie było widać żadnej pogoni, pewna byłam, iż udało mi się bezpiecznie umknąć przed gniewem generała-arbitra. W swej ignorancji sądziłam, że udało mi się przechytryć szpiegów Thery i wykraść im bezkarnie kilka sekretów. Jakżeż się myliłam...

Pościg bowiem wcale nie podążał moim śladem, lecz czekał na mnie u brzegów morza magmy. Kiedy – niczego złego się nie spodziewając – sunęliśmy nad ognistą tonią, zza chmur wychynął uzbrojony po zęby therański okręt. Z jego pokładu zakrzyknięto, iż kapitan „Chyżej” ma natychmiast poddać się inspekcji. Pozornie niewinna prośba od razu wzbudziła moją czujność. Natychmiast udałam się do kapitana i z pomocą mych truwerskich talentów, jak i przygotowanej na tę okazję pękatej sakiewki (dzięki ci za twą przezorność, Merroxie!) przekonałam kapitana, aby nie ulegał żądaniu. Na szczęście therański okręt był pod flagą Domu Medari, nasz kapitan zaś pochodził z Domu Carinci, więc dał się przekonać. Natychmiast kazał rozwinąć wszystkie żagle i przystąpić do błyskawicznego zwrotu. Wnet wyjaśniło się, dlaczego bacie nadano takie a nie inne Imię. Nie będę, czytelniku, zanudzać cię szczegółami na temat pogoni, wymiany ognia ani podstępnych manewrów, jakimi wzajemnie zaskakiwali się kapitanowie z dwóch rywalizujących ze sobą domów szlacheckich Imperium. Powiem tylko, że ostatecznie musieliśmy umykać we wschodnie, nie oznaczone na mapach rejony Morza Śmierci. Gdy już pewna byłam, że wrogi okręt nas dopadnie, nasz kapitan złamał tabu therańskich Powietrznych Żeglarzy. Skierował swój statek wprost w zielono-czarną chmurę dymu bijącego z powierzchni morza. I choć o mało się nie podusiliśmy na skutek owego śmiałego manewru, udało nam się zgubić pościg i... odkryć Hravane!

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

♀ SZPONACH ŚMIERCI

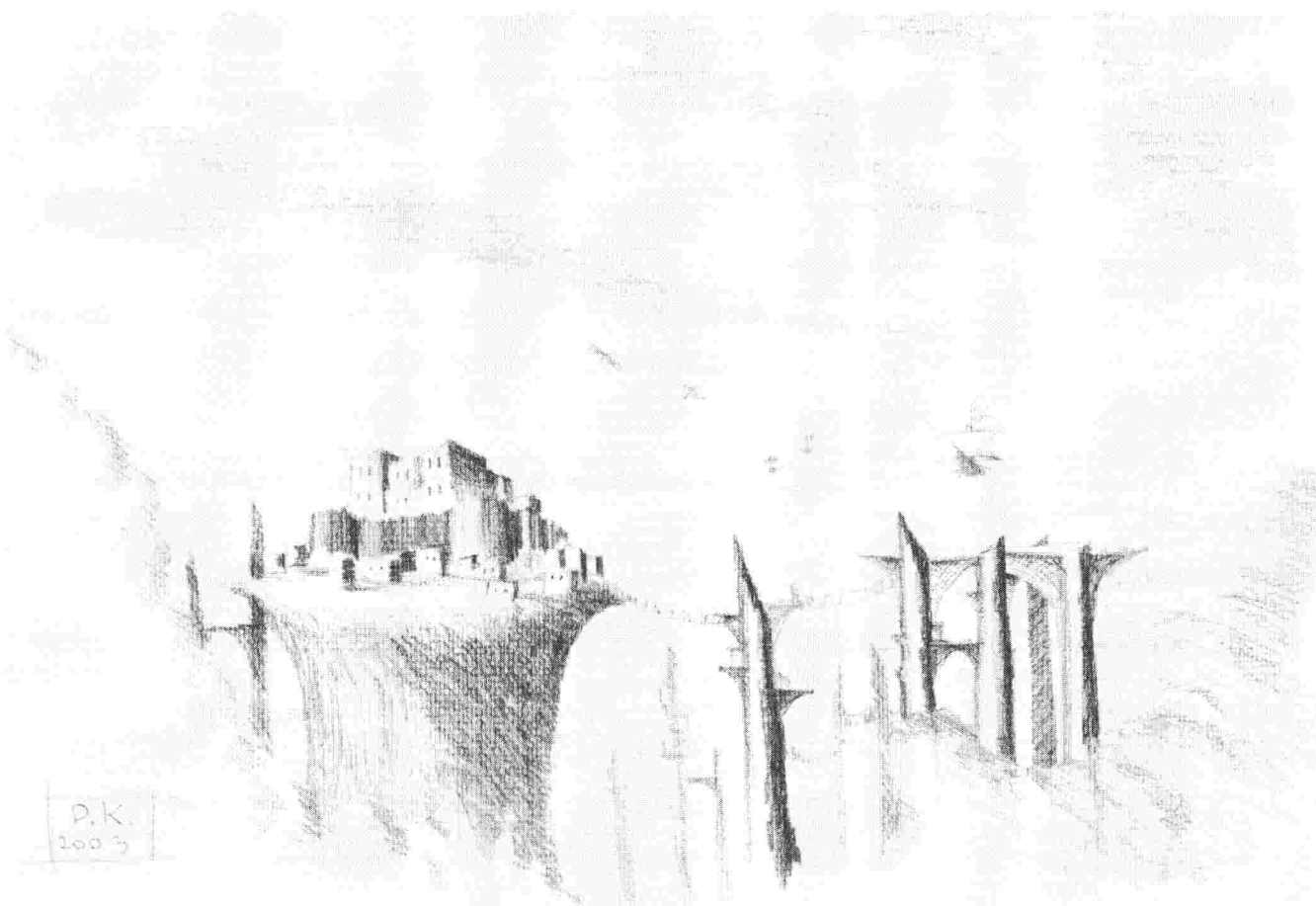
Wschodnią granicę ognistego morza stanowią łańcuchy czarnych skał, ponure i surowe jak całe królestwo Śmierci. Obmywane przez roztopioną skałę i gorące powietrze, poddawane są ciągłej erozji, która rzeźbi je w zapierające dech w piersiach kształty. Każdego roku morze wgrzyza się kilka stóp w głąb czarnych łańcuchów, jakby chciało przedostać się na drugą stronę i zalać swym żarem znajdujące się poniżej tereny.

Właśnie taka musiała być geneza Szponów Śmierci – gorący żar morza roztopił mniej odporną skałę, pozostawiając kilkanaście ostrych iglic. Szpony całe zbudowane są z lśniącego, czarnego kamienia, który mieni się feerią barw, odbijając szkarłatno-żółty blask magmy. I byłby to pewnie przepiękny widok, gdyby nie spowijały ich gęste chmury dymu wydobywającego się z wyjątkowo aktywnej w tym rejonie powierzchni Morza Śmierci. Dlatego Powietrzni Żeglarze nadali tym formacjom skalnym owo przerażające Imię – każdy rozważny kapitan unika tego obszaru w obawie przed katastrofą. Znaleźli się jednak Dawcy Imion, dla których to miejsce nie jest symbolem zdradzieckiego zagrożenia, lecz domem i źródłem bogactwa.

♀ NIEZWYKŁEJ URÓDZIE HRAVANY

Pośród smukłych Szponów jeden wyraźnie się wyróżnia – u jego podstawy ostała się sporej wielkości wyspa, z której wyrasta potężna, surowa kolumna czarnego kamienia. Szpon przebija wiszące nad powierzchnią Morza kłębowisko chmur dymu, by rozszerzyć się na końcu na podobieństwo wyspy, która tworzy jego podstawę.





– Z dziennika T'saanas V'shali z Domu V'strimon

Zgubiwszy pościg wzlecieliśmy ponad kłębowisko dusznego dymu i sadzy. Wtem, ku naszemu wielkiemu zaskoczeniu, pośród szarego morza kłębiących się pyłów dostrzegliśmy wyspę z czarnej skały, wielkości może ze dwudziestu therkańskich bat, otoczoną wianuszkami pomniejszych, ostrych skał. Dopiero po chwili przezwyciężyłam moje t'skrangowe skojarzenia i zrozumiałam, iż owe „wyspy” w rzeczywistości muszą być szczytami skał wystających wysoko pod niebo, ponad kożuch chmur i dymu. Kiedy nasz okręt stopniowo zbliżał się do wyspy, dostrzegliśmy najpierw wąskie kamienne pomosty łączące poszczególne szczyty, potem budynki i krzątających się Dawców Imion. Jak się później dowiedziałam, to właśnie tutaj, pośród chmur, wysoko ponad Morzem Śmierci, zbudowano Hrawanę – jedyną w swoim rodzaju kopalnię.

♀ PRZESTWÓRZACH...

Nadlatujące nad Hrawanę powietrzne statki – rzecz jasna te oczekiwane przez gospodarzy – kierowane są na szeroką platformę, precyzyjnie wzniesioną na kilku podtrzymujących ją niczym kolumny Szponach. Goście prowadzeni są biegnącymi od skały do skały wąskimi, chybliwymi drewnianymi kładkami, by ostatecznie zakończyć swój podniebny spacer na pewniejszym gruncie wyspy. Tam już tylko kroki dzielą ich od bram wzniesionej z czarnego kamienia fortecy, która zajmuje niemal całą powierzchnię głównej wyspy. Po niewysokich lecz rozłożystych murach nieprzerwanie krążą warty wojowników o sokolim wzroku, a paszcze ognistych dział rozlokowanych na bastejach fortyfikacji kopalni gotowe są na odparcie każdego ataku z powietrza. Za plecami wartowników wznosi się trzypiętrowa forteca, pozbawiona jakichkolwiek wież, o dachu płaskim niczym tafla jeziora w pogodny dzień.





– Z zapisków Shartisa, Tancerza Ognia z Wielkiej Thery

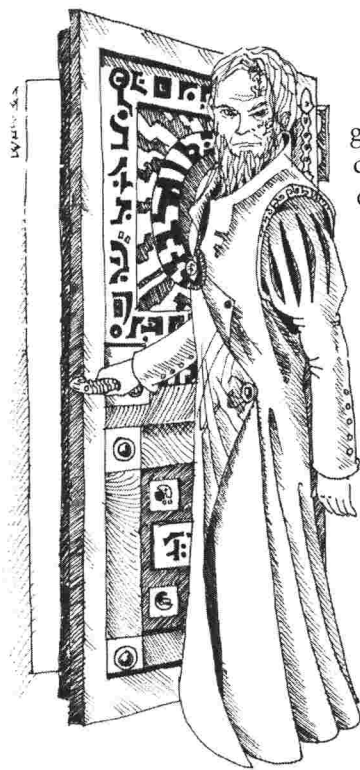
Choć z zewnątrz może się wydawać surowa i niepozorna, Hravana olśniewa bogactwem swoich wnętrz. Bez końca można przechadzać się po jej zawitych korytarzach, ciesząc oczy obrazami, rzeźbami i gobelinami, stopy zaś – niezwykłą miękkością przednich dywanów. Ten niewielki, zdawałoby się, kompleks posiada chyba wszystko, co powinno znaleźć się w szanującym się zameczku: przyjemnie zaopatrzone łóżki, salę do ćwiczeń, mogącą poszczycić się asortymentem broni godnym therańskiego kolekcjonera, kręcącą w nozdrzach aromatami kuchnie, kwatery dla służby, apartamenty Mroźnych Grotów, czyli władców owej przedziwnej kopalni, i urządzoną pięknymi meblami salę reprezentacyjną. Do licha, sam nie wiem, czy dane mi było zobaczyć wszystko, ale jedno powiem z całą pewnością – spacer po Hrawanie należy do przyjemności, zwłaszcza kiedy oprowadza cię po niej sam Ariost Tol Karis.

◊ MROŹNYCH GROTACH

Twierdza jest domem właścicieli Hravany, co najmniej dwudziestoosobowej drużyny adeptów – Mroźnych Grotów. Przed trzydziestu laty, posługując się potęgą magii wody, rozpędzili oni ogniste potwory zamieszkujące Szpony Śmierci. Wtedy w ich głowach zrodził się pomysł, który miał im zapewnić dostatnie i niezależne życie.

Odpowiednie zastosowanie wiedzy i doświadczenia jest najczystsza i najbardziej bezpośrednią ścieżką ku chwale. Świat ułożony jest ze ściśle od siebie zależnych żywiołów i sprytnie tych zależności wykorzystanie może wynieść Dawców Imion wysoko ponad zwykłą, codzienną walkę o przeżycie. Esencja wody gwarantuje nam bezpieczeństwo w starciach z potworami Morza Śmierci, mieszanina powietrza i ognia powstrzymuje nieżyczliwych nam Dawców Imion. Niewolnicy? Ależ nie, przyjacielu, nikt nie jest tu niewolnikiem, każdy był tu z własnej woli lub żądy. Siedzimy na tym wozie wspólnie, wspólnie też dążymy ku świetlanej przyszłości.

– Rharm Ognistobrody,
człowiek, Mistrz Żywiołów



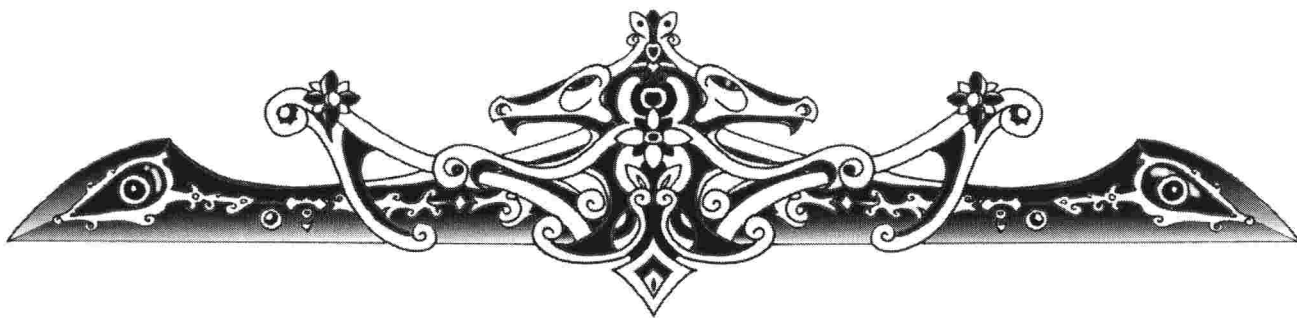
Rharm jest nieformalnym przywódcą Mroźnych Grotów. To właśnie spod jego pióra wyszła większość projektów wcielonych na Hrawanie w życie. Jest mądrym, choć czasem nazbyt surowym Dawcą Imion – przez co obdarzany jest osobiwą mieszaniną szacunku i strachu. Zawsze bada wszelkie aspekty każdej sytuacji, by móc odnaleźć wszystkie cechujące je zależności i wykorzystać je dla profitu swojego i całej Hravany. Wyniosły Mistrz Żywiołów uwielbia spacerować po twierdzy, często więc można go zastać, kiedy zamyślony wędruje chybocliwymi mostkami, zupełnie nic sobie nie robiąc z gwałtownych porywów wiatru, ani przepaści czyhającej na nieuważnego przechodnia.

Widzę, przyjacielu, iż jesteś pod wrażeniem mojej kolekcji, która uświetnia naszą salę ćwiczebną? Nie, wcale nie uważam tego miejsca za więzienie, choć ci biedacy na dole chyba nie mają większego wyboru... Po prostu potrzebuję nieco więcej przestrzeni, bo widzisz, nie czuję jeszcze w kościach tego zmęczenia, które dopadło trójkę moich przyjaciół.

– Ariost Tol Karis,
elf, Trubadur

Ariost, mimo iż najstarszy z Mroźnych Grotów, przez naturalną dla elfów długowieczność w porównaniu z przyjaciółmi wydaje się być zaledwie podrostkiem. Przez wiele lat kroczył ścieżką Łucznika, a kiedy poznał już cel, postanowił zająć się przyczyną – obrał więc drogę poety, filozofa i piewcy życia.





Ariost jest elfem o wesołym usposobieniu, pełnym energii i kochającym mówić – bawi się słowami, używa długich zdań i uwielbia dygresje. To on stoi za wszystkim, co na Hравanie piękne. Wiele podróżuje, a ze swoich wojaży przywozi dzieła sztuki, kurioza, a nawet gości, którzy potem uświetniają Hравanę swą muzyką, poezją i występami. Martwi go trochę sytuacja pracujących w kopalni górników, lecz stara się o tym wiele nie myśleć i ufać słuszności decyzji Rharmy.

Doskonała organizacja, mucha nie siada, o okrętach nieproszonych gości nawet nie wspominając. Nie mogliśmy wpaść na lepszy pomysł niż ta forteca. Jest dla nas jak falochron, bezpieczna przystań, lisia nora do wypadów na kurniki... No, nie jakieś tam zwykłe bezbronne kurniki, coś to za wyzwanie? O wiele więcej chwały czeka w pojedynkach o wyrównanych szansach. A my mamy szanse duże, wszystko tu działa z należytą dyscypliną – Sępy na niebie, woje na glebie. Taktyka i strategia. Ot, co!

– Dalkazor Czernoząb,
krasrólud, Wojownik

Dalkazor jest samotnym, zgorzkniałym krasróludem. Czas obszedł się z nim najokrutniej, zabierając mięśniom szybkość, oczom bystrość, a sercu radość. Jako formalny zwierzchnik sił zbrojnych Hравany stara się jednak, by było to jak najmniej widoczne. W tej kwestii wspomaga go magiczna buława, o której wiadomo, iż napędza właściciela niebywałą siłą, a jej cios niesie ze sobą gniew niebios. Dalkazor nigdy się z nią nie rozstaje, gdyż dzierżąc buławę nadal jest potężnym wojownikiem, przed którego siłą i okrucieństwem ugięło się wielu. Magiczna broń nie powstrzymuje jednak choroby, która trawi krasróluda. Dalkazor jest zamknięty w sobie, ucieka od świata zanurzając się w kwestie militarne, czyli szkolenie wojowników Hравany i organizowanie wypraw wojennych, którym bez wahania przewodzi.

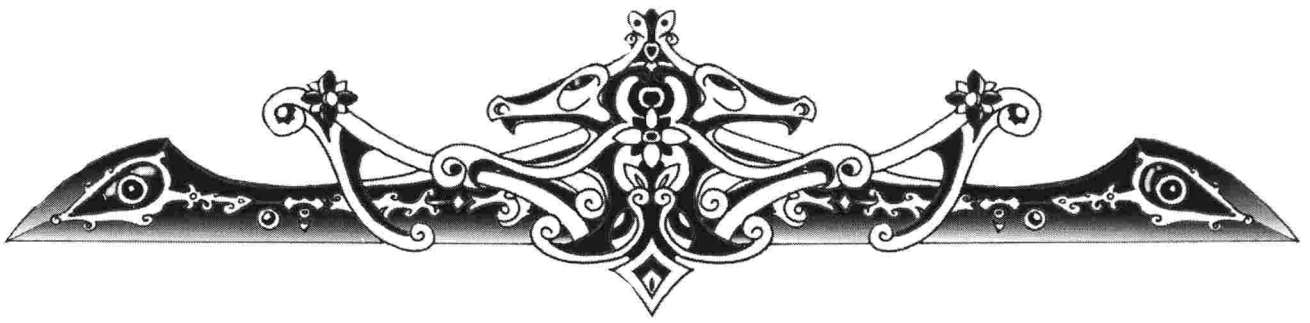
Choć nikt o tym nie mówi, bogactwo Hравany nie pochodzi tylko i wyłącznie z wydobywania esencji. Kiedy zapytałam Dalkazora wprost, przeciw komu wyprawiają się wojownicy pod jego dowództwem, zbył mnie tylko kilkoma okrągłymi zdaniami. Nie trzeba jednak być specjalnie bystrym obserwatorem, by poskładać wszystkie elementy układanki w całość. Powietrzną flotę Hравany stanowią małe lecz zwinne, przypominające drakkary galery. Dalkazor zatrudnia drużynę Tancerzy Ognia oraz innych adeptów (głównie Wojowników, Fichtmistrzów i Powietrznych Łupieżców) w liczbie znacznie przekraczającej obronne potrzeby małej kopalni (nie wspominając już o opłacalności utrzymania tak licznej drużyny). Na dodatek korytarze obwieszane są bronią i pancerzami różnorodnych narodowości. Oczywistym jest dla mnie, iż Mroźne Groty to po prostu piraci, którzy zbudowali swoją siedzibę w najbardziej niedostępnym miejscu Barsawii i ciągną profity zarówno z handlu esencją, jak i z grabieży. Kto staje się głównym celem owych tajemniczych wojennych wypraw – tego nie wiem. Podejrzewam, iż przebiegli rabusie nie pozostawiają nikogo, kto mógłby opowiedzieć o tym, co się dzieje pośród tumanów czarnego dymu. Dlaczego jednak, pewnie zapytacie, nie napadli na nasz statek? Może dlatego, że nie stanowiliśmy dla nich żadnej wartości – w końcu ładownie naszej baty były puste... Kto wie, czy nasze spotkanie z Hравaną zakończyłoby się równie przyjaźnie, gdyby było inaczej...

Jeżeli Rharm jest głową Mroźnych Grotów, a Dalkazor naszymi mięśniami, bez ochyby Ariost to jezor, a ja zręczne dłonie. Pocciwy elf marudzi ciągle, wypominając mi surowość twierdzy, lecz doskonale zdaje sobie sprawę, że jest to konstrukcyjne arcydzieło godne najwyższej łaski Upandala. Nic dziwnego, że ją otrzymałem, ha, ha, ha! Spójrz... Te lśniące ostrza naszych wojów wyszły spod mojego młota, to ja osobiście wykonałem zespół bramny naszej twierdzy, nie wspominając już o arcygenialnym systemie wind sznurowych, dzięki którym kontaktujemy się z dolną wyspą. Jestem ojcem tych przedmiotów, ich kreatorem. A na moje palce – przez ramię – spogląda sam Upandal.

– Yoven Tworząciel, krasrólud,
Zbrojmistrz i głosiciel Upandala

Yoven zdobył swój nieco dziwny przydomek „Tworząciela” jeszcze w dzieciństwie, kiedy zarabiał na swoje utrzymanie wykonywaniem użytecznych, czasami zupełnie nowatorskich narzędzi. Tworzenie i konstrukcja są





VANGARSKA MACZUGA

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 14

Buława Dalkazora jest jedną z kilkudziesięciu sobie podobnych, stworzonych wieki temu maczug. W Tolemac, królestwie przez Pogrom wymazanym z historii, istniała niegdyś doborowa straż Vangarów. Pochodzący z dzikich stoków Gór Throalskich orkowie byli potężnymi i wiernymi najemnikami, bez wahania ryzykującymi życiem dla króla Tolemac. Ci z orków, którzy zdecydowali się pozostać u boku króla na dożywotnią służbę, w ramach wdzięczności obdarowywani byli magicznymi buławami. Każda z Vangarskich Maczug (bo taka przyłgnęła do nich nazwa) znacznie podnosiła siłę i prestiż wojownika.

Poziomy dostrojenia

Poziom: 1 Koszt: 800

Tajnik: Bohater, aby móc wpleść wątek, musi poznać Imię broni.

Efekt: Buława zadaje obrażenia ze stopniem 6.

Poziom: 2 Koszt: 1300

Efekt: Buława zadaje obrażenia ze stopniem 8.

Poziom: 3 Koszt: 2100

Tajnik: Bohater musi poznać imię Vangara, który otrzymał daną buławę. Imię jest wyryte na każdej broni, kłopot jednak w tym, by odnaleźć kogoś, kto zna martwy już język królestwa Tolemac. Imię na buławie Dalkazora brzmi „Nah-Kalahar”.

Efekt: Buława zapewnia właścicielowi dodatkowe 2 punkty pancerza fizycznego i duchowego.

Poziom: 4 Koszt: 3400

Efekt: Buława zadaje obrażenia ze stopniem 10.

Poziom: 5 Koszt: 5500

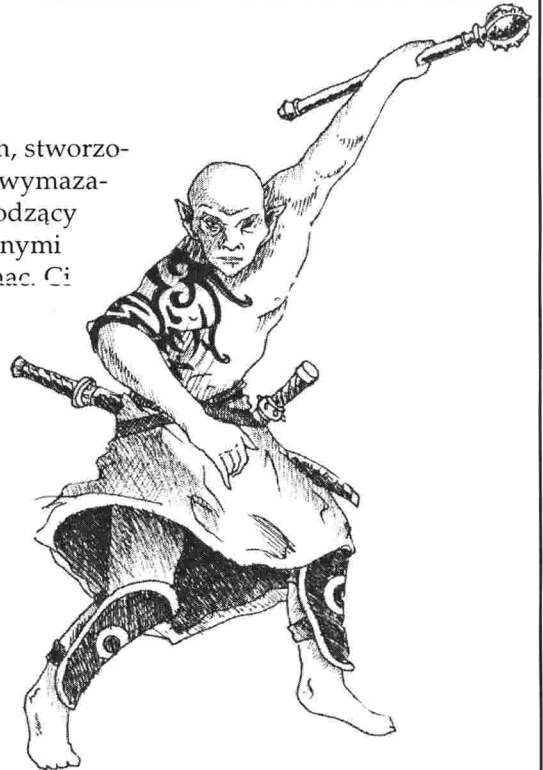
Czyn: Bohater musi złożyć przysięgę wierności wybranemu przez siebie Dawcy Imion. Musi mu przysiąc ochronę, szacunek i posłuszeństwo. Czyn ten odzwierciedla mocne więzi, które łączyły władcę Tolemac z jego wierną strażą, i jest wart 5500 PL.

Efekt: Buława wzmacnia pancerz fizyczny o 4 punkty, duchowy zaś o 6 punktów.

Poziom: 6 Koszt: 8900

Efekt: Przy dostrajaniu się adept musi zdecydować się na jeden żywioł, którego mocą chce służyć swemu suwerenowi:

- * woda – kosztem pięciu punktów wyczerpania posiadacz buławy jest w stanie uleczyć czyjąś (lecz nie swoją) ranę,
- * ogień – do zadawanych buławą obrażeń adept może dodać k4 (obrażenia od ognia),
- * powietrze – kosztem dwóch punktów wyczerpania adept może dodać k8 do zadawanych buławą obrażeń (obrażenia od błyskawic),
- * ziemia – adept zwiększa o 1 ilość testów zdrowienia,
- * drewno – moc zwiększa pancerz fizyczny o dodatkowe 2 punkty.





Vangarska Maczuga niesie ze sobą wielkie zagrożenie dla krzywoprzysięzców. Ci, którzy złamali słowo i wystąpili przeciw swojemu suwerenowi, cierpią straszną karę – ich wzorzec staje się wypaczony, a oni sami marnieją w oczach. Ich ciała stają się wątłe, chorowite i powolne, oczy matowieją i gasną. Niestety z czasem są coraz bardziej otepiali i gburowaci, ich energia i radość życia zanika wraz z postępującą degeneracją ciała. Niewielu jest świadomych sprytnie wpłątanej we wzorzec broni klątwy, a sposobu na jej zdjęcie domyślać może się już tylko kilku...

Czyn z piątego poziomu dostrojenia wymaga od adepta pełnej konsekwencji, gdyż naruszenie przysięgi sprowadza nań klątwę – o każdej pełni księżyca losowo wybrana cecha bohatera zmniejsza się o jeden. Jeżeli któraś z fizycznych cech spadnie do zera, bohater umiera. Utrata wszystkich punktów w którejś z cech psychicznych oznacza szaleństwo.

dla niego ucieleśnieniem szczęścia, bez przerwy zatem jest w trakcie kolejnego przedsięwzięcia, najczęściej realizując ułożone wspólnie z Rharmem plany. Zbrojmistrz sprawia wrażenie nieco szalonego i nieskromnego, lecz jest bardzo przyjacielski i jego chęć ulepszania wszystkiego dookoła wypływa ze szczerej potrzeby niesienia bliźnim pomocy.

Pozostali adepci należący do Mroźnych Grotów rekrutują się ze wszystkich ras i krain otaczających Morze Śmierci. Udało mi się przelotnie dojrzeć dwóch wietrznickich Fechtmistrzów, którzy rozmawiali po therapyku, potężnego trolla o zdecydowanie wasgothckim akcencie, rozprawiającego o przewagach dyscypliny Powietrznego Łupieżcy nad Powietrznym Żeglarzem z krasnoludzkim Wojownikiem z Throalu, oraz parę t'skrangów z Talei, którym zdecydowanie źle patrzyło z oczu. Wszyscy owi adepci połączyli swój los z Hrawaną i w zamian za to szybko się bogacą.

WYDOBYCIU ESENCJI I CZARNEJ SKAŁY

Poniżej powierzchni morza dymu powietrze jest duszne i trujące, a temperatura wzrasta w strasliwym tempie w miarę zbliżania się do lawy. Aby dostać się na dolną, bliźniaczą Hrawanie wyspę, Dawcy Imion korzystają z przemysłowego systemu sznurowych wind. Dzięki pracy mięśni służby oraz technice kołowrotków i przeciwwag, specjalne linowe kosze wyplecione z lin nasączonych orichalkiem, esencją wody i powietrza opuszczane są powoli w rozświetlone karmazynem wypływającej spod klenki lawy najgorętsze miejsce w Barsawii. Skąpo odziani, spływający potem górnicy pozyskują w tych istic piekielnych warunkach esencję ognia i wyjątkowo wytrzymały budulec – czarną skałę.

Górników jest tylko dwa i pół tuzina, bo i więcej nie potrzeba – nadmierna ciasnota obniżyłaby tylko efektywność, przez co część ich wysiłku szłaby na marne. Organizacja na trzy zmiany i optymalne wykorzystanie terenu oszczędza im wiele pracy.

– Yoven

Dziesięciu Dawców Imion mozolnie ryje w czarnej skałę, tworząc we wnętrzu wyspy korytarze, nisze, a nawet całe komnaty. Do pozyskiwania czarnej skały często wykorzystuje się precyzyjnie podłożone „gromy”, których eksplozje wydatnie ułatwiają górnikom pracę w tak twardym materiale. Wydobyty w tych kamieniołomach budulec jest transportowany na górę – gdzie zostaje wykorzystany do rozbudowy twierdzy i bieżących napraw umocnień. Natomiast nadające się do tego podziemne komnaty i chodniki zamieniane są w schronienia dla górników, magazyny esencji ognia oraz beczek z wodą, którą górnicy muszą spożywać w dużych ilościach, by nie umrzeć z odwodnienia.

W czasie gdy pierwsza zmiana ciężko pracuje, druga dziesiątka odpoczywa, trzecia zaś przydzielona jest do pozyskiwania esencji ognia, używając do tego zbudowanych z czarnej skały pomostów.

Z niewiadomych przyczyn powierzchnia Morza Śmierci w okolicach Szponów jest niezwykle bogata w ziarną esencję. Nie trzeba więc poszukiwać mozolnie coraz to nowych złóż, wystarczy tylko systematycznie lokalizować duże zagęszczenia esencji wokół wyspy. Rharm Ognistobrody podejrzewa, iż gdzieś w okolicy kryje się przejście do wymiaru ognia – co zresztą by tłumaczyło mnogość potworów, które drużyna Mroźnych Grotów





przegnała ze Szponów Śmierci. Niezależnie od przyczyny, niezwykła obfitość esencji pozwoliła Yovenowi opracować niezwykle sposób jej pozyskiwania.

Z pomocą magii przyzwanej przez Yovena, głosiciela Upandala, robotnicy Hravany wybudowali długie kamienne pomosty z czarnej skały, które wznoszą się kilkanaście metrów ponad powierzchnią morza i sięgają daleko ponad jego ognistą toń. Owe mola rozciągają się z dolnej wyspy niczym pięć rozcapierzonych palców jednej dłoni. Muszę przyznać, iż owa konstrukcja jest naprawdę zadziwiająca, gdyż zbudowano ją bez żadnych podpór – jedynie w oparciu o samą wyspę. Zaprawdę wielka jest moc Upandala! Dzięki owym magicznym konstrukcjom górnicy są w stanie dotrzeć w pobliże każdego nowo pojawiającego się zagęszczenia esencji ognia.

Na powierzchni pomostów z czarnej skały zbudowano szyny, po których można z łatwością przesuwając platformy z balistami. Na każdej platformie umieszczone są w obrotowych gniazdach po dwie maszyny. Baliści strzelają trzema rodzajami pocisków: dwa z nich przeznaczone są do celów wydobywczych, trzeci służy do walki. Do tych pierwszych należą drewniane strzały, które zamiast grotów posiadają pojemniki wypełnione esencją wody. W miejscach, gdzie uderzą, wywołują niszczącą klenkę eksplozję i dodatkowo uwalniają esencję ognia z jej rodzimego wymiaru. Nim Morze Śmierci znów zakrzepnie, wystrzelivany jest drugi rodzaj pocisków – obciążone solidnymi ciężarkami kotwice, ciągnące za sobą orichalkowe liny. Te, wplecione w system kołowrotek, zarzucają na ogniste morze orichalkowe sieci. Obciążone kotwicami sieci przybierają odpowiednie położenie i wtedy zaczyna się powolny proces ściągania ognistego plonu. Kiedy wypełnione matnie docierają na wyspę, do bijącego piekielnym żarem skarbu zbliżają się górnicy. Do nich to właśnie należy wybranie szczególnie bogatych w lśniącą-białą esencję grud magmy i zapakowanie ich do orichalkowych skrzyń. Później urobek jest transportowany na górną wyspę – tam już ostatecznym oczyszczeniem rudy zajmuje się Rharm.

♀ STRASZLIWEJ NATURZE AMULETÓW ♀ OGNI

Nieznośne gorąco panujące na dolnej wyspie nie tylko zaburza poprawne funkcjonowanie organizmu, ale również otumania, oślepia i, rzecz jasna, okrutnie parzy. Przeciętny Dawca Imion nie może zbyt długo wytrzymać w takich warunkach, a ciągle przerywanie pracy byłoby wysoce nieekonomiczne. Żaden Dawca Imion nie byłby w stanie o własnych siłach przemierzyć tam i z powrotem mola wydobywczego, które znajduje się wszak niemal nad samą powierzchnią Morza Śmierci. Potrzebne więc było rozwiązanie tego problemu.

– *Opowieść Gunnara Viggo, górnika z Hravany*

Obiecywali mi wysoką płacę i swego słowa dotrzymali. Jestem w stanie zapewnić dobrobyt nie tylko mojej rodzinie, ale i całej wiosce, z której pochodzę. Nikt jednak nie ostrzegł mnie, iż wkraczam na drogę, z której nie ma powrotu...

Rytuał pamiętam doskonale, choć długo wznosiłem do Pasji modły o łaskę zapomnienia. Przypominam sobie dotyk ciepłego, kamiennego stołu, odurzający dym, niski śpiew, w którym – niczym w szaleństwie – zatapiałem się raz po raz. Lodowato zimny dotyk palców Rharmy, który popiołem malował na mej twarzy i klatce piersiowej zawile, magiczne znaki. Kiedy moje serce już miało pęknąć z przerażenia, mag szybkim ruchem przyłożył mi do mostka mieniący się barwami ognia bursztyn. Z kamienia wystrzeliły tysiące płonących nici, zatoczyły nade mną łuk i wpiły się w każdy centymetr skóry... Ból był niewyobrażalny, tak silny, iż przynosił na jawie najkoszmarniejsze z wizji. Czułem jak lava wlewa się do każdej żyły mojego ciała... Jak wypala każdą kropelkę wilgoci, każde wspomnienie strumieni, jezior czy zielonych soczystych lasów. Do dziś gdzieś we mnie odbija się echo skowytu bólu, który wtedy był całym moim światem.

Ogniste amulety krwi, w które wyposażani są wszyscy górnicy, zapewniają swoim nosicielom niebywałą ochronę przed żywiołem ognia. Posiadacz takiego amuletu jest praktycznie niewrażliwy na wysokie temperatury, dopiero bezpośrednie zetknięcie z rozżarzoną skałą może mu wyrządzić krzywdę. Górnikom niestraszne jest również zaczadzenie, gdyż ich płuca pracują w dymie bez najmniejszych przeszkód. Za te korzyści trzeba jednak zapłacić straszną cenę.





Amulet Ognia jest opracowaną przez Rharmę i Yovena modyfikacją Purpurowego Serca. Mistrz Żywiołów pragnął przedmiotu o potężniejszej mocy, by górnicy mogli pracować więcej i szybciej. Sam amulet jest bursztynem o kształcie kropki (lub, jak tego chce Ariost, łyżki), z mieniącym się wewnątrz szkarłatnym płynem. Przyłożony do piersi Dawcy Imion amulet wrasta w jego ciało, pobierając pięć punktów stałych obrażeń. Rytuał krwi czyni nosiciela amuletu niewiarygodnie odpornym na gorąco (od obrażeń od ognia odejmij 15 stopni), jednocześnie trzymając wrażliwość na zimno na relatywnie niskim poziomie (do tego typu obrażeń dodaj 5 stopni). Skutkiem ubocznym Amuletu Ognia jest czterokrotne przyspieszenie metabolizmu ofiary. Noszącego amulet jeden dzień postarza tak, jak innych cztery.

Ma tajemnicą pozostanie sposób, w jaki zaopatruję się w amulety ognia. Opowiem ci za to o ich skutkach ubocznych, bo przekonany jestem, iż zalety są aż nazbyt widoczne. Poddany rytuałowi Dawca Imion ma temperaturę ciała o wiele wyższą od przeciętnej. Górnicy potrafią nieraz sparzyć swoim dotykiem, a zanurzeni w baliu wody, podgrzewają ją szybko. Muszą dużo pić, gdyż nawet po przemianie ich organizm nie może się obyć bez wody, a wydala ją w tym gorącym piekle w zastraszającym tempie. Niestety, taka praca organizmu przyspiesza jego zużycie... Górnicy żyją krótko, najwięcej czwartą część tego, co przeżyliby normalnie. Jeżeli temperatura na zewnątrz jest niższa niż ich własne ciepło, umierają jeszcze szybciej – dlatego wielu z nich godzi się ze swym losem i dokonuje swojego żywota na Hravanie, pracując na rzecz swych rodzin.

– Rharm,
Mistrz Żywiołów

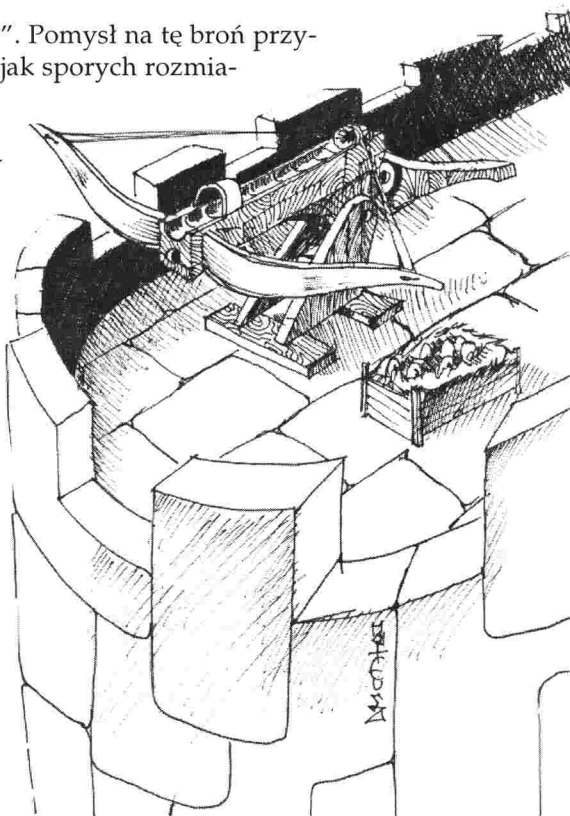
◊ OBRONICACH HRAVANY

– Napisał Dalkazor – dowódca garnizonu Hravany

Chyba pora wyjaśnić ci istotę tego, co nazywamy „gromami”. Pomysł na tę broń przywłókł Rharm, nie mam pojęcia skąd. Wygląda to mniej więcej jak sporych rozmiarów szklany kokos, w środku wydrążony, o połówkach mocno do siebie przyciśniętych. Wewnątrz są dwie komory, jedna wypełniona esencją powietrza, a druga ognia. Kiedy narazimy pocisk na silny wstrząs, uzyskamy naprawdę paskudny wybuch. Takiej broni używają moje Sępy i te balisty tam na dole. Teraz wyobraź sobie powietrzny statek trafiony gromem... I strach przeciwników, którzy patrzyli na konsumowanych przez Morze Śmierci towarzyszy!

Podstawę obrony Hravany stanowią Tancerze Ognia, tutaj zwani „Sępami”. Przed trzema laty dziesięciu *heth* opuściło There, przystając na intratny kontrakt, który to Rharm spisał na tajnej naradzie z Wewnętrznym Kregiem Tancerzy Ognia. Sępy gładko gołą swoje ciała, a ogorzałą skórę pokrywają płataniną czarnych tatuaży – w większości przedstawiających motyw płomieni. Startujące i lądujące na płaskim dachu twierdzy Sępy nie są jedynymi obrońcami Hravany. Wszak każdy lotnik może zabrać ze sobą ograniczoną ilość pocisków. Hravany bronią również baterie ogniowych dział, umieszczone w czterech bastionach. Obsługującym je artylerzystom nigdy nie brakuje esencji ognia – gorzej natomiast z esencją powietrza.

Hravana dysponuje również trzema niewielkimi galeriami powietrznymi. Do obsługi każdej z nich wystarczy dwudziestu





wioślarzy. Są to okręty wojenne, bo Morze Śmierci nie jest bezpiecznym miejscem dla słabeuszy, ale wykorzystujemy je również do celów handlowych. Owe powietrzne okręty pozwalają nam organizować wyprawy zaczepne, niezbędne dla zapewnienia bezpieczeństwa naszej kopalni. Ich załogę stanowią Wojownicy, Feczmistrzowie, Powietrzni Żeglarze i Łupieżcy, których Hravana najmuje trzydziestu. W razie potrzeby są oni wartownikami, marynarzami lub wojownikami. Mroźne Groty opłacają ich na tyle sownie, by ci bez wahania ryzykowali swe życie dla Hravany.

Shartis był niezwykle zaskoczony obecnością heth na Hravanie. Twierdzi, że nigdy nie słyszał o umowie pomiędzy Rharmem a Wewnętrznym Kręgiem. Czyżby rzekomo tak lojalni wobec Imperium Tancerze Ognia zdradzili jednak swoich przełożonych i postanowili się wzbogacić na własną rękę, czy też może Wewnętrzny Krąg prowadzi niebezpieczne, acz intratne interesy za plecami domów szlacheckich Thery?

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

O przyszłości słów kilka

Hravana sprawia niesamowite wrażenie. Sznurowe windy zagłębiają się w morze dymu, by po chwili wypłynąć zeń z ładunkiem towarów i Dawców Imion. Mieniające się kolorami skalne szczyty spinają dziesiątki linowych, kołyszących się na wietrze mostów. Potężne statki kupieckie lądują na platformach, a wokół nich niczym komary krążą Sępy, w locie przypominającym majestatyczny taniec. Bogactwo płynie szerokim strumieniem, a z bogactwem przychodzi potęga – więcej „gromów”, górników i adeptów, więcej powietrznych okrętów i lepsze lotnie, ogniste działa, balisty i kołowroty. Więcej orichalku, więcej bogactwa.

Czy więc sytuacja jest stabilna? Ariost nie ukrywa smutku, który błyszczy w jego oczach, gdy mówi o górnikach. Ci, nie dość iż wiodą właściwie niewolnicze życie, narażeni są na gniew trawionego chorobą na ciele i umyśle Dalkazora. Rharm ma wiele tajemnic, nawet przed swoimi przyjaciółmi, a Yoven zbyt często rozmawia z Upandalem... Ociekająca złotem Hravana staje się obiektem coraz częstszych napaści, organizowanych głównie przez zbierającą esencję ognia konkurencję. Sama drużyna Mroźnych Grotów nie pozostaje również bez winy – wysyłając wyprawy łupieżcze przeciwko okrętom Triumwiratu, barsawiańskich miast, a może nawet i Thery.

Sama kopalnia nie wygląda zaś jednak na prawdziwy cel Mroźnych Grotów – przypomina bardziej monstrualny środek do osiągnięcia jakiegoś tajemniczego celu... Czuje, że kryje się za tym jakaś tajemnica, jednak w czasie krótkiego pobytu w tym nietypowym pirackim gnieździe nie byłam w stanie jej zgłębić. Wydaje się, jakby jakaś niesamowita siła pchała Mroźne Groty do gromadzenia bogactwa i lawinowego wydobywania esencji kosztem nieludzkiej pracy górników.

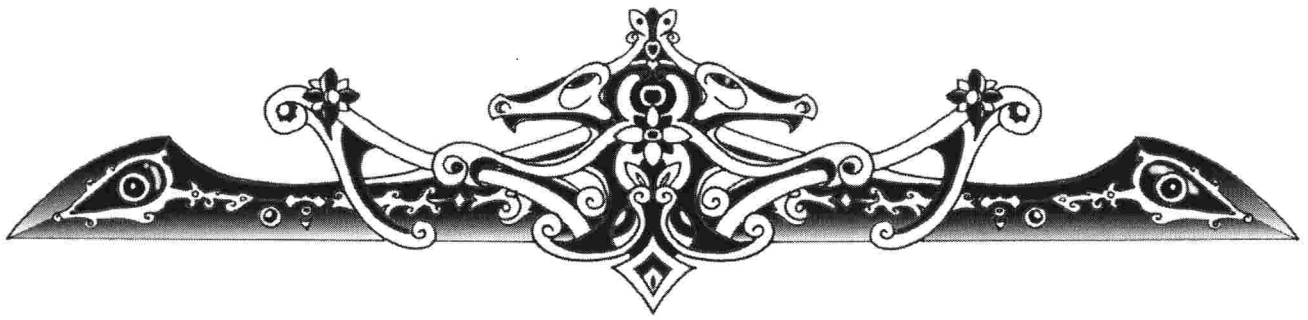
Tym niemniej jestem pewna, iż dla Throalu byłoby niezwykle korzystne nawiązanie kontaktów z właścicielami Hravany. Jest to niewątpliwie najlepiej prosperująca kopalnia esencji ognia, jaką udało mi się spotkać w czasie mojej wędrówki – być może efektywnością dorównuje monstrualnym operacjom Domu Krand. Jednocześnie pozostaje na uboczu, jakimś cudownym sposobem z dala od chciwych oczu therańskich urzędników, pomimo swych niewątpliwych kontaktów z Thera.

INFORMACJE DLA MG

Tylko od ciebie zależy, jaka jest tajemnica Hravany. Być może tak naprawdę ogniste potwory wcale nie zostały przegnane, tylko ukryły się pod powierzchnią Morza Śmierci i teraz oddziałują na mieszkańców kopalni, napełniając ich serca niepohamowaną chciwością? A może za postępowaniem mieszkańców kryje się jakiś Horror? Opisane powyżej miejsce może poddać ci wiele pomysłów na przygody. Poniżej przedstawiamy kilka naszych propozycji:

* Drużyna adeptów uzbrojona w informacje zdobyte przez T'saanasa zostaje wysłana z Throalu na Hravane z ramienia Korpusu Dyplomatycznego Jego Królewskiej Mości (**Throal: Krasnoludzkie Królestwo**, str. 76) z misją dyplomatyczną. Jej zadaniem jest wynegocjowanie korzystnych traktatów handlowych. Tajne





instrukcje nakazują bohaterom postarać się wynegocjować wyłączność na dostarczanie esencji dla krasnoludzkiego królestwa.

Mroźne Groty przyjmują adeptów życzliwie, choć z niejakim rozbawieniem – powodu którego na razie nie wyjaśniają. Jak się okazuje później, przyjazd bohaterów graczy zbiegł się w czasie z przybyciem dygnitarzy z Thery i Iopos. Każde z tych państw pragnie wziąć kopalnię pod swoją opiekę. Rozpoczyna się niebezpieczna gra, w której świadomi grozy sytuacji właściciele Hravany próbują rozgrywać wzajemne animozje stron na swoją korzyść. Specjalnie przeciągają negocjacje, rozmawiając z każdą ze stron osobno, starając się uzyskać jak najlepszą ofertę. Tymczasem na ziemi niczyjej dozwolone są wszystkie ruchy, o ile tylko nie rzuca złego cienia na ich wykonawcę... Do akcji wkraczają więc bezwzględni Powiernicy Zaufania, przebiegli therańscy szpiedzy oraz pracujący dla Oka Throalu adepci graczy. Jak zakończy się szpiegowska rozgrywka kilka kilometrów ponad powierzchnią piekła, może pokazać tylko twoja sesja.

- * Bohaterowie zostają wynajęci przez handlarza z Urupy do eskortowania jego powietrznej galery. Galera ma odebrać ładunek esencji ognia od kontrahenta, który operuje we wschodniej części Morza Śmierci. O czym jednak kupiec nie wspomina drużynie to fakt, że wspólnik ostrzegł go przed grasującymi w okolicy groźnymi piratami. Gdy bohaterowie przybywają na umówione miejsce, spotykają tylko kilku rannych marynarzy, którym na małej powietrznej łódeczce udało się umknąć z zaatakowanego przez piratów statku wydobywczego. Piraci opadli ich wypełniony esencją ognia statek trzema galerami, w krótkiej bitwie pokonali obronę, zrabowali ładunek i najprawdopodobniej uprowadzili załogę. Gdyby nie typ statków powietrznych, wszystko wskazywałoby na therańskich kaprów. Marynarze zaklinają adeptów na wszelkie świętości, żeby ruszyli na pomoc uprowadzonym. Mogą však odzyskać potężny ładunek esencji, uwolnić porwanych, pokonać piratów i położyć rękę na skarbach, jakie ci niewątpliwie zgromadzili w swej kryjówce. Drużynę czeka więc przeczesanie zadymionego rejonu Morza Śmierci w poszukiwaniu siedziby piratów (tak, Hravany!) i ewentualnie po jej odnalezieniu przeprowadzenie akcji ratunkowej. Muszą się spieszyć, gdyż przedsiębiorczy piraci złożą jeńcom propozycję nie do odrzucenia – przyjęcie amuletu ognia i rozpoczęcie pracy w kopalni (na własny rachunek, nie jako niewolnicy) lub szybki koniec w odmętach Morza Śmierci. Czy adeptom uda się przeniknąć na teren Hravany? A może rozegra się bitwa powietrzna, o której Trubadurzy będą jeszcze długo śpiewać pieśni?
- * Adeptci zostają zaproszeni przez Ariosta Tol Karisa do wstąpienia w szeregi obrońców Hravany. Elf wabi ich bardzo wysoką stawką i obiecuje, że zawsze będą mogli się wycofać, jeżeli im się nie spodoba. Gdy bohaterowie przybywają na wyspę, wpadają w wir zabaw i radosnego życia adeptów Hravany – nowi panowie obсыпают ich srebrem, nie szczędzą trunków i jadła, by oczarować nowych pracowników. Również wyprawy przeciw zagrażającym Hravanie trollowym piratom okazują się ekscytującym wyzwaniem. Powoli jednak do bohaterów dociera, iż pod lśniąca powłóczką kopalni czai się jakaś mroczna siła, która powoli próbuje ich przemienić, tak by pasowali do pozostałych mieszkańców wyspy. Potęga działa subtelnie, kusząc, podsycając chciwość i żądzę bogactwa. Czy adepci w porę zorientują się, iż ktoś nimi manipuluje i czy odkryją, kto lub co za ową manipulacją stoi? Czy zdołają uciec z cudownej, opływającej w zbytek wyspy?

OPÓWIEŚĆ O FORTECY MGIEŁ

Pewnego wieczora, kiedy wraz z Shartisem przechadzałam się po pokładzie okrętu z zachwytem, lecz i przerażeniem spoglądając na płomienną otchłań daleko w dole, ujrzałam pewne niezwykle zjawisko. Był nim olbrzymi obłok szarej mgły, przesuwany się na niewielkiej wysokości ponad Morzem Śmierci. Gdy wyteżałam wzrok, by dojrzeć co skrywają tajemnicze opary, dostrzegłam zarys zawieszony we mgle kamiennej ściany. Po chwili kształt ten zniknął w głębi obłoku... Zaciekawiona spytałam mego przyjaciela, co kryje owa mgła.

Podczas dni, które spędziłam na okręcie powietrznym, mknąc ponad morzem lawy, wysłuchiłam wielu pięknych opowieści, jakie przekazują sobie therańscy żeglarze. Tego dnia dane mi było usłyszeć najpiękniejszą z nich wszystkich – legendę o Fortecy Mgieł.

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon





Legenda o Fortecy Mgieł opowiada o losach dwóch przyjaciół – Flanaana z Domu Medari, kapitana powietrznej kili „Granit”, oraz jego pierwszego oficera, elfa Redmonda z Domu Zanjana. Działo się to bardzo dawno temu, na długo przed Pogromem, kiedy Thera nie władała jeszcze Niecką Selestreńską. Trudno szukać było dwóch lepszych marynarzy niż owa para przyjaciół. Srogi i zapalczywy Flanaan twardą ręką trzymał załogę statku, podczas gdy wiecznie roześmiany i przyjacielski Redmond potrafił łagodzić niemal każdy konflikt powstający w gronie marynarzy. Razem tworzyli wspaniały zespół i swego czasu każdy Powietrzny Żeglarz pragnął służyć pod dowództwem tych dwóch adeptów.

Owa niezwykła przyjaźń zapewne zostałaby utwierdzona przysięgą krwi, gdyby nie... kobieta. Pasje spletały figla obu przyjaciółom, oddając ich serca w posiadanie przepięknej Trubadurki Seanan z Domu Ippuli. Początek historii sięga dnia, w którym Redmond oświadczył się Seanan. Trudno było sobie wyobrazić wspanialszą parę – Seanan uważana była za najpiękniejszą spośród wszystkich panien na wydaniu. Miała gęste, sięgające do pasa kręcone włosy barwy kasztanów, oczy o barwie Morza Selestreńskiego w ciepły, letni poranek i idealną sylwetkę, którą piękna Trubadurka nieodmiennie podkreślała wykwintnymi kreacjami, jakich nie powstydzilyby się najbogatsze arystokratki Thery. Nie było chyba mężczyzny, który nie podkochiwałby się skrycie w pięknej Seanan.

Sam Redmond, szczupły, czarnowłosy, srebrnooki elf, nieodmiennie pojawiający się na wykwintnych przyjęciach w swoim eleganckim mundurze pierwszego oficera, również nie mógł narzekać na brak zainteresowania wśród płci przeciwnej. Jak powiadają, elf zakochał się w Seanan od pierwszego wejrzenia i odtąd już nigdy nie spojrzał na inną kobietę. Serce przystojnego Powietrznego Żeglarza rozgorzało takim płomieniem, że Trubadurce nie pozostawiało nic innego jak tylko odwzajemnić wspaniałe uczucie równie płomienną miłością. Jednak – jak w każdym związku – i ten, niczym róża, nie był pozbawiony kolców.

Wkrótce okazało się, że Redmond ma konkurenta, który również zabiega o względy Seanan. To właśnie na niego zapobiegliwy ojciec Seanan spoglądał przychylnie, mając Redmonda (zresztą poniekąd całkiem słusznie) za nierozważnego i w sumie dość ubogiego żołnierzyka, niegodnego ręki jego córki. Tymczasem drugi z konkurentów miał opinię rozsądnego i rzetelnego adepta, nie wspominając już o znacznej zasobności jego kiesy. Jakiż był szok Redmonda gdy dowiedział się od zrozpaczonej elfki, iż ojciec zamierza wydać ją za jego najlepszego przyjaciela, Flanaana! Dopiero wtedy zrozumiał, dlaczego od czasu, gdy się oświadczył, kapitan był wyraźnie w złym humorze i wynajdywał tysiące powodów, dla których pierwszy oficer nie powinien schodzić na ląd (by oczywiście podążyć na schadzke z przepiękną dziewczyną z Domu Ippuli).

Co gorsza jednak Redmond nie wiedział, iż Flanaan zapalał do swego dawnego przyjaciela straszliwą nienawiścią, gdy Seanan odwzajemniła uczucie elfa. I choć ojciec dziewczyny przyrzekał przekonać ją do zmiany zdania, Flanaan zdawał sobie sprawę, iż nie może się w oczach elfki równać z zabójczo przystojnym Redmondem.

Trubadurzy, którzy wyśpiewywali tę historię po Pogromie, mówili, iż Vestrial omoł serce Flanaana, napełnił je gniewem i podszeptął podstępny plan. I może tak było w istocie, bo kapitan – zaślepiony w swej nienawiści – oszukał sam siebie...

Miał to być zwykły bal, na który zaproszono zarówno Seanan wraz z rodziną, jak i Redmonda. W olbrzymiej, oświetlonej tysiącem magicznych kryształów sali zgromadziło się niemal pięć setek Dawców Imion. Był





tam również Flanaan. Siedział przy jednym ze stołów obserwując zakochanych, starając się podsłuchać ich rozmowę. Patrzył, jak tańczą, spoglądają na siebie z miłością, jak obejmują się podczas krótkich przerw pomiędzy utworami. Z każdą chwilą narastała w nim nienawiść. Flanaan wyobrażał sobie, że to on jest na miejscu Redmonda, że to z nim rozmawia Seanan. W końcu podjął decyzję i postanowił wykonać zamysł, który zalegał na dnie jego serca od wielu dni.

Dyskretnie skinął na swojego sługę, stojącego w kącie sali. Ten podszedł do stolika Seanan i Redmonda, którzy w tym czasie tańczyli, po czym zamienił ich puste kielichy na pełne. Widząc to Flanaan uradował się w duchu, gdyż wiedział doskonale, co zawiera puchar Redmonda. Był pewien, że już nigdy przystojny elf nie stanie mu na drodze.

Wówczas zdarzyło się coś, czego kapitan nie był w stanie przewidzieć. Po skończonym tańcu Seanan wróciła ze swym ukochanym do stolika, oboje wychylili po kielichu wspaniałego wina i... młoda Trubadurka ze szmatkocinym okrzykiem osunęła się na ziemię! Jej filigranowym ciałem wstrząsnęły gwałtowne konwulsje. Redmond chwycił w ramiona dygoczącą dziewczynę i zaczął krzyczeć do zamarłych w przerażeniu zgromadzonych, błagając o pomoc. Ktoś krzyknął: „*Trucizna!*” i dopiero wtedy Flanaan zrozumiał, do jakiej tragicznej pomyłki doszło!

Po chwili do Redmonda podbiegło trzech mężczyzn – jak się okazało byli to zaproszeni na ucztę magowie. Dwóch z nich zaczęło tkać zaklęcia, podczas gdy trzeci wlewał do ust Seanan eliksir neutralizujący jady.

W powstałym zamieszaniu nikt nie zwrócił uwagi na Flanaana, który siedział otepiały, czując narastający w sobie żal. Wiedział, że magowie nie uratują elfki, że kobieta, którą kochał niedługo umrze – za jego przyczyną!

Stało się jednak inaczej – litościwe Pasje wysłuchały gorących prośb narzeczonego i truciciela. Jeden z magów, potężny Ksenomanta imieniem Tiarnach z Domu Narlanth, nakazał kolegom przerwać ich nieskuteczne inkantacje i począł tkać zaklęcie – w jego rękach co chwilę pojawiały się zielone wątki czaru, łączące się z wzorcem Seanan. Wreszcie całą salę wypełniło na kilka sekund seledynowe światło. Po chwili wszyscy ujrzeli, jak ciało Trubadurki unosi się z podłogi. Elfka znieruchomiała, jej oczy i usta się zamknęły. Skóra zmieniła barwę, stała się bardzo blada, niemal biała. Wtedy Flanaan zrozumiał, jak działa rzucony przez Tiarnacha czar. Wiedział, że Seanan pograżyła się w głębokim śnie, a trucizna w jej organizmie pozostanie do czasu, aż zostanie odnaleziony lek. Nadzieja, która na chwilę ożywiła kapitan teraz na nowo go opuszczała. Sam zadbał wszak o to, by nie było takiej substancji, która mogłaby zneutralizować truciznę w kielichu Redmonda. Nikt nie znał odtrutki na Smoczy Jad...

Flanaan miał rację – uczeni Thery nie potrafili znaleźć lekarstwa na magiczną truciznę, będącą mieszanką jadów wytwarzanych przez najbardziej niebezpiecznych zamieszkujących Barsawię stworzeń. Przyjaciele Redmonda przeszukiwali biblioteki w poszukiwaniu informacji na temat zaklęć, które mogłyby uleczyć Seanan, lub istot, które taką wiedzę mogłyby posiadać. Mijały dni i tygodnie, jednak nie udało im się znaleźć niczego konkretnego.

W tym czasie „Granit” został wysłany na wyprawę w głąb kontynentu. Zarówno Redmond, jak i Flanaan, pograżeni byli w głębokim przygnębieniu. Rzadko pojawiali się na pokładzie, zazwyczaj rozmyślali w swoich komnatach. Nikt nie śmiał komentować ich zachowania. Wszyscy wiedzieli, jak wielką stratę ponieśli... W czasie niespełna miesięcznego rejsu „Granita” Flanaan i Redmond nie rozmawiali ani razu.

Kolejne dni mijały, a Redmond coraz bardziej pograżał się w melancholii. Jadł rzadko, prawie nie sypiał. Całymi godzinami przesiadywał przy Seanan, trzymając jej lodowatą dłoń. Z kolei żal, jaki trawił Flanaana, z dnia na dzień słabł. Kapitan „Granita” utwierdzał się w przekonaniu, iż jego uczucie do Seanan było puste, że była to jedynie fascynacja jej urodą. Przyjemność zaczęło mu sprawiać obserwowanie cierpiącego Redmonda. Śmiał się z niego w myślach, napawał się zwycięstwem i karą, jaką zesłał na elfa za mieszanie się w jego sprawy. I być może zdesperowany Redmond umarłby ze zgrzyoty, gdyby po raz kolejny nie zdarzył się cud.

Jeden z przyjaciół elfa, utalentowany czarodziej Destrain z Domu Krand, odnalazł zapiski pochodzące z dalekiej Barsawii, opowiadające o Ognistym Tchu, starożytnym smoku, który posiadał wiedzę większą niż ktokolwiek inny na świecie. W kronikach opisano przypadek uleczenia przez gada człowieka, otrutego Smoczym Jadem. Dzięki wstawiennictwu ojca Seanan zwierzchnicy Redmonda pozwolili mu na przelot „Granitem” do leża Ognistego Tchu. Załogę mieli stanowić wyłącznie ochotnicy. Zgłosili się wszyscy, łącznie z Flanaanem.





„Granit” opuścił przystań trzy dni później. Na pokładzie panowała atmosfera podniecenia, gdyż każdy z marynarzy z niecierpliwością – choć nie bez lęku – oczekiwał, kiedy odnajdą leże legendarnego smoka. Redmond sprawiał wrażenie odmienionego. Codziennie, jak dawniej, kilka godzin spędzał na pokładzie, wydając rozkazy i rozmawiając z marynarzami. Ci, którzy spojrzeli mu w oczy, wiedzieli jednak, że jest to jedynie powierzchowna radość. Nikt nie gwarantował, że odnajdą leże smoka, ani że Ognisty Dech zechce im pomóc. Jego przychylność miały wzbudzić wiezione w ładowni przedmioty – kosztowności, złoto i orichalk, magiczne artefakty i dzieła sztuki.

Po kilku dniach „Granit” wleciał nad Morze Śmierci, u którego wybrzeży miał rzekomo swe leże Ognisty Dech. Marynarze i oficerowie okrętu z przerażeniem ale i fascynacją spoglądali na olbrzymie, strzelające w niebo strumienie lawy, które w wielu miejscach przedzierały się przez czarną skorupę zastygłej skały pokrywającej powierzchnię magmy. Czerń powierzchni Morza pokrywała gęsta siatka pęknięć, żarzących się krwawym blaskiem. Czarny dym przesłaniał słońce, zasnuwał niemal cały horyzont...

Flanaan nakazał załodze wylądować w pobliżu podnóża Lśniących Szczytów, po czym wysłał kilka grup zwiadowców na poszukiwanie leża starożytnego gada. Po kilku dniach jedna z takich drużyn natknęła się na wejście do olbrzymiej groty.

Nie sposób było pomylić tego miejsca z żadną inną jaskinią. Po obu stronach wejścia stały olbrzymie posągi smoków, wysokie na ponad dziesięć metrów. Z ich pysków stale wydostawał się dym, a oczy, wykonane z wielkich jak pięści trolla rubinów, lśniły nikłym, czerwonym światłem. Powierzchnia podłogi jaskini została wyrównana, podobnie jak ściany, na których wyryte były płaskorzeźby przedstawiające różne sceny z historii Barsawii. Było to z pewnością leże Ognistego Tchu.

Do jaskini smoka wyruszyli jedynie Flanaan i Redmond. Jak się okazało, gad już na nich czekał – jego szpiegdy obserwowali statek jeszcze przed lądowaniem. Ognisty Dech ugościł Theran wspianiałym posiłkiem, po czym podjął temat choroby Seanan. Potwierdziły się słowa zapisane w barsawiańskich kronikach – smok był w stanie uleczyć Trubadurkę. Gad nie zamierzał jednak uczynić tego bezinteresownie! Zażądał, by w zamian Flanaan i jego załoga udali się w głąb Morza Śmierci do miejsca wskazanego przez mapę, którą im przekazał. W oznaczonym punkcie znajdowała się wyspa, w której centrum miał ponoć tkwić wbity w blok lodu miecz. Jak głosiła legenda, ostrze to miało posiadać potężne magiczne właściwości. Redmond bez namysłu przystał na propozycję smoka.

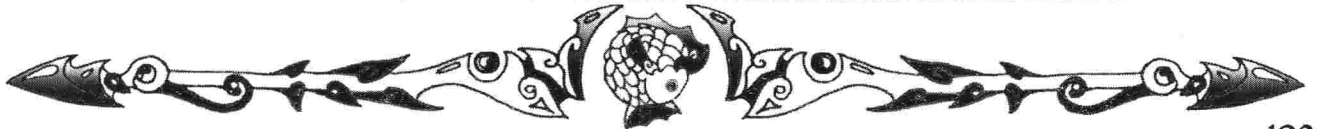
Flanaanowi nie spodobał się pomysł wyruszenia na środek morza lawy, gdyż podejrzewał, że podstępny Ognisty Dech chce wysłać ich na pewną śmierć. Redmond oponował podkreślając, że misją „Granita” jest właśnie znalezienie leku dla Seanan i, podobnie jak niezliczoną ilość razy wcześniej, nic nie zatrzyma załogi statku przed wypełnieniem zadania.

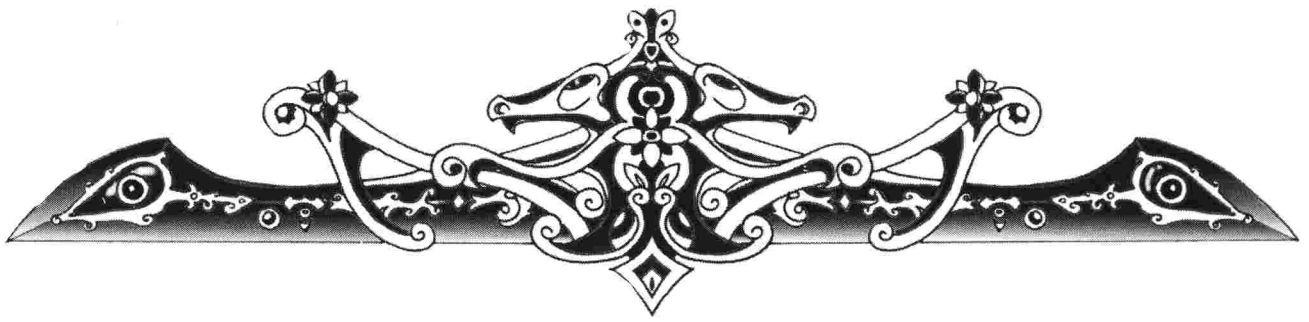
Nie muszę chyba dodawać, iż kapitan znów poczuł w sercu gniew, szczególnie iż jego pierwszy oficer udowodnił mu, kto tak naprawdę dowodzi kilem i po czyjej stronie opowiada się załoga. Nienawiść do Redmonda znów rozgorzała w pełni. I tak zgorzkniały kapitan, który przez miłość stracił przyjaźń, postanowił za wszelką ceną nie dopuścić do uleczenia Seanan.

Po powrocie na pokład kili to Redmond rozkazał podnieść statek w powietrze i to on wyznaczył kurs, jakim mieli lecieć. Zanim wyruszyli nad Morze Śmierci, wygłosił przemówienie do załogi. Prosił, by każdy, kto nie chce ryzykować życiem dla Seanan, opuścił kile i w pobliżu wybrzeża czekał na powrót statku. Nikt nie wystąpił, choć Redmond usłyszał słowa kapitana: „Chcesz nas wszystkich pozabijać”.

Pierwsze godziny lotu były najbardziej przerażające. „Granit” wleciał w środek piekła, jakim było Morze Śmierci. Cudem uniknął olbrzymich chmur trującego gazu, z trudem przedarł się przez terytorium magmowców, wyrzucających w powietrze na setki metrów strumienie stopionych skał. Zdołał umknąć żywiołakowi ognia, z furją ciskającemu w „Granita” kule płomieni. Tylko dzięki sprytowi Redmonda i Flanaana żeglarze uniknęli wielkiego skupiska umęczonych dusz, znanego jako Duchowy Wiatr. Kiedy byli w połowie drogi, kapitan rozkazał nawigatorowi zawrócić statek. Redmond zaczął krzyczeć, by nie zmieniać kursu. Pokazał kapitanowi mapę, starał się przekonać, że najgorsze jest już za nimi, że dalsza droga jest już bezpieczna. Jednak tym razem przerażona załoga zaczęła szemrać, a kilku krasnoludów poparło kapitana. Starali się przekonać innych, że dalsza podróż może grozić uszkodzeniem statku. Na pokładzie rozgorzała dyskusja. Kapitan,







licząc na poparcie załogi, starał się wzbudzić w niej niechęć do dalszej podróży. Całą dyskusję uciął Keit, najmłodszy na pokładzie i najniższy stopniem marynarz. „Czy nie po to tu przybyliśmy? Od początku wiedzieliśmy, że ryzykujemy życiem. Porucznik Redmond narażał się dla nas już nie raz. Teraz przyszła kolej na to, byśmy się odwzięczyli.” – powiedział głośno i dobitnie. W załogę wstąpił nowy duch – na powrót wyobrażili sobie swoje Imiona wyspiewywane przez najlepszych bardów Thery. Widząc to, Redmond poprosił kapitana, by wycofał rozkaz zmiany kursu.

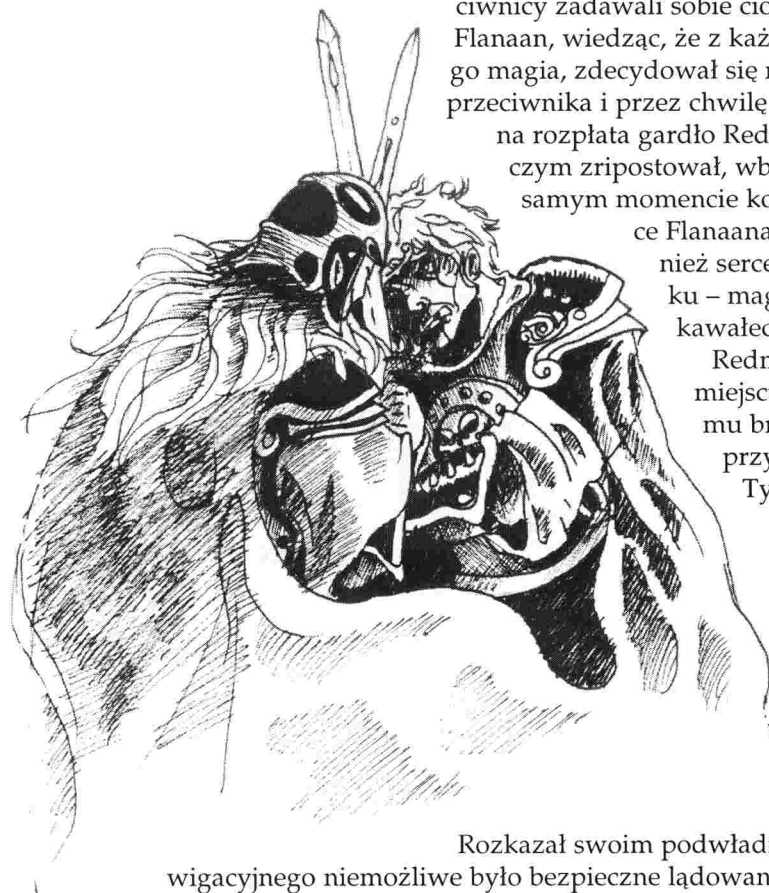
Flanaan poczuł, że właśnie traci ostatnią szansę na uniemożliwienie Redmondowi zwycięstwa. Przytaknął skinieniem głowy, po czym udał się w głąb statku. Zmierzał do serca okrętu, magicznego kryształu, który umożliwiał nawigatorowi kierowanie kilą. Kiedy dotarł do celu, szepnął do siebie: „Moja lub nikogo innego!”, po czym uderzył mieczem w kryształ. Pokład zadrżał pod nogami marynarzy. Flanaan uderzał raz za razem, a każdy cios powodował kolejny wstrząs. Za każdym zamachem miecza kapitan wylupywał z kryształu niewielki odłamek. Po kilku kolejnych cięciach pojawiła się na nim głęboka rysa. Wystarczyłoby jeszcze tylko jedno uderzenie, by kryształ pękł na połowy. I kiedy Flanaan właśnie zamierzał się, by ostatecznie zniszczyć kryształ, do komnaty wbiegł Redmond razem z kilkoma marynarzami. Flanaan zakrzyknął „Seanan nigdy nie będzie twoja!” po czym rzucił się do ataku. Zaczął się straszliwy pojedynek dwóch potężnych adeptów. W ładowni statku zakotłowała się magia. Ścierające się w śmiertelnym tańcu klingi krzeszały snopy iskier. Ciosy następowały po sobie tak szybko, że patrzący na walkę marynarze nie byli w stanie dojrzeć ostrzy mieczy. Flanaan, gnany rozpalającą go nienawiścią, natarł na Redmonda istną nawałnicą ciosów, by w pewnym momencie podstępny sztychem przeniknąć przez obronę elfa i przeszyć jego udo. W tym samym momencie pierwszy oficer ignorując ból przebił swoim mieczem kapitana. Cios był tak potężny, iż klinga przeszła na wylot, wytańczając z pleców kapitana istną fontannę krwi! Nie tak łatwo jest jednak zabić adepta. Walka trwała nadal. Przeciwnicy zadawali sobie ciosy jeden po drugim, a krew zraszała pokład.

Flanaan, wiedząc, że z każdą chwilą słabnie i że opuszcza go powoli jego magia, zdecydował się na desperacki, szaleńczy atak. Cios zaskoczył przeciwnika i przez chwilę wydawało się, że skrwawione ostrze kapitana rozpląta gardło Redmonda. Ten jednak cudem zbił klingę, po czym zripostował, wbijając swą broń w serce przeciwnika. W tym samym momencie kolejny wstrząs targnął statkiem. Gdy pękło serce Flanaana, przeszyte ostrzem Redmonda, pękło również serce wiernego, zdradzonego przez kapitana statku – magiczny kryształ rozsypał się na drobne kawałeczki. „Granit” zaczął tracić wysokość.

Redmond rozkazał zmienić kurs. Sam zasiadł na miejscu nawigatora i skierował okręt ku najbliższemu brzegowi Morza Śmierci. Z każdą minutą statek przybliżał się do celu, jednocześnie tracąc pułap.

Tym razem „Granit” nie uniknął magmowców, którzy zaatakowali statek z jeszcze większą niż poprzednio furia, wzbijając w powietrze olbrzymie strumienie lawy, które zapaliły pokład. Na okręcie rozpętała się istna hekatomba. Żeglarze ginęli spopieleni strumieniami rozżarzonej magmy lub spadali z pokładu w ognistą przepaść, strąceni nagłymi podmuchami gorącego powietrza. Jednak Redmondowi udało się wylecieć znad morza lawy.

Rozkazał swoim podwładnym wyskoczyć na ziemię – bez kryształu nawigacyjnego niemożliwe było bezpieczne lądowanie. Kiedy ostatni z marynarzy opuścił pokład,





elf z trudem podniósł statek do góry, po czym skierował się ku miejscu, gdzie znajdować się miał miecz, będący ceną za życie Seanan... Od tamtej pory nikt nie widział Redmonda żywym.

Czy młody adept zginął, próbując zdobyć skarb? Tego nie wie nikt... Faktem jest jednak, że niecały rok później na Therze pojawił się tajemniczy posłaniec od Ognistego Tchu. Przekazał on ojcu Seanan fiolkę, w której znajdowało się lekarstwo na truciznę oraz skierowany do niej list. Nikt poza dziewczyną nie poznał jego treści, a Seanan w niecały miesiąc po przebudzeniu opuściła Therę i nigdy więcej nie powróciła do domu.

Od owych zamierzchłych czasów aż po dzień dzisiejszy górnicy opowiadają sobie ową historię, gdy nad gorącym morzem lawy pojawi się niezwykle tuman mgły. Musicie sobie zdawać sprawę, że wszelka wilgoć nad Morzem Śmierci jest zjawiskiem niezwykle! Niektórzy z górników twierdzą, że pośród obłoku można dostrzec widmowy okręt. Ponoć jest to wypalony „Granit”, nieodmiennie spowity w opar zwany „Łzami Redmonda”. Na pokładzie widać czasami wychudłe, czarne postacie. Ponoć są to duchy tych, którzy zginęli podczas próby przedostania się do brzegu Morza Śmierci. Legenda głosi, że Redmond wciąż siedzi na stanowisku nawigatora. Nieumarły prowadzi statek przez pola lawy, szukając wyspy, na której miał znaleźć poszukiwany przez smoka artefakt. Większość górników wierzy jednak, że Redmondowi udało się przeprowadzić kilę do leżącej pośród morza ognia pokrytej lodem wyspy i zabrać miecz. W zamian za to smok przygotował lek dla Seanan, a list, który otrzymała, był napisany ręką Redmonda.

Jaka jest prawda? Być może tajemnicę drzemiącą w Fortecy Mgieł pozna Dawca Imion, który odnajdzie widmowy okręt i zdobędzie się na odwagę, by wkroczyć na jego pokład. Kto wie, może skarby, które Theranie chcieli ofiarować Ognistemu Tchu, wciąż leżą w przepastnych ładowniach?

INFORMACJE DLA MG

Forteca Mgieł może się stać miejscem niezwyklej przygody. Poniżej znajdziesz kilka pomysłów na to, w jaki sposób można ją wykorzystać jako jeden z wątków scenariusza.

- * Bohaterów mogą skusić do poszukiwań forticy skarby, które rzekomo miały znajdować się na jej pokładzie. Dzięki informacjom uzyskanym od starego krasnoludzkiego górnika uda im się dotrzeć do wraku „Granita” i wkroczyć na jego pokład. Statek mógł się stać w tym czasie leżem jakiegoś potwora. Być może Redmond, jako nieumarły, wciąż kieruje statkiem, w swoim szaleństwie poszukując wyspy, na której miał się znajdować magiczny miecz?
- * Postacie graczy mogą zostać zmuszone do odnalezienia Mglistej Forticy z powodu należącego do jednego z nich magicznego przedmiotu. Być może jeden z tajników przedmiotu jest ukryty w księgach znajdujących się na pokładzie statku albo zdobycie kolejnego poziomu dostrojenia wymagać będzie dokonania jakiegoś czynu na pokładzie okrętu? Śladem bohaterów mogą podążać inni adepci, skuszeni myślą o odnalezieniu wielkiego skarbu.
- * Potężny Horror uczynił sobie legowisko w Mglistej Fortecy i stamtąd posyła swoje sługi na wybrzeża Morza Śmierci. Bohaterowie wpadają na ślad, który kieruje ich do widmowego okrętu, unoszącego się nad polami lawy. Czy znajdą w sobie wystarczającą odwagę, by zaryzykować pościg za „Granitem” i walkę na jego pokładzie? Czy w momencie śmierci Horrora kila nie runie w morze lawy?
- * Potomek Redmonda i Seanan może poprosić bohaterów (i wynagrodzić złotem w przypadku zgody) o odnalezienie miecza jego słynnego przodka. Broń ta miała podobno pozostać w ciele Flanaana w komnacie z uszkodzonym kryształem. Wymagać to będzie sporego nakładu sił i środków – postacie będą musiały odnaleźć kilę, a następnie dotrzeć na jej pokład i odszukać broń. Być może jakiś Horror ożywił Flanaana, który teraz włada widmowym okrętem?

W CZASIE SWEJ
PODRÓŻY SPOTKAŁAM
SIĘ RÓWNIEŻ Z INNĄ
WERSJĄ LEGENDY,
KTÓRA MÓWI, IŻ
UMIERAJĄCY
REDMOND NA JEDNEJ
Z WYSP NAPOTKAŁ
UWIEŻIONĄ ŚMIERĆ.
ONA TO WŁAŚNIE,
W ZAMIAN ZA
UMOŻLIWIENIE
DOKOŃCZENIA MISJI,
PRZEMIENIŁA ELFA
W SWEGO
NIEUMARŁEGO SŁUGĘ.
ZA CENĘ SWEJ DUSZY
REDMOND URATOWAŁ
UKOCHANĄ, BY
CIERPIEĆ NA WIEKI
W SŁUŻBIE
ZŁOWROGIEJ POTĘGI.
– T'SAANAS V'SHALA.





* Z bohaterami może się skontaktować pewien kupiec, niegdyś znany w całej Barsawii Wojownik. Osoba ta chce odnaleźć Fortecę Mgieł z sobie tylko znanych powodów. Okazuje się, że adept ten jest członkiem jednego z kultów Śmierci, Dzieckiem Ognia całym sercem oddanym sprawie uwolnienia Trzynastej Pasji z więzienia lawy. Redmond, który oddał duszę w zamian za lek dla swojej ukochanej, może okazać się dla tego adepta potężnym sprzymierzeńcem. Czy bohaterowie zorientują się w porę jaki jest prawdziwy cel ich wyprawy? Czy dojdzie do spotkania z nieumarłym? Może postaciom graczy uda się wyrwać duszę Redmonda ze szponów Śmierci i uwolnić go od wiecznego cierpienia?

DZIECI OGNIA

O Dzieciach Ognia usłyszałam jeszcze przed podróżą do Thery od starego orka imieniem Valshaas. Był on przez długi okres czasu niewolnikiem therańskiego Mistrza Żywiołów, Grei'shara z domu Narlanth, badającego tajemnice Morza Śmierci. Opowieść ta nie zainteresowała mnie początkowo, jednak teraz, po odbyciu niezwyklej podróży nad ową płomienną otchłanią i spędzeniu wielu dni w towarzystwie Dawców Imion trudniących się wydobywaniem esencji żywiołu ognia, wydaje mi się niezwykle ciekawa, warta umieszczenia w tym zbiorze. Historia ta utwierdziła mnie w przekonaniu, że Morze Śmierci jest miejscem niezwykłym, które pozostaje dla nas, Dawców Imion, wielką zagadką. Sekrety owego niezwykłego obszaru pozostaną dla nas niewyjaśnione prawdopodobnie na zawsze...

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

Wszystko zaczęło się podobno w niewielkiej wiosce Jesplit, leżącej w pobliżu brzegów Morza Śmierci, u podnóża Lśniących Szczytów. Jej mieszkańcami były w większości trolle. Wioska ta nie wyróżniała się niczym spośród dziesiątek podobnych osad – niemal każdy mężczyzna służył na statkach powietrznych zbierających esencję żywiołu ognia.

Właśnie w tej osadzie wiosną roku 1467 urodził się jeden z największych Wojowników swojego pokolenia, troll zwany Daltharem. Dziś imię to kojarzy się z odwagą, męstwem i poświęceniem, ale również z brakiem opanowania zakrawającym niemal na szaleństwo. Większość Dawców Imion wie, że trolle do cierpliwych istot nie należą, jednak Dalthar miał wyjątkowo porywczy charakter nawet jak na trolla. Od wczesnego dzieciństwa wdawał się w bójki – kiedy miał osiem lat podczas jednej z awantur pozbawił przeciwnika ucha! W wieku lat jedenastu wyruszył na swoją pierwszą wyprawę, podczas której zabił dwóch therańskich legionistów, dzięki czemu w społeczności Jesplit został uznany za prawdziwego mężczyznę. W krótkim czasie jeden z adeptów, którzy mieszkali w osadzie, przyjął Dalthara na ucznia. Od tamtej pory o czynach Dalthara głośno było na całym niemal świecie, a jego bohaterska śmierć przeszła do legendy. W opowieściach trubadurów dzielny Dalthar nakazuje swoim towarzyszom odejść i sam staje naprzeciw zagrażającego Travarowi Horrorra. Rzeczywistość różni się jednak od tej pięknej legendy. Troll rzucił się w furii do ataku, niszcząc tym samym subtelny plan ułożony przez towarzyszy. Trzech z nich przypłaciło to życiem. Większość Dawców Imion sądziła i sądzi, że męstwo Dalthara było oznaką błogosławieństwa zesłanego na Wojownika przez Thystoniusa. Prawda jest inna...

Po roku 1467 według kalendarza Throalu dzieci takich jak Dalthar rodzi się coraz więcej, szczególnie na terenach leżących w pobliżu Morza Śmierci. Są one niezwykle w każdym calu – bardzo inteligentne, a zarazem silne i zręczne. Cechuje je nadzwyczajna porywczność i odwaga granicząca z szaleństwem. W niektórych miejscach uznaje się to za dar Pasji, w innych za znamie Horrorra. Niektóre z takich dzieci zostają adeptami, inne potajemnie się zabija. Łączy je jedno – każde z tych dzieci posiada gdzieś na ciele znamie, wyglądające jak poparzenie. W przypadku Dalthara znamie obejmowało niemal całe lewe przedramię. Równie dobrze może to być jednak niewielka blizna o powierzchni nie przekraczającej cala długości i szerokości.

Dopiero kilkanaście lat temu magowie z Throalu odkryli fenomen „porywczych dzieci”. Do stolicy sprowadzono kilku takich adeptów i poddano dokładnemu badaniu ich wzorce. Każdy z nich zawierał bardzo silny wątek nieznanego wówczas pochodzenia, który – jak się później okazało – powiązany był z Morzem Śmierci.





Tak samo jak każdy z krwawych elfów powiązany jest ze swoją ojczyzną, tak Dawcy Imion, którzy posiadają to dziwne znamie, powiązani są z owym ognistym akwenem. Podobieństwo jest jednak złudne – naznaczeni nie odczuwają właściwej dla elfów tęsknoty za swoim domem, zaś odległość, jaka dzieli ich od morza ognia, nie wpływa w żaden widoczny sposób ani na ich ciało, ani na osobowość.

Niewiele osób zna prawdę na temat Dzieci Ognia – bo tak nazwano Dawców Imion powiązanych wątkiem z Morzem Śmierci. Agenci Oka Throalu poszukują informacji na temat istoty tego wątku. Usiłują zrozumieć, co wywołało takie połączenie i czemu ma ono służyć. Do tej pory niewiele faktów odkryto. Większość zdobytych informacji to jedynie plotki, domysły i stare legendy znajdowane w bibliotekach kaerów. Według tych opowieści Dawcy Imion obdarzeni niezwykłym znamieniem mają być heroldami Śmierci, istotami, które przygotowują świat na jej przyjście. W imieniu Śmierci mają zabijać i niszczyć, by zgodnie z legendą czara krwi się wypełniła i ugasiła morze ognia. Wówczas lawa zamieni się w wodę, a uwolniona Trzynasta Pasja powróci do naszego świata.

Jakkolwiek wydaje się to nieprawdopodobne, to wielu podróżujących po Barsawii adeptów twierdzi, że słyszało jakoby kilka istniejących kultów oddających cześć Śmierci zaczęło aktywnie poszukiwać Dawców Imion obdarzonych dziwnym znamieniem. Krążą pogłoski, że przywódcy tych organizacji mieli wizję, w których Śmierć nakazała im zebrać wszystkich naznaczonych przez nią znamieniem i razem przelewać krew Dawców Imion. Pierwszym znakiem, który ma świadczyć o rychłym uwolnieniu się Śmierci, ma być wielka wojna, jaka wybuchnie w przeciągu kilkunastu lat i ogarnie całą Barsawię.

INFORMACJE DLA MG

To, kim będą Dzieci Ognia, zależy jedynie od Ciebie. W zależności od tego, jaką rolę zamierzasz im przydzielić w swoich przygodach, mogą być zarówno heroldami Śmierci, zwykłymi Dawcami Imion, których wzorzec splótł się z wzorcem Morza Śmierci, lub też zupełnie kimś innym. Poniżej znajdziesz kilka pomysłów na umieszczenie Dzieci Ognia w prowadzonej kampanii.

- * Wątek Dzieci Ognia może być powiązany z potężnym Horrorem, który wieki temu (jeszcze przed poprzednim Pogromem) został uwieczniony pod powierzchnią ognistego morza. To właśnie o nim, a nie o Śmierci, mówi legenda. Horra może uwolnić jedynie wiara Dawców Imion w to, że przelanie krwi potrafi zmienić morze lawy w wodę. Do tej pory większość Dawców Imion traktuje tę opowieść jako bajkę, jednak działanie kultów Śmierci spowodowało, że więzy Horra nieco osłabły i jest w stanie oddziaływać pośrednio na świat. Od tamtej pory naznacza istoty, których może osiągnąć pomimo uwięzienia, i wiąże ich wzorzec ze swoim, dzięki czemu stają się silniejsze, ale jednocześnie słabnie ich wola. Każde Dziecię Ognia, które dołącza do jednego z kultów Śmierci, swoim działaniem osłabia magię wiążącą Horra pod morzem lawy. Co będzie, kiedy więzy się zerwą?
- * Morze Śmierci pełne jest żywych istot, którym nie przeszkadzają warunki w nim panujące. Może okazać się leżem starożytnego smoka, który zapadł na długo przed Pogromem w sen i obudził się dopiero kilkadziesiąt lat temu. Dzieci Ognia mogą być jego potomkami (smok ten może być obdarzony zdolnością zmiany kształtu), których w przyszłości będzie chciał uczynić swoimi sługami. Być może smok ma porachunki z Lodoskrzydłym lub innym z mieszkających w Barsawii smoków? Oblicze Barsawii odmieni się na zawsze, jeśli smoki wywołają między sobą wojnę.
- * Być może Dzieci Ognia w rzeczywistości są posłańcami Śmierci i zgodnie z wolą Trzynastej Pasji ich zadaniem będzie przelewanie krwi? Kilka potężnych sług Śmierci tką wątki łączące wzorce wybranych Dawców Imion z Morzem Śmierci, wzniecając w nich płomień odwagi i męstwa, jednocześnie osłabiając zdolność koncentracji i opanowanie tych osób. Większość Dzieci Ognia wstępuje do organizacji wyznających Trzynastą Pasję. Co będzie, kiedy Śmierć uwolni się z pułapki, jaką nałożyły na nią Pasje?

DZIECIĘ OGNI

Dziecię Ognia jest niejako „nakładką” dla normalnej istoty, modyfikującą w określony sposób jej statystyki. Nic nie stoi na przeszkodzie, by jednym z naznaczonych Dawców Imion została postać gracza – najlepiej by





było, gdyby gracz nie był świadomy tego, kim jest jego postać (MG nie powinien używać terminu „Dziecko Ognia”). Wszystkie podane niżej liczby odnoszą się do wartości współczynników, nie ich stopnia.

Zręczność: +0

Siła Fizyczna: +2

Żywotność: +1

Percepcja: +0

Siła Woli: -2

Charyzma: +0

Wątek Morza Śmierci – Adept będący Dzieckiem Ognia może mieć jednocześnie tyle aktywnych wątków, ile wynosi poziom jego talentu *tkanie wątków* minus jeden. „Pierwszy” poziom talentu zostaje niejako zarezerwowany na więź z Morzem Śmierci. Adept może zwiększyć moc tego wątku, wydając na to Punkty Legend (dokładne informacje na ten temat znajdują się w: **Księgdze Wiedzy**, str. 49). Niestety powiązanie wzorca adepta z Morzem Śmierci ma również negatywny wpływ na jego zdolność operowania energią karmiczną – stopień Karmy Dziecka Ognia obniża się o 1.

Szał – W wyjątkowych okolicznościach (śmierć przyjaciela, poważna obraza) Dziecko Ognia może wpaść w szal – MG ma prawo zarządzić test Siły Woli (lub innego talentu pozwalającego opanować emocje, jak *zimna krew*) o trudności wahającej się od 5 do 15 (w zależności od sytuacji, w wyjątkowych przypadkach MG ma prawo zwiększyć stopień trudności testu ponad 15). Porażka oznacza wpadnięcie w szaleńczą furję – adept atakuje osoby, które wywołały w nim gniew, do czasu ich zabicia lub momentu, gdy zostanie pozbawiony przytomności.

PLÓMIENNE ŚWIETLIKI

Kiedy mknęliśmy nad powierzchnią Morza Śmierci, pewnej nocy zauważyłam błękitne ogniki tańczące w wielkiej liczbie wśród dymu kłębiącego się nad powierzchnią lawy. Było ich tak wiele, iż nawet snopy czarnej sadzy bijące z piekielnego akwenu nie były w stanie przesłonić mi niesamowitego widoku. Gdy pytałam jednego z marynarzy, na czym polega owo zjawisko, ten uraczył mnie bardzo ciekawą opowieścią. Im więcej dowiaduję się o Dawcach Imion, którzy każdego dnia z narażeniem życia zbierają esencję ognia, tym większą darzę ich estymą. Otóż okazało się, że owo zjawisko to rój niezwykle owadów zwanych płomiennymi świetlikami, wykorzystywanych przez przemysłowych górników do lokalizacji bogatych złóż ziaren ognia...

– T’saanas V’shala
Trubadurka Domu V’strimon

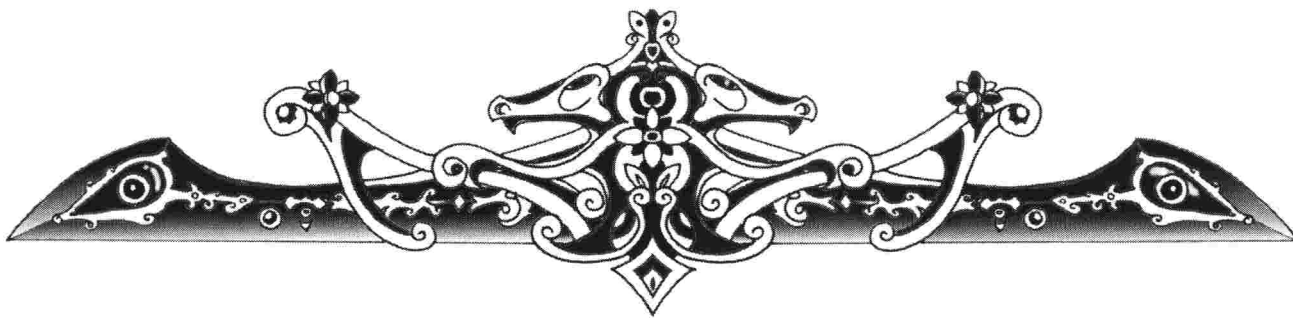
Stworzenia te sprawiają niewinne wrażenie, wbrew pozorom są jednak bardzo niebezpieczne i jak na swoje rozmiary potrafią spowodować olbrzymie szkody. Wyglądają podobnie do zwykłych świetlików, są jednak nieco większe (osiągają około czterech centymetrów długości), a zamiast lśnić, ich ciało płonie błękitnym ogniem.

Płomienne świetliki spotkać można niemal na całym obszarze Morza Śmierci oraz na pobliskich terenach. Historia ich powstania ginie w pomroce dziejów, jednak wielu magów twierdzi, że są dziełem jakiegoś Mistrza Żywiółów, który żył jeszcze przed Pogromem.

Płomienne świetliki nie mają naturalnych wrogów. Żadne zwierzę nie zaryzykuje życia za tak marny łup, jakim jest maleńki owad. Wewnątrz ciała każdego świetlika znajduje się drobina esencji żywiołu ognia. Jeśli świetlik zostanie zabity (na przykład zmiażdżony w paszczy jakiegoś drapieżnika), eksploduje z wielkim hukiem. Wybuch jest tak silny, że może zagrozić nawet życiu przeciętnego Dawcy Imion.

Pomimo zagrożenia, jakie stanowią, świetliki bardzo często wykorzystuje się do wykrywania złóż esencji ognia. Mistrzowie Żywiółów już dawno temu spostrzegli, że istoty te bezbłędnie wykrywają miejsca, w których znajdują się wielkie skupiska owej magicznej substancji. Drobina ognia mieszcząca się w ciele świetlika jest dla nich źródłem energii, zastępuje wszelkie pożywienie. W pełnym cyklu życiowym (który trwa prawdopodobnie około dwóch lat) płomienne świetliki „zużywają” zwykle osiem takich drobin. To dlatego zapewne





posiadają niezwykle zmysł pozwalający im wykrywać żywioł ognia. Uczni spierają się na czym polega działanie owego zmysłu. Niektórzy twierdzą, że jest pochodzenia magicznego, wysnuwając teorię jakoby świetliki potrafiły posługiwać się astralnym wzrokiem i za jego pomocą wyczuwać skupiska esencji ognia. Dużo większa grupa Mistrzów Żywiołów jest przekonana, że płomienne świetliki posiadają doskonały wzrok podobny do wzroku krasnoludów (widzą jak ciepłe są pobliskie obiekty). Zmysł ten jest jednak dużo bardziej czuły, dzięki czemu są w stanie dostrzec w głębinach Morza Śmierci skupiska esencji ognia (która, jak wiadomo, jest znacznie gorętsza niż lawa) nawet z dużych wysokości. Świetlik, który zamierza pochwytać ziarno esencji, zniża swój lot nad samą powierzchnię lawy, po czym krąży nad źródłem czekając na uwolnienie się jednej z drobin.

Załogi statków powietrznych, które wykorzystują te stworzenia do wykrywania esencji ognia, wypuszczają uprzednio schwymane świetliki, po czym śledzą ich lot, bezbłędnie docierając do miejsca, w którym znajduje się źródło esencji ognia. Problemem jest przechowywanie świetlików na pokładzie. Niestety trzeba je trzymać w zamknięciu od tygodnia do trzech miesięcy zanim „zgłodnieją” i będą się nadawały do poszukiwania źródeł esencji. Kłopot również w tym, że płomienne świetliki, kiedy ich życie dobiega końca, potrafią eksplodować same z siebie. Zdarzało się, że jeden osobnik wywoływał reakcję łańcuchową, która niszczyła cały statek powietrzny.

Komentarz

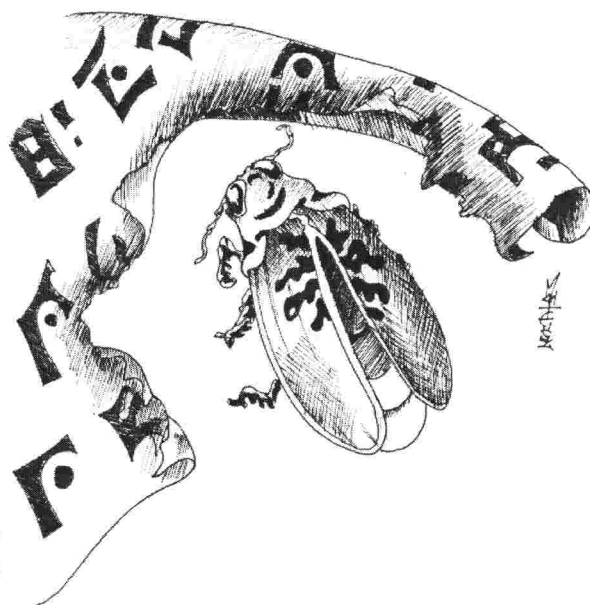
Jeśli płomienisty świetlik otrzyma ranę lub zostanie zabity (wróg sprowadzi go jednym ciosem poniżej progu życia), eksploduje z wielką siłą, zadając wszystkim w promieniu 2 metrów obrażenia z 19 stopniem. Przed wybuchem chroni pancerz fizyczny.

Aby wydobyć z płomienistego świetlika drobinę esencji żywiołu ognia bez wywoływania eksplozji, należy najpierw pochwytać owada, a następnie przejść test Zręczności o stopniu trudności równym obronie fizycznej świetlika (bohater zabija świetlika, jednak bez drobiny ognia nie będzie eksplozji). W przypadku porażki powstać otrzymuje obrażenia z 19 stopniem.

PŁOMIENISTY ŚWIETLIK

ZR: 5	SF: 2	ŻYW: 2
PER: 2	SW: 2	CHA: 3
Inicjatywa: 5		Obrona fizyczna: 8
Liczba ataków: -		Obrona magiczna: 6
Atak: -		Obrona społeczna: 5
Obrażenia: -		Pancerz fizyczny: -
Liczba czarów: -		Pancerz duchowy: -
Rzucanie czarów: -		Zachowanie równowagi: 2
Efekt: -		Testy zdrowienia: 1
Próg życia: 6		
Próg ran: 3		Szybkość w walce: 20
Próg przytomności: -		Pełna szybkość: 40
Punkty legend: 10		
Ekwipunek: brak		

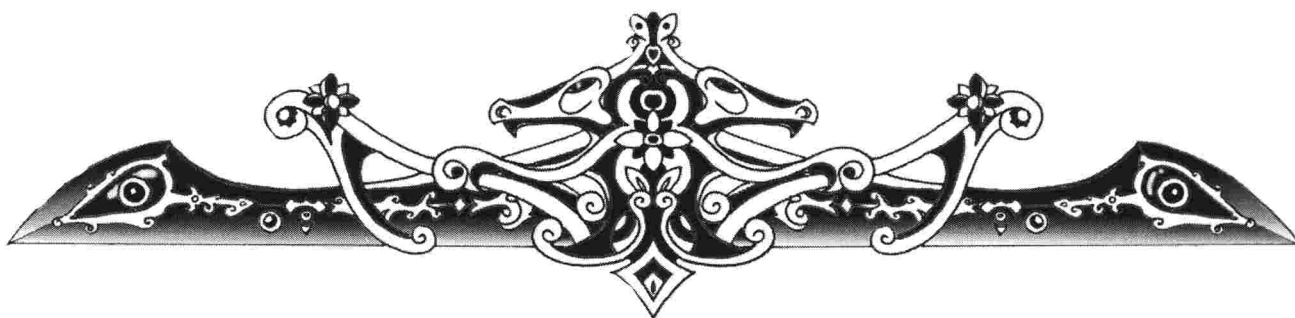
Łup: Drobina esencji żywiołu ognia (jeśli uda się ją wydobyć z żyjącego stworzenia) warta 1k6 razy 10 sztuk srebra i tyle samo Punktów Legend.



OGNIÓREKINY

Działo się to szóstego dnia podróży, kiedy dotarliśmy do wsi Gers'ha, chcąc uzupełnić zapasy wody. Przy brzegu Morza Śmierci cumował okręt, przy którym leżało ciało najdziwniejszej istoty, jaką w życiu widziałam. Olbrzymie, przypominające rekina cielsko w niektórych miejscach wciąż pokrywały płomienie. Małe, czarne





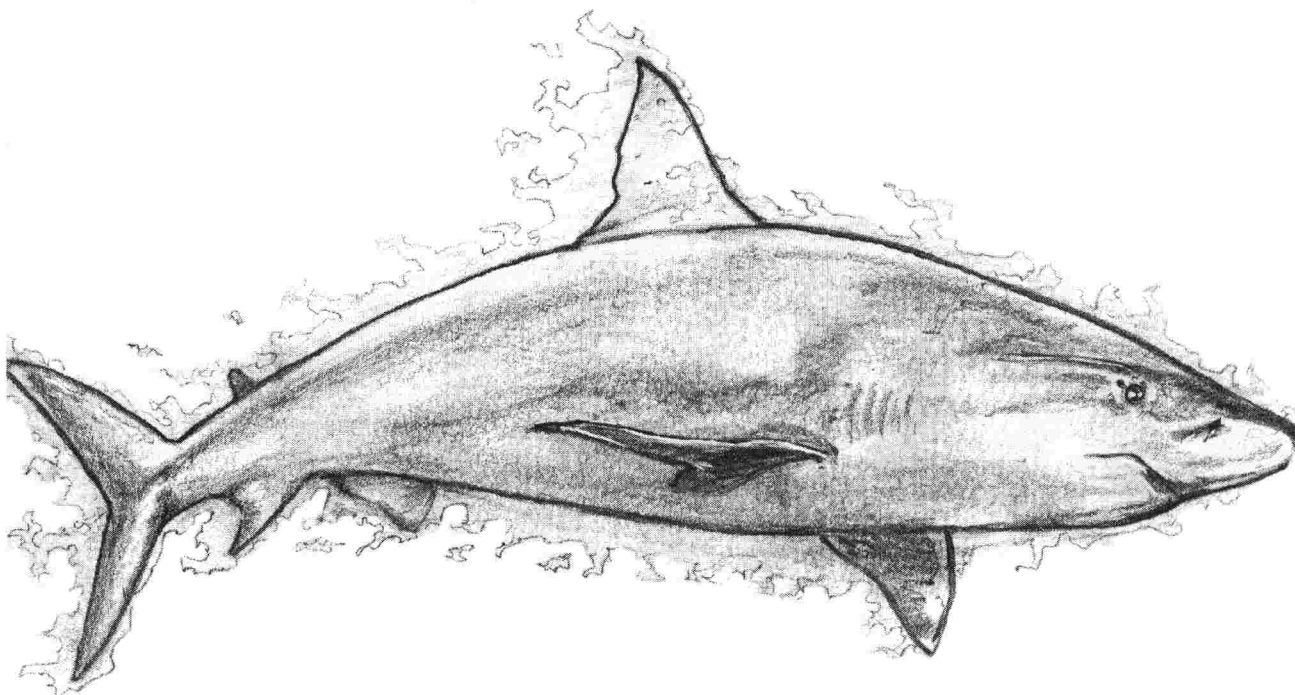
oczy patrzyły ślepo w kierunku stojącego nieopodal mężczyzny. Człowiek ten był mocno poparzony, jednak zdawał się nie zwracać uwagi na swoje obrażenia. Poznałam po tym, że jest adeptem.

Człowiek ów zgodził się opowiedzieć mi o niezwyklej bestii, którą właśnie pokonał. Zastanawiam się jak wiele istot podobnych do tego potwora żyje w odmętach Morza Śmierci. W ognistej głębinie mogą się gnieździć setki podobnych stworzeń...

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

Ogniorekiny mają wiele wspólnych cech ze swoimi wodnymi pobratymcami: osiągają te same rozmiary, kształt i masę ciała, a także posiadają charakterystyczną trójkątną płetwę. Tym, co je różni, jest kolor skóry, talenty magiczne i przede wszystkim fakt, że są w stanie przetrwać w zabójczym dla większości istot środowisku Morza Śmierci. Całą powierzchnię skóry ogniorekinów pokrywają płomienie tak gorące, że są w stanie stopić stalowy miecz. Spomiędzy purpurowych płomieni wyzierają dwa czarne jak węgiel ślepie umieszczone nisko po obu stronach głowy. Najbardziej oczywistą cechą tych stworzeń jest odporność na wysokie temperatury. Żaden czar oparty na ogniu nie jest w stanie uczynić im krzywdy, podobnie jak zionięcie smoka. Wraz z tą odpornością idzie jednak w parze wrażliwość na wodę, która – wykorzystana przez maga – może uratować zaatakowany przez ową bestię statek. Ogniorekiny potrafią skakać na olbrzymie odległości. Dawcy Imion, którzy przeżyli spotkanie z jednym z tych potworów, nie są zgodni co do tego, jak wysoko ogniorekin jest w stanie wyskoczyć ponad powierzchnię lawy. Niektórzy wspominają o dziesiątkach metrów (ogniorekiny mogą rzekomo przeskakiwać w powietrzu ponad barkami). Duży rekin potrafi zaatakować barkę zbierającą esencję ognia i spalić żywcem jej załogę. Niewiele jest statków, które byłyby wystarczająco szybkie, by uciec przed szarżującym ogniorekinem.

Istoty te najprawdopodobniej nie mają naturalnych wrogów w swoim środowisku. Nawet Horrory boją się je atakować czy przejmować nad nimi kontrolę. Ogniorekin potrafi wytropić Horrora, który stara się wpleść





wątek w jego wzorzec. Wpada wówczas w wielką wściekłość i nie przestanie atakować do czasu zabicia przeciwnika. Podobne działanie na ogniorekiny ma czar magii ksenomanckiej *Ból* – osoba, która użyje tego zaklęcia przeciw tym groźnym drapieżnikom, niechybnie naraża się na ich wściekłość. Niewielu jest magów, którzy potrafiliby ująć wtedy z życiem – w szaleństwie rekina nie da się powstrzymać, nawet atakując go magią opartą o wodę.

Nie wiadomo na pewno, czym żywią się te bestie. Therańscy uczeni prowadzą spory na ten temat. Według niektórych ogniorekiny pobierają energię potrzebną im do życia bezpośrednio z esencji żywiołu ognia. To właśnie z tego powodu atakują barki przewożące tę substancję. Inna grupa twierdzi, że ogniorekiny żywią się metalami. W samym Morzu Śmierci znajdują się niewielkie skupiska metali, jednak na barkach górników można ich znaleźć o wiele więcej. Statki powietrzne stanowią więc dla nich bardzo smaczne kąski.

Komentarz

Od ogniorekinów bije niezwykle żar, potrafiący topić metalową broń i pancerze. Za każdą rundę, w której ofiara znajduje się w bezpośredniej bliskości rekina, otrzymuje obrażenia od rozgrzanych żarem rekina metalowych przedmiotów swego ekwipunku. Ofiara odnosi obrażenia z 3 stopniem w pierwszej rundzie, zaś w każdej kolejnej stopień obrażeń zwiększa się o 3. Za każdy metr dystansu obrażenia te są zmniejszane o 1 stopień. Wszelkie ataki niezabezpieczoną bronią są z góry skazane na niepowodzenie – miecze się topią, włócznie płoną, tarcze deformują się, a pancerze wtapiają się w skórę noszących je osób. W każdej rundzie, w której ofiara znajduje się w odległości mniejszej niż 4 metry od ogniorekina, wartość punktowa pancerza (fizycznego lub duchowego) jej zbroi spada na stałe o 1. Zbroja (lub tarcza), której wartość pancerza spadła do 0, uznawana jest za całkowicie zniszczoną. Uszkodzone przedmioty może naprawiać Zbrojmistrz, który wykona test *przekucia ostrza* o stopniu trudności równym ilości utraconych punktów pancerza razy 4. Koszt naprawy to połowa bazowej ceny przedmiotu (liczonej z ew. wcześniejszymi przekuciami).

Ogniorekiny potrafią „węszyć” w przestrzeni astralnej, wykrywając pobliskie wzorce oraz wątki łączące Dawców Imion z Morzem Śmierci. Z niewiadomych przyczyn stworzenia te za wszelką cenę usiłują przerwać owe wątki – jeśli uda im się wyczuć osobę, z którą są związane, będą starały się ją zabić ze wszystkich sił. Aby wykryć wątek wpleciony we wzorec Morza Śmierci, ogniorekin wykonuje test *rzucania czarów* o stopniu trudności równym obronie magicznej istoty, która jest połączona z tym wątkiem. W przypadku sukcesu jest w stanie „wywęszyć” ofiarę z odległości nawet stu kilometrów.

Ogniorekiny wpadając w szal, nie odczuwają bólu – należy pominąć negatywny efekt otrzymywanych ran. Na dodatek gdy walczą z Horroremi ich obrona magiczna przeciwko mocom bestii rośnie do 30.

OGNIOREKIN

ZR: 10	SF: 16	ŻYW: 15
PER: 8	SW: 5	CHA: 4
Inicjatywa: 12	Obrona fizyczna: 15	
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 13	
Atak: 16	Obrona społeczna: 7	
Obrażenia: 20	Pancerz fizyczny: 10	
Liczba czarów: 1	Pancerz duchowy: 5	
Rzucanie czarów: 10	Zachowanie równowagi: 19	
Efekt: patrz zasady		
Próg życia: 160	Testy zdrowienia: 4	
Próg ran: 22	Szybkość w walce: 90	
Próg przytomności: 140	Pełna szybkość: 180	
Punkty Legend: 4500		
Ekwipunek: brak		

Łup: Skóra zawierająca ziarna esencji żywiołów powietrza i ognia, warta 1k4 razy 1000 sztuk srebra i tyle samo Punktów Legend.





PLÓMIENNE WSTĘGI

W czasie ucieczki przed therańskim pościgiem nasłuchiłam się wielu niezwykłych historii, w które później, w Mieście Trzciny, nikt nie chciał uwierzyć. Tak samo i ja byłam sceptyczna, gdy stary górnik opowiadał mi o przedziwnych stworzeniach, które żyją pod powierzchnią Morza Śmierci. Być może Imię, którym Dawcy Imion obdarzyli niezwykły akwen, nie jest jednak do końca słuszne. Skoro bowiem istnieją w owym skrajnie niebezpiecznym środowisku drapieżniki, muszą żyć również i ich ofiary...

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

W istnienie płomiennych wstęg trudno uwierzyć dopóki nie ujrzy się ich na własne oczy. Gatunek ten żyje jedynie w Morzu Śmierci, w pobliżu miejsc, w których gromadzi się esencja żywiołu ognia. Do niedawna nikt nie wiedział jak owe stworzenia właściwie wyglądają – gdyż jedyną widoczną ich częścią była długa, wystająca ponad lawę na kilkanaście metrów macka zakończona haczykowatymi wyrostkami. Dopiero jedna z wysłanych z Throalu odkrywczych ekspedycji, której udało się dwie takie istoty zabić i pochwytać, zanim zatoniły w morzu lawy, ujawniła prawdziwy kształt owego drapieżnika. Dokonawszy oględzin throalscy eksperci nazwali owe stworzenia płomiennymi wstęgami.

Pochwycone zwierzęta miały lekko spłaszczoną głowę o beczkowatym przekroju, stopniowo zwężającą się ku końcowi, pokrytą metaliczną, żarzącą się nawet u martwych osobników skórą. Jedynym wyrostkiem owego korpusu była wspomniana wcześniej kilkunastometrowa macka, zakończona narządem w kształcie liścia. Ubarwienie macki różni się znacznie od korpusu. Ma ona barwę niemal czarną z pomarańczowymi żyłkami, dzięki czemu dostrzeżenie jej na tle morza lawy jest naprawdę trudne. Ponieważ spodnia część wypustki zaopatrzona jest w ostre, chwytne zaczepy oraz otwór gębowy pełen trójkątnych, długich na kilka centymetrów zębów, a na górnej jej stronie krasnoludscy uczeni zlokalizowali pojedyncze oko oraz dwa przypominające nozdrza otwory, początkowo myślano, iż jest to głowa wstęgi. Jakież było zaskoczenie Badaczy Jego Królewskiej Mości (**Throal: Krasnoludzkie Królestwo**, str. 80), gdy górnicy powiedzieli, iż można pozbawić wstęgę jej macki, a mimo to stworzenie pozostanie przy życiu! Ten fakt ostatecznie obalił teorię krasnoludów – wszak nic nie może żyć bez głowy! Ostatecznie throalscy mędrcy oznajmili górnikom, że wstęgi głowy nie posiadają.

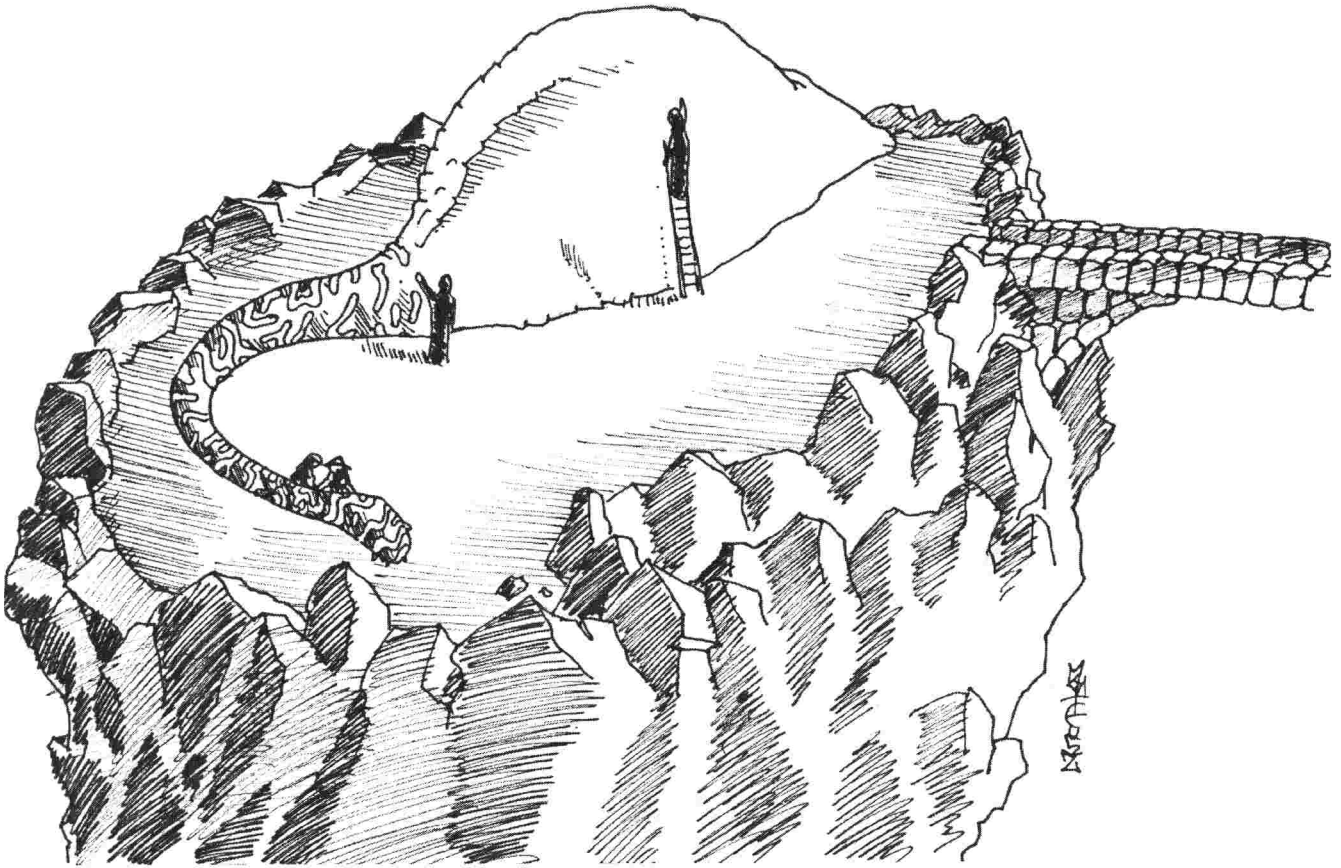
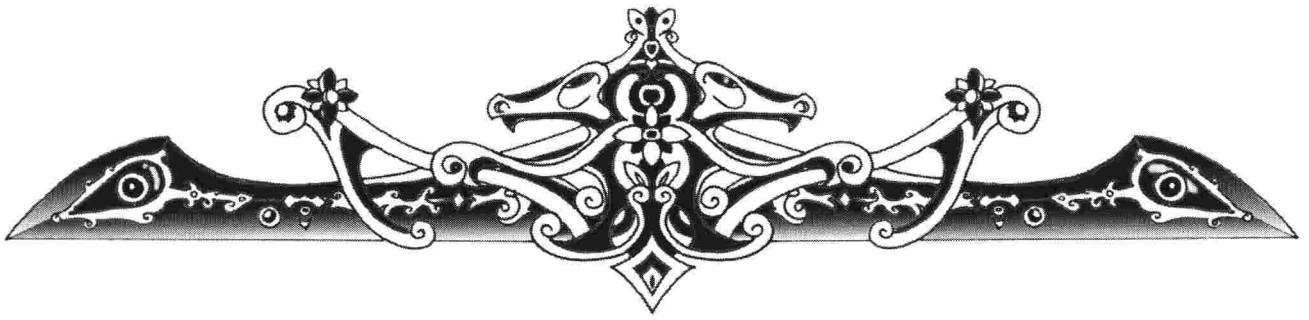
Uważni obserwatorzy zauważyli, że niektóre fragmenty ciała wstęgi płoną. Wydaje się jednak, iż jest to płomień zupełnie niegroźny dla tych stworzeń, a jedynie ułatwia im lepsze wtopienie się w otoczenie. Wstęgi polują na niewielkie latające nad powierzchnią morza i pływające w lawie istoty. Jak zaobserwowano, wstęgi potrafią bezbłędnie lokalizować ofiary nawet z kilkuset metrów. Nie wiadomo w jaki sposób je odnajdują, pewne jest jednak, że dym czy ciemność nie są w stanie owego tajemniczego zmysłu otepić. Wstęgi polują podobnie jak węże, przyczajając się w lawie, by nagle zaatakować. Starają się przyczepić do potencjalnej ofiary, po czym „wgryzają” się w jej ciało i plują kwasem błyskawicznie trawiącym tkanki, które wstęga zasysa. Istoty te polują zazwyczaj na niewielkie stworzenia, choć może się zdarzyć, że przez pomyłkę zaatakują górników wydobywających esencję ognia.

W ciałach dwóch martwych okazów, które dostarczono do Throalu, odnaleziono ziarna prawdziwego ognia. Mistrzowie Żywiołów snują przypuszczenia, jakoby wstęgi pobierały esencję ognia z głębin Morza Śmierci. Żyjąc blisko jego powierzchni wstęgi zmuszone są ogrzewać swoje ciała (zwłaszcza macki, które szczególnie narażone są na działanie niskich temperatur). Ziarna esencji ognia nadają się do tego celu idealnie.

Nic nie wiadomo na temat sposobu rozmnażania się tych samotników. Nigdy nie natrafiono na „młode” wstęgi – macki tych, które widzieli Dawcy Imion, miały od dziesięciu do dwudziestu pięciu metrów długości i grubość od dziesięciu do sześćdziesięciu centymetrów.

Doświadczeni górnicy potrafią wyczuwać miejsca, które są leżami płomiennych wstęg. Owo niezwykle „przecucie” objawia się najczęściej drżeniem rąk, szczekaniem zębów oraz uciskiem w tyle głowy. Nikt nie potrafi jednak wyjaśnić, dlaczego tak się dzieje. Uczeni zgadzają się co do występowania zjawiska i – choć nie potrafią go wytłumaczyć – pewni są, że powodem jego zaistnienia nie jest magia.



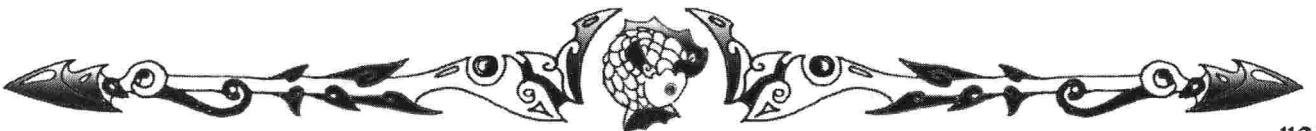


Komentarz

Płomienna wstęga atakuje głównie niewielkie stworzenia zazwyczaj o długości ciała nie przekraczającej metra. Aby dostrzec zanurzoną w lawie mackę zanim ta zaatakuje, ofiara musi wykonać test Percepcji o stopniu trudności równym 10. Porażka oznacza, że płomienna wstęga atakuje niezauważona – zwiększa dzięki temu swój test ataku o 3 stopnie. Ponadto zaskoczona ofiara nie jest w stanie zareagować atakiem w tej samej rundzie. Jeśli macka trafi, przyczepia się wyrostkami do skóry ofiary, po czym wylewa na nią silny kwas. W każdej rundzie, w której macka jest przyczepiona do ciała, zaatakowany otrzymuje obrażenia z 6 stopniem. Aby oderwać mackę od ciała, należy wygrać przeciwstawny test Siły Fizycznej (co powoduje 4 stopień obrażeń) lub zadać wstędze dwie rany – wówczas macka sama odchodzi od ofiary (przyczepiona macka ma obronę fizyczną równą 6). Płomienne wstęgi rzadko kiedy walczą do śmierci. Aby atakująca wstęga wycofała się z walki, trzeba jej zadać trzy do czterech ran.

Wstęgi lokalizują ofiary głównie dzięki dwóm zmysłom: słuchowi (wyczuwają drgania w morzu lawy, jakie wywołują poruszające się stworzenia) oraz echolokacji (narządy czuciowe to wspomniane wcześniej otwory, dzięki którym wstęga może wyczuć ofiarę znajdującą się ponad powierzchnią Morza Śmierci). To właśnie wiązka dźwięków, wysyłana z otworów umieszczonych na macke, wywołuje wśród górników owe „przecucia”, które pozwalają przewidzieć atak wstęgi (MG może zezwolić graczom na wykonanie testu Percepcji o stopniu trudności równym 15 w celu wyczucia potwora). Pojedyncze oko pełni funkcję pomocniczą. MG powinien pamiętać, że ciemność, dym czy inne czynniki, które otepiają zmysły Dawców Imion, na wstęgi raczej większego wpływu mieć nie będą.

W wyjątkowej sytuacji płomienna wstęga potrafi używać swojej macki jak maczugi, zadając obrażenia ze stopniem równym jej Sile Fizycznej.





PŁOMIENNA WSTĘGA

ZR:: 6	SF:: 12	ŻYW:: 8
PER:: 5	SW:: 4	CHA:: 3
Inicjatywa: 13	Obrona fizyczna: 9	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 7	
Atak: 12	Obrona społeczna: 6	
Obrażenia: 12	Pancerz fizyczny: 3	
Liczba czarów: 1	Pancerz duchowy: 2	
Rzucanie czarów: -	Zachowanie równowagi: 12	
Efekt: -	Testy zdrowienia: 3	
Próg życia: 73		
Próg ran: 11	Szybkość w walce: 30	
Próg przytomności: 64	Pełna szybkość: 60	
Punkty legend: 200		
Ekwipunek: brak		

Łup: Ziarna esencji żywiołu ognia, które znajdują się w ciele płomiennej wstęgi, warte są 1k6 razy 50 sztuk srebra; worki pełne bardzo silnego kwasu warte są dla każdego czarodzieja 1k4 razy 100 sztuk srebra.

OGNISTE WILKI

Ujrzałam je nocą, kiedy zbliżaliśmy się do brzegu Morza Śmierci. Kilkanaście ciemnych kształtów, których sierść nagle wybuchła płomieniami. Z przerażeniem obserwowałam, jak osaczają parę saren, a z ich pysków buchają płomienie. W pewnej chwili zobaczyłam, że obok mnie stoi Shartis, z obrzydzeniem spoglądający na rozgrywającą się poniżej scenę.

„To ogniste wilki. Przekleństwo wszystkich Dawców Imion, mieszkających w pobliżu Morza Śmierci.” – powiedział po chwili. Na moją prośbę kontynuował opowieść, przekazując mi wszystko, co wiedział o tych straszliwych stworzeniach. Nie domyślałam się nawet, jak niebezpieczne jest życie Dawców Imion, budujących swoje osady niedaleko Morza Śmierci.

– T’saanas V’shala
Trubadurka Domu V’strimon

Ogniste wilki pojawiły się na terenach otaczających Morze Śmierci dopiero po Pogromie. Są wynikiem spalenia, jakiemu zapewne uległy zwykle zwierzęta podczas Długiej Nocy, choć niektórzy twierdzą, że stworzył je jakiś Ksenomanta, chcąc wykorzystać te bestie do ochrony przed Horrorami – kiedy okazało się, że są zbyt agresywne, pozostawiono je na zewnątrz kaeru, którego miały strzec.

Dawcy Imion bardzo szybko przekonali się, że stworzenia te są niezwykle niebezpieczne. Zabijanie wpisane jest w ich naturę. Nie boją się wchodzić w obręb osad i atakować uzbrojonych wojowników. Zdarzało się, że stada tych stworzeń niszczyły niewielkie wsie paląc domy, zabijając mieszkańców i trzodę.

Najstraszliwszą bronią ognistych wilków jest zdolność ziania ogniem. Nieliczni Dawcy Imion, którzy przeżyli konfrontację ze stadem tych potworów, powiadają, iż owe stworzenia potrafią wypełnić swoją paszczę, i tak pełną długich i ostrych jak igły zębów, stożkiem gorących płomieni. Na szczęście owemu zionięciu daleko do zasięgu, jakim pochwalić się mogą smoki, ale w połączeniu z niezwykle szybkością i faktem, iż ogniste wilki atakują z bliska, jest to zdolność, której nie wolno nie doceniać nawet najlepszym adeptom.

Ogniste wilki są zwierzętami stadnymi, dlatego gdy przyjdzie im zaatakować przeciwnika okrążają go, po czym przywódca stada i kilka z jego samic skacze na niego jednocześnie. Jeśli któremuś ze zwierząt uda się powalić ofiarę, wszystkie podbiegają do niej i zioną ogniem. Ogniste wilki, poza zdolnością zionięcia, posiadają jeszcze dwa magiczne talenty. Pierwszym z nich jest umiejętność zapalenia swojej sierści. Ktokolwiek chciałby pochwycić płonącego wilka lub uderzyć go krótką bronią, może narazić się na poważne oparzenia. Wilki korzystają z tej zdolności zazwyczaj tylko podczas walki z dzikimi stworzeniami, które nie potrafią atakować





TERAZ JUŻ
ROZUMIEM, SKĄD
PASTERZE NIEBIOŚ
ZACZERPŃLI POMYSŁ
MODYFIKACJI WZORCA,
KTÓRA TAK
POWSZECHNA JEST
WŚRÓD TANCERZY
OGNIA. OTÓŻ WIELU
Z NICH PRZEBUDOWUJE
SWÓJ WZORZEC
Z POMOCĄ
PURPUROWYCH SERC –
SPECJALNYCH
AMULETÓW
BAZUJĄCYCH NA MAGII
KRWI – WSKUTEK
CZEGO SĄ W STANIE
ZNOŚĆ WYSOKIE
TEMPERATURY. OWA
ZDOLNOŚĆ NIE RAZ
RATUJE IM ŻYCIE
W CZASIE
NIEBEZPIECZNEJ PRACY
NAD MORZEM
ŚMIERCI. JESTEM
NIEMAŁ PEWNA, IŻ
MAGOWIE Z WIEŻY
BESTII ZACZERPŃLI
POMYSŁ STWORZENIA
PURPUROWYCH SERC
PO DOKŁADNYM
ZANALIZOWANIU
WZORCA OGNISTYCH
WILKÓW!
– T'SAANAS V'SHALA

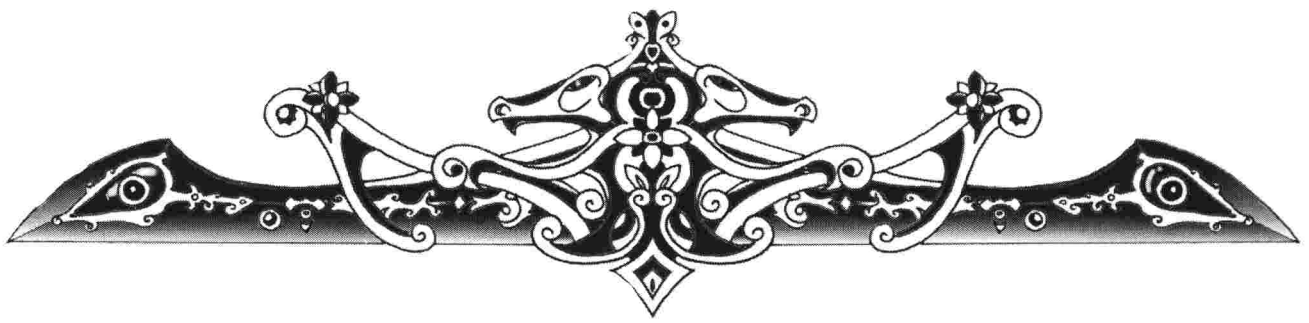
z większych odległości. Druga zdolność ognistych wilków jest znacznie potężniejsza. Stworzenia te posiadają niezwykłą odporność na wysokie temperatury. Nawet roztopione żelazo nie jest w stanie zadać im ran. Uczni nie wiedzą, czy istoty te są w pełni odporne na gorąco, czy też istnieje próg temperatury, powyżej którego tracą niewrażliwość.

Komentarz

Taktyka walki ognistych wilków pozwala im na obalanie na ziemię istot o masie mniejszej od 200 kilogramów (stosują ją najczęściej przeciwko istotom dwunożnym). Aby przerwócić przeciwnika, zwierzę to musi trafić wroga w teście ataku, po czym w przeciwnym rzucie na Siłę Fizyczną (wrog może skorzystać z zachowania równowagi) osiągnąć wyższy wynik. Jeśli test sporny się powiedzie, wróg pada na ziemię, a wilk może jeszcze w tej samej rundzie zionąć w jego kierunku (w tym wypadku nie musi wykonywać testu rzucania czarów, przyjmuje się, że przeciwnik zostaje automatycznie trafiony).

Ogniste wilki potrafią zionąć ogniem na odległość około metra. Aby trafić, muszą wykonać test rzucania czarów o stopniu trudności równym magicznej obronie ofiary. Jeśli test się uda, w każdej rundzie, w której ofiara poddana jest działaniu ognia, otrzymuje obrażenia o stopniu 8. Zdolności tej wilki mogą używać jedynie trzy razy na dobę.





niewielu jest adeptów, którzy zdają sobie sprawę, iż ogniście wilki są szczególnie wrażliwe na wodę, zwłaszcza gdy ich sierść płonie. Jest to podstawowa taktyka, jaką stosujemy, by obronić się przed atakiem owych potworów. Najpierw prowokujemy je do tego, by użyły swego talentu, a później traktujemy je odpowiednimi wodnymi zaklęciami. Jakkolwiek woda nie czyni im wielkiej krzywdy (poza tym, że z sykiem gasi ich rozpalone futro), to nawet największe osobniki natychmiast tracą zapal do walki – być może ma to jakiś związek ze statusem w stadzie. W każdym bądź razie wystarczy zgasić przywódcę i kilka jego samiec, by przepędzić na dobre całą watahę. – Harold przemysłny, adept ochraniający karawany

Odporność na ogień, którą posiadają te stworzenia, jest tak wielka, że można przyjąć, iż płomienie nie są w stanie uczynić im krzywdy. Jeśli wilk staje się celem wyjątkowo silnego zaklęcia opartego na ogniu lub zionięcia smoka, należy zmniejszyć stopień zadawanych przez ogień obrażeń o 22.

Ogniście wilki posiadają magiczną zdolność umożliwiającą im zapalenie swojej sierści. Każda istota, która zetknie się wówczas bezpośrednio z tym stworzeniem, otrzymuje 6 stopień obrażeń, ponadto wszyscy znajdujący się w promieniu metra od ogniściego wilka otrzymują 4 stopień obrażeń co rundę.

OGNISTY WILK

ZR: 8	SF: 8	ŻYW: 6
PER: 6	SW: 3	CHA: 4
Inicjatywa: 8	Obrona fizyczna: 10	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 7	
Atak: 11	Obrona społeczna: 6	
Obrażenia: 10	Pancerz fizyczny: 4	
Liczba czarów: 1	Pancerz duchowy: 2	
Rzucanie czarów: 8	Zachowanie równowagi: 8	
Efekt: 6	Testy zdrowienia: 2	
Próg życia: 56		
Próg ran: 9	Szybkość w walce: 45	
Próg przytomności: 49	Pełna szybkość: 90	
Punkty legend: 150		
Ekwipunek: brak		
Łup: brak		

LEGENDA O ŁÓDOWYM OSTRZU

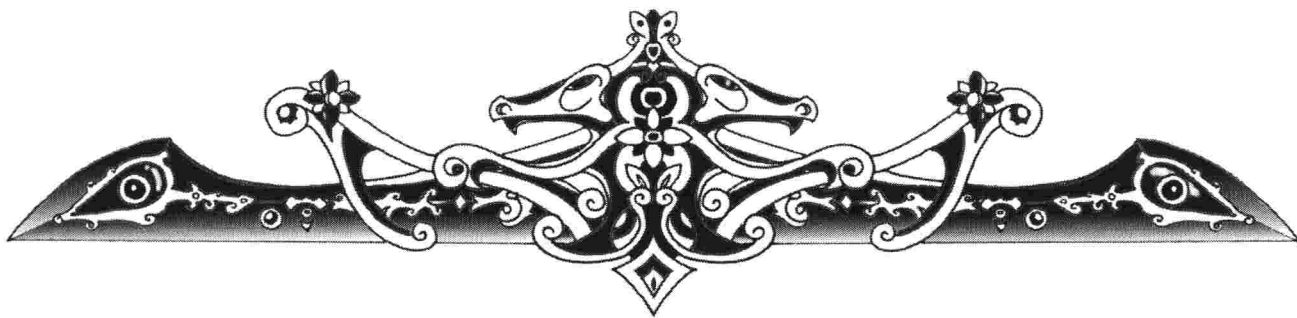
Była to piękna noc. Gwiazdy świeciły mocniej niż zwykle, ukazując swe niezwykle piękno nam, Dawcom Imion. Marynarze, chcąc uczcić bezpieczny przelot ponad Morzem Śmierci, urządzali przeróżne zabawy i gry. Niektórzy śpiewali, inni przeciągali liny, jeszcze inni woleli świętować przy kartach i butelkach mocnego wina. Ja jednak trzymałam się z dala od radosnego zgietku. Bliska była bowiem chwila, kiedy nasz statek miał dotrzeć do Iphan, gdzie – jak już wcześniej wspominałam – zakończyła się moja wspólna z Shartisem podróż. Po północy wszyscy zebrali się i zasiedli w kręgu, by wysłuchać moich opowieści, historii opowydanych sobie w zakątku świata, który nazywam ojczyzną.

Długo nie mogłam się zdecydować, którą legendę im przekażę, nie wiedząc, czego po mnie oczekują. Spoglądając na horyzont, przypominając sobie wydarzenia ostatnich dni, postanowiłam opowiedzieć im historię Gesatrella i jego wspaniałego oręza. Jak się okazało, Theranie nie znali tej legendy...

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

Dawno temu, zanim Horrory wypęły ze swojego świata, by niszczyć i zabijać, żył w krainie zwanej dziś Barsawią pewien człowiek imieniem Gesatrell. Pomimo młodego wieku zdobył wielką sławę jako Zbrojmistrz. Kunszt, z jakim wykonywał piękne pancerze i oręż, przewyższał umiejętności wielu spośród elfickich i krasnoludzkich Zbrojmistrzów. Gesatrell mieszkał wraz ze swoją żoną Aleaną w pobliżu niewielkiego miasteczka, położonego kilka dni drogi od Morza Śmierci. Mieścine tę mieszkańcy





zwali Białą Skalą ze względu na olbrzymie pokłady marmuru znajdujące się w górach, u podnóża których leżało.

Gesatrell rzadko kiedy przyjmował zlecenia na wykonanie broni i pancerzy. Nigdy nie przyjmował pieniędzy za swoją pracę. Jego wyroby zawsze były ofiarowywane jako prezenty. Swój zwyczaj złamał jedynie czterokrotnie – dwa razy na prośbę wysłanników króla Throalu, kiedy wykuł miecz, tarczę i pancerz dla dziedzica tronu, raz dla swojego przyjaciela – trolla imieniem Kreg, który zapłacił mu za wykonanie wspaniałego hełmu, godnego potężnego Powietrznego Łupieżcy, oraz raz dla szlachcica z Thery, który potrzebował tarczy z wyrzeźbionym na niej symbolem swojego rodu. Każde z tych zleceń wykonane było jeszcze w czasie, kiedy Gesatrell wędrował po Barsawii w poszukiwaniu przygód. Od czasu, kiedy ożenił się z Aleaną i osiadł na stałe w Białej Skale, pracował jedynie dla przyjemności.

Pewnego dnia do miasteczka przybył bogato odziany elf. Symbole na złotym naszyjniku i sygnecie świadczyły, że jest wysłannikiem królowej Liary. Zatrzymał się w pobliskiej karczmie, gdzie przedstawił się jako Thaladris i począł rozpytywać się o Gesatrella. Kiedy wskazano mu dom Zbrojmistra, pośpiesznie się tam skierował. Osobą, którą ujrzał jako pierwszą, była Aleana. Dziewczyna szła w kierunku domu odziana w długą, błękitną sukienkę, ściągniętą w pasie białą szarfą. Jej złociste, kręcone włosy falowały na wietrze. Pomimo tego, że była ludzką kobietą, Thaladrisa urzekła jej uroda. Kiedy dziewczyna spostrzegła elfa, dygnęła skromnie i rzekła:

– Witaj panie. W czym ja i mąż mój możemy ci pomóc?

– Bądź pozdrowiona. – odpowiedział elf. – Zwę się Theladris, a ty, jak sądzę, masz na imię Aleana. Sława twego męża, pani, i opowieści o twojej urodzie dotarły do uszu mojego pana, lorda Daithariela. Prosił mnie, bym dostarczył twemu mężowi wiadomość od niego i sprawdził, czy prawdą jest, że z pięknnością Aleany nie może się równać uroda żadnej innej ludzkiej kobiety. Widzę, iż tak jest w istocie i taką odpowiedź zaniosę swojemu panu. Pozostaje jeszcze tylko dostarczyć list. – to mówiąc sięgnął do torby podróżnej, którą miał przewieszoną przez ramię, i wyjął kopertę z błękitnego papieru. Umieszczona na niej pieczęć wykonana była z laku o barwie płynnego srebra.

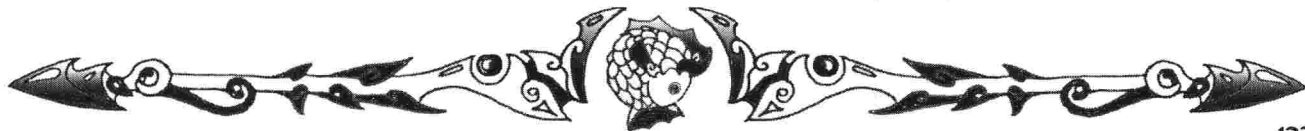
– Panie Theladrisie, proszę, wejdź do środka. Mój mąż wróci niebawem, przekażesz mu list osobiście. Zapraszam na puchar wina. Tutejsi Dawcy Imion robią wspaniałe wino, moim zdaniem dorównujące szlachetnym trunkom z Travaru. – mówiąc to otworzyła drzwi i gestem zaprosiła elfa do swojego domu. Theladris schował kopertę, po czym wszedł do środka.

Gesatrell, który rankiem tego dnia udał się do Kehrat, niewielkiej wsi zamieszkałej praktycznie przez samych krasnoludzkich górników, wrócił do domu godzinę później. Przed wejściem przy kamiennym stole siedziała jego żona w towarzystwie Theladrisa. Kiedy tylko elf ujrzał Zbrojmistra, elf wstał, po czym skłonił mu się lekko.

– Witaj, panie. Zwę się Theladris, jestem wysłannikiem lorda Daithariela. Polecono mi dostarczyć ci tę wiadomość. – powiedział, po czym wyjął z torby błękitną kopertę i wręczył ją Gesatrelłowi. Człowiek odpowiedział, powoli przyglądając się pieczęci listu:

– Witaj, Theladrisie. Zaszczycem dla mnie i mojej żony jest gościć przedstawiciela Dworu Elfów. Pozwolisz, że porozmawiamy kiedy przeczytam list. – rzekł, złamał pieczęć i otworzył kopertę. Autorem wiadomości był w istocie Daithariel, znany w całej Barsawii Wojownik, kuzyn samej królowej Liary. Słyszał nie tylko ze swoich heroicznych czynów, lecz również z okrucieństwa i wyniosłości wobec członków innych ras. Zwracał się do Gesatrella z prośbą o wykonanie przedmiotu, który miał uczcić setną rocznicę jego zwycięstwa w wojnie z plemionami barbarzyńców żyjącymi na dalekiej północy. Daithariel pragnął, by był to miecz dwuręczny wykonany z kryształu. Rzeźby na jelcu i rękojeści miały imitować odłamki lodu. Sam list pisany był bardzo spokojnym, stonowanym językiem, lecz mimo to styl zdradzał wyniosłość i arogancję autora.

Daithariel zaproponował w zamian za wykonanie miecza dwadzieścia tysięcy sztuk złota – sumę olbrzymią nawet dla doświadczonego adepta. Gesatrell nie zamierzał jednak łamać swoich zwyczajów. Przeprosił Theladrisa, wszedł do domu, po czym usiadł przy swoim biurku i napisał odpowiedź dla lorda. W swoim liście wyjątkowo grzecznie przeprosił Daithariela za odmowę i odrzucenie szczodrej oferty. Prosił również, by Daithariel





nie przysyłał Theladrisa z kolejnymi ofertami, ponieważ zmienić swojej decyzji nie zamierza. Kiedy pieczęć na kopercie zastygła, wyszedł przed dom i wręczył kopertę elfowi.

– *Oto jest odpowiedź dla lorda Daithariela. Kiedy go ujrzysz, pozdrów serdecznie ode mnie i życz szczęśliwych obchodów rocznicy tak wielkiego zwycięstwa.* – Gesatrell mocno starał się, by nie nadać temu zdaniu ironicznego brzmienia.

– *Bardzo się cieszę, panie. Lord upoważnił mnie do przekazania pieniędzy i potrzebnych surowców jeszcze przed rozpoczęciem pracy. W jakim terminie życzysz sobie, bym je dostarczył?* – odparł łagodnym głosem elf.

– *Źle mnie zrozumiałeś, Theladrisie. Nie zgodziłem się na wykonanie miecza. Pieniądze ani tym bardziej mierały nie będą mi zatem potrzebne.* – odpowiedział Zbrojmistrz. Nastąpiła niezręczna cisza. Gesatrell widział jak zmienia się wyraz twarzy elfa. Theladris nie ukrywał już pogardy, jaką żywił wobec ludzi. Patrząc w oczy Zbrojmistrza powiedział:

– *Skoro takie jest twoje życzenie. Żegnaj zatem.* – po czym wstał od stołu i bez słowa pożegnania skierowanego do Aleany odszedł w kierunku Białej Skały.

Daithariel był wściekły. Theladris wiedział to od momentu, kiedy lord przeczytał pierwsze zdanie listu. Jego twarz co prawda nie zdradziła jakichkolwiek emocji, jednak zimne, szare oczy zdradzały gniew i złość, jakie trawiły elfa. Po chwili zmiął list w kulę i powolnym, płynnym ruchem wrzucił go do kominka. Odezwiał się cichym głosem:

– *Ten nędzny człowiek otrzyma jeszcze jedną szansę. Napiszę list, który mu przekażesz. Jeśli się nie zgodzi, pojedziesz do Rendell. Tam będzie czekał statek powietrzny. Wiesz, co wtedy masz robić? Tylko nie zapomnij przekazać mu pieniędzy i surowców. A kiedy skończy, pozbądź się go i jego kobiety. Ja przybędę tam za kilka tygodni.*

– *Zrozumiałem.* – odparł uśmiechając się Theladris.

*

– *Mam gdzieś zachcianki twojego pana!* – jeszcze zanim Theladris wypowiedział pierwsze słowo, Gesatrell wiedział, co spowodowało go z powrotem. Nie zamierzał już grzecznością maskować niechęci. – *Napisałem mu w liście, że moja ostateczna decyzja była odmowna. Skoro nie potrafi tego zaakceptować, trudno. Nie wszystkim da się kupić. Co więcej, osobiście uważam, że nie zasługuje na taki oręż.*

– *Spodziewałem się takiej odpowiedzi.* – twarz elfa nie zdradzała żadnych emocji, jednak Gesatrell wiedział, że we wnętrzu aż kipi w nim złość. – *Cóż, jest to twój własny wybór. Odrzucenie tak hojnej oferty uważam jednak za brak rozwagi. Panie, tym razem pożegnaj cię ostatecznie. Nie wygląda na to, byśmy się mieli jeszcze spotkać...* – odparł elf i szybkim krokiem się oddalił.

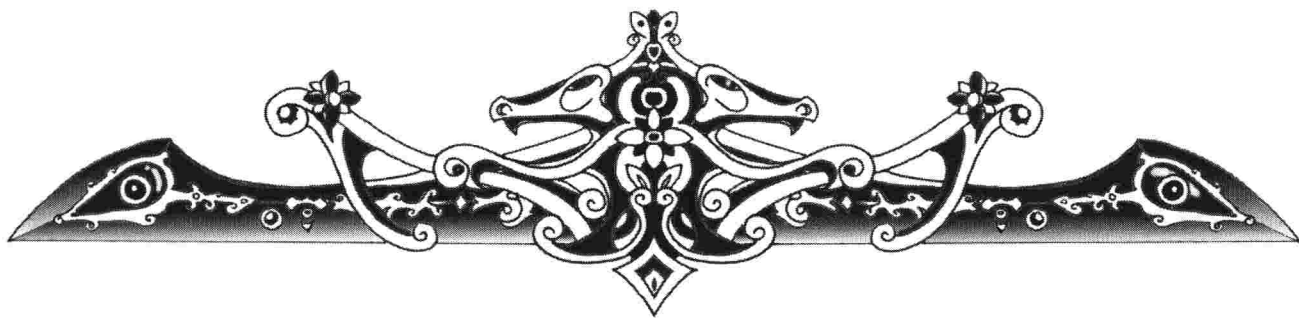
– *Czy jesteś pewien, że twoja decyzja była słuszna?* – zapytała Aleana gdy elf zniknął im z oczu. – *Obraziłeś lorda Smoczej Puszczy i obawiam się, że nie zapomni tak łatwo tej zniewagi... Boję się o ciebie.*

– *Nie martw się.* – odparł Zbrojmistrz. – *Jutro wyruszę do Travaru. Porozmawiam z Kregiem i Valiusem. Są mi winni przysługę – dawno temu, w czasie jednej z moich pierwszych wypraw, ocaliłem ich od śmierci. To potężni adepci i z pewnością zgodzą się mi pomóc. Tymczasem ty przeniesiesz się do Białej Skały. Tam będziesz bezpieczniejsza.*

Wiatr niósł zapach dymu. Gesatrell natychmiast domyślił się co to oznacza. Biegiem rzucił się w kierunku Białej Skały. W dole ujrzał spalone domy, ciała Dawców Imion leżące pośród gruzów. Jakże okrutna okazała się zemsta elfa za poniżenie, jakiego doznał! Zbrojmistrz wpadł między dopalające się chaty i rozpaczliwie począł szukać Aleany – nigdzie jednak nie było jej ciała. Wkrótce Gesatrell ochłonął, gdyż zdał sobie sprawę, że Daithariel nie mógł rozkazać zgładzić jego żony. Wiedział przecież, że gdyby ją zabił, nigdy nie otrzymałby miecza. Zbrojmistrz wraz z Kregiem i Valiusem pochowali zwłoki. Nie oszczędzono nikogo z mieszkańców miasteczka...

W domu czekała wiadomość. Na stole leżała wielka sakwa wypełniona złotymi monetami, a w pracowni stał olbrzymi, stworzony za pomocą magii blok kryształu. Był tam również list. Daithariel rozkazywał w nim Gesatrelowi wykonanie miecza w przeciągu miesiąca. Po skończeniu pracy Zbrojmistrz miał udać się w kierunku Morza Śmierci – tam czekać miał posłaniec z dalszymi instrukcjami.





Zbrojmistrz przez całą noc naradzał się z Kregiem i Valiusem. Jeszcze przed nastaniem świtu przyjaciele opuścili dom Gesatrella i udali się w kierunku Lśniących Szczytów. Kiedy słońce wzeszło, Zbrojmistrz zabrał się do pracy. Przez kolejne trzydzieści dni pracował po szesnastu godzin na dobę kształtując za pomocą magii broń, która miała stać się orężem Daithariela. Gesatrell przełał w ten miecz cały swój gniew, całą rozpacz i tęsknotę za utraconą ukochaną. Z każdym dniem broń nabierała kształtów. Zbrojmistrz wiedział, że będzie to najdoskonalszy oręż, jaki stworzy w swoim życiu.

Dwudziestego dziewiątego dnia odprawił rytuał krwi, który sprawił, że miecz stał się tak ostry jak żadna inna broń na świecie. Magia jego talentów sprawiła, że nic nie było w stanie uszkodzić tej broni. Ostatniego dnia nadał mu Imię, ryjąc na powierzchni ostrza znaki w elfickim alfabecie oznaczające „Lodowe Ostrze”.

O świcie odział się w swój stary pancerz, przypiął do pasa miecz będący jego pierwszym dziełem, przez plecy przewiesił Lodowe Ostrze, po czym wyruszył w kierunku Morza Śmierci. Wędrował pięć dni, podczas których nie wypowiedział ani jednego słowa i nie widział ani jednego Dawcy Imion.

Posłańcem, jak się spodziewał, okazał się Theladris. Elf uśmiechnął się na widok Gesatrella. Kiedy ten zbliżył się na odległość dwudziestu kroków, nakazał mu zdjąć pancerz i rzucić całą broń prócz Lodowego Ostrza na ziemię. Kiedy Zbrojmistrz to zrobił, elf zebrał te rzeczy i wrzucił w ławę. Nadal się uśmiechając nakazał Gesatrellowi iść przed sobą.

– *Myślałeś, nędzny człowieczku, że możesz odmawiać elfom? Głupcze, nam się nie odmawia. Przez ciebie zginęli wszyscy w Białej Skale... a zdążyłem nawet polubić to miasteczko. Nie czujesz się winny?* – odezwał się elf.

– *Daleko jeszcze? Nogi mnie bołą.* – odparł hardo człowiek.

– *Nie bój się, niedługo będą cię bolały.* – odgryzł się Theladris.

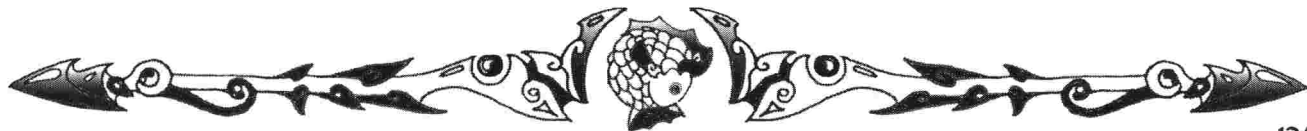
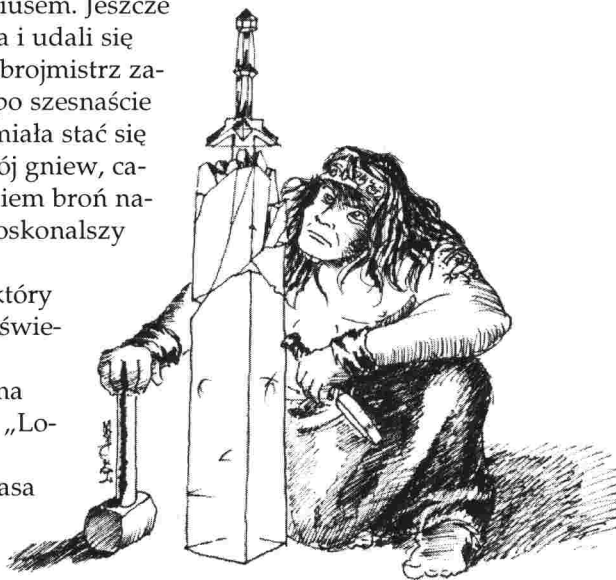
Tak jak Gesatrell się spodziewał, miejscem, do którego szli, była niewielka przystań dla barek powietrznych. Przycumowany do niej smukły statek nie był jednak okrętem górników. Dwumasztowy, zbudowany z ciemnego drewna okręt sprawiał wrażenie lżejszego od powietrza. Na trójkątnych żaglach wymalowana była czarna, pancerna rękawica dzierżąca miecz – symbol lorda Daithariela. Kilkunastu elfów przekrzykiwało się na pokładzie, starając się szybko rozwinąć żagle. Gdy tylko Gesatrell wszedł na pokład, okręt wzbił się w powietrze i lekko poszybował w kierunku Morza Śmierci.

– *Gdzie lecimy?* – zapytał jednego z elfów Gesatrell, nie spodziewając się usłyszeć odpowiedzi.

– *Na jedną z wysp. Tam przekażesz lordowi Daitharielowi miecz.* – odparł Theladris, wyprzedzając wypowiedź marynarza. – *Lord pragnie, byś sam z własnej woli oddał mu oręż. Kiedy to się stanie, odzyskasz Aleanę i wrócisz do domu.*

Na horyzoncie pojawiła się ciemna plamka. Zbrojmistrz uśmiechnął się na jej widok, jednak nie dał niczego znać po sobie, a tylko zaczął spokojnie przechadzać się po pokładzie. „*Ciesz się życiem póki możesz. Nigdy nie opuścisz tego miejsca. Umrzesz tutaj ty i twoja żona.*” – pomyślał obserwując człowieka Theladris.

Około ośmiu godzin później statek zaczął tracić wysokość. Celem wyprawy okazała się niewielka, skalista wysepka, leżąca w polu lawy. W centrum wyspy znajdowało się kilka kamiennych budowli. Statek zniżył się na wysokość kilkunastu metrów. Spuszczono liny, po których Theladris, Gesatrell i kilku marynarzy zjechało na wyspę. Po chwili z wnętrza budynków wynurzyło się kilka postaci. Wkrótce okazało się, że jest to Daithariel na czele oddziału żołnierzy. Jeden z nich prowadził skępowaną Aleanę, trzymając nóż na jej szyi. Dziewczyna była wychudła, a liczne skaleczenia pokrywały jej ramiona i nogi. Gesatrell poczuł wzburzenie w sercu. Spojrzał na niebo, po czym pomyślał: „*Jeszcze tylko dziesięć minut, wytrzymaj dziesięć minut*”. Powoli skierował się naprzeciw Daithariela.





– Wiedziałem, że nie będziesz mógł odmówić takiej prośbie. – powiedział lord, szyderczo się uśmiechając. – Wy, ludzie, nie nadajecie się nawet na naszych niewolników. Jesteście zwierzętami, i to takimi, które łatwo się tresuje. Wystarczy spalić wieś i porwać kobietę, by zmusić jednego z najpotężniejszych adeptów do posłuszeństwa.

– Ale mimo to potrzebowałeś moich umiejętności. Dlaczego żaden elf nie wykuł tego miecza? – rzekł Gesatrell. – Nie było nikogo, kto by to potrafił? Nie ma w Barsawii elfa, który byłby w stanie zrobić taki oręż?

– Nauczyć go jak ma się do mnie zwracać! – syknął Daithariel. W mgnieniu oka czterech elfów rzuciło się na Zbrojmistrza. Posypały się ciosy. Gesatrell padł na ziemię, zakrywając głowę rękoma. Tamci kopali go raz za razem. Mimo to człowiek milczał, nie jęknął ani razu. Jedynym, co przerywało ciszę, był szloch Aleany.

– Wystarczy. – powiedział lord. – Podnieście go. A teraz, drogi człowieczku, nauczę cię etykiety. Będziesz odpowiadał tylko wtedy, kiedy cię o coś zapytam. Będziesz odpowiednio mnie tytułował. Kiedy będziesz mówił, masz klęknąć i trzymać głowę pochyloną. Zrozumiałeś?

– Tak, panie. – odparł Gesatrell, klękając. Elf zdziwił się widząc potężnego Zbrojmistrza, który klęka przed nim bez walki. Poczuł niewysłowioną dumę: tak łatwo udało się go złamać! Z góry usłyszał krzyk radości. To marynarze opierający się na burcie cieszyli się z upokorzenia człowieka.

– A teraz weźmiesz miecz, który masz na plecach, i podasz mi go tak, jak wasal podaje swoją broń królowi. Jeśli zrobisz to należycie, pozwolę odejść tobie i twojej żonie. Zrozumiałeś?

– Tak. – po raz kolejny wycedził przez zęby Gesatrell.

– Zatem zrób to, co ci rozkazałem.

Zbrojmistrz powoli zdjął z pleców owinięty w jedwabną płachtę miecz. Ułożył pakunek na ziemi tak, by wszystkie elfy, łącznie z tymi na pokładzie okrętu, mogły go widzieć, po czym powoli zaczął rozwijać materiał. Niespiesznym ruchem podniósł miecz z ziemi i wytarł go o rękaw swojej koszuli. Jedno spojrzenie wystarczyło, by wiedział, że wszyscy go obserwują, że wszyscy patrzą na tę wspaniałą broń. Był pewien, że nikt nie spogląda w kierunku Lśniących Szczytów. Mała czarna plamka, którą spostrzegł uprzednio na horyzoncie, zdążyła urosnąć do rozmiarów sporej galery, szykującej się do staranowania elfickiego okrętu. Ujął ostrze broni pod lewym ramieniem, podtrzymując je prawą ręką przy rękojeści, po czym podszedł do Daithariela. Elf, uśmiechając się, spojrzał w oczy Zbrojmistrza i – dostrzegłszy płonącą w nich determinację i dziwne skupienie – zawahał się. Drwiący uśmieszek spelął z mu z oblicza i skinięciem ręki nakazał człowiekowi zatrzymać się.

– Rozmyśliłem się. To Theladris poda mi miecz. – powiedział spoglądając rozkazująco na swojego sługę. Ten zbliżył się do Zbrojmistrza wyciągając ręce po miecz i w tym momencie... z ogłuszającym hukiem taran galery uderzył w smukłą sylwetkę elfickiego okrętu! Trzasnęły wręgi, deski poszycia poszły w drzazgi, z głośnym jękiem pękły naprężone do niemożliwości liny. Powietrze pruły dziesiątki oszczepów szarpiąc białe żagle elfickiego statku. Krzyk zaskoczonych elfów zmieszał się z wściekłym rykiem atakujących jak huragan Powietrznych Łupieżców, których piracka galera rozłupała okręt elfów niemal na pół. W tym samym momencie trzy strzały o szarych lotkach wbiły się w plecy strażnika pilnującego Aleany. Gesatrell oburacz złapał magiczny miecz, zamachnął się potężnie, po czym ciało zbliżającego się elfa. Lodowe Ostrze ze świstem przecięło powietrze, zamieniając się w niosącą śmierć lodową smugę, która wgryzła się w ciało zaskoczonego elfa niczym w masło. Zanim Zbrojmistrz zakończył cios, rozcięty w poprzek zewłok Theladrisa osunął się na ziemię tryskając fontanną krwi. Aleana zaczęła uciekać w kierunku budynków. Zbrojmistrz ujrzał Valiusa, który raz za razem w morderczym tempie wypuszczał strzały, a każda z nich niosła na swych czarnych lotkach śmierć. Tymczasem w powietrzu rozgorzała zacięta walka. Galera, na której pokładzie widać było Krega, spychała uszkodzony okręt elfów niżej, zbliżając się do powierzchni lawy. Na pokładzie szczepionych statków elfi szermierze rozpaczliwie próbowali odeprzeć atak pijanych krwią Powietrznych Łupieżców. Tylko Daithariel wydawał się spokojny w otaczającym go chaosie – niemal z namaszczeniem wyjął swój wsławiony pogromem barbarzyńców miecz i podszedł powoli do Gesatrella.

– Masz coś, co należy do mnie. – powiedział do człowieka.

– Owszem, za chwilę znajdzie się w twoim ciele. – odparł zimno Gesatrell, po czym skoczył na elfa, wyprowadzając szerokie, mierzone w szyję cięcie. Jednak ruchy elfa były błyskawiczne – z zabójczą precyzją zanurkował pod lodową klingą tnącą nisko, z wypadu. Na udzie Zbrojmistrza pojawiła się czerwona linia.





– *Twoje umiejętności nie umywają się do moich. Za chwilę zginiesz, a ja odbiorę swoją własność!* – wrzasnął elf, po czym ruszył do ataku. Z niezwykłą gracją wyprowadzał jedno cięcie za drugim. Gesatrell zaczął się cofać, przeszedł do defensywy. Co chwilę koniec miecza elfa znaczył krwawo jego ciało.

Tymczasem Valius szył z łuku do elfów, którzy biegli w stronę walczących. Musieli być adeptami, ponieważ w ciele jednego z nich znajdowało się już siedem strzał. Widząc to łucznik zaklął pod nosem, po czym płynnym ruchem nałożył na cięcie kolejną strzałę i wypuścił ją z łuku. Pocisk trafił jednego z elfów, natychmiast eksplodując. Valius posłał jeszcze cztery takie strzały, przemieniając każdego z adeptów w płonąca kulę ognia.

Elfy z uszkodzonego okrętu starały się przeskoczyć na galere dowodzoną przez Krega. Oba statki, sczeplone razem, traciły wysokość, opadając ku powierzchni Morza Śmieci.

Gesatrell był ciężko ranny. Potężny cios Daithariela rozplątał mu lewe ramię, uszkadzając kość. Krew płynęła strumieniem, z każdą chwilą osłabiając Zbrojmistrza. Pomimo wysiłków człowiek nie zdołał nawet zadraśnąć swojego przeciwnika. Poczuł złość, gniew na Daithariela za to, co ten uczynił, na Theladrisa za spalenie Białej Skąły, wreszcie na swoją własną bezsilność. W tej samej chwili Lodowe Ostrze rozbłysło niebieskawym światłem. Gesatrell poczuł, że miecz staje się lżejszy. Wiedział, że teraz może walczyć dzierżąc go w jednej ręce. Chwycił rękęjść prawą dłonią, lewą chowając za plecami. Klinga zdawała się sama prowadzić jego ramię. Gesatrell odpowiedział groźną ripostą na pchnięcie Daithariela, po czym natarł z całą zajądlnością, zasypując elfa lawiną ciosów. Elf, zepchnięty do obrony, kompletnie wybity z rytmu, stawiał zasłony jedna za drugą. Cudem uniknął potężnego cięcia, które z pewnością oddzieliłoby jego głowę od korpusu. Niemal w ostatniej chwili osłonił się przed długim cięciem w nogi, by po chwili zastawić się przed ciosem w głowę. Czuł, że nie docenił tego człowieka. Zbrojmistrz wymachiwał dwuręcznym mieczem jakby ten nic nie ważył. Chwila nieuwagi natychmiast się zemściła. Gesatrell ciał elfa w skos, głęboko rozcinając mięśnie nogi. Przerażony elf spostrzegł, że brzegi rany pokryły się szronem. Poczuł przenikliwe, paraliżujące mięśnie zimno. Mimo to zacisnął zęby i walczył dalej.

Nagle Daithariel usłyszał krzyk, dobiegający z miejsca, w którym zacumowany był jego okręt. Ujrzał swój ukochany statek zanurzony do połowy w lawie. Kilkunastu marynarzy na jego pokładzie krzyczało o pomoc, konając z bólu w straszliwym morzu ognia. Gesatrell natychmiast wykorzystał ten moment i wbił miecz głęboko w korpus elfa. Wiedząc, że taki cios nie uśmierci potężnego Wojownika, wyszarpnął broń, po czym odskoczył wystarczająco szybko, by uniknąć zabójczej riposty. Uśmiechnął się, widząc ranę, której brzegi jak poprzednio zmroziła magia Lodowego Ostrza. Ruchy elfa stały się wolniejsze, jakby sztywniejsze. Zbrojmistrz nie zastanawiał się ani chwili. Podbiegł szybko do przeciwnika, uchylił się unikając kolejnego pchnięcia, po czym wyprowadził potężne cięcie. Broń przeszła przez mięśnie i kość, odrabując nogę powyżej kolana. Daithariel wrzeszcząc padł na ziemię. Gesatrell podszedł do niego dzierżąc miecz obiema rękami za jelec.

– *Mam coś, co należy do ciebie.* – powiedział i wbił Lodowe Ostrze w pierś elfa, przebijając jego serce na wyłot. Broń zagłębiła się ponad metr w głąb skały, która błyskawicznie pokryła się szronem. Gesatrell rozejrzał się dookoła. Około stu metrów do niego przy kamiennych budynkach stali Valius i Aleana. Kilkanaście metrów bliżej leżały na ziemi cztery zwęglone ciała. Galera dowodzona przez Krega wznosiła się właśnie nad powierzchnią lawy. Tylko jeden z masztów elfickiego statku wystawał nad powierzchnię Morza Śmierci, szybko się dopalając.

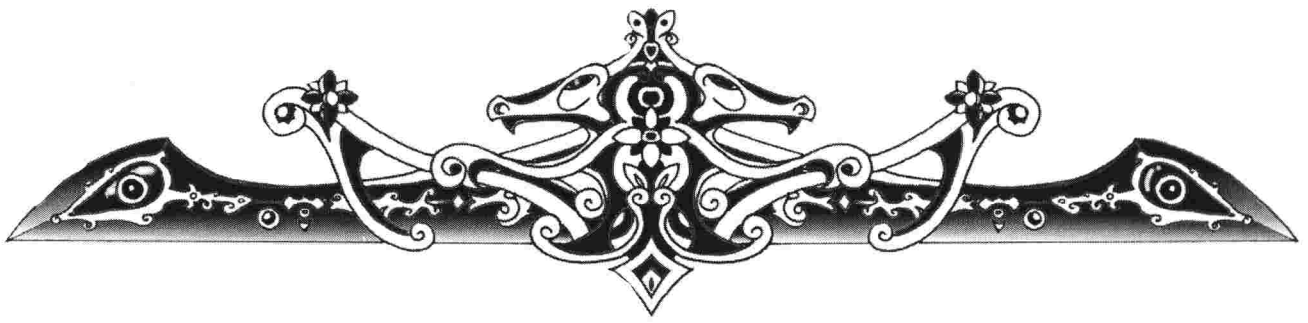
Godzinę później galera, nosząca dumne imię „Niosący Zagładę”, wzbila się w powietrze, wznosząc się ponad chmurę duszącego dymu, jaki unosił się nad Morzem Śmierci. Gesatrell stał przy lewej burcie górnego pokładu, spoglądając w dół. Wyspa wyglądała bardzo dziwnie. Miejsce, w którym wbite było Lodowe Ostrze, całkowicie zamarzło, łącznie z ciałem zabitego elfa. Dookoła w promieniu kilkunastu metrów osadził się szron.

– *Dlaczego zostawiłeś tam miecz?* – zapytał Zbrojmistrza Kreg.

– *To nie była broń dla mnie. Ona należy do tamtego elfa.* – odparł uśmiechając się Gesatrell. – *Nie chcę tej broni. Jeśli znajdzie się adept, który będzie chciał nią walczyć, będzie musiał sam ją odnaleźć. Ja co najwyżej opowiem o niej jakiemuś Trubadurowi.*

Nikt od tamtej pory nie widział Lodowego Ostrza. Legenda głosi, że wciąż spoczywa na zamrożonej, spowitej mgłą wyspie, gdzieś w środku Morza Śmierci, czekając na adepta, który zdobędzie się na odwagę, by





przebyć morze lawy. Wielu próbowało odnaleźć Lodową Wyspę i znajdującą się na niej magiczną broń, jednak niewielu powróciło z takiej wyprawy. Morze Śmierci nie bez powodu otrzymało swe miano.

INFORMACJE DLA MG

Lodowe Ostrze może stać się głównym wątkiem przygody lub nawet serii przygód. Bohaterowie – wynajęci przez doświadczonego adepta lub z własnej inicjatywy – mogą zechcieć zdobyć ten potężny magiczny przedmiot. Czy broń pozostała nienaruszona przez setki lat Pogromu? A może na Lodowej Wyspie założył sobie leże jakiś Horror, który atakuje przybywających na nią adeptów?

Miecz jest przedmiotem wielkiej mocy, dlatego warto dobrze się zastanowić nad wprowadzeniem go do gry na niskich kręgach. Lodowe Ostrze powinno trafić w ręce bohaterów nie wcześniej niż na 6-8 kręgu ich dyscyplin.

LODOWE OSTRZE

Maksymalna liczba wątków: 3

Obrona magiczna: 17

Lodowe Ostrze to wykonany z kryształu miecz dwuręczny, którego rękojeść dopasowano specjalnie do dłoni ludzi lub elfów. Broń ta ma długość około stu pięćdziesięciu centymetrów i waży dziewięć kilogramów. Jeśli włada nim nie dostrojona do niego osoba, stopień obrażeń zadawanych tym orężem wynosi Siła Fizyczna +10. Miecz ten został przekuty przez Gesatrella na +3 (co należy uwzględnić przy liczbie możliwych przyszłych przekuć).

Poziomy dostrojenia

Poziom: 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, że ma do czynienia z Lodowym Ostrzem.

Czyn: Zdobycie Lodowego Ostrza wiązać się będzie prawdopodobnie z wyjęciem go ze skały, w którą wbił je Gesatrell (jeśli MG przyjmie, że miecz znajduje się w innym miejscu, należy zignorować ten czyn). Za czyn ten bohater otrzymuje 200 Punktów Legend.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem równym Sile Fizycznej +11. Traktowany jest jakby miał wielkość 4 (obsydianin i troll mogą nim walczyć w jednej ręce). Jego masa spada do siedmiu kilogramów.

Poziom: 2 Koszt: 300

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem równym Sile Fizycznej +12. Traktowany jest jakby miał wielkość 3 (może nim walczyć w jednej dłoni przedstawiciel każdej rasy prócz wietrzników).

Poziom: 3 Koszt: 800

Tajnik: Bohater musi się dowiedzieć w jakich okolicznościach zginął twórca miecza.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem równym Sile Fizycznej +12. Obrona fizyczna bohatera zwiększa się o 1. Ciężar miecza spada do sześciu kilogramów.

Poziom: 4 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi przysiąc, że nigdy nie odmówi pomocy swoim przyjaciołom – tak jak nie odmówili pomocy Gesatrellowi jego druhowie.

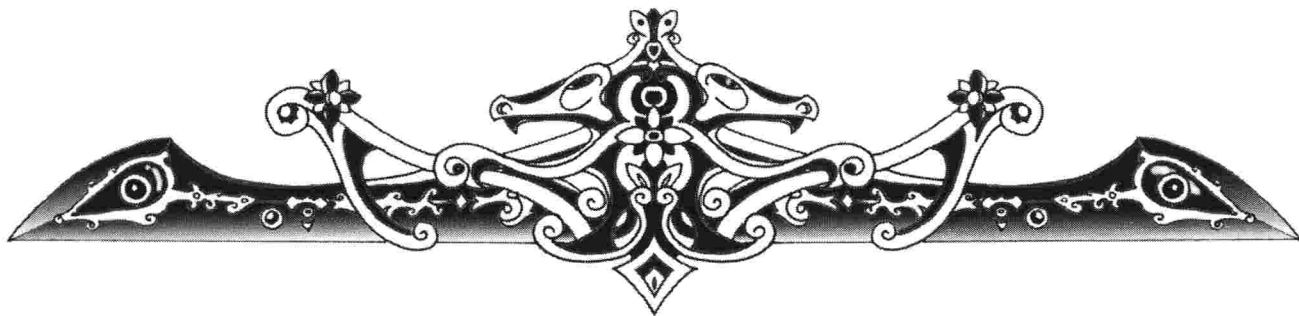
Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem równym Sile Fizycznej +13.

Poziom: 5 Koszt: 2100

Czyn: Bohater musi udać się do miejsca, w którym niegdyś znajdowała się Biała Skała, i wyryć na marmurowym posągu, który upamiętnia ofiary Daithariela, swoje Imię. Czyn ten wart jest 1300 Punktów Legend.

Efekt: Każda rana, którą bohater zada mieczem, pokrywa się szronem. To przenikliwe zimno osłabia przeciwnika – każda rana zadana Lodowym Ostrzem powoduje modyfikator -2 stopnie do każdego testu zamiast standardowego -1.





Poziom: 6 Koszt: 3400

Efekt: Obrona fizyczna i magiczna bohatera zwiększają się o 2. Pancerz duchowy bohatera zwiększa się o 1.

Poziom: 7 Koszt: 5500

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się, kim byli członkowie drużyny Gesatrella i poznać ich Imiona.

Efekt: Miecz zadaje obrażenia ze stopniem równym Sile Fizycznej +14. Obrona fizyczna i magiczna bohatera zwiększa się o 3. Masa miecza spada do czterech kilogramów.

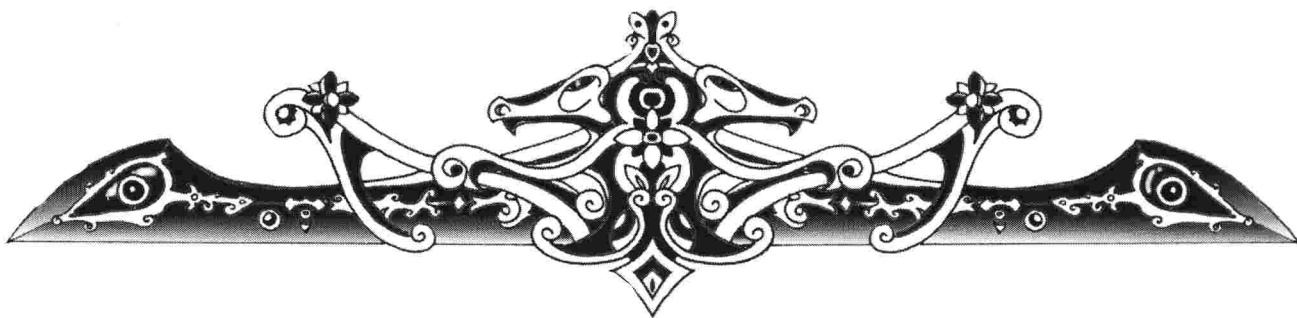
Poziom: 8 Koszt: 8900

Czyn: Bohater musi odprawić rytuał magii krwi, w którym przysięga walczyć jedynie Lodowym Ostrzem.

Czyn ten wart jest 2100 Punktów Legend i kosztuje bohatera 3 punkty wyczerpania, których nigdy nie da się wyleczyć (progi życia i ran należy zmniejszyć o 3).

Efekt: Lodowe Ostrze przebija pancerz przeciwnika przy dużym, a nie – jak normalnie – ogromnym sukcesie. Miecz zadaje obrażenia ze stopniem równym Sile Fizycznej +14.





POWIETRZNY OKRĘT

FON-GAZAAL – OPIS ZAŚWIATU

Dopiero gdy dotarłam do Pływającego Miasta i przejrzałam wypełniające moje sakwy podróżne notatki, dotarło do mnie co odkryłam jeszcze w czasie trwania sympozjum. Podczas gdy moi towarzysze tracili czas na nużących dysputach, mnie udało się wślizgnąć do miejsca dostępnego jedynie dla najbardziej zaufanych therańskich uczonych – zakazanego działu Wielkiej Biblioteki. Nie zatrzymały mnie ani przemyślnie zaklęcia, jakimi obłożono prowadzące do zakazanych komnat drzwi, ani otumniające czytelnika uroki zabezpieczające karty sekretnych ksiąg, ani nawet patrolujący korytarze nieumarli strażnicy. Okazało się, że owe osławione zabezpieczenia niczym są dla t'skrangowej adeptki z domu V'strimon!

Pośród zakurzonych tomów odnalazłam między innymi księgę opisującą śledztwo prowadzone przez therańskiego pretori Androgeosa Kokalosa. Owo śledztwo dotyczyło wydarzeń, które rozegrały się parę lat temu w Barsawii i wiązały się z Horrorrem, gnieźdzącym się w Lesie Serwos. Jakież było moje zaskoczenie gdy odkryłam, iż owe raporty odnosily się do tej samej bestii, z którą ścierali się bohaterowie mego eposu „Powietrzny Okręt”! Sekrety odkryte przez Kokalosa stawiają w zupełnie nowym świetle naszą wiedzę o naturze i pochodzeniu Horrorów. Ponadto pretori zgromadził bardzo dokładne dane na temat nieistniejącego już zapewne wymiaru, z którego pochodzić miała bestia. Źródłem owych rewelacji były ponoć informacje wydobyte z barsawiańskich adeptów oraz z Theran, którzy odwiedzili ów wymiar służąc Horrorowi! Oto co udało mi się spamiętać z pośpiesznie przeczytanej w ukryciu księgi...

– T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon

– Fragment opowieści zasłyszanej w gospodzie przez Androgeosa Kokalosa

Krasnolud zacisnął dłonie na wisiorze i śmiało ruszył przed siebie, niepomny na wirujące wokół jego nóg pasma skażonej mocą Horrorów energii magicznej. Tuż przed nim widniała astralna brama do osławionego

Fon-Gazaal – wymiaru, który bez reszty był podporządkowany magii. A on, Kakahles III, był w posiadaniu klucza otwierającego astralne wrota wiodące właśnie do tego legendarnego zaświatu...

Ksenomanta wiedział, że bram do Fon-Gazaal jest wiele, lecz wszystkie są strzeżone przez potwory, a na dodatek zapieczętowane potężnymi zaklęciami. Tylko wybrani mogli otworzyć wrota z pomocą odpowiednich kluczy-artefaktów. A każda brama miała tylko jeden klucz – taki jak ten, który Kakahles ścisnął właśnie w dłoni.

Palce Ksenomanty musnęły kolumny bramy. Natychmiast poczuł drżącą w nich moc. Szybkim ruchem wyciągnął sztylet, naciął sobie przedramię i przystawił do rany medalion. Brama załśniła magiczną poświatą, a przed Ksenomantą otworzyło się magiczne przejście. Już tylko krok dzielił go od wyjaśnienia wszelkich gnębiących go przez długie lata wątpliwości. Postawił stopę na ziemi obcego wymiaru i spróbował oderwać klucz od rany. Już mu nie będzie potrzebny... Wtem zdał sobie sprawę, iż dzieje się coś dziwnego! Medalion wysysał coraz więcej i więcej krwi, wypijając życie z adepta. Kakahles III padł martwy na ziemię, nie wiedząc, iż wejście do Fon-Gazaal zawsze należy okupić czyjąś śmiercią...

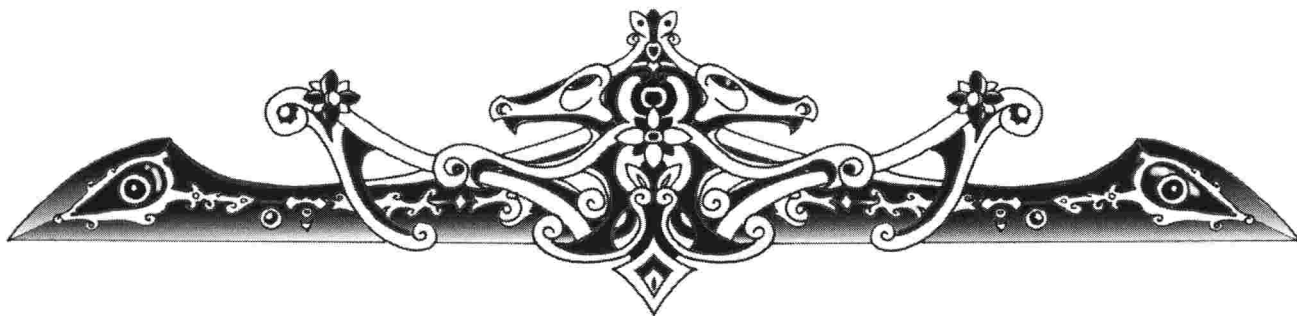
O FON-GAZAAL

Istnieje wiele oddzielonych od siebie nawzajem wymiarem przestrzeni astralnej światów, które Ksenomanci nazywają zaświatami. Owe światy mogą być zupełnie inne od naszego – tak jak wymiar żywiołu ognia czy ziemi – lub zbliżone, nadające się do zamieszkania przez Dawców Imion.

Fon-Gazaal, o którym traktuje dzieło Kokalosa, jest krainą, gdzie magia nie jest niczym niezwykłym – stanowi jeszcze jedną powszechną i zupełnie zwyczajną siłę, taką jak siła ciężenia czy moc Pasji. Jest powszechna i niezbędna do istnienia tego wymiaru, jak i do podtrzymania w nim życia.

Zacznijmy od wyjaśnienia praw rządzących tym osobliwym zaświatem. Po pierwsze wielkość owego wymiaru jest proporcjonalna do poziomu wypełniającej go magii. Mieszkańcy nazywają swój świat „Fon-Gazaal”, co oznacza „Krań Świata”. Gazaal jest wielkim kołem, którego centrum wyznaczają wieże

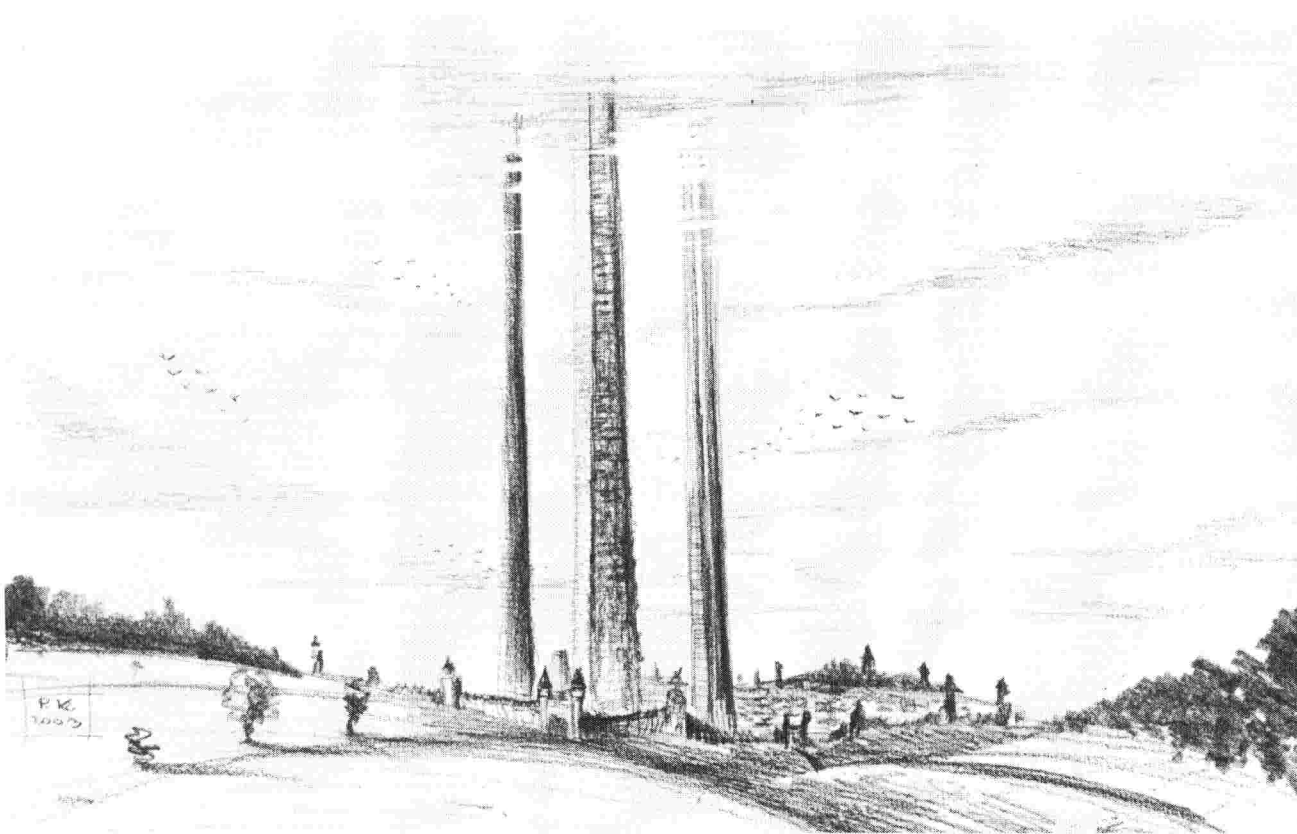




władców. Im większe natężenie magii, tym dalej rozciąga się owa kraina. Oczywiście, tak jak i w innych wymiarach, tutaj również zasób magii się waha, pozostając jednak przez eony na znacznie wyższym niż na Ziemi poziomie. Okresy zmniejszania się poziomu magii nazywane są przez mieszkańców „Powrotem Nicości”. Wtedy to właśnie pustka otaczająca krąg ziemi zaczyna pożerać zaświat. Znikają gaje, ogrody i miasta. Kto da się zaskoczyć nadchodzącej pustce, przepada bezpowrotnie. Jednak gdy tylko poziom magii wzrośnie, Nicość oddaje to co zabrała – znów pojawiają się miasta, lasy i gaje. Tylko Dawcy Imion nigdy nie wracają, tak jakby myślące istoty nie były w stanie przetrwać w Nicości...

W centrum Kręgu Świata znajdują się wieże, które, jak głosi legenda, sięgają samego nieba. Wbrew temu, co mogą podejrzewać co rozsądniejsi adepci odwiedzający Fon-Gazaal, owe opowieści nie są jedynie wymysłem Trubadurów! Wieże mają dokładnie 24 mile wysokości i podtrzymują firmament, który w miejscu styku jaśnieje ciepłym złotym blaskiem. Rozmiarem nieba nad Fon-Gazaal rządzą te same prawa co rozmiarami ziemi.

Mieszkańcy Fon-Gazaal nie wiedzą, co to słońce i nie dzielą czasu na dni. Co prawda muszą co jakiś czas wypoczywać, jednak nikt tutaj nie żyje według dobowego, ziemskiego rytmu. Nie ma wszak w tym zaświecie nocy, wschodów ani zachodów – złota poświata, która rozchodzi się z miejsca styku wież z firmamentem, zawsze dociera do najdalszych części Fon-Gazaalu. W ten sposób pod samymi wieżami zawsze jest słonecznie i jasno, a na obrzeżach panuje półmrok. Klimat zależy wyłącznie od położenia względem piasy – w samym centralnym mieście jest wciąż bardzo ciepło i wilgotno – panuje tam klimat tropikalny, a w gorącym „słońcu” ociekające strumieniami wody wieże cały czas parują, a gorące powietrze unosi kłęby owej pary ku formującym się chmurom. Mniej więcej w połowie promienia świata jest nadal dość wilgotno i często wieją wiatry w kierunku Miasta Czterech Wież – panuje tu klimat ciepłego popołudnia strefy podzwrotnikowej. Na obrzeżach świata pogoda przypomina zawsze chłodny wieczór – powietrze jest suche, czyste i krystalicznie świeże – oczyszczone długim przelotem pod nieboskłonem. W Fon-Gazaal nikt nigdy nie widział śniegu ani zimy – jest tu





na to stanowczo za ciepło. Kiedy poziom magii spada i Fon-Gazaal się kurczy, odleglejsze, chłodniejsze strefy klimatyczne pochłaniane są przez Nicość.

Każdego podróżnika na pewno od razu zadziwi roślinność porastająca Fon-Gazaal. Jest ona bardzo bujna i kolorowa, a przy tym niezwykle ruchliwa. Nawet mimo niskiego poziomu magii krzewy i kwiaty wciąż potrafią przemieszczać się z miejsca na miejsce, fruwać i walczyć pnączami o więcej światła. Wśród nich są oczywiście również gatunki drapieżne, które polują nie tylko na inne rośliny, lecz także na zwierzęta, a nawet na samych ludzi. Najgroźniejsze są spośród nich tzw. pawahari – krzewy o długich, kolczastych pnączach, które szczególnie upodobały sobie mięso adeptów. Mędrcy Fon-Gazaal wiedzą, że czerpią one energię karmiczną z upolowanych ofiar i to dzięki niej właśnie są w stanie błyskawicznie przemieszczać się z miejsca na miejsce i produkować truciznę, która nasycza ich kolce na kilka sekund przed atakiem na obdarzonego magią Dawcę Imion. Na szczęście owi roślinni drapieżcy występują niezwykle rzadko i wyłącznie na obrzeżach Gazaalu.

MIASTO CZTERECH WIEŻ

W samym centrum świata wznosi się największe królewskie miasto. Wybudowano je w niecce, tak że podstawy murów miejskich stoją na okalających je wzgórzach. Przybyšom nadciągającym do Miasta Czterech Wież jednym z czternastu promieniście rozbiegających się na cały świat traktów, ukążą się najpierw olbrzymie połacie dzielnic niskich domów z wypalanej w słońcu cegły, zielone parki i ogrody,

a także większe, kamienne budowle. Powierzchnia miasta jest gigantyczna – mogłoby w nim mieszkać wiele setek tysięcy Dawców Imion. I tak kiedyś było – przed Pogromem była to tętniąca życiem metropolia, jakiej nie widziało oko żadnego adepta na Ziemi. Teraz jednak miasto jest niemal wymarłe – cała populacja Gazaalu liczy sobie mniej niż kilka tysięcy istot.

Najbardziej imponującymi budowlami są oczywiście cztery wieże. Środkowa została zbudowana na planie trójkąta, kolejne zaś trzy, wybudowane naprzeciw wierzchołków trójkąta, wniesiono na planie kwadratu, koła i pentagramu. Każda z nich nosi nazwę od sprawującego nad nią pieczę władcy Gazaalu.

Owe nazwy są uświęcone Tradycją i trwają ponoć od tak dawna, jak istnieją wieże. A ponieważ owe gigantyczne budowle sięgają samego nieba, podtrzymując firmament, by nie zawalił się na głowy mieszkańców Gazaalu, najwyraźniej musiały istnieć od zawsze!

W rzeczy samej wieże są gigantyczne. Ich podstawy mają około pięćdziesięciu metrów średnicy, wierzchołki zaś giną w chmurach. Ściany budowli wzniesiono z białego kamienia. Jednak konstrukcja wież nie jest lita – budowle są ażurowe, a co kilka metrów wznosi się platforma stanowiąca kolejne piętro. Jednak nigdzie nie widać łączących kondygnacje schodów! Nie ma też u stóp wież żadnych bram, które prowadziłyby do środka.

Owe ażurowe konstrukcje obrosnięte są różnorodną roślinnością – wszędzie pełno ruchliwych kwitnących pnączy, paproci drzewiastych i niewielkich drzewek owocowych. Całości obrazu dopełniają setki cienkich strumyczków wody, które spadają kaskadami białych wodospadów na kolejne poziomy, nawadniając ogrody porastające tarasy wież. Skąd się biorą owe kaskady? Mieszkańcy Gazaalu twierdzą uparcie, iż strumienie wody spływają prosto z nieba, a sprowadza je moc władców Gazaalu. Jednak w rzeczywistości najprawdopodobniej parująca szybko w ciepłym świetle woda skrapla się w wyższych partiach Świata na ażurowych ścianach wież, tworząc z czasem strumienie, które dają początek potokom nawadniającym ogrody poniżej.

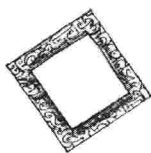
Każdy czarodziej, który zbliży się do owych konstrukcji, bez trudu wyczuje, iż powietrze jest tutaj przesycone magią żywiołu powietrza. Nietrudno również spostrzec w pobliżu niebotycznych konstrukcji sunące majestatycznie w obłokach postacie. Wszystkie wieże



Wieża Mędrców



Wieża Króla

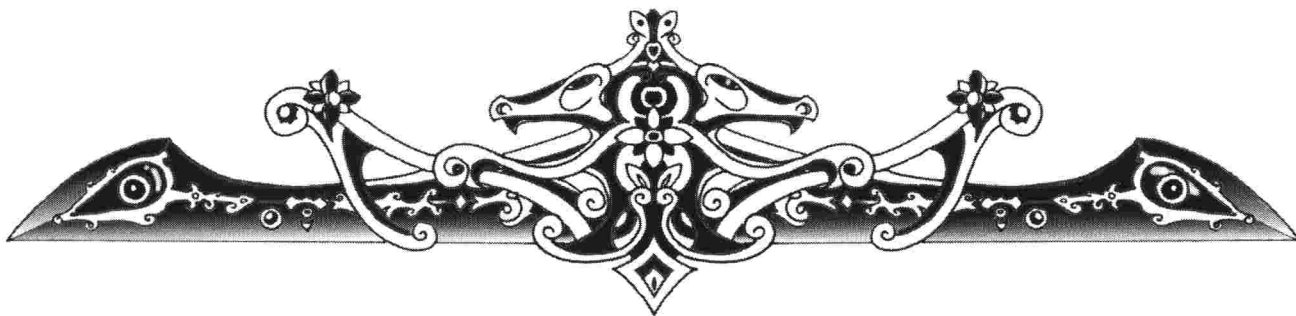


Wieża Arcykapłanki



Wieża Arcymaga





połączone są bowiem ze sobą skomplikowanym systemem magicznych powietrznych prądów, które, jeśli się w nie wejdzie, unoszą pasażera ku kolejnym tarasom lub łagodnie opuszczają ku ziemi. To w ten sposób Gazaalczycy dostają się na wysokie kondygnacje wież i z pomocą owych magicznych prądów przemieszczają się z jednej wieży do drugiej, nie musząc pokonywać żmudnej drogi na dół i z powrotem na górę! Swoistą sztukę stanowi wiedza na temat tego, gdzie który prąd się zaczyna, jak jest szybki i gdzie wiedzie. Gazaalczycy mają w zwyczaju ścigać się, kto pierwszy okrąży wszystkie cztery wieże. Również honorowe pojedynki toczono w powietrzu – walczący przeskakują pomiędzy różnymi strumieniami wymieniając jednocześnie ciosy – co stanowi niesamowite widowisko dla publiczności.

W centrum każdej z wież wybudowano sale tronowe. Umieszczone są one mniej więcej na wysokości jednego kilometra nad ziemią. Są to wielkie sale wypełniające praktycznie cały przekrój wieży. Na środku każdej z nich znajduje się tron, na którym od wieków zasiadali władcy Fon-Gazaal.

Co można znaleźć na innych poziomach wież? W pobliżu sal tronowych pełno jest pomieszczeń służby, która usługuje władcom. W Wieży Arcymaga mieszczą się pracownie czarodziejów Gazaalu (obecnie żyje ich tylko czternastu), zaś w Wieży Arcykapłanki

MOC TRONÓW

W każdej z wież znajduje się wykonany z magicznego białego kamienia tron służący ochronie zasiadającego na nim władcy. Siadając na nim uzyskuje się dodatkowe 5 punktów pancerza fizycznego i duchowego. Prócz tego, jeżeli siedzący włada magią, może rozkazać tronowi spleść wątki znanego sobie zaklęcia – pozwala rzucać więcej czarów w tym samym momencie, co sprawia wrażenie, jakby władało się niesamowitą magiczną mocą.

W realiach systemu polega to na tym, iż tron samodzielnie spleta maksymalnie 5 wątków czaru na 14 stopniu magicznego talentu. Ponieważ tron sam w sobie jest źródłem mocy magicznej, czarodziej nie potrzebuje korzystać z matrycy – zaklęcia splecione przy użyciu tronu działają analogicznie do czarów rzucanych w oparciu o surową magię, jednakże z pominięciem negatywnych efektów skażenia przestrzeni astralnej.

mają swoje komnaty wciąż liczne członkinie jej zakonu zwane Służkami. Niegdyś w Wieży Mędrca swoje pustelnie mieli prorocy Gazaalu, jednak teraz ich liczba bardzo się zmniejszyła, a nowi władcy – o których pochodzeniu czytelnik dowie się już za chwilę – nie potrzebują ich pomocy. Dlatego Wieża Mędrca, w której zaklęte przedmioty same się poruszają spełniając niewypowiedzianą wolę swego pana, świeci pustkami. W Wieży Króla najwięcej pomieszczeń zajmują podlegający jej władcy wojownicy – Lwy Gazaalu – tam mieszczą się bowiem ich koszary i sala biesiadna.

CIEKAWY Miejsca

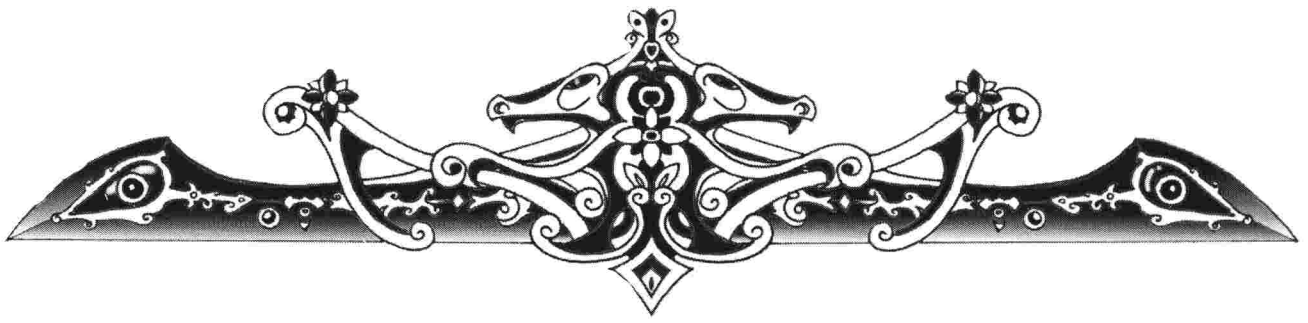
Większość miasta jest teraz opuszczona i wiele dzielnic podupadło. W samym jednak centrum, które wciąż jest zamieszkałe, znajduje się kilka miejsc naprawdę wartych odwiedzenia:

Dom karawan – przez długie tysiąclecia z Fon-Gazaal wyruszały karawany, które poprzez przestrzeń astralną docierały do innych światów. Karawany nieodmiennie przywoziły egzotyczne towary i piękne dzieła sztuki. Zgodnie z zapisami Tradycji każda karawana musiała oddać najpiękniejszą zdobycz miastu w hołdzie jego władcom – tak powstał zbiór niesamowicie pięknych i cennych dzieł sztuki z wielu światów. I choć dziś już dom karawan nie tętni życiem jak przed tysiącami, to wciąż pełno w nim przybyszów, którzy oglądają przepiękne miecze, cudowne kobierce, niesamowite rzeźby czy też inne przedmioty o nieznanym zastosowaniu.

Domy cechów – w Mieście Czterech Wież było niegdyś mnóstwo domów cechowych zrzeszających tysiące specjalistów z różnych dziedzin. To tutaj kształcili się rzemieślnicy-adepti, którzy używali swych magicznych zdolności do wytwarzania słynnych artefaktów Fon-Gazaal. Do dziś w niektórych domach pracują biegli rzemieślnicy, którzy – choć nie są już adeptami – potrafią wplatać w swoje wyroby unikalną magię swego świata.

Ogród pamięci – był niegdyś zwyczajnym parkiem, który zamieniono na swoisty cmentarz. Lud Gazaalu stawia tutaj obelisk każdemu adeptowi, który odda życie poświęcając swą energię karmiczną dla ocalenia świata. Ogród wypełnia niezliczona ilość granitowych obelisków z wyrytymi na nich imionami i historią zabitych adeptów.





Bardzo duża powierzchnia tarasów wież pokryta jest uprawami roślinności. Dzięki nieustannemu napływowi wody panują tu świetne warunki uprawne. To właśnie te plantacje kiedyś były w stanie wyżywić ludne miasto.

Jeżeli ktoś ciekawski zapuściłby się na wysokość około 2 mil, gdzie zaczynają się już chmury, przekonałby się, że ażurowe sale wież są puste. Im wyżej, tym roślinność staje się dziksza i bardziej niebezpieczna. Roztropni Gazaalczycy od lat nie zapuszczają się powyżej poziomu chmur – gdyż od dawna jest ich zbyt mało, by zasiedlić tak wielki obszar. Po mieście Czterech Wież wciąż jednak krążą opowieści o odważnych grupach młodzieńców, którzy udali się w daleką podróż do samego nieba, by odnaleźć w nie odwiedzianych od wieków komnatach na samych szczytach wież ukryte przez przodków skarby i magiczne artefakty.

O HISTORII FON-GAZAAL

Przez eony Gazaalem rządziło czworo władców: Król, Arcykapłanka, Arcymag i Mędrzec. Każdy z nich zajmował tron znajdujący się w odpowiedniej wieży i dysponował magicznym symbolem władzy. Było to jednak tak dawno temu, iż nikt nie pamięta, kim owi władcy byli ani które mistyczne symbole odpowiadały poszczególnym funkcjom. Jak głosi legenda, głównym zadaniem władców było utrzymywanie równowagi w Gazaalu, tak aby poziom magii nigdy zanadto nie opadł. To oni według opowieści stworzyli liczne bramy, wiodące do różnych punktów przestrzeni astralnej. W owych mitycznych czasach Gazaal był wielkim centrum wszechświata, z którego wyruszały karawany handlowe do innych zaświatów, wioząc na sprzedaż przesycone magią artefakty.

Nikt nie wie kiedy z głębin przestrzeni astralnej nadeszła Królowa – bo pod takim mianem znają Gazaalczycy Hurgasha Dormadraala. Owa niezwykła istota należy do potężnej odmiany Horrorów astralnych. Na jej istotę składają się trzy aspekty: Królowa, Chłopiec i Bestia, z których jeden zwykle pozostaje aktywny w danej płaszczyźnie egzystencji, zaś dwa pozostałe przebywają uśpione w przestrzeni astralnej. Jest tajemnicą jak to się stało, iż to właśnie Królowa zasiadła w trójkątnej wieży. Starzy władcy odeszli – być może pokonani przez moc Horrora. Królowa zgromadziła pod swą opieką wszystkie przedmioty władzy i odtąd przez trzy tysiąclecia władała Gazaalem. Jednak nie była w stanie utrzymać

SYMBOLE WŁADZY

Pradawni władcy pozostawili po sobie pięć magicznych symboli władzy:

Latarnia – która pozwala przenikać największe tajniki wzorca,

Miecz Śmierci – potężna broń wysysająca każdą odrobinę magii nawet z lekko zadraśniętego przeciwnika i oddająca zgromadzoną w ten sposób moc na użytek właściciela,

Korona Księżyca – której założenie daje nieograniczony wgląd w myśli wszystkich Dawców Imion przebywających w Gazaalu,

Zbroja – a właściwie zakłeta skóra Lisha, która zapewnia odwagę i chroni przed ciosami,

Księga Praw – zawiera zapis całej Tradycji oraz zapisanych przez dawnych władców i ich proroków przepowiedni.

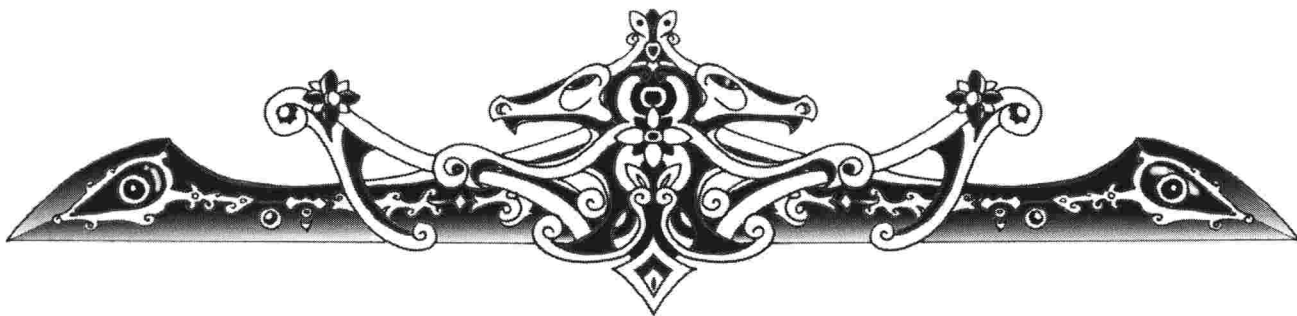
W późniejszym czasie dostały się one w ręce Królowej – Horrora i stały się przez tysiąclecia przedmiotami jego wzorca. Nadal posiadają swoje dobre właściwości, jednak ich moc uległa poważnemu wypaczeniu.

równowagi świata – czy to na skutek splugawienia jej mocą mistycznych przedmiotów magicznych, czy też zburzenia równowagi rozkładu mocy na wszystkie cztery wieże.

W konsekwencji zachwiania równowagi magia zaczęła powoli z Gazaalu wyciekać, a wraz z nią zaczął się zmniejszać promień Kręgu. Gdy Świat skurczył się do okręgu mającego zaledwie tysiąc mil średnicy, Królowa, która sprawiedliwie i mądrze rządziła swym ludem przez trzy tysiąclecia, postanowiła wyruszyć na poszukiwanie ratunku. Dormadraal porzucił Gazaal i udał się do przestrzeni astralnej, a stamtąd do wymiaru, który miał najwięcej magii. Tak się złożyło, iż była nim Ziemia. Przejście przez astral na powrót obudziło i zjednoczyło trzy aspekty Horrora: Królową, Chłopca i Bestię! W czasie gdy wszystkie działania Królowej zmierzały do uratowania Gazaalu, natura Bestii nakłaniała Horrora do bezmyślnego niszczenia i sycenia się cierpieniem Dawców Imion. Tylko pełna entuzjazmu i zapału natura Chłopca pozwoliła Dormadraalowi otrząsnąć się z krwiożerczego szału, który ogarnął Dormadraala w czasie Pogromu, i na powrót skupić się na pierwotnym celu.

Horror rozbijał kaery, zwykłych ludzi zabijał lub przemieniał w konstrukty, z adeptów zaś wysysał





POTRÓJNA NATURA KRÓLOWEJ FON-GAZAAL

Jak już wspomniałem wyżej, Horror władający przez tysiąclecia Fon-Gazaal należy do astralnej odmiany tych istot. Część jego jestestwa przebywa uśpiona w przestrzeni astralnej kiedy pozostała, aktywna, żeruje w danym świecie. W przypadku Dormaraala każdy z jego aspektów ma inne wymagania – Bestia jest prymitywnym Horrorem żywiącym się cierpieniem fizycznym, aspektowi Chłopca wystarczy szkodenie innym Dawcom Imion, wprowadzanie chaosu i w sumie niewinne psoty, podczas gdy Królowa pragnie za wszelką cenę dominować nad Dawcami Imion i czerpie siłę z czci jaką jej oddają.

Horror potrafi w razie potrzeby przywołać do świata wszystkie swoje trzy formy, co pozwala mu przebywać w trzech miejscach jednocześnie – jednak jego moc wtedy słabnie rozdzielając się na poszczególne aspekty. Należy też zaznaczyć, iż tylko poprzez zniszczenie wszystkich trzech postaci Dormadraala możliwe jest jego zgładzenie. Pozostaje niewyjaśnioną zagadką w jaki sposób Horror jakim jest Dormadraal był w stanie „sprawiedliwie” rządzić swoim wymiarem. Bez wątplenia jednak przesłuchiwanie adeptów potwierdzali wielkie oddanie i miłość jaką cieszy się Królowa w Fon-Gazaal.

– Androgeos Kokalos –
nota dodana do raportu o Fon-Gazaal
po wydarzeniach w Lesie Serwos w czasie therańskiej interwencji przeciwko Dormadraalowi

Karmę. Gdy zgromadził wystarczająco mocy, odwiedził Gazaal i uwalniał magię, która uzupełniała deficyt esencji i powstrzymywała postęp Nicości. Owe działania okazały się jednak niewystarczające. Na dodatek gdy zakończył się Pogrom, Dormadraal musiał skryć się w mneorytowym leżu, by być w stanie pozostać na Ziemi. Gdyby raz opuścił swą siedzibę w Lesie Serwos, nie mógłby już do niej powrócić. Nie potrafiłby też wrócić do Fon-Gazaal – poziom magii jest tam już o wiele za niski dla tak potężnego Horrora.

ZAKŁĘTY TAROT

Na szczęście dla Królowej w jej ręce wpadł kreański tarot – wątkowy przedmiot magiczny służący kreańskim kapłanom i niektórym z therańskich magów

MNEORYT

Dziwna substancja nazywana przez służbę Dormadraala mneorytem okazała się po dłuższych badaniach skażonym magią Horrorów orichalkiem. Złóża, które na rozkaz Pasterza Niebios zostały w Lesie Serwos zajęte przez oddziały VI-II Legionu, zlokalizowane są w pradawnych pokładach. Z przeprowadzonej przeze mnie analizy wynika, iż mogły one ulec ekspozycji w czasie poprzedniego Pogromu, a następnie w wyniku ruchów tektonicznych ulec ponownemu ukryciu.

Mneoryt kumuluje w sobie magię – to dlatego Horror rozkazał wyłożyć nim swoje leże – był w nim bezpieczny mimo zakończenia Pogromu na Ziemi. Dodatkowo czarna substancja stanowi świetny materiał do produkcji broni – bardzo łatwo w niej osadzić proste zaklęcia żywiołów, czyniąc broń zaopatrzoną w mneorytowe ostrza bardzo niebezpieczną.

– Generał Elkanshara,
specjalistka od spraw Horrorów
VIII Legionu stacjonującego
w Powietrznej Przystani

do odgadywania meandrów prawdziwego wzorca (patrz artykuł „Kreański tarot”). Zainspirowana ową ideą Królowa postanowiła stworzyć swojego żywego tarota i z jego pomocą odkryć wzorzec potężnego zaklęcia, które będzie w stanie utworzyć bramę pomiędzy Ziemią a Fon-Gazaal. Odnalezienie owej formuły pozwoliłoby przepompować magię do Kręgu Świata i uratować jego mieszkańców.

Dlatego Horror zaczął gromadzić Wielkie Arkana – zbierał adeptów, którzy w zamian za obietnicę nieśmiertelności zgodzili się mu służyć i przekształcić swój wzorzec, tak by stał się odzwierciedleniem poszczególnych kart. Odpowiednie wyłożenie Arkanów, tak jak w czasie wróżenia w tarocie, miało utworzyć odbicie wzoru zaklęcia – wystarczyłoby więc tylko wpleść w niego wątki i otworzyć przejście. Atutami Dormadraala są: Ksenomanta Grohar – Pustelnik, Czarodziejka Mahaut – odwrócona Śmierć, Vernen Thara arcykapłanka Horrora – Ksenomantka, Wojownik Th'oor – Siła, kupiec Kahen Ortas – Księżyc. Dormadraal nie oszczędził również siebie – dokonał transformacji wzorca swoich aspektów tworząc kolejne trzy karty: Garlen (aspekt Królowej), Nowicjusza (aspekt Chłopca) oraz Horrora (aspekt





Bestii). Prócz owych Atutów Horror dysponuje jeszcze dwoma (Powietrzny Okręt i Umiarkowanie – patrz przygody „Ostatnie starcie” oraz „Therańska przynęta”). Do zadziałania wielkiego czaru potrzeba kart tarota po obu stronach przestrzeni astralnej. Dlatego każdy adept o przekształconym wzorcu, który zginął na Ziemi, został przeniesiony przez Dormaala do Fon-Gazaal, gdzie zasiadł na tronie w jednej z wież.

Dodajmy do tego jeszcze, że Horror zaczarował bramy wiodące do Gazaalu. Żeby wejść do wymiaru, należy złożyć w ofierze czyjeś życie. W ten sposób uwolniona moc dopasowuje do wzorca przechodzącej przez bramę osoby matrycę Atutu tarota – automatycznie włączając go w poszukiwania formuły prowadzone przez Królową.

MIESZKAŃCY

Fon-Gazaal jest zamieszkany tylko przez jedną rasę, która przypomina wyglądem zarówno elfy, jak i ludzi. Gazaalczycy mają więc klasyczne rysy, są wysocy, smukli i gibcy. Ich włosy, zawsze bujne i długie, przybierają barwy od pomarańcza po zieleń. W zależności od poziomu magii rodzi się wśród nich różna liczba adeptów. W czasach wysokiego poziomu prawie każdy mieszkaniec był adeptem. Obecnie adepci prawie się nie pojawiają.

Można przyjąć, że Gazaalczycy wykształcili odpowiedniki takich samych dyscyplin jak na Ziemi. Z braku powietrznych okrętów nie ma oczywiście Powietrznych Żeglarzy i Łupieżców. Są za to Prorocy – Dawcy Imion szczególnie biegli w odczytywaniu Wzorca Świata i przepowiadaniu przyszłości.

Mieszkańcy Fon-Gazaal szczególnie cenią sobie poszanowanie tradycji. Bardzo poważają stare proroctwa oraz władzę tych, którzy zasiadają w czterech wieżach. Jest to lud bardzo pokorny, lojalny i wytrwały w pracy. Tylko młodzi mężczyźni często wykazują się agresywnością i dumą – w zwyczaju mają formowanie drużyn składających się z kilkunastu młodzieńców, którzy pod wodzą najsilniejszego podróżują po całym świecie w poszukiwaniu godnych siebie wyzwań. Powszechna jest jednak w Gazaalu opinia, iż gdy młodzieńcy się wyszumiają, sami przemieniają się w spokojnie pracujących rolników i rzemieślników.

Owa opinia jednak nie dotyczy Lwów Gazaalu – organizacji stworzonej przez jednego z władców, którego przysłała z innego świata Królowa...

LWY GAZAALU

Lwy Gazaalu to młodzi mężczyźni, fanatycznie oddani swemu przywódcy Th'oorowi. Starają się naśladować swego wodza w jego brutalności, bezwzględności i chęci dominacji. Tak jak on przywdziewają skóry Lishów – dużych kotów, teraz już niemal wymarłych, bardzo podobnych do ziemskich lwów (młodzieńcy nazywają się Lwami mimo tego, że nigdy żadnego lwa na oczy nie widzieli – jednak tak nazywał ich wódz). Lwy Gazaalu terroryzują pozostałą ludność świata, podporządkowując ją siłą władzy zasiadającego na tronie w Wieży Króla Th'oor. W zamian mogą bezkarnie rabować, gwałcić i zabijać. Ich życie upływa na ciągłych ćwiczeniach w walce, powietrznych pojedynkach toczonych o miejsce w hierarchii, wyprawach na poszukiwanie nowych kobiet oraz na ucztach i libacjach nieodmiennie kończących się orgiami.

Na szczęście nie wszyscy mieszkańcy Kręgu Świata porzucili Tradycję i poddali się wypaczonemu wpływowi nowych władców. Najwierniejszymi strażnikami owej Tradycji są pomocnice Arcykapłanki – tzw. Służki.

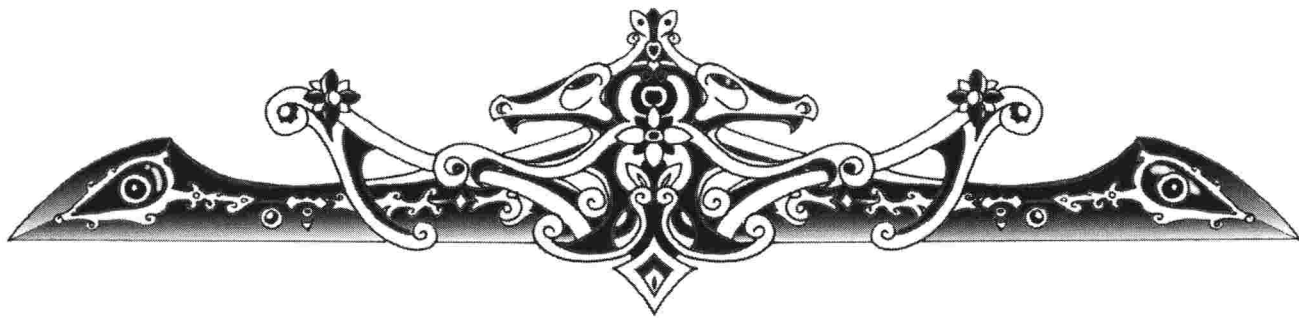
LWY GAZAALU

ZR 7	SF 6	ŻYW 6
PER 5	SW 6	CHA 5
Inicjatywa: 7	Obrona fizyczna: 9	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 7	
Atak: 9	Obrona społeczna: 7	
Obrażenia: miecz 11, włócznia 10		
Pancerz fizyczny: 4		
Liczba czarów: -	Pancerz duchowy: 1	
Próg życia: 35	Zachowanie równowagi: 6	
Próg ran: 9	Testy zdrowienia dziennie: 2	
Próg przytomności: 27	Kostki zdrowienia: k10	
Punkty Legend: 25	Szybkość w walce: 38	
Pełna szybkość: 75		

SŁUŻKI

Zakon kapłanek służących Arcykapłance najprawdopodobniej wywodzi się jeszcze z czasów przed przybyciem Królowej do Fon-Gazaal. Nieodmiennie były to zawsze kobiety, które wstępując do zakonu rezygnowały z założenia rodziny (choć nie wymagano od nich celibatu). Oznaką przynależności do zakonu są ciemnoszkarlatne szaty.





Każda z kapłanek przechodzi bardzo szczegółowe szkolenie skupiające się na Tradycji i setkach religijnych przepisów, które niegdyś bardzo szczegółowo regulowały życie mieszkańców tego świata. Prócz tego dziewczęta uczą się wróżenia i odczytywania znaków (a przez to woli panujących, gdyż zarówno starożytni władcy Fon-Gazaalu jak i Dormadrael często objawiali swą wolę ludowi poprzez znaki) oraz uzdrawiania. Niegdyś przepełnione magią kapłanki były w stanie uzdrawiać samą siłą woli i magicznym kunsztem. Teraz pozostała im tylko bardzo szczegółowo opisana przez Tradycję wiedza lekarska.

Kapłanki przeciwstawiają się chaosowi niesionemu przez Lwy Gazaalu. Wciąż cieszą się dużym respektem nawet wśród owych rozbuchanych młodzieńców – jak dotąd żaden z nich nie podniósł ręki na Służkę w obawie przed klątwą Arcykapłanki lub każącym Mieczem Śmierci Arcymagini.

PROROCY

Najniezwyklejszą grupę mieszkańców miasta stanowią prorocy. Tradycyjnie mieszkają tylko w Mieście Czterech Wież i tylko czasem podróżują po świecie w poszukiwaniu uzdolnionych uczniów. Są w stanie odczytywać zmiany wzorca świata w postaci wizji i zapisywać owe wizje w enigmatycznych, wierszowanych strofach. Wyszedszy z transu wieszczego czasem sami nie są w stanie zinterpretować zapisanej przepowiedni. Ich szkolenie pomaga im poprawnie odczytywać zaszyfrowane w profetycznych strofach metaforyczne przesłanie.

MOC ADEPTÓW W KRĘGU ŚWIATA

Jak zachowuje się moc adeptów w tym dziwnym zaświacie? Otóż talenty adeptów są silniejsze lub słabsze, proporcjonalnie do poziomu magii. Przed tysiącami lat niemal każdy z adeptów Gazaalu mógłby z łatwością przeciwstawić się największym herosom Barsawii. Teraz jednak, kiedy aura magiczna jest bardzo niewielka, moc adeptów również przygasa. Niski poziom aury oczywiście oddziałuje po jakimś czasie również na adeptów, którzy przybyli do Fon-Gazaal z innych światów. Mistrz może przyjąć, iż wszystkie talenty obniżają się o 1-3 stopnie, zaś te oparte na magii krwi wymagają dwukrotnie większego poświęcenia (np. użycie *uniku* wymaga 2 punktów obrażeń).

OFIARY

Przesłuchani obywatele Thery, którzy podróżowali do zaświatu służąc Horrorowi, donosili, iż bardzo źle działo się w Fon-Gazaal odkąd skończył się Pogrom. Od tego czasu Królowa nie była w stanie dostarczyć wystarczającej ilości magii. Mieszkańcy Fon-Gazaal ponoć opowiadali, iż pewnego razu jej poziom spadł tak raptownie, pożerając tysiące kilometrów, że zginęły w Nicości całe miasta i wsie. To między innymi dlatego populacja świata zmniejszyła się tak znacznie. Drugim czynnikiem były ofiary. Po zjawieniu się w Fon-Gazaal Mahaut Amstel z domu Medari rozpoczęły się ofiary z adeptów. Z pomocą Miecza Śmierci Czarodziejka wysysała Karmę z ofiarowanych Dawców Imion i przesyłała ją do wzorca Gazaalu – opóźniając postęp Nicości.

– Elkanshara
specjalistka od Horrorów VIII Legionu

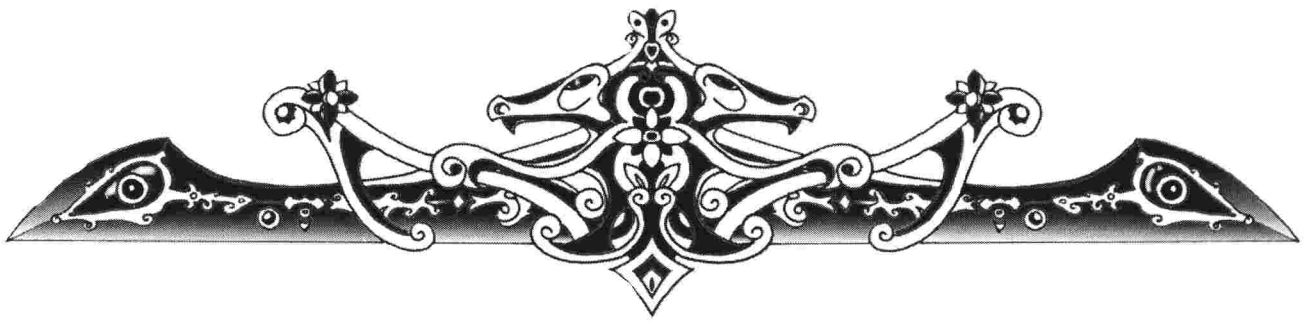
Magowie Gazaalu badali fenomen owego daru, jednak podejrzewają, iż jest on nieodłącznie związany z samą rasą Gazaalczyków i wymyka się wszelkim analizom talentów, magii czy wzorca. Jest to dar nieokielznany, pojawiający się w zupełnie zaskakujący sposób nawet w rodzinach, które przez wiele pokoleń nie wydały proroka.

Niestety w danej chwili w Mieście mieszka tylko jeden w pełni wyszkolony prorok – ostatni prorok Gazaalu – Tauredon. Ma on co prawda dwóch uczniów, jednak młodzieńcy nie przykładają się specjalnie do nauki – czują wszak, nawet bez dobrze wykształconych zdolności profetycznych, iż koniec ich świata jest bliski.

WŁADCY KRĘGU ŚWIATA

W czasie kampanii „Powietrzny Okręt” gracze mieli okazję wysłać na „tamten świat” część z Atutów Dormadraela – Horror wcale się tym nie zmartwił. Zabite przez herosów Wielkie Arkana trafiły w zaświaty – do Fon-Gazaal – i stały się nowymi władcami tej krainy. Jeżeli nie prowadzisz kampanii, a masz zamiar wykorzystać zaświat do własnych celów, możesz sam zdecydować, czy magiczne trony w każdej z wież są wciąż puste, a lud wiernie oczekuje na powrót legendarnej Królowej, czy też niektórzy, a może wszyscy spośród popleczników





Horror trafił już do zaświatu i stali się jego nowymi władcami.

Wszyscy władcy niewiele pamiętają z poprzednich żywotów – wiedzą tylko, iż Horror nakazał każdemu z nich z osobna rządzić krainą. To dlatego ze sobą walczą, jednocześnie nieświadomie poszukując Wzoru potrzebnego Horrorowi.

GROHAR – PUSTELNIK – WIEŻA MĘDRCA

Historia: Grohar jest pierwszym z Wielkich Arkarów Dormadraala zabitych przez adeptów na Ziemi. Za życia był therańskim Ksenomantą z Domu Nalanth, przemienionym przez Horrorą w konstrukt i trudniącym się zdobywaniem dla niego niewolników. Z początku władał całą krainą (wtedy jeszcze znacznie większą). Jest powiernikiem Latarni. Z jej pomocą zagłębił się w studia fenomenu wypływania magii z tego wymiaru. Zanim się zorientował, dwoiście natura lampy zawładnęła jego umysłem. Grohar z jej pomocą jest w stanie spojrzeć w astralną przestrzeń i dostrzegać prawdziwe wzorce zdarzeń i rzeczy, ale jest też uzależniony od informacji. W efekcie cały czas musi badać nowe wzorce – jest to jego obsesją. Im bardziej skomplikowany wzorec, tym bardziej go intryguje.



Oczywiście poznawszy wzorec rzeczy zdobywa nad nią wielką władzę – stąd w jego wieży wszystkie sprzęty i osoby są mu bezwzględnie posłuszne. Grohar tego jednak nie zauważa, gdyż jako pustelnik jest odizolowany od świata, ciągle wpatrzony w tamtą stronę rzeczywistości. Mimowolnie jednak manipuluje pozostałymi władcami, gdyż poznał prawdziwe wzorce magicznych przedmiotów, które im służą.

Wygląd: Pustelnik wygląda jak przemieniony konstrukt, potwornie zniekształcony i obrzydliwy, na którego narzucono iluzję czcigodnego staruszka w długiej szacie. Wystarczy skupić się na iluzorycznym wyglądzie, by straszliwa, prawdziwa powłoka zupełnie znikła, przykryta magicznym obrazem.

Powiązania: Grohar ceni Vernen Tarę (Arcykapłankę), której wzorec częściowo poznał i dzięki temu jest w stanie przewidzieć jej działania. Jego przyjaźń z Tarą datuje się z czasów, gdy pojawiła się w Gazaalu, bardzo osłabiona po śmierci w świecie rzeczywistym. Pustelnik leczył ją przez długie tygodnie, jednak opętany plugawą naturą lampy zaczął zgłębiać jej wzorec i coraz bardziej podporządkowywać sobie. Bez pardonowo wykorzystał fakt, iż elfka się w nim zadurzyła. Cudem tylko udało się jej przejrzeć zamiary Grohara i zbiec do Wieży Arcykapłanki.

Th'oora Grohar nie lubi i pogardza nim jako prymitywem. Ortasa nienawidzi jako konkurenta, który wkradł się w łaski Dormadraala i zrobił na tym jeszcze świetny interes. Z kolei Mahaut jest dla niego kompletnie niezrozumiała – choć jest podobnym mu konstruktem.

MAHAUT AMSTEL – ODWRÓCONA ŚMIERĆ – WIEŻA ARCYMAGA

Historia: Była therańską arystokratką z Domu Medari, wysoko postawioną w hierarchii wojskowej Imperium. Nadzorowała handel niewolnikami z Barsawii, a będąc konstruktem Horrorą defraudowała część zdobyczy na jego potrzeby. Została wyrwana ze świata żywych w trakcie realizacji ważnego planu Dormadraala i dlatego jest bardzo nieszczęśliwa. Arcymagini władająca wysysającym Karmę Mieczem Śmierci, który kumuluje wszelkie negatywne emocje. Posługujący się Mieczem zyskuje dostęp do potężnej mocy magicznej, gdyż owa broń wysysa z pokonanego każdą odrobinę energii karmicznej, oddając ją na użytek właściciela. Równocześnie – wskutek skażenia przez Horrorą – charakter posiadacza owej broni niepostrzeżenie ulega negatywnym zmianom.





Mahaut zajmuje wieżę z tronem Arcymaga – skupia wokół siebie wszystkich pozostałych czarodziejów krainy i to z jej pomocą dokonywane są ofiary mające podtrzymać Fon-Gazaal. Mieczem Śmierci ścina gazaalskich adeptów i wysyła ich magiczną energię do wzorca świata. Ponieważ jednak splugawiony oręż oddziałuje na Mahaut podsycając negatywne aspekty jej charakteru, czarodziejka sporo energii zabiera dla siebie. Jako „odwrócona Śmierć” Mahaut zdaje sobie sprawę z tego, że została zabrana ze świata żywych za wcześniej i że miała do wypełnienia ważną misję. Co prawda nie pamięta, co było jej zadaniem, ale za to bardzo obnosi się ze swoim nieszczęściem (to skutek przekształceń wzorca, jakim została poddana, by uczynić ją odwróconą Śmiercią).

Wygląd: Mahaut jest koszmarnym konstruktem Horroru, na pół człowiekiem, na pół bestią. Ubiera się w therańską zbroję ze znakami domu Medari i nigdy nie rozstaje się z Mieczem Śmierci.

Powiązania: Generalnie Mahaut nienawidzi wszystkich, choć toleruje Ortasa, który wydaje się rozumieć jej problem. Ten w rzeczywistości z pomocą telepatycznych zdolności Korony sprytnie nią manipuluje. Z drugiej strony Mahaut zazdrości Ortasowi, że znał bramy do Fon-Gazaal już wcześniej i że nie jest konstruktem. Czarodziejka współpracuje z Th’oor, który dostarcza jej adeptów na ofiary, w zamian żądając, by Lwy Gazaalu trzymały w szachu Arcykapłankę, która usurpuje sobie wyłączne prawo przedstawiania woli Królowej.

TH’OOR – SIŁA – WIEŻA KRÓLA

Historia: Jest agresywnym, młodym, aroganckim łowcą, któremu wydaje się, że jest niezwykły. Pochodzi z plemienia Katani, zamieszkującego Las Serwos. Jest przekonany, iż tylko on godzien jest władać Gazaalem. Rozumie jedynie prawo silniejszego – to dlatego zgromadził wokół siebie zdesperowanych mężczyzn przerażonych nadchodzącym nieuchronnym końcem świata i przemienił ich w bezwzględną gwardię – Lwy Gazaalu. W zamian za lojalność pozwala im gwałcić, rabować i zabijać.

Z mistycznych symboli władzy Th’oor wybrał magiczną Zbroję – zaczarowaną skórę zwierzęcia przypominającego lwa, najprawdopodobniej dlatego, iż odległe kojarzyła mu się z Lasem Serwos. Jest to najprymitywniejszy z magicznych przedmiotów – daje fizyczną obronę (PF 9), w zamian czyniąc noszącą

zbroję niezwykle aroganckim i zuchwałym, oraz wywołuje niepokonane pragnienie władzy.

Th’oor nie rozumie magii ani nie interesuje go los Gazaalu. Wierzy, że gdy pokona wszystkich pozostałych władców i zgromadzi na tronie Króla wszystkie przedmioty-symbole (a więc Koronę, Zbroję, Miecz, Latarnię i Księgę), wszystko się samo ułoży.

Wygląd: Jest roslim, potężnie umięśnionym, śniadym mężczyzną o długich czarnych włosach. Jedynymi śladami świadczącymi o podporządkowaniu się Horrorowi są gnijące zęby. Prócz tego wnętrze ciała Th’oora jest pełne rozkładających się wnętrzności, ale dostrzec to można dopiero po poważnym zranieniu wojownika. Na dodatek ma na ciele podłużne blizny – pozostałość po rytuale odarcia (patrz „Mistrz Ksiąg”).

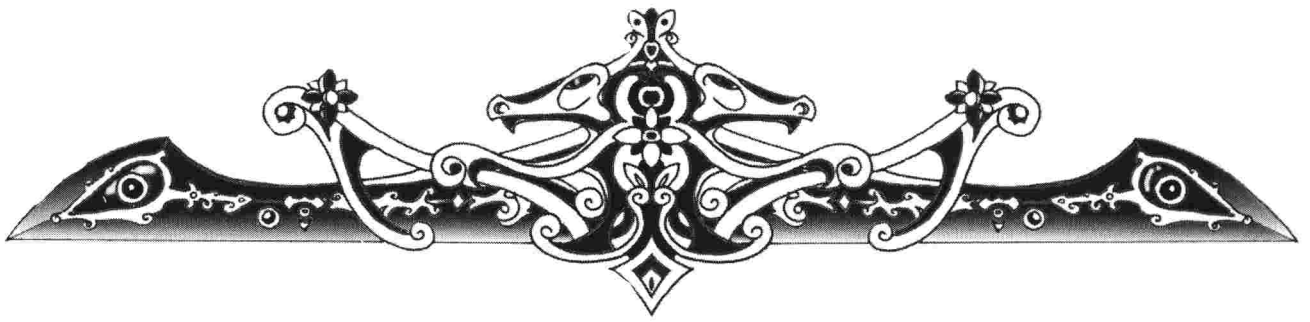
Powiązania: Th’oor ceni sobie potęgę Mahaut i považa Vernen z racji tego, że przemawia w imieniu Dormadraala, którego Th’oor panicznie się obawia po rytuale odarcia. Grohara i Ortasa uważa za słabych. To oni mają pierwsi stać się celem ataku jego Lwów Gazaalu. Na razie jednak Th’oor stara się zapewnić sobie poparcie Mahaut, by nie zostać zaskoczonym jej podstępem atakiem (jako prymitywny Katani Th’oor straszliwie obawia się magii).

ORTAS – KSIĘŻYC

Historia: Jest najprzebieglejszym z Atutów. Za życia był kupcem z Kratas. Ponieważ wszedł w posiadanie Klucza do Fon-Gazaal, zbił fortunę na handlu niesamowitymi artefaktami z innego wymiaru i stał się narzędziem w rękach Dormadraala. Nie posiada potężnej magicznej mocy, ale za to udało mu się załapać Koronę (wszyscy z poprzednich myśleli, iż nie mogą jej wybrać, bo należała do Królowej; tymczasem Ortas wiedział, iż wszystkie przedmioty należały do Królowej – nie na darmo wszak zajmował się handlem magicznymi przedmiotami z Fon-Gazaal). Korona Księżyca daje mu moc telepatyczną. Potrafi dostać się do umysłu każdego przebywającego w Gazaalu. Dzięki niej delikatnie manipuluje Mahaut, starając się skłonić ją do zaatakowania Vernen Tary. Pragnie wywołać starcie totalne, w którym jego przeciwnicy osłabną, co pozwoli mu zagarnąć królewski tron i zgładzić pozostałych, dzięki czemu stanie się jedynym władcą zaświatu.

Wygląd: Jest to grubutki człowiek o wyglądzie załobnego kupca. Tylko w miejscach śmiertelnych ran zadanych mu przez adeptów będą widniały ropiejące





blizny. Ortas nie rozstaje się ze swoją Koroną i wyłącznie z jej pomocą komunikuje się z innymi – od ciągłego jej używania stał się zupełnie niemy. Jest też opętany obsesją podsłuchiwanie myśli wszystkich wokół, gdyż paranoicznie obawia się, iż zostanie zdradzony (to wszystko jest oczywiście efektem ubocznym splugawienia magii Korony Księżyca przez Horrorą).

Powiązania: Ortas stara się być pozornie dla wszystkich bardzo miły, jednak tak naprawdę zazdrości mocy Pustelnikowi i Arcymagini, nienawidzi Arcykapłanki, a Królem pogardza.

VERNEN THARA – KSENOMANTKA – WIEŻA ARCYKAPŁANKI

Historia: Jest potężną Ksenomantką, jedną ze spaczonych elfów, które dobrowolnie oddały się na służbę Horrorowi w zamian za nieśmiertelność. Po przybyciu do Gazaalu wybrała najmniej z pozoru efektowny przedmiot – Księgę Praw – gdyż chciała dowiedzieć się czegoś więcej o nowym świecie. Okazało się, iż choć sam przedmiot nie daje nadzwyczajnej mocy, to jest bardzo przydatny w umacnianiu pozycji politycznej, gdyż pojawiają się w nim rozkazy dyktowane przez Królową w jej mneorytowym leżu na ziemi. Oprócz tego Księga zawiera kompletny zapis Tradycji, a więc starych praw i opisów tego, co działo się przez eony w Fon-Gazaal. Pozwala ona zrozumieć rządzące w owym świecie prawa i zasady magii. Vernen Thara zasiada w Wieży Arcykapłanki i skupia wokół siebie pozostałe przy życiu Służki. To do nich właśnie należało niegdyś przeprowadzanie wszelkich religijnych ceremonii w Fon-Gazaal. Owe kobiety, poświęcone służbie duchownej, stanowią sprawną organizację informującą Vernen Tarę o poczynaniach jej wrogów i oczywiście zapewniają swej władczyni największe poparcie wśród ludu Gazaalu.

Wygląd: Jest nadal zabójczo piękna, choć szpecą ją blizny po ciosach bohaterów (przypomnij sobie, Mistrzu, jak ją herosi zabili – lub wymyśl, jeśli nie prowadziłeś kampanii). Owe blizny cały czas ropieją i śmierdzą, rozciągając wokół Ksenomantki woń rozkładu.

Powiązania: Vernen Thara bez pamięci zakochała się w Groharze. Gdy przybyła, była bardzo osłabiona po starciu z bohaterami na statku („Mistrz ksiąg”). Grohar ją uleczył i obronił przed Th’oorem, który chciał pojąć piękną elfkę. Zwiedziona jego „dobrocią” Thara



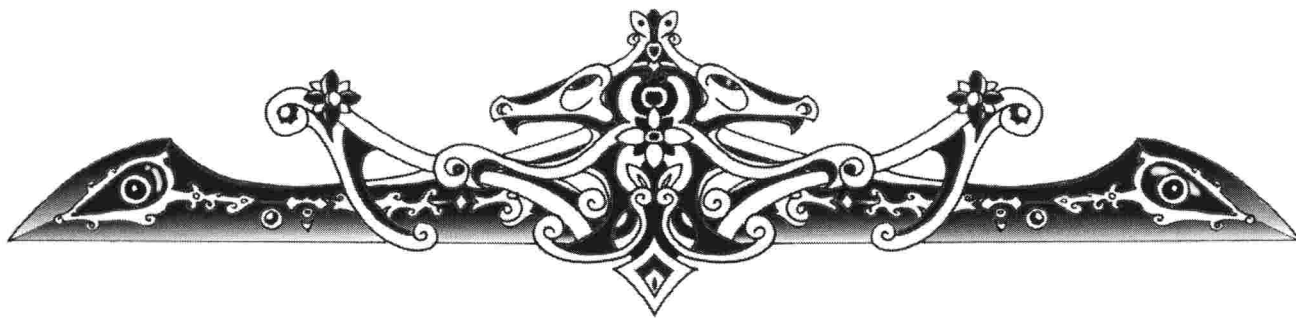
zapalała do Pustelnika namietnością i z początku nie zauważyła, iż ten trzyma ją przy sobie, by poznać jej wzorzec. Gdy zorientowała się, iż wybawiciel powoli zdobywa nad nią władzę, uciekła. Choć wciąż kocha pustelnika, nie spotyka się z nim, bojąc się, że mógłby przejrzeć ostanie z jej tajemnic.

Vernen Thara nienawidzi Th’oora oraz bardzo nie lubi Mahaut, która uzurpuje sobie jako Arcymagini prawo do orzekania, co powinno się robić z ofiarami magicznymi. Vernen jako arcykapłanka Dormadraała była najważniejsza. Dlatego nie może przeboleć, że tamta zajęła należną elfce pozycję. Ciągłe knuje w celu obalenia Mahaut.

GAZAAL DZIŚ

Jaki jest świat Fon-Gazaal w 1509 roku TH? Otóż jego średnica to zaledwie 25 mil. To praktycznie samo Miasto Czterech Wież oraz otaczające je lasy, pagórki i kilka wiosek. Liczba ludności świata nie przekracza kilku tysięcy mieszkańców, wśród których jest bardzo niewielu adeptów i proroków. Jeżeli rozgrywasz kampanię „Powietrzny Okręt”, w momencie dotarcia herosów do Fon-Gazaal bohaterowie spotkają ostatnią adeptkę tego świata. Jeżeli nic nie przywróci utraconej równowagi lub nie zwiększy poziomu magii, Gazaal zniknie za jakieś dziesięć ziemskich miesięcy.





PRZYGODY W FON-GAZAAL

Fon-Gazaal daje wiele możliwości do rozegrania przeróżnych opowieści, zupełnie odmiennych od tych rozgrywających się na Ziemi – choćby dlatego, że jest to całkiem inny świat i wszystko, co w nim zobaczą adepci, będzie dla nich zaskoczeniem i nowością. A oto kilka pomysłów na rozegranie przygody:

Po pierwsze w zaświacie można rozegrać VI część Powietrznego Okrętu lub przygodę do niej podobną – bohaterowie udają się do Fon-Gazaal aby zdobyć przedmiot wzorca Horrora, który kiedyś władał owym światem, a teraz panoszy się w Barsawii.

Bohaterowie mogą trafić do zaświatu podążając za tropem opowieści o miejscu, z którego pochodziły nie spotykane magiczne przedmioty – bardzo możliwe, że sami posiadają taki przedmiot i wyruszą do Fon-Gazaal szukając informacji na temat jego właściwości.

Interesującym pomysłem jest również zaangażowanie adeptów w ratowanie świata Gazaalczyków – może ostatniemu prorokowi udało się skontaktować z nimi poprzez przestrzeń astralną, albo któryś z ostatnich adeptów wyruszył na poszukiwanie ratunku do wymiaru, do którego odeszła Królowa?

Interesującym rozwiązaniem jest również rozegranie jednostrzałówki adeptami z Fon-Gazaal, którzy otrzymują misję odnalezienia Królowej lub przeciwstawienia się samowolnym władcom. Szczególnie ciekawe byłoby rozegranie takiej przygody po zakończeniu kampanii – gazaalscy adepci mogliby postarać się uratować Królową przed nastającymi na jej życie wrogami (którymi sami byli w czasie poprzednich sesji!) i w ten sposób stworzyć alternatywne zakończenie kampanii.

Na koniec możliwe jest wykorzystanie Gazaalu w okresie jego rozkwitu – bohaterowie mogą trafić do tego wymiaru w czasie, gdy sprawiedliwie i mądrze włada nim Królowa. W czasie poznawania nowego świata adepci mogą odkryć prawdziwą naturę władczyni Fon-Gazaal...





WSTĘP DO KAMPANII „POWIETRZNY OKRĘT”

Kampania „Powietrzny Okręt” składa się z dziewięciu przygód: ośmiu stanowiących główną linię oraz jednej dodatkowej, będącej wątkiem pobocznym, uzupełniającym całość opowieści. W „Powietrznym Okręcie” twoja drużyna będzie miała okazję przeciwstawić się bardzo potężnemu Horrorowi, jednemu z dwunastu Władców, który po zakończeniu Pogromu nie odszedł w otchłanie przestrzeni astralnej. Bohaterowie będą zmuszeni zetrzeć się z jego sługami na ziemi, pod ziemią, na wodzie, w powietrzu, w przestrzeni astralnej oraz w innym wymiarze. Zostaną zaplątani w polityczne intrygi t’skrangów z domu V’strimon, orków ze wschodnich stepów Barsawii, Kryształowych Łupieżców i oczywiście Therań! Kampania „Powietrzny Okręt” dostarczy twoim graczom okazji do stoczenia wielu bitew, efektownych pojedynków i magicznych starć. A na końcu, jeśli Pasje będą im sprzyjać, być może adeptci... uratują świat!

Pierwsze pięć scenariuszy kampanii i dodatkowa, opcjonalna przygoda „Przeklęty Miecz” są dostępne na Internecie, na stronie **Galiczyjskiej Gildii Fanów Fantastyki**, <http://www.ggff.rpg.pl> oraz na stronie Polskiej Listy Dyskusyjnej Earthdawn <http://www.earthdawn.pl>.

O POWIETRZNYM OKRĘCIE

Cykl pieśni o wspólnej nazwie „Powietrzny Okręt” znany jest w Barsawii jako poemat heroiczny opowiadający o wydarzeniach, które rozegrały się pomiędzy rokiem 1500 a 1509 TH. Autorstwo owych opowieści przypisuje się T’saanas V’shali, Trubadurce z Domu V’strimon, jednakże, jak sama t’skrangowa bardka przyznaje, inspiracją dla niej były opowieści barsawiańskich adeptów, a także – w przypadku trzech ostatnich części cyklu – tajne raporty przeczytane w Wiecznej Bibliotece Thery. Jak mówią plotki, T’saanas udało się jakimś sposobem zapoznać się z owymi raportami w czasie jej pobytu na Wielkiej Therze. Na tej podstawie powstały owe pieśni, sławiące czyny barsawiańskich adeptów. Cykl zawiera opowieści o następujących tytułach:

Powietrzny Okręt
Mgły Gór Smoczyc
Gniazdo Dormadraala
Mistrz Ksiąg
Klucz
Fon-Gazaal
Therańska przynęta
Ostatnie starcie

Wielu bardów dołącza do niego jeszcze jedną opowieść, „Przeklęty Miecz”, która rozegrała się najprawdopodobniej w czasie pomiędzy wydarzeniami opisanymi w „Mistrzu Ksiąg” i „Kluczu”. Trzy ostatnie opowieści – te oparte na informacjach wykradzionych z Wielkiej Thery – Trubadurka spisała i zamieściła w ofiarowanej Bibliotece Throalu księdze, znanej pod tytułem „Kronika skradzionych legend”.

– Velminar Srebrnooki,
wietrzniacki Trubadur





Maciej Szaleniec, Rafał Olszowski

POWIETRZNY OKRĘT

- 1501 TH

„Powietrzny Okręt” jest moją pierwszą pieśnią, która z czasem rozrosła się w długi cykl. Napisałam ją przed laty, jeszcze zanim wyruszyłam wraz z Merroxem na Wielką Therę i zanim udało mi się wykraść sekrety, które pozwoliły mi poskładać w całość ową historię. Gdy składałam rymy „Powietrznego Okrętu” opierałam się na opowieści obsydnianina Jakor’A’Thula, który pośrednio brał udział w opisanych przeze mnie wydarzeniach. Wtedy myślałam, iż będzie to opowieść wyłącznie o grupie barsawiańskich adeptów, którzy wyruszyli w ruiny Parlainth, by odnaleźć skarb. Nie miałam najmniejszego pojęcia, do jak skomplikowaną i groźną historię wplątali się adepci, o których pisałam. Po kilku latach, kiedy udało mi się dotrzeć do therańskich raportów na temat ich działalności doceniłam ich czyny. Powiem tylko, że adepci, którzy są bohaterami mojej epopei, zasłużyli po stokroć na to, by o nich śpiewać. Niech Imiona ich trwają wiecznie w naszej pamięci.

- T’saanas V’shala

Trubadurka Domu V’strimon

KILKA SŁÓW WSTĘPU

Proponujemy, aby poniższą opowieść poprowadzić jako historię szkatułkową. Zabieg polega na stworzeniu dwuwarstwowej fabuły. Mistrz Gry opowiada historię o bazarzu, który z kolei dawną legendę o wspaniałych bohaterach – naszych graczach. Proponujemy „obsadzić” graczy w podwójnych rolach – ich postaci oraz słuchaczy bazarza: tak, by mogli brać udział w obu warstwach opowieści. Dzięki takiej konstrukcji, uzyskacie bardzo ciekawy efekt „storytellingowy” oraz zdynamizujecie akcję. No, i nie należy zapominać, że ten sposób jest opowiadania jest jak najbardziej adekwatny do *heroic fantasy*!





Intrygę scenariusza przedstawiono za pomocą techniki warstw. W każdej warstwie ukazujemy graczom kolejną wersję prawdy, a przy okazji porządkujemy fakty, które należy serwować drużynie.

OPPOWIEŚĆ BAJARZA

W wiosce stała tylko jedna gospoda. Była nieduża a dach jej ze starości chylił się już ku ziemi. Jednak wieśniakom to nie przeszkadzało. Wszak tylko tam można było napić się okowity, pogwarzyć, czasem potaćcować. No, i oczywiście tylko tam – raz, a czasami dwa razy do roku, gościł Bajarz. W dni takie, jak właśnie ten, do gospody schodziła się cała wieś, chcąc posłuchać Opowieści.

W gospodzie było ciepło i duszno. Tłum wieśniaków otaczał kołem starca zasiadającego na wielkim krześle przyniesionym przez gospodarza. Starzec rozglądał się ciekawie po twarzach zgromadzonych, a gdzie spojrzał, tam wnet milkły szept. Gdy już ostatnia osoba weszła do gospody, zatraskując drzwi przed jesiennym chłodem, starzec chrząknął i spytał:

- *O czym mam wam dziś opowiadać, moi drodzy?*
- *O bohaterach! – krzyknął ktoś z sali.*
- *O Pogromie! – dodał ktoś z sali.*
- *Bajarzu, opowiedzcie o skarbach – wyszeptala nieśmiałym głosem jakaś dziewczyna.*
- *A może chcecie usłyszeć o opowieść o świątyni Chorrolisa w Parlainth i wielkiej wyprawie po zgromadzone w niej skarby?*
- *A czy będzie o bohaterach?*
- *I o latających okrętach?*
- *I o czarodziejach?*
- *I o pięknych księżniczkach?*
- *Tak, tak – bajarz uciszył podekscytowanych wieśniaków – będzie o tym wszystkim. A więc, posłuchajcie.*

Działo się to dawno temu. Jakies pół wieku po Pogromie. Był to czas, kiedy magia wciąż była silna, a po ziemi chodzili adepci – Dawcy Imion, którzy potrafili czerpać niezwykłą moc z Ziemi. Dokonywali bohaterskich czynów, o których się nikomu wcześniej nie śniło. Wszystko po to, by wytepić zło, które zagnieździło na ziemi w czasie Pogromu. Ale ta historia zaczyna się jeszcze wcześniej. Otóż jeszcze przed Pogromem było sobie miasto Parlainth, wielka metropolia, therańska stolica Barsawii. Największą i najbogatszą budowlą Chorrolisa, Pasji bogactwa i handlu. Głosiciele Chorrolisa zgromadzili w podziemiach gmachu nieprzebrane skarby, o których mógłby zamarzyć sam władca Thery. A później przyszedł Pogrom i Parlainth zniknęło z pamięci wszystkich Dawców Imion. Wielcy magowie ukryli całe miasto w innym świecie...





Z ust słuchających wyrwało się pełne zdziwienia westchnienie. Bajarz zamilkł na chwilę, by wzmóc jeszcze ciekawość słuchających, po czym opowiadał dalej:

- *Gdy skończył się czas Pogromu, miasto wróciło do Barsawii. Jakże jednak odmienione! Nikt z jego mieszkańców nie przeżył, pozostały tylko kamienne budowle, pokryte nieprzebytą dla zwykłych śmiertelników dżunglą. Tylko nieliczni i najodważniejsi ośmielali się zanurzyć w tajemny gąszcz, by wyruszyć na poszukiwanie przedwiecznych skarbów. I tak było również tym razem. Na pewno słyszeliście o słynnym adeptcie...*

9 CZY CHODZI W INTRYDZE

W Parlainth, a dokładniej w osadzie Przyczólek, gdzie obecnie przebywają bohaterowie, znikają w tajemniczy sposób adepci. Gracze stają się kolejnym celem. Do tego dołącza się jeszcze ze swymi machinacjami wywiad Throalu, który posiada informacje o Groharze – therańskim dostojniku manipulowanym przez Horrora. Wywiad chce wykorzystać praktyki Grohara do zdyskredytowania Thery w oczach barsawiańskich adeptów.

STRONY KONFLIKTU

- Bohaterowie jako ofiary i jednocześnie główni detektywi,
- Therańska załoga statku, porywająca ludzi do oddziałów wojskowych, mających się składać z adeptów,
- Grohar, który jest człowiekiem manipulowanym przez Horrora,
- Oko Throalu, na czele z Wilhelmem, który zna prawdziwą tożsamość Grohara i powie o niej kilka słów śmiałkom (jednak nie za wiele, by zbytnio ich nie wystraszyć).

PIERWSZA WARSTWA INTRYGI

Planowana jest wyprawa do położonej w ruinach Parlainth piramidy- świątyni Chorrolisa (Pasji bogactwa, handlu, zazdrości i pożądania). Organizuje ją Almand-Freaik, wietrzniacki złodziej, wraz ze swoim bratem bliźniakiem Armandem-Freaik. Członkowie drużyny najprawdopodobniej zostaną zwerbowani w jakiejś gospodzie – może być nią „Dziedzictwo Loaka” w Starej Dzielnicy. Z bohaterami będzie rozmawiać tylko Almand, podczas gdy Armand w ogóle nie stawia się na spotkanie. Almand ukrywa fakt posiadania brata bliźniaka. Fizyczne podobieństwo do Armanda wielokrotnie pozwalało mu wykaraskać się z wielu kłopotów.





Według słów Almanda chodzi o dotarcie do legendarnego skarbu pozostawionego w świątyni Chorrolisa. Bohaterowie mają za zadanie zapewnić ochronę przed ewentualnymi potworami i pomoc wietrznikowi wynieść stamtąd legendarne skarby. On z kolei zaprowadzi grupę do świątyni (jest w posiadaniu wietrznickiej mapy ze specjalnie zakodowanymi znakami złodziejskimi) i rozbroi ewentualne pułapki. Wietrznik zażąda dla siebie jednej trzeciej skarbu i nie będzie się targował.

Po zwerbowaniu drużyny, wietrznik umówi się z nią na wieczór następnego dnia pod obeliskiem Barlub-Otala, pradawnego bohatera Parlainth.

UKRYTE WĄTKI

Do wyruszenia w podróż pozostały więc adeptom całe dwa dni. Szykując się na wyprawę, zaczęli dostrzegać, że coś w tym wszystkim nie gra.

Karczmarz powie im, że Almand jest osobą bardzo podejrzaną. Ci, którzy robili z nim interesy, znikali z Przyczółka, nie zabrawszy swoich rzeczy z gospody.

Artur Gomblin, jeden z kupców w Przyczółku, handlujący przedmiotami znalezionymi przez plądrujących Parlainth awanturników, powie bohaterom (już po zaangażowaniu ich przez Almanda), że w tej chwili są jednymi z nielicznych adeptami w mieście. Jest to bardzo dziwne, bowiem zazwyczaj kreci się ich tu wielu.

W karczmie bohaterowie poznają trolla **Grunga Krwawego**. Grung chętnie opowiada o swoich łupieżczych wyprawach. W istocie ów kryształowy łupieżca nie jest ani dyskretny ani subtelny – gdy tylko wypije z bohaterami strzemiennego, zdradzi im w „sekrete”, że w pobliżu stacjonuje jego powietrzny drakkar. Wpierw jednak zapyta się bohaterów, czy nie są szpiegami Thery (sic!).

Gdy bohaterowie zaczną się rozpytywać o wietrznika, trafi do nich obsydianin **Jakor’A’Thula**, który powie im, że **Armand-Freaik** (!) robił interesy z jego przyjacielem, **Hakarodem Ma-Tarenem**, (jeżeli gracze zapytają, okaże się, że ów również był adeptem), o którym potem zaginął wszelki śluch. Obsydianin ostrzeże drużynę przed zdradzieckim wietrznikiem. Obieca też nagrodę za odnalezienie przyjaciela.

Wieczorem dnia poprzedzającego wyprawę bohaterowie spotkają w jednej z karczm półelfa **Aelfwina** – barda (nie będącego adeptem), który będzie wypytywał drużynę o dotychczasowe przygody oraz plany na najbliższą przyszłość. Ciekawość ta może wydać się bohaterom nieco podejrzana. Aelfwin nie ma jednak złych intencji. Jeżeli śmiałkowicie potraktują go życzliwie, odwdzieczy się krótkim wierszem, z gatunku tych, które – jak sam mówi – „często się sprawdzają” (bard posiada ograniczoną zdolność jasnowidzenia):





*Okręty płyną nad piramidą,
A w dole Parlainth, drogi rozstaje.
Kłeską- pogrążyć się w sennych zwiadach;
Nie wszystko takie jest, jak się wydaje...*

Rankiem dnia, w którym drużyna ma spotkać się z wietrznikiem pod obeliskiem, po mieście zaczynają krążyć plotki o therańskim statku widzianym ponoć nad domami.

Do graczy przyjdzie krasnolud **Wilhelm z Throalu** (jest agentem Oka Throalu – czyli wywiadu krasnoludzkiego królestwa) i spyta ich wprost, co sądzą o Therze. Jeżeli bohaterowie odpowiedzą, że są przeciwni prowadzonej przez nią polityce, poradzi im, by uważali na szpiegów Imperium, którzy montują w mieście jakąś intrygę. Jeśli odpowiedzą wymijająco, Wilhelm udzieli im tylko niejasnego ostrzeżenia, wspominając coś o mrocznych mocach. Dodatkowo bohaterowie po wizycie Wilhelma zauważą, że są śledzeni przez zamaskowanego krasnoluda. Jednak wszelkie próby pojmania obserwatora spełzną na niczym – mimo, że zdekonspirowany, agent jest jednak zawodowcem.

TAJNA ROZMOWA

Po południu bohaterowie mogą zobaczyć **Armanda-Freai**k. Niewątpliwie wezmą go za Almarda (należy przy tym zaznaczyć, że Armand bohaterów nie zna). Jeżeli zawołają wietrznika, ten zignoruje ich i będzie się starał ich zgubić. Można jednak, przy odrobinie szczęścia (test Percepcji ze stopniem trudności 6) próbować go śledzić. Będzie leciał na spotkanie z **Grohare**m, które odbędzie się w dżungli za miastem. Jeżeli graczom uda się podsłuchać rozmowę, w oględny sposób dowiedzą się o zastawionej na nich pułapce. Jeżeli nie, pułapka będzie bardziej skuteczna, choć naturalnie nie pozbawi ich to jeszcze szansy na wymknięcie się z rąk Theran. Jeśli braciszek Almarda zostanie schwytany, będzie przysięgał, że nazywa się Agronian-Vierik (lub wymyśl jakieś inne imię). Dopiero, jeżeli bohaterowie go przycisną, opowie im o tym, że na życzenie therańskiego wielmoży sprowadza z bratem adeptów do jednej z piramid, a później... nie wie, co się z nimi dzieje. Jeżeli zmuszą go do doprowadzenia ich na to miejsce, wprowadzi ich wprost do jakie...

Bajarz przerwał na moment swą opowieść, by zwilżyć gardło lykiem dobrze przyprawionego, grzanego wina. Zza drzwi ciepłej i przytulnej karczmy słychać było szum wiatru oraz bębniące krople deszczu. Dziewka służebna napełniła naczynia co znaczniejszym gościom, czyniąc to na tyle szybko, aby nie uронić zbyt wielu słów z podjętej na nowo historii. I tak wyruszyli w drogę, która już na początku wydawała się zdradliwa, a zawieść ich miała nie tam, gdzie się spodziewali...





DRUGA WARSTWA INTRYGI

Jak już się dowiedziałeś, Mistrzu, wyprawa do świątyni jest mistyfikacją. W rzeczywistości dwóch sprytnych wietrznickich złodziejasków skumało się z therańskim agentem, łowiącym w Parlainth specjalnych niewolników – adeptów. Oficjalnie mają posłużyć oni do sformowania jednostki wojskowej zwanej Magicznym Legionem. Tak myślą wszyscy legioniści stanowiący załogę powietrznego galeonu „Duma Thery”. Świątynia Pasji to główna baza Theran. W podziemnej grocie skuci łańcuchami i otumanieni narkotykiem, spoczywają schwytani adeptci. Nasi bohaterowie mają stanowić ostatnio „kąsek”. Po ich złapaniu, przybyły już na miejsce galeon ma skierować się do Powietrznej Przystani.

DRÓGA PRZEZ PARLAINTH

Piramida leży w dżungli, niedaleko miasta. Wietrznik nie ma problemów z odnajdywaniem drogi pośród chaszczy. Posługuje się swoją mapą, kompletnie niezrozumiałą dla bohaterów.

Wszystko zdaje się iść jak z płatka, jednak jeśli któryś z adeptów zboczy na moment ze szlaku (albo zechcesz „uatrakcyjnić” mu wyprawę) czeka go przykra niespodzianka...

Nieuważne stąpienie może spowodować obsunięcie się nierównego podłoża i wpadnięcie bohaterów w sam środek gniazda jadowitych węży. W takim przypadku należy określić szansę ukąszenia, zależnie od obuwia nieszczęsnego Dawcy Imion oraz jego szybkości reakcji (najprawdopodobniej 10-80 procent) i uwzględnić przy teście jego Percepcję. Jad węży zadaje natychmiast obrażenia o stopniu 9, a także infekuje bohatera. Konieczny jest test Żywotności o stopniu trudności 7, w wypadku porażki bohater traci przytomność. Zalecane jest podanie odpowiedniego antidotum lub położenie okładu. Co godzinę należy wykonywać podobny test. Adept odzyskuje zmysły po pierwszym udanym sprawdzianie.

Bohater może się natknąć na zmurszały posąg z oczami ze szlachetnych kamieni. Jego dotknięcie powoduje uruchomienie klasycznej pułapki ochronnej (**PZ**, str. 210).

W pewnym momencie bohaterowie dostrzegą dawne miejsce bitwy, pełne spróchniałych kości.. Wietrznik sugeruje ominięcie go szerokim łukiem. Jeżeli ktoś nie zastosuje się do tej rady, po dotknięciu którejś z kości może zostać dotknięty słabą klątwą, związaną z długotrwałym nawiedzaniem tego miejsca przez złe moce.

W dżungli porastającej ruiny Parlainth nietrudno natknąć się na jej groźnych mieszkańców. Czekają tam ostrodzioby, skrzydlate małpy i jaszczury błyskawic (**PZ**, str. 302, 303 i 298).





CY W PIRAMIDZIE?

W piramidzie czeka na drużynę zasadzka. Świątynia jest bardzo stara i wygląda jak sumeryjski zikkurat. Bohaterowie będą długo wspinali się schodami obrosniętymi trującym bluszczem (o czym od niechcenia wspomni Almand). Adeptci zanurzą się w mroczne korytarze świątyni. Postaraj się, Mistrzu, wytworzyć w tym miejscu odpowiedni nastrój. W końcu adepci trafili w sam środek Zapomnianego Miasta, którego wszyscy mieszkańcy zginęli w czasie Pogromu. Kto wie, jakie okropieństwa mogą się czaić w czeluściach ciemnych korytarzy? Postaraj się dobrać odpowiednią muzykę i zafunduj graczom chwilę strachu, kiedy ich postacie będą skradały się ciemnymi korytarzami świątyni.

. Zanim ktokolwiek zdoła zareagować, Almand poleci z powrotem uruchamiając niepostrzeżenie pułapkę. Rozlegnie się zgrzyt przypominający tarcie kamienia o kamień, i w tym momencie droga ucieczki zostanie odcięta przez ciężkie bloki skalne. Jednocześnie z sufitu odpadnie kilka ceramicznych płytek i do pomieszczenia zacznie sączyć się duszący gaz.

Pozwólmy teraz bohaterom przeżyć kilka przerażających chwil, gdy będą rzucali się w pułapce niczym złapane w potrzask myszy. Następnie wykonaj, Mistrzu, jakieś testy (np. na Percepcję, a może ktoś z bohaterów zna się na starożytnej architekturze?). Ten, kto otrzyma najlepszy wynik, dojrzy ukryte przejście w bocznej ścianie. W ostatniej chwili bohaterom uda się schronić w niewielkiej niszy, nie posiadającej żadnych wyjść. W niszy jest mało miejsca ale czyste powietrze dociera przez szyby wentylacyjne. Dodatkowo w ścianie są dwa otwory, umożliwiające podglądanie tego co dzieje się w pomieszczeniu - pułapce, a doskonała akustyka pozwala wszystkim podsłuchiwać co dzieje się po drugiej strony ściany.

Po kilku chwilach bohaterowie zobaczą, że otwiera się nowe sekretne przejście (w miejscu płaskorzeźby) i do pomieszczenia- pułapki wkracza Grohar wraz z kilkoma legionistami i wietrznikiem, który wygląda jak Almand (a faktycznie jest Armandem, chyba, że bohaterowie trafili do świątyni po schwytaniu brata bliźniaka – wtedy jest na odwrot – z Groharem pojawi się Almand). Będą trzymali blisko nosów chusteczki namoczone w jakimś płynie. Bardzo się zdziwią, gdy nie znajdą ciał bohaterów. Nic nie wiedzą o sekretnej niszy. Będą bardzo zdenerwowani, gdyż obawiają się, że cała intryga wyjdzie na jaw. Grohar zarządzi natychmiastową ewakuację i załadunek jeńców na okręt.

Bohaterowie będą mieli teraz okazję podążyć za Groharem w głąb świątyni. Trafiają do wielkiej sali z galerią, przegrodzonej potężnymi kratami. Na dnie wysokiego pomieszczenia stać będą pojmani adepci. Czuć dziwny, jakby ziołowy zapach (to narkotyk odurzający). Bohaterowie (którzy ujrzą to wszystko z galerii) będą oddzieleni od jeńców metalowymi kratami, tworzącymi swego rodzaju sufit nad głowami jeńców. Po kilku chwilach do sali wejdą theraińscy żołnierze i zaczną wyprowadzać więźniów. Bohaterowie powinni w miarę szybko dostać się jakoś na dół. Niech więc chwilę pobłądzą na korytarzach, po czym pozwól im wychynąć niewielkim przejściem na taras na szczycie świątyni. Niech w świetle księżyca ujrzą u stóp piramidy sznur jeńców prowadzonych ku gęstwinie przez legionistów. Teraz wiele zależy od pomysowości graczy. Mogą





poszukiwać zejścia na dół krętymi korytarzami zikkuratu. Mogą się jednak zdecydować na ryzykowny, acz efektowny zjazd po linie ze szczytu świątyni (50 metrów do ziemi). Niezależnie od sposobu, jaki wybiorą, gdy dostaną się już na dół, z łatwością uda się im znaleźć ślady pozostałe po przemarszu kilkudziesięciu osób.

Największym wrogiem drużyny stanie się teraz czas. Postaraj się utrzymywać bohaterów w stałym napięciu. Niech pędzą za therańskim oddziałem przez niebezpieczną puszcę Parlainth, pogrążonego w pozornym tylko uśpieniu, śledzeni przez nienawistne spojrzenia z zarośli, odprowadzani łopotem skrzydeł skrzydlatych małp i skrzekiem jaszczurów.

Jeśli się pośpieszą, ujrzą właśnie kończony załadunek więźniów na zacumowany przy polanie powietrzny galeon noszący wdzięczną nazwę *Duma Thery*.

Czy bohaterowie będą w stanie odbić więźniów? Teoretycznie, taka akcja mogłaby zakończyć się przynajmniej częściowym powodzeniem, jednak wątpliwe, by nasi adepci już teraz się na nią zdecydowali.

Galeon majestatycznie wznieśnie się w powietrza. Na terenie świątyni pozostanie tylko kilku therańskich legionistów, pragnących usunąć ślady obecności armii imperium. Właśnie ci legioniści stawiają czoło ewentualnemu atakowi bohaterów (aż do momentu, gdy statek będzie wystarczająco wysoko). Prócz tego, po ewentualnym pojmaniu będą stanowić oni źródło informacji na temat planowanego kursu statku – oczywiście pod warunkiem, że gracze pozostawią któregoś z nich w jednym kawałku.

- ... a serca adeptów żałość natenczas ogarnęła wielka, nie wiedzieli bowiem co uczynić.

Nagły podmuch wiatru zdmuchnął kilka świec w pomieszczeniu, ziąb jesiennej nocy i krople deszczu wdarły się do karczmy przez rozwarte drzwi. Po sali przeszedł pomruk niezadowolenia.

W drzwiach stał ktoś nieznajomy, zapewne podróżny, ubrany w przemoczony kubrak. Jego twarz zasłaniał kaptur. Widząc całe zgromadzenie, czym prędzej zamknął wierzeje i wszedł do środka, odprowadzany nieprzychylnymi spojrzeniami miejscowych.

- *Mówcie, Bajarzu, mówcie dalej – odezwał się chór głosów.*

TRZECIA WARSTWA INTRYGI

W rzeczywistości adepci wcale nie lecą do Powietrznej Przystani, by sformować Magiczny Legion. Galeon podąża do siedziby Hurgasha Dormadraala - horroru, który żywi się energią karmiczną. Ponieważ jego moce osłabły wraz ze spadkiem poziomu magii, celem zdobywania pokarmu posługuje się konstrukdami, które sprowadzają mu adeptów z całej Barsawii. Takim konstruktem jest właśnie Grohar. Dopóki pozostaje skryty





pod iluzyjną magią, wydaje się być zwykłym człowiekiem. W rzeczywistości wygląda jak karykaturalne połączenie człowieka i Horrora (dokładny opis znajduje się w rozdziale „Statystyki BN”). Jest on istotą na tyle potężną, by stanowić poważne zagrożenie dla drużyny.

O tym, że Grohar jest istotą opanowaną przez Horrora, wie doskonale wywiad Throalu. Jednakże Wilhelm, który jest szefem delegatury wywiadu na rejon Parlainth, zamierza wykorzystać poczynania Grohara do celów propagandowych i zdyskredytować Therę w oczach jak największej liczby adeptów. Aby tego dokonać, musi w jakiś efektowny sposób pokrzyżować plany Grohara – i do tego właśnie chce wykorzystać bohaterów. Sam jednak nie zamierza nadstawiać karku (ani narażać życia swych cennych agentów). Aż do świątyni śmiałków będzie jego szpieg, później „przyczepi” się do nich, gdy już wydostaną się z piramidy.

Aby dogonić therański galeon, potrzebny jest graczom inny statek powietrzny. Tutaj może okazać się pomocna znajomość Grunga Krwawego. Trzeba go szybko zawiadomić i wezwać na pomoc. Jeżeli w drużynie jest wietrznik, nie będzie z tym żadnego problemu. Do Przyczółka nie powinno być stąd więcej niż dwadzieścia minut szaleńczego lotu nad drzewami. Grung może bardzo szybko wezwać swoją powietrzną galere, której jest kapitanem – utrzymuje bowiem magiczny kontakt ze sternikiem.

Jeżeli w drużynie nie ma wietrznika, z krzaków wynurzy się krasnoludzki szpieg – podwładny Wilhelma – i zaoferuje swą pomoc. Będzie miał ze sobą magiczny medalion, który zapewnia mu kontakt z szefem. W ten sposób będzie możliwe wezwanie na odsiecz „powietrznej kawalerii”.

Pojmani legionści wyjawiają bohaterom (naturalnie nie od razu), że statek kieruje się na południowy zachód. Szybki drakkar trolli wnet dogoni galeon z Thery.

PÓWIETRZNY ABORDAŻ

Dotarliśmy do punktu kulminacyjnego. Za chwilę śmiałkowie będą mogli dokonać bohaterskich czynów. Jeżeli masz w domu jakąś dobrą i dynamiczną muzykę symfoniczną, zachęcam do jej wykorzystania (doskonały jest np. kawałek z podkładu „Powrót Jedi” – szturm na Gwiazdę Śmierci; nada się z pewnością również „Lot Walkirii” Wagnera).

Noc rozświetli się strugami ognistych oszczepów, wystrzeliwanych z obu okrętów. Z hukiem poczną się rozrywać w powietrzu ogniste kule, wystrzeliwane przez rufowe działa therańskiego galeonu. Jednak dla Powietrznych Łupieżców taka sytuacja to nie pierwszyna! Niezwykle zwinny i szybki drakkar niesiony wiatrem i magią zespolonych w wysiłku wioślarzy z łatwością uniknie pocisków ognistych dział i balist. O pokład zabębni żelazny deszcz strzał. Dzika piracka załoga przeskoczy na pokład galeonu i przystąpi do abordażu – natychmiast rozgorzeje bezlitosna walka. Rozgorzeje bezlitosna walka.





Proponujemy, być nie rozgrywał poszczególnych pojedynków. Niech bitwa toczy się między legionistami a piratami, natomiast bohaterom pozostaw czyny prawdziwie bohaterskie, czyli starcie z Groharem. Będzie stał w części dziobowej statku i gromadził wokół siebie legionistów. Dopóki skrywają go iluzyjne czary, może używać tylko swoich ksenomantycznych zaklęć. Jednakże gdy to nie wystarczy lub któryś z graczy za pomocą *wzroku astralnego* odkryje przedziwne wątki, które wplatają się w jego wzór i biegną gdzieś w dal astralnej przestrzeni, odrzuci krępujące go iluzyjne więzy, ukazując swą straszliwą postać. Wtedy jednak legioniści ujrzą prawdziwą naturę swego pana i zaprzestaną walki. Starcie rozegra się wyłącznie pomiędzy Groharem i herosami. Nie pozwól, by adversarz zginął zbyt łatwo. Jeżeli Twoja drużyna nieraz potykała się z Horrorami, pozwól, by przez konstrukt „przemówiła” cała gama mocy bestii. Jeżeli zaś jest to pierwsze spotkanie z tego typu istotą, postaraj się, by wyglądało naprawdę groźnie. Dodatkowym ciekawym efektem będzie ochrona magiczna, jaką Horror roztacza nad swym konstruktem. Każdy czar rzucony na jego podopiecznego zostaje zawrócony w kierunku czarodzieja...

PO WALCE

Po pokonaniu Grohara, trolle wezmą therańskich legionistów do niewoli i rozdziela statki. Co stanie się ze schwytanymi adeptami? Znajdują się w ładowni galeonu i nie reagują na żadne bodźce zewnętrzne. Zostali zaczarowani przez Grohara. Do każdego z nich przyłączone jest magiczne pasm, które wiedzie gdzieś w astralną przestrzeń. Aby zbudzić uśpionych jeńców, należy zerwać to połączenie. Może dokonać tego każdy czarodziej, jednakże potrzeba do tego bardzo dużo magicznej energii.

Należy przełamać czar o trudności równej 12, używając zaklęcia Rozproszenie magii, bądź wykonując test Siły Woli. Każda nieudana próba przełamania czaru powoduje wyczerpanie maga (dwa punkty wyczerpania) i dodatkowo pozbawia go jednego punktu karmy. Każdy ze znajdujących się na pokładzie magów, czując mimowolny odpływ energii, będzie musiał zapuścić swe matryce w przestrzeń astralną, by zbierać energię magiczną. Uwaga! Galeon zacznie opadać, gdy magiczna energia esencji powietrza utrzymująca go w powietrzu zacznie słabnąć (czar rzucony przez horrorą próbując oprzeć się rozproszeniu, czerpie moc z otoczenia). Bohaterowi, który "rozpląta" zaklęcie Grohara, należy uzmysłwić, że żaden sukces nie przychodzi za darmo. Zwróci on na siebie uwagę Horroru, który być może zechce kiedyś poznać go bliżej...

TRIUMF I WIWATY

Na powitanie zwycięskich bohaterów wybiegną prawie wszyscy mieszkańcy Przyczółka (oprócz dwóch wietrzników, którzy zdążyli już spakować swoje manatki). Bohaterom będą dziękowali także uwolnieni adepci. Jeden z nich przekaze najdzielniejszemu bohaterowi (ot, orzech do zgryzienia dla MG) niezwykle cenny





magiczny przedmiot – kulę Ormazda. Opowie mu tylko o imieniu przedmiotu – pierwszym tajemniku –tak, aby po wpleceniu wątku mógł korzystać z efektu 1 stopnia. Dodatkowo obsydianin **Jakor'A'Thula**, zgodnie z obietnicą, obdarzy bohaterów pewną sumą pieniędzy (do uznania MG). Uroczystości będzie towarzyszyć przemówienie Wilhelma, który wysławi czyny bohaterów, ale jednocześnie nie omieszką wpleść do oracji zjadliwej, antytherańskiej propagandy.

Ogień w palenisku wolno dogasał, a na dworze pierwsza szarość zwiastowała rychły świt. Bazarz drzemał, oparty o ściankę kominka. Ostatni wieśniacy rozchodzili się na spóźniony spoczynek, wrzucając uprzednio do trzosu starego kilka groszy w podzięcie za opowieść. Karczmarz przecierał oczy. Potem, zbierając naczynia, niby to liczył zyski tej długiej nocy, lecz po prawdzie, tak jak wszyscy, wspominał jeszcze słowa opowieści.

Tylko samotny nieznajomy nie opuszczał gospody, siedział zamyślony, wpatrując się w żar paleniska. Nikt, choćby wytężał silnie wzrok, nie mógłby dostrzec nikłego uśmiechu błakającego się po jego twarzy. Theranie, Horrory, statki, ksenomanci i magiczne skarby... jak dawno to było? Z pewnością minęło wiele czasu, ale stary Aelfwin wciąż jeszcze dobrze się trzyma.

No, pora już udać się na spoczynek, choć przedtem trzeba by odprawić rytuał karmiczny. Przy obecnym poziomie magii nie jest to wcale proste....

MAGICZNY PRZEDMIOT - KULA ORMAZDA

Maksymalna liczba wątków: 3

Obrona magiczna: 14

Kula Ormazda, jak wskazuje sama nazwa, jest kryształową kulą o średnicy około pięciu centymetrów. Jest oprawiona w srebro i zawieszona na łańcuchu. Wewnątrz kryształu wyrzeźbiono magicznym sposobem run magiczny, który jest jednak niewyraźny i ginie w siateczce krystalicznych rysów.

Poziom 1, Koszt 300

Tajnik: Bohater musi się dowiedzieć że kula została wykonana przez Ormazda – obsydianina, który zwalczał Horrory w początkach Pogromu.

Efekt: Kula dodaje +2 do obrony magicznej przed czarami rzucanymi przez Horrory i ich konstrukty.

Poziom 2, Koszt 500

Efekt: Podnosi stopień rzucania czarów postaci o +1, a wobec Horrorów o +2.





Poziom 3, Koszt 800

Tajnik: Należy dowiedzieć się, w jakich okolicznościach umarł Ormazd. Został on zabity przez własnego przyjaciela, krasnoluda Zagrakha, owładniętego mocą Horrora.

Efekt: Kula, czerpiąc siłę z goryczy zdradzonego przez przyjaciela Ormazda, generuje moc niszczącą, zdolną do psychicznego ataku na dowolną żywą istotę ze stopniem równym stopniowi *Siły Woli* (bądź *mocy woli*) rzucającego.

Poziom 4, Koszt 1300

Efekt: Kula obdarza właściciela wzrokiem astralnym (jak zdolność rasowa wietrzników) o zasięgu 20 metrów. Percepcja postaci wzrasta w tym czasie o 3 stopnie. Wszystko to jednak powoduje również utratę przez postać jednego punktu wyczerpania.

Poziom 5, Koszt 2100

Tajnik: Bohater powinien dostrzec i poznać znaczenie runu zawartego we wnętrzu kuli. Oznacza on żywioł ziemi, jako moc, na której pragnął się oprzeć Ormazd w walce z Pogromem.

Efekt: Kula zwiększa o 1 pancerz fizyczny postaci.

Poziom 6, Koszt 3400

Czyn: Bohater musi odnaleźć miejsce śmierci Ormazda i doprowadzić do postawienia w tym miejscu jego pomnika, a ponadto napisać i opublikować dzieło literackie sławiące jego pamięć.

Efekt: Kula potrafi wykrywać obecność tych, którzy zostali splugawieni przez Horrory. Postać musi wykonać test *rzucania czarów* bądź *Percepcji* o trudności równej obronie magicznej Horrora. Sukces w tym teście ostrzega bohatera o obecności bestii.





PODZIAŁ PUNKTÓW LEGEND

Odgadnięcie podwójnej tożsamości wietrzników	100
Wykrycie pułapki przed wpadnięciem w nią	100
Uwolnienie obsydianina Hakaroda Ma-Tarena	250
Pokonanie Grohara- konstrukt Horrorra	2000
Odczarowanie i uwolnienie adeptów	600

Punkty powinienś rozdzielić między bohaterów nie tylko proporcjonalnie do zasług, ale przede wszystkim stosownie do heroicznego ducha i odwagi, jaką wykazali się w trakcie przygody (wszak to *heroic fantasy*, czyż nie?). Naszym skromnym zdaniem, bohaterska postawa być szczególnie nagradzana, by wyrobić w graczach przyzwyczajonych do innych systemów, nawyk odgrywania bohaterów charakterystycznych dla gatunku *heroic fantasy*

STATYSTYKI BN

GROHAR, konstrukt Horrorra

Zr: 10	SF: 12	ŻYW: 12
PER: 10	SW: 10	CHA: 10
Inicjatywa: 11	Obrona fizyczna: 13	
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 11	
Atak: 18	Obrona społeczna: 10	
Obrażenia: 20		
Liczba czarów: (2)	Pancerz duchowy: 7	
Rzucanie czarów: 16	Zachowanie równowagi: 11	
Efekt: patrz niżej	Testy zdrowienia: 5	
Próg życia: 56	Szybkość w walce: 105	
Próg ran: 16	Pełna szybkość: 210	
Próg przytomności: 51		
Punkty karmy: 40	Stopień karmy: 15	





Czary: Ból, Lodowa włócznia, Opary grozy, Pakowanie, Odporność na ogień, Dusząca maź, Kamienna klatka, Latanie, Burza błyskawic.

Moce: Grohar za życia (kiedy był jeszcze człowiekiem) trudnił się ksenomancją i sam zna wiele czarów ksenomantycznych. Dodatkowo może go w razie potrzeby wspomagać magia Horrora. Prócz tego, jest zupełnie niewrażliwy na ból, i by go zabić, trzeba go praktycznie posiekać na kawałki. Horror roztacza nad swym konstruktem ochronę magiczną; każdy czar rzucony na jego podopiecznego zostaje zwrócony w stronę maga.

Punkty legend: 2000

Ekwipunek: brak

Łup: brak

Grohar, gdy ukaże już adeptom swoją prawdziwą postać, będzie wyglądał jak upiornie zmutowany człowiek; różne narządy jego ciała będą pojawiać się i znikać w najmniej spodziewanych miejscach – na przykład gałki oczne na rękach, a zęby na brzuchu. Jego ciało ma konsystencję galaretowatej masy i przypomina zrakowaciałe komórki.

LEGIONISTA THERAŃSKI

ZR: 6 **SF:** 7 **ŻYW:** 7

PER: 6 **SW:** 5 **CHA:** 5

Inicjatywa – Kostki: k4

Szybkość w walce: 33

Pełna szybkość: 65

Próg życia: 56 (54)

Próg ran: 12

Próg przytomności: 45 (43)

Testy zdrowienia: 3

Kostki zdrowienia: k12

Umiejętności:

Broń biała: 9 (k8+k6)

Walka

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 4

Pancerz fizyczny: 7

Pancerz duchowy: 0

Ekwipunek:

Miecz

Kolczuga

Ubranie podróżne

Sztylet





MIESZKAŃCY PARLAINTH:

Jaszczury błyskawic (podręcznik Earthdawn, str. 298), ostrodzioby (podręcznik, str. 302) i skrzydlate małpy (podręcznik str. 303).





Maciej Szaleniec

MGŁY GÓR SMOCZYCH

Powietrzny Okręt II

Druga z pieśni cyklu Powietrzny Okręt jest szczególnie bliska memu sercu, z tego choćby powodu, że dotyczy mojego własnego domu Trzcín. Napisałam ją zanim w ogóle powstała w mej głowie myśl o cyklu „Powietrzny Okręt”. Po prostu byłam w Pływającym Mieście gdy doszło do ataku drakkaru na rzeczną łódź emisariuszki, byłam też w wielkiej sali, gdy shivalahala nagradzała adeptów za ich bohaterskie czyny.

Mgły Gór Smoczych to pieśń o odwadze i przebiegłości. Bohaterowie zostają uwikłani w Atlosh T'zdrám czyli Wielką Grę. Adepci wpadają w niezwykle skomplikowaną matnię interesów trollowego przymierzem Czarnej Gwiazdy, domu V'strimon i Theran. Pieśń opowiada o bohaterach, którzy... a zresztą – po prostu posłuchajcie...

*- T'saanás V'shala
Trubadurka domu V'strimon*

„Mgły Gór Smoczych” są kontynuacją „Powietrznego Okrętu” (MiM 9/00). Jest to przygoda, która zapozna Twych bohaterów z kulturą Kryształowych Łupieżców, t'skrangów znad Jeziora Ban, z niewolniczym procederem Theran i w końcu doprowadzi do szalenie niebezpiecznej konfrontacji z prastarym, barsawiańskim smokiem! Będzie stanowiła również kolejną rundę rozgrywek z potężnym i sprytnym horrorem Hurgashem Dormadraalem, któremu nasi herosi pokrzyżowali już kiedyś plany (w „Powietrznym Okręcie”). Oczywiście, scenariusz jest samodzielną przygodą i można ją poprowadzić niezależnie, jednak obecność choć jednego bohatera, który uczestniczył w poprzedniej historii, doda heroiczno-epickiego smaku.

OD CZEGOŚ TRZEBA ZACZAĆ

Opowieść ową należy zacząć na Wężowej Rzece. Zapewne wśród członków drużyny jest jakiś t'skrang, lub Twoi bohaterowie mają przyjaciół w t'skrandzkiej społeczności. Nie? No to może najwyższy czas, by w sposób pasujący jedynie do Twojej drużyny bohaterowie zdobyli zaufanie mieszkańców jednej z wiosek (na przykład pływając wraz z t'skrandzką załogą na parostatku). Pamiętając o zamiłowaniu jaszczurów do wspaniałych czynów i heroicznych opowieści, może wystarczy wyłącznie zdobyta przez bohaterów sława.

A dla czegoż to wszystko? Otóż sama shivalahala Domu Trzcín wezwała podległą jej wioskę do oddelegowania jednego statku z najlepszą załogą do służby władczyni Domu. Polecenie zalecało wyposażenie statku w załogę o najwyższych kwalifikacjach „szczególnie w zakresie godnym ogona i nie tylko”. W subtelny języku Atlosh T'zdrám, czyli Wielkiej Gry (o władzę), miało to oznaczać wynajęcie jak największej liczby adeptów zdolnych do





podejmowania niebezpiecznych zadań – dlatego t'skrangowi przyjaciele zaproszą naszych bohaterów na wyprawę do Pływającego Miasta na Jeziorze Ban.

MISJA DYPLMATYCZNA

Zadaniem statku naszych bohaterów będzie ochrona reprezentacyjnej galery, która ma przewozić Fathare'Fat'Verę, t'skrangową dyplomatkę, o której mówi się, że będzie następczynią samej władczyni *Aropagoi V'strimon*. Zmierza ona z misją dyplmatyczną do wodza orkowych plemion żyjących w dole rzeki. Jej negocjacje mają dotyczyć przymierza pomiędzy Domem Trzcina a Kudun Hanem, który podporządkował sobie pięć klanów nomadów. Wszystkie zabiegi dyplmatyczne zmierzają do przeciwstawienia się narastającej ostatnimi czasy działalności therkańskich łowców niewolników. Łowcy owi napadają na plemiona orków i wioski t'skrangów, a zatrudniają wyrzutków z obu ras. Tak się składa, iż orków napadają zawsze watahy złożone z t'skrangów, zaś lud Pływającego Miasta atakują bandy orków. O mały włos nie doszło do wybuchu wojny pomiędzy sąsiadami, jednak *shivalahala* Domu Trzcina przejrzała podstęp (z niemałą pomocą swych szpiegów) i stara się teraz niebezpieczną sytuację obrócić na swą korzyść. Pragnie zawrzeć przymierze, potwierdzić je dodatkowymi obustronnymi umowami handlowymi (na których jaszczury oczywiście wyjdą lepiej) zapobiegając w ten sposób niepotrzebnemu rozlewowi krwi i jednocześnie wzmocnić swą pozycję względem innych klanów (ze szczególnym uwzględnieniem wrogiego Domu K'tenshin).

Aby nie dopuścić do przecieku informacji do siatki szpiegowskiej wroga, angażuje w całą wyprawę swych pobratymców z odległych wiosek, tak by Fathare'Fat'Vera mogła dotrzeć na miejsce bezpiecznie, a jednocześnie niepostrzeżenie. Okręt naszych bohaterów zostanie przez umyślnego posłańca skierowany do ujścia jeziora – w ten sposób nie będzie musiał zawijać do Miasta i nie przyciągnie uwagi szpiegów. W umówionym miejscu czeka parowiec z Fat'Verą i jej osobistą obstawą – tam ma nastąpić zmiana eskorty i rozpocząć misja dyplmatyczna.

PODSTĘPNA ZASADZKA

Kiedy okręt naszych bohaterów wpłynie z jeziora we wskazane ujście Rzeki Wężowej, ukąsą się kominy dużego parowca i trzech mniejszych statków eskorty. Jednak gdy bohaterowie podpłyną bliżej, dostrzegą nienaturalny bezruch panujący na pokładach okrętów. Parowiec utkwiał na mieliźnie, zaś stateczki eskortowe dryfują powoli w dół rzeki. Z bliższej odległości można zauważyć, iż pokłady są zasłane ciałami bezlitośnie pomordowanych t'skrangowych gwardzistów. Najprawdopodobniej bohaterowie natychmiast przybiją do galery, by zobaczyć jaki los spotkał Fathare'Fat'Verę. Okaze się, że t'skrangowa dyplmatka zniknęła! W przybudówce, gdzie mieściła się jej kajuta, piętrzą się ciała zasieczonych gwardzistów, po ziemi walają się rozsypane klejnoty i podarki dla orkowych przywódców, lecz nigdzie nie ma śladu następczyni *shivalahali V'strimon*, Masakry nie przeżył nikt poza jednym, umierającym już t'skrangiem, któremu wielkie cięcie rozplątało brzuch. Widząc





bohaterów, t'skrang będzie próbował powiedzieć im, kto porwał Fat'Verę. Zanim umrze, zdąży tylko wyszeptać urywane słowa:

Powietrzny drakkar... czarna gwiazda... niebieskie tło. Ale to nie...

Po tych słowach odda ducha.

Dokładne oględziny statków mogą dostarczyć następujących informacji:

- Podczas ataku użyto tak zwanych powietrznych harpunów – jest to broń trolli do szepiania okrętów powietrznych – tu najwyraźniej została użyta do przycumowania abordażującego okrętu do nawodnych celów.
- Rany, jakie otrzymały t'skrangi, są raczej płytkie i choć odpowiadają typowi obrażeń zostawianemu przez kryształowe topory, raczej mało prawdopodobne, by zadały je obdarzone nadludzką siłątrolle.
- Znak czarnej gwiazdy na błękitnym tle to bandera trollowego przymierza powietrznych łupieżców Joriga Hansena, który ma siedzibę gdzieś w Górach Grzmotu – wiedzą o tym kapitan i niektórzy marynarze.

Kapitan natychmiast poleci bohaterom zawrócić na jednym z małych stateczków eskortowych do Miasta Trzcina i dyskretnie powiadomić zarządcę Pływającego Miasta o zaistniałej sytuacji.

NA RATUNEK!

Gdy bohaterowie dotrą do miasta, opisz im, drogi Mistrzu, wspaniałość tego niezwykłego osiedla. I choć bardzo się śpieszą i raczej nie są w nastroju do podziwiania uroków miasta, nie sposób nie zauważyć wspaniałych wysp trzciniowych, delikatnych i misternych konstrukcji unoszących się na platformach, wspaniałych wież pnących się pod niebo, różnobarwnej i wielorasowej ludności, która przybywa do Miasta Trzcina pohandlować z domem V'strimon. Nad wszystkim góruje oczywiście pałac *Ijrii'atthana* – zarządcę miasta, który zarządza w imieniu *shivalahali* nadwodną częścią osiedla. Do niego właśnie strażnicy pałacowi skierują bohaterów po usłyszeniu straszhwej wiadomości. Powiadomiony o całej sprawie *Ijrii'atthana* – postawny t'skrang o zielono-granatowym ubarwieniu – odprawi cały dwór i tłum petentów, zostawiając sam na sam z bohaterami.

Przedsiębiorczy t'skrang natychmiast roześle posłańców, by zwołać nadzwyczajną radę. Bohaterowie powinni poczuć, że wojna wisi w powietrzu! Czy mają już wątpliwości, co do sprawców napadu? Nawet jeśli tak, najpierw muszą przekonać radę, by wysłała adeptów w pościg, zanim t'skrangi zbiorą armię i wyruszą odbić porwaną dyplomatkę. Wszak cóż to za bohaterstwo, z pomocą całej armii ratować piękną porwaną?!

Również z racjonalniejszych powodów najważniejszy jest czas podjąć natychmiastowe kroki zamiast długo debatować. Z każdą minutą okręt powietrzny coraz bardziej się oddala, kierując się ku Góróm Grzmotu. Tymczasem t'skrangi muszą najpierw poradzić się *shivalahali* i zebrać odpowiednie siły do wyprawy. Zajmie im to co najmniej dwa do trzech dni. Nawet więc jeśli bohaterowie sami tego nie zasugerują *Ijrii'atthana* poprosi adeptów o pomoc. Zależy mu na tym, aby zlokalizowali twierdzę Kryształowych Łupieżców i zorientowali się, gdzie przetrzymywana jest porwana dyplomatka (oczywiście, nie obrazi się, jeżeli bohaterom uda się ją uratować). W zamian Dom V'strimon będzie winien bohaterom





przysługę – a jak powszechnie wiadomo, jest to jeden z najpotężniejszych domów t'skrangów w całej Barsawii.

Bohaterowie otrzymają niezbędny ekwipunek i wierzchowce (oczywiście, jeśli ich nie posiadają, co jest zresztą całkiem prawdopodobne, zważywszy na to, że przybyli statkiem). T'skrangowe wiatronogi doskonale nadają się do wyprawy!

ZANIM BOHATEROWIE WYRUSZĄ W DROGĘ

Powinieneś graczom uświadomić, Mistrzu, jak bardzo liczy się czas. Dzięki temu może zaniedbają przeprowadzenia wnikliwego śledztwa na miejscu porwania. Mogę Ci już zdradzić chyba, Mistrzu, że nie zależy nam, by w początkowej części przygody zbyt szybko dociekli prawdy! No, ale nie można wykluczyć, iż Twoi gracze okażą się przezorniejsi niż moi, tak więc należy Ci się kilka słów informacji na temat tego, co mogą powiedzieć ludzie mieszkający na południe od Jeziora Ban.

Otóż całkiem niedaleko miejsca zajścia znajduje się ludzka wieś. Powietrzny okręt napędził jej mieszkańców niezłego stracha – większość poukrywała się w lepiankach, a wojownicy już szykowali się do obrony swych nędznych domostw.

Jedyną osobą, która przyglądała się w spokoju całemu zajściu, była stara Szamanka. Starowina dawno przestała bać się śmierci, więc w jej przypadku ciekawość zwyciężyła powszechną panikę. Kobieta zauważyła podczas ataku kilka dziwnych rzeczy:

- Nie było słyhać grzmiących głosów rogów grzmotorózców, którymi trolle często obwieszczają wrogom swój atak.
- Powietrzny drakkar przyszpilił swą ofiarę harpunami, lecz szamanka nie mogła dostrzec szybujących w powietrzu na skrzydłach magii trollich piratów. Zamiast tego odniosła wrażenie, iż napastnicy użyli do abordażu lin.
- Szamanka wyczuła w powietrzu „coś dziwnego” – to magiczne reminiscencje dyskretnej działalności czarodziejki dowodzącej therańskimi piratami.

KURTYNA W GÓRĘ

Już wystarczająco długo trzymałem Cię, Mistrzu, w nieświadomości. Czas wyjaśnić kilka szczegółów. Oczywiście, napadu nie dokonali Kryszałowi Łupieżcy, tylko Therańskie. Po co jednak użyli trollowego drakkaru, skoro mają majestatyczne, kamienne okręty?

Oczywiście, strategia jest taka sama, jak w przypadku działań przeciwko orkom i t'skrangom. Chodzi o wywołanie wojny! Tym razem Therańskim naprawdę się udało. Dotychczas jaszczury miały niepisany układ z piratami przestworzy: „*Wy łupicie w powietrzu, z dala od rzeki – my na rzece*” (dom V'strimon nazywa ten proceder „podatkiem”). Obie rasy współżyły w pełnej szacunku koegzystencji – zwinne i uzbrojone w ogniste działa parostatki t'skrangów nawet dla szybkich i manewrowych drakkarów są ciężkim orzechem do zgryzienia. Jeśli się zaś weźmie pod uwagę fakt, iż większość trolli po prostu nie umie pływać i w czasie nadrzecznych potyczek wielu powietrznych łupieżców po prostu haniebnie tonęło, łatwo zrozumieć tą „pełną szacunku koegzystencję”. Teraz jednak trolle zadały dotkliwy cios domowi V'strimon, a biorąc pod uwagę sytuację dyplomatyczną i tajemnicę, jaka okrywała





cała misję, ujawniły się jako nieoczekiwani sprzymierzeńcy Theran. Oczywiście, nikt nie posądza wszystkich trolli o przyłączenie się do ich odwiecznych wrogów – najwyraźniej zdradziło tylko przymierze Joriga Hansena. Jeżeli jednak jaszczury pokonają Czarną Gwiazdę (co może się zdarzyć, biorąc pod uwagę liczebność t'skrangów z Domu Trzciny i magiczne możliwości jego *shivalahali*), zostanie skalany honor trollowej rasy, co pociągnie za sobą zbrojne wystąpienie Kryształowych Łupieżców z Lśniących Szczytów, a prawdopodobnie również nie mniej honorowych pobratymców z nizin. Biorąc pod uwagę skomplikowane powiązania honorowe oraz honor rasy trolli, sytuacja jest poważniejsza niż się wydaje bohaterom i gubernatorowi Pływającego Miasta.

No dobrze, ale skąd Theranie wzięli drakkar? Otóż jakieś trzy tygodnie temu doszło do bitwy pomiędzy okrętami Imperium a statkami Powietrznych Łupieżców. W trakcie starcia zginęło wielu legionistów, lecz podstępny Theranom udało się osiągnąć upragniony cel – ujęli Joriga Hansena, wodza przymierza. Następnie therańskie okręty uszkodziły żagle drakkarów i uciekły. Dzięki magicznym torturom Theranie uzyskali sekret budowy drakkara, zbudowali okręt, który wygląda dokładnie tak samo, acz napędzany jest bardziej therańską niż trollową magią, i z pomocą trollich renegatów dokonali napaści. Następnie okręt odleciał w kierunku Gór Smoczyc, gdzie mieści się therańska baza.

WARSTWA PIERWSZA – TROLLE

W pierwszej warstwie tej opowieści staramy się przekonać graczy, że za porwaniem stoją trolle. Oczywiście już od samego początku sprytni gracze będą powątpiewać w tą wersję historii – a to za sprawą przedśmiertnych słów gwardzisty. Chcemy jednak, Mistrzu, aby gracze wplątali się w sprawy trolli, gdyż tylko przy ich pomocy mogą uratować Aloe'Fat'Verę. Poza tym, trolle są z całą sprawą nierozzerwalnie związane!

POCIG

Podróż do Gór Grzmotu proponuję rozegrać narracyjnie. Opisz, drogi Mistrzu Gry, jak zmienia się krajobraz: z nizinnego, charakterystycznego dla okolic Jeziora Ban, na wyżyny w miarę zbliżania się do podnóża ponurych gór. Opisz dzikość spustoszonych bezdroży, w których nie spotkasz ani wędrowców, ani osiedli – bezdroży, w gęstwinie których wciąż mogą się czołgać stworzone w czasie Pogromu bestie.

Jednak to nie wędrówka jest tematem opowieści. Pozwól więc bohaterom bezpiecznie dotrzeć do gór. Oczywiście, nasi bohaterowie nie mają najmniejszego pojęcia, gdzie mieści się siedziba przymierza mającego w herbie czarną gwiazdę na błękitnym tle. Cóż – pozostaje im zasięgnąć języka – a naszym zadaniem jest im to ułatwić!

DRUKHU – PASTERZ

Na jednej z połonin, łagodnie rozciągającej się pomiędzy strzelistymi lasami porastającymi zbocza Gór Grzmotu, znajduje się szałas Drukhu – orkowego pasterza. W tej niegościnniej krainie znajduje się kilka osiedli orków. Ich mieszkańcy latem wypasają owce na





górkich połoninach, a Stary Drukhu mieszka w szałasie sam. Ma stado liczące 40 owiec, którego strzegą dwa potężne owczarki. Drukhu zna wiele tajemnic Gór – opuścił kaer wiele lat temu, schodził doliny i przemierzał niedostępne ścieżki. Tak więc jest doskonałym kandydatem do udzielenia niezbędnych informacji naszym bohaterom. Pozostaje kwestia przekonania go, by im zaufał. Uzbrojeni po zęby herosi nie są dla starego orka codziennym widokiem. Być może jednak cziwość i ciekawość przewyżczy strach przed nieznanym.

Co wie Drukhu:

- Powietrzni łupieżcy Joriga Hansena mają twierdzę na Mons Aureus – zwanej także Ściętą Górą. Jest to stary zamek, pochodzący z czasów sprzed Pogromu, być może również stary kaer. Od czarnego kamienia, z którego wzniesiono jego mury, pochodzi też jego nazwa – Czarny Zamek!
- Jorig Hansen jest bardzo groźnym piratem, a jego przymierze składa się z wielu żądnych krwi wojowników.
- Nazwa Ściętej Góry wiąże się z legendą, jakoby w dawnych czasach na jej szczycie toczyło bój dwóch Mistrzów Żywiołów. Przyzwana moc była tak potężna, iż stopiła wierzchołek góry – do dziś na jej szczycie jest tylko cieniutka warstwa gleby, pod którą znajduje się gładziutki bazalt. W licznych zaś wąwozach można znaleźć skały nasączone esencją ziemi i powietrza, nieznacznie unoszące się nad poziomem gruntu.
- Droga na szczyt jest tylko jedna – wiedzie wzdłuż Czarnego Strumienia, następnie należy odbić w górę, w Wąwóz Wiszących Skał. Potem trzeba wstąpić na Powietrzną Ścieżkę – coś w rodzaju lewitujących w powietrzu schodów, ułożonych przez trolle z przesączonych magicznymi esencjami kamieni – które wyprowadzają z głębokiego wąwozu na płaską powierzchnię góry.
- Niestety, według słów orka droga jest strzeżona (zdradzi ten sekret, jeżeli bohaterowie będą dla niego uprzejmi). W wąwozie wyłobionym przez Czarny Strumień ma swą siedzibę poczwara, która zjada każdą istotę pragnącą przejść wąwozem (jest to niewątpliwie komfortowa sytuacja dla trolli, którzy od czasu do czasu dokarmiają poczwara, gdy wydaje się, że brak „turystów” zmusi ją do poszukiwania innych terenów łowieckich).

Niestety, pasterz nie jest w stanie udzielić graczom żadnych wartościowych informacji dotyczących rajdów okrętów powietrznych. Drukhu nie widział powracającego z porwania okrętu, lecz sam przyzna, że wzrok już nie taki jak za młodu, a i woli patrzeć na swe owce, niż wypatrywać na niebie groźnych sylwetek drakkarów. Ork wskaże bohaterom, jak dotrzeć do ujścia strumienia i pożegna ich, wierząc święcie, iż jest to ostatnia podróż bohaterów – do żołądka poczwary!

PŲCZWARA!

Aby zorientować się, gdzie znajduje się porwana, graczom nie pozostaje nic innego, jak dostać się na szczyt góry. Niestety, jedyna droga jest strzeżona (piszę jedyna, gdyż zakładałam, iż Twoi bohaterowie to nie grupa wietrzniaków, ani też nie posiadają na wyposażeniu powietrznego okrętu!). Kilkaset metrów od miejsca, w którym strumień





wyływa z górskiego wąwozu na połoninę, znajduje się pieczara Espagry. Niegdyś potwór w starciu z dawno zapomnianym i strawionym przeciwnikiem straciła jedno skrzydło. Dlatego, zamiast spadać z przestworzy na niczego nie spodziewające się ofiary, Espagra znalazła dogodnie leże i nadal atakuje z zaskoczenia, wykorzystując swą niezwykłą szybkość i ostre zęby.

Miejsce, gdzie zaczyna się terytorium potwora, zaznaczone jest licznymi kupkami zbielałych kości. Opisz bohaterom wysokie, wapienne ściany wąwozu, które zdają się przygniatać ich swą wielkością. Opisz niesamowity szum potoku i chrzęst kamieni pod ich stopami, kiedy wytężony słuch stara się uchwycić najlżejszy szelest zapowiadający atak. Niech im się zdaje, że każde zagłębienie w wapiennej skale jest jaskinią potwora, niech ich nozdrza drażni wyimaginowany zapach rozkładającego się mięsa. Gdy ich nerwy napięte będą jak postronki – zaatakuj! Niechaj czarno-granatowa błyskawica pomknie w kierunku pierwszego z bohaterów. Walka powinna być szybka - maksymalnie trzy, cztery rundy. Postaraj się oddać bezlitosną, gadzią szybkość Espagry, przeraż graczy, pokaż, że potwór jest śmiertelnie niebezpieczny... i pozwól im na efektowne, bohaterskie zwycięstwo.

WĄWÓZ WISZĄCYCH SKAŁ

Kilka kilometrów w górę strumienia znajduje się prowadzący w prawo Wąwóz Wiszących Skał. Wkrótce bohaterowie zrozumieją, skąd pochodzi jego nazwa! W starożytnej magicznej bitwie, gdy stopieniu uległ wierzchołek góry, to właśnie do tego wąwozu spłynęła przesycona magią lava. Dlatego nigdy nie panuje tam spokój. Od setek lat magiczne siły przesuwały kamienne bryły, które w majestatycznym tańcu kruszą ściany wąwozu, zderzają się ze sobą, czy też bezlitośnie miażdżą śmiałków zapuszczających się w magiczną przestrzeń.

Naszym bohaterom nie pozostaje jednak nic innego, jak podążać w górę wąwozu w poszukiwaniu Powietrznej Ścieżki. Tobie, Mistrzu, pozostawiam opis niesamowitego wąwozu i przeszkód, z jakimi będą musieli potykać się bohaterowie. W końcu jednak dotrą do Powietrznej Ścieżki, która wiedzie na szczyt płaskowyżu. Podążanie nią wymaga nie lada sprawności. A najgorsze jest to, że zakończenie trasy jest cały czas obserwowane przez trollich strażników (co prawda niezbyt uważnie, ze względu na raczej rzadkie odwiedziny).

Nasi bohaterowie mogą przewidzieć tą możliwość. Pozwól im wtedy znaleźć inną drogę na szczyt. Czy użyją magii? A może rozpoczną niebezpieczną wspinaczkę po zdradliwych ścianach wąwozu? Każdy dobry pomysł powinien zostać zwieńczony sukcesem z dodatkową premią – bohaterowie nie zostaną dostrzeżeni przez trolle.

TROLLE WĘZŁ

Nie jestem w stanie przewidzieć, jak zagrają Twoi gracze. Zamiast więc podpowiadać różne drogi, opiszę dokładnie sytuację panującą na Mons Aureus. Bo w tym właśnie miejscu rozpoczyna się pierwsza, ważna część przygody, zupełnie nieliniowa, w której bohaterowie będą musieli się wykazać pomysłowością i dyplomacją.





Najpierw trochę historii. Otóż przymierze Joriga Hansena powstał z połączenia czterech klanów, trzech które opuściły Lśniące Szczyty po straszliwej klęsce zadanej Kryształowym Łupieżcom przez Therań oraz jednego, który miał swoją siedzibę w Górach Grzmotu. To w tej siedzibie właśnie trolle postanowiły zbudować kaer. Ich wybór padł na Czarny zamek, gdyż miejsce to było już warowne i niełatwo osiągalne, w którym łatwo było o esencję ziemi – bardzo potrzebną przy budowie schronienia. Trzy klany wniosły w posagu zasoby żywego kryształu, który został również wykorzystany do wzmocnienia magicznych zabezpieczeń twierdzy. Trolle przetrwały Pogrom bez większych problemów, jedynie po otwarciu kaeru musiały oczyścić teren z potworów, które upodobały sobie magiczne otoczenie góry. Przez pięć wieków izolacji cztery klany de facto zrosły się w jeden, jednak nadal w jego strukturze widoczne są dawne podziały. Klan ma jednego wodza, ale również czterech kapitanów okrętów. Każdy z kapitanów dobiera sobie załogę wedle własnych upodobań. Swoje drużyny mają więc Auryg Ogniste Rogi, Elrdun Przebiegły, Melhord Oko oraz Hidalgo Mądry. Trolle starają się we wszystkim naśladować swego herszta. Auryg jest niezwykle odważnym i porywczym wojownikiem, Elrdun słynie ze sprytu oraz forteli, Melhord to wódz, który ceni sobie informację i podstęp, ma najlepszych i najinteligentniejszych szpiegów, zaś Hidalgo jest filozofem, który zupełnie nie pasuje swym usposobieniem do pozostałych dowódców – dobrał sobie załogę spośród najbardziej statecznych trolli, ceniących głęboką mądrość swego kapitana.

Jorig „Wielki” Hansen był (a raczej „jest”, bo przecież wciąż żyje) wspaniałym, charyzmatycznym wodzem, który potrafił utrzymać kapitanów pod kontrolą i wykorzystywać sprawnie ich talenty. To dzięki jego przewodnictwu klan stał się postrachem Gór Grzmotu, znienawidzonym przez Imperium Therańskie. Teraz jednak zabrakło wodza i kapitanowie zaczęli walkę o władzę. Od dwóch tygodni żaden statek nie opuścił twierdzy – gdyż ich dowódcy nie mają do siebie zaufania. W całej przepychance nie bierze udziału tylko Hidalgo, spędzający czas na rozmyślaniach i obserwacji gwiazd. Klan tymczasem podzielił się na trzy, a właściwie cztery stronnictwa. Czwartym stronnictwem kieruje jednak nie Hidalgo, a Kunegunda – żona Joriga – przekonana, że jej mąż wciąż żyje. Ciągłe próbuje nakłonić skłócone stronnictwa, by porzuciły waśnie i ruszyły uwolnić wodza z rąk Therań. Kunegunda zgromadziła wokół siebie większość kobiet (przede wszystkim żony kapitanów) oraz trochę młodsze trolle i stronników Hidalgo – jednak brak jej politycznej siły przebicia, która zapewniłaby posłuch na spotkaniach klanu.

Trolle przetrzymują w swych lochach therańskich jeńców. Pojmał ich Elrdun na drakkarze Joriga Hansena – gdy niespodziewanie therański okręt przerwał abordaż (po ujęciu wodza trolli). W związku z trwającą walką o władzę praktycznie zapomniani jeńcy wciąż tkwią w lochach. W normalnych warunkach trolle natychmiast zabiłyby Therań, jednak szok jakiego doznały po porwaniu wodza spowodował, iż legioniści pozostali przy życiu.

Tak oto przedstawia się polityczna sytuacja w klanie Kryształowych Łupieżców – istny impas. Oczywiście, trolle nie zastanawiają się (może z wyjątkiem Hidalgo), po co Therań porwali ich wodza (potraktowali to jako wyjątkowo złośliwy psikus, godzący w ich honor, za który zapłatą może być tylko therańska krew). Nie mają pojęcia o ‘t’skrangijskim wojsku, które wyrusza właśnie znad Jeziora Ban, aby oblec Czarny Zamek i nie wiedzą o porwaniu Aloe’Fat’Very.





I z tego impasu i marazmu wyrwać ich może tylko jedna rzecz – nadejście bohaterów!!!

WARSTWA DRUGA

W tej warstwie pokażemy graczom, iż za porwaniem stoją Theranie, zaś trolle są takimi samymi ofiarami ich machinacji jak t'skrangi. Dodatkowo będziesz miał okazję, Mistrzu, pokazać swym graczom przedziwną kulturę trolli (polecam wcześniejszą lekturę „Mieszkańców Barsawii”).

CZARNY ZAMEK

Płaskowyż (stopiony wierzchołek Mons Aureus) porośnięty jest karłowatą roślinnością. Jednak na jego środku, skąd wytryska źródło dające początek Czarnemu Strumieniowi, przez wieki woda zerodowała skałę, tworząc grubszą warstwę gleby. To tam właśnie rośnie las, w gęstwinie którego chowają się trolli wartownicy, obserwujący Powietrzną Ścieżkę.

Powietrzna Ścieżka podchodzi do płaskowyżu od wschodu, zaś czarne zamczysko znajduje się tuż przy północnym krańcu góry. Południowe mury zbliżają się do lasu, jednak przezorne trolle nie pozwalają roślinności przesłaniać przedpola zamkowego. Dlatego w promieniu trzystu metrów od murów wycięto każdy większy krzak. Brama zamkowa znajduje się właśnie od południowej strony.

Naziemna część zamku to olbrzymi donżon, składający się z czterech połączonych wież. Wznoszą się bardzo wysoko, górując nawet nad najwyższymi drzewami. Na samym szczycie donżonu, obok każdej wieży, znajduje się platforma, przy której majestatycznie zacumowany jest drakkar (to daje trollom możliwość szybkiego startu; podczas burz statki opuszcza się na ziemię w obrębie murów). Pomiędzy czterema okrętami, w samym centrum donżonu, wyrasta centralna, o wiele cieńsza wieża – która stanowi punkt obserwacyjny i mieści kwatery wodza klanu (które, jakkolwiek reprezentacyjne i ze wspaniałym widokiem, są najchłodniejszym miejscem w całym zamku).

Mury zamków otaczają donżon ze wszystkich stron. Na narożach i przy bramie stoją baszty obsadzone strażnikami. W samym zamku, na poziomie gruntu i na pierwszym poziomie podziemnym, znajdują się pomieszczenia gospodarcze oraz magazyny. Jeszcze głębiej, tam gdzie kiedyś mieścił się kaer, są teraz lochy i skarbiec.

JAK DOSTAĆ SIĘ DO ŚRODKA?

Jestem pewien, że gracze wymyślą jakiś bardzo oryginalny sposób na dostanie się do zamku. Gdyby jednak nie mieli najlepszego dnia, oto kilka podpowiedzi:

Zsyp – w północnej ścianie murów, które łączą się z opadającym stromo klifem, znajduje się furta zsypowa. Przez nią trolle wyrzucają wszelkie nieczystości z zamku, które





spadają kilkaset metrów w dół (bardzo użyźniając glebę...). Trolle są pewne, iż nikt nie zdoła wspiąć się do furty i przejść przez nią niezauważenie. Czy jednak mają rację?

Cysterny – w tych górach bardzo trudno o wodę. Dlatego trolle wykorzystały obecność źródła, budując ufortyfikowane przejście do cysterny. Cysterna jest wielką podziemną pieczarą, nakrytą potężną kamienną kopułą, z otworem zabezpieczonym na szczycie żelazną kratą. Otwór pozostawiono, aby zbierać deszczówkę, zaś wykuta przed stuleciami pieczara pozwala na gromadzenie przesączających się przez szpary w skale wód podskórnych (dlatego wykuto ją w pobliżu źródła – w rzeczy samej daje więcej wody niż same powierzchniowe źródło). Cysternę łączy z zamkiem podziemny korytarz, oczywiście strzeżony przez wartowników. Trolle doskonale zdają sobie sprawę, że cysterny stanowią słaby punkt w ich fortyfikacjach. Czyżby miały rację?

Brama główna – no cóż, trzeba pamiętać, że nasi adepci są sławnymi bohaterami. Być może zamiast infiltrować bazę trolli, po prostu staną na środku polany i oznajmią swe przybycie? Mało prawdopodobne? A jednak – widziałem na własne oczy! Nie muszę chyba dodawać, że zaskoczone trolle natychmiast otoczą bohaterów (z należytym respektem, z należytą przewagą liczebną), rozbiją i skierują do zamku. Taki sam efekt, tyle że bez respektu, da nieudolna próba podkradania się pod zamek (np. wejście na płaskowyż Powietrzną Ścieżką prosto pod nos wartowników). Bohaterowie zostaną pojmani oraz zaprowadzeni do zamku – trolle nie będą jednak za bardzo wiedzieć, komu powinny przekazać jeńców.

INFILTRACJA

Załóżmy jednak, że bohaterom udało się dostać niepostrzeżenie do zamku. Jeżeli są w drużynie jakieś trolle, pozwól im porozglądać się tam trochę dłużej. Jeżeli nie, cóż – bądźmy realistami – adepci muszą prędzej czy później zostać schwytani! No, ale zanim to nastąpi, mogą dowiedzieć się następujących rzeczy:

- Klan jest całkiem spory – liczebność trolli sięgać może nawet dwustu osób.
- Większość trolli mieszka na różnych poziomach potężnego donżonu.
- Lochy znajdują się pod donżonem – wejście do nich umieszczone jest na najniższym poziomie wieży.
- W zamku panuje bardzo napięta atmosfera.

Od Ciebie tylko zależy, w jakich okolicznościach bohaterowie zostaną pojmani. Jeżeli jednak spisali się dobrze, pozwól by wpadli w ręce Kunegundy, która od dawna poszukiwała atutu. Atutu, który może zmienić układ sił!

GAMBIT

Jak już mówiłem, pojماwszy naszych bohaterów, trolle przysporzą sobie nowych kłopotów. W normalnych okolicznościach wódz klanu zdecydowałby o losie szpiegów, a do decydowania chętny jest każdy z trzech kapitanów. Jednak pozostaje pewna kwestia formalna – w takiej sytuacji ów kapitan stawiliby swój osąd wyżej od zdania towarzyszy, jednoznacznie ogłaszając się wodzem. Taki nierozważny ruch sprzymierzyłby dwóch pozostałych kapitanów przeciwko niemu – co zakończyłoby się w najlepszym wypadku rozbiciem stronnictwa





świeżo upieczonego przywódcy. Naszym bohaterom, mimo oplakanego położenia (na razie) nic nie grozi (czego nie musisz im jednak oznajmiać).

Zamiast więc zamknąć adeptów w lochu, połamać im kości, zrzucić ze skały czy też zakończyć ich żywot w inny, uświęcony tradycją i odpowiedni do sytuacji sposób, kapitanowie wysłuchają opowieści bohaterów i będą próbowali przekabacić ich na swoją stronę. Założmy, że do niewoli wzięły bohaterówtrolle Auryga. Gdy jeńcy staną przed obliczem tego potężnego trolla o pięknej, jasnej brodzie i złotych, malowanych w jaskrawe kolory rogach, kapitan zacznie przechwalać się swoimi zaletami. Przedstawi siebie jako doskonały wojownik i praktycznie już wódz klanu. Oczywiście, Auryg dokładnie przesłucha bohaterów. I choć nie brakuje mu męstwa, raczej nie ucieszy się z perspektywy wojny z jednym z najpotężniejszych domów t'skrangów. Oczywiście, przysięgnie na honor, iż żaden troll nie napadł na dyplomatkę t'skrangów. Przypomni też sobie o therzańskich jeńcach. Cała sprawa jest trochę zbyt skomplikowana jak na rozum Auryga, więc poleci on naszym herosom wypytać Theran o sprawę porwania t'skrangowego posła (rozumowanie trolla jest banalne – „*Tam było porwanie i tu też było porwanie – oba na pewno mają ze sobą jakiś związek*”).

Kapitan każe odeskortować bohaterów pod strażą do lochów. Jednak w połowie drogi dojdzie do konfrontacji z innym dowódcą!

Elrdun nie lubi niepotrzebnie ryzykować. Oceniał (całkiem słusznie) bohaterów jako indywidua potencjalnie niebezpieczne i dlatego zezwolił Aurygowi na przesłuchanie pojmanych w pierwszej kolejności. Gdy adepci eskortowani przez kilka trolli iść będą ciemnymi korytarzami donżonu, nagle zza nich, jak i przed nich wyskoczą uzbrojeni po zęby wojownicy Elrduna, którzy szybko i unikając zbyt brutalności przejmą jeńców. Następnie powoli wycofają się, pozostawiając wściekłych i bezradnych wojów Auryga. Odprowadzą naszych herosów do wieży swojego kapitana. Elrdun najpierw wypyta bohaterów o cel ich przybycia. Jego pytania będą drażnić, wysupływać każdą nitkę kłamstwa czy półprawdy (nie powinienes mieć, drogi Mistrzu, z tym problemu – w końcu wiesz wszystko o bohaterach!). Gdy w końcu zostanie usatysfakcjonowany, zacznie dyskredytować Auryga w oczach bohaterów, wytykając jego łepotę i brawurę. Będzie tłumaczył, że tylko poparcie kogoś sprytnego może im pomóc (oczywiście, nie będzie mówił konkretnie kogo, jest na to za sprytny i za ostrożny). Następnie udzieli im pozwolenia na przesłuchanie therzańskich jeńców (sam uzna, że zbyt długo zaniedbywano tej powinności), jednak poleci dokonać tego dopiero po posiłku. Chce wcześniej sam przepytać jeńców – nie dopuści, by bohaterowie zdobyli nad nim jakąkolwiek przewagę.

Gdy nasi bohaterowie będą odprowadzani do swych kwater, jeden z trolli Elrduna cichcem wręczy któremuś z nich list z tajną wiadomością. Osobnik ów to oczywiście szpieg Melhorda... Wiadomość nakłania bohaterów do opowiedzenia się po stronie Melhorda oraz do nie ufania Aurygowi (który chce ich wykorzystać) oraz Elrdunowi (który chce ich oszukać). Ważne, by widząc to wszystko, bohaterowie zdali sobie sprawę z sytuacji panującej wewnątrz klanu. Należy też poinformować ich o istnieniu czwartego kapitana. Już sam brak zainteresowania z jego strony czyni go intrygującą osobą...





KUNEGUNDA – WŁADCZYNI KLANU

Pewna stara opowieść mówi o królu, któremu czarownica zadała pytanie: „*Czego kobiety pragną najbardziej?*”. Opowieść jest długa i opisuje liczne próby znalezienia odpowiedzi na tę trudną zagadkę. A brzmi ona następująco: „*Kobiety najbardziej pragną władać mężczyznami!*”

Opowieść doskonale oddaje charakter Kunegundy. Jest to trollica o świetnym umyśle, doskonale nadająca się do sprawowania rządów. Jej przebiegłość, mądrość i kobieca intuicja – w połączeniu z niezwykłą charyzmą męża i jego zmysłem strategiczno – taktycznym oraz mirem, jakim cieszył się wśród rady klanu – powodowała, że Kryszałowi Łupieżcy tańczyli, jak im Kunegunda zagrała. Teraz jednak wytracono jej główny środek manipulacji – jej męża – którego zresztą bardzo kocha. W pojawieniu się bohaterów widzi swoją szansę.

Dzięki sprytnemu zabiegowi wykradnie więc bohaterów spod straży Elrduna. Otóż jest w tym klanie taki zwyczaj, że młode dziewczęta, zanim staną się dorosłymi kobietami, noszą alby, które zasłaniają ich niedojrzałe jeszcze wdzięki przed oczami mężczyzn. Ten mądry zwyczaj zapobiega przedwczesnym miłosnym zbliżeniom. Z drugiej strony, to właśnie młode dziewczęta i młodzi chłopcy są służbą zamkową – pracują też w kuchniach zamkowych. Gdy bohaterowie zostaną zamknięci w komnacie pod czujnym okiem strażników, Kunegunda pośle do nich swe dwie córki i dwóch synów w okrywających szczelnie ciało szatach. Nie zapomni również przygotować odpowiedniej ilości zestawów rogów pitnych (która, umocowane na głowach bohaterów, będą pod przykryciem imitować „poroże” trolli – element nie do przeoczenia przez strażników). Tak więc „służba” będzie co chwilę wchodzić i wychodzić z komnaty więźniów, to przynosząc przystawki, a to główne danie. Być może strażnicy zdziwieni będą hojnością kuchni, lecz na pewno nie zauważą, iż wychodzące zawsze parami służki, trzymają się nieodmiennie za ręce (to zawsze dziecię Kunegundy prowadzi opatulonego w dziwaczny strój bohatera za rękę, by się nie potknął na koturnach i wiedział, gdzie ma iść, mimo przesłaniającego oczy welonu). W ten oto sprytny sposób bohaterowie zostaną zaprowadzeni do najwyższej wieży, a po rozmowie z Kunegundą, na powrót odprowadzeni (Kunegunda nie może wszak zdradzić nikomu swego zainteresowania przybyłymi).

Trollica przyjmie bohaterów w apartamentach męża. Opisz, drogi Mistrzu, przepych wystroju, kryształową zbroję w kącie pokoju, wspaniały oręż na ścianach, piękne arrasy i drogocenne dywany. Na wielkim, rzeźbionym krześle siedzi Kunegunda, przybrana w drogocenne jedwabie, z bardzo ostrym makijażem na twarzy, obwieszona drogą biżuterią. Z trollowego punktu widzenia jest bardzo atrakcyjną i dostojną kobietą.

Kunegunda nie będzie traktowała bohaterów podobnie jak kapitanowie. Przyjmie ich z całą serdecznością i gościnnością, jaka jest właściwa trollom (czemu zaprzeczają złośliwe elfy). Zapyta o powód ich przybycia (bohaterowie z pewnością są zmęczeni powtarzaniem całej historii n-ty raz), lecz w zamian opowie również o sytuacji wewnątrz klanu. Jeżeli bohaterowie nie zostali dotychczas poinformowani o istnieniu czwartego kapitana, właśnie w tej rozmowie Kunegunda opowie o Hidalgo (to bardzo ważne!). Trollica wyjawi im również plan – postanowiła grać *va bank*. Chce przy pomocy bohaterów zjednoczyć trolle i odbić z therańskich rąk swojego męża. Bohaterowie stanowią swoisty „kij” na skłóconych – są zapowiedzią wojny z t’skrangami. Żeby jej uniknąć, trolle muszą dowiedzieć się, kto stał za





porwaniem t'skrańskiej dyplomatką, a najlepiej ją uratować. I tu cele Kunegundy i bohaterów są zbieżne – trollica ma niezachwiane przeświadczenie, iż porwanie jej męża nie było przypadkowe i wiąże się tajemniczym drakkarem (ach, ta kobieca intuicja). Tak więc trollica proponuje herosom układ – ona zapewni im bezpieczeństwo, wpływając na kapitanów przez ich żony, oni zaś dowiedzą się od więźniów gdzie znajduje się therańska baza, do której porwano jej męża. Ona podsunie też trollom pomysł zwołaniu thingu, oni zaś nakłonią wodzów do wyprawy....

W tej krótkiej rozmowie powinienś uświadomić graczom, jak bardzo Kunegunda ryzykuje. Swoim działaniem podważa kompetencje wodzów, co stanowi wielką ujmę dla ich honoru. Z kolei ujma na osobistym honorze kapitanów obrazę ich załogi. Jeżeli jej machinacje wyszłyby na jaw, czeka ją pojedynek ze wszystkimi obrażonymi albo wykluczenie z klanu. Z drugiej jednak strony, trollica zawsze będzie w stanie zrzucić winę na bohaterów (przynajmniej częściowo) – jak powszechnie wiadomo, nieznajomość prawa trolli nie zwalnia z jego przestrzegania – tak więc również bohaterowie bardzo ryzykują: w przypadku upadku Kunegundy - prawie na pewno czeka ich śmierć.

PRZESŁUCHANIE

Podczas gdy jeńcy „posilają się” w swej komnacie, Elrdun przesłuchuje jeńców. Niestety, zabrał się do tego nieodpowiednio – nie rozdzielił ich, przez co boją się „sypać” w obecności kompanów. A dokładniej: dwaj legionieści nie mają odwagi nawet „bąknąć” z obawy przed Gaiusem.

Jeńców jest trzech (było więcej, ale się „im umarło”) , dwóch zwykłych, cholernie przestraszonych therańskich legionistów oraz Gaius – dziesiętnik. W sumie wydawałoby się, że znajduje się on niewiele wyżej w hierarchii wojskowej, jednak jest on zausznikiem samej Mahaut Amstel, czarodziejki, która jest dowódcą całej operacji. Oczywiście, Gaius jest kimś więcej niż zwykłym człowiekiem – ale o wszystkim, Mistrzu, dowiesz się w swoim czasie.

W każdym razie dwóch legionistów przeraźliwie boi się Gaiusa i za nic nie wyjawia położenia therańskiej bazy. Dopiero rozdzielenie więźniów może doprowadzić do zmiany nastawienia. Ten punkt przygody, to kolejna okazja do aktorskiego popisu Twoich graczy. Daj im wolną rękę! Niech kombinują, jak przekonać już i tak zastraszone i przeświadczone o swym marnym końcu Therań. Może należy udawać współwięźniów ? A może gracze zastraszą ich torturami lub magiczną egzekucją? Zostawmy im pole do popisu!

Gaius oczywiście nie piśnie ani słowa, nawet gdyby go torturowano (a fe! – rzecz bohaterów niegodna). Jednak pozostali mogą dostarczyć następujących informacji:

- Baza therańska znajduje się w Górach Smoczycy;
- Całą operacją dowodzi therańska patrycjuszka, ponoć potężna czarodziejka Mahaut Amstel z domu Medari;
- Baza jest olbrzymim punktem przerzutowym dla niewolników różnych ras – są ich tam zgromadzone setki, jeśli nie tysiące;
- Pani Mahaut zatrudnia do swych tajnych operacji renegatów z różnych ras – t'skrangi, bezrogię trolle (znak banity), ludzi, wietrzniki, a nawet trochę elfów!
- Baza jest doskonale strzeżona magiczną mgłą, przesłaniającą wąską ścieżkę, jaką trzeba lecieć powietrznym statkiem, by odnaleźć przełęcz, na której tę bazę





zbudowano. Legioniści mają tylko ogólne pojęcie, gdzie ona się znajduje (w końcu są zwykłymi żołnierzami, a nie nawigatorami). Słyszeli jednak o „Latarniach Astralnych”, których nawigatorzy używają do prowadzenia statków we mgle.

JAK PRZEKONAĆ TROLLE?

Tutaj dochodzimy do ważnej sprawy. Otóż, jak podejrzewam, w drużynie Twojej nie ma „wysokopoziomowych” magów, których wzrok astralny sięgałby kilkaset metrów w głąb przestrzeni. A nawet jeśli są, to żaden raczej nie jest nawigatorem powietrznego okrętu. Kto więc okręt taki poprowadzi? Odpowiedź na to da ci każdy troll klanu Czarnej Gwiazdy – Hidalgo!

Problemem jest jednak przekonanie kapitana – filozofa do objęcia patronatu nad misją oraz przekonanie pozostałych trolli do wyruszenia na wyprawę w Góry Smocze! To bardzo niebezpieczny teren Barsawii, choć od końca Pogromu nie widziano tam żadnego smoka...

Bohaterowie z pewnością zapragną porozmawiać z Hidalgo. Dlatego muszę Ci zdradzić tajemnicę tego „trolla”, byś odpowiednio odegrał go przed bohaterami. I na końcu, w kulminacyjnym punkcie tak ich zaskoczył, że będą tę przygodę wspominać jeszcze długo!

HIDALGO MĄDRY – HISSDLG BANITA

Otóż Hidalgo nie jest trollem, tylko... smokiem! Hissdlg nie jest bardzo starym smokiem, żyje najwyżej od 1000 lat. Jest jednak potężnym czarodziejem i mistykiem, który przez lata badał moce smokowców do zmiany postaci. Z czasem sam opanował ową sztukę, jednak współpracownicy Hissdłga uważali owe praktyki za niegodne smoka. Gdy mimo wielokrotnych ostrzeżeń czarodziej nie porzucił badania zaklęć pozwalających transformować wzorzec i zmieniać postać, smok został wygnany. Nie może pod karą śmierci powrócić w Góry Smocze, do miejsca, gdzie ma swe legowisko i gdzie na dnie jego skarbcza leżą skorupy złożonego przed 1000 lat jaja! Hissdlg długo wałęsał się samotnie w ostatnich latach Pogromu, tocząc wyczerpujące walki z Horrorami. Na koniec, gdy poziom magii opadł, a sam smok był bardzo zmęczony, przybrał postać i imię trolla – Hidalgo – po czym dołączył do klanu Kryształowych Łupieżców. Z wysokości donżonu wciąż może wpatrywać się swym bystrym, smoczym wzrokiem w ukochane szczyty Gór Smocznych – w dom na zawsze utracony. Jednocześnie przez lata trwania w zmienionej formie Hidalgo stał się po części trollem. Pokochał nieustraszonego styl bycia Kryształowych Łupieżców – tak bardzo pokrewny gwałtownej smoczej naturze. Dlatego dwa razy się zastanowi, zanim zaryzykuje wyprawę w Góry Smocze!

Jak wygląda Hidalgo? Jest to potężnym, siwy troll o ramionach ozdobionych tatuażami (tatuaże są bardzo skomplikowane, jednak można w nich dostrzec motyw dwóch walczących smoków). Ubiera się zwykle w luźne, bardzo wytworne szaty i nie rozstaje się z lunetą i futerałem na zwoje. Charakterystyczny jest głos kapitana : niski, dziwnie przenikający słuchacza, wibrujący tembrem, trochę hipnotyzujący. Zaś jego wzrok zdaje się odkrywać każdą myśl tego, na kim spocznie. Hidalgo jednak umie słuchać, jest raczej milczący. Postaraj się, Mistrzu, odegrać mądrość jego słów, rozwagę i ostrożność (w końcu można się czegoś nauczyć przez 1000 lat życia). Należy zaznaczyć, iż obserwacja Hidalgo w





przestrzeni astralnej pokaże bohaterom tylko trollowego adepta – smok jest mistrzem transformacji wzorca i potrafi ukryć swoją prawdziwą naturę przed bohaterami.

Przy pierwszym spotkaniu z drużyną, gdy padnie propozycja poprowadzenia wyprawy w Góry Smocze, Hidalgo ze smutkiem w głosie odmówi. Jednak jeżeli bohaterowie sprawią się na thingu – cóż, w jego żyłach zagra smocza krew!

THING

Wiele jeszcze bohaterowie mogą prowadzić negocjacji i rozmów. Wszystko zależy od ich inwencji i, oczywiście, Twojej pomysłowości. Jednakże kulminacyjnym punktem tej części przygody jest narada klanu. Na niej wszystkie trolle zbiorą się w biesiadnej sali Czarnego Zamku. Mówią wszystkie, ponieważ kobiety również decydują w sprawach przymierza. Na owej właśnie radzie stanie sprawa wyruszenia na ratunek Jorigowi. Zwyczajem trolli, dyskusję nad tak ważną dla grupy kwestią musi rozpocząć mowa! I tu zaczyna się najważniejsze (być może) w całej przygodzie zadanie jednego z bohaterów. Musi przekonać wszystkie stronnictwa do wzięcia udziału w wyprawie, do narażenia statku, trolli oraz całej polityki wewnątrzklanowej (wszak nieudana wyprawa oznacza polityczną ruinę dla wspierających ją stronnictw). Co najważniejsze, w wyprawie muszą wziąć udział siły wszystkich wodzów, by żadne ze stronnictw nie zostało zanadto osłabione.

Moim zdaniem, najlepiej zagrać na urażonym trollim honorze, waleczności tej rasy oraz umiejętnie pochlebiać poszczególnym kapitanom, nie wspominając na odwiecznej nienawiści do Theraan. To wszystko można podszyć delikatnym przypomnieniem nadciągającej armii t'skrangów (byle nie przesadzić, gdyż wtedy trolle będą obawiały się osłabienia obrony zamku, nie wspominając już o honorze wynikającym z walki z armią jaszczurów). Jeżeli przemawiającemu uda się rozpaścić trolle serca, w kierunku Pnia Wyprawy posybią kryształowe topory wojowników przyłączających się do ekspedycji.

GEAS

Czy pamiętasz scenę wyboru wojowników w filmie „13 wojownik”? Wiesz już więc, skąd czerpać wzorce! Na środku sali znajduje się potężny, pocięty pień drzewa. Gdy wśród gromkich okrzyków bohater zakończy mowę, z kręgu rozpalonych trolli wystąpi Auryg i przemówi:

- Ja, Auryg Ogniste Rogi, Przyłączam się do wyprawy! Poprowadzę dwudziestu wojowników! Ze mną siła i odwaga!

Po czym z rykiem wbije swój topór w drewno. Zaraz za nim wystąpi dwadzieścia innych trolli, które za wodzem wymówią formułę i wbijają topory. Zaraz potem z kręgu wystąpi Elrdun, który z przebiegłym uśmiechem zgłosi się na wyprawę, ale zaoferuje tylko 15 wojowników. Na koniec wystąpi Melhord Oko, który oczywiście wiedział o całej sprawie trochę wcześniej i nie działa teraz pod wpływem impulsu. Zgłosi on do wyprawy swego syna (sic!) i piętnastu wojowników (w ten sposób w razie niepowodzenia wyprawy staje się panem sytuacji). Wtedy wszystkie oczy skierują się na Hidalgo. „Troll” podejdzie powoli do pnia i wbije topór, oznajmiając, że poprowadzi wyprawę na swym okręcie i zabierze ze sobą





dziesięciu wojowników (w końcu naraża okręt – rzecz, bez której jego stronnictwo przestanie się w ogóle liczyć w pirackim przymierzu). Gdy wszyscy dzikimi okrzykami zaczną chwalić waleczność wodzów, Hidalgo uciszy zgromadzonych. W swej mądrości kapitan przewidział, że skłócone stronnictwa, zamknięte na jednym okręcie, niespecjalnie przyczynią się do powodzenia wyprawy. Dlatego postanowił nie dawać trollom możliwości wyboru!

Zdecydował się związać ich magią krwi, a na wszystkich członków wyprawy nałożyć geas. Hidalgo przyrzeknie, po czym natnie nożem swe ramię i upuści kilka kropel krwi na Pień Wyprawy.

Ja, Hidalgo zwany Mądrym, przysięgam na magię mej krwi, że uczynię wszystko, by odbić Joriga Wielkiego Hansena lub pomścić jego honor. A gdybym słowa nie dotrzymał, niech krew moja w popiół, a imię me w przekleństwo się zmieni!

Następnie wyciągnie skrwawiony sztylet w kierunku następnego z kapitanów. Jedni po drugim wszyscy uczestnicy wyprawy (również bohaterowie) będą musieli poddać się rytuałowi. Krew przysięgających zostanie zmieszana. Hidalgo wypowie nad skrwawionym drewnem magiczną formułę, wszystkich przebiegnie lekki dreszcz, po czym rytuał się zakończy. Teraz nie ma już odwrotu. Potężny czar związał wzorzec trolli, smoka i drużyny.

Przysięga krwi

Przysięga krwi kosztuje bohaterów utratę czterech punktów żywotności. Jednak, jeżeli uda im się wypełnić przysięgę, postacie otrzymują po dodatkowych 500 PL. Z drugiej strony złamanie przysięgi wiąże się z natychmiastowym otrzymaniem dwóch runicznych ran, których nie można wyleczyć w nie magiczny sposób.

WARSTWA TRZECIA I OSTATNIA

W tej warstwie odkryjemy przed bohaterami prawdę. Podobnie jak w pierwszej części kampanii Dormadraal, starożytny i bardzo przebiegły horror wykorzystuje Theran do swoich własnych celów. Tak jak poprzednio Theranie dostarczają mu niewolników, których duszami i karmą się żywi. Teraz jednak bohaterowie zostali zamieszani w wyższy stopień machinacji tej astralnej istoty. Jak już wspomniałem na początku, Theranie, kierowani przez Horrora, próbowali wywołać wojnę pomiędzy t'skrangami a koczowniczymi orkami. Pomiedzy trollami a t'skrangami praktycznie im się to udało (wszystko zależy od bohaterów).

Dodatkowo w ręce Theran wpadł wódz bardzo potężnego klanu trolli oraz następczyni *shivalahali* Domu Trzcina. Horror planuje porwanie również Khudun Hana – wodza orków – w celu podporządkowania sobie trzech ras (w końcu wodzowie mogą uciec z „therańskiej” niewoli – ktoś będzie wiedzieć, iż nieść będą na sobie znamię Horrora!).





LŹT

Gdy tylko zakończy się rada, rozpocznie się uczta, podczas której miód i piwo poleją się strumieniami. W ten sposób klan żegna wojowników, z których wielu może nie wrócić już do swych rodzin.

Wczesnym rankiem trolle rozpoczną pospieszny załadunek ekwipunku na okręt Hidalgo. Gdyby gracze nie wpadli na pomysł zabrania ze sobą jeńców, uczyni to Hidalgo. Ich posiadanie może być istotne na miejscu, w Górach Smocznych. Poza tym będą oni potrzebni do prezentacji trzeciej warstwy tej historii.

W czasie, gdy statek mknie nad wyżynami (jeżeli masz w drużynie t'skrangi, to pamiętaj o ich lęku wysokości – wspinała to okazja do doskonalenia charakteru na drodze *haropas*) w kierunku Gór Smocznych, therańscy jeńcy są pod czujną strażą zamknięci w ładowni. Po złożeniu przysięgi wyprawy, bohaterom zwrócono wszelką broń i zabrane wcześniej dobytek. Są teraz pełnoprawnymi członkami pirackiej załogi. Opisz, drogi Mistrzu, doskonałe zgranie powietrznych łupieżców. Mimo, że na pokładzie znajduje się – praktycznie rzecz biorąc – trzech kapitanów i mieszana załoga, wszyscy, jak jeden troll, podporządkują się rozkazom Hidalgo (Auryg dowodzi oddziałami abordażowymi, Elrdun zaś obsługą balist). Statek mknie lekko na skrzydłach wiatru, wspomagany magicznym wiosłowaniem. W pewnym momencie rozlegną się z ładowni śmiertelne krzyki. To Gaius wezwał na pomoc swego Pana – a ten odebrał mu życie, czyniąc z niego potężnego ożywieńca. W ten sposób Horror zaciera ślady – Gaius niczego nie powie. Jednocześnie jednak odkrywa się przed graczami prawdziwa natura ich więźniów.

MRŲKI ŁADŲWNI

Czas na mały horror. W ciemnej ładowni okrętu czai się stwór, który gołymi rękami zaszlachtował dwóch powietrznych łupieżców. Czy udało mu się to dzięki zaskoczeniu, czy też nadludzkiej sile? Tobie pozostawiam to, Mistrzu, do rozstrzygnięcia. Jeżeli Twoja drużyna nie jest specjalnie zaawansowana, wystarczy charakterystyka żywotrupa. Pamiętaj jednak, że Gaius nie jest bezmyślnym, bezdusznym ożywieńcem. To żołnierz, któremu Pan kazał sprzedać drogo swoje nieżycie. Będzie chciał również na bohaterach wyrzucić zemstę za straszne oszustwo, jakiego dokonała Istota, którą wybrał na swego pana. Obiecała wieczne życie w zamian za wierną służbę – nic nie wspominała, że wcześniej sługę czeka straszliwa przemiana zakończona śmiercią.

Niech polowanie na ożywieńca będzie naprawdę trudne. Stwór z łatwością przebija się przez cienkie ścianki działowe kajut (nie czuje bólu), wyskakuje znienacka zza rogu, zadaje zdradzieckie pchnięcie w plecy i znika w ciemnościach. Adepci, by pokonać stwora, będą musieli wykorzystać całą gamę magicznych talentów, a gdy już będzie miał paść ostateczny cios, zjawi się Hidalgo i uratuje ożywieńca!





MAGICZNA TRIANGULACJA

Jeżeli myślisz, że gdy bohaterowie uganiają się po ładowni, trolle nic nie robią, to się mylisz. Otóż Hidalgo natychmiast po zawirowaniu przestrzennym wszedł swym umysłem w przestrzeń astralną. Bez trudu zlokalizował wzorzec stwora i dostrzegł wpleciony w jego misterną płataninę potężny wątek, który biegnie gdzieś hen, daleko na północ. Hidalgo byłby w stanie jednym potężnym strumieniem mocy rozciąć ten wątek, lecz w ten sposób ostrzegłbym czarodzieja animującego ożywieńca. Zamiast tego, Hidalgo postanowił go odnaleźć, a dokładniej – namierzyć! Wykonał pomiar położenia statku i kierunku, w którym biegnie pasmo, po czym wydał rozkaz trollom, by wycisnęły z okrętu maksymalną szybkość. Zanim połączenie zostanie zerwane, kapitan musi dokonać jeszcze drugiego pomiaru. Im dalej będzie od miejsca pierwszego, tym dokładniej ustali położenie (z przecięcia dwóch linii – tak, to się nazywa triangulacja). Pewnie się zastanawiacie, czy Barsawianie znają triangulację? Jestem pewien, że znają ją Throalscy mędrcy i uczeni z Wiecznej Biblioteki, no a smoki – cóż, to chyba oczywiste!

Tak więc, gdy bohaterowie będą gotowi zadać ostateczny cios, przerywając nić wątku, Hidalgo uratuje żywotrupa – oczywiście, na jakiś czas. Gdy osiągnie zadowalający punkt, po prostu dotknie spętanej istoty – Gaius rozsypie się cicho w proch! W ten sposób, drogi Mistrzu, bohaterowie poznają lokację siedziby Dormadraala. Umieść ją tam, gdzie Ci będzie odpowiadało (jednak pamiętaj, iż w następnych częściach kampanii siedziba owa mieści się w Lesie Serwos). Być może kiedyś Twoi bohaterowie wyruszą przeciwko potężnej bestii.

A co się stało z pozostałymi więźniami? Cóż, po tym, jak Gaius uwolnił się z więzów (a było to przed przemianą) najpierw ich udusił, później zaś złożył w ofierze-rytuale przywołania świadomości Horrora. W czasie przemiany, na wpół oszalały z bólu, rozszarpał swych na szczęście już martwych kompanów. Kajuta, gdzie ich trzymano, nie sprawia przyjemnego wrażenia. W kilku miejscach na podłodze można odnaleźć ksenomantyczne znaki – jednak aby je odczytać, potrzeba co najmniej szóstego kręgu – to swego rodzaju rytuał przyzwania Horrora – a przynajmniej jego astralnej obecności!

Tak więc, jeżeli na statku znajduje się któryś z bohaterów, którzy brali udział w starciu z Horrorem nad Parlainth, Dormadraal wie już o ich obecności. Jeszcze może się nie domyśla, iż zdążają do jego sekretnej bazy w Górach Smocznych, lecz już wkrótce ta myśl zagości w jego pokrętnym umyśle. Wtedy ostrzeże swój konstrukt, patrycjuszkę Mahaut Amstel (która zarządza bazą), iż do jej domeny zbliża się wróg. Tak – oznacza to, drogi Mistrzu, że Horror nie znajduje się w Górach Smocznych – jak już mówiłem, jest to istota zbyt potężna i za sprytna, by wystawiać się na takie niebezpieczeństwo.

GÓRY SMOCZE

Im bardziej bohaterowie zbliżają się do ginących w chmurach szczytów Gór Smocznych, tym bardziej kapitan staje się zamyślony i niespokojny. Miał przy sterze, stoi nieruchomo na dziobie statku, wypatrując intensywnie w dal. Tylko co jakiś czas rzuca zdawkową komendę sternikowi.

Każdemu, kto przyglądać się będzie Hidalgowi, udzieli się dziwne wrażenie, jakby troll rósł, potężniał w oczach. Jego lekka zbroja z kryształowej łuski zdaje się przedziwnie





mienić ciemnym blaskiem. Od trolla bije dziwna moc, która narasta z każdą chwilą, gdy drakkar zbliża się do jego domu. Kierując się opisem nieżyjących już legionistów, Hidalgo z przedziwną łatwością wprowadza statek pomiędzy skaliste szczyty. Zdaje się, jakby wiele razy latał pomiędzy ostrymi graniami, jakby tych kilka mglistych uwag na temat kształtu szczytów bezbłędnie powiedziało mu, gdzie mieści się baza Therań.

- *Bethadorn, tak zwie się ta góra* – będzie opowiadał Hidalgo niskim, wibrującym głosem. – *Legendy mówią, iż nazwa pochodzi od prastarego smoka, który ma pod nią swe leże, a gdy się budzi, zionie ogniem. Nie bójcie się – to tylko stare opowieści. Ta góra to wulkan...*

Wreszcie drakkar dotrze na miejsce i wleci w gęstą, duszącą mgłę. Opisz, Mistrzu, oblepiającą, oślepiającą biel i niesamowitą, dźwięczącą w uszach ciszę. Stojąc na śródokrećcu, nie widać smoczego dzioba drakkaru, a jednak Hidalgo, z zamkniętymi oczami, pewnie dzierży mocarną dłoń ster, prowadząc okręt przez skalny labirynt. Niech bohaterowie niemal wyczuwają zdradzieckie skalne masywy przesuwające się w odległości długości wiosła od burty. Może nawet okręt zawadzi piórem wiosła o skalny występ? Drewno złamie się z przygłuszonym mgłą trzaskiem, posyłając zaskoczonego wiosłarza na deski pokładu! Hidalgo w końcu gwałtownie skreśli okrętem i nakaże szybkie lądowanie. Zostaną rzucone kotwice i okręt przycupnie w maleńkiej dolince. Kilka minut później, gdzieś nad głowami bohaterów, na granicy mgły, przesunie się potężny kształt therańskiego galeonu, który właśnie odlatuje z sekretnej bazy...

INFILTRACJA RAZ JESZCZE

Zanim nastąpi frontalny atak, należy dokonać zwiadu, poznać lokalizację bazy, ocenić siły wroga oraz, co najważniejsze, znaleźć miejsce przetrzymywania jeńców. W bazie może być równie dobrze 30 jak i 300 Therań (przy czym ta druga opcja jest bardziej prawdopodobna). Tak więc nasi bohaterowie ponownie muszą wziąć los wyprawy w swoje ręce.

Elrdun jest pewien, iż Therań wystawili naokoło przełęczy dodatkowe straże, które w razie bezpośredniego ataku zdążą ostrzec garnizon. I jakkolwiek odważni są Krysztalowi Łupieżcy, to nie są głupi – nie zaatakują pojedynczym drakkarzem powietrznej bazy Imperium. Bohaterowie dostaną 24 godziny na zwiad. Jeżeli w tym czasie nie wrócą, Auryg poprowadzi część trolli pieszo, a Hidalgo i Elrund zaatakują z powietrza. W końcu nie mają wyboru – wiąże ich przysięga krwi!

I znowu docieramy do części przygody, w której wszystko zależy od Twoich graczy. Tak więc ponownie opiszę therańską bazę z wszelkimi szczegółami, byś mógł im bez trudu odtworzyć to miejsce.

PRYZSTAŃ MGIEŁ

Przystań Mgieł jest oficjalną therańską placówką. Stacjonuje tutaj IV kohorta VIII legionu pod cywilnym dowództwem patrycjuszki Mahaut Amstel z domu Medari (dowódcą wojskowym jest jej kochanek, tribus Augilius Młodszy, bezpośrednio odpowiadający jedynie przed generałem Krotiasem, stacjonującym z resztą legionu w Powietrznej Przystani).





„Operacja Mgła” miała oficjalnie za zadanie przygotować dobrze zamaskowaną bazę przerzutową niewolników i stanowić punkt zaopatrzeniowy dla okrętów floty therańskiej operujących na południu Barsawii. Nikt nie wie, iż szanowana na Therze patrycjuszka i czarodziejka Mahaut z domu Medari od kilku lat już nie żyje własnym życiem. Podczas jednej z podróży wpadła w zastawioną przez Horrora pułapkę. Potwór uczynił z niej swój konstrukt, a załogę podległego Mahaut okrętu pożarł albo zdeprawował i przemienił w swe sługi. Teraz Mahaut, wspomagana przez dawną załogę, wykorzystując potęgę Thery do prywatnych celów swego Pana. Nadal wysyła na wyspę niewolników, jednak o wiele więcej trafia do leśnej siedziby Harugasha Dormadraala.

Obóz, położony w pobliżu niewielkiego jeziora, tuż za grzbietem przełęczy, składa się z dwóch części. Pierwszą stanowią klatki niewolników. Obecnie przetrzymywanych jest tylko 500 niewolników najróżniejszych ras, ale maksymalnie może ich tu przebywać do pięć tysięcy (właśnie odleciał transport do siedziby Horrora, który postanowił na wszelki wypadek ewakuować cenny ładunek). Do tego, w pewnym oddaleniu, znajdują się baraki, w których stacjonują oddziały renegackie – legie stworzone z barbarzyńców (nie-Theran), którzy za złoto Thery postanowili służyć obcej sprawie. W centralnej części znajdują się lądowisko. W obecnej chwili są tam dwa wolne „doki” dla galeonów, na ziemi zaś spoczywa jeden statek. Jest to potężny niewolniczy galeon, napędzany mieszkanką esencją ziemi i powietrza oraz pracą dziesiątków niewolników, uzbrojony w therański ogień (sekretną wybuchową mieszankę bazującą na żywiole ognia i powietrza wystrzeliwaną z potężnych strzykaw).

Drugą część stanowią o wiele porządniejsze kwatery regularnych legionistów, dom samej Mahaut oraz więzienie. Pomiedzy budynkami przykryty gałęziami, znajduje się drakkar trolli – a raczej dokładna kopia wykonana dzięki informacjom wydobytym magicznymi torturami z Joriga Wielkiego Hansena. Całość otoczona jest zaopatrzonym w fosę i strażnice częstokołem. W obozie jednak panuje straszliwe rozprężenie i brak dyscypliny. Żołnierze wałęsają się po okolicy, szczególnie często odwiedzając znajdujące się poza obrębem umocnień latryny.

W obozie panuje tylko jedna żelazna reguła – nie-Theranom nie wolno wchodzić do drugiej części obozu. Theranie trzymają warty i ostro przestrzegają tego zakazu. W ten sposób Mahaut, która ma popleczników tylko wśród therańskich zdrajców, trzyma bandycą tłuszcę na dystans, zapewniając również dyskrecję swym poczynaniom. A czym w tej chwili zajmuje się czarodziejka? Otóż od kilku dni próbuje złamać wolę Aloe’Fat’Very tak, by była gotowa do podróży i przyjęcia nowego Pana – Harugasha. Niestety, nie doceniła hartu ducha i siły woli t’skrangowej kobiety – w końcu nie bez przyczyny Aloe miała zostać przyszłą władczynią *aropagoi*. Aloe jest przetrzymywana w piwnicy pod domem patrycjuszki – okrutna istota chce ją mieć zawsze „na podorędziu”.

A gdzie znajduje się Jorig Hansen? Otóż jest on umieszczony w więzieniu, tuż za budynkiem Mahaut. Mimo, że wydał therańskiej wiedźmie tajemnicę budowy drakkaru, nadal jest dumnym trollem – nie załamał się mimo kilkutygodniowych, straszliwych tortur. Theranie doskonale zdają sobie sprawę, że jest niebezpieczny, dlatego – mimo że jest zamknięty w celi – dzień i noc przed drzwiami trzymane są warty (dwóch legionistów, warta zmienia się co dwie godziny).





W obozie znajduje się 150 żołnierzy Thery, lecz tylko 50 regularnych legionistów. Mniej więcej połowa z nich dobrowolnie służy Horrorowi. Reszta jest zupełnie nieświadoma machinacji, jakich dokonuje Mahaut. Co prawda kilku młodszych oficerów nabrało podejrzeń, kiedy do Przystani Mgieł dotarły listy z Powietrznej Przystani, żądające zwiększenia wysyłki jeńców. Jednak uwiedziony przez Mahaut dowódca kohorty szybko ukrócił (dosłownie) wszelkie szemrania. Do tego wszystkiego należy doliczyć jakieś 30 osób służby, rzemieślników i zwykłych marynarzy.

PUNKT KULMINACYJNY – WIELKA BITWA

Nawet, jeśli Twoi bohaterowie dostaną się do bazy (co, wbrew pozorom, nie jest takie trudne), odnajdą uwięzionych, a nawet ich uwolnią, powinieneś tak pokierować akcją, by doszło do kulminacyjnej bitwy. Horror rozpoczął ewakuację bazy, nie stacjonuje tu już cała kohorta (500 żołnierzy). Praktycznie rzecz biorąc, szanse są wyrównane (60 trolli, bohaterowie i smok kontra 150 zdemoralizowanych legionistów i konstrukt Horrora). Dlaczego zachęcam do przeprowadzenia tej bitwy? Bo Earthdawn to *heroic fantasy*! Ta konwencja wymaga wspaniałych bitew na ziemi i w powietrzu, szalejącej pomiędzy wymiarami magii, przecinających powietrze strumieni i heroicznych czynów naszych bohaterów (cóż, przecież bardowie nie będą śpiewać o tym, jak herosi w tajemnicy, znienacka mordując wrogów, zakradli się do therańskiej bazy!) Tak więc – do dzieła! Niech Mahaut odkryje działania naszych bohaterów. Niech tribus Augilius zadmie w róg, stawiając cały garnizon na nogi. Niech marynarze zaczną przygotowywać galeon do startu. I, gdy sytuacja naszych bohaterów, ratujących kobietę t'skrangów i wodza trolli stanie się naprawdę niebezpieczna, niech z dzikim krzykiem i wyciem rogów ze zboczy gór wypadną prowadzone przez Auryga Ogniste Rogi zastępy żądnych krwi trolli, a zza łańcucha górskiego niechaj zwinnie, na skrzydłach magicznego wiatru wychynie dumny, piracki drakkar, plując na prawo i lewo ognistymi oszczepami.

Wtedy Mahaut zwoła swych wiernych legionistów, stanie pośrodku obozu i, dzierżąc w dłoni magiczną laskę, wykrzyknie magiczną inkantację, która zrzuci z niej iluzyjne przebranie. Oczom bohaterów ukaże się obrzydliwe ciało konstrukta, uderzająco podobne do prawdziwego oblicza Grohara (adwersarza bohaterów z pierwszej części „Powietrznego Okrętu”).

Tym razem jednak Mahaut nie jest słabowitym Ksenomantą. Przez konstrukt przemówi cała moc Horrora. Niechaj głowy bohaterów eksplodują nieopisanym bólem. Rzuć ich na kolana, niezdolnych do obrony. Niech będą pewni, że to już koniec. I wtedy z dziobu okrętu skoczy im na pomoc Hidalgo.

MOJA UKOCHANA SCENA

Nie będę ukrywał, że to moja ukochana scena w tej przygodzie. Kiedy kapitan czyni ten ostateczny krok, lekko zaczyna sunąć w powietrzu. I gdy wszyscy już myślą, że zaraz spadnie – wydaje z siebie ogłuszający ryk, rozpościera skrzydła i zionie potężnym strumieniem ognia! W mgnieniu oka przemieni się ze zwykłego trolla w pięknego, pokrytego





czarną łuską (a myśleliście, że czym była jego zbroja?!) smoka. Opisz, Mistrzu, niesamowity pojedynek Mahaut z Hidalgo. Magia astralnej istoty zetrze się ze smoczym żywiołem. Wyrafinowane okrucieństwo z pierwotnym gniewem istoty broniącej swego domu przed zbrukaniem. Cała uwaga Mahaut, cała jej magia zostanie skupiona na walce z Hissdłgiem. To szansa dla bohaterów. Mogą pokonać przetrzebioną smoczym ogniem straż przyboczną konstruktu. Ostatnim przeciwnikiem będzie, zdradzony, oszukany, złamany, dzierżący magiczny miecz tribus Augilius. Będzie twardym przeciwnikiem, który właśnie stracił miłość swego życia – bardzo chce umrzeć i krwią wroga drogo okupić swą rozpacz. A gdy już nic nie będzie stało na przeszkodzie, by zatopić oręż w obrzydliwym ciele konstruktów, wybuchnie wulkan!

BETHADORN

Prawdą jest, że Bethadorn to wulkan. Prawdą jest też również, iż to smocze imię. To między innymi Bethadorn wygnał Hissdłgę z Gór Smoczyc. I właśnie teraz przebudził się, by wykonać wyrok.

Właśnie gdy Hissdłg miał pokonać Mahaut, gdy wyciął z jej wzorca wszelkie połączenia z Horrorem, szczyt góry wybucha! Spomiędzy strumieni lawy wyłania się potężny głowa smoka. Przedtem Hissdłg wydawał się olbrzymi? Cóż, teraz wygląda jak ważka przy orle! Bethadorn ryknie, aż zatrzęsą się góry. Hissdłg z ogłuszającym piskiem będzie starał się uniknąć w spowijającą przełęcz mgłę. Nie zdąży! Niebo przemieni się w kurtynę ognia, która otoczy czarno-srebrzystego smoka. Gdy ogień się rozwieje, nie będzie już mgły – tylko ciemne niebo Barsawii usiane setkami gwiazd. A z nieba zaczną spadać popiół i zwęglone smocze kości...

Tak oto Hissdłg odda swe życie za naszych bohaterów. Nie pozwól jednak im teraz opłakiwać śmierć przyjaciela. Jeszcze na to nie czas, przed nimi ostatnie wezwanie – odarta z magicznej mocy, lecz wciąż śmiertelnie groźna Mahaut. Niech bohaterowie walczą w czasie, gdy wściekły Bethadorn zamienia przełęcz w zalaną stopioną skałą pustynię. Naokoło setkami umierają uwięzieni w klatkach niewolnicy. W powietrzu, z trudem unikając ogniowych huraganów miotanych przez smoka, rozwścieczone trolle wykańczają therański galeon. A gdy już padnie ostatni cios, drakkar zanurkuje po pozostawione na ziemi trolle, bohaterów i uwolnionych jeńców.

Jeżeli któryś z bohaterów brał udział w pierwszej przygodzie, proponuję również dodać następujący element – gdy padnie ostatni cios wysyłający ducha Mahaut w otchłanie przestrzeni astralnej, niech w powietrzu rozlegnie się syczący lecz niewątpliwie kobiecy głos. Znowu (tu podmienić imię). Nie darujhheę ciss teghhooo.

To właśnie odezwał się Harugash Dormadrael, przypominając bohaterom, iż zwrócili swoimi czynami uwagę potężnej, wrogiej istoty.

BLĘKIT I ZIELEŃ

To już wszystko. Jednak każda epicka historia powinna mieć jeszcze odpowiednie zakończenie. A nasz pieśń kończy się w Pływającym Mieście na Jeziorze Ban, przed





obliczem samej *shivalahali* Domu V'strimon. *Shivalahala* przyjmie bohaterów, delegację trolli i przedstawicieli orków. W obecności tych świetnych gości wypowie do bohaterów jedno, jedyne zdanie:

Dom V'strimon jest waszym dłużnikiem...

Następnie na jej skinienie t'skrangi przyniosą dary. Są to magiczne artefakty, odpowiadające dyscyplinie każdego z bohaterów. Tobie, Mistrzu, pozostawiam opracowanie odpowiednich dla Twojej drużyny podarków. Mają być cenne i wspaniałe, odpowiednie do dyscyplin poszczególnych adeptów.

Następnie *shivalahala*, wódz trolli i orków podpiszą traktat pokojowy i handlowy, który połączy siły trzech nacji w walce przeciwko Imperium Therańskiemu. Jak można oddać sławę Twoich bohaterów? Ich imiona będą wychwalane przez całą noc podczas wielkiej uczty przez najsłynniejszych Trubadórów domu V'strimon. Zasiadą na honorowych miejscach pośród wodzów i najważniejszych t'skrangów, gdzie jeszcze raz będą mieli okazję opowiedzieć historię burzliwej wyprawy. Tak, bez wątpienia jest to warte wielu punktów legend.

Mahaut Amstel z domu Medari

Była czarodziejka czwartego kręgu - konstrukt Horrora

ZR: 10 SF: 6 ŻYW: 8
PER: 8 SW: 13 CHA: 9

Inicjatywa: 2k6	Obrona fizyczna: 11
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 14
Atak: 1	Obrona społeczna: 14
Obrażenia: k6+k10	Pancerz fizyczny: 8
Liczba czarów: 5	Pancerz duchowy: 8
Efekt: patrz poniżej	Zachowanie równowagi: 11
Próg życia: 50	Testy zdrowienia: 3
Próg ran: 16	Szybkość w walce: 15
Próg przytomności: 40	Stopień karmy: 12
Punkty karmy: 5	Punkty legend: 2000

Czary: Proponuję Ci, abyś wybrał dowolne bojowe zaklęcia dla Mahaut. I tak w zamęcie bitwy nie będzie czasu na stosowanie mechaniki, postaraj się raczej oddać malowniczo całą grę magii, jaką dzięki współpracy z Horrorem dysponuje konstrukt. Pamiętaj również, że większość magicznych działań konstrukt nie będzie skierowanych przeciwko bohaterom!

Legionista Therański

ZR: 6 SF: 7 ŻYW: 7
PER: 6 SW: 5 CHA: 5

Szybkość pełna: 65 W walce: 33
Próg życia: 56 (54) Próg ran: 12





Testy zdrowienia: 3	Próg przytomności: 45 (43)
Kostki zdrowienia: k12	Inicjatywa: k4
Umiejętności:	
Broń biała: 9 (k8+k6)	Ekwipunek
Obrona fizyczna: 8	Miecz
Obrona magiczna: 6	Kolczuga
Obrona społeczna: 4	Ubranie podróżnicze
Pancerz fizyczny: 7	Sztylet
Pancerz duchowy: 0	

Uwagi: ze względu na zróżnicowanie rasowe, w nietypowej IV kohorcie XIII legionu therańskiego należy w podstawowym profilu legionisty uwzględnić modyfikatory rasowe i wynikające z nich zmiany współczynników.





GNIAZDO DORMADRAALA

Powietrzny Okręt III

Joanna i Maciej Szaleńcowie

„Gniazdo Dormadraala” jest trzecią częścią cyklu i pierwszą, którą napisałam myśląc w ogóle o jakiejś większej całości. Dopiero gdy usłyszałam o dokonaniach herosów w Lesie Serwos zrozumiałam, iż wszystkie te wydarzenia układają się w jedną większą historię. Od tego momentu postanowiłam śledzić dokładnie poczynania bohaterów. Pierwszą wersję tej pieśni napisałam już w 1506 TH, ale dopiero moja podróż na Therę pozwoliła mi wyjaśnić wszelkie wątki tej dość złożonej historii. Dopiero wtedy zrozumiałam, jak skomplikowaną sieć intryg utkał Horror, oplatając nią jednakowo mieszkańców Barsawii jak i Theran.

„Gniazdo Dormadraala” jest swoistym ostrzeżeniem dla słuchaczy, iż stawienie czoła potężnemu Horrorowi wymaga przygotowań. Nie można zaraz po namierzeniu jego leża wyruszać na wyprawę, której celem jest zabicie bestii zanim pozna się jej moce i sekrety. W przeciwnym wypadku, jak to miało już wiele razy miejsce w historii i przed czym my, Trubadurzy, staramy się wciąż przestrzegać zbyt śmiałych adeptów, można skończyć w kącie legowiska bestii jako stosik równo ogryzionych kości...

- T'saanas V'shala
Trubadurka domu V'strimon





WPROWADZENIE

Oto oddaję w Twoje ręce, Mistrzu, trzecią część kampanii „Powietrzny Okręt”. W tej opowieści Twoi bohaterowie będą mogli skorzystać ze zdobytych w „Mgłach Gór Smoczych” informacji i odnaleźć legowisko prześladowanej ich bestii. Poniższa przygoda, jakkolwiek o wiele mocniej powiązana od poprzednich z kampanią, może po drobnych modyfikacjach zostać poprowadzona jako kontynuacja starć Twojej drużyny z jakimś innym potężnym horrorem.

W POPRZEDNIM ODCINKU...

Dzięki sprytnemu pomysłowi Hidalgo, trollego kapitana powietrznego drakkaru, bohaterowie dowiedzieli się, iż siedziba horroru mieści się w Dżungli Serwos. Posiadają nawet ogólnikową lokalizację – wiedzą, iż mieści się ona gdzieś w dorzeczu Galangi. W bibliotece domu V'strimon przenieśli lokalizację leża horroru ze szkicu sporządzonego przez Hidalgo, na odpis t'skrangowej mapy rzecznej (elipsa oznacza rejon, w którym powinno znajdować się gniazdo horroru). Dodatkowo dowiedzieli się, iż horror współpracuje lub wykorzystuje Thera, by sprowadzali mu transporty niewolników – Pasje wiedzą po co!

Ich poprzednia bohaterska wyprawa zakończyła się w Pływającym Mieście domu V'strimon. Po tryumfalnej audiencji u samej *shivalahali*, licznych uctach i kongratulacjach przychodzi czas na odnalezienie bestii, która swymi intrygami zakłóca spokój Barsawii. Bardowie i trubadurzy będą na wyścigi prosić bohaterów o pierwszeństwo opisanie ich wyczynów po powrocie z wyprawy. Uderz w strunę pychy bohaterów, polectaj ich czule – niech aż rwą się dobrać potworowi do jego przebrzydłej, innowymiarowej skóry...





SAMODZIELNA PRZYGODA

Jeżeli chcesz poprowadzić „Gniazdo” jako samodzielną przygodę, wystarczy, aby Twoi bohaterowie mieli na pieńku z jakimś potężnym horrorem. Wystarczy również, aby dowiedzieli się o położeniu jego leża i fakcie, iż za pomocą therańskiej floty powietrznej gromadzi on w swej sekretnej siedzibie niewolników. Proponuję Ci również, aby bohaterowie wyruszyli na swą wyprawę z Jeziora Ban, analogicznie do bohaterów kontynuujących kampanię.

PAROWIEC

Jak powszechnie wiadomo jednym z najskuteczniejszych sposobów przemierzenia Barsawii jest podróż Wężową Rzeką. Również w tym wypadku najlepszym wyjściem jest dla bohaterów spłynięcie w dół rzeki jednym z parowców domu V'strimon. Dług wdzięczności, jaki t'skrangi mają wobec Twoich bohaterów, zapewni im darmowe miejsce na jednym z handlowych statków płynących do wsi, która podlega *aropagoi* Domu Trzcina. Kapitan zgodzi się również, jednak po chwili wahania, dowieźć ich w pobliże wskazanego na mapie miejsca.

Statek kapitana Gurho Malave to 50-metrowy parowiec, wyposażony w jedną, tylną turbinę łopatkową i kilka potężnych dział ogniowych. Jego ładownie mogą pomieścić





całkiem sporo ładunku. Teraz jednak kapitan wraca z 25-osobową załogą do rodzinnej wioski, by podzielić się, jak co roku, zyskami ze swoją *niall*.

Bohaterowie zostaną przywitani na pokładzie z dużą serdecznością. Kapitan, postawna t'skrangijka o gustownym, czerwono-błękitnym grzebieniu, i jej sternik, Jakor Dohoir, oddadzą w ich posiadanie najlepsze kajuty. Cała załoga składa się wyłącznie z t'skrangów, statek jest bardzo czysty i schludny, zaś jego ogniowy silnik miarowo pomrukuje pod pokładem.

Gdy tylko ostatnie formalności zostaną załatwione, dowódca straży będzie życzyć bohaterom powodzenia. Przekaze im, iż *shivalahala* jest dumna z ich odwagi i że nie zapomni im oddania dla domu V'strimon. Gurho Malve da znak, cumy zostaną rzucone i statek majestatycznie odpłynie od doku Miasta Trzcina. Natychmiast na opustoszałe miejsce rzuci się kilka innych jednostek, czujnie krążących po torze wodnym wokół miasta w poszukiwaniu miejsc do cumowania. Statek zostanie powolutku przeprowadzony wprawną ręką sternika przez strefę podwodnych *refs* i skieruje się ku ujściu Węza. Wkrótce za rufą znikną strzeliste wieże miasta, a przed dziobem roztoczą się wody południowego odcinka Rzeki Wężowej.

Początkowo parostatek mija zamieszkane tereny w pobliżu Jeziora Ban. Jednak po kilkunastu godzinach po obu stronach rzeki pojawia się las, który z czasem przechodzi w gęstą dżunglę.

Dzień pierwszy mija zwyczajnie i bez wydarzeń, drugiego parostatek jest już w trzech czwartych drogi do swej wioski. Kapitan nie oszczędza paliwa i pełną parą pruje w dół rzeki.

Przedstaw załogę t'skrangijską jako wesołych marynarzy. Od pierwszego spojrzenia widać, iż kochają swoją pracę. Czują każdą zmianę nastroju rzeki, z każdego podmuchu wiatru potrafią wyczytać jej kaprysy. Z chęcią opowiedzą bohaterom o handlu na rzece i sytuacji, jaka panuje w rejonie, w który obiecali przetransportować graczy.

WYJNA PŲDJAZDŲWA

Południowy odcinek Węza kontrolowany jest przez dom K'tenshin. Od wieków *aropagoi* Dziewięciu Diamentów darzy dom V'strimon zajadłą nienawiścią. Rywalizacja obu domów wywodzi się jeszcze z czasów przed Pogromem, kiedy K'tenshin związali się z





Imperium Thery i wspomagali jego ekspansję w Barsawii, w zamian czerpiąc handlowe korzyści. Również po Pogromie K'tenshin wspomagali Therę w czasie wojny throalskiej, chcąc odzyskać utraconą na rzecz V'strimon strefę wpływów. Co prawda po wojnie Dom Dziewięciu Diamentów podpisał „Traktat o Wolnym Handlu”, dzięki czemu jego parostatki mogą pływać swobodnie po całej Wężowej Rzece, jednak zapiekła nienawiść pomiędzy kapitanami obu domów nie raz doprowadzała do zbrojnych starć. K'tenshin cały czas stara się odzyskać tak zwane „skradzione wioski”, zaś dom V'strimon wspomaga rebeliancki dom T'kambras, prowadzący partyzancką wojnę przeciwko K'tenshin w okolicach Tylonu.

„Trzciniowa Obręcz” – parowiec, którym płyną bohaterowie – należy do jednej ze „skradzionych wiosek”, jak t'skrangi domu Dziewięciu Diamentów nazywają osiedla, które przeszły po Pogromie pod kontrolę *aropagoi* znad Jeziora Ban. Dlatego kapitan Malave bardzo ryzykuje, zapuszczając się na tereny kontrolowane przez wroga *aropagoi*.

Malave jest świadoma niebezpieczeństwa i traktuje swą misję jako wyzwania, jako swoistą realizację *jik'harra*. Będzie oczywiście dokładnie odmalowywać bohaterom niebezpieczeństwo, na jakie naraża statek i załogę – wszak od tego tylko wzrośnie jej chwała!

Tego samego dnia parostatek osiągnie wieże wioski. T'skrangi zatrzymają się tylko na chwilę, by przekazać *niall* zyski z całorocznego handlu. Uroczystości będą jednak musiały poczekać na powrót statku z misji...

JEZIORO PYROS

Pod wieczór parowiec wpłynie na wody Jeziora Pyros. O zmierzchu czerwone fosforyzujące glony pokrywające dno jeziora przydają wodzie upiorny kolor. Wydawać by się mogło, iż jezioro jest pełne krwi. Czas na zmianę nastroju opowieści – statek wpływa na teren kontrolowany przez wroga. Kapitan decyduje się płynąć nocą, by umknąć uwadze czujnych oczu k'teshińskich wartowników. Rozkaże również naładować działa ogniowe, przygotować broń. Poprosi bohaterów, by byli w każdej chwili gotowi do walki.

Wkrótce zapadnie zmierzch – pozostanie jedynie upiorna, szkarłatna poświata z dna jeziora. Statek będzie sunął z cichym pomrukiem silnika, który to mechanik specjalnie przestroił, by uzyskać maksimum efektywności przy minimum hałasu.





Podkreć, drogi Mistrzu, napięcie. Opisz mgłę podnoszącą się z powierzchni wody po zmierzchu. Pozwól bohaterom pierwszym dostrzec zarys patrolowca K'tenshin. Na ich znak zostaną wstrzymane maszyny, artylerzyści przycupną przy działach ognistych, zalegnie cisza. Okręt wrogiego *aropagoi* przepłynie powoli w górę rzeki, nie zauważając skrytego w ciemnościach i mgle niewielkiego frachtowca.

Nie pozwól, aby napięcie opadło – niech statek opuści akwen Jeziora Pyros i wpłynie ponownie na rzekę. Opisz, jak kapitan wprawną ręką prowadzi ster statku, nieustraszenie zagłębiając się w domenę K'tenshin. Gdy gracze przywykną do niebezpieczeństwa, gdy napięcie spadnie i powoli niebo zacznie rozjaśniać pierwszy brzask świtu – uderz. Zza zakrętu wynurzy się okręt wojenny K'tenshin, płynący wolno w dół rzeki. Ujrzawszy sylwetkę „Trzcinowej Obręczy”, natychmiast zawraca i ile ognia w silnikach, rusza do ataku!

STARCIE NA RZECI

Charakterystyki okrętu znajdziesz w dodatku Wężowa Rzeka (str. 100-101). Jest to 80-metrowy, silnie opancerzony, najeżony działami ogniowymi okręt. Na jego rufie powiewa dumnie bandera Dziewięciu Diamentów. „Trzcinowa Obręcz” nie ma nawet szans na podjęcie równej walki. Mimo to Malave nie podda się tak łatwo. Przrzekła bohaterom dostarczyć ich jak najbliżej miejsca docelowego. Dlatego postara się umknąć pościgowi. Oczywiście, nie może dopuścić do związania się abordażem – załoga wrogiego okrętu przekracza liczebnością jej własną ponad pięciokrotnie.

Jeżeli chcesz, możesz rozegrać starcie zgodnie z zasadami zawartymi w Wężowej Rzece. Ja jednak proponuję rozwiązanie narracyjne. Ma to swój cel - wszak nie na darmo postawiłem na drodze bohaterów groźnego przeciwnika. Otóż chcę im pokazać Androgeosa Kokalosa, therańskiego *pretori* czyli wysłannika samego generała-arbitra Thery, z którym później przyjdzie się im jeszcze spotkać.

Rozpocznij więc bitwę od salwy dziobowych dział ogniowych obu jednostek. Cztery kule ognia osmałą dziobicę parowca handlowego. Zaraz po tym Malave nakaże zrobić zwrot i wypalić całą burtą w stronę idącego całą naprzód okrętu K'tenshinów. Opisz fontannę ognia, rozbryzgującą się o stalowy pancerz okrętu. Korzystając z powstałego dymu, kapitan będzie





próbowała odskoczyć od wroga. Lecz dopiero wtedy silniki k'tenshińskiego okrętu zaczęły pracować pełną mocą. Dwa wielkie koła łopatkowe będą mieć z wściekłością wodę. Potężny okręt z łatwością zacznie doganiać parowiec. W powietrzu zagwiżdżą strzały. To okazja, by Twoi gracze włączyli się do akcji. Niech wykażą się odwagą i mimo lawinowego gradu pocisków rażą załogę wroga. Wtedy odezwą się również działa burtowe. Rozpęta się istne pandemonium. Kule ognia rozszarpią poszycie, zniosą nadburcia, roztrzaskają nadbudówki. „Trcinową Obręcz” ogarnie ogień. Będą martwi i ranni – nie oszczędzaj również bohaterów (jednak ich nie zabijaj). Wśród tego piekła niech dojrzą stojącego na mostku kapitańskim wrogiego okrętu, obok samego kapitana K'tenshinów, wysokiego, chudego człowieka w therańskim, bogatym stroju.

Statek V'strimonów poniósł ciężkie straty, jednak kapitan Malave, nadal dumna i wyprostowana, pośród dymu i płomieni dzierży ster. Jeszcze nie powiedziała ostatniego słowa. Jednym ruchem skręca koło, zwracając statek w górę rzeki i krzyczy w tubę wiodącą do maszynowni. Z komina bucha czarny dym, koło łopatkowe zaczyna mieć wodę z niesamowitą wręcz szybkością. Jednocześnie działa z drugiej burty dają ognia, przykrywając rzekę tumanem dymu. Nie jest to jednak dym pochodzący z palącej się esencji żywiołów. To sekretna broń Malave – pociski dymne. Dzięki nim stateczek ma szansę wyrwać się okrętowi. Malave prowadzi swoją jednostkę na ślepo, nie widząc brzegów rzeki – polega wyłącznie na swym instynkcie i pamięci. Będzie słyszeć jeszcze kilka salw ze ścigającego parowiec okrętu, jednak żadna z ognistych kul nie dosięgnie uszkodzonego statku.

Kapitan przywoła bohaterów do siebie. W jej oczach kręca się łzy – załoga nie wróci w komplecie na coroczne święto do rodzinnego *niall*, a statek zamienił się w ruinę. Powiadomi bohaterów, iż zostaną wysadzeni jak najbliżej brzegu – t'skrangijka poświęci dla nich swoją łódź wiosłową. Dalej będą musieli radzić sobie sami, gdyż „Trcinowa Obręcz” musi umykać w górę rzeki – nie jest teraz w stanie ani kontynuować podróży, ani tym bardziej stawić czoło żadnemu zagrożeniu.





DŻUNGLA SERWPS

Zaopatrzeni w łódź, zapasy jedzenia i dobrą radę (by unikać brzegu kontrolowanego przez dom K'tenshin, który z pewnością już poszukuje ewentualnych rozbitków ze śmiałego parostatku), bohaterowie dotrą do bagnistego brzegu. Malave radziła im, aby zaryzykowali przeprawę przez dżunglę. Jakkolwiek pełna jest ona potencjalnych niebezpieczeństw, to jednak zagłębienie się w jej ostępy stanowi lepsze wyjście niż śmiertelne zagrożenie ze strony *aropagoi*. Jeżeli jednak Twoi bohaterowie postanowią udać się określną drogą, wzdłuż brzegu (zbaczając tym samym z głównego szlaku naszej opowieści) – należy ich delikatnie przekonać do zaszycia się w lesie. Gdy nastanie dzień, ujrzą w oddali wieże rzecznej twierdzy K'tenshin, ludne osady na brzegach rzeki, duży ruch na rzece. Aż dziw, że v'strimońskiemu statkowi udało się dotrzeć niezauważonemu tak daleko. Jeżeli i to ich również nie przekona, możesz posłużyć się mniej delikatnym środkiem, jakim jest oddział t'skrangijskiej rzecznej straży, który na polecenie kapitana wojennego okrętu przepatruje brzegi w poszukiwaniu obcych. Zresztą, najkrótsza droga do leża horroru wiedzie przez las – więc bohaterowie na pewno dadzą się przekonać...

Droga przez ostępy nie będzie łatwa. Wielkie drzewa tworzą szkielet podtrzymujący wielopiętrowy gąszcz zieleni. Poczynając od paprotników i wybujałych mchów, poprzez różnorakie krzewy, orchidee, gąszcz pnączy i paproci drzewiastych, zieleń pnie się aż po same korony olbrzymich baobabów. Wszędzie panuje wilgoć, zaduch i oszalamiająca woń dziesiątek kwiatów. W dżungli króluje ciemnozielony półmrok – tutaj każdy promyczek światła zostaje wykorzystany i przefiltrowany przez zieleń liści.

Pozwól graczom przez chwilę brnąć przez wilgotny las tropikalny. Niech poczują, że przedzierają się przez dżunglę – niech idą gęsiego, wycinając szlak maczetą, niech nasłuchują ryku nieznanych zwierząt i ogarniają się od chmar natrętnych owadzych krwopijców.

Po kilku godzinach marszu do ich uszu dojdzie głos bębnow. Z pewnością adepci zaczną być ostrożni. To bębny t'skrangijskich dzikusów, składających ofiarę duchom natury. Gdy bohaterowie zaczną się przekradać w kierunku odgłosów, a las się przerzedzi, pokaże się wolno płynąca rzeka, a nad nią następująca scena.





PIARA

Na zakole rzeczki wyrasta olbrzymi mangrowiec, swymi konarami sięgając ponad zielone sklepienie lasu. Zaś na rzece w kilku czółnach stoją t'skrangi – ubrane w skóry i ubrania z liści, uzbrojone we włócznie z kamiennymi grotami. To stamtąd dochodzi dźwięk bębnow. Do mangrowca podchodzi właśnie czterech wojowników, którzy do dwóch solidnych pali przywiązują rzemieniami ciemnoskórego człowieka. Wojownicy pospiesznie wracają do czółen, jeden z t'skrangów, przybrany w pióra ptasie, wykrzykuje coś, po czym bęben milknie, a wiosłarze co sił w ramionach zaczynają oddalać czółna od mangrowca. Po chwili znikają w gąszczu porastającym brzegi rzeczki.

Przez chwilę nic się nie dzieje. Przywiązany człowiek szarpie się nerwowo, lecz rzemienie mocno krępują jego nadgarstki i kostki. Nagle więzień zaczyna rozpaczliwie krzyczeć! Herosi dostrzegają, iż z wody omywającej mangrowiec wytryskują pnączopodobne korzenia, które zaczynają oplatać nieszczęśnika. Chwytają go za nogi i zaczynają ciągnąć ku wodzie. Nieszczęśnik zaczyna się wydierać wniebogłosy, przywoływać Pasję i wszystkich naokoło o pomoc. Wśród mało zrozumiałego bełkotu słychać też wołania o ratunek w łamanym krasnoludzkim. Tymczasem pnączy pojawia się coraz więcej, niektóre oplatają nieszczęśnika już do pasa. Gdy węgorzowate macki pewnie uchwycą nieszczęśnika, z wody wynurzą się inne, uzbrojone w wyglądające jak piły szczeki, które pomkną ku unieruchomionej zdobyczy.

Co zrobić jeżeli bohaterowie nie uwolnią ofiary? Czy nie odnajdą wioski Katani, do których chcemy ich zaprowadzić, by mogli kontynuować scenariusz? Otóż nie – błądząc w ostępach dżungli natkną się w końcu na myśliwych Katani, którzy otoczą ich i doprowadzą do wioski. Wtedy jednakże będziesz musiał zmodyfikować nastawienie tubylców wobec bohaterów. Będą jeszcze bardziej nieufni niż jest to przewidziane w scenariuszu a misja adeptów będzie jeszcze trudniejsza. Wszak należy jakoś ukarać adeptów za postępowanie sprzeczne z konwencją heroic fantasy!





Czas, by bohaterowie ruszyli z odsieczą! Jeżeli stoją biernie, przyglądając się, jak drapieżny mangrowiec dopada ofiarę, pozwól człowiekowi dojrzeć ich ukrywających się w gęstwinie. Niech jego przerażone oczy napotkają wzrok przyczajonego w ukryciu bohatera. Opisz pełnię nieszczęścia, strach i prośbę o pomoc. Niech bohaterowi zrobi się przykro, iż jest taki bezlitosny i nieczuły na cierpienia bliźniego.

Jeżeli bohaterowie ruszą na odsiecz, są w stanie uratować człowiekowi życie. Mangrowe węgorze, bo tak nazywa się drapieżny system korzeniowy drzewa, są zaopatrzone w receptory ciepła i dlatego są w stanie zlokalizować ewentualną zdobycz.

Jeśli chcesz, możesz uczynić walkę bardziej dramatyczną. W czasie, gdy bohaterowie walczą z licznymi mackami, drzewu może udać się odciąć ofiarę z uwięzi (w rzeczy samej drzewo nauczyło się „zdobywać” w tym miejscu ofiarę w dość konkretny sposób). Wtedy walka może przenieść się pod wodę – będzie wtedy szalenie niebezpieczna (chyba, że w druzynie znajdują się skrzelodyszne t’skrangi).

Niezależnie od skuteczności Twoich bohaterów, powinieneś pozwolić uwolnić im niedoszłą ofiarę – zawiedzie ich ona do miejsca naszej głównej intrygi.

MŁODY KATANI

Uratowany jest młodzieńcem w wieku lat około 16, o ciemnej karnacji skóry, niskim czole i niezbyt inteligentnym wyrazie twarzy. Mimo wielu dość paskudnych skaleczeń, zadanych przez szczęki węgorzy, będzie bardzo wylewnie okazywał wdzięczność swym wybawcom. Dopiero po całowaniu stóp, pokłonach, tańcach na jednej nodze, tudzież innych oznakach wesołości z odzyskanego życia, młody Katani zorientuje się, iż bohaterowie najprawdopodobniej nic a nic nie rozumieją z jego dialektu. Wtedy to łamaną mieszanką mowy ludzkiej i krasnoludzkiej zacznie im jeszcze raz dziękować i zaprosi do swej wioski. Jeżeli bohaterowie będą go pytać o rytuał, nie będzie chciał o tym rozmawiać (tylko będzie się wzdygał i ponaglał do odejścia od rzeczki). Jeżeli zaś zapytają o horror lub cokolwiek





bardziej skomplikowanego, młody Katani zacznie się niepewnie drapać po głowie i bardziej ponaglać bohaterów do drogi.

W istocie, młodzieniec jest dość ograniczony intelektualnie, jednak posiada wiarę w starszyznę wioski, którą uważa za wszechwiedzącą. Oni na pewno będą w stanie udzielić przybyszom odpowiedzi!

Cóż, adeptom nie pozostaje nic innego, jak podążyć za uwolnionym człowiekiem. Mając wyłącznie przybliżoną lokalizację leża horroru, muszą najpierw dowiedzieć się od tubylców czegoś więcej o potworze. Nie są przecież w żaden sposób przygotowani na starcie z bestią. Nie mają nawet pojęcia, jak bardzo potężny jest ów najwyraźniej prześladowający ich horror.

ELFI MYŚLIWY

W czasie, gdy drużyna podąża za młodym, ciemnoskórym przewodnikiem – który znając ścieżki zwierząt, doskonale radzi sobie w omijaniu największych gęstwin, przez które bohaterowie musieli się poprzednio przedzierać – dochodzi do krótkiego spotkania. Otóż w pewnym momencie ścieżka wychodzi na niewielki potok. Znad strumienia zrywa się elf. Katani zastygnie nieruchomo, wpatrując się w smukłą postać elfa, ubranego wyłącznie w przepaskę biodrową. Myśliwy ma jasną skórę, całą od stóp do głów wytatuowaną skomplikowanymi wzorem. Na jego piersi zwisa kamienny, czarny medalion. Uzbrojony jest we włócznię z kamiennym, najwyraźniej obsydianowym, grotem. Elf, ujrawszy nadchodzących, natychmiast poderwie się, zasłaniając włócznią. Potem tyłem, bardzo ostrożnie odejdzie w las. Nie będzie reagował na zaczepki, a gdy zniknie bohaterom z oczu, nie będzie go można ponownie odnaleźć.

To bardzo ważna scena – istotne jest, byś nie zapomniał opisać czarnego medalionu ani „obsydianowego” ostrza włóczni. Nie zwracaj jednak uwagi swych graczy na te elementy opisu. Ot, elf ma po prostu taką ozdobę i prymitywną broń – nic szczególnego. Później te spostrzeżenia nabierają jeszcze swej wagi.





WIOSKA BATAMUU

Wioskę zbudowano na wielkiej polanie. Stanowi ją kilkanaście chat na palach, które chronią domy przed często wylewającymi strumieniami przecinającymi Serwos. Chaty są ubogie, zbite z pni palmowych, a dachy kryte liśćmi baobabów. Wioska liczy około pół setki mieszkańców. Najważniejsze osobistości to wódz Jegro, bard-mędrzec Rama'uth i znachorka-wiedźma Zebicha. Tych troje dzieli w pewien nieformalny sposób władzę w wiosce.

Ludzie żyją na bardzo prymitywnym poziomie – używają narzędzi drewnianych i kamiennych. Nie potrafią pisać (poza bardem, który w swej pamięci przechowuje wiedzę plemienia sprzed Pogromu i nauczył plemię elementarnej znajomości krasnoludzkiego z cudem zdobytej Księgi Jutra), a żyją z myślistwa i zbieractwa. Najgorsze jednak, iż w czasie Pogromu spotkała tę grupę Katani klęska – zły czas przetrwali w jaskiniach zamkniętych mocą szamanów, jednak zebrali zbyt małą grupę. Po wiekach krzyżowania się między krewniakami, jest wśród nich wiele osób opóźnionych umysłowo.

To właśnie w owej wiosce i jej okolicach planujemy rozegrać większą część fabuły przygody. Gdy bohaterowie dotrą do leśnej wioski, zaczniemy intrygę miejsca – którą już tradycyjnie opiszemy Ci, drogi Mistrzu, za pomocą techniki warstw.

WARSTWA PIERWSZA – K'TENSHIN

W rej części będziemy starali się obarczyć winą za tajemnicze wydarzenia plantację K'tenshinów oraz tajemniczego agenta therańskiego. Staramy się przekonać graczy, iż młody T'uath wie coś o horrorze i zdradzi ową tajemnicę bohaterom.

POWITANIE

Gdy bohaterowie wkroczą na polanę wioski w towarzystwie Omiego (bo tak ma na imię uratowany chłopiec), otoczy ich kilkunastu wojowników, którzy wychyną z kryjówek w krzakach (od jakiegoś czasu obserwowali ich kroki). Zaczną śpiewnie konferować z Omim, jednak do czasu pojawienia się starszyny nie pozwolą wejść przybyszom do wioski. Dopiero, gdy od strony chat nadejdą wódz Jegro (rosły człowiek o szerokich barach, gęstych,





lekko przyprószonych siwizną włosach, spowity w lamparcią skórę i dzierżący włócznię z potężnym, kamiennym grotem), bard Rama'uath (cały siwy i pochylony wiekiem, o karnacji nieco jaśniejszej niż tubylcy, o długich splecionych w liczne warkoczyki włosach, wspierający się na rzeźbionej lasce) oraz czarownica Zabicha (stara, pokręcona, pomarszczona babina, z potarganymi, kręconymi, siwymi włosami, okryta futrem z pozszywanych skórek, a dzierżąca kostur z osadzoną na szczycie czaszką kajmanłarnicy), wojownicy rozstąpią się przed starszą, a Omi zacznie opowiadać coś, żywo przy tym gestykulując. Odegraj jego monolog, gestami pokazując sceny z ofiary i walki z mangrowymi węgorzami.

Gdy skończy, czarownica podejdzie do bohaterów i zacznie im się dokładnie przyglądać. Zatrzyma wzrok na każdym magicznym przedmiocie będącym w ich posiadaniu. Następnie pomruczy coś pod nosem i obwaha wszystkich nie ludzi (ze szczególnym uwzględnieniem t'skrangów). Na koniec wyciągnie zza pazuchy garść zwierzęcych kości i rozsypie na ziemi. Zacznie nad nimi mamrotać, po czym nerwowo szeptać do wodza i barda. Bard tylko przelotnie spojrzy na rozrzucone kości i wda się w szeptaną dyskusję z czarownicą. W czasie całej tej sceny wojownicy będą pilnie strzegli każdego ruchu bohaterów, nie pozwalając im sięgnąć po broń ani uczynić niczego podejrzanego. Również każda próba rzucenia czaru bądź użycia talentu opartego na karmie spotka się z natychmiastową, dość negatywną reakcją czarownicy.

W końcu jednak przeważą głos barda, który zwróci się do bohaterów czystym i bezbłędnym krasnoludzkim. Jego dialekt jest głęboki i mocny, pełen śpiewnego tembru charakterystycznego dla zawodowych Trubadurów.

Bard podziękuje w imieniu wodza i całej wioski za uratowanie rybaka Omiego, po czym zaprosi ich na powitalną ucztę. Ani słowem nie wspomni o kłótni, jaka rozegrała się przed oczami bohaterów. Zabicha pozbiera wróżbiarskie akcesoria i powlecze się do swej chaty.

UCZTA

Uczta odbędzie się pod wieczór w wielkiej chacie wodza, w której może pomieścić się co najmniej 30 osób. Budynek jest długi i ciemny (nie ma okien), w środku znajduje się





palenisko, nad którym piec się będzie dzika świnia. Doglądać gości będą liczne żony i córki wodza.

Jak się okaże, wódz, choć tego nie okazywał, również zna krasnoludzki (choć nie tak płynnie jak bard). Oczywiście, herosi będą musieli raz jeszcze opowiedzieć całej wiosce (pozostali zgromadzeni są przy ogniskach naokoło) o swoich bohaterskich czynach. Nie skończy się na historyjce z mangrowcem. Katani chętnie posłuchają również o parostatkach, powietrznych okrętach, trollich twierdzach i smokach. Słowa bohaterów będzie tłumaczył Rama' uath.

Gdyby ktoś próbował wypytywać miejscowych, zostanie po prostu zignorowany. Wszyscy wydają się być w zabawowym nastroju i nie mają ochoty na poważne rozmowy, szczególnie zaś o horrorze. Czy jednak na pewno? Gdyby któryś z bohaterów wytrwalej wypytywał się tubylców, zauważy, iż nie chcą oni rozmawiać z bohaterami. Niektórzy są zbyt głupi, by ukryć, iż czynią tak wbrew swej woli.

Podczas uczty bohaterom bardzo intensywnie przypatruje się pewien młodzieniec – wysoki, śniady, o atletycznej budowie. T' uath jest synem barda, najsilniejszym wojownikiem i najdoskonalszym myśliwym wioski. Wielu młodych uważa, iż powinien zastąpić wodza, który jest już stary. Jednak Jegro wcale nie zdaje się słaby i mocno dzierży władzę.

Po uczcie do dyspozycji bohaterów zostanie oddana osobna chata, do której nacięto świeżej trzciny na posłanie, a podłogi wysypano świeżym popiołem (dla odstraszenia karaluchów). Gdy bohaterowie położą się na nocny spoczynek, do ich chaty zakradnie się T' uath, chcący z nimi porozmawiać.

CY SIĘ DZIEJE W WIOSCE?

Zanim młody wojownik wyjawি bohaterom kilka sekretów, winien jestem najpierw Tobie kilka wyjaśnień. Po pierwsze, z wioski znikają ludzie. Dzieje się to zwykle podczas polowań, gdy małe grupy myśliwych wyruszają na wyprawy łowieckie. Owe wyprawy zawsze prowadzi wódz.





Jak dotychczas, wszyscy twierdzili, iż zaginione osoby zostały porwane przez dzikie zwierzęta dżungli Serwos. Jednak przedwczoraj zginął brat T'uatha – Th'oor. Poszedł na wyprawę jedynie z wodzem i jego synem. Obaj twierdzą, iż Th'oorą porwała jakaś bestia.

Młody wojownik oczywiście nie wierzy w tę opowieść. Jego brat był prawie tak silnym i doskonałym wojownikiem jak on sam, przez co mało prawdopodobne wydaje się T'uathowi, aby bestia pożarła Th'oorą, nie czyniąc jednocześnie szkody pozostałym dwóm myśliwym. Dodatkowo, jak być może pierwsza osoba, zastanowił się, dlaczego w każdej wyprawie, w której ktoś ginie, bierze udział wódz. Ponieważ zamierza wykorzystać bohaterów do odnalezienia swego brata, postanowił złamać zakaz milczenia.

No właśnie – wódz zakazał rozmawiać członkom wioski z bohaterami. Dlaczego? Otóż gdy Zabicha rzuciła kośćmi, odczytała z nich, iż przybyli bohaterowie sprowadzą na wodza wielkie nieszczęście. Jegro postanowił zapobiec takiemu obrotowi sprawy, pozbywając się groźnych przybyszów z wioski. Z drugiej strony, nie mógł okazać się niegościnnie i przez to obrazić duchy przodków (co już samo w sobie mogłoby przynieść nieszczęście). Dlatego ugościł bohaterów i zakazał się z nimi kontaktować – słusznie uważając, iż w jakimkolwiek nie przybyli celu, brak współpracy ze strony Katani wystarczająco ich zniechęci.

CO POWIE T'UATH...

Na początku T'uath będzie więcej słuchał niż mówił – mądrości tej nauczył go ojciec, Trubadur. Jeżeli będzie trzeba, sprowokuje wypowiedzi bohaterów, pytając ich, czego szukają w Lesie Serwos. Gdy dowie się o horrorze, natychmiast da im do zrozumienia, iż wie coś na ten temat (choć w rzeczywistości nie ma o nim najmniejszego pojęcia). Będzie twierdził, iż z wioski znikają ludzie i że bestia porwa ich do swego leża. Powie też, iż zamierza udać się do miejsca, skąd porwała jego brata, by po śladach trafić do jej siedziby.

Jak dotąd, wszystko, co powiedział T'uath, jest prawdą (przez co żadne metody wyczuwania prawdy nie wykazują kłamstwa). Faktycznie, zdołał zlokalizować przybliżone miejsce zniknięcia brata, jednak obawiał się, iż wyruszając samotnie, wzbudzi podejrzenia wodza. Teraz ma okazję udać się w leśne ostępy z bohaterami – w roli przewodnika. Gdy





bohaterowie będą pytać o horror, młodemu myśliwemu przypomni się handlarz, który kilka dni temu odwiedził wioskę. Prócz tego, że dał wodzowi kilkanaście metalowych noży w zamian za wyroby z drzewa Nobo, wypytywał się o latające statki i znikające z wioski osoby. Był to człowiek wysoki i chudy, o śniadej cerze.

T’uathowi przypomni się on, jeżeli tylko bohaterowie wspomną coś o niewolnikach lub powietrznych okrętach. Oczywiście, jak pewnie sam się domyślasz, owym kupcem był Androgeos Kokalos, który prowadzi w okolicy swe własne śledztwo.

Jeżeli bohaterowie będą wypytywali na temat t’skrangów, które próbowały złożyć mangrowcowi Omiego, wtedy T’uath będzie miał okazję do zaprezentowania pełnego wachlarze swych rasowych uprzedzeń. W ogóle nie za bardzo przepada za t’skrangami, a jak się okazuje, z wioskami dzikusów Katani toczą od czasu do czasu walki. A dokładniej, tubylcy atakują każdego napotkanego t’skranga znad dopływów Galangi, w zamian zaś ci porywają każdego napotkanego Kataniego i składają go w ofierze. Oczywiście, z opowieści młodego Kataniego wynika, iż przebrzydłe jaszczury napadają na katańskie dzieci i kobiety, po czym albo zjadają je żywcem, albo poświęcają swym drapieżnym drzewom-bożkom.

Oczywiście, jeżeli wśród drużyny, co bardzo prawdopodobne, znajdują się jakieś t’skrangi, sprytny młodzieniec powstrzyma swój język, by nie stracić cennej pomocy adeptów w misji ratunkowej brata.

LEŚNE SPOTKANIE

Należy założyć, iż T’uathowi uda się przekonać bohaterów do swego pomysłu (w końcu nie posiadają żadnych innych śladów). T’uath zabierze ich w kierunku północno-wschodnim, tam, gdzie miała wieść trasa myśliwska jego brata. Po kilku godzinach podróży wąskimi ścieżkami myśliwy doprowadzi bohaterów do niewielkiej polany, gdzie wciąż jeszcze można dojrzeć ślad po ognisku. To w tej okolicy zginął brat T’uatha.

Pozwól graczom potropić w lesie w poszukiwaniu „śladów”. Niech chwilę pobłądzą po okolicy. Jeżeli któryś z nich w czasie testów percepcji lub tropienia (jakkolwiek nie widać śladu, można użyć tego talentu do poszukiwania) uzyska duży sukces, zorientuje się, iż niedawno ktoś również przeczesywał okolicę.





Wtedy pozwól każdemu adeptowi wyczuć gwałtowną falę magii dochodzącą z nieodległego miejsca. Ktoś właśnie dość nieumiejętnie rozplótł wzorzec zaklęcia, emitując w przestrzeń astralną potężne echo. Wszyscy adepci będą w stanie zlokalizować epicentrum owego zjawiska.

Jeżeli podkradną się ostrożnie, ujrzą wysokiego, chudego mężczyznę, przybranego w lekką therańską zbroję, który wraz z trzema t'skrangami z *aropagoi* K'thenshin demontuje pułapkę. Pułapka składająca się z zamaskowanej, rozpostartej na ziemi sieci, łapała istoty za pomocą sprytnego mechanizmu, podciągając sieć do góry. Pułapka jest wystarczająco duża, by pochwycić nawet trolla!

Ewidentnie Theranin wraz z pomocnikami próbuje zatrzeć ślady swojej działalności. T'skrangi bardzo delikatnie usuwają wszelkie elementy, zaś Theranin odkłada je do specjalnej skrzyni. Są skupieni na pracy, aczkolwiek wysoki człowiek co chwila ponagla swoich pomocników.

T'uath nie będzie miał żadnych wątpliwości – oto stoją przed nim porywacze jego brata, którzy właśnie usuwają dowody swej zbrodni. Zapyta tylko bohaterów, czy pomogą mu ująć zbrodniarzy. Jeżeli się zgodzą, postara się okrążyć grupę, odcinając im drogę ucieczki od rzeki. Na znak rozpocznie się walka.

Oczywiście, istnieje możliwość, iż Twoim bohaterowie nie będą chcieli atakować Theranina i t'skrangów. W przypadku ujawnienia, wrogowie natychmiast zaczną uciekać w kierunku rzeki. Jednak przeszkadzać im będzie bardzo nieporęczna skrzynia.

Można z dużą dozą pewności założyć, że jeśli cel zacznie uciekać, bohaterowie zdecydują się zatrzymać rejteradę siłą. I oto nam właśnie chodzi!

T'skrangi będą broniły Theranina z narażeniem własnego życia i bez wahania zasłonią go własną pierśią, lecz sam agent (bo jest to właśnie Androgeos Kokalos), jeżeli zostanie osaczony, podda się. Ma swoją misję, a martwy na pewno jej nie wypełni.

Poprowadź walkę w dżungli bardzo barwnie. Zamiast zwyczajnej wymiany ciosów, dodaj niespodziewane zmiany terenu, oślizgłe powierzchnie, walkę w gęstych zaroślach, niebezpieczne zwierzęta, które mogą urozmaicić pogoń za Theraninem. W końcu jednak pozwól pojmać Androgeosa, ale t'skrangom niech uda się umknąć (lub niech wszyscy zginą).





NAZYWAM SIĘ KOKALOS, ANDROGEOS KOKALOS

Oczywiście, pierwszym chętnym do prowadzenia przesłuchania będzie T'uth. Od razu przeszuka ekwipunek Theranina w poszukiwaniu dowodów jego winy. Postaraj się, aby bohaterowie uczestniczyli w owym przeszukaniu (że będą chcieli, w to nie wątpię), gdyż ma to znaczenie dla dalszego rozwoju historii.

Oczywiście, Theranin zaprzeczy, jakoby miał jakikolwiek związek z porwaniem Th'oorą, ani tym bardziej – z horrorem. W przypadku pytań o horror sam będzie chciał się od bohaterów jak najwięcej dowiedzieć. O tym, co robił z pułapką, nic nie powie. Przynajmniej, dopóki bohaterowie go do tego nie zmuszą.

SCENA RETROSPEKTYWNA

Czas przed oczami graczy odkryć kilka zasłoniętych dla ich herosów wątków. Kim jest właściwie Androgeos? Możemy im to zdradzić, pod warunkiem, iż postacie przez nie prowadzone automatycznie nie nabędą owej wiedzy. Sam musisz zdecydować, znając sposób gry swej drużyny, jak postąpić i jak bardzo zagmatwać ową scenę:

Ciemny gabinet w powietrznej Przystani. Za wielkim dębowym krzesłem siedzi sam namiestnik Barsawii – Pavelis. Jedyne źródłem światła jest świeca, oświetlająca stos raportów na niewielkim stoliku. Do komnaty wchodzi wysoki człowiek w płaszczu z kapturem. Jakby od niechcenia ściąga go, stając jednak tak, iż twarz pozostaje w półcieniu.

Nadeszły raporty z południa. Nic z tego nie rozumiem – mówi Pavelis zmęczonym tonem. – Thera naciska na kolejne dostawy. Musimy to wyjaśnić...

Zajmę się tym, wasza ekscelencji – oznajmia wysoki nieznajomy – Osobiście udam się na miejsce, by zbadać wszelkie wątki tej sprawy.

Doskonale. Możesz dysponować wszelkimi dostępnymi środkami...

Oczywiście, w tej scenie nie mówimy, iż pojmany przez bohaterów Theranin jest właśnie tym agentem. Chcemy jednak pokazać, iż Thera ma jakieś niewyjaśnione interesy w tej części Barsawii, że również czegoś szuka...





PRZESŁUCHANIE

Czas, aby przesłuchać agenta. T' uath proponuje powrót do wsi – czarownica posiada pewne substancje, które rozwiązują język (sama używa ich do wprowadzania się w wieszczy trans, lecz Rama' uath wyjaśnił synom, iż wywar z ziela Skipilamos tak naprawdę odbiera wolną wolę i jest używany przez śledczych w przesłuchaniach). W drodze bohaterowie mogą próbować przepytąć Kokalosa, jednak ten z upartością throalskiego muła będzie twierdzić, iż jest therańskim kupcem, a pułapką zainteresował się po tym, jak wpadł w nią jeden z t'skrangów.

Przyprowadzenie do wsi Kokalosa spowoduje zamieszanie. Wódz przybędzie na miejsce i zacznie wypytывать bohaterów, czemu pojмали Therańszynina. Będzie wyraźnie obawiać się ewentualnych reperkusji, szczególnie ze strony plantacji K'tenshinów. Jednocześnie jest ściętkły na T' uatha – z powodów, które zamierzam Ci za chwilę zdradzić.

Do incydentu nie dopuści bard, zapraszając syna, bohaterów oraz Kokalosa (który nie ma w tej sprawie za dużo do gadania) do swej chaty. Tam bohaterowie będą mogli w spokoju przez około godzinę „porozmawiać” z agentem. W tym czasie wódz będzie rozmyślał, jak powstrzymać T' uatha od drażenia sprawy zaginionego brata.

KARTY NA STÓŁ

Zanim przystąpimy do odsłaniania drugiej warstwy (której drobne fragmenty już podaliśmy naszym graczom), powinienem objaśnić Ci, Mistrzu, o co w tym wszystkim chodzi.

Otóż wódz Jegro jest nieśmiertelny. Ma w tym momencie jakieś trzysta lat. Swego czasu zawarł pakt z Hurgashem Dormadraalem, który ma siedzibę w Serwos – oddał mu w ofierze swoje Imię i stał się jego sługą. W zamian otrzymał dar wiecznego „życia”. Oczywiście, wódz nie zdaje sobie sprawy, iż tak naprawdę jest martwy. Tylko z zewnątrz wygląda jak każdy inny człowiek, w środku jest trupem. Prócz oczywistych korzyści płynących z nieśmiertelności, Jegro jest praktycznie niewrażliwy na ból i obrażenia wewnętrzne (w realiach systemu nie posiada progu ran i progu przytomności). W zamian za to zobowiązał się składać horrorowi ofiary. W czasie Pogromu prowadził służby potwora do podwodnych kaerów t'skrangów – znał ich lokalizację z opowiadań starszych. To właśnie był





powód, dla którego dzikie plemiona t'skrangów toczą niekończącą się wojnę z Katani. Później, po Pogromie, musiał oddawać członków swego plemienia. Wprowadzał ich umyślnie w rozstawione w całym rejonie pułapki. To właśnie jedną z owych pułapek odnalazł Androgeos, a rozbierając ją, zniszczył maskujące ją iluzyjne zaklęcie (każda pułapka sprawia wrażenie, jakby na złapanego napadła Inshalata, olbrzymia drapieżna modliszka, stanowiąca największe zagrożenie lasu Serwos).

Z tych to właśnie pułapek lud czczący horroru wybiera złapanych i prowadzi do jego leża na ofiarę.

O roli wodza nie wie nikt – nawet Rama'uath niczego się nie domyśla. Zresztą, bard nie pochodzi z wioski – przybył jakieś dwadzieścia lat temu, uchodząc przed ścigającą go tajemnicą. Tutaj poznał miłość swego życia i spłodził dwóch synów. Praktycznie rzecz biorąc, jest jedynym wyszkolonym adeptem w wiosce. Drugim, dzikim adeptem jest T'uath, który korzysta ze swych talentów zupełnie instynktownie, nie zdając sobie sprawy ze swych możliwości.

Kim zaś jest Androgeos? Otóż jest to wysoko postawiony agent therańskiego wywiadu, który prowadzi poważne śledztwo. Zaczęło się od tego, iż na There nie trafiały wystarczająco liczne i wystarczająco dobre transporty niewolników. Później okazało się, iż znikają powietrzne okręty, zaś pewni wysocy urzędnicy Imperium prowadzą w Barsawii swoje własne, ciemne interesy. Androgeos został więc wysłany, by rozwikłać tę sprawę. Ponieważ w intrygę były zaangażowane osoby z różnych, dość wpływowych rodzin (na przykład rodziny Amstel), sprawa musiała zostać rozwiązana po cichu. Stąd tylko jeden, choć niezwykle kompetentny agent!

Androgeos zdołał ustalić, iż wszystkie nitki prowadzą w okolicę lasu Serwos. Przy pomocy K'tenshinów dowiedział się o potajemnej aktywności therańskich statków nad lasem. Później dotarły do niego pogłoski o wydarzeniach z Gór Smoczych i nad Jeziorem Ban („Mgły Gór Smoczych” – MiM 04-05/2001). Na podstawie tych poszlak udał się na jedną z plantacji *niall* Meru, by być w centrum wydarzeń i stamtąd rozwikłać całą zagadkę. Dlatego też pod przebraniem kupca odwiedzał ludzkie wioski w lesie, próbując coś ustalić. Jak na razie, wie tylko, że nad lasem, nocami, pojawiają się therańskie statki, choć ostatnio zdarza





się to trochę rzadziej. Poza tym odnalazł liczne pułapki zastawione w lesie, szczególnie gęsto w okolicach wioski Katani. Postanowił zdemontować jedną z nich, w nadziei, że odkryje jakiś ślad.

W czasie swoich podróży kupieckich po bagnistym lesie napotkał wielu Dawców Imion. Zlokalizował osiedla ludzkie i parę wiosek dzikich T'skrangów kanibali. Napotkał też kilka razy elfie grupy myśliwskie, które jednak zawsze trzymały się z dala, nie nawiązując kontaktu.

WARSTWA DRUGA

W tej części przygody będziemy starali się skierować podejrzenia bohaterów w kierunku dzikich plemion t'skrandzkich. Pokażemy też, iż Thera nie jest „imperium zła” i w przypadku walki z horrorem gra w tej samej „drużynie”, co reszta Dawców Imion. Ponadto damy bohaterom kilka poszlak z trzeciej warstwy naszej historii.

AGENT ZACZYNA GADAĆ

Androgeos nie jest głupi – wcale nie lubi być torturowanym, ani też ryzykować dawki ziela prawdy nieznanego pochodzenia. Gdy tylko zorientuje się, iż bohaterowie nie należą do spisku, a być może nawet poszukują odpowiedzi na to samo pytanie, co on, zacznie gadać. Wyjawi im „prawie całą prawdę”. Oczywiście, nie przyzna się, iż jest centurionem szpiegów Pavelisa, jednak zdradzi, iż prowadzi śledztwo na temat tajemniczych interesów therańskich arystokratów. Z chęcią opowie bohaterom o swoich spostrzeżeniach na temat mieszkańców lasu. Szczególnie zwróci uwagę na dzikie t'skrangi. Zachowywały się one w stosunku do niego bardzo nieprzyjaźnie, dlatego jest do nich mocno uprzedzony. Również K'tenshin mają z nimi na pieńku i odpowiednio podkolorowali Theraninowi opowieści o ich okrucieństwie, dzikości i nieokrzesianiu. Wspomni również o elfach, ale wyłącznie na marginesie. Nie ma powodu ich podejrzewać o jakiegokolwiek konszachty z Therą.

Kokalos również był świadkiem składania ofiar przez dzikie plemiona. Nie rozumie, co wartościowego mogłyby posiadać prymitywne jaszczury, by skłonić therańskich arystokratów do dostarczania transportów niewolników.





ARESztOWANIA

Tymczasem wódz, który obawia się, iż prowadzone przez T'uatha śledztwo w sprawie zniknięcia brata doprowadzi go do horroru, postanawia uwięzić śmiałego wojownika. Ma pretekst – złamał wszak jego zakaz rozmawiania z obcymi. Jednocześnie pragnie skierować uwagę bohaterów na ślepy tor. Jego wojownicy wkraczają do domu barda, łapią T'uatha i wtrącają go do karceru. Równocześnie małoletni syn wodza podrzuca do rzeczy agenta czarny wisior, własność Jegro. Wódz publicznie oskarża Therańina o współpracę z horrorem i nakazuje przeszukanie jego rzeczy. Pojawia się Zabicha, która wyciąga medalion – i wyczuwa w nim emanację bestii! Może ją wyczuć również każdy inny czarodziej – jest niewątpliwie naznaczony śladem spaczony magii horroru.

Wódz nakaże natychmiast aresztować również therańskiego „kupca”. Następną rzeczą, jaką uczyni wódz, będzie poinformowanie bohaterów, iż wobec kolaboracji ze stronnikami horroru i zdrajcami, nie są mile widziani w wiosce.

W tym momencie wkroczy do akcji bard. Zagrozi wodzowi złamaniem praw gościnności i gniewem duchów przodków. Jego głos będzie wypełniać całą chatę. Jegro zostanie sam. Postara się wycofać z godnością i przesłucha T'uatha. Jak tylko zorientuje się, iż młody Katani podąża ślepym tropem, wypuści go na wolność. Tymczasem jednak musi nastąpić bardzo ważna rozmowa barda z bohaterami.

ZWÓJ ITHILIONA

Gdy wódz wraz ze switą zniknie za rogiem, ponury Rama'uath zaciągnie zasłonę z palmowych liści. Następnie wyciągnie z dna kufra zawiniątko, z którego wydobydzie pożątkły zwój. Wręczy go bohaterom, mówiąc, iż to jeden ze zwojów Ithiliona. Zwoje Ithiliona to jedne z nielicznych głównych przedmiotów wzorca, które posiadają swoje Imię połączone z ogólnym wzorcem Barsawii. Nie da się ich permanentnie zniszczyć – pojawiają się w takim przypadku po roku i jednym dniu w „odpowiednim” miejscu.

Twórcą zwojów jest tajemniczy Ithilion, starzec, być może potężny głosiciel lub samo wcielenie Manbruje, który oddaje się dobrowolnie pod kontrolę największym i najniebezpieczniejszym horrorom pozostałym w Barsawii, po to tylko, by poznać ich sekrety i





słabości. Następnie w jakiś nieznany sposób zrzuca wiążące go okowy, wymyka się horrorom i pozostawia w odpowiednim miejscu zaczarowany manuskrypt. Bard twierdzi, iż przed laty starzec, który podawał się za Ithiliona, powierzył mu ów zwój, twierdząc, iż pewnego dnia zawitają do niego bohaterowie, godni stawić czoła bestii.

Niestety, tylko część manuskryptu jest możliwa do odczytania. Reszta mieni się dziwnym, ciągle zmieniającym się pismem. Część czytelna, napisana w krasnoludzkim, brzmi następująco:

Herosi, oto w wasze godne ręce oddaję wiedzę niezbędną do pokonania Bestii. W tym lesie Władca ma swą siedzibę, w której to lud puszczy czci go, składając ciągle ofiary z Dawców Imion...

Reszta tekstu rozmywa się w tęczowym chaosie. Oczywiście, liczę na to, iż bohaterowie skojarzą podane im fakty: ofiary składane przez t'skrangi oraz zwój. Jeżeli sami gracze nie wpadną na ten fałszywy trop, coś – można ich lekko naprowadzić. Może to zrobić agent therański, jeżeli uda im się z nim niepostrzeżenie porozmawiać, może to zasugerować bard, który od dawna zastanawia się nad przyczyną chronicznej nienawiści t'skrangijskich tubylców względem Katani (poprzedni bard nie przekazał mu opowieści na temat prawdopodobnych powodów niesnasek międzyrasowych).

TYMCZASEM...

Tymczasem, jak już wspomniałem, wódz bardzo dokładnie przesłuchuje T'uatha. Gdy zorientuje się, iż młodzieniec nie wywnioskował niczego z odnalezionych dowodów (pułapki), postanawia wykorzystać wojownika do obserwowania poczynąń grupy adeptów. Najpierw wybacza mu złamanie zakazu, po czym poleca rozwiązać zagadkę horroru. Poleca, aby osobiście przyglądał się poczynaniom bohaterów i nie dowierzał im do końca. Prosi go również aby donosił mu o wszelkich postępach.

W ten sposób T'uath ma już kompletny mętlik w głowie. Wróci do bohaterów zaraz po tym, gdy skończą oni analizować kwestię zwoju, tudzież zdążą porozmawiać z Androgeosem. Androgeos koniecznie nalega, by pomogli mu uciec z karceru. Wszak ma za





zadanie rozwiązać tą samą zagadkę. Dowodzi, iż jego pomoc może być nieoceniona i będzie przysięgał, iż nie ma żadnego związku z tajemniczym medalionem.

Oczywiście, bohaterowie powinni zdawać sobie sprawę, że Theranin najprawdopodobniej mówi prawdę. Wszak przeszukiwali rzeczy agenta i nie znaleźli czarnego medalionu. Jeżeli będą próbowali rozpytywać, co się stało z groźnym znaleziskiem, Zabicha oznajmi, iż zniszczyła go mocą swej magii. Tak naprawdę zaś, oddała go do ukrycia wodzowi, który zapewnił czarownicę, iż potrafi zneutralizować jego złą moc. W rzeczywistości zaś medalion jest jego własnością i stanowi symbol poddaństwa mocy Dormadraala.

Ten trop więc prowadzi donikąd. Pozostaje wyprawa w pobliże wioski ludu puszczy – t'skrangów. Jeżeli bohaterowie zdradzą swe plany T'uathowi, zapłonie on nienawiścią jak pochodnia. Będzie pewien, iż to przebrzydłe, wraz z jaszczury porwały jego brata. Poprzysięgnie, iż jeżeli złożyły go w ofierze bądź zjadły – zemści się po stokroć (w dosłownym znaczeniu tego słowa). Będzie bardzo nalegał na natychmiastowe wyruszenie i obieca poprowadzić bezpieczną trasą w okolice najbliższej podwodnej wioski.

UWOLNIĆ AGENTA

Być może gracze dojdą do wniosku, iż warto uwolnić Theranina. Faktycznie, może być on wartościowym sprzymierzeńcem w walce z ludem puszczy. Obecnie zamknięty jest w karcerze, czyli zwykłej, dwuipółmetrowej dziurze w ziemi, przykrytej bambusową kratą. Pilnuje go jeden Katani – niezbyt inteligentny wojownik. Uwolnienie powinno być dość proste. Można strażnika nastraszyć, tudzież oszukać. Trudniej jest podejść i obezwładnić (w końcu do kompetentnego pełnienia funkcji strażniczych nie potrzeba wygórowanego intelektu). Jeżeli bohaterowie pozostawią Kokalosa w karcerze, uwolni się sam – o zmierzchu. Jednak w ostatecznej konfrontacji nie będzie już tak przyjaźnie nastawiony do bohaterów.





WIOSKA KU-LONG

Wioski dzikich t'skrangów nie są tak imponujące, jak ich bardziej cywilizowanych kuzynów. Kopuły są małe, zbudowane z drewna, ziemi i liści, wsparte magią żywiołu wody. Są rozmieszczone na wodzie, pod jej powierzchnią i na brzegach rzeczek – dopływów Węża. Dawniejsze kaery były skryte pod powierzchnią wody, jednak w wyniku ekspansji K'tenshinów w Thera tubylcy musieli wycofać się w głąb dżungli, ku płytszym rzeczkom i rozlewiskom.

W jednym takim rozlewisku znajduje się właśnie Ku-long. T'skrangi spiętrzyły wody niewielkiego dopływu Wężowej, tworząc w zakolu bagniste rozlewisko. Na jego środku znajduje się wioska, połączona z brzegiem systemem grobli. Centrum rozlewiska zajmuje kilkadziesiąt niewielkich kopuł, częściowo zanurzonych w wodzie i błocie. Pośród rozlewiska rośnie kilkanaście większych drzew, które tworzą zieloną koronę ponad wioską, maskując ją z powietrza przed wzrokiem therańskich łowców niewolników. Brzegi rozlewiska pokrywają podwodne plantacje glonów i roślin wodnych, uprawianych przez przemysłne jaszczury.

Po całym rozlewisku pływa wiele czółen, wieś zdaje się tętnić życiem. Z daleka można oszacować populację wioski na jakichś 50-60 Dawców Imion. W rzeczywistości jest ich trochę więcej, gdyż część dogląda podwodnych plantacji listownic i farm rybnych.

Przed bohaterami pozostaje teraz trudne zadanie. Muszą dowiedzieć się, gdzie t'skrangi przetrzymują jeńców, w jaki sposób czczą horrorą, czy to one zastawiają pułapki i czy to one porwały Th'oora.

Oczywiście, nie sposób przewidzieć, co uczynią bohaterowie. Ponownie opiszę więc, czego można się dowiedzieć od jaszczurów.

CY WIEDZĄ T'SKRANGI:

- tubylcy nie czczą żadnego horrorą;
- same są od czasu do czasu napadane przez łowców niewolników z *aropagoi* K'tenshin;





- plemię Ku-long, jak i inne plemiona t'skrangijskie, prowadzą wojnę z Katani, gdyż są oni czcicielami horroru. W czasie pogromu Katani naprowadzali horroru na podwodne kaery t'skrangów;
- wódz wioski Batamuu musi być sprzysiężony z bestią, gdyż żyje już przynajmniej dwieście lat. Lahalla Ku-long pamięta go z czasów zaraz po Pogromie, a są podejrzenia, iż żył już na długo przedtem;
- najgorsi z Katani są właśnie Batamuu, gdyż składają ofiary horrorowi;
- t'skrangi składają czasami ofiary z Dawców Imion – ale nie horrorom, a duchom żywiołu drewna, mieszkającym w Świętych Mangrowcach.

Owe informacje można uzyskać na drodze pokojowych rozmów i dyplomacji, zasięgając języka w sposób bardziej podstępny lub też infiltrując wioskę (jeżeli w drużynie są jakieś t'skrangi czy iluzjoniści). W przypadku odkrycia drużyny, wojownicy t'skrangijscy otoczą ją i będą starali się przegnać z wioski. Jeżeli bohaterowie stawiają zbrojny opór, poleje się krew. Jednak tubylcy będą woleli najpierw dowiedzieć się, co spowodowało nieoczekiwanych gości do ich wioski, zanim poślą w niebo deszcz krótkich oszczepów. Zresztą, lahalla wioski zakazała narażać niepotrzebnie życie swojemu ludowi, gdyż coraz mniej jaj jest poprawnie zapłodnionych.

Dlatego nawet w przypadku wykrycia i zbrojnego nastawania na siebie obu stron, bohaterowie zdążą przedstawić swoje podejrzenia względem t'skrangów (oczywiście, jeżeli są na tyle odważni, by bez strachu wykrzyczeć wrogowi zarzuty prosto w twarz). Wtedy, być może, dojdzie do wyjaśnienia sprawy i oskarżenia Katani.

WARSTWA TRZECIA

Dochodzimy w końcu do trzeciej i ostatniej warstwy naszej opowieści. Ludem, który czci horroru, nie są ani Katani, ani t'skrangi, lecz elfy, które marginalnie pojawiały się na łamach dotychczasowej opowieści. W tej części powoli odsłonimy przed graczami ową prawdę.





KAER IOPOROTH

Cała historia zaczęła się dość dawno. Jeszcze przed Pogromem pośród bagien Lasu Serwos osiedliła się grupa elfich mistyków. Chcieli oni w odosobnieniu kontemplować prawa magii i duchowego oświecenia. Z początku niewielka wspólnota rozrosła się w dużą komunę. Dwadzieścia lat przed nadejściem Pogromu królowa Alachia zażądała powrotu elfów z Serwos do Smoczej Puszczy. Jej wezwanie pozostało zignorowane. Elfy zdobyły rytuał przetrwania, przetworzyły go na swoją modłę i wybudowały kaer nad Rzeką Galagą. Było ich wystarczająco wiele, by przetrwać w spokoju Pogrom. Jednakże w Serwos swą siedzibę obrał bardzo potężny horror – Władca Hurgash Dormadraal. Kaer elfów znajdował się w bardzo specyficznym miejscu – dlatego przebiegła bestia poświęciła prawie pięćdziesiąt lat na sforsowanie jego zabezpieczeń. Jednak gdy pokonała bariery i zabiła przywódcę mistyków, wcale nie zniszczyła elfiego osiedla. Dormadraal zaproponował elfom nieśmiertelność w zamian za służbę. Mamił niesamowitą, niepojmowalną dla śmiertelnych wiedzą i potęgą. Większość elfów się zgodziła. Pozostałe zostały zmuszone do przyjęcia służby siłą. Od tego czasu w centrum lasu znajduje się siedziba horroru, a elfy o ciałach tatuowanych od stóp do głów służą jego interesom.

Teraz wokół kaeru znajduje się potężne wyrobisko, w ścianach którego dojrzeć można setki ciemnych tuneli biegnących w głąb skały. Cały czas trwają tam prace – setki niewolników wydobywają czarny minerał – mneoryt. Złoża mneorytu w tym konkretnym miejscu są bardzo stare, wywodzą się z czasów poprzedniego Pogromu., pięć tysięcy lat temu. Jest to rodzaj orichalku, mieszanina esencji wszystkich pięciu żywiołów, jednakże zanieczyszczona magią horrorów. Dlatego, mimo że krasnoludy na długo przed Pogromem odkryły złoża mneorytu, nie znalazły dla niego użytku. Pech chciał, iż właśnie na owych złożach założyły swój kaer elfy – ze względu na dogodne, skaliste podłoże, umożliwiające budowę podziemnej cytadeli.

Tymczasem dla horrorów mneoryt stanowi dużą wartość. Są one w stanie czerpać z niego moc, używać go do formowania trwalszych zaklęć, czego dowodem są choćby amulety używane przez Dormadraala do związywania swoich sług. Na dodatek niektóre z nich pozwalają horrorowi dostrzegać otaczającą go przestrzeń – w ten sposób jego agenci





penetrujący Barsawię dostarczają mu bezpośrednich raportów. Wyroby z mneorytu są więc dla Dormadraala pomocą wczasach, gdy poziom magii dramatycznie się obniżył, wzmacniają jego moc i są w pewnym sensie jego oczami. Horror postanowił przygotować się na przyszłe spadki mocy magicznej i całą swoją siedzibę pokryć mneorytem, co rzeczywiście jest w stanie zapewnić mu stabilność w Barsawii na długo po tym, jak wszelkie inne horrory będą musiały odejść. Stąd też do prac wydobywczych potrzebuje coraz więcej niewolników. Czas nagli i niedługo jego wrogowie dowiedzą się o jego poczynaniach.

CY DALEJ?

Zakładam, że bohaterowie w ten czy inny sposób dowiedzieli się o zdradzie wodza. Czas, aby ponownie udali się do wioski Batamuu. Czas również, aby pożegnali się z Kokalosem, pod warunkiem, że agent został przez nich uwolniony. W takim wypadku podaruje on najdzielniejszemu z bohaterów „ochronny amulet”, za pomocą którego będą w stanie wezwać jego pomoc. Obieca, iż uda się teraz do K’tenshinów i w razie czego przybędzie z odsieczą. W rzeczywistości, ów amulet to tak zwane Oko Thery. Jest to magiczny przedmiot używany przez szpiegów i dyplomatów therańskich. Nigdy nie wygląda tak samo, aby nie można było zorientować się w jego funkcji. Jego podstawowym zadaniem jest podglądanie, co czyni jego właściciel. W specjalnym, połączonym z nim lustrze widać obraz rozciągający się przed noszącą go osobą, oraz słyszeć nieco rozmyte dźwięki z otaczającego ją świata. Jest to więc doskonały instrument szpiegowski. Oprócz tego amulet faktycznie może posłużyć do wezwania jego poprzedniego właściciela. Wystarczy skropić go odrobiną krwi (1 punkt wyczerpania) i natychmiast można wysłać jedną krótką informację. Odbiorca zdaje sobie również sprawę z miejsca jej wysłania.

W przypadku, gdyby bohaterowie nie uwolnili Androgeosa, użyje on Oka Thery, by wezwać pomoc z plantacji. Następnie za pomocą ukrytego w ubraniach sztyletu i linki obezwładni strażnika, wydostanie się na zewnątrz i ucieknie w kierunku rzeki, gdzie będzie na niego czekać parowiec t’skrangów.





Tymczasem bohaterowie najprawdopodobniej powrócą do wioski, by rozprawić się z wodzem. Zanim jednak doprowadzisz do konfrontacji, wypada, dla wyjaśnienia zachowania wodza, przedstawić Twoim graczom kolejną scenę z drugiej strony.

KOŹCIŹŁ WIEDŹMY

Wiedźma Zebicha używa surowej magii. W takiej bliskości horroru już dawno powinno to ją zabić. Jednak miała szczęście w nieszczęściu – zaraz, gdy odkryła swe zdolności, już przy pierwszym zaczerpnięciu surowych strumieni magii spaczonych emanacją horroru, została naznaczona. Od tego czasu stanowi rezerwowego szpiega horroru w wiosce. Sama, nie zdając sobie z tego sprawy, jest manipulowana przez Dormadraala. Teraz właśnie stwór postanowił użyć Zebichy i jej daru widzenia, by zobaczyć i jednocześnie pokazać jej, co czynią bohaterowie w wiosce t'skrangów. My zaś pokażemy to Twoim graczom.

Tak więc opisz, jak stara ręka wiedźmy przesuwają się powolnym ruchem nad parującym kotłem i ciska w bulgoczącą maź garść ziół. Z oparu powoli formuje się znajomy obraz – zakole rzeki, w tle błotniste kopuły wioski dzikich t'skrangów. Obraz staje się ostrzejszy i można dostrzec bohaterów. Ukazuje ich w momencie, w którym dowiadują się o zdradzie wodza. Obraz powoli się rozwiewa...

Następna scena pokazuje Zebichę, pospiesznie kuśtykającą do chaty wodza...

Powyższa scena powinna podkreślić napięcie i uświadomić graczom, że czas nagli. Szwarzcharaktery naszej opowieści dowiedziały się, iż zostały zdemaskowane.

KONFRONTACJA Z WÓDZEM

Gdy bohaterowie przedzierają się przez puszcę, wódz, ostrzeżony przez czarownicę, udaje się na spotkanie z elfami. Czuje, że horror jest zaniepokojony wydarzeniami w wiosce i że wysłał kilkoro ze swoich sług na spotkanie z Jegro. Teraz wódz zamierza donieść elfom o wszystkim, co wie o bohaterach, a następnie z ich pomocą zastawić na nich pułapkę. My jednak nie chcemy, by mu się to udało. Pozwól więc graczom dostrzec wodza, gdy wraz z synem biegnie przez las. Niech znajduje się w takiej odległości, by nie można było z nim nawiązać bezpośredniej walki, a jednocześnie by bohaterowie bez trudu mogli z nim podążyć.





Po kilku minutach pogoni bohaterowie dopadną polany. Na środku stoi sześć elfów (dopasuj liczbę do siły Twojej drużyny) i rozmawia z Jegro. Jeżeli bohaterowie przysłuchują się rozmowie, zorientują się, iż wódz dokładnie podaje rysopis herosów. Nie pozwól jednak na jakieś długie rozmyślenia bądź planowanie akcji. Jeżeli bohaterowie w ciągu kilku chwil nie zdecydują się zaatakować, jeden z elfów dostrzeże ich ukrytych w krzakach. Przywódca elfów nakaze kilku swym podwładnym oraz wodzowi zabić bohaterów, sam zaś, wraz z jeszcze jednym elfem, pobiegnie w kierunku kaeru.

Walka powinna być trudna. Elfy zrobią wszystko, by uniemożliwić bohaterom podążanie za swym dowódcą. Wszystkie są nieśmiertelne, co znaczy, że już od dawna są martwe. Nie czują bólu ani strachu przed śmiercią. Nie wierzą, że można je zabić. Z ich ran tryska tylko czarno-żółta, cuchnąca maź. Elfy walczą za pomocą włóczyń zaopatrzonych w mneorytowe groty. Kamień ten lśni złowrogo i nadaje pozornie tępym końcom ostrość najprzedniejszej stali. Oczywiście, uśmiercenie wroga jest możliwe – trzeba go jednak praktycznie posiekać na kawałki (realiach systemu trzeba im zadać ilość obrażeń równą progowi życia).

Jedynym normalnym człowiekiem pośród przeciwników jest syn wodza. Gdy zorientuje się, iż jego ojciec jest taki sam jak elfy, przerażony postara się uciec do wioski.

Pogoń

Oczywiście, bohaterowie rozprawią się z przeciwnikami, nie mam najmniejszych wątpliwości. Z pewnością rzucą się również w pogoń za uciekającymi (jeśli nie, T'uath krzyknie: „za nimi, zaprowadzą nas do siedziby horroru – tam, gdzie trzymają mojego brata...”)

Być może bohaterowie pognają jak na złamanie karku, być może podążą ostrożniej. Nie ma to jednak większego znaczenia, gdyż w obu przypadkach zasługujemy im na podobną scenę finałową.

Ślad pozostawiony przez uciekających jest wyraźny. Biegnie na północny wschód, ku brzegom rzeki Galagi. Gdy bohaterowie dotrą na jej brzeg, dostrzegą czółno uwiązane po drugiej stronie. W tym miejscu rzeka nie jest zbyt głęboka, jednak zważywszy na czyhające w





jej toniach drapieżne kajmanłarnice, przeprawa wcale nie jest bezpieczna. Jeżeli nie chcesz zmniejszać dynamiki gry i jeżeli Twoi bohaterowie rozstali się z t'skrangami w dobrych stosunkach, możesz sprowadzić jedną z ich łodzi. T'skrangi mogą przewieźć bohaterów na drugą stronę, ostrzegając ich, iż ten odcinek rzeki uważany jest za przeklęty.

Po drugiej stronie ślad jest jeszcze bardziej wyraźny. Przejmij narrację, uczyn ją bardzo dynamiczną. Niech bohaterowie gnają przez ostępy, niech gałęzie zielonego gąszczu smagają ich muskularne ramiona, a ich stopy wystukują rytm szybszy od łomoczącego w piersi serca. Wtem urwij! Las kończy się jak nożem uciął, odsłaniając olbrzymią przestrzeń wyrobiska i kaer Ioporoth.

TH'QOR NIEŚMIERTELNY

Ukaż bohaterom ogrom tego miejsca. Samo wyrobisko ma kilkaset metrów średnicy i kilkadziesiąt głębokości. Na jego środku wznosi się posępny kopiec – pozostałość po niegdyś pięknym i eleganckim elfim kaerze – dziś przekształconym na estetykę Dormadraala. W wyrobisku jak mrówki poruszają się setki niewolników. Wśród tych nieszczęśników, na lewitujących czarnych platformach, unoszą się w powietrzu elfi nadzorcy. Przy samym kaerze cumuje therański galeon. Wokół zaś panuje bardzo niemiła woń rozkładu i zgnilizny.

To bardzo ważna scena. Musisz uświadomić bohaterom, iż porwali się z motyką na słońce. Że nie można, będąc zupełnie nieprzygotowanym, leżeć prosto w paszczę horroru. Musisz im pokazać, że horror to nie jedyny przeciwnik, że przebiegła bestia ma mnóstwo sług, które staną w jej obronie. Niech sobie uświadomią, że jeszcze nie są wystarczająco przygotowani, by stawić czoło takiej potędze.

Tymczasem zakończ ową kontemplację krajobrazu. Nagle z niewielkiego zagajnika po prawej wyłoni się Th'oor. T'uath wykrzyknie radośnie, lecz jego uśmiech zamrze w połowie, niedopowiedziany. Brat młodego wojownika ma całe ciało pokryte meandrycznymi, czarnymi tatuażami, zaś w ręku dzierży włócznię z mneorytowym ostrzem. Za nim postępuje kilka elfów. Z oddali widać, jak na lewitujących platformach z całego wyrobiska w kierunku intruzów podążają nadzorcy.





Th'oor uśmiechnie się tylko krzywo, ukazując wygnile zęby, i zionąc trupim oddechem przemówi:

Witaj, bracie! Czyżbyś i ty przyszedł prosić Pana mego o nieśmiertelność i moc? Widzę, że przywiodłeś mu doskonałą ofiarę! Doskonale. Pan uwielbia adeptów. Lubi karmić się ich karmiczną mocą...

Wtedy T'uath nie wytrzyma i ciśnie w brata swym oszczepem. Rozgorzeje walka.

Bohaterowie są z góry skazani zna niepowodzenie. Bądź bezlitosny. Na każdego zabitego elfa wprowadzaj następnego. Niech nacierają na bohaterów z trzech stron. Nie odcinaj im jednak drogi ewakuacji, pozostaw możliwość wycofania.

Gdy dojrzą w ucieczce jedyną szansę, zaatakuj ze wszystkich stron. Niech elfy, poczuwszy, iż duch przeciwnika się łamie, z dzikim rykiem ruszą do szturm. Przestrasz swoich graczy na tyle, by wezwali na pomoc Theranina. Nawet jeśli go nie wezwą (choćby dlatego, że go nie uwolnili), nagle powietrze rozerwą eksplozje i las stanie w ogniu.

DZIAŁA OGNISTE

W czasie, gdy bohaterowie, toczyli swe starcia, Androgeos nie zasypiał gruszek w popiele. Udał się natychmiast na plantację K'tenshinów i kazał wypłynąć na rzekę. Od dłuższego czasu już patrolował Galagę w poszukiwaniu bohaterów. Gdy przepływał przez wiadomy odcinek, kapitan K'tenshinów trzymał się za każdym razem południowego brzegu, tłumacząc to przekleństwem. Agent szybko skojarzył fakty (w czym ewentualnie mogło mu pomóc Oko Thery) i w odpowiednim momencie włączył się do akcji. A dokładniej, włączyły się do akcji t'skrangijskie działa ogniowe. Śmiercionośne ładunki z esencji żywiołu powietrza i ognia zamieniały zielony las w istne morze ognia. Działa t'skrangów postawią zapórę ogniową, umożliwiającą bohaterom wycofanie się na parowiec. Gdy tylko bohaterowie postawią stopy na pokładzie, silniki ogniowe zaryczą, a potężny okręt wojenny *aropagoi* Dziewięciu Diamentów ruszy co pary w kotłach w dół rzeki. Jest to ten sam okręt, z którym poprzednio bohaterowie spotkali się na Wężu.

Przyjęcie bohaterów na pokładzie może być różne. Jeżeli współdziałali z Kokalosem, zostaną przywitani jako przyjaciele. Jeżeli nie – cóż, t'skrangi na pewno dadzą do





zrozumienia bohaterom, iż mają do spłacenia dług wobec *aropagoi*. Tymczasem jednak to jeszcze nie koniec kłopotów...

GALEON

Dormadraal jest wściekły. Obcy odkryli jego siedzibę, udało im się ujść cało, a na dodatek poczuł w swoim pobliżu potężny wzorec manuskryptu Ithiliona. Horror doskonale zdaje sobie sprawę, iż został niegdyś wystrychnięty na dudka i że w bezcennym manuskrypcie znajdują się jego sekrety. Dlatego zrobi dosłownie wszystko, by posłać okręt i jego załogę na dno. Po chwili zza zielonej korony drzew wychynie majestatycznie galeon therański. Kieruje nim ostatni z konstruktów horroru, któremu udało się zastąpić jeszcze jednego therańskiego arystokratę.

Galeon natychmiast rozpocznie próby zatopienia okrętu. Nie ma jednak łatwego zadania. Po pierwsze, jego działa ustawione są do strzelania w bok. Po drugie, okręt płynie wąskim korytem rzeki, znajdującym się w swoistym zielonym wąwozie – wszak Galaga biegnie przez środek tropikalnego lasu.

Rozegraj ten szalony pościg bardzo dynamicznie. Niech obie strony oddają salwę za salwą. Niech bohaterowie biorą udział w rychtowaniu dział, w ładowaniu w ich lufy esencji żywiołów. Niech wszystko spowiją dymy wystrzałów. Powietrze będą przeszywać kule ognia, które będą trzaskać nadbrzeżne drzewa. W końcu okręt wpłynie na szerszą rzekę, w miejscu, gdzie Galaga łączy się z Rzeką Serwos. Galeon zastąpi mu drogę, opadając nad samą powierzchnię rzeki, i ustawi się do niego burtą. Jakkolwiek mocny byłby okręt K'tenshinów, nie jest w stanie równać się sile ognia therańskiego galeonu powietrznego.

Pozwól galeonowi na co najmniej jedną salwę, która zniesie dziobnicę, uszkodzi nadbudówkę, zapali pokład. Niech bohaterowie będą pewni, że tym razem horror zatryumfuje. Wtedy niech kapitan da całą naprzód. Silniki rykną niespodziewaną siłą – dotąd niewykorzystywaną na wąskim odcinku Galagi. Parowiec runie jak wichur w dół rzeki, kapitan rozkaże wszystkim rzucić się na pokład, a stalowa ostroga okrętu wbije się w bok galeonu. Zgrzytnie metal o drewno i kamień. Galeon zachwieje się i poderwie do góry, zaś okręt pomknie jak strzała w dół rzeki, ciągnąc za sobą pióropusz dymu i ognia. Wtedy z





oddali, gdzie widać szesnaście wież domu *aropagoi*, nadciągną inne okręty zwabione kanonadą oraz dwa lekkie okręty *therańskie*. Zaś ranny galeon umknie czym prędzej do serca Lasu Serwos, do gniazda *Dormadraala*.

ZAKOŃCZENIE

Uszkodzony parowiec trafia pod eskortę innych okrętów *aropagoi*. Po krótkiej walce z żywiołem ogień zostaje ugaszony. Powoli i majestatycznie parowiec zostaje odholowany do siedziby Domu. Olbrzymie wieże wyrastają z wody niczym naturalne formacje skalne. Każdą z nich otacza szerokie molo, przy którym cumują okręty. Największe z nich są cztery wieże centralne. To właśnie do jednej z nich parowce holują okręt bohaterów.

Warto również bohaterom zwrócić uwagę, iż w siedzibie *aropagoi* cumuje kilka mniejszych okrętów *therańskich*. Widać na pierwszy rzut oka, iż wśród t'skrangów przewijają się charakterystyczne sylwetki legionistów.

Ranny okręt wpłynie do doku w jednej z wież centralnych. Zjawi się kilku t'skrangów – szermierzy Domu przybranych w tradycyjne szaty w kolorze czerwieni i złota. Zwrócą się do bohaterów z formalnym zaproszeniem ze strony *shivalahali* Domu Dziewięciu Diamentów.

Sytuacja bohaterów zależy od tego, jak potraktowali *Kokalosa*. W najgorszym wypadku t'skrangi będą odnosiły się do nich z daleko posuniętą rezerwą. Bohaterowie zostaną poprowadzeni na sam szczyt wieży, do wielkiej, przestronnej sali. Tam, wśród licznych towarzyszących szermierzy, zasiada na miękkiej sofie *shivalahala* K'tenshin. Jest to potężnie umięśniona t'skrangijka. Od razu widać, iż jest adeptem, zaś każdy z wojowników rozpozna, iż podąża ścieżką ich dyscypliny. Otacza ją trochę niesamowita aura – mieszaniny nabożnego szacunku i strachu. Lecz jej inność odzwierciedla się dopiero w sposobie patrzenia. Wzrok ma przeszywający, ciężki od eonów pamięci przodków. Bardzo dokładnie obejrzy sobie bohaterów, a następnie przemówi. Od czego zacznie, zależy głównie od tego, czy *Androgeos Kokalos* polecił jej bohaterów, czy wręcz przeciwnie. Jeżeli będzie niezadowolona, zapyta ich wprost, czy o oni płynęli pirackim statkiem domu V'strimon, który zaatakował jej okręt za Jeziorem Pyros. Oczywiście, *shivalahala* doskonale zna odpowiedź.





Jeżeli będzie trochę lepiej nastawiona do herosów, od razu przejdzie do rzeczy – będzie chciała dowiedzieć się jak najwięcej o horrorze, który zagnieździł się praktycznie pod bokiem jej siedziby i prowadzi jakieś tajne konszachty z jej sojusznikami. Rozmowie oczywiście będzie przysłuchiwał się nadworny trubadur, notując zaciekle wszelkie bohaterskie, by ułożyć o nich pieśni. Jeżeli tylko któryś z bohaterów wspomni o manuskrypcie Ithiliona, oczy przywódczyni zaświecą dziwnym blaskiem. Natychmiast zażąda, by przekazali jej manuskrypt jako zadośćuczynienie za szkody i podziękowanie za ratunek.

Oczywiście, nie powinni tego czynić. To im Przeznaczenie doręczyło manuskrypt, oni mają go odczytać, odkryć jego tajemnicę i, uzbroiwszy się w tak pozyskaną wiedzę, oczyścić gniazdo Dormadraala.

Ale o tym opowiem Wam już w następnym scenariuszu.....

WYSTĄPILI

Kapitan „Trzcinywej Obręczy” – Gurho Malave

ZR:6 SF:6 ŻYW:6

PER:5 SW:6 CHA:5

Inicjatywa: 1k10 Obrona fizyczna: 9

Liczba ataków:1 Obrona magiczna: 7

Obrona społeczna: 7

Próg życia: 60 Pancerz fizyczny: 3

Próg ran: 10 Pancerz duchowy: 1

Pr. przytomności: 48 Testy zdrowienia: 3

Punkty karmy: 15 Kostki karmy: k6

Miecz (obrażenia 11/1k10+k8)

Talenty: akrobatyczny atak 3/9, broń biała 7/13, broń miotana 7/13, czytanie rzeki 7/12, pilotowanie łodzi 7/13, rytuał karmiczny 7/7, szacowanie 7/12, unik 7/13, wytrzymałość 5/5





Wygląd: Malave jest postawną t'skrangijką o gustownym, czerwono-błękitnym grzebieniu. Ubiera się w bardzo wyszukane szaty, zaś jej ogon zdobią przepiękne złote kolczyki.

Androgeos Kokalos – therański agent

ZR: 7 SF: 7 ŻYW: 6

PER: 6 SW: 5 CHA: 6

Inicjatywa: 1k10 Obrona fizyczna: 9

Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 8

Próg życia: 51 Obrona społeczna: 8

Próg ran: 10 Pancerz fizyczny: 4

Próg przytomności: 40 Pancerz duchowy: 5

Punkty karmy: 8 Kostki karmy: k8

Testy zdrowienia: 2

Miecz therański (obrażenia: 11/1k10+k8)

Talenty: atak z zaskoczenia 4/11, broń biała 5/12, kradzież kieszonkowa 3/10, skradanie się 4/11, magiczny wytrych 3/11, rytuał karmiczny 5/5, wspinaczka 2/9, unik 3/10, wytrzymałość 3/3, tkanie wątków (złodziej) 2/8

Ekwipunek: zbroja skórzana utwardzana, krótki miecz therański, wytrychy, dwa ukryte sztylety, Oko Thery oraz wszelki ekwipunek, jaki może być potrzebny asowi therańskiego wywiadu.

Wygląd: jest to człowiek niezwykle chudy i wysoki. Twarz ma pociągłą i podkrążone oczy. Twarz jego sprawia wrażenie zafrasowanej i zamyślanej, lecz wzrok ma cały czas rozbiegany, obserwujący i czujny. Ubiera się w długie szaty na therańską modłę lub szaty kupieckie, charakterystyczne dla mieszkańców Tylonu.





T'uath

ZR: 7	SF: 7	ŻYW: 6
PER: 6	SW: 4	CHA: 4
Inicjatywa: 1k10	Obrona fizyczna: 10	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 8	
Próg życia: 51	Obrona społeczna: 6	
Próg ran: 10	Pancerz fizyczny: 5	
Próg przytomności: 40	Pancerz duchowy: 1	
Punkty karmy: 4	Kostki karmy: k8	
Testy zdrowienia: 3		
Włócznie (obrażenia 11/1k10+k8)		
Talenty:	broń biała 1/8, tropienie 1/7	

Wygląd: to rośli, ciemnoskóry młodzieniec lat około 19. Jest potężnie zbudowany, mięśnie aż grają mu pod skórą. Ubrany jest tylko w przepaskę biodrową i skórę zwierzęcą.

Rama'uath – bard wioski Batamuu

Wygląd: Rama jest już siwy i pochylony. Jednak jego oczy gorzeją niezwykłym, pełnym siły blaskiem. Włosy ma długie, zaplatane w liczne warkoczyki. Głos ma pewny i mocny, pełen charyzmy. Rama ma karnację lekko jaśniejszą od tubylców, co zdradza jego pochodzenie spoza Lasu Serwos. Nosi się skromnie, w sposób charakterystyczny dla Katani – poprzestając na przepasce biodrowej i luźnej koszuli. Nigdy również nie rozstaje się ze swą rzeźbioną laską, symbolem władzy bardowskiej.

Jegro – wódz Katani z wioski Batamuu

ZR: 7	SF: 6	ŻYW: 7
PER: 5	SW: 4	CHA: 6
Inicjatywa: 1k10	Obrona fizyczna: 9	





Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 6

Próg życia: 45 Obrona społeczna: 8

Próg ran: - Pancerz fizyczny: 5

Próg przytomności: - Pancerz duchowy: 1

Włócznia (obrażenia 10/k10+1k6)

Miecz (11/1k10+k8)

Ekwipunek: skórzana zbroja, włócznia wodza wioski, czarny amulet z mneorytu (ukryty w domu)

Wygląd: Jegro jest roslým człowiekiem o szerokich barach, gęstych, lekko przyprószonych siwizną włosach. Nosi lamparcią skórę i dzierży włócznię z potężnym kamiennym grotem.

Wygląda na zwykłego człowieka, a jedynym śladem, iż jest martwy, są gnijące, spróchniałe zęby (dlatego wódz raczej rzadko się uśmiecha).

Zebicha – wiedźma Katani

Zebicha nie jest szkoloną czarodziejką. Używa magii surowej, zaś jej umiejętność rzucania czarów waha się od

przypadku do przypadku, ze względu na niski stopień zrozumienia jej arkanów i intuicyjne pojmowanie. Czarownica zna kilka czarów z magii ksenomantycznej oraz iluzyjnej.

Wygląd: Jest to stara, pokręcona, pomarszczona babina, z potarganymi, kręconymi, siwymi włosami, okryta futrem z pozszywanych skórek i dzierżąca kostur z osadzoną na szczycie czaszką kajmanłarnicy.

Ochroniarze K'tenshin i t'skrangijscy wojownicy

ZR: 6 SF: 6 ŻYW: 6

PER: 5 SW: 6 CHA: 5

Inicjatywa: 1k10 Obrona fizyczna: 8

Liczba ataków: 1 Obrona magiczna: 7

Atak: 7/1k12 Obrona społeczna: 7





Próg życia: 36	Pancerz fizyczna: 3
Próg ran: 10	Pancerz duchowy: 1
Próg przytomności: 28	Testy zdrowienia: 3
Punkty karmy: 5	Kostki karmy: k6
Miecz (obrażenia 11/1k10+k8)	
Oszczep (obrażenia 9/1k6+k8)	

Elfy Dormadraala

ZR: 6	SF: 6	ŻYW: 6
PER: 5	SW: 6	CHA: 5
Inicjatywa: 1k10	Obrona fizyczna: 9	
Liczba ataków: 1	Obrona magiczna: 7	
Atak: 6/2k6	Obrona społeczna: 7	
Próg życia: 36	Pancerz fizyczny: 4	
Próg ran: -	Pancerz duchowy: 1	
Próg przytomności: -		

Oszczep z mneorytowym grotem (obrażenia 11/1k10+k8)

Wygląd: wszystkie elfy mają całe ciało pokryte czarnymi, meandrycznymi tatuażami o bardzo skomplikowanym wzorze. Noszą długie, spięte w kok włosy oraz lekkie, skórzane zbroje. Każdy z nich posiada amulet z mneorytu. Jedynym śladem ich śmiertelnej przemiany są gnijące, spróchniałe zęby.

Zasady specjalne: elfy nie odczuwają bólu i są niesamowicie odważne w walce. Nie zważają na rany i nie mogą stracić przytomności.





Maciej Szaleniec
MISTRZ KSIĄG
(POWIETRZNY OKRĘT IV)

„Mistrz Książ” jest czwartą pieśnią z cyklu „Powietrzny Okręt”. Opowiadam w niej o wielkim wydarzeniu – rozszyfrowaniu jednego z manuskryptów Ithiliona. Owa historia daje nam wgląd w istotę samej Barsawii poprzez poznanie tajników przedmiotu jej wzorca. Przez lepsze zaś zrozumienie naszej krainy doskonalimy zrozumienie wszystkich Dawców Imion zamieszkujących Barsawię.

Owa opowieść przypomina nam także, iż choć skończył się Pogrom, na Ziemi wciąż grasują Horrory i ich słudzy. Dopóki nie wygnamy tych astralnych potworów z naszego świata, dopóty zawsze będą pozostawały o krok przed nami w walce o byt. Nie należy więc ich lekceważyć, lecz, zgodnie z duchem owej opowieści, twardo stanąć do walki w obronie naszej ziemi.

*- T'saanas V'shala
Trubadurka Domu V'strimon*

WSTĘP

Niniejszym oddaję w wasze ręce czwartą część kampanii – tym razem kryminał z elementami wartkiej akcji. Jest ona dość mocno powiązana z „Gniazdem Dormadraala”. Wiedząc jednak, iż nie wszyscy podążacie za tokiem kampanii (MiM09(81)/2000, 04(88)/2001, 05(89)/2001 i 07-08(91-92)/2001) przygotowałem specjalnie wprowadzenie dla graczy chcących włączyć się w historię w tym punkcie. Jak łatwo się domyślić, w „Mistrzu Książ” pozwolimy rozwiązać bohaterom tajemnicę manuskryptu Ithiliona oraz tajemniczej księgi „Ohm”.

WPROWADZENIE DLA GRACZY POŚIADAJĄCYCH MANUSKRYPT

W poprzedniej części przeznaczenie oddało w ręce bohaterów magiczny manuskrypt, który według legend zawiera wszelkie informacje potrzebne do pokonania zacieklego wroga drużyny – Hurgasha Dormadraala. Niestety, możliwe jest odczytanie tylko kilku pierwszych wersów; resztę napisano tak zwanym Tęczowym Alfabetem. Tylko mędrzec wielkiej wiedzy jest w stanie odcyfrować to magiczne, ciągle zmieniające się pismo. Oczywistym więc zadaniem bohaterów jest odnalezienie Dawcy Imion, który będzie umiał im pomóc. Wskazać go może *shivalahala* domu V'strimon. Ona to, utrzymując bliskie kontakty z Throalem, poznała swego czasu Hirura A'Tameka, krasnoludzkiego mistrza książ, który opuścił po





Pogromie Wielką Bibliotekę Throalu, by zbierać wiedzę rozsianą po całej Barsawii. Teraz mędrzec ów osiadł w ustronnym miasteczku Meart'Duo'Rifer, gdzie – w swej wieży – oddaje się studiom nad zgromadzonymi tomami wiedzy.

A gdzie znajduje się punkt docelowy wyprawy bohaterów graczy? Jak łatwo się domyślić, całkiem niedaleko Throalu, na wschód od Wielkiego Targu – w widłach rzeki Aliadar i jej dopływu – co wynika z samej nazwy miejscowości.

„MISTRZ KSIĄG” JAKO PRZYGODA NIEZALEŻNA

Jakkolwiek przygoda może wiele stracić ze względu na brak informacji zawartych w poprzednich częściach, można ją poprowadzić jako opowieść zupełnie niezależną. Optymalnym rozwiązaniem (którego ja użyłem podczas testowania owego scenariusza) jest zastosowanie wyjścia pośredniego – połączenie bohaterów graczy, którzy uczestniczyli w „Gnieździe Dormadraala”, z zupełnie nowymi.

Jak więc wprowadzimy nowych bohaterów do naszej opowieści? Otóż należy przedstawić im zdarzenia, które miały miejsce kilka miesięcy wcześniej, w rodzinnym kaerze jednego z bohaterów (lub nawet wszystkich, jeżeli pochodzą z tego samego miejsca Barsawii). Otóż na kaer napadli therkańscy łowcy niewolników. Najwyraźniej posiadali pochodzącą sprzed Pogromu informację o dokładnej lokalizacji schronienia; przybyli z zaskoczenia na powietrznych okrętach i zaatakowali osiedle. Nie mieli jednak tyle szczęścia co zwykle – kaer został już otwarty, a mieszkańcy byli wystarczająco zorientowani w sytuacji politycznej, by nie oddać się bez walki w ręce łowców. Co ciekawe, therkańskich legionistów wspierały silne oddziały elfickie. Nie byli to jednak kolczaści poddani królowej Alachii. Elfy – wytatuowane od stóp do głów w dziwne, meandryczne wzory – w czasie bitwy o kaer wykazały się niespotykaną odwagą i okrucieństwem.

Mimo bohaterskiej obrony wielu spośród mieszkańców kaeru zostało pojmanych w niewolę i zabranych podniebnym galeonem. Byli wśród nich bliscy przyjaciele jednego z bohaterów. Ocaleli wśród zgłiszcz i ruin adepci poprzysięgli odnaleźć porwanych i uwolnić ich. Wśród składających ową przysięgę, popartą magią krwi, znajdowali się oczywiście bohaterowie.

Był jeszcze jeden szczegół, który przykuł uwagę bohaterów. Po pierwsze, zabite elfy po śmierci bardzo szybko się rozkładały. Po drugie, wśród ekwipunku pewnego znacznieszego elfickiego adepta, którego pokonał jeden z bohaterów, znaleziono przedziwną księgę. W niej zapisano po elficku jakieś dziwne ksenomantyczne rytuały, które ponoć miały otwierać drogę do Potęgi i Nieśmiertelności. Niestety, bohater księgę nieopatrznie zamknął i nikt nie potrafił jej na powrót otworzyć. Mistrz magii kaeru potrafił stwierdzić tyle tylko, iż księga ma Imię – po elficku nazywa się „Demailikon”, a po krasnoludzku „Ohm”, i że jest oprawiona w ludzką skórę.

Jak łatwo się domyślić, związani przysięgą bohaterowie wyruszyli na poszukiwanie porwanych. Tajemnicza księga „Ohm” mogła okazać się cenną wskazówką. W czasie swych podróży dotarli na dwór domu V'strimon – do samej *shivalahala*, potężnej Mistrzyni Żywiołów. Jednak nawet ona odmówiła otwarcia księgi, choć twierdziła, iż jest w stanie to zrobić. Wyraźnie obawiała się tego, co może być w środku. Poleciała jednak bohaterom udanie się do Meart'Duo'Rifer, gdzie ma swą wieżę krasnoludzki Mistrz Książ – Hirur A'Tamek.





POŁĄCZYĆ DRUŻYNĘ

Tak więc dostarczam ci, Drogi Mistrzu, dogodnego sposobu wplecenia w opowieść nowych graczy i połączenia ich z uczestniczącymi w poprzednich przygodach bohaterami. Jeśli zaś wszystkie postaci kontynuują historię, zawsze (jeżeli masz ochotę) możesz wykorzystać powyżej opisaną historię jako szkic *praquelowej* przygódki.

Niezależnie od tego, jak postąpisz, proponuję, aby do spotkania bohaterów doszło właśnie w Trzcinowym Mieście. To tam właśnie naczelný kartograf domu V'strimon pokaże drogę, jaką bohaterowie powinni udać się do Meart.

PRELUDIA

Skoro mamy za sobą wprowadzenia dla graczy, czas rozpocząć opowieść. Proponuję, abyś opowiedział „Mistrza Ksiąg” podobnie do pierwszej części owej kampanii. Obsadź graczy w podwójnej roli – bohaterów oraz zwykłych mieszkańców Barsawii, którzy przybyli do karczmy, wiele lat po opisywanych wydarzeniach, by posłuchać snutej przez słynnego barda (tak, to ty) opowieści.

A było to tego roku, kiedy nad Barsawię nadciągnęły wielkie deszcze. Wężowa Rzeka nigdy jeszcze za pamięci najstarszych lahala nie toczyła tyle wody swym korytem. Góry Throalskie i Kaukaskie spływały wodami, pogrążając liczne ziemie Barsawii w odmęty. Tego roku zatopionych zostało wiele pól i łąk, zerwały się liczne promy i mosty na mniejszych dopływach Węża. Był to również czas, którym odnaleziono manuskrypt Ithiliona. Bohaterowie, w których ręce przeznaczenie oddało ów niesamowity i potężny zwój, zostali wielce wyróżnieni i otrzymali szansę na wieczne wpisanie swego wzorca w Wielki Wzór Barsawii. Nie wiedzieli jednak, że ich przeciwnik zawczasu przewidział ich posunięcia...

Teraz proponuję przejście do warstwy akcji i przedstawienie graczom dwóch preludium:

PRELUDIUM I

Ciemno bura ciecz wrzała w wielkim kotle. Nagle w polu widzenia znalazła się starcza dłoń, która cisnęła w gotującą się kipiela garść ziół. Maż zmieniła barwę, przyjmując wygląd ciężkiego metalicznego lustra. Przez chwilę jeszcze powierzchnia cieczy bulgotała, lecz pomarszczona dłoń wykonała kilka tajemnych gestów – to zginając, to znów prostując szponiaste palce. Powierzchnia natychmiast wygładziła się, a z głębi zaczął się formować obraz. Przedstawiał on grupkę bohaterów, którzy wędrowali na północny zachód.

[szersze ujęcie] *Stara wiedźma Katani oderwała wzrok od kotła i spojrzała na stojącego w kącie chaty elfa o skórze pokrytej tatuażami. Podeszła do niego i cicho wyszeptała mu do ucha kilka słów.*

PRELUDIUM II

Północne Serwos. Ciemna noc rozświetlana tylko światłem gwiazd. Nagle ciszę – zakłócaną jedynie leniwym dźwiękiem cykad – przerywa tętent. Z lasu wypada siedem





czarnych rumaków dosiadanym przez postaci spowite w czarne płaszcze, które złowrogo powiewają na wietrze. Konni kierują się na północ.

Tymczasem gdzieś dalej na południe, w okolicach siedziby K'tenshinów, na rzekę wypływa mały stateczek żaglowy. Z dziką chyżością mknie po wodach rzeki. Niesie go wiatr wypełniający czarny żagiel i magia spowijająca cieniutką aurą deski pokładu. Dzierżący rumpel sternik wciąż tylko w myślach powtarza niczym zaklęcie: "Szybciej, szybciej, na północ!"

Z pewnością, drogi MG, domyślasz się znaczenia owych scenek. Dormadrael po raz kolejny wykorzystał jasnowidzące zdolności Zebichy, katańskiej wiedźmy, by ustalić położenie bohaterów. Wysłał za nimi swoje elfy oraz statek o czarnych żaglach, na pokładzie którego podróżuje (o czym gracze jeszcze nie wiedzą) jedna z zaufanych elfickich arcykapłanek, która przyjęła służbę u Horroru z własnej woli, lecz nadal jest istotą żyjącą.

W czasie gdy bohaterowie podróżują w górę rzeki w domenę domu Sytris (najprawdopodobniej wynajętym parowozem), ich wrogowie już szykują im dogodne powitanie. Tymczasem czas wrócić do bazaru i przeskoczyć nudną część podróży – do ciekawszych wydarzeń...

PRERIE BARSAWII

Stary bazarz poprawił się w siedzisku. Magia legend spowiła słuchaczy. Starzec przymknął oczy, wziął głębszy oddech o podjął opowieść:

- *Tak więc bohaterowie wyruszyli na spotkanie swego Losu. Najpierw czcigodne swe stopy postavili na deskach „Ognistej strzały”, świetnego parowca domu V'strimon, który płynął do twierdzy Sytris. Podróż mijala im w milej atmosferze, wśród śpiewów, śmiechów załogi i snucia wieczorami opowieści. Gdy jednak dotarli do Aliadar, pożegnali się z przyjazną załogą – dalej musieli podróżować łądem. Dosiedli więc podarowanych przez władczynię V'strimon wiatronogów i ruszyli na północ. Otaczały ich łagodne wzgórza, pokryte falującym morzem traw. Wciąż jeszcze pogoda była wspaniała, niebo błękitne, a słońce prażyło. Nikt nie spodziewał się, iż nadciąga burza oraz deszcze jakich nie pamiętano od czasu Pogromu. Nikt też się nie spodziewał, iż na bohaterów zastawiono pułapkę...*

Czas skończyć z przydługimi wstępami i rzucić bohaterów prosto w akcję. Zanim to jednak nastąpi, muszę cię zaznajomić z motywami adwersarzy bohaterów, którzy czyhają na ich życie. Otóż za wszystkim stoją oczywiście słudzy Dormadraela. To oni byli owymi tajemniczymi jeźdźcami, którzy opuszczali Serwos. Postanowili uprzedzić bohaterów i odebrać im manuskrypt Ithiliona. Horror doskonale zdaje sobie sprawę, iż nie jest w stanie zniszczyć potężnego przedmiotu. Może go jednak bohaterom odebrać i ukryć w swoim leżu, zanim zdołają – z pomocą Mistrza Ksiąg – odczytać zawarte w nim sekrety. Wysłał więc swe sługi, by odebrały bohaterom dzieło.

Elfy dotarły do Meart'Duo'Rifer wcześniej i postanowiły najpierw wybać, jaką siłą dysponują herosi. Dlatego udały się do jednego z koczowniczych plemion orków i przekonały ich wodza, że bohaterowie są współpracownikami K'tenshinów i Theran. Opowiedzieli im, iż jako therańscy agenci podróżują po całej Barsawii i wyszukują wciąż zamknięte kaery, by – dawszy znać swym zwierzchnikom – ściągać powietrzne flotyle łowców niewolników.





Oczywiście orki poprzysięgły odnaleźć bohaterów i zgotować im odpowiednie przyjęcie. Teraz niewielkie oddziały patrolują prerię wokół miasteczka.

Dodatkowo elfy przekupiły wielu orkowych nomadów, czyniąc z nich swych bezpośrednich informatorów. Szpiedzy mają za zadanie – w razie gdyby bohaterowie odparli atak kawalerzystów (w co akurat elfy nie wątpią) – wycofać się z walki i donieść o wszystkim elfom.

Oczywiście, słudzy Horrora liczyli się również z faktem, iż ich przeplaceni szpiedzy nie zdołają wrócić. Dlatego każdy z nich dostał na znak umowy mneorytowy żeton, zagrzebany w sakiewce stanowiącego zapłatę złota. Ów żeton – wykonany z czarnej substancji, będącej odpowiednikiem orichalku, tyle że zbrukanego magią Horrorów – pozwala dostrzegać otaczającą rzeczywistość bestii, jeżeli tylko pragnie spoglądać w dany rejon Barsawii. A możesz być pewien, iż w tym momencie cały astralny zmysł Dormadraala podąża za herosami.

Tak więc gdy bohaterowie mkną na grzbietach chyżych wiatronogów przez trawiastą, lekko pofałdowaną, pagórkowatą nizinę, w ich stronę zbliża się galopem sześciu (lub tylu, aby stanowić odpowiednie wyzwanie dla twojej drużyny) orkowych nomadów. Gdy jeźdźcy wychyną galopem zza najbliższego pagórka, rozwiną szyk w półksiężyc i z dzikim wyciem rzucają się na bohaterów.

WALKA

Nomadzi z wyciem dopadną bohaterów, wykrzykując „Śmierć therańskim szpiegom!”, „Zdrajcy Barsawii” i tym podobne obelgi. Raczej nie będą skłonni negocjować – ich wódz wydał rozkaz, a wycofanie się oznaczałoby tchórzostwo. A tego nie uczyni żaden ork! Przedstaw walkę jak najbardziej dynamicznie. Orki będą chwilę krążyć wokół bohaterów, po czym na rozkaz wodza, wielkiego orka w hełmie z rogami, ruszą w centrum koła. Będą przejeżdżać koło bohaterów zadając im ciosy i starać się natychmiast oderwać (patrz rozdział **Walka, PZ**, taktyka kawalerzystów).

Niech walka będzie krwawa. Orki nie wycofają się, nawet gdyby bohaterowie mieli ich posiekać na plasterki. Oczywiście przekupiony szpieg jest tu wyjątkiem – gdy tylko zorientuje się on w potęgę bohaterów, zacznie uciekać. Możesz pozwolić im go zabić

Nomad Orkowski

Cechy:

Zręczność: 6/1k10
Siła fizyczna: 7/1k12
Żywotność: 7/1k12
Percepcja: 6/1k10
Siła woli: 5/1k8
Charyzma: 5/1k8
Szybkość pełna: 65
W walce: 33
Próg życia: 56 (54)
Próg ran: 12
Próg przytomności: 45 (43)
Testy zdrowienia: 3
Kostki zdrowienia: k12
Inicjatywa: k10

Umiejętności:

Broń biała: 9 (k8+k6)
Walka
Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 6
Obrona społeczna: 4
Pancerz fizyczny: 4
Pancerz duchowy: 0

Ekwipunek:

lekka zbroja
ubranie podróżne
włócznia (obrażenia 1k10+1k8)
szabla (1k10+1k8)

PL:80





(tak by mieli okazję przeszukać jego sakiewkę) lub też sprawić, że cios tudzież strzała odetną mu pas, przy którym wisi sakwa.

W każdym razie należy dostarczyć bohaterom śladu, iż atak orków nie był przypadkowy. Jeżeli uda im się któregoś z adwersarzy wziąć żywcem, wtedy umiejętne przesłuchanie może wykazać, iż tajemniczy elfi wysłannik rozmawiał z wodzem i że to on powiadomił orkową starszyznę o therzańskich agentach. W ten sposób pokażemy graczom, jak sprytni są ich przeciwnicy.

Oczywiście schwytany ork nie będzie mógł znieść takiej hańby. Gdy tylko bohaterowie pozwolą mu się napić, rozwiązując ręce, wyszarpcie ukryte w ubraniu bądź bucie ostrze i zatopi je sobie w sercu – odchodząc jak na wojownika przystało...

DESZCZ

Gdy bohaterowie skończą walkę i tak dalej (mam na myśli znalezienie czarnego mneorytowego żetonu), zaczną siąpić drobny deszcze. Bohaterowie nawet się nie spostrzegli, kiedy niebo zasnuły ciężkie chmury. Po mniej więcej pół godzinie deszczyk przejdzie w ulewę, a ta – w oberwanie chmury. Z nieba zaczną spadać tony wody, a preria zamieni się w grzęzawisko.

Bohaterowie z pewnością tym chętniej popędzą wiatronogi w kierunku Meart, by skryć się przed niekorzystną aurą. Rzęsisty deszcz zapewni im przynajmniej osłonę przed czujnymi oczami poszukujących ich orkowych nomadów. Pozwól im w miarę szybko dotrzeć do miasteczka położonego w widłach rzeki. Gdy tylko wychyną zza pagórka, przez szum deszczu dotrze do nich zgłuszony głos krzyczącego człowieka. W oddali na rzece ostatni przewoźnik walczy o utrzymanie promu. Widząc zaś galopujących w kierunku miasta bohaterów, krzyczy: „Szyyybcej! Szyyybcej! Ostatni prom do Meart!!!”.

PRZEPRAWA

Rzeką rwie istna nawałnica wody. Niesie głązy, drzewa, fragmenty zerwanych mostów. W górach padało już od dłuższego czasu, a rzeki wylały podtapiając miasto. Meart'Duo'Rifer ma bardzo dogodne położenie. Z dwóch stron otoczone wodami rzeki, posiada fortyfikacje tylko od gór. Ponieważ okolice Wielkiego Targu nie są najbezpieczniejszymi rejonami Barsawii, miast zrezygnowało z budowy mostów. Połączenie z otaczającym światem zapewniają liczne promy. Teraz jednak to bezpieczne rozwiązanie okazało się zgubne. Wielka powódź podmyła słupy promowe i zerwała liny. Bohaterowie akurat zdążą na ostatni kurs do miasta.

Przewoźnik – widząc nadjeżdżających – wymachuje rękami i krzyczy, starając przedrzeć się przez szum ulewnego deszczu. Jego dwóch pomocników z trudem utrzymuje zbity z bali prom na powierzchni wody. Jeżeli bohaterowie chcą dostać się do miast, powinni działać szybko. Muszą co skok wiatronoga pędzić w kierunku rzecznej doliny i bez zatrzymywania się wskoczyć na pokład (być może jest to odpowiedni moment na kilka wrednych testów). Moim zdaniem powinieneś pozwolić im na teatralne wejście na prom, pośród skrzeków wierzchowców, przerażonych krzyków pomocników oraz fontann spienionej wody wytryskującej spomiędzy bali rozchybotanego promu.





Gdy tylko ostatni z bohaterów znajdzie się na promie i zsiądzie z wierzchowca, pomocnicy przewoźnika rzucą kije i zaczną kręcić kołowrotem, który przesuwając tratwę promową wzdłuż rozciągniętej w poprzek rzeki liny. Tratwa będzie chybotać się i podskakiwać narowicie wśród spienionych fal wezbranej rzeki. Gdy dotrze zaś na środek, czas zacząć prawdziwe atrakcje! Wielki pień nagle wynurzy się spod powierzchni i uderzy w pokład, niebezpiecznie przechylając prom. Lina zacznie trzeszczeć, wiatronogi oszaleją, wszyscy stracą grunt pod nogami, a jeden z pacholców przewoźnika osunie się w odmęt rzeki. To czas, by do akcji wkroczyli bohaterowie! Tylko dzięki ich nadprzyrodzonemu refleksowi można wyciągnąć pomocnika, a dzięki ich nadprzyrodzonej, mitycznej wręcz sile – utrzymać kołowrót. Gdy zaś wszystko już się uspokoi, a niedoszły topielec zacznie dziękować za uratowanie życia, woda podmyje słup promowy (ten od strony, z której przyjechali bohaterowie), zrywając linę – lina opadnie i prom porwie nurt rzeki! Teraz czas na prawdziwą walkę z żywiołem. W deszczu, szarpani wiatrem i falami wezbranej rzeki, bohaterowie muszą ciągnąć linę, by prom dotarł do brzegu. Być może wojownicy użyją akrobatycznych manewrów, by przeskoczyć na drugą stronę i zabezpieczyć drugi koniec liny? Rozwiązań jest wiele! Postaraj się, by było groźnie i by adrenalina aż wrzała w żyłach twoich graczy. Przestrasz ich; niech mają świadomość, że gdyby nie ich odważna, heroiczna postawa, staliby się pokarmem dla ryb.

To oczywiście implikuje fakt, iż nie możesz ich zabić! W końcu nasza historia nawet się jeszcze nie zaczęła...

MEART

Meart to miast niezwykle. Stanowi konglomerat rasowy zupełnie niespotykany w Barsawii. Jego ludność to głównie krasnoludy i... wietrzniaki. To nadaje mu bardzo swoisty klimat.

Miast jest otoczone nadbrzeżami i dokami od strony rzek oraz potężnym murem od lądowej strony trójkąta. W pobliżu nadbrzeży skupione są biedniejsze, drewniane chałupy, magazyny portowe. Zabudowa pozostałej części miast składa się zaś z licznych, niezbyt wysokich, co najwyżej piętrowych domków, należących – jak łatwo się domyślić – do krasnoludzkich mieszkańców Meart, oraz z wyrosłych na niewielkich pagórkach dębowych zagajników, w których poczyniły swe klanowe siedziby wietrzniaki. Tak więc miast wygląda częściowo jak dzielnica willowa – niskie, praktyczne, ale wygodne domki wśród zielonych gajów wietrzniackich. Jedynie centrum wyróżnia się nieznacznie – jest tam świątynia Pasji, plac targowy, ratusz i garnizon gwardii miejskiej. Najbardziej zaś rzuca się w oczy górująca nad całym miastem wieża, wysoka na wiele pięter.

W wieży owej mieszka Hirur A'Tamek – krasnoludzki mędrzec. Za nic ma on przesady swego narodu, mówiące, iż domy powinny być blisko ziemi. Na tym miejscu jako pierwszy, przed ponad 100 laty, pośród dębowych zagajników wybudował wieżę – jej wysokość i potęga murów były mu w owym czasie jedyną obroną przed zbójami i Horrorami.

Hirur jest niezwykle szanowany w mieście – to tak naprawdę jedyny potężny mag w okolicy. Miast szczyci się, że to właśnie do Meart ściągają z całej Barsawii podróżnicy, chcący zasięgnąć jego porady (a prawdą jest również, iż jeżeli ktoś nie znalazł odpowiedzi w bibliotece Throalu, pozostaje mu wyłącznie mądrość A'Tameka).





W mieście jest sporo gospod i tawern – prawie w każdej bohaterowie dostaną pokój. Teraz, gdy pada deszcz i poziom rzek się podniósł, wszyscy podróżni opuścili Meart, aby nie zostać uwięzieni w widłach rzeki Aliadar.

MISTRZ KSIĄG

Prędzej czy później bohaterowie trafią do celu swej podróży – do samego mistrza Hirura. Przyjmie ich stary służący o bardzo niesympatycznej fizjonomii i jeszcze mniej sympatycznym usposobieniu. Przywita ich z pękiem martwych szczurów zatkniętym za pas i potężnym rzeźnickim nożem w ręku. Jakor, bo tak zwie się ów niezbyt miły krasnolud, jest służącym Hirura oraz zawodowym łowcą szczurów, które prześladowają bezcenne zbiory Hirura. Teraz szczególnie, w obliczu zbliżającej się powodzi, gryzonie próbują skolonizować najwyższy punkt miasta, czyli właśnie wieżę czarodzieja. Opisując sługę, postaraj się, mistrzu, wywrzeć na bohaterach jak najmniej przyjemne wrażenie. Jakor będzie przepytывał ich o cel wizyty, nie będzie chciał wpuścić do środka. Gdy wystarczająco ich zirytujesz, niech miłym, dochodzącym z wyższych pięt głośm Mistrz Książ zaprosi bohaterów do środka.

Hirur jest już bardzo starym krasnoludem. Na głowie nie pozostało mu ani jednego włosa i tylko długa siwa broda świadczy o jego niegdyś bujnej fryzurze. A'Tamek jest przygarbiony wiekiem, skórę ma pożółkłą i poprzecinaną licznymi zmarszczkami. Palce ma poprzebarwiane od ołowiu i inkaustu. Jednak głos ma niesamowicie czysty i pewny siebie, spojrzenie zaś żywe i przeszywające. Zaprosi bohaterów serdecznie do siebie i natychmiast zacznie wypytywać ich, z czym przybyli.

Jeżeli śmiałkowie wspomną *shivalahala* domu V'strimon, tylko uśmiechnie się tajemniczo pod nosem i pokiwa głową. Gdy tylko usłyszysz, iż sprawa dotyczy Horrora, jego oczy zapłoną dziwnym, jakby trochę chorobliwym żarem. Zaraz zaprowadzi bohaterów na najwyższe piętro, gdzie mieści się jego biblioteka. Tam ukaże się ich oczom największy w Barsawii, a być może i nawet na świecie – z włączeniem Thery, oczywiście – zbiór książek poświęconych złowrogim przybyszom z głębin przestrzeni astralnej. Wśród kilkuset tomów znajdują się wielkie księgi oprawne w czarną skórę, opisujące nadciągający Pogrom (*Księgi Krwi*); są relacje magów sprzed Długiej Nocy; są też wspomnienia herosów walczących z bestiami. Jest kilkanaście pamiętników legendarnych Pogromców Horrorów i wiele tomów tajemnej wiedzy. Można wśród półek znaleźć również wiele książek poświęconych ksenomancji, w tym kilka zakazanych, z formułami pozwalającymi przyzywać Horrory.

Oczywiście bohaterowie nie mają możliwości zobaczyć tego wszystkiego; kilka słów o swoim zbiorze powie im jednak sam właściciel, dumny ze swej demonicznej kolekcji. Gdy jednak herosi wydobędą na światło dzienne manuskrypt Ithiliona i księgę „Ohm”, Mistrz zapomni o całym świecie. Z łatwością pokona zamknięcie księgi, ukazując oczom tekst pisany na kartach z wyprawionej ludzkiej skóry. Hirur od razu stwierdzi, iż treść z pewnością dotyczy jakichś rozważań ksenomanckich, jednak aby wiedzieć o czym mowa, musi księgę wpięrow przeczytać i rozsupłać tajemnicze alegoryczne ryciny, uzupełniające dzieło.

Gdy popatrzy na tęczowe pismo manuskryptu, na jego czoło wystąpią zmarszczki wysiłku. Obieca bohaterom w ciągu kilku dni rozwikłać zagadkę. Poprosi ich, aby zostawili bezcenne przedmioty w jego posiadaniu, by on mógł badać je w nocy. Polecą im stawić się jutro - wtedy przekaże im swoje spostrzeżenia.





Gdyby bohaterowie obawiali się pozostawić cenne artefakty w rękach naszego czarodzieja, Hirur zapewni ich, że w czasie gdy będzie nad nimi czuwał, nic im nie grozi. Gdy zaś będzie spał, spoczną w specjalnej skrzyni – przygotowanej na taką ewentualność. Nałożono na nią pewne zabezpieczenia, których sforsować nie powinien żaden śmiertelnik (jeżeli wśród bohaterów jest Złodziej, możesz mu powiedzieć, iż faktycznie stojąca w bibliotece skrzynia zaopatrzona jest w doskonały zamek Webera oraz w ochronne runy, negujące działanie talentów złodziejskich oraz zwiastujące obecność niebezpiecznych pułapek). Dodatkowo Hirur odpowiednio zabezpieczył swoją wieżę – każde okno i drzwi opatrzone są magiczną zaporą. Jak to ujmie – jego wieża jest *jednym z dwóch najbezpieczniejszych miejsc w mieście* (ważne, żebyś o tym wspomniał – to pierwszy ślad do przyszedłego śledztwa).

NOC

Noc powinna bohaterom minąć spokojnie. Wypełnij ją, mistrzu, dowolną treścią – popijawą w gospodzie, uciesznymi spotkaniami z wietrznikami czy też rzeczową rozmową z krasnoludzkimi rzemieślnikami. W czasie, gdy oni odpoczywają, ich przeciwnicy knują nieczne spiski. Czas więc pokazać twoim graczom trochę z tego, co się wokół nich dzieje...

INTERES

Bajarz przerwał na chwilę, by złapać oddech. „Opowiadaj, opowiadaj” – dały się słyszeć szepty z ciemniejszych miejsc izby. Na zewnątrz było już zupełnie ciemno. Tylko leniwie pelgający płomyk kaganka oświeślał twarz opowiadającego. Bajarz podniósł palec w górę, zadumał się, po czym podjął opowieść...

- *Niezmierzona była naonczas ciemność nad Barsawią, której macki sięgały daleko poza obmierzłe jej legowisko. Siegnęły również do miasta Mistrza Ksiąg...*

W ciemnej izbie, za pięknym hebanowym stołem siedział bogato odziany człowiek. Na jego znak służący skłonił się i poprosił gościa. Odziany w długi, podróżny płaszcz przybysz postąpił kilka kroków, złożył wyrazy uszanowania i od razu przeszedł do rzeczy.

- *Wiem, o panie, iż jesteś wielkim kolekcjonerem. Mam do zaoferowania ci niezwykle cenny okaz.*

Gospodarz tylko ciekawie uniósł brew i dał ręką znak, że słucha:

- *Z pewnością słyszałeś o wielkiej księdze, która kryje klucz do bogactwa, władzy, a także nieśmiertelności? Otóż owa księga właśnie zawitała do Meart. Wiem gdzie jest i ośmielę zdradzić ci, kto jest jej nieostrożnym posiadaczem, za darmo...*

Blask zachwyty w oczach gospodarza dał znać przybyszowi, iż jego słowa padają na podatny grunt.





- *W zamian zażądam niewiele. Tylko tyle, by dostarczono mi zwój, który jest przechowywany z ową bezcenną księgą. To rodzinna pamiątka, którą mi skradziono, jest dla mnie bardzo cenna...*

Deszcz ostro zacinał. Porywisty wiatr rozwiewał jego płaszcz; biegł bezgłośnie przez miasto ku wieży. Gdy dobiegł, zrzucił płaszcz i rozejrzał się ostrożnie. Nikt nie chodził po nocy w taką pogodę. Popatrzył w górę, na pnące się pod niebo mury. W oddali majaczył otwór okna, tuż pod samym dachem. Westchnął. Ale ktoś inny byłby w stanie sprostać owemu zadaniu, jeśli nie on? Skupił się i poczuł, jak magia ziemi przepływa mu między palcami. Przyłożył je do wilgotnych kamieni ściany wieży i zwinnie zaczął piąć się w górę.

KRADZIEŻ

Tak, z pewnością gracze się domyślają, iż coś złego stało się w nocy z ich bezcennymi artefaktami. Gdy zjawią się u bramy wieży maga, ponownie powita ich Jakor. Z początku nie będzie chciał śmiazków wpuścić, argumentując, iż jego pan jest ciężko chory. Wykaże się iście krasnoludzkim uporem. W końcu jednak da się przekonać. Wprowadzi ich na prywatne pokoje, wprost do sypialni pana – tylko po to, by pokazać im leżącego w pościeli Mistrza Ksiąg z zabandażowaną głową.

Hirur jest blady niczym prześcieradło, oddycha bardzo płytko i jest niezwykle słaby, jednak wciąż przytomny. Bandaż przesłania groźną ranę głowy. Tylko wrodzona krasnoludzka odporność na odniesione rany i palące pragnienie pozostania przy życiu (a może i po części magiczne driakwie przygotowane zawczasu na właśnie tego typu okazje) trzymają mędrca na tym świecie.

Zapytany o wydarzenia nocy, Hirur cichym szeptem opowie o swoich studiach nad księgą i manuskrytem. Udało mu się odnaleźć odpowiednie wskazówki, jak rozszyfrować tęczyowy alfabet, jakich formuł należy użyć, by ustabilizować chaotyczny wzór manuskryptu. Znalazł również wskazówki na temat księgi, której Imię (księga „Ohm”), stanowi klucz do jej kart. Zdołał odczytać, iż zawiera rytuał, mający dać nieśmiertelność temu, kto osiągnie oświecenie, do którego wiedza zawarta w księdze prowadzi. Cóż z tego, kiedy – zmożony pracą i ślęceniem nad tęczyowym pismem manuskryptu złożył księgi w skrzyni – zaatakował go złodziej. Czarodziej zdążył jeszcze zamknąć wieko, tym samym uaktywniając ochronną magię, zanim celny cios napastnika odesłał go w mroki nieświadomości.

Zwabiony hałasem Jakor odnalazł swego pana w kałuży krwi i natychmiast zaczął ratować mu życie. Cudem przywrócił go do świadomości, dzięki czemu Mistrz mógł skorzystać z magicznych eliksirów.

Rozmowa bardzo męczy krasnoluda. Poprosi on bohaterów, by dali mu odpocząć. Powie, iż do starcia doszło w bibliotece. Obieca udzielić wszelkich wskazówek i pomóc im w śledztwie.





BIBLIOTEKA

To właśnie tutaj dokonano kradzieży i napaści. Biblioteka jest sporym pomieszczeniem, zajmującym całe piętro wieży. Główną, kolistą część biblioteki otaczają pomniejsze pokoiki – nisze – to właśnie w jednej z nich znajdowała się skrzynia do przechowywania cennych przedmiotów, umieszczona na kamiennym postumencie, którego boki pokrywały na wpół zatarte magiczne inskrypcje (oczywiście były aktywne, a erozja kamienia dokonana została celowo, by zmylić potencjalnego złodzieja) oraz biurko, przy którym pracował Mistrz Ksiąg. Jeszcze wczoraj białe ściany tego niewielkiego pokoiku pokryte są teraz w wielu miejscach czarnymi śladami sadzy – to miejsca smagnięte ognistymi strumieniami zabezpieczających czarów. Dywan pokrywający marmurową posadzkę jest teraz przeżarty w wielu miejscach, w powietrzu zaś unosi się charakterystyczny ozonowy zapach, częsty po stosowaniu potężnych czarów magii żywiołów.

Skrzynia jest otwarta, a biurko osmalone. Spłonęły wszystkie pergaminy, które je zaścielały – ich niedopalone szczątki można znaleźć rozrzucone po kątach. Mniej więcej przy wejściu deski są mocno zabarwione jeszcze świeżymi śladami krwi, choć najwyraźniej Jakor zdążył już większość pościierać.

Prócz tego sama skrzynia jest z zewnątrz osmalona ogniem, w kilku miejscach nadtopiły się okucia, a okolice zamka są wyraźnie skorodowane.

Dokładniejsze przeszukanie (bądź udany test *analizy śladów* o średniej trudności) pozwoli wykryć następujące szczegóły:

- W oknie były umieszczone runiczne zabezpieczenia magiczne. Teraz są nieaktywne, a rama okna jest od zewnątrz osmalona.
- W kącie pokoju leży kawałek wskazującego palca. Najwyraźniej został wyrwany bardzo gwałtownie. Rana jest lekko przypalona.
- Niedaleko miejsca znalezienia palca leży miedziany pierścień, przedstawiający dwa splecione węże, które się wzajemnie kęsają.

Dodatkowe oględziny na zewnątrz wieży pozwolą odkryć delikatny odcisk ciżemki, bezpośrednio pod wysokim oknem biblioteki w mokrej ziemi, która zebrała się pod ścianą. Również – o ile wśród śmiałków jest ktokolwiek zdolny przyjrzeć się ścianom wieży (np. jeśli jest wśród nich wietrznik, którego skrzydełkom nie przeszkadza rzęsisty kapuśniaczek) – może on dostrzec drobne ślady krwi na kilku kamieniach.

A co się stało? Otóż Złodziej – korzystając ze swych talentów – wspiał się aż na sam szczyt. Udało mu się rozbezpieczyć pułapkę zastawioną w oknie i dostać do środka. Po krótkiej przeprawie z magiem zabrał się do skrzyni. Jednak nawet tak dobry specjalista nie mógł mierzyć się z zabezpieczeniami postawionymi przez krasnoludzkiego mędrca. Udało mu się sforsować zamki i wydobyć bezcenną księgę i manuskrypt, przypłacił to jednak poważną raną ręki i stratą palca, na którym nosił pierścień, oznaczający jego przynależność do organizacji.

Wtedy niespodziewanie pojawił się zwabiony hałasem Jakor. Złodziej jednak i tym razem okazał się szybszy. Ewakuował się zaś tak pośpiesznie, iż uaktywnił okienną pułapkę (uchodząc z życiem w ostatnim momencie). Z tego powodu pozostawił po sobie drobne ślady – krew na murze oraz odcisk stopy.





Następnie złodziej odniósł skradzione przedmioty zleceniodawcy, odebrał nagrodę i ukrył się w jednej z najpodlejszych portowych tawern.

PÓŁŚWIATEK MEART'DUŲ'RIFER

Miasteczko – pełne wietrznickich gajów i solidnych krasnoludzkich domków – wcale nie jest wyłącznie spokojnym miejscem. Bliskość Wielkiego Targu nieuchronnie odcisnęła swe piętno na półjawnym charakterze Meart. Tak się bowiem składa, iż poza krasnoludami i wietrznikami mieszkają tu ludzie, którzy w większości są uciekinierami z Wielkiego Targu i którzy w przeszłości w kryminalnych rozgrywkach wielkiego miasta postawili na złą stronę i musieli uchodzić. Ze względu na dogodne położenie (w pobliżu Rzeki Wężowej), Meart jest świetnym miejscem przeładunkowym dla wszelkiej maści szemranych towarów. To tutaj niejednokrotnie swoją zdobycz sprzedają t'skragscy piraci, tutaj również przechowuje się wszelkiego autoramentu nielegalne artykuły (w tym również niewolników, choć w Meart nie ma targu żywym towarem), którymi handel starają się zwalczać throalskie krasnoludy.

W Meart istnieje kilka organizacji przestępczych. Przede wszystkim, jest tu swoisty związek złodziei – Serpent Aureus. Należą do niego głównie ludzie i wietrzniki. Skupia bardzo wielu adeptów i jest „poważany” w całej środkowej Barsawii. Swe przedstawicielstwa ma również w Kratas i Wielkim Targu. To właśnie członkowie tego związku noszą na palcach miedziane pierścienie przedstawiające dwa kęsające się węże.

Prócz tego w Meart istnieje nieformalna grupa marynarzy, przemytników i piratów. Jest to mieszane ludzko-t'skrangowe towarzystwo, które nie opuszcza rejonów nadbrzeżnych miasta, prowadząc tam ciemne interesy.

Na koniec, istnieje również Wiktor Hobald. Wiktor jest krasnoludem, uznanym kupcem i kolekcjonerem-bibliofilem. Jest przyjacielem Hirura A'Tameka i jednym z najbardziej szanowanych obywateli miasteczka. Niewielu jednak wie, iż jest on jednocześnie tzw. „Szefem”, trzęsącym całym półświatkiem Meart. Jego organizacja podporządkowała sobie Serpent Aureus, środowiska przemytnicze, sekretne magazyny, tawerny, burdele i palarnie opium oraz kilka klanów wietrzników, które zobowiązane są świadczyć mu wszelakie usługi złodziejskie. Organizacja „Szefa” zajmuje się reketeringiem, wymuszeniami, handlem nielegalnym towarem, pobieraniem opłat z paserni upłynniających piracki towar. Wiktor wykorzystuje również najlepszych agentów. Jednym z jego ulubionych jest Willy „pająk” – to złodziej, który ukradł dla niego księgę „Ohm” i manuskrypt Ithiliona.

Skąd jednak Wiktor dowiedział się o przywiezionych artefaktach? Powiadomił go oczywiście „przybysz”, wspomniany w scenie z początku przygody. Jak pewni się już domyślasz, mistrzu, owym „Przybyszem” był elf, który poświęcił swą duszę Dormadraelowi. Ponieważ elficka ekspedycja nie była w stanie pokonać zabezpieczeń wieży Mistrza Ksiąg, postanowiła wykorzystać Wiktora i jego złodziejską organizację. Elf opowiedział Wiktorowi o niesamowitości manuskryptu oraz księgi „Ohm”, mówiąc, iż oba dzieła kryją tajemnicę nieśmiertelności i potęgi. W ten sposób przekonał Wiktora, iż warto narazić się na gniew potężnego Mistrza Ksiąg.

Wiktor nie jest głupi i zdaje sobie sprawę, iż Hirur może się domyślić, w jaki sposób sforsowano zabezpieczenia okien jego wieży – jako przyjaciel, krasnolud zabezpieczył dom





Wiktora w ten sam sposób. Nawet wytłumaczył mu, jak działa zabezpieczająca inskrypcja. To wystarczyło, by złodziej Willy, „Pająk” mógł pokonać zabezpieczenia wieży. Dlatego Wiktor liczy, iż pod kierownictwem „Przybysza: i z pomocą tajemniczych ksiąg będzie w stanie osiągnąć potęgę oraz nieśmiertelność. Wtedy już nawet Mistrz Ksiąg nie będzie w stanie mu zagrozić.

Oczywiście po tym, jak osiągnie zamierzone cele, zamierza zlikwidować elfa. Już nawet zapłacił swoim czterem Czarnym Siepaczom – jak nazywa swych (a raczej „Szefa”) osobistych ochroniarzy, aby zlikwidowali „Przybysza”. Nie wie jednak, iż elf nie jest w mieście sam – przybyła z nim na lekkim statku o czarnych żaglach cała ekspedycja, z arcykapłanką Dormadraala na czele. Elfy wcale nie chcą pozwolić przebiegłemu krasnoludzkiemu gangsterowi skorzystać z księgi „Ohm” i planują dla niego los o stokroć gorszy niż on dla nich.

ŚLEDZTWO W MEART

Czas rozpocząć najbardziej nieliniową część scenariusza. Oddajemy akcję przygody w ręce naszych bohaterów. Tylko od nich zależy, jak potoczy się ona dalej. Ich zadaniem jest odnalezienie złodzieja i odkrycie, co uczynił z łupem. Na początku ich jedynym śladem jest palec, który złodziej stracił podczas akcji, oraz pierścień Serpent Aureus.

Na początku proponuję, aby Hirur nie wspominał nic o Wiktorze. Pozwól graczom pomóc się samym – gdyby jednak śledztwo szło jak po grudzie, magowi zaświtają podejrzenia, których tak obawiał się Wiktor Hobald.

Ty zaś, mistrzu, roztocz przed bohaterami obraz ludnego miasta, uwięzionego żywiołem powodzi. Pamiętaj o ciągle padającym deszczu i o płynących ulicami strugach wody. Już niedługo przerwane zostaną wały nadbrzeżne i woda zaleje Meart. Odtąd bohaterowie będą musieli brodzić w wodzie po kostki, a później po kolana.

W mieście panuje raczej ponury nastrój, którego nie rozweselają pogodne zazwyczaj wietrzniaki. Teraz – podczas ulewy – latający ludzie siedzą smutni w swych nadrzecznych siedzibach i nudzą się niemiłosiernie. Wszak gdy taka plucha na dworze, nie mogą latać (skrzydełka wilgną, skleją się, stają wrażliwe i łatwo je rozedrzeć)!

Przedstaw więc Meart w szarościach. Krasnoludzkie domy będą pod zwałami ciężkich chmur wydawały się szare i paskudne. Mieszkańcy staną się opryskliwi, a wszędzie będzie zimno i mokro. Jednak każdy mieszkaniec, który zostanie zapytany o Serpent Aureus, niechętnie wskaże drogę ku portowym dzielnicom miasta.

PORTOWA DZIELNICA

W tej części miasta na próżno szukać uroczych gajów wietrzniaków czy prostych, acz eleganckich i funkcjonalnych domów krasnoludzkich. Dominuje tu zabudowa tymczasowa, drewniana, biedna i byle jaka. Ze względu na częste wahania poziomu górskich rzek otaczających miasto większość nadbrzeżnych budowli wzniesiono na palach. Użyteczności tego pomysłu dowodzi panująca właśnie powódź.





Willy Pająk	Walka:
Cechy:	Obrona fizyczna: 10
Zręczność: 8/2k6	Obrona magiczna: 9
Siła fizyczna: 5/1k8	Obrona społeczna: 7
Żywotność: 5/1k8	Pancerz fizyczny: 2
Percepcja: 7/1k12	Pancerz duchowy: 1
Siła woli: 5/1k8	Ekwipunek:
Charyzma: 5/1k8	miecz (k10+k6)
Szybkość pełna: 90	sztylet (k12)
W walce: 45	skórzany kaftan
Próg życia: 44	wytrychy
Próg ran: 9	PL: 50
Próg przytomności: 34	
Testy zdrowienia: 2	
Kostki zdrowienia: k8	
Inicjatywa: 2k6	
Karma: 0	
Talenty:	
Atak z zaskoczenia: 12/2k10	
Broń biała: 9/k8+k6	
Kradzież kieszonkowa: 10/1k10+1k6	
Magiczny wytrych: 12/2k10	
Poznanie zamka: 10/1k10+1k6	
Rytuał karmiczny: 3	
Skradanie się: 11/1k10+1k8	
Unik: 9/k8+k6	
Uniknięcie pułapki: 10/1k10+1k6	
Wspinaczka: 11/1k10+1k8	
Wytrzymałość: 2	

W dzielnicy portowej mieszkają głównie ludzie i niewielka liczba t'skrangów. Pełno tu małych lepiarek, magazynów, chylących się ku upadkowi tawern i zamtuzów. Bohaterowie będą traktowani jak obcy (czyli z rezerwą), chyba że postawią jedną lub dwie kolejki stałym bywalcom tawern.

Niezależnie od tego, w jaki sposób bohaterowie będą prowadzić śledztwo (konwencjonalny czy też z wykorzystaniem mistycznych talentów), mogą trafić na następujące ślady i informacje:

- Całym światkiem przestępczym rządzi tajemniczy „Szef” – wszyscy mówią o nim tutaj z rewerencją i pewnym strachem.
- Serpent Aureus to gildia złodziejska, znana w całej środkowej Barsawii.
- W mieście coś się szykuje, gdyż po portowych tawernach rozbija się czterech Czarnych Siepaczy (są to ludzie „Szefa” od mokrej roboty); łążą po tawernach i przepijają zaliczkę.

Gdyby któremuś z graczy przyszło na myśl podszycie się pod członka Serpent Aureus, zostanie skierowany do „Domu pod Czerwoną Belką” – jest to dom publiczny, w którym najczęściej rezyduje „Szef”. W ten

sposób informator automatycznie sprawdzi bohatera, czy nie podszywa się pod prawdziwego członka złodziejskiego cechu – wszak „Szef” zna wszystkie pracujące dla niego osoby.

Najprawdopodobniej bohaterowie będą również wypytywali o człowieka bez palca. Uzyskanie prawdziwych informacji będzie od nich wymagało wymyślenia jakiejś sensownej historyjki oraz niemałej charyzmy – biorąc pod uwagę nieufność mieszkańców portowej dzielnicy do obcych. Jednakże jeżeli dobrze się spiszą, ktoś w końcu wskaże im tawernę na wschodnim nabrzeżu, zwana również tawerną „U Mętnej Zośki”. Nazwa ta jest nie od rzeczy, gdyż miejsce owo nie jest tawerną, a jedną z kontrolowanych przez „Szefa” palarni opium.

To właśnie tam Willy „Pająk” relaksuje się po ciężkich przeżyciach. Nie może przecierpieć straty palca – rzecz to niebagatelna dla złodzieja takiej klasy jak on. Dodatkowo gryzie go strata pierścienia. Nikomu się do niej nie przyznał, bo wiedział, iż w przypadku pozostawienia takiego śladu, „Szef” zadbałby o usunięcie jedyne go łączącego go ze sprawą ognia – samego Willy’ego.





Ochroniarz tawerny

Cechy:

Zręczność: 6/1k10

Siła fizyczna: 7/1k12

Żywotność: 7/1k12

Percepcja: 4/1k6

Siła woli: 4/1k6

Charyzma: 4/1k6

Szybkość pełna: 65

W walce: 33

Próg życia: 39

Próg ran: 11

Próg przytomności: 31

Inicjatywa - kostki: k10

Umiejętności:

Broń biała: 8 (2k6)

Unik: 7 (k12)

Walka:

Obrona fizyczna: 8

Obrona magiczna: 6

Obrona społeczna: 5

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 0

Ekwipunek:

lekka zbroja

sztylet 1k8+1k6

szabla 1k10+1k8

Tawerna jest długą halą na palach. Dach zrobiono z trzciny, ściany zaś z plecionych wiklin i cienkiego drewna. W środku ciemno jest od dymu. Goście to przede wszystkim barczyści marynarze, wrogo spoglądający na bohaterów.

Willy – choć odurzony narkotycznym dymem – nie da się łatwo zaskoczyć. Gdy tylko dostrzeże bohaterów, natychmiast rzuci się do ucieczki. To świetna okazja do rozegrania żywiołowej walki, szczególnie, iż w sukurs złodziejowi przyjdą ochroniarze tawerny. Pozwól bohaterom pokazać, iż nie należy zaczynać z adeptami (z ich adwersarzy tylko „Pająk” będzie adeptem – reszta to normalni ludzie i t’skrangi). To świetna okazja do pokazowych walk, rozwalania ścian (są przecież wiklinowe), walki na pomoście, pod pomostem (po kolana w wodzie).

Na końcu pozwól bohaterom w pokazowy sposób pochwycić zwinnego złodziejaszka. Niech wyduszą z niego, iż miał swój łup przekazać „Szefowi”, który rezyduje w „Domu pod Czerwoną Belką”.

„POD CZERWONĄ BELKĄ”

„Pod Czerwoną Belką” jest jedną z nielicznych kamienic w przybrzeżnej dzielnicy. Oficjalnie to dom publiczny. W rzeczywistości stanowi centrum przestępczej organizacji Meart. To tutaj rezyduje „Szef”, trzęsąc całym miastem i okolicami.

Kamienica jest trzypiętrowa. Na parterze znajduje się dala gościnna, w której można wypić, zagrać w karty bądź kości i pooglądać oferowane przez lokal niewolnice. Na pierwszym piętrze znajdują się właściwe pomieszczenia domu publicznego. Dopiero na najwyższej kondygnacji mieści się serce przestępczego świata Meart. To tutaj ma swój gabinet „Szef”, jego księgowy i właściciel burdelu. To tutaj znajdują się zapiski na temat przestępczej działalności organizacji. Oczywiście wszystko jest doskonale zabezpieczone i można każdy dokument natychmiast zniszczyć.





Nikt ze współpracowników Wiktora nie podejrzewa jego prawdziwej tożsamości. Dzięki magicznemu pierścieniowi, który udało mu się zdobyć w młodości, wygląda jak rośli mężczyzna. Jest to potężna iluzyjna magia krwi, którą bardzo trudno przejrzeć. Na dodatek Wiktor pozornie nigdy nie opuszcza siedziby, choć jego podwładni wielokrotnie podpatrzyli, iż w tajemniczy sposób znika ze swego pokoju.

To kolejny magiczny sekret przemysłnego krasnoluda i, zarazem, zadośćuczynienie od pewnego Ksenomanty za nielegalne wsparcie: za szafą znajduje się magiczny portal – tak zwany „Przeplot wzoru” – który łączy wzorzec dwóch niezbyt odległych miejsc. Portal prowadzi wprost do domu szacownego krasnoluda Wiktora Hobalda. Szef nie obawia się wykrycia portalu (zawsze przechodząc zamyka go za sobą), czyniąc praktycznie niewykrywalnym; w razie wykrycia da się go uruchomić tylko od strony, od której został zamknięty.

Nie jestem w stanie przewidzieć, w jaki sposób bohaterowie dostaną się do środka (pamiętaj jednak, iż jest to siedziba przestępczego mistrza – okna są zaopatrzone w pułapki, podobnie dach; niech to urozmaici bohaterom próby włamania). Jedno jest pewne: Wiktor nie ma najmniejszej ochoty na konfrontację z adeptami. Doszły już do niego słuchy, co uczynili z jedną z jego spelun (a możesz być pewien, mistrzu, że jego podwładni odpowiednio wyolbrzymili wyczyny bohaterów, by ich niekompetencja nie wyglądała na rażącą). Wiktor domyśli się, iż groźni przybysze go namierzili, i postanawia uprzedzić cios. Ponieważ dysponuje ich rysopisem, nakazuje czterem Czarnym Siepaczom zlikwidować bohaterów – w miarę dyskretnie. Możesz podnieść napięcie, jeżeli Wiktor będzie toczył ową rozmowę właśnie przy śmiałkach (jeżeli na przykład dostali się do środka i podsłuchują). Wkrótce posłaniec odnajdzie w mieście czterech ubranych na czarno zabójców i rozpocznie się polowanie. Opisz stalową determinację „Szefa”, by bohaterowie naprawdę się przestraszyli i wiedzieli, iż nie pozostało im wiele czasu.

CZAS NA AKCJĘ

Zbliżamy się do końca przygody – czas więc przyspieszyć, przygotowując się do wielkiego finału. Możesz doprowadzić do odkrycia bohaterów w kamienicy lub mogą oni sami zaatakować „Szefa”. Niezależnie od tego, władca półświatka natychmiast zamknie się w swoim gabinecie i uaktywni portal. Będzie chciał jak najszybciej się ewakuować, by w czasie jego nieobecności z bohaterami poradzili sobie jego podwładni. Oczywiście zabierze ze sobą księgę „Ohm” i manuskrypt Ithilionu. Nie wie jednak, iż po drugiej stronie portalu czekają na niego elfy Dormadraala.

Gdy bohaterowie sforsują drzwi, zobaczą otwartą kasetkę z dokumentami. Krótkie przeszukanie pokoju lub użycie wzroku astralnego odkryje w szafie istnienie portalu. Magiczne przejście wygląda jak okrągły ciemny otwór, z którego wionie nieprzyjemnym chłodem. Jeżeli ktoś spojrzy w niego za pomocą wzroku astralnego, zobaczy dziwny splót wzorca, którego włókna są w tym miejscu naciągnięte i biegną gdzieś dalej w przestrzeń astralną. W żaden sposób nie można się zorientować, dokąd magiczny tunel prowadzi.

Gdy bohaterowie odkryją portal, wprowadź do domu publicznego osławionych siepaczy „Szefa” – wkroczą pewnym krokiem, ubrani w długie czarne kolczugi. Legendy mówią, że ich przywódca, Pierwszy, jest adeptem złowrogiego Zakonu Zabójców,





mieszczącego się gdzieś pośród Mglistych Bagien. Zmusz śmiałków, aby uciekli – nie doprowadzaj do walki; strach graczy będzie większy, jeżeli nie skrzyżują mieczy ze złowrogimi siepaczami. Jeśli gracze już teraz zdecydują się na starcie, cóż, każdy musi kiedyś umrzeć....

PÓŻAR

Nie zwalnij akcji. Nie dawaj bohaterom ani chwili tchnienia. Skok w portal, krótka ciemność i na drugą stronę.

Śmiałkowie wypadną prosto w szalejący żywioł ognia. Cały dom kupca stoi w płomieniach. Przez drzwi właśnie wybiegły elfy, unosząc manuskrypt Ithilionu. Na fotelu, w płomieniach, siedzi bogato ubrany krasnolud, ściskając w ręku pierścień iluzji, który po śmierci stracił moc i odsłonił prawdziwe oblicze Wiktora vel „Szefa”.

Nie ma chwili do stracenia. Zewsząd walą się belki stropowe, płoną regały bezcennych dzieł, bucha gryzący dym i płomienie. Za chwilę przez portal przedostaną się siepacze! Za chwilę ogień strawi bohaterów! Drogę do drzwi odcina upadająca właśnie płonąca szafa. Pozostają okna (na szczęście na niezbyt wysokiej, pierwszej kondygnacji).

PÓŚCIG

Bohaterowie ewakuują się prosto z ognia w siekący deszcz i przelewającą się przez ulice miasta wodę. Powódź osiągnęła apogeum! Miejscami woda sięga już po pas. Krasnoludy ratują swój dobytek, przenosząc rzeczy z niskich domków na łodzie i tratwy.

Pozwól graczom dojrzeć w oddali uciekające elfy – płyną małą łódką ku rozwidleniu rzek, gdzie cumuje ich rączy statek o czarnych żaglach. Jeśli chcesz, możesz przyjść im z pomocą. Może pojawić się Jakor na łódce, która pomoże im dostać się do portu. W sam raz na czas, by dojrzeć odpływające w dół rzeki elfy. A rzeka jest wzburzona, niesie wyrwane z koryta potężne glazy i pnie. Do tego leje deszcz i dmie porywisty wiatr. Żegluga w takich warunkach to czyste szaleństwo, bohaterowie nie mają jednak wyboru. Słudzy Horra oddalają się z tajemnicą jego słabości.

Jakor udostępni śmiałkom łódź Mistrza Ksiąg. Co prawda od dawna jej nie używano, jednak żagle i olinowania jest w jak najlepszym stanie. To mały, jednomasztowy stateczek o ożaglowaniu therańskim (czyli łacińskim). Świetnie jednak nadaje się do żeglugi przy tej pogodzie i w zdradliwych wodach.

Opisz pogoń za elfami wśród wzburzonych fal i porywistego wiatru. Niech śmiałkowie zostawiają za sobą miasto. Niech ciemne chmury ich przytłoczą. A wtedy rozpętaj burzę z błyskawicami i puść groźną i szybką muzykę. Nadeszła chwila konfrontacji – tym razem przebiegłe elfy nie zdołają posłużyć się cudzymi rękami.

Łódź bohaterów jest szybsza i zwinniejsza. Sprawnie omija przeszkody i mknie po wzburzonej rzece. Gdy bohaterowie zbliżą się do 100 metrów, dojrzą, iż załogę wrogiego statku stanowi dziesięciu elfickich wojowników i jedna kobieta, która zdaje się im przewodzić. Zorientują się również, iż na rufie elfickiej łodzi zamocowano działo wystrzeliwujące therański ogień!

Teraz właśnie podwładni arcykapłanki przygotowują się, by zamienić pogoń w kulę ognia. Gdy żaglowiec śmiałków zbliży się jeszcze trochę, w ich stronę wytryśnie pióropusz





płynnego ognia. Dopóki jednak są w pewnym oddaleniu, sprawnym manewrem można go uniknąć (proponuję test przeciwstawny Zręczności lub umiejętności/talentu **pilotowania łodzi** wobec Zręczności celującego elfa).. Być może bohaterom uda się dopaść łodzi wroga zanim zostaną trafieni. Co jednak bardziej prawdopodobne, elfom uda się zapalić statek śmiałków. Wtedy pozwól na wielce efektowny abordaż z użyciem nadnaturalnych talentów (typu choćby *akrobatyczny atak* czy *powietrzny chód*).

Gdy bohaterowie dostaną się na pokład, elfy rzucają liny oraz żagle i zajmują się ochroną arcykapłanki. Nikt nie będzie już sterował łodzią. Dlatego nawet ci z bohaterów, którzy nie będą w stanie pokonać dystansu dzielącego statku, będą mogli – sterując płonąca łodzią wśród nawałnicy deszczu i błyskawic – dokonać abordażu!

ABORDAŻ – WIELKI FINAŁ

Elfy uzbrojone są we włócznie zakończone mneorytowymi ostrzami. Całe ich ciała pokrywają czarne, meandryczne tatuaże – nie noszą zbroi, bardziej ceniąc sobie szybkość niż ochronę pancerze. Tylko arcykapłankę spowija ciasna, łuskowa, mneorytowa zbroja, opinająca jej kształty. W ręku dzierży ona czarny kostur, zakończony ludzką czaszką, z której boków wyrastają długie, kręcone rogi.

Wszystkie elfy prócz arcykapłanki są od dawna martwe. Poświęciły swe dusze i ciała Horrorowi w rytuale Odarcia Ciała, stając się nieśmiertelne. Z zewnątrz wyglądają jak żywe, zdrowe istoty, jednak w środku są gnijącą kupą trzewi. Tylko gnijące i spróchniałe zęby oraz cieknąca z ich ran zamiast krwi żółta ropa świadczy, że coś jest nie tak. Dodatkowo nie czują zupełnie bólu i nie sposób ich pozbawić przytomności. Dopiero przekroczenie progu życia lub odcięcie rąk eliminuje ich z walki.

ELFY

Cechy:

Zręczność: 6/1k10)
Siła fizyczna: 7/1k12)
Żywotność: 7/1k12)
Percepcja: 6/1k10)
Siła woli: 5/1k8)
Charyzma: 5/1k8)
Szybkość pełna: 65
W walce: 33
Próg życia: 56 (54)
Próg ran: 12
Próg przytomności: -
Testy zdrowienia: 2
Kostki zdrowienia: k12
Inicjatyw: k10

Umiejętności:

Broń biała: 9 (k8+k6)

Walka:

Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 6
Obrona społeczna: 4
Pancerz fizyczny: 0
Pancerz duchowy: 5

Ekwipunek:

ubranie podróżne
włócznia (1k10+1k8)
miecz (2k10)

PL: 80





Arcykapłanka horroru

Cechy:

Zręczność: 6/1k10

Siła fizyczna: 5/1k8

Żywotność: 5/1k8

Percepcja: 6/1k10

Siła woli: 8/2k6

Charyzma: 6/1k10

Szybkość pełna: 65

W walce: 33

Próg życia: 35

Próg ran: 9

Próg przytomności: 27

Testy zdrowienia: 2

Kostki zdrowienia: k10

Inicjatywa - kostki: k10

Umiejętności:

Broń biała: 9 (k8+k6)

Rzucanie czarów: 10 (k10+k6)

Czary: dowolne 4 czary bojowe z dziedziny ksenomancji bądź żywiołów

Walka:

Obrona fizyczna: 7

Obrona magiczna: 8

Obrona społeczna: 4

Pancerz fizyczny: 5

Pancerz duchowy: 5

Ekwipunek:

mneorytowa laska – pociski

mrocznej energii – obrażenia:

1K10+1K8

kolczuga mneorytowa (PF 5 PD

3 mod inicjatywy 0)

PL: 250

Co innego z arcykapłanką. Ona jako jedyna poświęciła się Horrorowi nie w zamian za dar nieśmiertelności, lecz z oddania i chęci zdobycia wiedzy. Uzyskała moc i dogłębne zrozumienie przestrzeni astralnej – to dzięki niej jest długowieczna. Jednak wciąż żyje.

Uczyn walkę pokazową. Elfy będą atakowały bezlitośnie, nie bojąc się bólu ani śmierci. Pamiętaj o dramatycznym tle całej sceny – falach przelewających się przez dziób dryfującego stateczku, błyskawicach przecinających niebo oraz o strumieniach czarnej energii wytryskującej raz po raz z laski arcykapłanki Horroru.

Uczyn walkę ciężką i dynamiczną. Nie bój się ranić herosów, ani oszukiwać, gdy będą starali się pokonać arcykapłankę. Dopóki chroni ją jakikolwiek elf, zasłoni przeznaczony dla niej cios własną pierś. Musisz zachować starcie z nią na sam koniec. Gdy bohaterowie uporają się z eskortą, skrapiając deski pokładu cuchnącą ropą żywotrupich konstruktów, arcykapłanka wyciągnie zza pazuchy księgę „Ohm”. Natychmiast ze wszystkich stron nieba błyskawice uderzą w księgę, oślepiając bohaterów blaskiem. Przez huk gromów przedrze się głos arcykapłanki, wzywającej na pomoc całą potęgę Horroru. W niebie zacznie tworzyć się wir chmur – to sam Dormadraal odpowiada na wezwanie swej służki.

To ostatni moment na ciosy, ratujące życie bohaterom. Jeśli nie zdążą – już po nich! Niech ich mieczom w końcu uda się przeciąć łuski twardej mneorytowej zbroi. Ostatnim ruchem ręki arcykapłanka będzie starała się cisnąć bezcenny manuskrypt Ithiliona w odmęty rzeki. Zwolnij narrację i pokaż, jak rękopis w zwolnionym tempie szybuje w powietrzu za burtę... I pozwól bohaterom rzucić się za nim i pochwycić go za cieniutki sznureczek, którym jest przewiązany.

A gdy ciało kapłanki osunie się na pokład, księga „Ohm” zamknie się z trzaskiem magicznych klamer, wiatr zaś rozwieje nie do końca uformowany portal, a do uszu bohaterów





dojdzie trzask łamanego pokładu. Nie sterowana łódź wpadła właśnie na podwodne skały i zaczyna tonąć.

Nie będzie czasu na przeszukiwanie pokonanych ani plądrowanie łodzi. Znów każda chwila jest cenna! Trzeba mocno chwycić ster i skierować ją ku brzegowi. Trzeba napiąć liny żagla, by ranna łódź zdołała oderwać się od więzących ją zębów podwodnych skał. A w końcu może trzeba będzie rzucić się w odmęty wezbranej rzeki, gdy woda z hukiem rozłamie strzaskane burty. Pozwól jednak śmiałkom ocalić życie oraz dwa cenne artefakty, dla których pozyskania omal nie postradali życia.

WYJAŚNIENIE

Na szczęście tym razem wszystko dobrze się kończy. Gdy bohaterowie wrócą do Meart, okaże się, iż przestało padać, a wody się uspokoiły. Ponownie działają przewozy promowe, a Mistrz Ksiąg będzie skory wyjawić im tajemnicę manuskryptu oraz księgi „Ohm”.

Cóż, księga okazuje się być swoistą pułapką. Stanowi mistyczne objawienie Hurgasha Dormadraala – obiecuje nieśmiertelność, potęgę, moc i władzę. Wyjawia też ksenomanckie rytuały, jakie należy odprawić, by owe dary pozyskać. W rzeczywistości to część Przyzwania Horrora i początek rytuału Odarcia Ciała. Ten, kto wypełni wszystkie jego magiczne elementy, otwiera bezpośrednio przejście astralne do kryjówki bestii w Serwos i oddaje mu w posiadanie swą duszę. Oczywiście w zamian faktycznie otrzymuje „nieśmiertelność” i „potęgę”. Księgi owe rozprowadzają po Barsawii słudzy Dormadraala, by kaptowały mu nowe sługi.

Co zaś się tyczy manuskryptu – jest on z pewnością bardziej dla bohaterów interesujący. Hirur dokona dostrojenia owego potężnego artefaktu do ich wzorców, dzięki czemu będą w stanie dostrzec prawdziwą treść Tęczowego Alfabetu. Przed ich oczami litery ułożą się w następującą treść:

Herosi! Oto w wasze godne ręce oddaję wiedzę, niezbędną do pokonania Bestii. W tym lesie Władca ma swą siedzibę, w której to lud puszczy czci go, składając ciągle ofiary z Dawców Imion. Wiedz, że obdarzyłem me działo zaklęte magią nieśmiertelną, tak więc nawet jeśli zniszczyć je chcesz, powróci ono do Barsawii i trafi w ręce godniejsze, wiedzione przez Pasję i Przeznaczenie.

Wiedz tedy, wędrowcze, iż ów manuskrypt zawiera Wiedzę wielką i straszną, o Tych, którzy przybyli z Pustki Astralnej. A dokładniej o jednym z XII Potężnych.

Daemal'Hurgashss'Dormadraal – brzmi pełne jego imię. A jest to najpierwsza z ważnych wieści, jaką przekazuje ci ów manuskrypt. Bo w rzeczy samej nie sposób na Horrora uczynić uroku, nie znając Imienia jego sekretnego, a przeto i klucza do jego wzorca.

Drugą rzeczą, jaką musisz wiedzieć zanim wyruszysz gromić bestię, jest to, iż stał zwyczajna się go nie ima. Albo raczej czyni szkodę powłoce jego materialnej, lecz do ducha nie dociera. A przeto możesz go zabić, lecz on na pewno na nowo się Odrodzi i Zemstę swą wyrze na tobie. Więc się strzeż i w oręż mocą napelnion się zaopatrz.





Dalej wiedz, o Godny, iż Dormadraal mistrzem Śmierci jest i wszelkie zna sposoby, by ją oszukać. Jego służki nieśmiertelne są, choć aura życia w nich tlić się wciąż zdaje. Na dodatek służba jemu opłacalna śmiertelnikowi się wydaje, tak że sami z siebie duszę mu zaprzędają – czy to przez rytuał plugawy „Odarcie Ciała” zwany, czy to przez zakęcie przywołania, które w obmierzłych księgach stwór po świecie rozesłał, by łatwowiernych obietnicą potęgi i iluminacji kusić. Strzeż się tych ksiąg pełnych czarnych rytuałów – imię ich po elficku brzmi „Demailikon”, lubo w krasnoludzkim „Ohm”.

Kluczem do zwycięstwa jest cierpliwość. Pozbaw swego wroga mocy, odbierając mu jego służki oraz ambroję, którą się żywi. Wywab go z leża, a nie schodź do Czarnego Kaeru. Otoczony on jest tam mneorytem, splugawionym przed eonami kryształem orichalkowym. Nie zdołasz go pokonać wśród komnat nim wyłożonych – tam wciąż czai się magia z czasów Pogromu, a on nadal w trzewiach swego kaeru jest Władcą – jednym z XII Potężnych. Pamiętaj również, iż nie na darmo Horrory nadały Dormadraalowi miano władcy – winne są mu posłuszeństwo. Tak więc strzeż się gardzieli tunelów czarnych – tam czaić się może Śmierć niechybna.

Bajarz zamilkł. Słuchacze wciąż trwali w zaszuchaniu, jakby opowieść wciąż trzymała ich swą niesamowitą czarownością. Spostrzegłszy jednak, iż skończył, po sali rozszedł się szept.

- Co dalej... opowiadaj... co dalej...

Bajarz tylko zmrużył stare oczy i pokręcił przecząco głową.

- Opowiem wam innym razem... innym razem...





Maciej Szaleniec

KLUCZ

(Powietrzny Okręt V)

„Klucz” jest piątą pieśnią z cyklu „Powietrzny Okręt”. Opowiadam w niej o wyprawie adeptów w głąb jednego z najbardziej tajemniczych rejonów Barsawii – Złoziemia. Bohaterowie ponownie zostają zaplątani, tym razem zupełnie przypadkiem, w sieć interesów Horra, która oplata lepkimi niciami swych intryg Barsawię, sięgając nawet do Krwawej Puszczy. Stają też oko w oko z groźną tajemnicą, która kryje się wśród ruin zagubionych pośród bezdroży Złoziemia.

„Klucz” to również opowieść będąca preludium do szóstej części cyklu – „Fon-Gazaal”. Adeptci odnajdują potężny magiczny artefakt – klucz do innego świata.

*- T'saanas V'shala
Trubadurka domu V'strimon*

Klucz jest piątą z kolei przygodą mojej kampanii. Jest to swoisty powrót do źródeł przygód typu Heroic Fantasy - opowieść ta bowiem dotyczy starego i dobrze sprawdzonego tematu - wyprawy po skarb! Jest to również doskonała okazja do wprowadzenia do uniwersum ED nowych graczy. Ze względu na uniwersalność fabuły owej przygody, "Klucz" sam w sobie stanowi również zamkniętą całość - jest oddzielną przygodą, którą możecie wykorzystać nawet jeśli nie prowadzicie "Powietrznego Okrętu".

PRELUDIUM I

Przestrzeń astralna w okolicach Kratas. Strumienie magicznej esencji układają się w zawile wiry, przenikając iluzoryczne odwzorowanie krajobrazu materialnego świata. Jednak dwie skrzyżowane wokół wewnętrznej swej osi kolumny nie wydają się przejrzyste jak każdy inny refleks Rzeczywistości. To dlatego, że nie są one odbiciem swych wzorów - należą same przez siebie do przestrzeni astralnej, są jej immanentną częścią.

Nagle przestrzeń zamkniętą obrysem obu kolumn rozświetla blask, który sięga swym lśniącym zakresem ku powierzchniom słupów, tworząc między nimi jaśniejącą błękitną, delikatną, falującą, lustrzaną powłoczkę. Po chwili powierzchnia wygładza się, gdy pasma wątków wychodzących znikąd łączą się z wnętrzami kolumn. Powoli, ze środka powierzchni wynurza się miecz, a za nim ściskająca go dłoń. Po chwili do astralu wchodzi człowiek, spowity w czarny płaszcz. W ręku nadal trzyma, pulsujący błękitną mocą, krótki therański miecz legionisty, o rękojeści wykonanej z magicznego kryształu w kolorze krwi.





PRELUDIUM II

Wieża Mistrza Ksiąg w Meart'Duo'Rifer. Zmęczony krasnoludzki mędrzec odkłada na półkę odpis słynnego manuskryptu Ithiliona. Czas na spoczynek. Gasi świecę i zamyka drzwi wiodące do biblioteki. Bibliotekę spowija cisza i ciemność. Nagle przez pokój przelatuje lekki wietrzyk - drobny refleks przepływu mocy. Zabezpieczające pomieszczenie runy lśnią ostrzegawczo, jednak zakłęcie ostatecznie nie uwalnia przyczajonej w nich mocy. Powoli pomiędzy książek wylatują niewielkie kosteczki i układają się w kształt ożywieńca. Gdy szkielet zostaje ostatecznie uformowany, jakaś magiczna siła zapala w jego pustych oczodołach ogień życia. Korpus powoli sięga ręką w stronę odstawionego na półkę manuskryptu. Rozwija papirus i przebiega swym gorejącym wzrokiem po literach. Skończywszy odkłada zwój na miejsce. Ta sama siła, która dała mu postać, ponownie rozkłada go na części składowe, ukrywając jego szczątki w zakamarkach pokoju.

Przedstawiłem ci, drogi Mistrzu, dwa preludia, które możesz, dla zadzierzgnięcia klimatu, odegrać dla twoich graczy. Pierwsze przedstawia tytułowy przedmiot - Klucz do Bramy prowadzącej do zaświatu, którego Imię brzmi "Fon-Gazaal".

Drugie zaś, przedstawia działania jednego z głównych bohaterów naszej opowieści, Ksenomantę, krwawego elfa Nazrila Sunamona, który z pomocą swej magii odczytał treść manuskryptu Ithiliona, odcyfrowanego przez bohaterów w poprzedniej przygodzie - "Mistrzu Ksiąg".

WSTĘP

Ponieważ owa opowieść ma być, przynajmniej na pozór, klasyczną przygodą High Fantasy, rozpoczniemy ją w karczmie. Umieść ją w dowolnym miejscu, tam gdzie mogła twa drużyna przyjąć pracę od tajemniczego czarodzieja - Nazrila Sunamona. Umówił się on na spotkanie z bohaterami, obiecując im intratne zajęcie, godne sławy prawdziwych herosów.

Przedstaw gościnną salę gospody w ciepłych barwach. Prowadzona przez krasnoludzkiego oberżystę, czysta, o ścianach wyłożonych dębiną, rozświetlona wesołym ogniem na kominku i świecami na podwieszonych pod sufitem kandelabrach, daje miłe schronienie przed wietrzną barsawiańską jesienią. Gwar rozmów i podśpiewywania wędrownego trubadura mile mieszają się ze szcękaniem kufli i talerzy dochodzącym z kuchni. Nazril spóźnia się, co jednak nie chmurzy czoła naszym bohaterom, rozsiadłym przy najlepszym stole w gospodzie i raczącym się przednim, godnym ich bohaterskich podniebień piwem. To najlepszy moment, aby bohaterowie opisali się i przedstawili, jeżeli jeszcze się nie znają (Nazril mógł wynająć Dawców Imion, którzy dotąd ze sobą nie pracowali - w rzeczy samej jest to dla niego wygodniejsze). Tak miło upływa czas, gdy nagle otwierają się drzwi, a do ciepłej izby wpada lodowaty wiatr...

NAZRIL

Gdy staje w drzwiach, spowity w długi płaszcz, z kapturem zarzuconym na głowę, z twarzą przesłoniętą zasłoną, dzierżąc w dłoni długą czarną laskę zakończoną trupią czaszką, w gospodzie milknie gwar. Wiatr wpada do środka, przytłumia blask kominka, zdmuchuje





część świec. Mag wchodzi do izby, zdając się płynnie sunąć nad powierzchnią ziemi. Gdy podchodzi do bohaterów, zdają sobie sprawę, że nie widać ani skrawka jego ciała, poza fragmentem nosa i dwojgiem niesamowicie świdrujących, czarnych oczu. Ksenomanta robi gest ręką, a drzwi zatrząskują się z hukiem. Jednocześnie milknie wiatr, a światła świec zaczynają odważniej płonąć. Nazril wypuszcza z ręki kostur (ten nadal stoi pionowo, jakby podtrzymywała go niewidzialna siła) po czym zasiada naprzeciw bohaterów.

Nazril od razu przejdzie do rzeczy. W ruinach Mashachreen, miasta leżącego na Złoziemiu, znajduje się skarb. Nazril zna jego lokalizację i pragnie wynająć bohaterów, by mu go przynieśli. Sam potrzebuje tylko jednego przedmiotu, reszta będzie należała do adeptów. Chodzi mu o therkański gladius z kryształową rękojeścią. W czym jest trudność owej wyprawy? Otóż skarbu pilnuje banda zbójów i z nią, oraz z niebezpieczeństwami czyhającymi na Złoziemiu, będą się musieli bohaterowie uporać.

Podczas rozmowy Ksenomanta cały czas będzie się zachowywać czujnie i podejrzliwie - będzie rzucać zaniepokojonym wzrokiem po całej sali, śmiać się w dziwnych momentach rozmowy, zmieniać temat. Jeśli chcesz, możesz dodatkowo wzmocnić nieprzyjemny efekt, nadając Sunamonowi nieprzyjemny, charkliwy głos, w rodzaju tych, jakimi w kreskówkach mówią "źli bohaterowie".

Tajemniczy czarodziej może wyjaśnić jeszcze bohaterom, jeżeli będą się dopytywać, iż Mashachreen było niegdyś, dawno przed Pogromem, w czasach gdy nie istniało jeszcze Złoziemie, therkańską twierdzą.

Nazril umówi się z bohaterami w tej samej gospodzie za miesiąc, oczekując oddania mu należnej części skarbu. Ostrzeże ich, by nie próbowali go oszukać, gdyż może się to dla nich fatalnie skończyć.

WSPÓLNY WRÓG

Jeżeli w twojej drużynie znajdują się bohaterowie, którzy mają na pieńku z Horrorem Dormadraalem, Sunamon zapragnie spotkać się z nimi za plecami pozostałych adeptów (jeżeli wszyscy brali udział w kampanii, odegraj owo spotkanie od razu w gospodzie, lub w jakimś innym, bardziej ustronnym miejscu). Otóż Nazril zdradzi przeciwnikom Dormadraala prawdziwe zastosowanie miecza – jest to Klucz do astralnej bramy, wiodącej do Fon-Gazaal – wymiaru skąd pochodzi Hurgash Dormadraal. Ksenomanta pragnie wyprawić się do owego zaświatu, po to, by zdobyć przedmiot wzorca owego potężnego Horrora i z jego pomocą pokonać go w Barsawii. To dlatego zdobycie Klucza jest ważne zarówno dla Ksenomanty jak i dla bohaterów – Nazril stawia sprawę jasno – bohaterowie dostarczą Klucz, on zaś wiedzę o umiejscowieniu bramy i sposobie jej otwarcia. Oczywiście obiecuje zabrać bohaterów ze sobą na wyprawę do innego wymiaru.

Jeżeli nawet prowadzisz „Klucz” jako osobną przygodę, warto by Nazril jednej z osób w drużynie zaufała i zdradził swój sekret – w ten sposób wszak zabezpiecza się przed zdradą drużyny, która wie, iż przedmiot sam w sobie jest bezwartościowy bez znajomości miejsca, w którym można go użyć. Na dodatek dać to może ciekawe efekty w późniejszej części przygody (patrz Ostateczna konfrontacja).





KIM WŁAŚCIWIE JEST NAZRIL?

Nazril Sunamon, jak kaže się nazywać Ksenomanta, jest krwawym elfem, agentem Królowej Alachii. Został zobowiązany do wyświeetlenia powiązań niektórych zdrajców na elfickim dworze (patrz m.in. „Mgły Zdrady”) z handlarzami niewolników i Horrorami. W swym śledztwie zaszedł bardzo daleko, odnajdując istną sieć lepkich intryg i powiązań. Jedna z nici zaprowadziła go do Kratas, do szanowanego i bogatego kupca Kahena Ortasa z Kratas. Ów kupiec okazał się pośrednikiem między handlowym i przestępczym światem Kratas a jednym z Władców Horrorów. To właśnie śledząc Ortasa Nazril trafił na ślad Fon-Gazaal i Klucza. Teraz pragnie wykorzystać zdobytą wiedzę, by zniszczyć zło, które zagnieździło się w puszczy Serwos.

Z jakiego jednak powodu królowa Alachia pała tak straszliwą nienawiścią do Dormadraala, który jak by nie było, swą strefę wpływów rozciągnął raczej na południowo wschodnią Barsawię oraz samą Therę? Otóż królowa nie może przeboleć faktu, iż na służbę Dormadraalowi oddał się cały szczep elfów, który tuż przed Pogromem odmówił powrotu do Smoczej Puszczy. Owej obraży królowa nie zapomniała. Na dodatek obrzydzenie, jakim napęniają cały jej dwór podszywające się pod żywe elfy twory Dormadraala jest dostatecznym usprawiedliwieniem dla podjęcia działań mających na celu wypędzenie Horra z Barsawii - raz na zawsze.

Tak się złożyło, iż poczynania bohaterów zwróciły uwagę agenta Alachii, który postanowił wykorzystać ich do zdobycia Klucza i przy okazji zobaczyć, jacy właściwie są i czy mogliby przysłużyć się celom Elfiego Dworu. Oczywiście Nazril wie, iż w obecnych czasach nikt nie ufa krwawym elfom – stąd dba, aby nikt nie domyślił się niczego na temat jego pochodzenia. Jeżeli jednak któryś z adeptów przyjrzy się bardzo uważnie jego odzieniu, może dostrzec delikatne naprężenia materiału, świadczące o obecności kolców (zdany test Percepcji o stopniu trudności 14).

WYPRAWA NA ZŁOZIEMIE

Naszych bohaterów czeka teraz nie najłatwiejsza wyprawa na Złoziemie. Nazril udzielił im dość szczegółowych wskazówek na temat lokalizacji Mashachreen. Owo starożytne miasto znajdowało się niegdyś na granicy Mglistych Bagien, po południowej stronie Wężowej Rzeki. Therańska twierdza była doskonałym miejscem schronienia dla poszukiwaczy esencji ognia, a na dodatek zapewniała bezpieczeństwo żyznym, protherańskim terenom rolniczym. Mashachreen stanowiło swoistą przeciwwagę dla starożytnej Skawii zapewniającą pokój i dobrobyt całemu regionowi delty Węża.

Blask tej therańskiej metropolii dawno już odszedł w zapomnienie – o zagładzie Mashachreen mnóstwo jest legend w Barsawii, lecz są tak stare i tak różne, iż nikt nie wie co spowodowało upadek na owo świetnie prosperujące miasto. Jedynie sami Therańcy zdają się znać rozwiązanie zagadki, lecz z niewiadomych przyczyn postanowili je zataić przed mieszkańcami Barsawii. Ukryta prawda czyha na bohaterów u celu ich podróży.

Teraz Mashachreen leży w samym centrum Złoziemia, otoczone przez białe mgły Bagien. Tylko naprawdę zdesperowani lub bardzo potężni Dawcy Imion szukaliby tam kryjówek – to powinienś uświadomić swoim graczom. Nawet posiadając doskonałą mapę, z wyrysowanym najlepszym szlakiem wiodącym do ruin miasta, bohaterowie będą mieli spore





problemy z wyprawą. Jeśli twoi gracze, Mistrzu, lubują się w tego typu przygodach, możesz uczynić ich drogę do Mashachreen całą opowieścią. Pamiętaj wtedy o tym, jak wygląda Złoziemie – odmaluj je w ponurych brązach i szarościach. Opowiedz im, iż owe niegdyś legendarne z żyzności ziemie przemieniły się w skalistą pustynię, pełną niebezpiecznych stworzeń, które tylko czyhają na ofiary wkraczające na ich terytorium łowieckie. Możesz doprowadzić do potyczek z bandami orków, którzy zasadzają się na karawany ciągnące skrajem owego zakazanego terytorium. Możesz doprowadzić do spotkania z wynędzniałymi i zdesperowanymi grupami zbiegłych niewolników, na których wciąż polują k'tenshińscy łowcy. Być może twoi bohaterowie będą musieli stawić czoło nawet potwornym sługom Horrorów, które znalazły schronienie w tej przesyconej magią krainie.

Gdy bohaterowie będą zbliżali się już do miejsca przeznaczenia, pamiętaj żeby zmienić opis otaczającego ich krajobrazu. Ponure piargi i ostańce zostaną zastąpione przez ziejące lawą wykroty, intruzje magmowe, zastygłe w nieustającej walce żywiołów wulkaniczne formacje. Sucha jałowość pustyni ustąpi podmokłej, bagnistej ziemi a wszystko wypełni mgła wydobywająca się z wrzących gejzerów. W tej nieprzyjaznej krainie pełno jest dziwnych miejsc przesyconych czystą elementarną magią ognia, można znaleźć tu nagromadzenia owej esencji jak i istoty, które za wszelką cenę pragną nasycić się ową magiczną esencją. Być może bohaterowie zwiedzeni ową mgłą nie raz zgubią bezpieczny szlak zapuszczając się w zdradliwe trzęsawiska bagien.

ŁOWCY ESENCJI OGNIA

Gdy bohaterowie dotrą już na tyle blisko Mashachreen, by dojrzeć czasami przeblyski potężnych cyklopowych murów twierdzy, dojdzie do przedziwnego spotkania. Otóż bohaterowie natkną się na obozowisko! Przywitają ich nieprzyjazne twarze strażników, które jasno wyrażają, iż nie są mile widzianymi gośćmi. W centrum obozowiska rozstawiono namiot, zaś w innym miejscu piętrzą się orchalikowe cylindry, całe rozgrzane od zgromadzonej w nich esencji ognia. Nikt jednak nie odmawia wędrowcom gościny na Złoziemiu – bohaterowie zostaną więc wpuszczeni do środka i zaproszeni do namiotu właściciela karawany - Kahena Ortasa z Kratas!

KAHEN ORTAS

Ortas to niski człowieczek, o okrągłej twarzy, wydatnym brzuszku – nikt nie podejrzewałby w nim biegłego Złodzieja i Ksenomanty. Ubiera się w przebogate szaty, jego palce zdobią drogocenne pierścienie. Przywita adeptów z wyraźną radością i poczęstuje ich najlepszym kratańskim winem. Będzie zachowywał się jowialnie i przyjacielsko, być może nawet przypomni sobie o sławnych czynach któregoś z bohaterów.

Po kilkunastu minutach grzecznościowej wymiany zdań, w czasie której Ortas będzie się starał wybadać, co bohaterowie robią na Złoziemiu, sam jednocześnie utrzymując, iż przewodzi wyprawie zbierającej esencje żywiołu ognia, przejdzie do rzeczy. W istocie bohaterowie spadli mu z nieba. Zaczniemy jednak od początku.

Kahen dorobił się swego niebotycznego majątku na dwóch dobrych interesach – handlu niewolnikami oraz obrotem niezwykle magicznymi przedmiotami, które w sposób niespotykany w Barsawii wykorzystywały magię ksenomancką. Powód był prosty, były to





przedmioty nie z tego świata! Ortas przynosił je z Fon-Gazaal, zaświatu który jak mu się zdaje odkrył w młodości. W rzeczywistości jest inaczej – droga do Fon-Gazaal została mu przekazana przez Królową owego wymiaru, jedną z trzech postaci Dormadraala. Horror wykorzystał kupca, by ten prowadził w sekrecie jego interesy w Barsawii. Środkiem do uczynienia go wpływowym pośrednikiem były między innymi potężne przedmioty, które Ortas „wykradał” z Fon-Gazaal i z pomocą Klucza przenosił do Barsawii. Owe niezwykle przedmioty, swą potęgą dorównujące niektórym mocom Horrorów, osiągały w Barsawii niebotyczne ceny – dając Ortasowi potrzebne środki do spełniania zachcianek tajemniczej Królowej Fon-Gazaal. W ten sposób chytry kupiec z Kratas sam stał się obiektem manipulacji i narzędziem w ręku o wiele przebieglejszego Horra.

Tymczasem na trop poczynąń Ortasa wpadł agent królowej Alachii. Dowiedział się, iż ma on w posiadaniu Klucz. Po zlokalizowaniu bramy zapragnął go posiąść. Z właściwą krwawym elfom subtelnością wynajął osoby trzecie do wykonania misji – kradzieży Klucza miał dokonać złodziejski gang adeptów z Kratas. Dla niepoznaki Nazril rozkazał ukraść całą skrzynię, mieszczącą najcenniejsze magiczne przedmioty Ortasa.

Mimo licznych magicznych zabezpieczeń, jakimi kupiec obłożył swój skarbiec, misja złodziejska udała się – skrzynia została ukradziona. Jednak przewodzący grupie Czarodziej, gdy tylko położył rękę na wspaniałościach wydartych z łap Ortasa, za nic w świecie nie zechciał pozwolić wybrać ze skarbu owej jednej pożądanej przez Nazrila rzeczy.

Zachłanność złodziei doprowadziła do wojny – cała ksenomantyczna moc i wpływy Nazrila Sunamona starły się z mocą adeptów należących do gangu. Złodzieje musieli salwować się ucieczką z Kratas, by ratować własne życie, na które czyhały istoty stworzone przez mściwego Ksenomantę i konkurencyjne, poszczone przez Nazrila, złodziejskie gangi. Również okradziony Ortas zaprzął wszystkie siły do odnalezienia Klucza. Wiedział, iż Klucz stanowi jego jedyne połączenie z Fon-Gazaal – bez niego powrót do źródła bogactwa był niemożliwy. Co prawda kupiec mógł zadowolić się zdobytym majątkiem, jednak Dormadraal nie chciał, aby ktoś z jego wrogów pozyskał Klucz do jego prywatnego zaświatu. Dlatego używając więzi naznaczenia, jaką omotał Ortasa, zmusza go by za wszelką cenę odnalazł bezcenny przedmiot o niepozornym wyglądzie therańskiego gladiusa. To właśnie dlatego Ortas znajduje się teraz w pobliżu Mashachreen. Od kilku dni posyła grupy najemników i niewolników w głąb ruin. Nikt jak dotąd nie wrócił. Tak więc pojawienie się grupy adeptów jest jak podarunek Pasji. Tam gdzie zawiedli normalni Dawcy Imion pomoc może drużyna obdarzonych magią bohaterów! Dlatego Kahen proponuje BG, aby wkroczyli do starożytnej therańskiej metropolii i przynieśli mu jego skradzioną własność (a jakże, wyjawia im, iż skarb został ukradziony, a zbiegli złodzieje ukrywają się w tym miejscu). Obieca im dużą ilość srebra, a nawet pewną ilość orchaliku (dobierz ilości do majątności swojej drużyny – tak, aby kwota była naprawdę godna uwagi).

Ortas zobowiąże się czekać na bohaterów jeszcze przez 7 dni – po tym terminie będzie musiał ruszyć w kierunku Trosk by uzupełnić zapasy. Tam poczeka kolejny tydzień, gdyby bohaterowie jednak pomyślnie zakończyli misję i chcieli odebrać wysoką nagrodę.





MASHACHREEN

Nazril powiedział bohaterom tylko tyle ile musiał – a mianowicie, iż po środku miasta wznosi się dawny pałac wodza IX legionu, który stacjonował w twierdzy. W owym, dziś zrujnowanym pałacu, znajdowała się głęboko pod ziemią nekropolia. Tam chowano najznamienitszych wodzów Thery, którzy polegli w obronie prowincji (jak eufemistycznie Therańskie nazywali podbój Barsawii). To w owej nekropolii złodzieje umieścili skrzynię ze skarbem, wierząc, iż duchy zmarłych legionistów upilnują ich cennej zdobyczy. Sami złodzieje, według informacji krwawego elfa, zajęli pomieszczenia gwardii, mieszczące się na parterze pałacu.

Oczywiście Nazril nie wyjawiał bohaterom całej prawdy o Mashachreen, „przeklętym mieście” – jak nazywają go therańscy magowie. Na Therze rzadko wspomina się o owym miejscu, gdyż stanowi symbol dotkliwej porażki śmiertelnie niebezpiecznego eksperymentu magicznego, który przed wiekami wymknął się spod kontroli.

To prawda, iż Mashachreen było therańską twierdzą, strzegącą lokalnych interesów południa Barsawii. Czego jednak nie mówiono otwarcie, to fakt, iż w pałacu, głęboko pod ziemią mieściły się pracownie magiczne therańskich Ksenomantów, którzy zgłębiali tajniki magii śmierci. Były to tak niebezpieczne aspekty, iż najwyższy gubernator zakazał prób nad nimi na samej Therze – jak się okazało całkiem słusznie. Podziemia pałacu wodza legionu nie raz spływały krwią istnej hekatombi niewolników, by uwolnić moc, przekraczającą wszelkie wyobrażenia. Magowie próbowali dokonać wielu plugawych, przeciwnych naturze rzeczy, między innymi dać umysłowi moc władania nad czasem, a co za tym idzie nieśmiertelność.

W pewnym momencie eksperymenty osiągnęły tak niebezpieczny stan, że prowadzący je magowie zaczęli tracić poczucie rzeczywistości i moralności. Gdy wódz IX legionu dowiedział się, iż w rytuałach poświęcono dusze jego bohatersko poległych podwładnych, że wątki magii śmierci obejmują każdego mieszkańca Mashachreen, postanowił usunąć obłąkanych czarodziei. Doszło do ostrego starcia, w którym zginęło mnóstwo legionistów i sam wódz, słynny Iuliusz Balbo z domu Zanzan. Nad miastem przejął władzę Mistrz Czasu, jak zaczął się nazywać od tej chwili arcymag Flavius Octavius Kallus z domu Narlanth. Wkrótce wszyscy mieszkańcy miasta zostali spętani przez Mistrza Czasu i jego współpracowników potężnym zaklęciem, który uczynił z nich bezwolne sługi i zbiorniki magiczne, gotowe bez wahania oddać swe życie na pierwsze skinienie swoich władców. Thera oczywiście zatuszowała całą sprawę i wysłała na Mashachreen silny oddział adeptów, który miał za zadanie zabić samozwańczego Mistrza Czasu. Adeptom udało się spenetrować miasto i zmusić do konfrontacji obłąkanego maga. Ten zaś w obliczu nadchodzącej zagłady, dokonał jakiejś niezrozumiałej dla nikogo przemiany, poświęcając przy tym życie wszystkich spętanych magią mieszkańców miasta. Raport dowodzącego grupą adeptów wspominał, iż Kallus krzyczał coś o „...przeistoczeniu do życia poza czasem”. Hekatomba była tak straszliwa, że adepci, po zabiciu wszystkich magów w mieście, natychmiast opuścili Mashachreen. Po roku i jednym dniu przybył kolejny kontyngent therańskiego wojska, przepędził bandytów, którzy zajęli upiorne miasto i rozpoczął akcję rekolonizacyjną. Nie trwało to jednak długo. Wkrótce statek powietrzny, którym przybyli legionieści, powrócił do Powietrznej Przystani. Kohorta została zdziesiątkowana, zaś pozostali przy życiu ledwo czepiali się resztek zdrowego rozsądku. Wspominali coś o błuźnierczych, krwawych ofiarach,





o odradzającym się spoza czasu Flaviusie Octaviusie Kallusie. Thera położyła kreskę na Mashachreen. Na szczęście zaczął zbliżać się Pogrom i udało się wytłumaczyć wyludnienie miasta jako jedną z pierwszych manifestacji Horrorów.

Pozostawiono tylko stelle, które ostrzegały każdego wchodzącego do miasta przed pozostawianiem w nim dłużej. Dziś owych stelli już nie ma – nie przetrwały Pogromu. Kto wie co przez Długą Noc działo się w przeklętym mieście – wiadomo jednak jedno – nie ma tam obecnie żadnych Horrorów –tak jakby i one instynktownie wyczuwały, iż w owych ruinach czai się coś strasznego – również dla nich!

WYPRAWA

Nieświadomi niczego bohaterowie wkrótce wkroczą do przeklętego miasta. Niezależnie czy uwierzyli Ortasowi czy też Nazrilowi, na pewno nie zrezygnują z odzyskania skarbu. Opisz im więc, gdy tylko przybędą pod mury miasta, niesamowite wrażenie jakie nawet dziś robi therańska twierdza. Potężne cyklopowe mury, wzniesione magią Mistrzów Żywiółów wznoszą się na trzydzieści metrów w górę. Miast fosy wycięto w ziemi ogromną przepaść. Na jej dnie, dziesiątki metrów od powierzchni kotłuje się rzeka płynnej magmy. Również most wiodący do jedynej bramy uczynili Theranie istną manifestacją swej potęgi – nad przepaścią rozpościera się bowiem szkielet smoka. Jego czaszka i łapy wkopane są w oba brzegi, zaś żebra i kręgosłup stanowią główną podporę konstrukcji wiszącego mostu. Potężne mosiężne klamry, wzmocnione prastarymi zaklęciami, spinają fragmenty szkieletu. Dawniej most był szeroki i bezpieczny, drewniana jego powierzchnia była oflankowana potężnymi żebami. Teraz, gdy drewno dawno zetlało, przejść można wyłącznie po kręgach smoczych. Jest to przeprawa niepewna i z pewnością niebezpieczna, zważywszy, iż każdy nieuważny krok może zakończyć się długim lotem i śmiercią w odmętach gorącej lawy.

Przejście przez most

To doskonały moment aby uświadomić graczom, jak bardzo różnią się ich postacie. Zwinny elfi wojownik bez trudu pokona chyboczącą się przeszkodę. Co innego z silnym acz mniej zgrabnym orkiem, czy też potężnie zbudowanym i trochę nieruchawym obsydianinem! Uczyń ze smoczego mostu wyzwanie i pamiętaj, że tylko pokonanie niełatwych przeszkód zapewnia graczom satysfakcję i radość, dzięki której długo będą wspominać sesję

Po drugiej stronie widnieje potężna brama, zwieńczona imperialnym, therańskim orłem. Za nią szeroka, brukowana droga biegnie prosto w kierunku centrum miasta. Gdy bohaterowie miną cyklopowe mury odmaluj im, Mistrzu, niesamowity krajobraz zrujnowanego miasta. Mashachreen jest bardzo ciche – nie wieje w nim nawet najmniejszy wietrzyk – być może z powodu wysokich murów otaczających go zewsząd. Wszystko wokół jest spowite delikatnymi pasmami mgły, które nadają ruinom wrażenie ciszy i spokoju. Co dziwniejsze nic w mieście nie rośnie – tak jakby i tu była obecna owa wyjąłwiająca wszystko magia Złoziemia. Przedmieścia zostały praktycznie zniszczone do fundamentów. Im dalej w kierunku widniejącego na horyzoncie pałacu, tym budynki zachowane są w lepszym stanie. W kwartale otaczającym sam pałac domy zdają się być w całkiem przyzwoitym stanie, tak





jakby nie czuły przemijających stuleci. Bystry obserwator dostrzeże gdzieś tam starą fontannę czy też starożytny posąg.

W samym centrum miasta mieści się pałac, dawniej najświetniejsza budowla w całej okolicy. Wspaniali Therańscy architekci dbali, aby budynek zaświadczał o potęgze Imperium. Dziś została tylko pierwsza kondygnacja – potężne schody wiodą do wspaniałego portyku o charakterystycznych, dziesięciometrowych kolumnach rozszerzających się ku górze. Za kolumnadą mieści się wspaniały portal wiodący na dziedziniec, na którym niegdyś orzeźwiała powietrze wspaniała fontanna. Teraz jest tu cicho i sucho, ani odrobiny zieleni. Jeśli chcesz poznać bohaterów powieści, dawno ogołocone przez rabusiów sale – zniszczone przez deszcz i wilgoć Mglistych Bagien z bliska nie stanowią imponującego widoku.

W centralnej sali, tuż za dziedzińcem, wybudowano klatkę schodową, która wiedzie dziś wyłącznie w dół, ku pomieszczeniom dawnej gwardii. To tam właśnie rozłożyli się z obozowiskiem rabusie artefaktów. Dawno już ich tam jednak nie ma – pozostały ślady obozowiska – popiół w kominku, torby, koce, resztki jedzenia, smród jakiejś zamienionej w latrynę komnatki.

CO SIĘ DZIEJE W PAŁACU MISTRZA CZASU?

Z pewnością ciekawi cię, co faktycznie tutaj się dzieje? Otóż w dramatycznej chwili Flavius Octavius Kallus uciekł śmierci dokonując przemiany swego ciała w postać eteryczną. Na dodatek przywiązał swój wzorek do wzoru Mashachreen, stając się jego częścią, a zarazem i klątwą. Użyta w rytuale magia śmierci spaczyła wzór tego miejsca, co doskonale może wyczuć każdy badający w owym miejscu przestrzeń astralną – jest ona przepełniona bezdennym wrażeniem nicości i śmierci. Nawet pasma skażenia magią Horrorów, tak powszechne na całym Złoziemiu, są tutaj sporadyczne.

Kallus uczynił się więźniem swego własnego zaklęcia i od chwili przemiany pograżył się całkowicie w otchłaniach obłąd. A może znalazł tylko inną, niezrozumiałą dla śmiertelnych Dawców Imion prawdę? W każdym razie Kallus stał się duchem, który wciąż potrzebuje energii magicznej, by móc się manifestować w świecie rzeczywistym. Używa do tego arkanów wiedzy, którą zna najlepiej – magii śmierci. Każdy kto wejdzie do Mashachreen staje się jego ofiarą. Należy również pamiętać, iż Therańcy nie na darmo nazywano Mistrzem Czasu – w jakiś niezbadany sposób potrafi on przenieść obrazy z przeszłości w teraźniejszość. Stają się one realne jedynie na chwilę, dla istot o słabej woli. Mistrz Czasu osacza nimi swoje ofiary, doprowadzając je powoli do obłąd. W owych wizjach sam staje się realny, chociaż wciąż nie może manifestować się w prawdziwej rzeczywistości. Dopiero gdy „opije się” wystarczającej ilości krwi, z której czerpie moc, doprowadza do przemiany i ponownej materializacji. Wtedy Flavius Octavius Kallus na powrót staje się panem przeklętego miasta. Przez krótki czas po odtworzeniu jest jeszcze łatwy do zabicia i odesłania na powrót do postaci eterycznej, z czasem jednak robi się coraz silniejszy. Raz okrzepłszy w materialnej formie czarnoksiężnik może pozostawać w rzeczywistości nawet przez kilka lat.





Teraz już łatwo domyślić się, jaki los spotkał lekkomyślnych rabusiów. Z dużej, liczącej ponad piętnaście osób grupy żyje wyłącznie pięciu z nich – czterech najpotężniejszych adeptów oraz czarodziej, który z pomocą Różdżki Zagrożeń, jednego z cenniejszych przedmiotów ze skarbu Ortasa, przewiduje nadejście „Wampira”, jak nazywa ducha theranńskiego czarnoksiężnika.

Do przybycia bohaterów ta ostatnia piątka trzymała się razem – teraz jednak nieufność i obłęd spowodowany przez Kallusa zwyciężył – każdy z nich próbuje uciec z labiryntu korytarzy na własną rękę – bezskutecznie.

Wizje

Zanim bohaterowie wejdą do podziemi pałacu rzuć każdemu na Siłę Woli i zapisz wyniki. Ci o najniższych wynikach jako pierwsi powinni doświadczyć mocy złowrogiego ducha. Będą pojawiać się im z krótkie, z początku nic nie znaczące scenki z przeszłości – będą słyszeć głosy, gwar legionistów, widzieć przechadzające się korytarzami służące. Wszystkie owe osoby-widma nie będą zwracać uwagi na bohaterów. Z czasem przekonają się, iż chociaż sami są w świecie iluzji, mogą wyczuć dotykiem swoich towarzyszy. Co ciekawe, jeżeli halucynacje spotkają dwóch bohaterów na raz, będą widzieli się wzajemnie, jakby „wspólnili”. Powoli wprowadzaj jeden stały element – pojawiającego się w patrycjuszowskiej todze starszego maga – to właśnie Kallus. Będzie zawsze przyglądać się bohaterom, tak jakby ich widział. Gdy zginą wszyscy obłąkani złodzieje ukrywający się w pałacu, Wampir zacznie zajmować się nowymi ofiarami – zaatakuje swą magią bohaterów pochłoniętych przez wizje by zdobyć moc. Aby bohaterowie mogli otrząsnąć się ze złudzenia muszą zdać test Siły Woli przeciwko trudności z zakresu 10-14 – w zależności od twego uznania.

OBŁĄKANI RABUSIE

Powoli adepci rozpoczynają eksplorację pałacu. Co chwila zdarza się coś podejrzanego – jakieś dziwne głosy, ktoś zdaje się przyglądać im zza rogu. Powoli nakręcaj poczucie dziwności, pozwól aby niepokój zakiełkował w ich sercach – z pozoru prosta misja staje się coraz bardziej niebezpieczna.

Wtedy zaatakuj! Niech jeden z kratańskich rabusiów wyskoczy z ukrycia i w szale rzuci się pomiędzy bohaterów. Obłąkaniec zdaje się nie widzieć adeptów, walczyć z urojonym wrogiem. Całe jego ciało ocieka krwią, sączącą się z drobnych ranek. Nagle jego wzrok odzyskuje ostrość i skupia się na herosach. Złodziej nie będzie czekał – z dzikim okrzykiem rzuci się na nich, niepomny przewagi liczebnej BG. Dopiero po chwili stanie się jasne, iż wybrał szybką i pewną śmierć.

Może zdarzyć się jednak, iż bohaterowie zdołają pojmać go żywcem – wtedy będzie bredzić o Theranach powstających z grobu, o krwi, która spływa po ołtarzu, o ofiarach składanych z ludzi.

Kilka sal dalej bohaterowie mogą natknąć się na czarodzieja i jego kompana. Ci dwaj czepiają się resztek normalności, cały czas obsesyjnie wpatrując się w Różdżkę Zagrożeń. Sprzężony z przedmiotem umysł maga jest bardzo przewrażliwiony, tak że z pewnością odczyta magiczną wibrację zwiastującą nadejście bohaterów jako ostrzeżenie o nadciągającym Wampirze. Rabusie będą więc bronić się do ostatka, nie wierząc własnym





zmysłom i podejrzewając pod normalną postacią bohaterów kolejnego podstępu Kallusa. Drogo sprzedadzą swoje życie. Zwróć uwagę Mistrz Gry, że Czarodziej ma na szyi schowany pod koszulą klucz do kłódki, na którą zamknięta jest skrzynia Ortasa – odnalezienie go przez bohaterów znacząco ułatwi im ostateczne zadanie.

Zaraz potem znów możesz najsłabszego z twoich bohaterów przenieść w krainę przeszłości. Niech jakiś legionista mierzy do niego z kuszy i mówi coś po therańsku! Niech wystrzeli do bohatera, a ból z rany niech przywróci adepta do rzeczywistości. Pozostali bohaterowie dostrzegą nagle pojawiającą się ranę na ciele towarzysza. Oto moc czarnoksiężnika zwiększyła się do tego stopnia, by mógł doskonale połączyć przeszłość z teraźniejszością, na zgubę bohaterów.

NEKROPOLIA

Z pomocą wskazówek udzielonych przez Nazrila bohaterom powinno udać się znaleźć schody wiodące do nekropolii, gdzie ukryto skarb. Umieszczono ją głęboko pod ziemią, w ogromnej, długiej sali. Marmurowe schody długo będą schodzić w ciemność komnaty, której strop podtrzymują olbrzymie dwudziestometrowe kolumny.

Po obu bokach sali znajdują się sarkofagi – na każdym wyrzeźbiono pośmiertny posąg zmarłego. W tej alei strzeżonej przez dawno odeszłych herosów Thery, bohaterów wojen orchalikowych i podboju Barsawii, na samym końcu, na granitowym ołtarzu ofiarnym położono skrzynię. Pod sufitem, pomiędzy kolumnami wyrzeźbiono gargulce – wyglądają niemal jak żywe, są jednak tylko jednym z kolejnych sposobów na odstraszenie ewentualnych rabusiów.

W owej sali jest jednak jeszcze jedna śmiertelna pułapka – pochodząca z czasów, kiedy magowie zgromadzeni wokół Kallusa dokonywali w nekropolii zakazanych eksperymentów z Magią Śmierci. Niektóre z marmurowych płyt, pokrywających podłogę sali uruchamiają wbudowane w ścianie kryształy, w których zmagazynowano wątki czaru błyskawica (Mroczne Sekrety Barsawii, str. 41). Po nadeptnięciu na płytę na wysokości 60 cm przelatuje przez całą szerokość sali ostrze błyskawicy. Czar działa tak długo jak długo naciśnięta jest płyta. W poprzek sali rozmieszczonych jest osiem podobnych pułapek i mniej więcej 25 % płyt uruchamia którąś z nich. Z pozoru niczym się nie różnią, lecz dla każdego złodzieja lub co bystrzejszego adepta (test Percepcji przeciwko trudności równej 9) jest oczywiste, które z nich są owymi zdradliwymi. Tak więc pozwól drużynie spokojnie wejść na środek sali i wtedy – niech wszyscy zostaną przeniesieni do rzeczywistości, w której warunki dyktuje Mistrz Czasu.

MAGIA ŚMIERCI

Nagle ciemna sala przemieni się nie do poznania - dziesiątki świetlnych kryształów iluminują salę, w której złożono szczątki bohaterów wojen o Barsawię. Marmurową posadzkę zaściela gruby dywan, ściany okryto draperiami, przedstawiającymi alegoryczne wzory tajemnej wiedzy o magii śmierci. Przy końcu sali, na ołtarzu, nie ma już skrzyni pełnej skarbów - jest tam za to piękna naga kobieta. Nad nią pochylony w asyście kilku pomocników stoi Mistrz Czasu. Właśnie wykrzykuje ostatnie słowa formuły - z dziewczyny, w kierunku jego palców tryskają drobne, opalizujące strużki energii życia. Przepięknej urody istota wije





się w niewysłowionych męczarniach przemieniając się w wyschniętą, doszczętnie pozbawioną energii życiowej, martwą skorupę!

Wtedy Kallus spogląda na bohaterów i w ich stronę wyciąga swe wysysające życie dłonie! Czas więc rozpocząć walkę! Pamiętaj jednak, iż bohaterowie na poły są również w swym realnym świecie (a raczej czasie), wobec czego nadal są w stanie zaktywizować pułapki. Teraz jednak nie są w stanie tak sprawnie ich omijać, gdyż większość podłogi przykrywa dywan. Inaczej rzecz ujmując muszą ścierać się z Wampirem na odległość, lub zaryzykować bieg w kierunku ołtarza, przy czym każdy krok może uruchomić błyskawicę.

Co jednak jest celem Mistrza Czasu? Otóż pragnie on wyssać jak najwięcej energii życiowej z bohaterów, co pozwoli mu się zmaterializować. Postęp zdobywania przez niego mocy można zaobserwować w realnym świecie - w kamiennym ołtarzu wyżłobiono kanalik, który schodzi do rowka otaczającego cały kamienny postument. W miarę jak Kallus ssie energię życia w kanaliku pojawia się krew, która spływa do rowka (w momencie przybycia bohaterów jest on już w połowie wypełniony).

Mistrz Czasu kontroluje również jak mocno bohaterowie są zaczepieni w jego rzeczywistości czasowej (może zmieniać wedle woli trudność w zakresie od 6-14 dla każdego z bohaterów osobno). Bohaterowie testują siłę woli co rundę i jeżeli zdadzą, mogą powrócić do swej realności. Gdyby drużyna zagroziła życiu Kallusa w jego obłąkanym kontinuum, natychmiast obniży maksymalnie poziom trudności wyjścia, dla wszystkich prócz jednej wybranej ofiary. Gdyby się zaś zdarzyło, iż jego przeciwnicy zechcieli pozostać w jego wizji i definitywnie go zniszczyć, będzie starał się siłą swej woli wyrzucić ich z niej (test przeciwny SW, przy uzyskaniu co najmniej przewagi dużego sukcesu udaje mu się zapanować nad wolą bohatera i wyrzucić go na powrót do rzeczywistości).

Jeśli twoi bohaterowie są wystarczająco potężni, by jeden czarodziej nie stanowił dla nich wyzwania, w walce wezmą udział pomocnicy czarnoksiężnika (mogą być to zarówno magowie jak i legionści, którzy w przeszłości zdradzili i przeszli pod rządy Mistrza Czasu).

Uczyń owo starcie dynamicznym i niebezpiecznym - niech bohaterowie przeskakują pomiędzy dwoma rzeczywistościami, miotani mocą Kallusa. Niech tkwią w środku pułapki, bojąc się uczynić nierozważnego kroku, niech czują, iż za chwilę, gdy rowek wypełni się krwią, stanie się coś strasznego. Jeżeli wszystko rozegrasz odpowiednio, pochwycą Klucz i umkną co szybciej.





Skarb

Co jednak znajduje się w skrzyni oprócz Klucza do Fon-Gazaal? Jest tam zbroja, która została wykonana z nieznanego w Barsawii metalu - jest bardzo wytrzymała, szczególnie na magię elementarną. Są tam również kryształy świetlne, z pozoru podobne do tych Barsawiańskich - w rzeczywistości potrafią rozpraszać ciemności przestrzeni astralnej zbrukanej działaniem Horrorów. Jest tam również pozornie zwyczajna statuetka, która w rzeczywistości jest potężną pancerną matrycą ósmego poziomu. Możesz tam dołożyć również kilka innych przedmiotów, pamiętaj jednak aby były to artefakty inne od tych spotykanych w Barsawii - w końcu pochodzą z innego wymiaru (dodatkowo odkrycie ich tajników będzie odpowiednio trudne). Pamiętaj również, iż skarb jest zamknięty w skrzyni. Klucz do niej był w posiadaniu pokonanego przez bohaterów czarodzieja złodziejskiej szajki. Jeżeli nie wpadli na to, by przeszukać jego rzeczy czeka ich kolejne wyzwanie - otwarcie skrzyni, której magiczne zabezpieczenia mogą zagrozić nawet adeptom.

NARÓDZINY KALLUSA - SCENA Z DRUGIEJ STRONY

Gdy bohaterowie będą uciekać z pałacu możesz dla podniesienia grozy sytuacji pokazać im scenę z drugiej strony. W ciemnej sali nekropolii krew wypełniająca rynienkę zaczyna gotować się. Z czerniejącej na wpół skrzępej breji unosi się gęsty opar, który prowadzony magiczną siłą koncentruje się nad ołtarzem. Powoli formuje się z niego zarys człowieka, jego ciało, rysy, starożytny ubiór. W pewnym momencie oczy człowieka otwierają się, płonąc nieziemskim światłem, pełnym zrozumienia prawideł czasoprzestrzeni, pełnym władzy i żądzy krwi. Odrodzony Flavius Octavius Kallus majestatycznie spływa na posadzkę i idzie przez salę w kierunku schodów. Przyspiesza, zaczyna biec, gonić swe ofiary by choć na chwilę zaspokoić drążący go głód mocy.

UCIECZKA LUB HEROICZNE STARCIE

Herosi będą czuli, że Coś podąża ich tropem. Z pewnością będą chcieli jak najszybciej opuścić mury przeklętego pałacu. Gdy tylko wyjdą na dziedziniec (gdzie być może wciąż oczekują ich niespokojne wierzchowce) Mistrz Czasu dopadnie ich. Nagle pojawi się pomiędzy potężnymi kolumnami. Będzie pozerął wzrokiem swoje dawne miasto, nie wiadomo po raz który z rzędu ponownie doświadczając efektów swej przemiany. Zaszczep w bohaterach strach przed tym zrodzonym z niebytu tworem. Jeśli nie są prawdziwymi bohaterami Barsawii uciekną, ratując swoją skórę i pozostawiając na Złoziemu obudzone, spersonifikowane Zło. Kto wie czego może dopuścić się Kallus, zanim moc krwi rozwieje się, na powrót przenosząc go poza czas.

Być może jednak postanowią stawić mu czoła. Może chociaż jeden z nich zapragnie być uwieczniony w nieśmiertelnych balladach. Wampir jest jeszcze słaby i prawdziwie rozwścieczony tym, iż ofiary umknęły z jego leża. Uderzy w przeciwników całą gamą czarów wycelowanych w ich prawdziwy wzorzec (typu: astralna włócznia, z wielokrotnionym umysłowym sztylet, astralne żądło, uderzenie w aurę). Dodatkowo może ponownie wysysać z bohaterów życie – uzupełniając w ten sposób swoją energię. Starcie powinno być straszliwe





ale szybkie. W ED należy nagradzać bohaterstwo – tak więc już teraz, opisując odwagę BG staraj się podkreślić epicki charakter wydarzenia. Wspaniałe bohaterskie szarże, nieugiętą odwagę, strasliwą moc przeciwnika, poświęcenie bohaterów, by ratować Barsawie!

A potem pozwól by któryś szczególnie udany cios pozbawił wampira głowy. Wtedy jego ciało wybuchnie, uwalniając nagromadzoną w nim moc, a duch ponownie wsiąknie w ten niezwykły wymiar mieszczący się na styku astralu i rzeczywistości – wymiar gdzie płynie czas.

OSTATECZNA KONFRONTACJA

Niezależnie od sposobu, w jakim bohaterowie opuścili nawiedzone Mashachreen, gdy tylko przebędą kościany most, spowije ich mgła. Uspokój rozkołysane nerwy bohaterów spokojnym opisem świata otulonego białym obłokiem spowijającej wszystko wulkanicznej pary. Ich misja zakończyła się poniekąd sukcesem. Mają w ręku przedziwny, tętniący mocą miecz o krwistoczerwonej, kryształowej rękojeści i lśniącej niczym lustro klindze. Być może ich sakwy pełne są również innych zdobytych w przeklętym mieście skarbów. Jednak to tylko pozornie koniec – pozostaje wciąż kwestia, komu oddać miecz.

Wtem z mgły wynurzą się ludzie Ortasa. Sam Ortas będzie stał w niewielkiej odległości na wzniesieniu. Jego ludzie poproszą bohaterów o zwrócenie miecza w zamian za obiecaną zapłatę. Niezależnie czy bohaterowie będą się wahali czy też nie, zupełnie z drugiej strony nagle pojawi się Nazril. On też wspiął się na inne podwyższenie – stoi na wysokim wulkanicznym kominie tufowym, a jego płaszcz powiewa niesiony podmuchem gorącego powietrza wydobywającego się z wnętrza komina. Krwawy elf jest zupełnie sam, wsparty jedynie na swej ksenomanckiej lasce. Nazril od początku podążał za bohaterami, nie chcąc ryzykować ponownej zdrady wynajętych adeptów. Teraz zaś postanowił nie dopuścić do przekazania Klucza w ręce współpracownika Horrora.

Zakrzyknie do bohaterów by się powstrzymali, gdyż Ortas jest sługą Horrora, zaś Klucz potrzebny jest mu do wykonywania poleceń bestii. Oczywiście Ortas wszystkiemu zaprzeczy. Będzie oskarżał Nazrila o to, że jest podstępny, zdrazieckim złodziejem nasłanym przez królową Alachię (być może dopiero teraz bohaterowie uświadomią sobie rasę swego pracodawcy). Będzie utrzymywał, iż gladius wcale nie jest żadnym kluczem do bramy między światami, a jedynie wspomaganą magią bronią.

Sytuacja powinna być przez chwilę patowa – to gracze muszą ocenić, kto ma rację i komu oddać artefakt. Jednak, gdy tylko zdradzą się ze swoim wyborem natychmiast druga strona użyje siły, by zdobyć Klucz.

Pamiętając o skali estetycznej świata ED powinniśmy dostosować miarę środków do finałowej sceny. Ortas zaatakuję używając magii ksenomatycznej i zaklnie złe duchy przestrzeni astralnej w kłęby mgły otaczającej bohaterów (czar Duch mgły) jednocześnie rozkazując swym pomocnikom dostać artefakt. Natomiast Nazril – użyje swej mocy by ożywić szkielet smoka, który stanowi most do przeklętego miasta.

Uczyń scenę walki wielką! Puść szybką, pompatyczną muzykę. Pozwól mocom dwóch ksenomantów ścierać się nad głowami bohaterów. Niech powietrze aż drży od magii. Niech bohaterowie miotają się pomiędzy dwoma adwersarzami, do końca niepewni, kto jest dobry, a kto nie! Ostatecznie jednak Ortas rozkaże duchowi mgły zabić bohaterów – to





powinno rozwiązać ich wątpliwości. Oczywiście nawet najpotężniejszy czarny charakter nie ma szans z prawdziwymi herosami – jeżeli twoi gracze będą stawali dzielnie, jak przystało na prawdziwych adeptów, pozwól im pokonać Ortasa i dopaść go. Niech ich miecze wymierzą sprawiedliwość słudze Horrora.

Jeśli zaś okażą się tchórzami – cóż, bądź bezlitosny – to w końcu Heroic Fantasy. Zwycięzca starcia (najprawdopodobniej Nazril) ruszy za nimi w pogoń, by odebrać Klucz do Fon-Gazaal – krainy Hurghasha Dormadraala.





FON-GAZAAL (POWIETRZNY OKRĘT VI)

„Fon-Gazaal” to najoryginalniejsza pieśń mojego cyklu „Powietrzny Okręt”. Do jej napisania niezbędne były informacje uzyskane przeze mnie w Wiecznej Bibliotece oraz od Talahna F’llatarga z domu Narlanth. Pieśń opowiada o wyprawie herosów do innego zaświatu. Uświadamia nam także jak bardzo złożona jest nasza rzeczywistość i jakie szczęście mamy żyjąc właśnie tutaj – na Ziemi...

– T’saanas V’shala
Trubadurka Domu V’strimon

Fon-Gazaal jest kolejną przygodą kampanii Powietrzny Okręt i stanowi bezpośrednią kontynuację „Klucza”. Jako taka powinna więc być połączona przynajmniej z tą właśnie przygodą. Ze względu jednak na pojawiające się w scenariuszu postacie, które występowały w całej kampanii, wskazane jest, abyś, Mistrzu, nie prowadził „Fon-Gazaal” jako osobnej przygody. Tym niemniej opowieść owa, w której bohaterowie będą mieli okazję przedostać się do zaświatu Hurgasha Dormadraala, może zainspirować Cię do stworzenia swojego własnego „międzywymiarowego” scenariusza w uniwersum Przebudzenia Ziemi.

Co czeka twoich bohaterów w owym scenariuszu? Otóż będą mieli okazję wyruszyć do innej płaszczyzny rzeczywistości, zmagać się z zagadkami starożytnych proroctw, uczestniczyć w skomplikowanym magicznym rytuale, w którym staną się Atutami kreańskiego tarota – magicznej sztuki odczytywania Prawdziwego Wzoru. Zanim przeczytasz treść scenariusza, zapoznaj się koniecznie z dwoma artykułami źródłowymi zamieszczonymi w tym dodatku: „Fon-Gazaal – opis zaświatu” oraz „Kreański tarot”.

O POPRZEDNIEJ OPOWIEŚCI

W „Kluczu” drużyna herosów na zlecenie Nazrila Sunamona, tajemniczego Ksenomanty z Krwawej Puszczy, zdobyła klucz do astralnej bramy prowadzącej rzekomo do świata, gdzie przed wiekami rządził Dormadraal. Nazril, który najwyraźniej ma również jakieś porachunki z Horrorem, postanowił z pomocą klucza i drużyny zdobyć Przedmiot Wzorca Horra. Z jego pomocą zamierza wywabić Dormadraala z leża i pokonać z dala od zgromadzonych w mneorytowym pałacu źródeł mocy. W tym celu Nazril

zbierze ponownie drużynę i zaproponuje udanie się do Fon-Gazaal. Tych, którzy nie zaangażowali się osobiście w walkę z Horrorem, będzie kusił obietnicą zdobycia drogocennych magicznych skarbów. Wszak poprzedni posiadacz Klucza, sługus Horra Kahen Ortas, dorobił się właśnie na handlu niezwyklejmi przedmiotami magicznymi, które przywoził z Fon-Gazaal.

Tak więc, gdy bohaterowie będą gotowi, Nazril Sunamon w asyście jeszcze jednego adepta z Kratas poprowadzi ich do pewnego niewielkiego, zasnutego mgłą zagajnika, w którym mieści się kościany krąg.

PŁASZCZYZNA ASTRALNA

Ksenomanta wstąpi na zagubioną w leśnym gąszczu polankę, wyszepcze kilka niezrozumiałych słów, wykona tajemny gest, a pasma mgły jak za dotknięciem promieni słonecznych pierzchną w leśne ostępy ukazując koło z ludzkich i zwierzęcych kości. Nazril stanie w środku kręgu i pocznie uważnie splatać wątki zaklęcia. Po chwili w powietrzu pojawi się ciemna plamka, która powoli powiększy się w ziejące czernią duchowe wrota. Nazril właśnie otworzył przejście do przestrzeni astralnej.

Ksenomanta udzieli kilku niezbędnych przestróg adeptom, którzy nigdy nie przebywali w przestrzeni astralnej. Wyjaśni, iż po przejściu przez bramę ich wzorzec przeistoczy się z fizycznego na astralny. Będą mogli używać wyłącznie talentów i magii, a wszelkie niemagiczne przedmioty staną się niematerialne (niemagiczną bronią można skutecznie walczyć wyłącznie używając talentów – dokładny opis mechaniki w przestrzeni astralnej znajdziesz w **Magia: Księga wiedzy tajemnej**, str. 60-67).

Następnie Sunamon zaprosi herosów, by bez obaw wkroczyli za nim w atramentową czerń astralu.

Najprawdopodobniej będzie to dla twojej drużyny pierwsza wizyta w przestrzeni astralnej. Opisz więc dokładnie niesamowity krajobraz innego świata. Ziemia i odbicia drzew leciutko lśnią aurą żywych istot. Sam krąg jest tylko niematerialnym refleksem fizycznej rzeczywistości. Bohaterowie dostrzegą, iż ich wygląd nieznacznie się zmienił – jest teraz syntezą ich fizycznej postaci i astralnego odbicia wzorca – dostrzegą w sobie złożoność swego wzoru, ukrytą pod substancjalną postacią. Ze zdziwieniem zorientują się, iż nie docierają do nich żadne wrażenia zapachowe, smakowe i dotykowe! Jeszcze większe zaskoczenie przyniesie odkrycie, iż są w stanie przenikać przez nieożywione odbicia





przedmiotów fizycznych, choć wywołuje to pewną dezorientację.

Gdy tylko bohaterowie zdołają się oswoić z nowymi warunkami, Nazril ruszy w głąb przestrzeni astralnej. Ostrzeże bohaterów, by mieli się na baczności, gdyż rejony w pobliżu wrót do Fon-Gazaal nie są zbyt bezpieczne – noszą bowiem ślady splugawienia przez Dormadraala. I choć krótkie przebywanie w owym rejonie nie jest groźne, to owo spaczenie przestrzeni przyciąga różne groźne istoty. Wkrótce oczom bohaterów, jakby na potwierdzenie słów Ksenomanty, ukażą się czarne wiry, w których kotłuje się splugawiona energia magiczna.

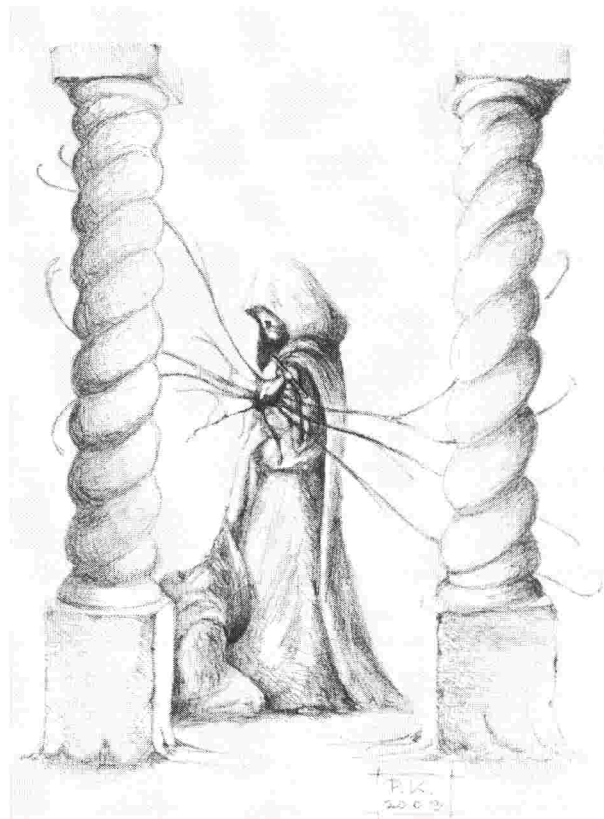
Nazril dokładnie wie dokąd zmierza. Po pewnym, niezbyt długim czasie ukażą się oczom bohaterów dwie skręcone wokół własnej osi kolumny. Ich obrys nie jest przejrzysty, jak to ma miejsce w zwykłych odbiciach świata rzeczywistego. Owe kolumny, będące bramą do innego wymiaru, są immanentną częścią astralu i jako takie są w jego obrębie rzeczywiste.

Gdy drużyna stanie przed wielkimi kolumnami, Sunamon sięgnie za pazuchę i wyszarpije krótki therafski miecz o czerwonej, kryształowej kłindze – klucz do bramy w zaświaty.

OFIARA I PUŁAPKA

Nagle Nazril pochwyci przyprowadzonego z Kratas adepta i zatopi w jego plecach ostrze miecza. Zanim którykolwiek z bohaterów zdąży zareagować, klucz ze szkarłatnym rozbłyskiem pochłonie żywiołą energię adepta. Nazril beznamietnie wyszarpije ostrze z rany – klinga będzie się jarzyć jaskrawym światłem. Na pytające spojrzenia bohaterów odpowie lakonicznie, iż otwarcie wrót wymaga ofiary z adepta. To dlatego zaprosił owego człowieka do kompanii. Oczywiście Nazril nie ma pojęcia, czy otwarcie wrót z drugiej strony nie wymaga również podobnej ofiary...

Oczywiście może zaistnieć taka sytuacja, iż adepci zdecydują się ukarać Nazrila za jego niegodziwość. Ten jednak szybko wytłumaczy im, iż muszą go słuchać i dopóki nie wrócą z przestrzeni astralnej, nie mogą mu nic zrobić. Wszak tylko on potrafi na powrót otworzyć duchowe wrota – gdy zginie, herosi będą do końca swego życia błąkać się w astralu.



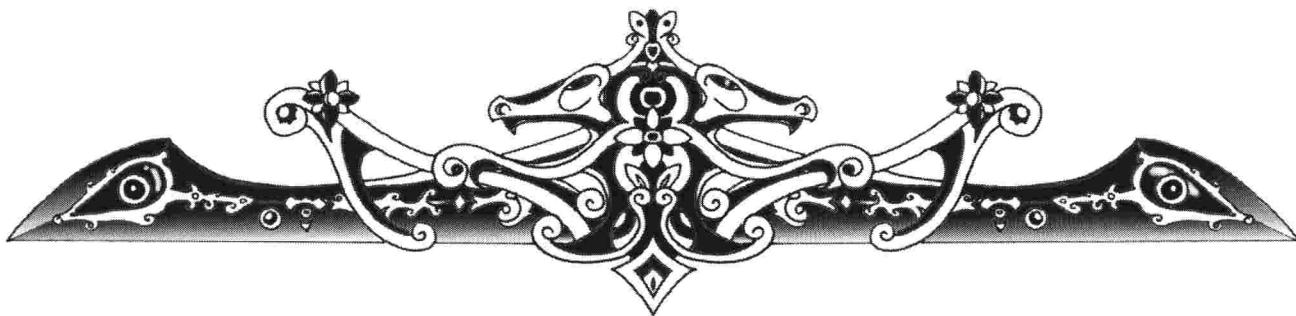
Nie dając bohaterom czasu na zmianę decyzji Ksenomanta wsunie miecz pomiędzy kolumny. Z krwistą klingą tryśnie magiczna esencja i szkarłatnymi wstęgami owinie się wokół poskręcanych kolumn. W przestrzeni pomiędzy nimi zamigocze srebrna tafla portalu. Nagle oczy Nazrila rozszerzą się w strachu.

– To pułapka! – wyszepta. – Ktoś postawił na strażę przejścia zmoorle! Brońcie się albo nigdy nie opuścicie przestrzeni astralnej!

Spomiędzy kolumn zaczną wysączać się czarne strumienie, które powoli uformują się w pozbawione twarzy humanoidalne postacie. Zmoorle (niech ich będzie tyle, by bohaterowie mogli powalczyć przynajmniej trzy rundy) zwrócą w kierunku bohaterów głowy, na których uformują się powoli lśniące rzędami ostrych zębów paszcze. Astralne istoty zasyczą groźnie i rzucą się na adeptów, by rozzerwać ich na strzępy!

Uczyń walkę dynamiczną i gwałtowną. Niech adepci drżą na widok rozjarzających się upiornym światłem szponów zmoorli. Niech podejrzewają, iż dotyk owych istot może w okamgnieniu wyssać z nich życie! Nie daj im poznać, iż moc potworów nie jest tak potężna, jak może się zdawać na pierwszy rzut oka.



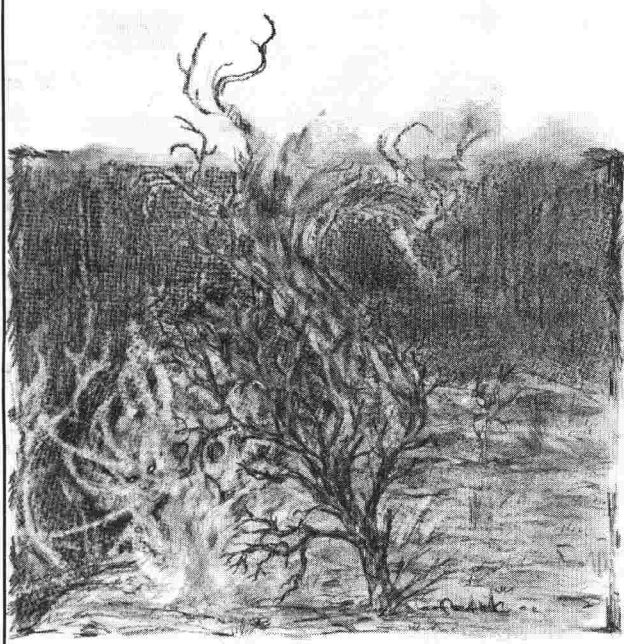


ZMOORL – DUCH ASTRALNY

ZR 6	SF 6	ŻYW 6
PER 5	SW 6	CHA 5
Inicjatywa: 7		Obrona fizyczna: 7
Liczba ataków: 1		Obrona magiczna: 9
Atak: 8		Obrona społeczna: 6
Obrażenia: 12		Pancerz fizyczny: 0
Liczba czarów: 9		Pancerz duchowy: 5
Efekt: patrz niżej		Zachowanie równowagi: 6
Próg życia: 35		Ilość testów zdrowienia: 2
Próg ran: 9		Testy zdrowienia: k10
Próg przytomności: 27		Szybkość w walce: 38
Punkty Legend: 200		Pełna szybkość: 75

Komentarz

Zmoorle są drapieżnymi duchami przestrzeni astralnej. Żywią się wszelkimi magicznymi istotami, w tym również zabłąkanymi do astralu adeptami. Zbudowane są ze skondensowanej esencji magicznej, która wije się czarnymi pasmami nadając im odrażający, pseudohumanoidalny kształt. Są pozbawione oczu, uszu i nosa, a na ich twarzach widnieje wyłącznie uzbrojona w rzędy ostrych zębów paszcza. Zmoorle są magicznymi istotami – ich dotyk działa tak jak czar *Upiorny dotyk* (PZ, str. 174). Dodatkowo zmoorle potrafią stworzyć *Astralną włóczęgę* (Mroczne sekrety Barsawii, str. 26).



Niech owo starcie rozgrzeje twoich graczy i da im odczuć klimat niebezpiecznej przestrzeni astralnej.

Skoro jednak moc zmoorli nie jest tak wielka, by zaszkodzić potężnym adeptom, skąd u Nazrila taki przestach na widok owych złych duchów? Otóż Ksenomanta zdaje sobie sprawę, iż zmoorle nie polują małymi grupkami lecz wielkimi hordami. Dlatego gdy tylko śmiałkowie pokonają istoty strzegące bramy, Nazril Sunamon natychmiast nakłoni ich do przejścia. Ostatni przekraczający taflę portalu do Fon-Gazaal dostrzeże kilkanaście kolejnych bestii wyłaniających się z mroku astralu. Niech bohaterowie mają świadomość, iż bestie są cierpliwe i będą czekać na powrót adeptów.

PIERWSZY ROZKŁAD

W czasie gdy bohaterowie podróżują poprzez bramę, ty, Mistrzu, uracz ich następującą sceną z drugiej strony. Aby uzyskać lepszy efekt, przygotuj sobie wcześniej opisany poniżej rysunek figur, który pokrywa się z rozkładem wież w Fon-Gazaal (patrz schemat str.132). Ów rysunek będzie miejscem, gdzie w czasie sesji pojawiać się będą kolejne arkana. Pomoże to twoim graczom rozgryźć pojawiające się w dalszej części przygody proroctwa.

SCENA Z DRUGIEJ STRONY

Nad stołem wykutym z czarnego kamienia przesuwają się kobieca dłoń o wypięgnowanych palcach. Słychać ciche słowa rzucanego zaklęcia. Na jednolitej powierzchni stołu pojawiają się zarysy geometrycznych figur – trójkąta w centrum oraz kwadratu, koła i pentagramu naprzeciw wierzchołków trójkąta. Kobieca dłoń sięga do stosu kart i wyklada na trzy wolne miejsca pomiędzy figurami karty tarota: Garlen, Nowicjusza i Horra.

Nagle dłoń z namysłem zawisa nad stołem. Długie palce rozczapierzają się nad rozkładem kart, jakby badały emanującą z nich aurę. Rozlega się cichy szept:
– *W Gazaalu pojawiły się nowe Atuty!*

Gdy bohaterowie wysłuchają sceny z drugiej strony, z tajemniczą miną podaj każdemu jedną kartę z następujących Wielkich Arkanów tarota: Mag, Władca, Głosiciel, Kochankowie, Wzór, Przysięga krwi, Kaer, Pogrom, Gwiazda, Słońce, Przebudzenie Ziemi, Świat. Rozdając karty możesz posłużyć się losowaniem – każąc na chybił trafił wybrać graczom po jednej karcie z przygotowanego wcześniej stosu. Możesz też wcześniej przygotować dla każdej postaci kartę, której





WIELKIE ARKANA TAROTA I SCHEMAT CZTERECH WIEŻ

Przygoda Fon-Gazaal bardzo mocno odwołuje się do tarota. Aby poprowadzić ją w pełnej krasie, powinienes, Mistrzu, przygotować karty Wielkich Arkanów, które znajdują się w tym dodatku po artykule „Kreański tarot”. Bardzo ważne jest również, abyś skserował stronę z uproszczonym wyjaśnieniem symboliki owych kart – przyda się twoim graczom na sesji! Dodatkowo do gry przydatny będzie schemat czterech wież Gazaalu – to na nim powinienes w czasie narracyjnych scen wykladać karty tarota, tak jak opisano to w odpowiednich scenach.

interpretacja będzie najlepiej pasowała do osobowości i dyscypliny bohatera. Ponieważ w Przebudzeniu Ziemi bohaterowie odgrywają role „tych dobrych” – wybierz interpretacje w pozycji normalnej, a nie odwróconej. Ważne jest, aby niezależnie od przyjętej przez siebie opcji wśród wybranych kart znalazła się karta Słońca lub Gwiazdy.

Pewnie zastanawia cię, Mistrzu, czemu tylko niektóre Arkana są dla graczy dostępne i w ogóle co stoi za całym tarotem? Otóż pozostałe Atuty symbolizują inne postacie, które pojawiają się w Grze. Każda postać, która posiada przypisaną jej kartę, jest obdarzona szczególną właściwością swego wzorca, umożliwiającą jej uczestniczenie w wielkim planie Horrora. Ale na razie gracze nie powinni nic o tym wiedzieć – niech zachodzą w głowę czym są owe tarotowe karty i jaka będzie ich rola w dalszej rozgrywce.

INNY ŚWIAT

Bohaterowie pojawiają się w Fon-Gazaal leżąc na jałowej, wyschniętej ziemi. Nieopodal widnieje portal bramy wiodącej do przestrzeni astralnej. Gdy adepci rozglądną się wokoło, dostrzegą, iż nie cała ziemia jest spaloną pustynią. W odległości kilku mil zaczyna się zagajnik, zaś w oddali widać cztery pnące się aż pod same chmury wieże oraz dachy jakiegoś potężnego miasta. Nie ten widok jednak przyciągnie wzrok bohaterów. Po przeciwnej stronie kończy się świat. Ziemia urywa się nagle jak nożem uciął, ustępując miejsca najczarniejszej nicości. Gdzieś pośród owej czerni widnieje niewielki skrawek ładu, na którym bystre oko może dostrzec inny międzywymiarowy portal,

podobny do tego, z którego pomocy skorzystali. Tylko dzięki obecności owej odległej wysepki istnienia bohaterowie są w stanie dostrzec, iż nicość ma głębię i wymiary. Uważna obserwacja granicy pomiędzy Fon-Gazaal a czernią nieistnienia pozwoli dostrzec, iż czerń powoli połyka ziemię. Postęp jest nieznaczny lecz niepowstrzymany – do podnóża bramy, przez którą przybyli bohaterowie, pozostało najwyżej dwa metry. Tak więc bohaterowie muszą się spieszyć, by móc jeszcze wrócić do domu!

Adepci wyczuwają również, iż coś jest nie tak z magią w tym wymiarze. Próba wykorzystania jakiejkolwiek zdolności przyniesie niepokojące spostrzeżenie. Otóż poziom magii w Gazaalu jest znacznie niższy niż na Ziemi – w efekcie należy obniżyć stopnie wszystkich talentów o 1-3 (do uznania MG), a te oparte na magii krwi wymagają dwukrotnie większego poświęcenia (np. użycie *uniku* wymaga 2 punktów obrażeń).

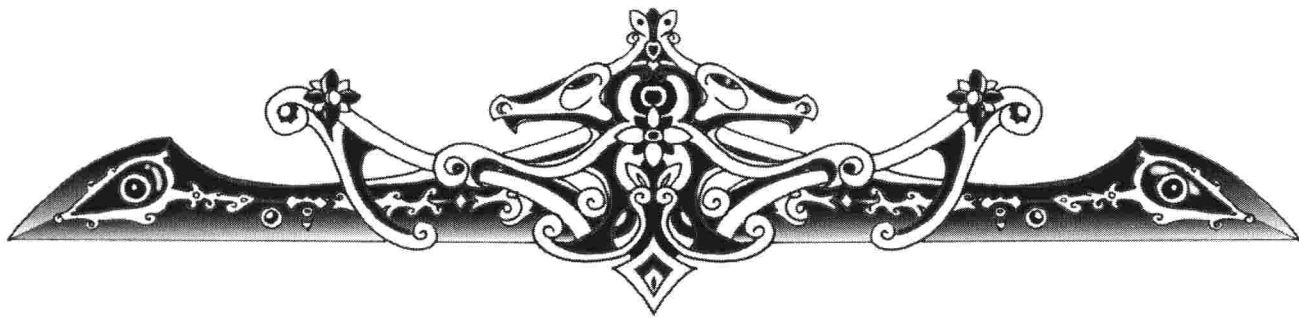
Nie mając żadnych danych na temat obcego świata drużyna z pewnością podaży w kierunku widniejącego w oddali miasta. Nazril jeszcze raz przypomni im cel wyprawy – potrzebę znalezienia Przedmiotu Wzorca Horrora, który kiedyś władał w Fon-Gazaal, a teraz pustoszy Barsawię.

Gdy bohaterowie zanurzą się w las, od razu dostrzegą, iż znaleźli się w innym wymiarze. I nie chodzi tylko o to, że rośliny bujnie krzewiące się na wszystkich piętrach lasu mają inne, zupełnie fantastyczne kształty. One całkiem sprawnie się poruszają! Cały las zdaje się żyć własnym, roślinnym życiem. Pełno w nim roślinnych drapieżników, uganiających się za zdobyczą. Każdy przedstawiciel flory bez pardonowo walczy o byt, niszcząc swoich sąsiadów. Wegetacja jest bujna i drapieżna, jednak gazaalskie rośliny zdają się zupełnie nie zauważać świata zwierzęcego. Bohaterowie będą więc mogli bezpiecznie przedzierać się przez gęstwinę pożerających się nawzajem pnaczy, paprotników i krzewów. Powinienes to wszystko tak opisać, by gracze naprawdę poczuli, iż znaleźli się w innym świecie. Niech zachodzą w głowę, jak będą wyglądać mieszkańcy owego zaświata i czy aby Horrory nie okażą się przy nich nadobnymi i łagodnymi stworzonkami. Wtedy niech zza krzewów wypadnie na pierwszego z nich rozpędzona dziewczyna o pięknych szafirowych włosach!

GUILLIANA

Dziewczyna tylko krzyknie przerażona i natychmiast skryje się za najroślejszym z bohaterów. Wyraźnie





ledwo trzyma się na nogach i ciężko dyszy, jakby długo musiała przed czymś uciekać. Uciekinierka zaczęła szybko wypytywać bohaterów, czy są adeptami i czy przybyli spoza Gazaalu. Pospiesznie napomknęła coś o prorocztwie i „Losie na klingach mieczy”. Jej urywane pytania powinny na tyle rozpalili ciekawość graczy, by mieli ochotę dowiedzieć się więcej – a w tym celu będą musieli ją uratować przed ścigającym ją niebezpieczeństwem. Zanim bowiem bohaterowie zdążą ją o cokolwiek dokładniej zapytać, z gąszczy wypadnie siedmiu uzbrojonych we włócznie, przyodzianych w lwie skóry mężczyzn. Sześciu z nich wygląda podobnie do uciekinierki – mają łagodne rysy, o charakterze pośrednim między ludzimi a elfickimi, i długie włosy o dziwnych barwach (niebieskie, seledynowe, różowe). Przewodzi im jednak człowiek, który wygląda jakby pochodził

JĘZYK FON-GAZAAL

Jeżeli Ty i twoi gracze traktujecie świat PZ bardzo poważnie, będziesz musiał sobie poradzić z barierą językową – w przygodzie bohaterowie muszą rozmawiać z postaciami niezależnymi i nie mają czasu na uczenie się tutejszego języka. Musisz więc, Mistrzu, znaleźć na to jakieś sprytne rozwiązanie. Może to być magiczny przedmiot, będący w posiadaniu Nazrila, który obdarzy adeptów „darem języków”. A może po przebyciu wrót do Gazaalu bohaterowie w sposób mistyczny nabyli znajomości mowy zaświatu?

Moim osobistym zdaniem najlepiej jednak nie podchodzić do owej sprawy tak małostkowo i zastosować metodę hollywoodzką – niezależnie od świata czy kraju i tak wszyscy mówią po... throalsku!



z plemienia Katani. W rękę dzierży włócznię zakończoną mneorytowym ostrzem. Na jego nagiej piersi widnieje zaropiała blizna. Bohaterowie, którzy uczestniczyli w wyprawie do siedziby Horrora („Gniazdo Dormadraala”) rozpoznają w nim Th’oor – sługusa Dormadraala, którego pozbawili plugawego życia z pomocą jego brata T’uatha! Gdy tylko opiszesz przybyłego wojownika Katani, połóż na centralnym trójkącie kartę Siły.

Pojawienie się adeptów zaskoczy Th’oor i jego kompanów znacznie bardziej niż Guillianę (tak bowiem ma na imię niebieskowłosa uciekinierka). Przez chwilę będą wpatrywać się w przybyszów bez słowa. Jeżeli wśród bohaterów znajduje się zabójca Th’oor, ten będzie mu się przyglądał z wyjątkową natarczywością. Widać będzie jednak, iż nie rozpoznaje bohaterów. Gdy minie pierwsza chwila zaskoczenia, Th’oor, który najwyraźniej przewodzi odzianym w skóry lwów wojownikom, zażąda wydania dziewczyny. Słyszac te słowa Guilliana wczepi się w jednego z bohaterów i zacznie prosić o pomoc. „Oni chcą mnie zabić” – wyszeptała przerażona. Z pewnością herosi nie pozostawiają dziewczyny na pastwę losu! Harda postawa adeptów zastanowi Th’oor. Mimo, że nie pamięta on wiele ze swego poprzedniego życia, instynktownie wyczuwa, iż należy być względem bohaterów ostrożnym. Nie zaryzykuje wyrównanego starcia, szczególnie, iż w mieście może liczyć na pomoc reszty swoich licznych





NIE HEROSI?

A co jeśli bohaterowie nie zachowają się jak na prawdziwych adeptów przystało i oddadzą dziewczynę w ręce prześladowców? Cóż, wtedy będą musieli najprawdopodobniej radzić sobie sami w Mieście Czterech Wież. Możliwe jednak, iż ostatni prorok będący bratem Guilliany dzięki swym mocom odnajdzie ich i poprosi, by uratowali jego siostrę przed ceremonialną egzekucją. W końcu nie musi sobie zdawać sprawy, iż bohaterowie odmówili pomocy. Być może teraz zdecydują się naprawić swój błąd. Jeżeli jednak i tym razem odmówią – powinieneś, Mistrzu, odpowiednio wyrazić swoją dezaprobatę w obniżeniu ilości Punktów Legend pod koniec scenariusza. Trubadurzy nie śpiewają o tchórzach!

popleczników. Dlatego wymieniwszy z bohaterami kilka zdań odwróci się i popędzi wraz ze swoją eskortą w kierunku miasta.

Gdyby jednak doszło do walki, okaże się, iż skrywająca Th'oorę lwia skóra magicznie chroni go przed większością ciosów. Wojownik Katani nie wda się w niepewną walkę, lecz szybko wycofa się do miasta Czterech Wież.

Dziewczyna serdecznie podziękuje bohaterom za ratunek i zaprosi ich do swego domu. Zapyta ich, czy pochodzą z innego świata. Wyraźnie da im do zrozumienia, iż tego właśnie się spodziewała. Jeśli chcesz, już w czasie drogi może udzielić bohaterom kilku niezbędnych informacji na temat miasta Czterech Wież i sytuacji panującej w Gazaalu (patrz kolejny rozdział).

MIASTO CZTERECH WIEŻ

Prowadzeni przez Gullianę bohaterowie wkrótce dotrą pod potężne mury obronne miasta, przekroczą jego bramy i zagłębią się w gąszcz ulic. Dziewczyna będzie prowadzić ich w kierunku czterech potężnych wież górujących nad metropolią. Bohaterowie będą mijali całe dzielnice nie napotykając żadnego Dawcy Imion. Skorzystaj z opisu miasta w materiale źródłowym, by roztoczyć przed oczami graczy obraz dogorywającej, a niegdyś wspaniałej metropolii. Zwróć szczególną uwagę na wieże i pozwól Gullianie obdarzyć ich kilkoma ciekawymi informacjami na temat owych niezwykłych konstrukcji.

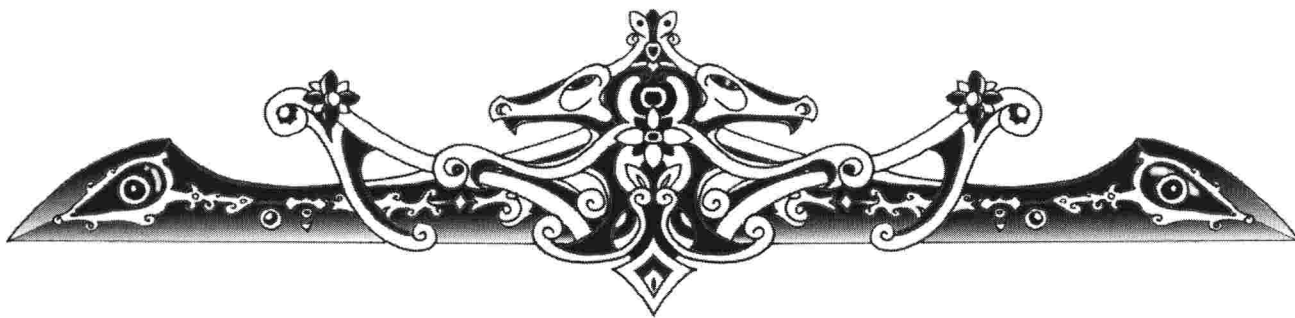


Gdy zaś twoja drużyna w wystarczającym stopniu nacieszy się już widokiem obcego miasta, Guillianę wskaże niewielki domek i powie, iż tu właśnie mieszka wraz bratem, który zapowiedział ich nadejście.

PRZESTRZEŃ ASTRALNA

Bardzo możliwe, że bohaterowie spróbują dostrzec odbicie Gazaalu w przestrzeni astralnej. Możesz, Mistrzu, wykorzystać astral do sprytnego pokierowania uwagą adeptów. Wystarczy tylko, iż ważne dla scenariusza osoby i przedmioty będą miały skomplikowany i łatwo dostrzegalny wzorec. Dotyczy to z pewnością wszystkich tarotowych Atutów, przedmiotów magicznych i znajdujących się w wieżach tronów – powiązanych wątkami zarówno do ich powierników, jak i do samego Dormadraala. Jeżeli uzyskają co najmniej duży sukces, zauważą, iż ich własne wzorce uległy zmianie.





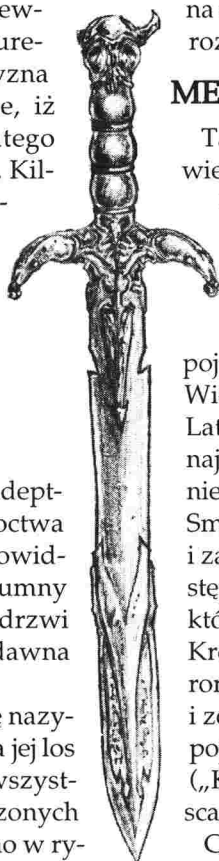
OSTATNI PROROK, OSTATNIA ADEPTKA

W małej, skromnej izdebce bohaterowie spotkają siwego mężczyznę o pustym spojrzeniu. Dziewczyna przedstawi go jako swojego brata, Tauredona, ostatniego proroka Fon-Gazaal. Mężczyzna uśmiechnie się lekko i powita gości. Powie, iż spodziewał się ich przybycia i to właśnie dlatego nakazał siostrze uciekać w tamtym kierunku. Kilka tygodni temu prorok miał wizję, którą zapisał w następujące proroctwo:

*Gdy wkroczą Herosi w krąg Gazaalu
Ostatniej Adeptki losy
Zawisną na klingach mieczy
Zginie lub Wzór wypełnią
Utkany na światów krawędzi*

Ponieważ to właśnie Guillian jest ostatnią adeptką w Gazaalu, dla Tauredona znaczenie proroctwa było jasne. W obrazach, które ujrzał w przysłówicznym transie, dostrzegł charakterystyczne kolumny astralnej bramy – to dlatego właśnie, gdy do drzwi zapukali siepacze Th'oor, dziewczyna od dawna uciekała już z miasta.

Gdyby nie herosi, Lwy Gazaalu, jak każą się nazywać wojownicy Th'oor, pojmałyby Gullianę, a jej los byłby przesadzony. Prorok wytłumaczy, iż wszystkich pozostałych mieszkańców Gazaalu obdarzonych choćby odrobiną magicznych zdolności złożono w rytualnej ofierze, by powstrzymać Nicość. Tauredon będzie z nienawiścią mówić o tym, iż rządzący Gaza-



lem władcy powstrzymują postęp Nicości zabijając ludzi, których mają ochraniać. Gdyby prorok pozwolił na zabicie swej siostry, magiczny dar zniknąłby na zawsze ze świata. Prorok poprosi bohaterów, by rozszyfrowali proroctwo i uratowali jego siostrę.

MEANDRY POLITYKI

Tauredon z chęcią wyjawia drużynie wszystko, co wie na temat władców z woli Królowej rządzących Gazaalem. Gdy będziesz mówił o kolejnych osobach, wykładaj na schemat wież odpowiednie karty – niech twoi gracze zaczną powoli kojarzyć, iż reprezentują one postacie. Władcy przybyli niedawno, jednak nie jednocześnie. Najpierw pojawił się Grohar („Powietrzny Okręt”), który zajął Wieżę Pustelnika. Ze skarbca trójkątnej wieży zabrał Latarnię. Uznał, iż ów symbol mądrości i poznania najlepiej koresponduje z jego pragnieniami. Następnie do Gazaalu przybyła Mahaut Amstel („Mgły Gór Smoczych”). Owa kobieta wybrała Miecz Śmierci i zajęła wieżę Arcymaga. Później, w niewielkich odstępach, zjawili się: Th'oor („Gniazdo Dormadraala”), który wybrał Zbroję i zasiadł na tronie w Wieży Króla, oraz elfka Vernen Thara, arcykapłanka Horra („Mistrz Ksiąg”), która wybrała Księgę Praw i została władczynią Wieży Arcykapłana. Na końcu pojawił Kahen Ortas, poprzedni właściciel Klucza („Klucz”), dla którego nie pozostało żadnego miejsca. Podstępem wykradł ze skarbca Koronę Księżca.

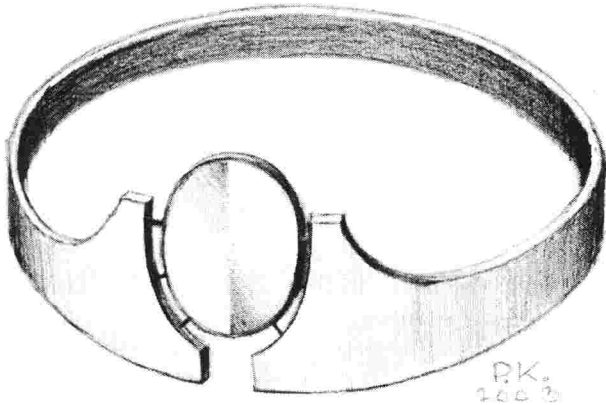
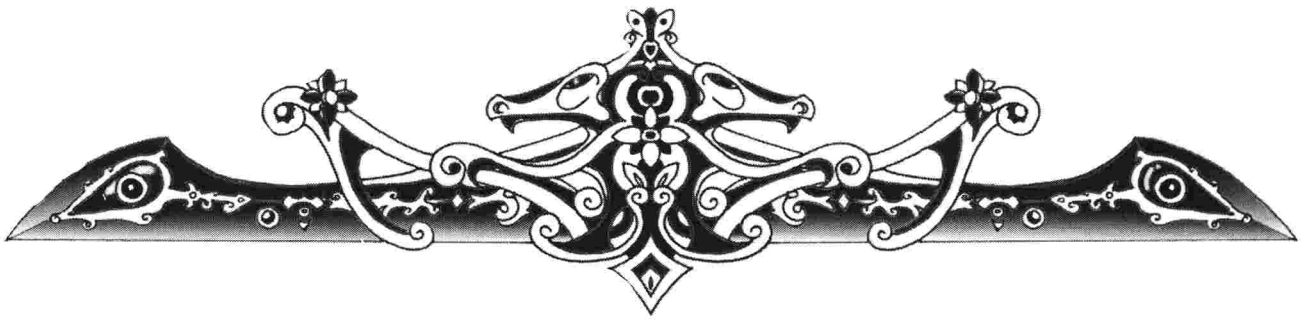
Czym zajmują się władcy Gazaalu? Głównie intrygowaniem przeciw sobie – niemal każdy z nich pragnie podporządkować sobie pozostałych władców. Wiedzą, iż Królowa-Horror samotnie władała Kregiem Świata. Praktycznie nie zajmuje ich problem Nicości pożerającej Gazaal. Jedynymi działaniami, jakie podejmują by odsunąć zagładę zaświata są polowania na adeptów. Th'oor wraz ze swoimi ludźmi od dawna wyszukuje obdarzonych magiczną mocą i oddaje Mahaut. Ta z pomocą Miecza Śmierci składa ich w ofierze, oddając zgromadzoną w Mieczu moc ziemi. W ten sposób podnosi się poziom magii i powstrzymywany jest, na pewien czas, postęp Nicości.

W efekcie większość Gazaalczyków nienawidzi swoich nowych panów i z utęsknieniem wyczekuje powrotu dobrej i sprawiedliwej Królowej. Wielu jednak straciło nadzieję i zaprzedało się nowym władcom – to z nich wywodzą się Lwy Gazaalu – młodzi, brutalni, okrutni, nie mający nic do stracenia mężczyźni, biorący sobie co tylko zechcą.

„NAKRĘCANIE” DRUŻYNY

Spotkanie z Tauredonem ma za zadanie dostarczyć bohaterom niezbędnych informacji, tak by byli w stanie działać w Gazaalu i oczywiście by mogli „wypełnić” założenia scenariusza. Tak więc nie skąp swoim graczom wiedzy na temat sekretów Gazaalu. Podsycaj ich ciekawość, tak by mieli ochotę pytać proroka i nie czuli, iż wypychasz im informacje na siłę. To bardzo ważny moment, gdyż, jak się przekonasz w późniejszej części scenariusza, wszystko zależy od działań drużyny! Jednocześnie owo spotkanie będzie bardzo ważne ze względu na moralną próbę, jakiej zostaną poddani bohaterowie w czasie przygody...





Prorok może powiedzieć również kilka słów na temat wzajemnych stosunków panów Fon-Gazaal – orientuje się, iż nikt za bardzo nie lubi Th'oorą. Wie, iż Grohar bardzo izoluje się od wszystkich, ma jednak duży wpływ na arcykapłankę Vernen Tarę. Z kolei Ortas knuje przeciw wszystkim, choć udaje przyznanego – Tauredon ostrzeże adeptów, by mu nie ufali. Zwróci im również uwagę, by nie afiszowali się zbyt nio ze swymi magicznymi zdolnościami, jeśli nie chcą się stać celem Lwów Gazaalu, które chętnie upolują adeptów, by złożyć ich w ofierze!

Niestety Tauredon tylko pobieżnie orientuje się, jakie moce zyskali wybrańcy Królowej dzięki magicznym przedmiotom-symbolom ich władzy. Zdaje sobie sprawę, iż Latarnia pozwala dostrzegać tajemnice wzoru, Zbroja czyni noszącego ją wojownika niewrażliwym na

KSIEGA

Niewątpliwie proroctwo Tauredona będzie dla bohaterów niejasne. To właśnie w Księdze powinni poszukać wyjaśnienia na temat własnej roli w całej historii. Pozwól jednak swoim graczom samym wpaść na ów ślad. Tylko gdybyś widział, iż w żaden sposób nie mogą wymyślić, gdzie znaleźć podpowiedź, niech prorok lub jego siostra zasugeruje, iż jakieś starsze proroctwa z pewnością mogłoby wyjaśnić czym ma być „Wzór utkany na światów krawędzi”. Wtedy z pewnością przypomni im się wzmianka Tauredona o starych proroctwach w Księdze i będą usatysfakcjonowani, że „sami” na to wpadli!

ciosy, zaś Miecz Śmierci wysysa magię. Najwięcej może powiedzieć o Księdze Arcykapłanki, gdyż w przeszłości miał z nią do czynienia. Zawiera ona najstarsze prawa Gazaalu. Znajdują się w niej proroctwa pochodzące z bardzo dawnych czasów. Tauredon uważa, iż napisali je jeszcze pierwsi władcy Gazaalu – zanim pojawiła się Królowa. Prócz tego Księga pozwala Arcykapłance kontaktować się z Królową – według tego, co słyszał, pojawiają się w niej przesłania z innego świata. Chyba nie muszę dodawać, iż każdy z przedmiotów-symboli stał się w ciągu 3000 lat przedmiotem wzorca Królowej – to właśnie jeden z owych potężnych artefaktów muszą zdobyć bohaterowie i wynieść z Fon-Gazaal!

PULAPKA WYBORU

Gdy tylko bohaterowie znajdą się odrobinę wyżej nad poziomem gruntu (np. chcąc wejść do dowolnej wieży), dostrzegą, iż od ich przybycia Nicość znacznie zbliżyła się do miasta! To oczywiście wynik działań naszych bohaterów – ich magiczne talenty szybko zużyły magiczną esencję pochodzącą z ostatniej ofiary. Co jednak najważniejsze, Nicość połknęła również ich bramę! Teraz aby wrócić do Barsawii będą musieli cofnąć postęp Nicości. Można to zrobić tylko na dwa sposoby. Po pierwsze można poświęcić życie adepta. Może to być dowolny członek drużyny lub Guilliana (prawda, że wspaniały dylemat?). Tak więc bohaterowie mogą ograniczyć się do pozyskania jednego z przedmiotów wzorca Królowej, a następnie dogadać się z Mahaut, by ta dokonała ofiary. W tym rozwiązaniu ktoś, niekoniecznie adept, będzie musiał również zginąć, by otworzyć bramę astralną. Nie trzeba chyba dodawać, iż jest to rozwiązanie niegodne herosów (i oczywiście powinno zostać nagrodzone mniejszą pulą Punktów Legend). Drugie rozwiązanie polega na odnalezieniu starych proroctw, poprawnym ich zrozumieniu i takim rozłożeniu Atutów i przedmiotów na tronach, by otwarty został tunel przesyłający magię. Wtedy Gazaal na powrót się powiększy, a fala magiczna zaktywizuje bramę astralną. Bohaterowie będą mogli swobodnie opuścić zaświat, choć będą musieli natychmiast (w następnych przygodach) pozbawić życia Horrora – inaczej cała magia zostanie wyssana z Ziemi do Fon-Gazaal!

PIĘCIU WŁADCÓW GAZAALU

Dalszy przebieg historii zależy wyłącznie od twoich graczy. Dlatego nie będę opisywał wydarzeń, ale



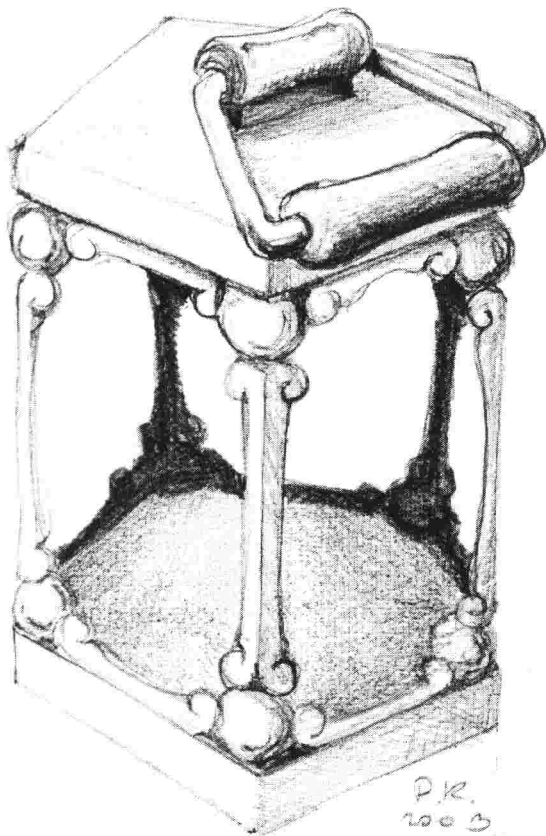


dostarczę ci, Mistrzu, materiału do poprowadzenia opowieści.

Pozwól swoim graczom na maksymalną swobodę – niech czują, iż to od nich zależy co się stanie – wtedy łatwiej będzie ci (z pomocą drobnych trików, które znajdziesz w ramkach) manipulować ich poczynaniami, tak by dotarli do wszystkich ważnych śladów.

Skorzystaj z opisów poszczególnych władców zamieszczonych w tekście „Zaświat”. Poniżej podaję jedynie informacje o tym, jak władcy zareagują na pojawienie się bohaterów.

Adepci mogą być zaintrygowani, dlaczego stali się tak ważni dla losów Fon-Gazaal. Mogą zauważyć, że ich wzorce uległy zmianie. Jednak tylko Grohar-Pustelnik, z pomocą Latarni, jest w stanie dostrzec, iż przejście przez bramę astralną poddało prawdziwe wzorce adeptów z Ziemi delikatnej modyfikacji, tak że stali się Atutami. W zamian za zbadanie ich wzorca jest w stanie wyjawić im prawdziwą naturę owych zmian (w sekrecie zyskując tym samym władzę nad niektórymi poczynaniami bohaterów).



Mahaut Amstel instynktownie nienawidzi adeptów, którzy zadali jej śmierć. Jeśli tylko zobaczy ich w Fon-Gazaal, będzie starała się ich zabić. Pozostali adepci są dla niej interesujący tylko jako osoby, w których gromadzi się magia wszechświata. Stanowią potencjalny cel dla jej Miecza Śmierci i sposób na umocnienie władzy Arcymagini w Gazaalu.

Niezwykle zainteresowany pojawieniem się bohaterów będzie Ortas, który postara się nakłonić drużynę do spotkania. Mieszka w jednym z domków stojących u podnóża wież. Będzie tak długo szeptał w umysłach bohaterów zaproszenia (w kolejności od najniższej obrony magicznej), aż zgodzą się przyjść do niego. Będzie próbował poszczuć ich na któregoś z Atutów. Może nawet przekonywać, iż jest ofiarą oszustwa Horrora (co poniekąd było prawdą), gdyż długo nie zdawał sobie sprawy, komu służy. Będzie sugerował, iż pomagając mu, herosi pokrzyżują plany Dormadraala.

Oprócz tego będzie instynktownie nienawidzić Sunamona, zaś widok Klucza może mu przypomnieć trochę z zeszłego życia.

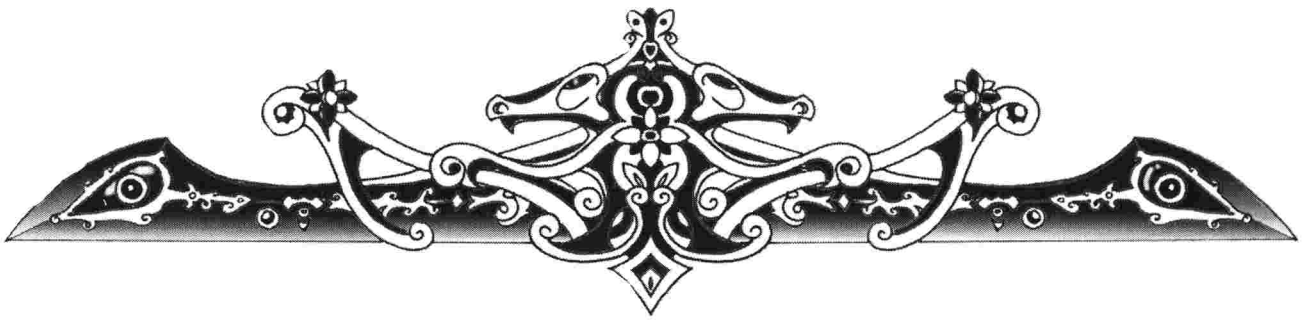
STAROŻYTNE PROROCTWA

Ze względu na wielką wagę proroctw w tej przygodzie najwartościowszą osobą, z jaką mogą się spotkać adepci, jest Vernen Thara – Arcykapłanka pozostająca w posiadaniu starożytnej Księgi Praw. Księga ta zawiera wszak przepowiednie napisane ręką wielu proroków oraz samych przedwiecznych władców Gazaalu. Jak jednak skłonić bohaterów, aby odwiedzili właśnie wieżę Arcykapłanki? Otóż jest na to prosty sposób. Najprawdopodobniej eksplorując niesamowite wieże władców bohaterowie będą posługiwali się magicznym napowietrznym transportem. By jednak sprawnie to czynić, trzeba wielu lat nauki – wszak owe ścieżki są niewidoczne dla oka! Może się więc zdarzyć, iż drużyna błędnie wybierze magiczny strumień i najpierw trafi do kwadratowej wieży. Gdy już tam będzie, istnieje spora szansa, iż odwiedzi tronową salę Arcykapłanki.

Vernen Thara zdaje sobie sprawę, iż przybyli adepci mają odegrać jakąś doniosłą rolę w planie Dormadraala. Gdy tylko pojawią się w jej wieży, Horror przekaze jej następujące posłanie, które pojawi się na kartach księgi:

*Cztery w zaświatach
Trzy w Świecie Świtu*





-FRANC-07

Arkana z Wzorem
Odbitym w życiu
Zmienne rozkłady
Znajdą Formułę
Na powrót Mocy
Otworzą Wrota

Jest to zagadka-wskazówka na temat tarotowego zaklęcia, które ma otworzyć międzywymiarową bramę magiczną pomiędzy Ziemią a Fon-Gazaal (Wrota Mocy). Wskazuje ona, iż w Gazaalu tylko cztery Arkana, w odpowiednim ułożeniu, są potrzebne do zaktywizowania zaklęcia (do trzech pozycji w Świecie Świtu – a więc w świecie Earthdawn – Horror dopasował matryce wzorów trzech swoich własnych aspektów: to właśnie owe trzy pierwsze karty, które położyłeś, Mistrzu, na schemacie na samym początku). Ważną wskazówką jest werset o „zmiennych rozkładach”, który sugeruje, iż należy zmienić „rozstawienie” osób-kart w miejscach mocy, aby odnaleźć odpowiedni wzorzec czaru.

Ten zagadkowy przekaz Thara chętnie bohaterom przedstawi. Prócz tego jest w stanie zdradzić adeptom trochę tajemnic Fon-Gazaal – na przykład

proporcjonalność magii do promienia świata oraz to, że nie da się przez Nicość dostać do bram. Jedyny sposób to zwiększyć poziom magii w tym świecie.

Arcykapłanka postara się wykorzystać adeptów do swoich celów. Zaproponuje im, aby wykradli Miecz Śmierci – wtedy nie będzie jak złożyć ofiary z ostatniej adeptki. W rzeczywistości Vernen wie, iż koniecznie trzeba złożyć ofiarę – sama to robi – jednak z pomocą miecza chce obalić Mahaut i zająć jej tron oraz pozbawić życia Th'orra. Zamierza oddać tron królewski swemu ukochanemu – pustelnikowi.

Vernen Thara nie będzie chciała bohaterom pozwolić na samodzielne korzystanie z księgi. Jednak jeżeli przekonają ją, iż bez tego nie rozumieją swojej roli w planie Horrora, niechętnie się zgodzi. Niezależnie od tego, czy bohaterowie będą otwierali księgę za zgodą elfki, czy też dopiero po terminalnym jej wyeliminowaniu, księgę będzie można otworzyć tylko na ostatniej karcie, gdzie widnieje przekaz Horrora, oraz na bardzo starym, pochodzącym sprzed tysięcy lat zapisie starożytnego proroctwa, pisanego ręką jednego z władców Gazaalu:

*Cztery Filary Ładu trzymają Gazaalu niebo
Prawo powinno płynąć z tronu Ładu Odbicia*

*Tylko kształt doskonały mroki rozświetli Nocy
Ten tylko o sercu jasnym w prawie zasiadać na nim*

*Pięć ramion najlepiej tuli szkarłatną Śmierci klingę
Która odda daninę Prawu co stoi w Księdze*

*Mocą potrójną złączeni, pod władzą Koronowaną
Zdołają odeprzeć snadnie czarny postęp Nicości*

INTERPRETACJA PROROCTW

A oto i interpretacja powyższego proroctwa. Każdy z dwuwersów stanowi odrębną całość, dotyczącą jednego Atutu. Pierwszy mówi, iż w kwadratowej wieży (kwadrat jest symbolem Czterech Filarów Ładu) powinna znajdować się księga praw.

Drugi sugeruje, że w Kole (doskonałym kształcie) powinna zostać umieszczona latarnia (przedmiot rozświetlający mroki Nocy) i może używać go osoba o jasnym sercu – ta dość niejasna wzmianka ma zasugerować, iż nie może to być Grohar, plugawy wytwór magii Horrora. Odpowiednim Atutem jest któryś z bohaterów, najlepiej ten, któremu przydzieliłeś kartę Słońca lub Gwiazdy.





Trzeci dwuwers mówi, iż w wieży o podstawie pentagramu powinien znajdować się Miecz Śmierci, a władająca nim osoba powinna być podległa powiernikowi księgi (tak więc należy albo podmienić powierniczkę Miecza, albo przekonać ją, by podporządkowała się powiernikowi księgi – np. z pomocą magii Korony).

Ostatni wers wskazuje, iż w trójkątnej wieży ma zasiadać władza koronowana – a więc król dysponujący mocą Korony Księżyca – i tylko wtedy zostanie zatrzymany postęp Nicości pożerającej Krąg Świata.

Do bohaterów należy już takie rozegranie „partii atutowej”, by odtworzyć odpowiedni układ. Gdy tylko zostanie on uzyskany, Hurgash Dormadraal wplecie wątki w powstały wzór i otworzy międzywymiarowe połączenie!

ZAKOŃCZENIE

Zakładając, iż bohaterowie postąpią jak na prawdziwych herosów przystało, czeka ich wielki finał. Gdy otworzą się międzywymiarowe wrota, magia zassana z Ziemi wtargnie do Gazaalu potężną falą. Oczom adeptów ukaże się niesamowity widok – zaświat będzie się lawinowo powiększać. Ustupująca Nicość odsłoni zniszczoną ziemię i miasta, które od dawna były we władaniu niebytu. Zapłoną magiczną poświatą wszystkie astralne bramy w Gazaalu.

Teraz bohaterowie będą mogli powrócić do swego świata, który stanął w obliczu wielkiego niebezpieczeństwa. Aby uratować swe życie i zdobyć Przedmioty Wzorca Dormadraala, bohaterowie wypełnili przemyślny plan Horrora. Wystarczy kilka miesięcy aby pozbawić Ziemię magii i zniszczyć cywilizację, jaką znają bohaterowie. Postaraj się, Mistrzu, uświadomić im doniosłość ich czynów i wielki wpływ, jaki mogą mieć na historię świata. Teraz muszą zmierzyć się z Horrorem i go zabić – już nie dla chwały, lecz dla ratowania samej istoty magii!

TH'OOOR

Cechy

Zręczność (18): 7/k12
Siła (14): 6/k10
Żywotność (16): 7/k12
Percepcja (14): 6/k10
Siła Woli (15): 6/k10
Charyzma (12): 5/k8

Inicjatywa

Kostka: 7/k12

Talenty

Akrobatyczny atak (4)	11/1k10+k8
Broń biała (5)	12/2k10
Broń miotana (3)	10/k10+k6
Drewniana skóra (3)	10/k10+k6
Powietrzny taniec (1)	8/2k6
Rytuał Karmiczny (3)	
Unik (2)	9/k8+k6
Walka wręcz (4)	11 k10+k8
Wytrzymałość (2)	

Karma

Kostka: k8
Punkty: 20

Szybkość

Pełna: 85
W walce: 42

Walka

Obrona fizyczna: 10
Obrona magiczna: 8
Obrona społeczna: 7
tomności: 66
Pancerz fizyczny: 9
wienia dziennie: 3
Pancerz duchowy: 2
wienia: k12

Obrażenia

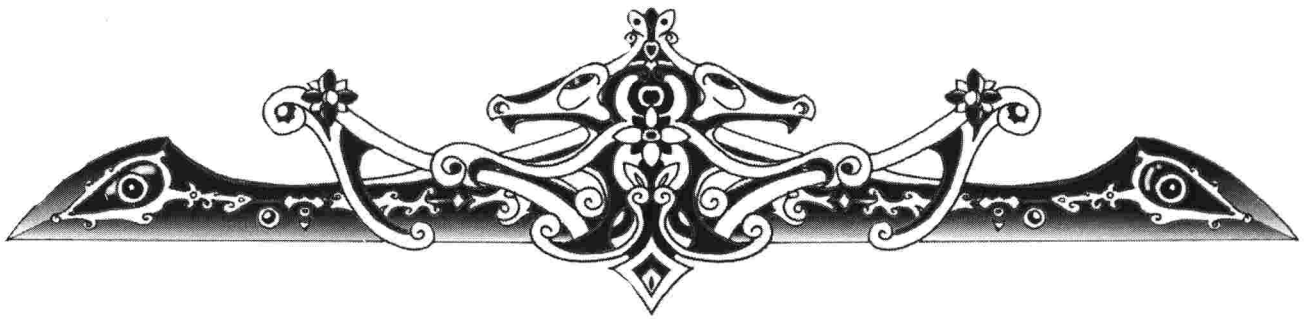
Próg życia: 84
Próg ran: 11
Próg przy-
Testy zdro-
Kostki zdro-

Ekwipunek:

Mneorytowa włócznia (obrażenia 12/2k10)
Sztylet (obrażenia 8/2k6)
Nóż (obrażenia 7/k12)
Magiczna zbroja – Przedmiot Wzorca Dormadraala (PF 9)

Punkty Legend: 1000





THERAŃSKA PRZYNĘTA (POWIETRZNY OKRĘT VII)

„Therańska przynęta” to przedostatnia z moich pieśni. Uzmysławia ona nam, jak bardzo złudna jest wywalczona w Wojnie Therańskiej wolność Barsawii. Oczy Imperium wciąż zwrócone są na naszą krainę i czujnie śledzą wszelkie doniosłe wydarzenia. W decydującej chwili długie ręce Thery zawsze gotowe są sięgnąć po najświetniejszych przedstawicieli Barsawii, by użyć ich do realizacji partykularnych interesów Imperium.

– T’saanas V’shala
Trubadurka Domu V’strimon

PRELUDIUM

Drewniane żołnierskie sandały zaklekotały po wypolerowanym marmurze posadzki. Na widok nadchodzącego człowieka gwardziści wyprężyli się jak struny, oddając honory. Przybysz szybkim krokiem minął fontannę napełniającą powietrze atrium orzeźwiająco mgiełką wilgoci i szparko wkroczył do gabinetu generała-arbitra Imperium Therańskiego.

– Przybył pretori Androgeos Kokalos. – oznajmił skryba widząc zgiętego w ukłonie przybysza.

Generał-arbiter nastroszył grzebień i jednym gestem oddalił skrybę. Gdy ten zamknął drzwi komnaty, uaktywnił magiczne zabezpieczenia.

– Mam dla ciebie zadanie, Kokalosi. – wyskrzeszał. – Imperium nie może sobie dłużej pozwolić, aby ten beczelny Horror dalej korumpował przedstawicieli therańskiej szlachty i najwyższych urzędników. Oto pełnomocnictwa, które pomogą ci ostatecznie zakończyć tę sprawę. Przy północnej przystani czeka już na ciebie powietrzny okręt, który zabierze cię do Vivane.

WSTĘP

„Therańska przynęta” jest przedostatnim scenariuszem kampanii „Powietrzny Okręt”. Po długich zmaganiach drużyna w końcu zdobyła broń, która umożliwi jej pokonanie potężnego Horroru. Z wyprawy do innego wymiaru (patrz „Fon-Gazaal”) herosi przywieźli przedmiot wzorca Dormadraala. Najprawdopodobniej jednak aby wydostać się z owego wymiaru pomogli Horrorowi dokończyć przygotowany przez niego wieki rytuał – teraz nad gniazdem potwora, w ostępach Lasu Serwos, pnie się pod niebo potężna

trąba powietrzna zwieńczona magicznym, wiodącym w zaświaty portalem. Owa trąba wysysa ze świata bohaterów magię, zasilając Fon-Gazaal. Tylko zabicie Horroru może ocalić Ziemię – jeżeli im się nie uda, magia zniknie, a wraz z nią adepci, magowie, elfy,trolle, wietrzniki, krasnoludy, t’skrangi, obsydianie i oczywiście Horrory.

Zanim jednak bohaterowie staną do wielkiej bitwy i zmierzą się z mocą Dormadraala, czeka ich zaskakująca przygoda w zupełnie nieoczekiwanym miejscu. Tak się bowiem składa, iż adepci stali się sławni na tyle, by przyciągnąć uwagę Imperium Thery!

ZAJAZD

Zgodnie z manuskrytem Ithiliona bohaterowie muszą pozbawić Horroru pokarmu (czyli dostaw niewolników), zanim wywabią go z pomocą przedmiotu wzorca z jego leża i stoczą z nim ostateczną walkę. To właśnie dlatego elficki Ksenomanta Sunamon pozostawił drużynę w samotnym zajeździe nieopodal Kratas, sam zaś udał się do Krwawej Puszczy. Królowa Alachia przyrzekła swojemu wysłannikowi zbrojną pomoc – gdy tylko znajdzie sposób na zniszczenie elfów, które zaprzedały swe dusze Horrorowi. Sunamon ma zamiar wydać bitwę sługom Horroru, a następnie wywabić go z kryjówki, gdy bestia wystarczająco osłabnie. Tymczasem przykazał bohaterom czekać przez dwa tygodnie. Drużyna może również rozesłać posłańców do wszystkich sprzymierzeńców, którzy pomogli im w czasie całej kampanii – trolli z Czarnego Zamku („Mgły Gór Smoczych”), t’skrangów z Jeziora Ban czy orków ze stepów na północ od Urupy („Przeklęty miecz”).

Poza tym nie pozostaje bohaterom nic innego jak spokojnie leczyć rany i popijać piwo w wygodnej gospodzie. Puść, Mistrzu, spokojną muzykę. Opisz środek barsawiańskiego lata. Zniszczone Pogromem stepy powoli powracają do życia. To kolejny rok, w którym zielonej, kołyszącej się na wietrze trawy nie tratuja żadne zniszczenia potwory z innego wymiaru. Łagodną narracją wprowadź bohaterów w rozleniwienie. Jeżeli na sesji są gracze, którzy nie uczestniczyli w którejś z przygód kampanii, poproś innych, by opowiedzieli o swoich wyczynach (nie zapomnij też o opisaniu zachwyconej tak wspaniałymi opowieściami obsługi gospody). Gdy poczujesz, że bohaterowie wystarczająco zanurzyli się w leniwym nastroju lata, zacznij przeplatać ich opowieść scenkami z drugiej strony, zmieniając na czas





owych krótkich wstawek podkład muzyczny na bardziej dynamiczny.

THERAŃSKIE MIGAWKI

Proponuję ci następujący zabieg – opowiadanie bohaterom sytuacji dziejącej się poza ich zasięgiem, tak zwanej sceny z drugiej strony, w krótkich, dynamicznych migawkach, przeplecionych ich własną sceną, dziejącą się w gospodzie. Ów zabieg ma za zadanie stopniowo nakręcić napięcie (jak w filmie), a jednocześnie nie doprowadzić graczy do znudzenia i wybitcia się z nastroju – wszak mamy początek przygody, gracze jeszcze nie zdążyli głęboko zanurzyć się w świecie przedstawionym i zbyt długa scena narracyjna mogłaby utrudnić im pozostanie „wewnątrz postaci”. A tego, jak mniemam, każdy Mistrz pragnie za wszelką cenę uniknąć.

Cóż jednak ma przedstawiać ta migawkowa, niemal komiksowa sekwencja scenek? Otóż zgodnie z preludium pretori na powrót wziął w swoje ręce sprawy penetracji środowisk therańskich przez Horrora i postanowił zacząć od Vivane. Dowiedział się o wyczynach bohaterów (zaczyna być o nich głośno w całej Barsawii) i rozkazał ich sprowadzić do Powietrznej Przystani. Doskonali therańscy magowie zlokalizowali drużynę w zajeździe nieopodal Kratas i umożliwili akcję militarną. Oczywiście całe zdarzenie będzie trwało długo – kilka dni – ale my dla zachowania dynamiki przygody opowiemy je tak, jakby trwało minuty.

Przedstaw więc w jednej z pierwszych scenek pokład bojowej baty dudniący pod stopami therańskich legionistów. W tle brzmią rozkazy centurionów – „tylko adepci!!!” W następnej opisz trud wioślarzy z mozołem napędzających powietrzną machinę. W kolejnym wejściu pokaż, jak centurion przekazuje dowódcą manipulów tabliczki z wyrysowanymi (całkiem udatnie) podobiznami bohaterów, i zaraz potem przedstaw przygotowania do desantu, ustawianie się oddziałów, naciąganie wyrzutni kotwic. Na koniec możesz pokazać rozleniwioną słońcem gospodę, w której spędzają czas bohaterowie, i nasuwający się na nią cień therańskiego powietrznego okrętu. Zapewniam cię, że jeżeli sprawnie przeprowadzisz ową żonglerkę scenami, zaciekawieni gracze w ostatniej scenie zamrą w oczekiwaniu.

Ty zaś spokojnie opisz nastalą ciszę, brzęk much goniących się pod sufitem, szcęk dzbanów i wesołe przegaduchy kuchcików dochodzące z zaplecza... Wytrzymaj napięcie i... niech do gospody wpadnie

szczerbaty chłopczyk i przerażonym głosem wykrzyknie: „The.. th.. theeeeranie!!!!”

WALKA

Czas rozgrzać drużynę. Wszyscy w zajeździe spojrzą z nadzieją na adeptów. Wszak jeszcze przed chwilą opowiadali o swoich czynach! Teraz tylko od nich zależy, czy zgromadzeni w gospodzie skończą na targu niewolników czy też nie. Nie daj graczom zbyt długo się zastanawiać. Atak następuje natychmiast. Przez drzwi i okna wpadają legioniści z obnażoną bronią i od razu rzucają się w kierunku bohaterów. Ich zamiary są ewidentnie wrogie. Oczywiście adepci nie mają pojęcia, że Therańskie chcą ich zaledwie pojmać – pozwól więc swoim graczom na ostrą walkę. Skup się raczej na barwnym opisie i dynamicznej akcji niż na zasadach i mechanice – pozwól graczom poczuć, że mają przewagę! Niech kolejni therańscy adepci padają jak muchy. Oczywiście herosi nie będą zdawali sobie sprawy, że legioniści mają rozkaz wziąć ich żywcem...

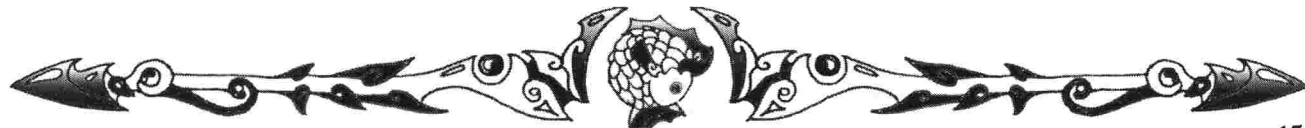
W pewnym momencie, gdy już wszyscy adepci będą związani walką i poczujesz, że gracze wystarczająco pobawili się starciem, do pomieszczenia wkroczy therański czarodziej. Mag wypowie kilka słów, w uszach bohaterów coś dziwnie zadźwięczy i wszyscy obecni w gospodzie osuną się bezwładnie na ziemię.

BY NIE BYŁO IM SMUTNO...

Jeśli czujesz, iż twoi gracze będą zawiedzeni tak nagłą zmianą sytuacji, możesz nakazać każdemu z nich wykonać test na Siłę Woli. Popatrz wtedy „uważnie” na ich wyniki, porównaj coś za screenem i dopiero wtedy oznajmij im, że padają bez ducha na ziemię...

W NIEWOLI

Bohaterowie ockną się na pokładzie powietrznego okrętu, który mknie ponad chmurami w niewiadomym kierunku. Związanych i rozbrojonych (jednak nie ograbionych) pozostawiono ich na śródkręciu pod silną strażą adeptów. Pozwól im przez chwilę „pogdybać” na temat ich przedziwnego statusu i obrotu sytuacji. Sierżant pilnującej ich straży nie będzie chciał z nimi rozmawiać (zresztą, który z Therańskich chciałby rozmawiać z barbarzyńskimi adeptami w ich





barbarzyńskiej mowie?). Jednak uważna obserwacja zbroi i tunik legionistów oraz bandery baty, którą podróżują bohaterowie, może wyjawiać, iż zostali pojmani przez legionistów z Powietrznej Przystani.

Zanim twoi gracze zaczną wprowadzać w życie przemyślny plan ucieczki (która przy ich rozlicznych talentach na pewno jest możliwa), pokład zarozi się od ludzi, a okręt zacznie wyraźnie zniżać lot. I oto nagle oczom bohaterów ukaże się miasto Vivane z lewitującą nad nim powietrzną fortecą gubernatora, dziesiątki handlowych statków therańskich i – co najważniejsze – potężna, odległa tylko o dwadzieścia mil od miasta platforma therańskiej bazy wojskowej – Powietrzna Przystań. Postaraj się, Mistrzu, w swej narracji właściwie oddać potęgę Thery. Dla nienawykłych do takich widoków oczu adeptów obraz rozległej „stolicy” Barsawii powinien być olśniewający, a potęga bazy therańskiej flotyli winna wyrzucić na nich, zgodnie z intencjami budowniczych, miazdzące wrażenie (w tym miejscu należy wspomnieć, iż bardzo przydatnym dodatkiem do poprowadzenia tej przygody jest **Powietrzna Przystań i Vivane**). W kilkanaście minut później okręt bohaterów podejdzie do platformy i przycumuje na jednym z lądowisk. Pod silną eskortą bohaterowie zostaną wyprowadzeni z okrętu i rozpoczną długą wędrówkę po korytarzach koszar, gdzie ktoś już na nich czeka...

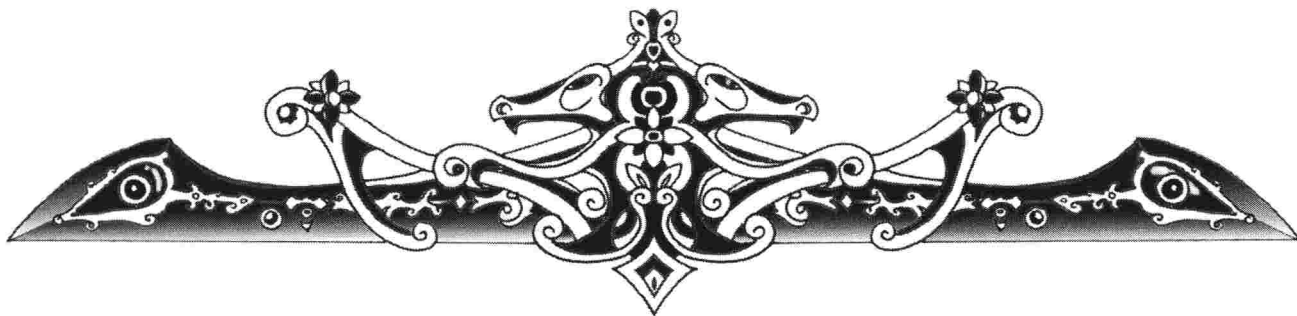
TAJEMNICZA NIEWIDOMA

Legioniści doprowadzą drużynę do potężnych, okutych żelazem drzwi, zamykających korytarz. Bohaterowie dostrzegą, iż prowadzący oddział dowódca przez chwilę waha się, zanim uderzy w kołatkę. Drzwi otworzą się bezgłośnie a żołnierze wprowadzą bohaterów do środka. Pierwszą rzeczą, którą bohaterowie zobaczą, będą oczy – niesamowite, przesłonięte bielmem ślepoty, świdrujące aż do samej istoty – oczy wysokiej elfki siedzącej na rzeźbionym krześle. Owa bardzo piękna i blada kobieta o długich, platynowych, zwieńczonych srebrnym diademem włosach i czarnych, powłóczyстых szatach, będzie przez dłuższą chwilę przypatrywać się adeptom. I choć nie ma najmniejszych wątpliwości, że jej oczy są kompletnie ślepe, bohaterowie będą niemal czuli jak dziwna kobieta analizuje każdy zakamarek ich wzorca. Ową tajemniczą, milczącą osobą jest siejąca trwogę w całym vivańskim garnizonie generał Elkanshara, specjalistka Ósmego Legionu od Horrorów i tajemnic przestrzeni astralnej.



Elkanshara władczo skinie na legionistów i rozkazuje uwolnić bohaterów z więzów. Herosi z łatwością zauważą, iż strażnicy są dziwnie zdenerwowani i bladzi. Tajemnicza elfka po kolei wypowie imiona bohaterów i, w nieskazitelnym throalskim, przytoczy któreś z ich słynnych dokonań. Następnie wyjawia, iż walczą przeciwko wspólnemu wrogowi – potężnemu Horrorowi, jednemu z Władców. Zaproponuje im układ – w zamian za pomoc w oczyszczeniu Vivane ze sług owego Horroru Therańskie wesprą militarnie przygotowywaną przez bohaterów operację. Elfka lekким tonem napomknie, iż jest skłonna nakłonić gubernatora do skierowania przeciwko powietrznej flocie Horroru kili „Majestat” oraz dwóch bat bojowych z pełną obsadą piechoty. Oczywiście bohaterowie mają „wolny wybór”. Theranka doskonale zna ich życiorysy. Z pewnością w ciągu swych przygód nie raz skrzyżowali broń z poplecznikami i agentami Imperium. Elkanshara wyjaśni więc, iż wobec therańskiego prawa są buntownikami i jeżeli nie będą chcieli współpracować, zostaną uczciwie osądzeni i skazani na niewolę. Takie postawienie sprawy nie zostawia drużynie praktycznie żadnego pola manewru, tak





więc z dużą dozą prawdopodobieństwa można założyć, iż bohaterowie wezmą udział w naradzie.

NARADA

W naradzie, prócz bohaterów, którym pozwolono się umyć i posilić, weźmie udział generał Elkanshara, pretori Kokalos oraz sam akarenti w Vivane, generał Ilfalarek. Ów dobiegający pięćdziesiątki, pulchny szef therańskiej siatki szpiegowskiej będzie nieufnie przypatrywać się bohaterom. Przed naradą Elkanshara rzuci na bohaterów zaklęcie, które umożliwi perfekcyjne rozumienie i dość kiepskie mówienie po therańsku. Zaraz potem energicznie przystąpi do naświetlania swojego planu. Otóż, jak bohaterowie to już wiedzą, służy Horroru Dormadraala spenetrowali szeregi therańskiej arystokracji. Omotani i skuszeni obietnicą nieśmiertelności nieszczęśnicy oddali mu na usługi swoje statki powietrzne i, co gorsza, sprowadzają mu niewolników. Elfka taktownie pominie milczeniem, iż życzeniem władz Imperium jest, aby barsawiańscy niewolnicy trafiali na There, a nie do siedziska jakiegoś Horroru.

Służby wywiadowcze generała Ilfalareka oraz ludzie pretori Kokalosa długo próbowali wyśledzić, kto w Vivane koordynuje przepływ niewolników z therańskich targów do siedziby Horroru. Niestety owi zdrajcy z pewnością mają swoich szpiegów wśród vivańskich urzędników, przez co zawsze pozostają krok przed śledczymi. Dlatego Elkanshara wpadła na pomysł prowokacji – sprowadzenia do miasta adeptów, którzy znani są z tego, iż odesłali do Pasji najpotężniejsze służby Dormadraala. Generał spodziewa się, iż zdrajcy zdecydują się na ryzykowną próbę likwidacji bohaterów, co umożliwi odkrycie ich tożsamości.

Zadaniem generała Ilfalareka jest dostarczenie dyskretniej ochrony dla bohaterów. Gdy będą prowadzili swoje śledztwo, therańscy szpiegowie będą ich obserwować i sprawdzać, kto interesuje się adeptami, a w razie niebezpieczeństwa przyjdą z pomocą. Gdy tylko zostanie odkryte, kto służy Horrorowi, do akcji wkroczy therańska armia, która ujmie winowajców, a następnie odpowiednie osoby wycisną z nich wszelkie informacje.

Bohaterowie zostaną wyposażeni w przepustki, które pozwolą im, mimo statutu barbarzyńców, wejść do dzielnicy therańskiej (zapoznaj bohaterów z therańskim prawem dotyczącym barbarzyńców – patrz **Barsawiańskie Vivane**, str. 25). Na dodatek bohaterowie zostaną zaprowadzeni do maracanium bazy wojskowej, gdzie

STRZEŻCIE SIĘ THERAN, ZWŁASZCZA GDY PRZYNOSZĄ DARY

Możesz obdarzyć bohaterów praktycznie dowolną ilością drobnych, niewątkowych przedmiotów magicznych. Mogą to być amulety ochronne przeciwko magii Horrorów, zbroje chroniące przed strzałami, lepsza broń itp. Wszystkie te przedmioty zostały specjalnie przygotowane do owej misji. I choć ich działanie wspomagające jest jak najprawdziwsze, zostały obdarzone również specyficzną aurą, którą bardzo łatwo namierzyć. Dzięki owym artefaktom bohaterowie będą mogli być łatwiej śledzeni przez Elkansharę, a później, po zakończeniu misji, jeżeli zatrzymają owe przedmioty przy sobie, będą one ostrzegać therańskich agentów przed obecnością owych niebezpiecznych adeptów.

czarodzieje wyposażą ich w magiczne przedmioty potrzebne do wykonania niebezpiecznej misji. Na koniec pretori Kokalos da bohaterom 50 therańskich florenów, by mieli czym płacić wszelkie podatki i opłaty i przypomni, by nie przyszło im do głowy nie wywiązać się z zawartej umowy, gdyż będą pod czujnym okiem szpiegów Ilfalareka.

Gdy herosi będą już gotowi, zostaną odstawieni na północny gościniec wiodący do Vivane – mają do miasta wkroczyć jako wędrowną grupą adeptów, która zamierza pokonać kolejnego sługę Horroru...

CO SIĘ CZAI W VIVANE

Nadszedł czas abyś zapoznał się, Mistrzu, z przeciwnikami, którym będzie musiała stawić czoło drużyna. Otóż istnieje w Vivane Stowarzyszenie Promienistego Spojrzenia – tajna sekta czcząca szaloną Pasję, Raggoka. Jej członkowie fascynują się Horrorami i śmiercią. Stowarzyszenie skupia kilkudziesięciu dość wpływowych członków najwyższej vivańskiej arystokracji. Mimo iż wyznawanie Raggoka jest zakazane, władze Vivane tolerują istnienie owej sekty. Czasem nawet korzystają z wiedzy na temat Horrorów, którą udało się zgromadzić jej członkom. Dopóki stowarzyszenie nie rozrasta się i pozostaje pod względem kontrolą szpiegów, gubernatorowi wydaje się, iż jest niegroźne.

Tymczasem właśnie z szeregow Promienistego Spojrzenia wywodzi się sługa Dormadraala (jego symbolem jest Wielkie Arkanum tarota Umiarkowanie).





Owym najsprytniejszym, zawsze pozostającym w ukryciu sługą jest Garagund Daragast, krasnoludzki kupiec z Domu Thalos, członek vivańskiego konklawe. Od lat jest odpowiedzialny za wydawanie kontraktów na handel niewolnikami. Prócz tego podlega mu cała armia poborców podatkowych, z której uczynił swoją własną siatkę szpiegów i donosicieli (więcej możesz o nim przeczytać w **Therańskim Vivane**, str. 11).

Kilkanaście lat temu Daragast wraz ze swym przyjacielem ze Stowarzyszenia, magiem Sporadesem Ellinikí z Domu Narlanth, pozyskał tajemniczą księgę Ohm. Owa księga zawierała sposób na uzyskanie nieśmiertelności. Mag Sporades zorientował się, iż skomplikowany rytuał jest pułapką i w rzeczywistości podporządkowuje obdarzoną nieśmiertelnością osobę woli Horrora. Wraz z Daragastem prowadził w tajemnicy przed resztą Stowarzyszenia badania nad księgą i posunęli się nawet do wezwania Horrora – z pozoru w celach czysto naukowych. Tymczasem subtelna magia księgi Ohm omotała obu adeptów – podsycając w czarodzieju z Domu Narlanth żądzę mocy, a w kupcu z Domu Thalos pragnienie wiecznego życia. Sprytnie manipulując przyjaciółmi Horror zwrócił ich przeciw sobie – ze starcia zwycięsko wyszedł krasnolud, który złożył Sporadesa w ofierze i stał się sługą Horrora.

Sprytny krasnolud nie chciał jednak być gnijącym wewnątrz trupem – za zgodą Horrora zmienił Rytuał Odarcia tak, że spowolnił procesy starzenia. W rzeczywistości jednak magia śmierci, którą włada Królowa Fon-Gazaal, już dawno przeistoczyła go w wyjątkowo dobrze zachowanego żywotrupą. W zamian za służbę (i duszę) Dormadraal zapewnił kupcowi niesamowite powodzenie w interesach oraz wpływy w Imperium (poprzez sieć skorumpowanych therańskich arystokratów). Daragast zorganizował w Vivane oraz w niewolniczym mieście Vrontok (targu niewolników znajdującym się pod platformą bazy floty powietrznej) sprawnie działającą i dobrze zakonspirowaną siatkę pośredników, łowców i handlarzy, którzy zajmują się pozyskiwaniem i obrotem żywym towarem. A ponieważ powietrzna flotylla Dormadraala należy oficjalnie do Domu Medari, nie raz zdarzało się, że statki Horrora zawijały do Vivane, by odebrać transporty niewolników rzekomo sprzedane do którejś z prowincji Imperium. Ów proceder był tak mądrze przemyślany, że być może nikt spośród urzędników kontrolujących rachunki Vivane nie zorientowałby się, co się dzieje,

gdyby nie bohaterowie, którzy przysporzyli Horrorowi wielu zmartwień, narażając go na utratę sił witalnych, a przez to wzmagając jego wielki apetyt na nowych niewolników. Nieproporcjonalność pozyskiwanej siły roboczej do wydatków zwróciła uwagę urzędników i zaskutkowało wysłaniem pretori Kokalosa – co oczywiście doprowadziło do spotkania agenta z bohaterami w jednym ze scenariuszy – no i oczywiście obecną sytuacją.

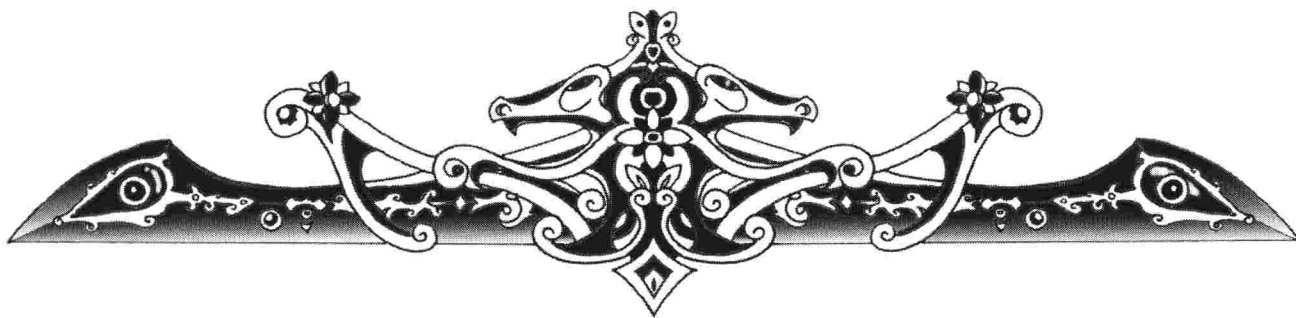
Należy jeszcze dodać, iż Daragast jest osobistością bardzo nie lubianą w Vivane. To znany okrutnik i chciwiec – nie przepuści żadnemu handlarzowi w Vivane. Nikt jednak nie odważa się mu przeciwstawić, gdyż, jak się mówi, Daragast ma haka na prawie każdego ważniejszego mieszkańca Vivane. Czy jest to prawda, bohaterowie będą mieli okazję sprawdzić na własnej skórze.

ŚLEDZTWO

Na pożegnanie Androgeos Kokalos udzieli bohaterom kilku informacji, które mogą pomóc im w prowadzeniu śledztwa. Otóż na pewno sługami Horrora są Dawcy Imion w jakiś sposób zaangażowani w handel niewolnikami. W barsawiańskiej części miasta owym procederem zajmuje się Dom kupiecki Ikalomos. Bardzo znanymi osobami w tym interesie są również: Taíyetos z Domu Carinci, elficki kupiec specjalizujący się w wyszukiwaniu pięknych kobiet i artystów na specjalne zamówienie, Kérkira z Domu Zanzan, ludzka Wojowniczką, która posiadając własną batę i załogę trudni się łowami na niewolników „na własną rękę” oraz niejaki Kriti Czarny, wietrzniacki Złodziej zajmujący się pośrednictwem pomiędzy targami niewolników we Vrontok i Vivane. Bardzo ważną osobistością w owych niewolniczych kręgach jest również główny licytator Vivane, Prospero Malanth. Wszystkie te osoby zostały uprzednio prześwietlone przez ludzi Ilfalareka, ale nie znaleziono żadnych dowodów zdecydowanie obciążających. Jednak nos Kokalosa mówi mu, że to właśnie ktoś spośród wymienionych przez niego osób zamieszany jest w proceder „wycieku niewolników”. Udzieliwszy owych pouczeń Kokalos pożegna się z bohaterami i zniknie w tłumie.

Czas teraz, by adepci zaczęli działać na własną rękę. Tę część przygody możesz rozciągnąć dowolnie długo, nawet na wiele sesji, korzystając z bogatego materiału zgromadzonego w dodatku **Powietrzna Przystań i Vivane** lub z własnej inwencji. Ja tylko przedstawię ci poniżej prawdę o podejrzewanych





OCHRONA

Gdy bohaterowie graczy szwendają się po ulicach Vivane, powinieś co jakiś czas, Mistrzu, napomknąć, iż bez trudu zauważają „dyskretną” obecność therańskich szpiegów. Możesz wprowadzić komiczny element opisując tych samych agentów w coraz to innych przebraniach – raz jako żebraków, innym razem jako prostytutki, jeszcze innym jako bogatych, spasionych kupców.

Bardzo ważne jest, aby bohaterowie czuli opiekę obecność agentów przez cały czas śledztwa – tak by zniknięcie agentów z „ogona” mocno ich zaniepokoiło.

przez therański wywiad osobach, dając ci podstawę do poprowadzenia bohaterom ciekawego śledztwa:

Taíyetos z Domu Carinci – to bogaty kupiec, który może się okazać dla bohaterów bardzo trudno dostępny. Nie ma absolutnie nic wspólnego z machinacjami Horrora, choćby dlatego, że specjalizuje się w niewolnikach luksusowych. Jako reprezentant Domu Carinci, który ma prawo monopolisty na handel w Vivane, zauważył ostatnimi czasy podejrzenie dużą aktywność powietrznych statków Domu Medari (z którego pochodziła Mahaut Amstel – przeciwniczka bohaterów z „Mgieł Gór Smoczycz”); niestety nic więcej na temat podejrzanego proceduru Taíyetos nie wie.

Kérkira z Domu Zanjan – ta przedsiębiorcza Wojowniczką już na samym początku swej kariery w zawodzie łowcy niewolników miała krótkie starcie z galeonem Dormadraala. W czasie pozyskiwania „towaru” z nowo odkrytego kaeru na załogę Kékiry napadł okręt Domu Medari pełen elfów Horrora – tak się bowiem złożyło, iż kapitan galeonu również zamierzał oczyścić kaer z jego mieszkańców i zawieźć ich na żer swojej Królowej. Mimo przewagi liczebnej nieśmiertelnego wroga, świetnie wyszkolonej załozie Kékiry udało się wyrwać swą batę z zasadzki i uciec. Gdy rozwścieczona kapitan chciała na ręce gubernatora Kyprosa złożyć skargę na Dom Medari, którego członkowie, jak się jej zdawało, zaatakowali ją, by odebrać zdobyty żywy towar, została zaszantażowana! Daragast zagroził jej, iż posiada dowody świadczące o tym, że Kérkira zdobyła swój okręt podstępem eliminując lepszych kandydatów z Domu Medari. Od tamtego czasu łowczyni nienawidzi Daragasta, jednak nie podejrzewa go o mactwa z Horrorem –

może jednak pomóc zdradzając bohaterom, że Daragast jest powiązany z bardzo podejrzanymi operacjami handlowymi i nieetycznymi zagraniami (o ile można mówić o etyce w handlu niewolnikami). Oczywiście aby uzyskać wszystkie te informacje, bohaterowie będą musieli obmyślić jakiś sprytny podstęp, ponieważ zastraszona kobieta nie ma ochoty wyjawiać swoich sekretów byle komu, a już szczególnie barsawiańskim barbarzyńcom.

Kríti Czarny – ów przebiegły wietrznik, posiadający rozległe kontakty w przestępczym świecie Vivane i Vrontok oraz prowadzący firmę pośredniczącą w obrocie żywym towarem, orientuje się, że płacący mu Daragast sprzedaje niewolników Horrrowi. Ponieważ jednak krasnolud płaci mu bardzo dużo za przemyślnie machinacje i roszady, dzięki którym bardzo trudno się połapać, gdzie w końcu trafiają niewolnicy przechodzący przez biuro pośrednictwa Krítiego, wietrznik dwa razy się zastanowi, zanim (oczywiście nie za darmo) zdradzi cokolwiek bohaterom. Najprawdopodobniej poradzi im, by przyjrze-li się, co robią poborcy podatkowi wokół targu niewolników.

Prosparro Malanth – jest bezpośrednim współpracownikiem Daragasta. Bez jego współpracy niemożliwy byłby cały proceder nielegalnego handlu niewolnikami – od każdej sfalszowanej transakcji, na skutek której niewolnicy zamiast na Théré trafiają do Lasu Serwos, licytator otrzymuje 3% zysku. Bohaterowie nie będą w stanie wycisnąć ani słowa z Prosparra – jednak wiele może im powiedzieć obserwacja jego zachowania. Malanth naprawdę przerazi się, iż jacyś barbarzyńcy przesłuchują go w sprawie nieprawidłowości w handlu niewolnikami, a na samą wzmiankę o Horrorze robi się kredowobiały! Gdy tylko licytator zorientuje się, iż ktoś węszy wokół sprzedaży niewolników, napisze list z ostrzeżeniem do Daragasta i wyśle go przez jednego z poborców podatkowych, których wielu kręci się przy targu (pobierają wszak opłaty od każdej transakcji). Uważna obserwacja owych poborców wykaże, iż nie wszyscy kursują między swym urzędem a targowiskiem – niektórzy trafiają do kamienicy Daragasta.

Jeżeli bohaterowie popytają się o właściciela kamienicy, każdy przechodzień im powie, że jest nim właśnie szef poborców podatkowych. Już od inwencji graczy zależy, czy uda im się przechwycić którąś z przesyłek kursujących pomiędzy Prosparro a Daragastem. Owe liściki, pisane zawsze na nietrwałej





woskowej tabliczce, są bardzo tajemnicze – sformułuj je, Mistrzu, odpowiednio do sytuacji. Powinny być enigmatyczne, ale w dość jasny sposób muszą odwoływać się do zagrożenia interesów przez tajemniczych adeptów. Jeżeli bohaterowie przechwycą którąś z odpowiedzi Daragasta, mogą trafić na liścik, w którym arystokrata obiecuje wszystko załatwić sam. Gdy tylko bohaterowie dostaną taki liścik, zorientują się, że gdzieś znikła towarzysząca im jak dotąd dyskretna ochrona szpiegów.

PRZESYŁKA

Zanim nad głowami bohaterów zaczną się zbierać czarne chmury zagrożenia, proponuję abyś wprowadził dodatkowy, zupełnie poboczny wątek, który umożliwi im ciekawą drogę ewakuacji z przyszłych problemów. Otóż therańscy szpiegdy nie są jedynymi, którzy obserwują przybyłych do Vivane adeptów. Ich kroki śledzą również szpiegdy z antytherańskiego ruchu oporu. Jeżeli adepci znani są w Barsawii ze swych bohaterskich dokonań i jeżeli były one wyraźnie antytherańskie, zaraz po potwierdzeniu ich tożsamości podziemie zdecyduje się wykorzystać ich do sekretnej misji. W pewnym momencie, zanim jeszcze bohaterowie odkryją tożsamość Daragasta, podejście do nich jakiś człowiek z twarzą ukrytą pod szerokim rondem kapelusza. Poprosi, aby bohaterowie ruszyli za nim i zaczną biec, przechodząc przez kilka

bram i zaułków – w ten sposób gubiąc therańskich szpiegów (którym śledzenie utrudniają agenci ruchu oporu).

Owym tajemniczym jegomościem jest sam Tribas Koar, szef antytherańskiego ruchu w Vivane. Poprosi on bohaterów, aby, jeżeli chcą przysłużyć się Wolnej Barsawii, udali się do therańskiej dzielnicy (ruch oporu już zdołał ustalić, że bohaterowie posiadają niezbędne przepustki), do tak zwanych Wiszących Zikkuratów. W Altanie Alabastrowych Kwiatów znajdują przesyłkę, którą pozostawił tam przyjazny Barsawianom czarodziej. Należy ją przenieść do wielkiego kolektora kanałów ściekowych, który znajduje się pod dzielnicą therańską – tam będzie na bohaterów oczekiwał kurier, który odbierze od nich przesyłkę. Tribas wyjaśni adeptom w pośpiechu, że jeszcze przed Pogromem Theranie wybudowali pod miastem rozległą sieć wodociągów, która dostarcza wodę z rzeki do domów i fontann. Zejść do systemu kanałów jest pełno w całym mieście. Niezależnie od tego, czy bohaterowie się zgodzą, tajemniczy jegomość pośpiesznie się oddali.

Chwilę po zniknięciu Koara zza rogu wyłonią się zdyszani therańscy szpiegdy, którzy nagle na powrót „przemieniają się” w zwyczajnych mieszkańców miasta zupełnie przypadkiem spoglądających na adeptów!

Ów epizod jest zupełnie opcjonalny – pomoże ci on ubarwić przygodę drużyny w Vivane i pokazać im, że Theranie potrafią tworzyć również przepiękne rzeczy – do jakich zaliczyć trzeba niewątpliwie wspaniałe lewitujące ogrody – czyli właśnie Wiszące Zikkuraty.

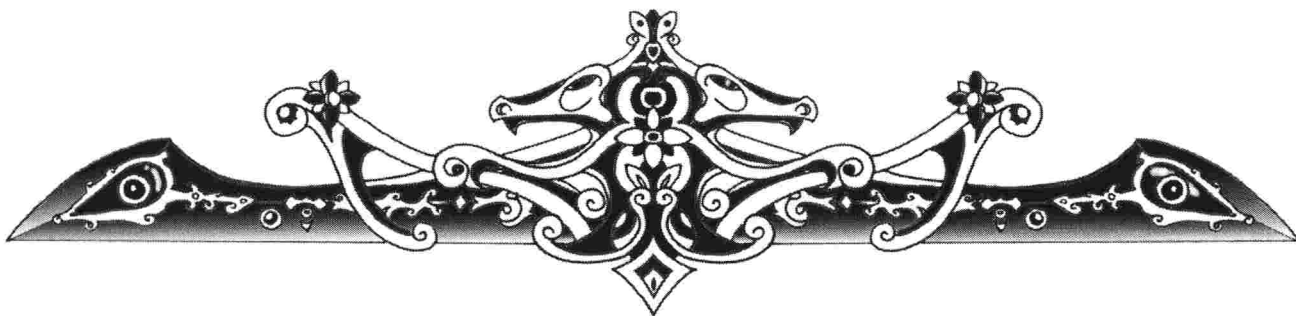
Wiszące Zikkuraty to wspaniałe ogrody pełne lewitujących altan. Spowija go gęsta sieć relaksujących i sprowadzających barwne marzenia czarów. Każdy kto uiszczy opłatę, może wejść do jednej z altan. Wystarczy więc, aby bohaterowie odnaleźli mieszczący się w therańskiej dzielnicy park, zapłacili strzegącym jego wejścia strażnikom i odnaleźli altanę. Na ukrytą przesyłkę znajdującą się w Altanie Alabastrowych Kwiatów czarodziej Néstos Axiós rzucił specjalne iluzyjne zaklęcie – skrywa ono przesyłkę aż do momentu pojawienia się kuriera, który wie o jej istnieniu.

Poza niewątpliwym ubarwieniem przygody i ekspozycją dodatkowego, pobocznego wątku, dzięki temu epizodowi bohaterowie dowiedzą się również o istnieniu kanałów, co być może uratuje im życie...

CAŁA PRAWDA

Oczywiście Tribas nie powiedział bohaterom wszystkiego, choć nie zataił przed nimi żadnych cennych szczegółów! Przesyłkę zostawił w altanie Néstos Axiós, czarodziej z Towarzystwa Przewidyujących, które to sprzeciwia się ograniczaniu dostępu do wiedzy magicznej przez Theran – owa przesyłka, jeśli bohaterowie dostarczą ją szczęśliwie, zostanie przesłana kurierską pocztą prosto do królestwa Throalu. Koar nie wspomniał również dlaczego przesyłki nie może wydostać ktoś z jego ludzi... Ma to oczywiście związek ze zwiększoną czujnością wywiadu vivańskiego. Wszak nie każdego dnia przybywa ze stolicy pretori generała-arbitra. O obecności Kokalosa wiedzą nawet najniżsi urzędnicy Vivane i w wyniku tego działają bardzo dokładnie i uważnie!





CHMURY NAD MIASTEM

Zanim zaczną się kłopoty, czas na zmianę pogody. Niebo zasnują ciężkie deszczowe chmury, zerwie się porywisty wiatr i zrobi się ciemno. Gdy nagle znikną chroniący bohaterów agenci i zacznie padać deszcz, adepci powinni się poczuć nieswojo. Tak się bowiem składa, że Garagund Daragast nie jest w ciemie bity. Przejrzał podstęp i natychmiast skorzystał ze zgromadzonych przez siebie informacji na temat *akarenti* Vivane. Ponieważ zaś generał Ilfalarek chce spokojnie doczekać emerytury, do której ma już naprawdę niedaleko, pod wpływem przekonywujących argumentów tajemniczego posłańca oddelegował wszystkich agentów do „zabezpieczenia domu Konklawe przed zamachem niebezpiecznego antytherańskiego wyrotowca” pozbawiając tym samym bohaterów dyskretną ochronę.

W tym samym czasie Daragast wydał swej prywatnej armii rozkaz, aby po cichu zlikwidowała adeptów. Zanim bohaterowie zorientują się co się święci, zaczną ich okrażać ze wszystkich stron uzbrojeni siepacze Daragasta. Dobrze by było, aby na tym etapie przygody bohaterowie znali już tożsamość swego przeciwnika, a jeśli wprowadziłeś epizod z ruchem oporu, niech wydarzenia owe mają miejsce kiedy bohaterowie są już w posiadaniu przesyłki.

Puść dynamiczną, ale ponurą muzykę. Zacznij siec bohaterów wściekłym deszczem. Niech z każdej uliczki wylaniają się uzbrojeni po zęby „poborcy podatkowi”. Oczywiście teraz bohaterowie będą już wiedzieli kto stoi za zamachem – ale Daragast nie przewiduje, aby herosi przeżyli noc! Sługa Horra jest pewien, że nikt nie pozostanie przy życiu po ataku pięćdziesięciu wyszkolonych zabijaków – bo takie gigantyczne siły rzucił przeciw bohaterom sługa Dornadraala.

Nie wahaj się doprowadzić do krótkich starć. Prześadowcy starają się okrażyć bohaterów na jakimś placu, gdzie będą mogli ich zaatakować przeważającymi siłami ze wszystkich stron. Pozwól adeptom szarpać siły wroga w rozszalałej ulewie, jednak nie pozwól im się przebić. Osacz ich! Niech poczuja, że ich życiu grozi niebezpieczeństwo – są w obcym, pełnym wrogów mieście, a wątpliwi sojusznicy właśnie ich opuścili – być może dowiedziawszy się, kto stoi za nielegalnymi operacjami w handlu żywym towarem, pozwolili wrogowi uprzątnąć niewygodnych barsawiańskich adeptów?



Postaraj się wytworzyć nastrój osaczenia. Adepti zabijają kolejnych wrogów, ale sami też odnoszą rany, powoli wyczerpują się Punkty Karmy... W pewnym momencie zapędź bohaterów na jeden z placów dzielnicy therańskiej. Gdy będą się wykrwawiali w walkach z kolejnymi wrogami i gdy usłyszą terkot naciąganych gdzieś w ciemności kusz, niech, niby przypadkiem, noga jednego z nich nadeptnie na klapę wiodącą do kanałów. Gdy z ciemności wyprysną w ich stronę śmiertcionośne belty, bohaterowie nie będą się długo zastanawiać – natychmiast skorzystają z odkrytej drogi ucieczki.

KANAŁY POD MIASTEM

Co tu dużo mówić – nie ma straszniejszego miejsca niż kanały ściekowe w czasie oberwania chmury! Problemy bohaterów wcale nie skończą się gdy zejda do kanałów. Po krótkim przegrupowaniu ruszy za nimi pościg. Tym razem będą musieli zmierzyć się z grupą adeptów działających przy wsparciu magów. Jest to świetna okazja do odegrania klasycznych scen z filmów sensacyjnych, w których to fontanna ognia goni bohaterów, ci zaś muszą salwować się ucieczką pod wodę – ścigający ich Mistrz Żywiołów nie zawaha się użyć wszelkich dostępnych środków, by po bohaterach nie zostało śladu.

Prowadząc starcie w kanałach pamiętaj, że z każdą chwilą przybywa wody i że pełno w nich wodnych kurtyn – to woda spływająca z rynsztoków. W kanałach jest bardzo ciemno i nie są to wyłącznie poziome korytarze – pełno jest przeróżnych kolektorów, większych i mniejszych sal, w których dochodzi do





połączenia lub rozdzielenia mniejszych tuneli. Pamiętaj również, iż w którymś z kolektorów czai się agent ruchu oporu. Odebrawszy przesyłkę natychmiast oddali się od bohaterów, by nie zostać złapanym przez rozwścieżoną pogoń.

Podczas całej sceny utrzymuj bardzo dynamiczne tempo i wprowadzaj tylu przeciwników, aby bohaterowie czuli, że jest z nimi bardzo krucho. A gdy w najmniej oczekiwanym momencie opadną ich wrogowie, z nieba nadejdzie pomoc.

DWA ELFICKIE OSTRZA

Nagle odemknie się jeden z włazów i na przeciwników bohaterów spadnie niczym wichura srebrzysta smuga jasnych włosów i wirujących mieczy. Zanim wrogowie się zorientują, do walki włączy się przerażająco skutecznie generał Elkanshara, która z zadziwiającą skutecznością łączy sztukę walki dwoma mieczami z magią ksenomatyczną. Zaskoczeni prześladowcy wycofają się, by się przegrupować, a pani generał bez słowa poprowadzi bohaterów sobie tylko znaną drogą. Mruknie słowa przeprosin za zaistniałą sytuację i wspomni coś niepochlebnego o generale Ilfalareku.

Jeśli chcesz, możesz jeszcze kilkakrotnie doprowadzić do starć z grupą pościgową – wszystko zależy od tego, czego oczekują twoi gracze. Jeśli są już zmęczeni walką, Elkanshara wyprowadzi ich studzienką kanalizacyjną wiodącą wprost na plac ćwiczebny koszar VIII Legionu.

Natychmiast wyda rozkazy przygotowania operacji pacyfikacyjnej – wszak teraz nie ma już wątpliwości, kto związał się z potężnym Hurgashem Dormadraalem...

DARAGAST

Nic już nie stoi na przeszkodzie, by uderzyć na kamienicę podstępного krasnoluda. Generał Elkanshara poprowadzi herosów i trzy manipuły doborowych adeptów VIII Legionu. Jeśli chcesz, Mistrzu, możesz opowiedzieć narracyjnie o krótkiej potyczce, jaka rozegra się pomiędzy do końca wiernymi zdradzieckiemu krasnoludowi poborcami podatkowymi a oddziałami Theran. Jest to doskonała okazja, by pokazać bohaterom, jak niezwykle skuteczną machiną jest zdyscyplinowana i świetnie wyszkolona armia Thery. Gdy żołnierze uporają się z przeciwnikiem, Elkanshara w asyście bohaterów wkroczy do siedziby Daragasta.

Oczywiście Daragast zdaje sobie sprawę, iż został zdekonspirowany. Przez cały czas ataku bohaterów na jego dom odprawia z pomocą księgi Ohm rytuał, który otworzy mu magiczne przejście wprost do mneo-rytowego pałacu Horrora. Bohaterowie powinni nakryć go w momencie, gdy właśnie zamierza się sztyletem na skępowaną elfkę, która ma posłużyć za ofiarę dla Horrora. Czas więc, by raz jeszcze bohaterowie ruszyli do boju – w tym przypadku liczy się przede wszystkim szybkość – gdy sztylet przebijie serce niewinnej dziewczyny, Daragast zniknie i tożsamość jego współpracowników pozostanie nieznana.

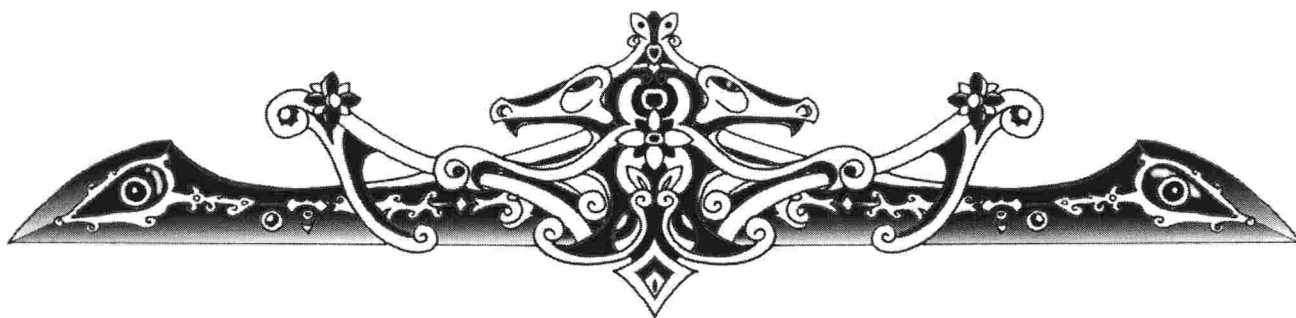
Natomiast jeżeli zostanie pojmany, zajmie się nim sama pani generał – swoją ksenomantyczną mocą odetnie go od wspomagającej magii Horrora. Teraz czas aby bohaterowie przymusili Daragasta do gadania. Nagródź każdy dobry pomysł – perswazję, zastraszenie, oszustwo, a nawet tortury. Daragast jest raczej tchórzliwym Dawcą Imion i wkrótce zacznie śpiewać jak z nut. Nie zdąży jednak powiedzieć wszystkiego – w pewnym momencie leżąc nieopodal księgi Ohm zalśni złowieszczo i wypłuje strumień ognia, który przepali krasnoludowi gardło, podpalając jednocześnie zgromadzone w pokoju dokumenty. Magiczny płomień w ciągu dosłownie sekund zajmie całe pomieszczenie – bohaterowie będą musieli ratować się ucieczką.

Niezależnie od tego, czy drużynie uda się wydobyć wszystkie informacje ze zdradzieckiego krasnoluda, Elkanshara natychmiast uda się do gubernatora Kyprosa, by ten wydał rozkaz przygotowania okrętów powietrznych do wyprawy przeciwko Horrorowi.

SŁOWO THERANINA

Czas zadziwić bohaterów. Nie dość, że dzięki uzyskanym przez nich informacjom Theranie bezlitośnie rozprawia się ze współpracownikami Horrora, nie zważając na ich pochodzenie i status społeczny, to jeszcze wywiążą się ze swoich obietnic. Wkrótce bohaterowie zostaną przetransportowani do Powietrznej Przystani, gdzie rozpoczną się przygotowania do wyprawy przeciw Horrorowi. Nie szczędź graczom opisów potęgi Imperium. Niech poczują, iż tym razem potężna militarna siła, którą traktowali od zawsze jako swego przeciwnika, zdecydowała się sprzymierzyć z nimi swoje siły, by zniszczyć wspólnego wroga przybyłego z astralnej otchłani i pragnącego pozbawić Ziemię magii.





OSTATNIE STARCIE (POWIETRZNY OKRĘT VIII)

„Ostatnie starcie” opisuje wielką bitwę, jaka rozegrała się w kilka tygodni przed pojawieniem się nad Barsawią „Tryumfu”. O owych wydarzeniach głośno było swego czasu w całej wschodniej Barsawii, lecz dopiero therańskie raporty, do których udało mi się dotrzeć, pozwoliły mi zrozumieć wszystkie szczegóły tej historii. „Ostatnie starcie” to opowieść o wielkiej odwadze, heroicznych czynach, dyplomacji i ostatecznym zwycięstwie nad bestią. Niesie też w sobie ostrzeżenie, przed ufaniem Theraanom, którzy choć potrafią być cennymi sojusznikami, wciąż pozostają zdradzieccy i jadowici niczym skorpiony.

– T’saanas V’shala
Trubadurka Domu V’strimon

PROLOG

Kared Cherian z Domu Thaloss, główny archiwista Tairini Gerte Yana, otworzył nadesłany list. Przesyłkę wprost z Vivane przywiózł kurierski powietrzny okręt. Mag przełamał pieczęć Ósmego Legionu. Szybko przeczytał raport i natychmiast spalił list. Wszystko szło zgodnie z planem. A nawet lepiej – może uda się oczyścić Imperium ze sług Horrora. A jednocześnie, właśnie jednocześnie... Cherian uśmiechnął się, a jego oczy rozpalili żar chciwości – generał-arbiter będzie bardzo zadowolony z tego chytrego planu. A wszystko – na chwałę Wielkiej Thery!

WSTĘP

„Ostatnie starcie” stanowi, jak sama nazwa wskazuje, ostatnią przygodę kampanii „Powietrzny Okręt”. Jest to scenariusz, w którym do wielkiej bitwy ramie w ramie z bohaterami staną dawni sojusznicy: orki z dalekich stepów,trolle z Gór Smoczych, przebiegłe t’skrangi i krwawe elfy oraz... Theraanie! Jeżeli adeptom uda się pokonać armię Dormadraala i pozbawić go, zgodnie z zaleceniem manuskryptu Ithilion, pożywienia – to przygoda zakończy się starciem z jednym z największych Horrorów Barsawii, który pozostał na Ziemi po zakończeniu Pogromu!

W PRZESTWORZA

Generał Elkanshara wywiąże się z umowy, co może zadziwić bohaterów o antytherańskim nastawieniu.

Na drugi dzień po likwidacji siatki Horrora z Vivane gubernator Kyprios wyda rozkaz „podjęcia interwencyjnej akcji pacyfikacyjnej na terenie prowincji Barsawia w celu zniszczenia siedliska Horrora”. Do przeprowadzenia owej akcji przeznaczy kilę „Majestat” w eskorcie dwóch bat wojennych z VII Floty Powietrznej oraz jedną doborową kohortę VIII Legionu.

Czas więc, drogi Mistrzu, na prawdziwie earthdawnowe sceny! Bohaterowie zostaną ponownie transportowani na platformę Powietrznej Przystani, gdzie będą mogli podziwiać ogrom therańskiego geniuszu militarnego. Kila „Majestat” to w rzeczywistości całkiem spory latający zamek, uzbrojony w działa ogniste i wyrzutnie therańskiego ognia. Zamek posiada potężne zabezpieczenia magiczne i pełną obsadę czarodziejów! Bohaterowie, którzy zostaną zamustrowani właśnie na „Majestat”, będą mogli podziwiać załadunek karnych oddziałów VIII Legionu – marszowy krok, wycie rogów, błyski znaków i lśnienie oręża. Będą mogli w końcu doświadczyć, jak złą sławą owiana jest generał Elkanshara – wobec niej nawet wytrawni centurioni zaczynają się jąkać, a zwykłym żołnierzom po karkach spływa perlisty pot i trzęsą się nogi. Może w końcu dotrzeć do nich plotka, iż przerażająca Ksenomantka widzi świat w przestrzeni astralnej – spoglądając na adeptów patrzy nie na nich, lecz na odbicia ich prawdziwych wzorców, na wskroś przenikając ich tajemnice i zdolności.

Powietrzna flotylla w pośpiechu opuści Vivane i ruszy na północ – Elkansharze zależy, aby spotkać się





z podążającą, na spotkanie bohaterów armią elfów z Krwawej Puszczy. Możesz jeszcze pozwolić graczom porozkoszować się monumentalnością sytuacji. Pozwól im „popowiewać” efektownie płaszcami z najwyższych wież mknącej w przestworzach kili, uracz ich opisami manewrów therańskich powietrznych statków. A gdy poczujesz już, że są nasyceni i wystarczająco dumni, uświadom im, że właśnie zaprosili nad niebo swej ukochanej Barsawii therańskich najeźdźców z ich najpotężniejszą siłą – kamienną flotą powietrzną...

SPOTKANIE TRZECH ARMII

Po kilku dniach bohaterowie dotrą do miejsca spotkania – opuszczonej obecnie gospody na środku barsawiańskich stepów. Już z daleka widać będzie ciągnący w kierunku zajazdu sznur kawalerii elfickiej. Jak łatwo sobie wyobrazić, gdy tylko powietrzne okręty na dobre wynurzą się z chmur, elficki szyk marszowy zostanie złamany. Rozlegną się gwizdki oficerów, zatrzepocą sztandary, a wojsko uformuje się w szyk bojowy.

Elkanshara rozkaże flocie zawisnąć nad gospodą i będzie oczekiwała na dalszy rozwój wypadków. Tymczasem to jeszcze nie koniec niespodzianek. W następnym momencie da się usłyszeć narastający niczym grom przed burzą pomruk tratowanej ziemi. Wkrótce od wschodu w tumanie kurzu nadciągnie orkowy oddział grzmotorożców. To prezent dla bohaterów od Chana orków, który pamięta, kto niemal sprowadził na jego lud wojnę z klanem V'strimon (patrz przygoda „Przeklęty Miecz”).

Jak łatwo sobie wyobrazić, ujrawszy Therań orki poczną szykować się do boju. Oczywiście w osobnej grupie, gdyż żaden szanujący się ork nie będzie się wszak zadawał ze splugawionymi magią krwi elfami! Ogólnie sytuacja jest niezwykle napięta. Generał

Elkanshara wcale jej nie rozwiąże. Zażąda od bohaterów, aby przybyłe oddziały oddały się pod jej dowództwo. Oczywiście takie rozwiązanie jest nie do przyjęcia dla dumnego Sunamona czy też honorowego dowódcy orkowej jazdy (kimkolwiek on będzie, bohaterem niezależnym czy graczem).

NEGOCJACJE

Mamy więc bardzo ciekawą sytuację polityczno – strategiczną. Trzy grupy niedoszłych sojuszników, posiadających ten sam cel, są gotowe rzucić się sobie do gardeł. Jedynym prawdziwym łącznikiem są bohaterowie. Tylko herosi są w stanie załagodzić sytuację i pokojowymi metodami wyłonić dowódcę. To do twoich graczy należy wynalezienie sposobu, jak pogodzić orkową dumę, elfickie poczucie wyższości oraz therańską potrzebę kontrolowania każdej sytuacji i przewodzenia innym narodom. Trzeba będzie wykazać się sprytem i zmysłem dyplomatycznym, by nie urazić honoru i godności tak różnych przeciwieństw ludów.

Pamiętaj jednak, że ostatecznie powinno się bohaterom udać. Nie muszą tego jednak wiedzieć. Pozwól im potrudzić się przez dobrą chwilę. Już samo ustalenie miejsca spotkania trójki dowódców będzie niezwykle trudne, choćby dlatego, że Elkanshara będzie zapraszać do siebie, na pokład powietrznego okrętu, nie chcąc wychodzić do barbarzyńców – na co oczywiście przenigdy nie zgodzą się honorowe orki czy też ostrożne krwawe elfy. Mam nadzieję, że czujesz subtelność owej sytuacji wystarczająco dobrze, by odpowiednio ją rozegrać. Gdy już uda się bohaterom doprowadzić do ustalenia dowództwa i zapobiec rozlewowi krwi, przywódcy trzech armii przystąpią do planowania uderzenia...

NARADA WOJENNA

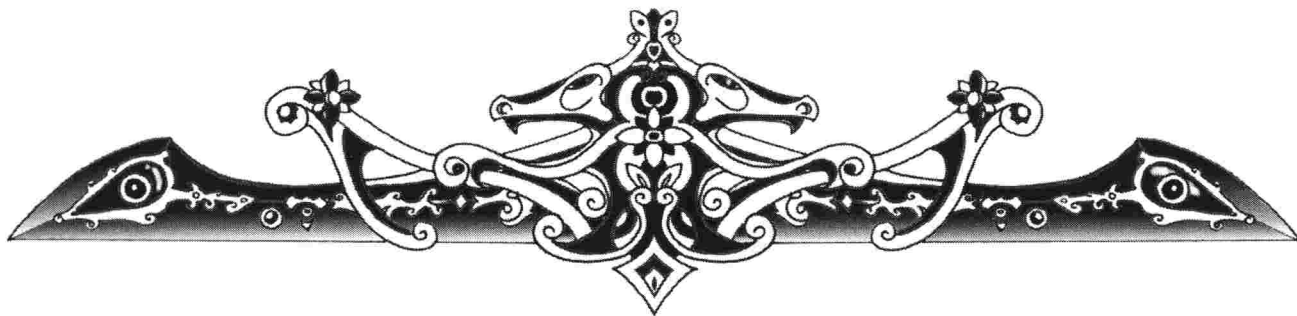
Oczywiście tak naprawdę bohaterowie niezależni nie mogą wymyślać planu bitwy za graczy! To w końcu oni są głównymi postaciami tej opowieści. Zarówno Elkanshara (i jej przyboczny centurion dowodzący oddziałem piechoty), jak i Sunamon oraz dowódca orkowej jazdy mogą posłużyć bohaterom swoimi radami. To do graczy jednak należy ustalenie ostatecznego planu – wszak to oni byli w gnieździe Dormadraala („Gniazdo Dormadraala”), znają ukształtowanie terenu i potrafią ocenić siły, jakimi dysponuje Horror.

A jaka jest prawda? Otóż Horror dysponuje dwoma powietrznymi galeonami i jedną górniczą batą

GRACZ DOWÓDCA

Jeżeli któryś z twoich graczy jest orkowym kawalerzystą lub wojownikiem, to doskonały moment, by go wyjątkowo uhonorować. Niech Chan przekaze adeptowi dowództwo nad oddziałem ciężkiej jazdy w uznaniu jego sławy i zasług. To również doskonały moment, aby dołączyć do przygody dodatkowego gracza – jeśli przypadkiem zajdzie taka potrzeba...





przebudowaną na statek wojenny. Owe okręty powietrzne są uzbrojone w wyrzutnie therańskiego ognia oraz wzmocnione magią Horrora. Dowodzi nimi ostatni z atutów Królowej – reprezentowany przez kartę tarota Powietrzny Okręt – czyli doskonały dowódca troll Janhel Svighlirson. Jeśli chodzi o siły lądowe, Horror jest w stanie wystawić tysiąc żołnierzy, z czego jednak połowa to niewolnicy, kiepsko uzbrojeni i siłą zagnani do szeregów. Pozostałe wojsko to elfia piechota uzbrojona w mneorytowe włócznie – oddziały te są bardzo niebezpieczne, gdyż nieumarłe elfy nie czują bólu ani nie boją się śmierci (wierząc, iż Horror nie pozwoli im umrzeć!). Owymi oddziałami dowodzi bliźniacza siostra Vernen Thary – Anner Thara, arcykapłanka Horrora, władająca wszystkimi jego mrocznymi mocami.

Teren jest wyjątkowo niekorzystny do walki – jest nim wszak poprzecinana setkami rzeczulek gęsta dżungla. Szpiedzy pretori Kokalosa donieśli, iż Horror spodziewając się ataku przygotowuje się do długiej wojny partyzanckiej. Jednakże dostęp do wnętrza dżungli ułatwia rzeka Galanga, spławna aż po Wodospad Gryfona. Transport dla wojska może zapewnić t'skrangowy sojusznik Thera – Dom K'tenshin (może to być sugestia generał Elkanshary). Istnieje też możliwość wykorzystania przyjaźnie nastawionych przewodników z wiosek Katani oraz dzikich t'skrangów – wszystko zależy od tego, w jakich stosunkach rozstali się z owymi nacjami nasi bohaterowie w poprzednich scenariuszach.

Jest bardzo wiele możliwych rozwiązań przeprowadzenia ostatniej bitwy. Thera nie będą naciskali na

oprowadzenie sytuacji w powietrzu, a później na dokonanie desantu. Elfy będą obstawały za walką w lesie, orki za wyciągnięciem wroga z lasu i rozjechaniem go kilkoma druzgocącymi szarżami. Do bohaterów należy opracowanie strategii, która połączy niezwykle silę rażenia kili, możliwości ciężkiej orkowej kawalerii oraz niezwykle zwrotność lekkich oddziałów elfickich (nie wspominając już oczywiście o magicznym wsparciu, jakiego mogą dostarczyć sami bohaterowie). Pamiętaj, Mistrzu, aby zasugerować bohaterom przeprowadzenie odpowiedniego rozpoznania, przygotowanie planów awaryjnych, przygotowanie pola bitwy itd.

WIELKA BITWA

Nie sposób do końca przewidzieć, na jaki sposób walki zdecydują się twoi gracze. Tak więc może się zdarzyć, iż podany opis bitwy będzie zupełnie nieadekwatny. Mam nadzieję jednak, że w takim wypadku natchnie cię on swoim rozmachem i dostarczy kilku pomysłów.

Założmy, że bohaterowie zgodzili się na plan Thera – na kilka dni przed przybyciem bohaterów kila wypaliła ogromną połąć puszczy do gołej ziemi. W tym czasie wojska orków, elfie oddziały i część therańskich legionistów została zaokrętowana na t'skrangowe parowce. Horror zrozumiał przesłanie od bohaterów i przygotował się na walną bitwę. Jeżeli bohaterowie nie desantują do lasu zwiadowców (lub też sami nie udadzą się na przespiegę), nie będą wiedzieli, iż kapłani Horrora przygotowali na polu bitwy kilka magicznych pułapek (wymyśl sam parę malowniczych adaptacji czarów bojowych z podręcznika). Gdy zaś nadejdzie dzień ataku i z porannych mgieł zasnuwających Galangę wynurzą się majestatycznie wyładowane po brzegi wojskiem t'skrangowe parowce, z przeciwległej strony lasu wychyną hufce Królowej Fon-Gazaal.

Gdy tylko armie sojusznicze rozpoczną desant, znad lasu wyłoni się powietrzna flota Horrora. Opisz majestat potężnych powietrznych galeonów, które pod pełnymi żaglami prują naprzeciw bezbronnym parowców. Na spotkanie niech wyjdą im therańskie statki powietrzne (być może niosące na swych pokładach również bohaterów). Rozpętaj w powietrzu istne ogniście piekło! Niech smugi therańskiego ognia ścierają się z niewidzialnymi czarami ochronnymi. Niech o kamienne i drewniane burty okrętów rozbryzgują się ogniście kule. Niech powietrze przesywają roje strzał

WYPALIĆ DŻUNGLE

Jedną z propozycji jest zastosowanie tradycyjnej techniki therańskiej. Elkanshara proponuje, aby przygotować pole bitwy wypalając do gołej ziemi sporą połąć dżungli – w ten sposób prowokując oddziały wroga do stawienia się na wybranym przez sojuszników polu bitwy. Therańska pani generał wierzy, iż taką manifestacją siły na terenie Horrora rozdrażni Dormadraala wystarczająco, by postąpił nierozważnie i rozkazał zniszczyć wojska naruszające jego ziemie. W przeciwnym wypadku czeka bowiem sojuszników żmudne przedzieranie się przez dżunglę i walka na granicy ziemi Horrora.





zapalających i oszczepów. Niech z okrzykiem rzucają się do abordażu powietrzni żeglarze!

W POWIETRZU

Na początku starcia będzie się wydawać, iż Theranie mają zdecydowaną przewagę. Wnet się jednak okaże, iż dowodzący flotą Horrora jest znakomitym taktykiem, który wykorzystuje zwrotność drewnianych okrętów oraz doskonale posługuje się niezwykle mocami udzielonymi mu przez Horrora, by spychać w kierunku rzeki broniące nieba nad sojusznikowymi oddziałami therańskie okręty. Powinno stać się jasne dla bohaterów, iż dopóki żyje Janhel Svighlirson, dopóty Theranie nie zapewnią sobie supremacji w powietrzu. To do adeptów właśnie należy przechylenie szali zwycięstwa pierwszego etapu bitwy. Potężny troll stoi przy kole sterowym jednego z powietrznych galeonów. By go zabić, bohaterowie będą musieli desantować się na pokład przeciwnika. Czyż jednak taki wyczyn jest naprawdę czymś trudnym dla obdarzonych niezwykle mocami adeptów?

Postaraj się, aby walka z przeciwnikiem była naprawdę epicka. To w końcu praktycznie kulminacyjna scena całej kampanii!!! Pozwól więc bohaterom dostać się na pokład wrogiego okrętu i zaatakować jego kapitana – mimo obecności żołnierzy przeciwnika, mimo tego, że powietrze aż trzeszczy od magicznych żywiołów uwalnianych przez ścierające się flotyllę. Postaraj się, aby troll był godnym przeciwnikiem dla

twoich adeptów i by każdy atakujący mógł zadać choć jeden wspaniały i niepowtarzalny cios – jak na epos bohaterski przystało! A gdy zakuty w płytową zbroję kapitan opadnie na deski pokładu bez ducha, z wielkim hukiem runą postawione przez Horrora magiczne osłony. Natychmiast therańskie działa pluną istną nawałnicą ognia i rozpoczną metodyczną pracę przemieniania dumnej floty Horrora w kłębowisko płonących wraków...

NA WODZIE

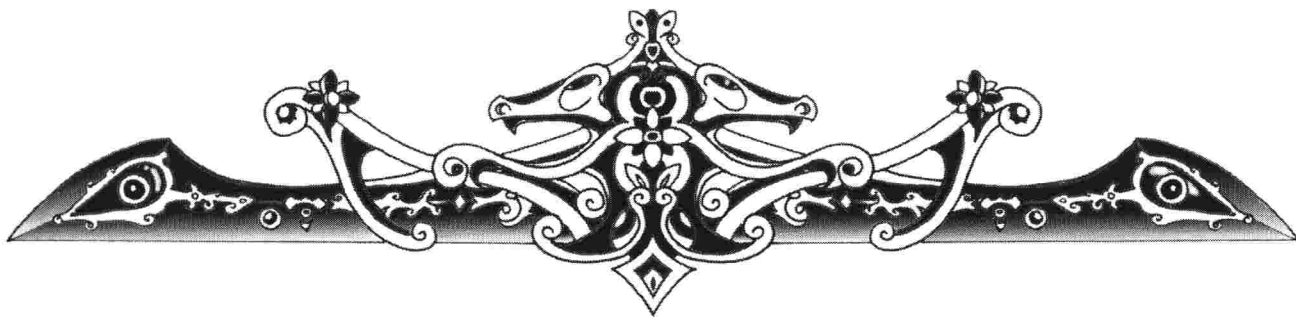
Oczywiście część twoich graczy może zdecydować się poprowadzić lądowanie. Tutaj też Horror zadbał o to, aby adepci nie mogli się nudzić. Otóż gdy tylko pierwsze oddziały staną na brzegu, dowodząca wojskiem Horrora Anner Thara wskaże różdżką przybrzeżne zarośla i wypowie inkantację przyzywania. Nagle z sykiem spośród trzciny wynurzy się, wywijając węzowiskiem macek, straszliwy potwór. Monstrum rzuci się w kierunku najbliższego transportowca i poznacznie kruszyć jego burty oraz rozgniatać na miazgę przerażonych żołnierzy. Przytomne t'skrangi natychmiast zaczną odbijać od brzegu, oczywiście wbrew rozkazom Sunamona i dowódcy orczej jazdy...

Cały plan bitwy może się więc posypać przez zastawioną pułapkę. To do adeptów należy zadanie walki z potworem. To oni muszą dzielnie zeskoczyć ze statku i brnąć po pas w mulistej wodzie, by stawić czoło monstrum. Pozwól graczom dokonać owego bohaterskiego czynu na oczach całej armii – niech marynarze dopingują im głośno. Pozwól na heroiczne akcje, wyzwól w graczach wrażenie, że są bohaterami z eposu i właśnie zapisują się złotymi zgłoskami w księdze historii Barsawii. A gdy potwór w końcu

TROLLE Z CZARNEGO ZAMKU

Jeśli chcesz, w decydującym momencie starcia w powietrzu w sukurs bohaterom może przyjść powietrzny drakkar trolli z Gór Grzmotu pod dowództwem Auryga Ogniste Rogi. To właśnie z pomocą nieustraszonych Kryształowych Łupieżców bohaterowie mogą dokonać abordażu flagowego okrętu floty Horrora. Pamiętaj jednak, iż Kryształowi Łupieżcy nienawidzą Theran – pomogą bohaterom, lecz nie będą walczyć ramie w ramie z therańską flotą! Jeżeli uważasz, że może to dostarczyć dodatkowych emocji w czasie bitwy, trolle mogą zechcieć zaatakować Theran i to właśnie do bohaterów będzie należało powstrzymanie krewkiego temperamentu Powietrznych Łupieżców!





padnie pod ciosami ostrzy bohaterów, pozwól, by armia wykrzykując ich imiona rzuciła się ku brzegom rzeki, by przystąpić do szturm...

NA ŁADZIE

Podczas gdy sojusznicy próbują rozwinąć szyk i zakończyć desant, a w przestworzach ścierają się powietrzne okręty, wojska Horrora nie próżnują. Wysadzone w pierwszej fazie bitwy oddziały będą systematycznie wycinane przez coraz to nowe fale szturmujących niewolników. Rozsądna elfia przywódczyni pozostawia najlepsze, doborowe oddziały na późniejszą część bitwy. Gdy zaś tylko jej przeciwnicy rozwiną swoje szyki i gdy zabaczy przygotowania do szarży grzmotorożców, ponownie skinie swą różdżką w kierunku skrajów lasu flankujących oddziały przeciwnika. Wnet z rykiem wypadną stamtąd kolejne monstra, które niczym potworni harcownicy ruszą na sojuszników, by uniemożliwić im zorganizowany atak. To kolejne wyzwanie dla bohaterów. Z nowym zagrożeniem można sobie poradzić na wiele sposobów – tym razem jednak nie wystarczy dobre władanie mieczem. Monstrów jest zbyt wiele, walczyć z każdym z osobna. Być może będzie potrzebny atak z powietrza którymś ze okrętów, być może genialny manewr oskrzydłający oddziału konnicy pod dowództwem bohaterów, a może oryginalne zastosowanie mocy któregoś z czarodziejów? Postaraj się, aby stało się jasne, że to wyłącznie dzięki działaniom bohaterów możliwa stała się szarża.

Gdy tylko bohaterowie oczyszczą przedpola, będą mieli okazję poprowadzić szarżę na wrogie oddziały. Uczyń opis owego ataku niezapomnianym. Niech zdrży ziemia pod nogami rozpędzających się orczych wierzchowców, niech powietrze wypełni charczący okrzyk bojowy pijanych bitwą kawalerzystów. Daj bohaterom poczuć potworną siłę, jaką stanowi na polu bitwy uformowany w klin oddział najstraszliwszej jazdy Barsawii. Pozwól im dosłownie wgnieść w ziemię elitarny zastęp wojowników Dormadraala. A gdy już bohaterowie będą pewni zwycięstwa, niech z lasu wychyną w równym szyku kolejne hufce nieśmiertelnych elfów...

W PRZESTRZENI ASTRALNEJ

Oczywiście atrakcji nie może zabraknąć również dla czarodziejów (o ile tacy są w twojej drużynie). Wbrew temu, co się może wydawać, największy bój toczy się w przestrzeni astralnej. Dowódczyni wojsk Horrora



skupia w sobie całość jego mocy – walczy z nią Sunamon i generał Elkanshara. Tylko ich połączony wysiłek zapobiega masowemu odarciu z ciała wojsk walczących sojuszników i pojawianiu się na polu bitwy coraz to nowych koszmarnych stworów przyzywanych przez Dormadraala z otchłani przestrzeni astralnej. Jeśli chcesz, adepci-magowie mogą dołączyć do owego boju, ciskając swoje zaklęcia przeciwko rozległym, pancernym matrycom Horrora, czy też atakując bezpośrednio wzorzec Annar Thary. Dłuższa obserwacja tego, co dzieje się w przestrzeni astralnej,

PRZEDMIOT WZORCA

Bohaterowie posiadają przynajmniej jeden z Większych Przedmiotów Wzorca Horrora. To doskonała broń przeciwko jego mocom. Można ją wykorzystać również w walce z kapłanką Horrora. Proponuję, abyś rozwiązał tę kwestię czysto storytellingowo, pokazując bohaterowi o ile silniejsze jest działanie jego magii jeżeli skorzysta z Przedmiotu jako klucza do wzorca Horrora.





powinna uświadomić bohaterom, że bitwy nie da się wygrać bez zabicia kapłanki Horrora. Dopóki ona żyje, armię Dormadraala wypełnia jego magiczna moc, nie czują strachu ani bólu.

Tak więc to kolejne – tym razem ostateczne zadanie dla bohaterów – zabić arcykapłankę! Muszą przedrzeć się przez jej elitarnych strażników, zablokować jej zaklęcia i moce oraz uśmiercić jej cielesną powłokę. Powinien to być zbiorowy wysiłek całej drużyny. Gdy Annar padnie, uleci duch bojowy nieumarłych elfów. Pozbawieni jej osłony magicznej zostaną wystawieni na bezlitosną nawałę magii Ksenomantów i Mistrzów Żywiołów z therańskiej kili, nie wspominając już o ognistych działach. Na polu bitwy rozpęta się istna hekatomba. Pod ogniem dział żywcem palone będą oddziały przeciwnika, zaś orki będą raz po raz szarżować na rozpieczętowane oddziały. W lesie zaś będą ciężko pracować oddziały elfickie, niszcząc ostatnie ogniska oporu.

KRAJOBRAZ PO BITWIE

Bitwa nie zakończy się żadnym nagłym akcentem. Z nadejściem zmroku starcia wygasną, a z rzeki zacznie się podnosić gęsta mgła. Sojusznicy zostaną panami pola bitwy, zaś resztki armii Dormadraala wycofają się do jego gniazda. Orki będą nalegały, by kontynuować atak i zniszczyć Horrora w jego leżu. Na to jednak nie zgodzi się Sunamon ani Elkanshara, a i bohaterowie powinni mieć spore obiekcje. Wszak manuskrypt Ithilion jasno mówi, aby nie atakować Horrora w jego mneorytowym kopcu. Tak więc skrwawionej armii sojuszników nie pozostanie nic innego, jak tylko wycofać się z niebezpiecznej dżungli i pozostawić ostateczne rozwiązanie adeptom.

OSTATECZNE STARCIE

Co tu dużo mówić – czas kończyć kampanię. W kilka dni później, gdy bohaterowie odnowią swe siły, zaś Horror zgłodnieje (ciągle patrole therańskiej floty nie pozwalają mu ściągać nowych niewolników drogą powietrzną, a elfy z Krwawej Puszczy trzymają pozostałe przy życiu sługi Horrora w szachu), czas przystąpić do ostatecznej konfrontacji. Dzięki Przedmiotowi Wzorca, który udało się bohaterom wynieść z Fon-Gazaal, Ksenomanta może zmusić Horrora do pojawienia się w kościanym kręgu. Jeżeli bohaterowie zdecydowali się na skorzystanie z usług Sunamona, wtedy ostatnia walka tej kampanii rozegra się w kręgu pod Kratas, w miejscu, skąd

JEŻELI JEDNAK UDERZA

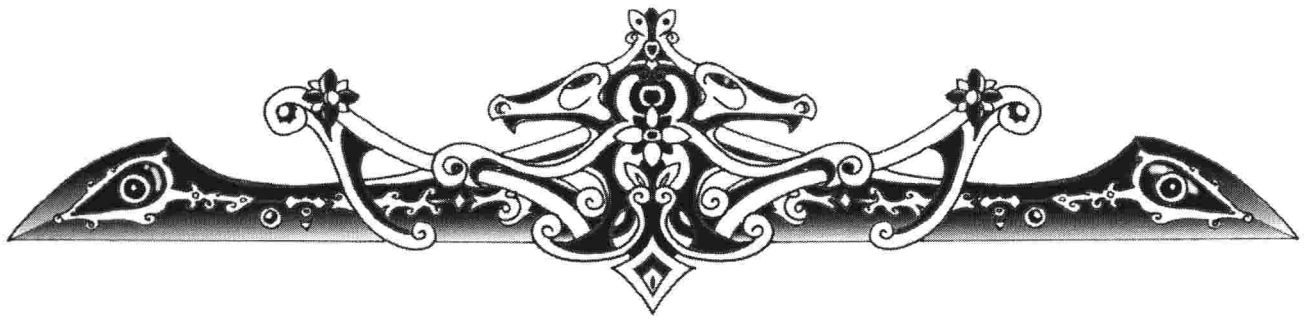
Co zrobić, jeżeli twoi gracze zdecydują się zaatakować gniazdo Dormadraala pomimo ostrzeżeń? Jest kilka sposobów, aby ich od tego odwieść – po pierwsze gdy podejda bliżej, zauważą wielką trąbę powietrzną, która zasysa energię magiczną ze świata do wymiaru Horrora. Natychmiast poczują, jak słabną ich talenty i wypływa Karma. Jeżeli dalej będą zdecydowani ruszyć w kierunku mneorytowego kopca, z tuneli w zboczach zaczną zerkać na nich wygłodzone ślepie nieznanych im stworzeń. To liczne pomniejsze Horrory, które znalazły schronienie w mneorytowych sztolniach – gdzie wciąż utrzymuje się wysoki poziom magii. Owe Horrory mają przykazane zniszczyć każdego, kto zapaści się nieproszony do gniazda. Tak więc Dormadraal nawet nie będzie musiał się osobiście fatygować, by zabić bohaterów. Jeżeli zaś adepci są tak potężni, że pokonają gromadę pomniejszych Horrorów i zdecydują się wejść w czarny tunel prowadzący do wnętrza kopca – po prostu opisz im jak ich postacie znikają w ciemnościach, jak powoli nikną ich głosy odbijające się echem wśród kamiennych ścian i... powiedz, aby stworzyli sobie nowe postacie. Wśród mneorytowych ścian najedzony Dormadraal jest nie do pokonania – wszak nie na darmo jest jednym z Władców i nie na darmo zasysa magię z Ziemi. Uśmiercić adeptów to dla niego fraszka. W ten sposób zakończy się smutno legenda o Powietrznym Okręcie, a chwała za pokonanie Dormadraala spłynie na jakichś innych adeptów pod wodzą Ksenomanty Sunamona...

bohaterowie udali się na swoją ostatnią wyprawę do zaświatu Horrora (patrz „Fon-Gazaal”).

Musisz, Mistrzu, odpowiednio przygotować się do owej sceny. Należy zaprojektować Horrora – osłabionego, lecz wciąż potężnego. Nie jestem w stanie podać ci jego charakterystyk, gdyż aby zapewnić dobrą zabawę, powinien on być przystosowany do twojej drużyny – tak by miała ona szansę go pokonać, a jednocześnie by walka była naprawdę niebezpieczna!

Oczywiście zaopatrzę cię w kilka wskazówek. Po pierwsze Dormadraal występuje pod trzema postaciami fizycznymi – jak wiesz, dokonał rozplecenia swojego wzorca tworząc postać Potwora, Chłopca i Królowej – te trzy aspekty mają zróżnicowane umiejętności i charaktery. Potwór jest po prostu mało rozumny, za





to niezwykle agresywną bestią, pragnącą zniszczyć każde życie. Powinien być niezwykle silny i wytrzymały, zaś jego moce powinny koncentrować się wyłącznie na walce (proponuję, aby miał wyjątkowo trudny do przebicia pancerz oraz posiadał moc *Spaczenie karmy* oraz *Zdzieranie skóry*).

Z kolei Chłopiec to lekkomyślny, dość wesoły młodzieniec, który doskonale walczy wręcz wspomagając się drewnianym kijem. Można stworzyć zamiast Horra adepta wysokiego kręgu w dyscyplinie Mistycznego Wojownika. Aby odzwierciedlić jednak różnicę pomiędzy zwykłym adeptem a Horrorem, możesz wyposażyć młodzieńca w kilka efektownych czarów (takich np. jak *Wrzask*).

Na koniec Królowa – najbardziej rozsądna i pokojowo nastawiona forma – powinna być oszałamiająco piękną kobietą o bardzo sugestywnym głosie. Pojawi się w kręgu przygotowana do walki – uzbrojona w kolczugę i tarczę z mneorytu (możesz wymyślić dowolne moce owych przedmiotów). Proponuję, aby stworzyć charakterystyki Królowej na podstawie adeptyki wysokiego kręgu o mieszanej dyscyplinie Wojownika i Ksenomaty. Do tego wyposaż królową w takie moce jak *Drażnienie myśli*, *Ożywienie umarłego*, *Zdzieranie skóry* i kilkanaście potężnych czarów ksenomantycznych. Pamiętaj, iż Królowa jest najmocniejszą i najinteligentniejszą postacią Horra – to ona podtrzymuje zaklęcie wysysające energię magiczną ze świata bohaterów. Gdy Królowa zostanie zniszczona, zniknie czar ratujący Fon-Gazaal, a więc pozostałe inkarnacje będą starały się ją chronić.

KUSZENIE

Zanim jednak rozpocznie się walka, Królowa Fon-Gazaal spróbuje bohaterów przekonać, by jej nie zabijali. Liczy, że zaprzyjaźnili się z mieszkańcami jej

PRZEDMIOT WZORCA

Posiadacz Przedmiotu Wzorca Horra może z większą precyzją atakować jego prawdziwą istotę. Wszelkie talenty i czary atakujące wzorzec Dormadraala powinny być znacznie bardziej skuteczne. Z drugiej strony Horror będzie starał się za wszelką cenę odzyskać Przedmiot, by uwolnić się z wiążącego go w kręgu zaklęcia – tak więc bohater będący w posiadaniu Przedmiotu będzie głównym celem ataku rozwścieczonej Bestii.



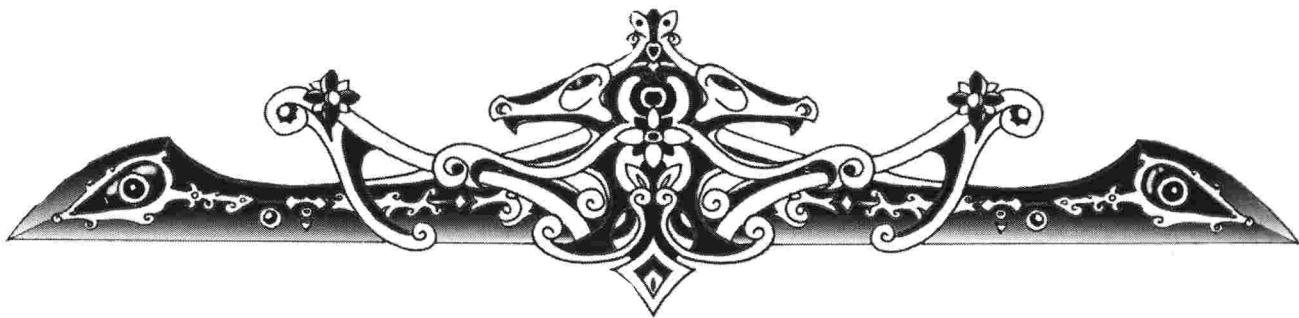
rodzimego wymiaru i że rozumieją motywy nią kierujące. Wszak Dormadraal ratuje swój świat!

Będzie prosić bohaterów, by uwolnili ją i pozwolili jeszcze przez miesiąc zasysać energię magiczną. Będzie obiecywać, iż opuści ziemię i powróci do Fon-Gazaal przerywając połączenie. Tylko od ciebie zależy, czy Horror dotrzyma słowa. Biorąc jednak pod uwagę dużą dostępność energii magicznej w świecie bohaterów nie ma powodu, aby tak szybko rezygnował. Kieruje się on zupełnie innymi normami moralnymi niż bohaterowie, jednak doskonale sobie zdaje sprawę, jaki jest system wartości mieszkańców Ziemi – Królowa nie zawaha się swej wiedzy wykorzystać. Gdy jednak zobaczy, iż adepci są nieprzejednani, zmaterializuje swoje pozostałe wcielenia i przystąpi do walki o życie.

BÓJ

Ponieważ to ostatnia scena tej kampanii, pamiętaj, iż bohaterowie nie muszą za wszelką cenę jej przeżyć. Dotrwali do końca, niezależnie od wszystkiego





przejdą dziś do legendy. Opisuj więc owo starcie tak, jakbyś niczym Homer opiewał czyny największych bohaterów epoki. Wszystko zależy tylko od nich. Nie pomogą im Therańskie ani nawet Sunamon, który z zainteresowaniem będzie przyglądać się całej walce spoza kręgu. Doprowadź bohaterów na skraj życia. Niech broczą krwią z wielu ran, niech wydadzą wszystkie punkty Karmy. Daj im poczuć, że to potworne starcie i że Dormadraal, nawet osłabiony, jest przepotężnym wrogiem. Nie wahaj się zabić bohaterów – w iście epickim stylu. Nie od przypadkowego rzutu kością – każda śmierć w eposie ma swoją wartość i rozciąga się na kilka stron tekstu!

A gdy padnie ostateczny cios, w nagłym rozbłysku astralnej energii ulegnie rozpadowi wzorzec Hurgasha Dormadraala i cała snuta przez wieki misterna konstrukcja magicznej pępowiny łączącej dwa wymiary rozspie się w drzazgi...

EPILOG I

Las Serwos. Wielki czarny mneorytowy kopiec Horrora – teraz opuszczony przez wszystkich. Nieumarłe sługi Królowej rozpadły się na strzępy, a służące jej Horrory uciekły w popłochu. Nagle niebo przesłania wielki jak góra powietrzny okręt – to therański „Majestat”. Z pokładu okrętu lekko zeskakują Powietrzni Żeglarze i w mgnieniu oka opanowują teren. Stojąca na mostku generał Elkanshara chciwie spogląda astralnym wzrokiem na siedzibę Horrora. Oto udało jej się wypełnić rozkazy Pasterzy Niebios z Gerte Yana – nagroda jej nie minie...

– Chcę mieć każdy artefakt należący do Dormadraala, każdą magiczną rzecz z tego leża. Zabezpieczyć teren i nikogo nie wpuszczać, a gdyby pojawili się ci barsawiańscy adepci to... zabić ich wszystkich!

EPILOG II

Fon-Gazaal. Ostatni prorok przechadza się po krawędzi wciąż rozszerzającego się świata. Królowej się udało. Odwróciła wypływ energii magicznej. Ich świat jest uratowany...

Nagle prorok osuwa się na ziemię. Nagła wizja powaliła go swą ostrością.

– Siostry – szepcze. – nasza Królowa nie żyje. Nasi przyjaciele z innego świata zdradzili nas!

– Wiem, bracie – odpowiada ostatnia adeptka Fon-Gazaal. – Nasz świat przestał się rozszerzać. Znow się zmniejsza. Teraz nikt już nas nie ratuje. Wkrótce przestaniemy istnieć...





Kronika to dzieło, któremu poświęciłam kilka miesięcy swojego życia. Zawarłam w nim wszystko, czego udało mi się dowiedzieć w czasie mej wyprawy na Therę i późniejszej brawurowej ucieczki. Znajdziesz w niej czytelniku 14 obszernych opracowań, 24 opisy niezwykłych artefaktów, 21 szkiców scenariuszy, nowe zaklęcia i talenty, jedną nową dyscyplinę, 8 opisów potworów i horrorów a także 22 niezwykle karty tarota. Na końcu Kroniki zamieściłam także 3 pełne scenariusze z cyklu Powietrzny Okręt.

T'saanass V'shala,
Trubadurka domu V'strimon

Kronika Skradzionych Legend to nieoficjalny podręcznik do gry Earthdawn: Przebudzenie Ziemi. Jest to pierwszy polski dodatek, który ukazał się m.in. dzięki pracy autorów związanych z legendarnym czasopismem Magia i Miecz Wydawnictwa MAG. Jest to jednocześnie pierwsza publikacja RPG wydana przez Stowarzyszenie Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki.

W książce znajdziecie wiele artykułów źródłowych o Therze, magii tarota, Pasterzach Niebios i tajemniczym Morzu Śmierci. Kronika pełna jest także nowych czarów, magicznych skarbów, cudownych legend i opowieści. Zawiera też trzy scenariusze kończące publikowaną w MiM kampanię Powietrzny Okręt.



ISBN 978-83-924723-0-8



cena: 39,00 zł

O



NOWICJUSZ

I



MAG



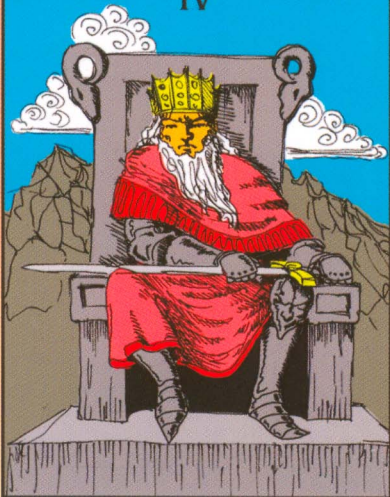
KSENOMANTKA

III

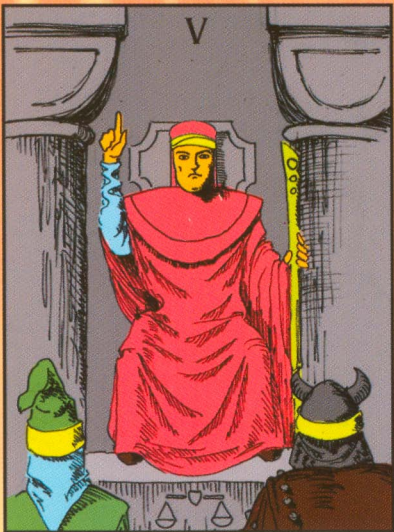


GARLEN

IV

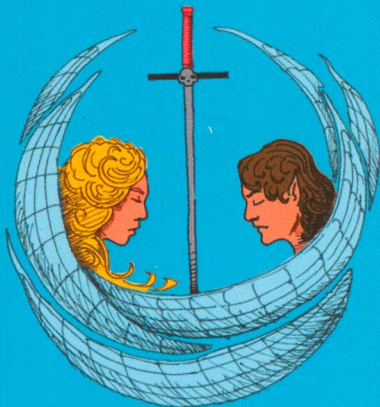


WŁADCA



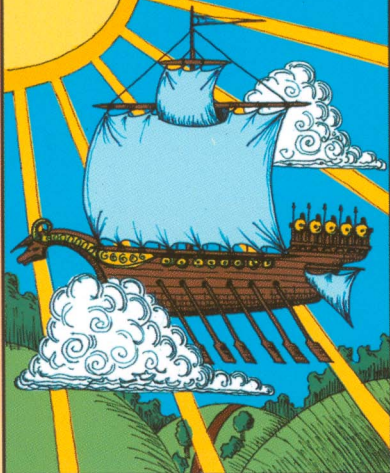
GŁOSICIEL

VI



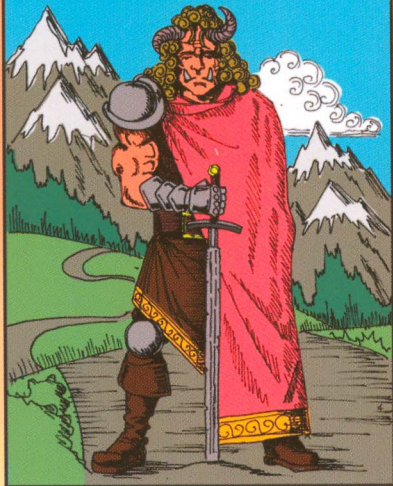
KOCHANKOWIE

VII



POWIETRZNY OKRĘT

VIII

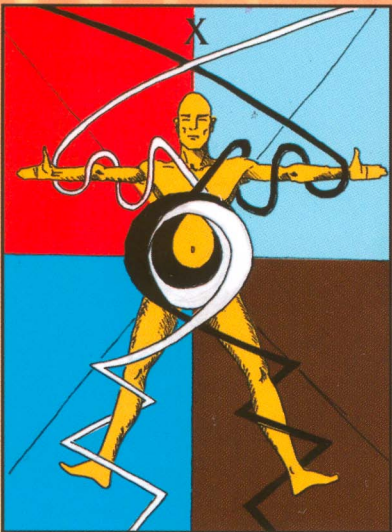


SILA

IX

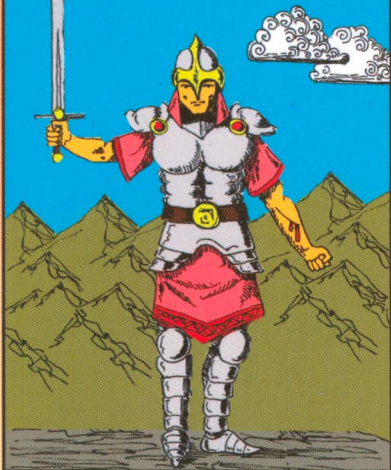


PUSTELNIK



WZÓR

XI



PRZYSIĘGA KRWI

XII



KAER

XIII



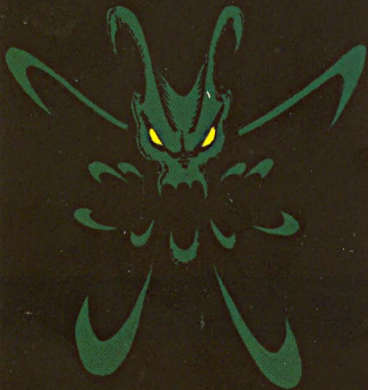
ŚMIERĆ

XIV



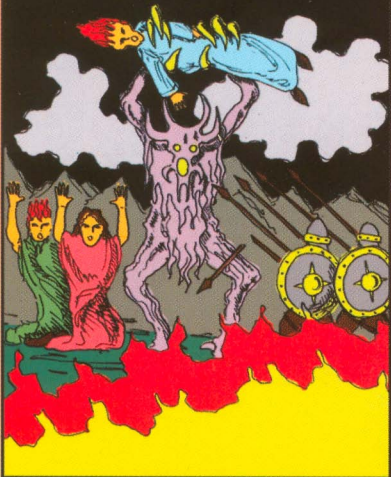
UMIARKOWANIE

XV



HORROR

XVI



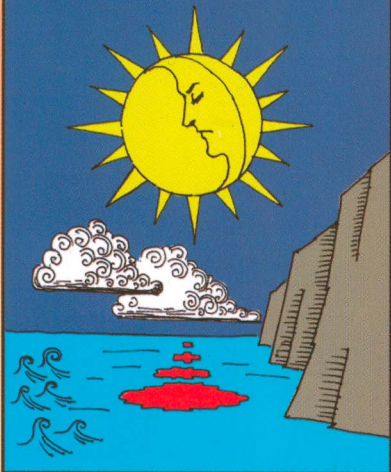
POGROM

XVII



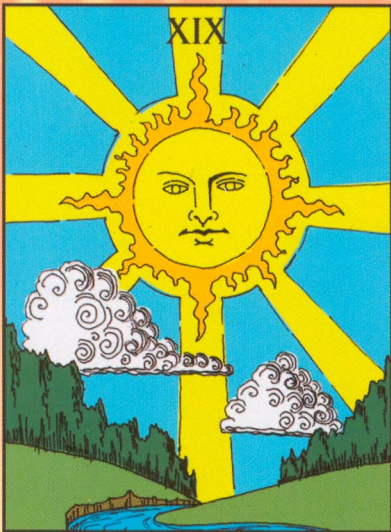
GWIAZDA

XVIII



KSIEŻYC

XIX



SŁOŃCE

XX



PRZEBUDZENIE ZIEMI

XXI



ŚWIAT

