

EARTHDAWN™

LEGENDY

PRZEBUDZENIA ZIEMI



LEGENDY PRZEBUDZENIA ZIEMI - TOM I

LEGENDY PRZEBUDZENIA ZIEMI



FASA CORPORATION

SPIS TREŚCI I AUTORZY



Spis treści

Przewodnik po legendach	3
Wprowadzenie	5
Taniec Pasji	7
Krwawa Moneta	9
Męstwo Nelsena Długouchego	10
Jak Thystonius podarował nam swą Włóczę	13
Dziecię, dziecię namaszczone piaskiem	15
Valvidius, Król Złodziei	16
Okowy Przyjaźni	18
Głosiciel i Mag	21
Ciarra Shy-Ru	22
Syreni Sąd	24
T'selas Vriimon i Vrykanogen	26
Król, który władał Pasjami	28
Ścieżka Bestii	30
Darniowy most	32
Poświęcenie Astendar	34
Zwierciadło Lyllarii	37
Taniec Korrencji	39
Ognista czeluść	40
Cudowna skarbnica opowieści Lisary	42
Bezimienny chłopiec	45
Utracony sen o Smoczej Puszczy	46
O tym, jak Lor'jak Kościsty Kielodnalazł swą Pasję	49
Miłość Tonlaa i Enardy	51
Prawo Horrorów	52
Serce Bohaterów	55
Nawałnica Horrorów	57
Najjaśniejsza gwiazda na niebie	59
Fletnia Fałszu	60
Nowe słońce na nowym niebie	62
Księga Łusek	65
Informacje dla Mistrza Gry	66
Wykorzystywanie legend	66
Pomysły na przygody	68

Autorzy:

Teksty legend:

Allen Varney & Don Webb	5
Robin D. Laws	7
Angel Leigh McCoy	9
Teeuwynn Woodruff	10
Steve Kenson	13
Nicole Lindroos Frein	15
Sam Witt	16
Rich Warren	18
Andrew Lucas	21
Fraser Cain	22

Pozostałe teksty:

Diane Piron-Gelman	28
--------------------	----

Opracowanie:

Louis J. Prosperi	34
Diane Piron-Gelman	37

Zespół wydawniczy:

Donna Ippolito	42
Sharon Turner Mulvihill	45
Diane Piron-Gelman	46
Rob Cruz	49

Zespół produkcyjny:

<i>Kierownik produkcji:</i>	55
Jim Nelson	57
<i>Ilustracje na okładce:</i>	59
Janet Aulisio Dannheiser	60
<i>Projekt typograficzny:</i>	62
Jim Nelson	65
<i>Ilustracje:</i>	66
Joel Biske	66
Kent Burles	68
Elizabeth Danforth	
Jeff Laubenstein	

Earthdawn™, Barsawia™ i Legendy Przebudzenia Ziemi t.1™ są znakami handlowymi FASA Corporation. Copyright © 1995 FASA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Drukowane w USA. Wydane przez FASA Corporation 1100 W. Cermak B-305 Chicago, IL 60608

Niniejszy podręcznik jest tłumaczeniem anglojęzycznego oryginału, dostępnego w wersji elektronicznej w sklepach internetowych: DriveThru RPG i RPGNow.

PRZEWODNIK PO LEGENDACH



Kategorie tego przewodnika przedstawiają najważniejsze elementy każdej z legend. Rasa odnosi się do rasy Dawców Imion, która najczęściej opowiada daną historię.

KATEGORIE

Rasa
Legendarni Dawcy Imion
Magiczny Skarb
Horror
Stwory
Pasje
Dyscyplina
Miejsce

LEGENDY

Taniec Pasji
Rasa (Ludzie)
Pasje (Jaspree)
Miejsce (Dżungla Serwos)

Krwawa Moneta
Rasa (Trolle)
Magiczny Skarb
Horror

Męstwo Nelsena Długouchego
Rasa (Orki)
Legendarni Dawcy Imion
Magiczny Skarb

O tym, jak Thystonius podarował nam swą Włóczęgę
Rasa (Orki)
Magiczny Skarb
Pasje (Thystonius)

Dziecię, dziecę namaszczone piaskiem
Rasa (T'skrangi)
Horror

Valvidius, Król Złodziei
Legendarni Dawcy Imion
Magiczny Skarb
Pasje (Vestrial)
Dyscyplina (Złodziej)
Miejsce (Kratas)

Okowy Przyjaźni
Rasa (T'skrangi)
Magiczny Skarb
Miejsce (Thera)

Głosiciel i Mag
Legendarni Dawcy Imion
Magiczny Skarb

Ciarra Shy-Ru
Rasa (Krasnoludy)
Legendarni Dawcy Imion
Magiczny Skarb
Horror

Syreni Sąd
Rasa (T'skrangi)
Stwory
Miejsce (Wężowa Rzeka)

T'selas Vriimon i Vrykanogen
Rasa (T'skrangi)
Stwory

Król, który władał Pasjami
Rasa (Każda)
Pasje (Wszystkie)
Miejsce (Thamos)

Ścieżka bestii
Rasa (Każda)
Dyscyplina (Władca zwierząt)

Darniowy most
Rasa (Ludzie)
Horror
Pasje (Jaspree)

Poświęcenie Astendar
Rasa (Każda)
Pasje (Astendar)

Zwierciadło Lyllarii
Rasa (Ludzie)
Magiczny Skarb
Horror

Taniec Korencji
Rasa (Elfy)
Legendarni Dawcy Imion
Dyscyplina (Trubadur)
Miejsce (Thera)

Ognista czelusz
Rasa (Każda)
Miejsce (Góry)

Cudowna skarbnica opowieści Lisary
Rasa (Trolle)
Legendarni Dawcy Imion
Magiczny Skarb

Bezimienny chłopiec
Rasa (Ludzie)
Legendarni Dawcy Imion
Horror

Utracony sen o Smoczej Puszczy
Rasa (Elfy)
Miejsce (Smocza/Krwawa Puszcza)

O tym, jak Lor'jak Kościsty Kiel odnalazł swą Pasję
Rasa (Trolle)
Legendarni Dawcy Imion
Pasje (Garlen)

Miłość Tonlaa i Enardy
Rasa (Każda)
Legendarni Dawcy Imion

Prawo Horrorów
Rasa (Każda)
Horror

Serce Bohaterów
Rasa (Każda)
Magiczny Skarb

Nawałnica Horrorów
Rasa (Każda)
Magiczny Skarb
Horror
Miejsce (Tisoara)

Najjaśniejsza gwiazda na niebie
Rasa (Każda)
Miejsce (Thera)

Fletnia Fałszu
Rasa (Każda)
Magiczny Skarb
Horror

Nowe słońce na nowym niebie
Rasa (T'skrangi)
Magiczny Skarb

Księga Łusek
Rasa (Każda)
Magiczny Skarb
Horror
Smoki



WPROWADZENIE



Legendy łączą mieszkańców Barsawii z ich przeszłością i wskazują im drogę ku przyszłości. Zainspirowani przez nie herosi Barsawii walczą o to, by uleczyć swój świat z ran zadanych mu przez Pogrom i uwolnić go od Horrorów, które pozostały. Bohaterowie ci zrodzą kolejne legendy, które natchną przyszłe pokolenia Barsawian.

Legendy Przebudzenia Ziemi, Tom Pierwszy zawiera trzydzieści barsawiańskich legend w postaci historii, pieśni i poematów opowydanych lub śpiewanych przez Trubadurów oraz bazarzy. Legendy te dają graczom oraz Mistrzom Gry wgląd w kulturę i historię Barsawii. Pomogą także wnieść doskonały klimat do każdej przygody i kampanii rozgrywanej w świecie **Przebudzenia Ziemi**.

Co ważne, opowieści te stanowią bogate źródło pomysłów na przygody. Druga część książki, zatytułowana **Informacje dla Mistrza Gry**, zawiera sugestie jak włączyć legendy do własnych przygód i kampanii. Wskazówki te dają jedynie powierzchowny zarys niezliczonych możliwości, zawartych w każdej z historii. To ty, Mistrzu Gry, ustalasz jaka prawda kryje się za każdą z legend i ty decydujesz, którą część legendy wykorzystać w swej grze, i w jaki sposób ją do niej wprowadzić.



TANIEC PASJI



Czternaście pokoleń temu, nim *gitta* pożarzy świat i wyгнаły nas głęboko pod ziemię, moja pramatka spostrzegła obcych, wkraczających do Dżungli Serwos. Obcy byli ukochanymi Jaspree, którego my nazywamy Bogiem-Drzewem. Przybyli tu, by zbudować siedzibę pośród dzikich stworzeń, które zwali swymi braćmi i siostrami. A Bóg-Drzewo pobłogosławił im, pomagając wzniesć wielką świątynię. Wyrosła ona niczym ogromne drzewo wprost z serca dżungli, a wszystkie żywe istoty – powietrzne, wodne i lądowe – znalazły w niej swą przystań. Zadowolony ze swych sług, Bóg-Drzewo, zesłał im wiele darów, w tym moc przemiany jałowych ziem w żyzne, tonące w zieleni gleby. Wkrótce przybyli do tego miejsca Dawcy Imion ze wszystkich ziem otaczających Serwos. Pragnęli ujrzyć błogosławione dzieci Jaspree i ofiarować im swe podarki.

Gdy wieści o wielkiej świątyni rozeszły się daleko poza naszą dżunglę, ludzie o nieczystych sercach zaczęli szeptać o cudownych podarkach, które skrywała. Czym były owe skarby? Srebrem i złotem? Droгоценnymi klejnotami? Kosztownościami wykonanymi przez Dawców Imion? I gdy owe nieczne szepty rozsiewały podobne pytania, opowieść o wielkich bogactwach ukrytych w świątyni rozchodziła się coraz dalej i dalej.

W końcu plotki te dotarły do uszu Barloka Okrutnego, przywódcy dzikiego plemienia orków, które pośród nas nosi Imię Żelaznego Kła. Im więcej Barlok słyszał o świątyni Jaspree, tym bardziej pożądał bogactw, jakie – jak wierzył – były w niej ukryte. Pasja Chorrolis wdarła się do serca i duszy Barloka, podsycając jego pożądanie dopóty, dopóki nie poprowadził swych orków do dżungli, aby zażądać dla siebie skarbów Jaspree.

Barlok i jego szczerp spadli na świątynię jak grom z jasnego nieba, niszcząc wszystko niczym huragan roztrzaskujący i wyrrywający z korzeniami nawet najsilniejsze drzewa. Dobrotliwi obcy wezwali na pomoc wszystkie moce, którymi obdarował ich Bóg-Drzewo, jednak chciwy Chorrolis dodał animuszu najeźdźcom i zwyciężyli oni sługi Jaspree. W końcu szal bitewny opuścił orki, jednak z potężnej świątyni nie pozostał nawet kamień na kamieniu. Cichy dom boskich oblubieńców zamienił się w ruinę – pełną kałuży krwi i stratomanej ziemi, nad którą unosił się dym oraz żywiące się padliną ptaki. Na terenie świątyni nie pozostało żadne żywe stworzenie poza jedną, ocalałą z rzezi wyznawczynią Jaspree.

Gdy Barlok przemierzał ruiny, poszukując złota i kosztowności, ocalała wyznawczyni Jaspree usiłowała powstać z przesiąkniętej krwią ziemi. Mimo, iż życie wyciekało z niej, gdyż krwawiła z licznych ran, ostatkiem sił wezwała na pomoc Boga-Drzewo. „Przeklinam cię” – wycodziła przez zęby do Barloka – „Przybyłeś poszukując bogactw, choć nie posiadaliśmy żadnych, które mógłbyś wziąć. Twoje poszukiwania nigdy się nie skończą. Będziesz nieustannie przemierzał dżunglę, szukając łupu, którego nigdy nie odnajdziesz. Od dziś, aż do swego ostatniego dnia, nie opuścisz tego miejsca.” Gdy wymówiła ostatnie słowo, upadła na ziemię i dokonała żywota. Zaś Barlok roześmiał się głośno, jako że pokładał swą wiarę w ostrzu broni, nie w słowach. Lecz nie śmiał się długo.

Choć przez cały dzień i całą noc Barlok Okrutny szukał bogactw świątyni, nie znalazł nic. Narzekając wyprowadził swych towarzyszy z głębin Dżungli Serwos, lecz spostrzegł, że wędruje wzdłuż szlaku, którego wcześniej nie było. A kiedy skierował swój oddział na inną ścieżkę, wkrótce zgubił drogę powtórnie. Wszędzie pojawiały się przed nimi dziwne ślady, a wszystkie szlaki, którymi podróżowali, znikwały za ich plecami. Drzewa zdawały się przemieszczać, a liście nad ich głowami skrywały niebo, przez co nie mogli dostrzec ani słońca, ani gwiazd. Nieważne którą by drogę obrali, wciąż docierali do mrocznego serca dżungli. Dzięki kłatwie zamordowanej głosicielki nawet najłagodniejsze stworzenia z dżungli stały się dzikie i okrutne. A Bóg-Drzewo zesłał ulewę, by pogrążyć orki w niedoli i utwardził ziemię tak, aby nie mogli na niej odpocząć.

Moja prababka powiedziała mi, że zabójcy sług Jaspree zmarli w dżungli z wyczerpania, głodu i rąk współtowarzyszy. Od dnia, w którym moja antenatka widziała wszystkie te wydarzenia, opowiadając tę historię nazywamy ruiny świątyni Tańcem Pasji, ponieważ dżungla tańczy wokół gruzowiska, dezorientując tych, którzy podejść zbyt blisko. Drzewa przemieszczają się, ścieżki znikają, tańcząc taniec zamętu, by trzymać obcych z dala od świętej ziemi, na której polegli ukochani Jaspree.



KRWAWA MONETA



Wieki temu, gdy nad Barsawię nadciągała Długa Noc, trolle z wioski Chkrak szykowały się do wejścia do swego kaeru. Zbudowały go solidnie i zaopatrzyły w niezbędne zapasy. Pozostał tylko jeden problem do rozwiązania: co zrobić ze srebrem należącym do każdej z rodzin. Po wielu nocach spędzonych na dyskusjach przy Ognisku Zgromadzeń starszyzna zadecydowała, że całe srebro zebrane zostanie w jednym miejscu, gdzie doczeka końca Długiej Nocy. Wtedy to skarb miałby zostać rozdzielony między potomków rodzin.

Kiedy mieszkańcy Chkrak opuścili swój kaer setki lat później, wszyscy rozmawiali wyłącznie o srebrze i jego podziale. Jedni twierdzili, że srebro należy rozdzielić natychmiast, inni, że nim skarb wróci do prawowitych rąk, należy odbudować wioskę i przygotować się do życia na powierzchni. Po burzliwych dysputach starszyzna zarządziła tydzień świętowania w podzięce Pasjom za ocalenie przed Pogromem. Potem miano zająć się rozdzieleniem srebra.

Beikadt, młody, niecierpliwy troll, marzący o życiu pełnym przygód, nie zgodził się z decyzją starszych. Pragnął srebra swojej rodziny natychmiast. Całe swoje życie czekał, by rodzinna fortuna znalazła się w jego rękach i nie miał zamiaru zwlekać ani chwili dłużej. Kiedy mieszkańcy wioski przygotowywali się do świętowania, udał się do wodza wioski, by wyłożyć co mu leżało na sercu. Wódz nie zgodził się na żądania Beikadta i odprawił go gniewnie. To jeszcze bardziej rozwścieczyło młodego trolla.

Nieszczęśliwie dla wioski w pobliżu czał się Horror. Z ukrycia przyglądał się i czekał na odpowiedni moment do ataku. Widząc uniesionego gniewem Beikadta, Horror przybrał postać innego mieszkańca wioski, młodego trolla imieniem Terrin i udał się za nim. Horror podsycił gniew Beikadta twierdząc, iż podsłuchiwał kilku starszych, jak mówili, że srebro nie zostanie rozdzielone po uroczystościach. Zamiast tego miało pozostać w dawnym miejscu, ponoć dla dobra wioski. Ale to był tylko pretekst. Starszyzna szukała sposobu, aby zatrzymać cały skarb dla siebie. Z jakiego więc powodu to oni mieli go wziąć? Dlaczego nie Beikadt? On na to zasługiwał! Przecież był jedynym rozsądnym trollem w wiosce! Całą noc Horror pod postacią Terrina szeptał kłamstwa do ucha Beikadta. W końcu wpływ Horrora i własny gniew doprowadziły trolla do szaleństwa. Kiedy pierwsze promienie słońca zmieniły czarne niebo nocy w szarość świtu, Beikadt zaproponował Horrorowi kradzież srebra i podzielenie się łupem. Za przyzwoleniem Terrina, Beikadt zakradł się do wioski i wymordował wszystkich swoich pobratymców pogrążonych we śnie.

Unurzany we krwi Beikadt poruszał się po kaerze niczym w transie. Myślał jedynie o srebrze i o życiu pełnym przygód, jakiego wkrótce zazna wespół z przyjacielem. Terrin czekał na niego przed komnatą, w której zgromadzone było srebro. Zbliżający się Beikadt i Horror uśmiechnęli się do siebie jakby przed chwilą dokonali bohaterskiego czynu. Beikadt wyrecytował słowa niezbędne do otworzenia magicznie zapieczętowanej komnaty. Wraz z podmuchem powietrza i unoszącego się pyłu wrota rozwarły się wystarczająco, by przepuścić ich obu.

Srebrne, zakurzone monety leżały wszędzie. Trolle umieściły tu także inne, cenne dla nich skarby, wśród których było również piękne, srebrne lustro. Beikadt spojrzał w nie i natychmiast ocknął się z transu, w którym był pogrążony. Cała jego twarz umazana była krwią, a oczy jaśniały blaskiem szaleństwa. Lecz to, co naprawdę go przeraziło, siedziało na stercie srebra za nim. Z uśmiechniętej twarzy Terrina odpadała skóra, odkrywając prawdziwe oblicze Horrora. Szlochający, przy wtórze przeraźliwego śmiechu potwora, Beikadt, zrozumiał wreszcie co uczynił.

Głośny rechot potwora przyciągnął uwagę jedynego pozostałego przy życiu trolla, silnego i młodego Wojownika o Imieniu Jasnooki. Mimo olbrzymiego bólu, jaki sprawiała mu rana brzucha, doczłgał się on do wejścia komnaty i ujrzał wewnątrz Horrora. Zebrawszy w sobie resztki sił, Jasnooki zaczął zamykać ciężkie wrota komnaty. Wysiłek zamroczył Wojownika i spowodował nagły upływ krwi, ale dzielny troll nie ustawał. Beikadt krzyknął, próbując go zatrzymać, lecz było już za późno. Wojownik zatrzaskał drzwi i ostatkiem sił wypowiedział formułę pieczętującą magicznie komnatę, więząc w środku Beikadta, Horrora i całe zgromadzone srebro, z wyjątkiem jednej monety, która wytoczyła się ze skarbca tuż przed zatrząśnięciem wrót.

Słuchając dobiegających ze środka, przeraźliwych krzyków Beikadta, Jasnooki podniósł zakrwawioną dłoń i ocalała monetę. Los jaki spotkał jego wioskę i jej mieszkańców pogrążył Jasnookiego w rozpacz. Nazwał tedy ocalałego srebrnika Krwawą Monetą. Od tamtego dnia, aż do dziś, z owej monety zaczynają sączyć się malutkie krople krwi, ilekroć ktoś bratający się z Horrorami weźmie ją do ręki.

MĘSTWO? NELSENA DŁUGOUCHEGO?



Każde orkowe dziecko bez zająknięcia wymieni drużyny wchodzące w skład Kopijników Heroka. Pierwsza to Duma Heroka, prowadzona przez Heroka Roztrzaskującego Kości we własnej osobie. Druga to Koczownicy Susano, siostry Heroka, trzecia – Herosi Kandora, brata Heroka, a ostatnia – Sokoly Nelsena, zwanego też Długouchym.

Nelsen Długouchy był podrzutkiem powierzonym matce Heroka przez tę, która wspomaga słabych, czyli Pasję Garlen. Kto jak kto, ale Nelsen był niewątpliwie stworzeniem słabym i mizernym. Gdy matka Heroka znalazła go nagiego na brzegu jeziora Ban, wrzeszczał w niebogłosy i obawiał się każdego szmeru. Bładość jego lica konkurowała z wychudłą sylwetką. Nie widać było nawet załazków mogących kiedyś wzbudzić respekt kłów. Miał brzydką, pociągłą twarz i paskudne, szpiczaste uszy. Matka Heroka miała jednak dobre serce, zabrała więc drżące dziecko do domu, by wychować je jak własne.

Przybrana matka Nelsena dobrze go karmiła, lecz nie wyrósł on na tak dużego i silnego jak jej pozostałe dzieci. Choć urósł znacznie i nabrał nieco ciała, nadal był zbyt chudy jak na orka i pomimo upływu czasu, nadal był tak brzydki, jak wtedy gdy go znalazła. Co gorsza, bał się też wszystkiego. Cechowała go jednakże jedna rzecz, której nie posiadało przyrodnie rodzeństwo: intelekt. Wszyscy oni byli całkiem rozgarnięci, ale to Nelsen był najmądrzejszy ze wszystkich. Matka Heroka kochała swoje dziwne, małe, słabe, niezdarne, acz mądre znaleziatko. Prawdę mówiąc, szybko stało się ono jej ulubieńcem.

Gdy Herok Roztrząskujący Kości (pierwszy o tym Imieniu) wszedł w wiek dojrzały, do Barsawii właśnie powrócili Theraanie (pozwólcie, że splunę), a krasnoludy z Throalu wezwały wszystkich Dawców Imion do walki przeciwko therańskim psom. Herok pragnął walczyć z najeźdźcą, lecz zdawał sobie sprawę, że jedyne co może zaoferować, to swój własny miecz. Ale jeden miecz, nawet najmężniej dzierzony, to zbyt mało, by stanąć przeciw złym ludziom, którzy zniewolili orki i całą Barsawię. Herok chciał działać dużo więcej, jednakże nie mógł wymyślić w jaki sposób. Poszedł zatem po radę do Nelsena. Wszak Nelsen, jak już wiemy, był mądrzejszy, choć pozbawiony odwagi. Nelsen nienawidził Theraan jak wszyscy, nie chciał jednak z nimi walczyć. Pragnął jedynie, żeby jak najszybciej odeszli, by znów mógł spokojnie spędzać dni u boku swej przybranej matki. Nelsen długo zastanawiał się jak wspomóc Heroka, aż w końcu wpadło mu do głowy pewne rozwiązanie, które nie tylko pomogłoby bratu, ale i jemu pozwoliłoby na pozostanie w domu matki. Zasugerował, by Herok utworzył kawalerię i nazwał ją Kopijnikami Heroka. Zaproponował też podzielenie jej na trzy oddziały pod wodzą Heroka, jego brata Kandora oraz siostry Susano.

Herokowi pomysł spodobał się na tyle, że gdy przedstawiał go plemieniu, zaproponował utworzenie czwartego oddziału pod wodzą Nelsena. W końcu był to jego pomysł. Gdyby nie on, nie byłoby kawalerii nazywanej Kopijnikami Heroka! Niesprawiedliwym byłoby pominięcie Nelsena i pozbawienie go szansy zdobycia szacunku i chwały na polu bitwy. Takie działanie godziłoby wszak w cześć jego przyrodniego brata, a tego Herok nie chciał. Wprowadził zatem w życie plan utworzenia czterech oddziałów, tymczasem wojenne bębny grzmiały coraz głośniej.

Gdy wreszcie nowa kawaleria była gotowa do wymarszu pod Throal i walki z Theraanami, Herok poszedł do Nelsena, by wyjawic mu wspaniałą niespodziankę – miał on poprowadzić całą drużynę Kopijników Heroka do chwalebnej walki! Owszem, Nelsen był wielce zaskoczony, ale nie był choć w połowie tak zachwycony i wdzięczny, jak Herok oczekiwał. Biedny Nelsen był przerażony. Struchlał, na przemian szlochając i zawodząc, że umrze ze strachu, nim dotrą do bram Throalu. Lecz Herok położył mu dłoń na ramieniu i przemówił łagodnie: „Wszyscy czujemy lęk, nim wyruszymy w bój. Nie martw się, mały braciszku – Thystonius obdarzy cię mężnym sercem.”

Pozostawiając w namiocie chlipiącego Nelsena, Herok wyruszył z kawalerią na manewry. Tymczasem matka słysząc łkanie Nelsena, zapytała go o przyczynę zmartwienia. Wówczas Nelsen przylgnął do niej niczym niemowlę i zapłakał jeszcze głośniej. Wyznał jej, jaka trwoga ogarnia go na myśl o wojnie. Cierpiała, widząc smutek ukochanego syna. Bardzo chciała, by okazał on męstwo równe swej mądrości. Przez chwilę rozmyślała, po czym rzekła Nelsenowi: „Czekaj tu do mego powrotu.”

Matka Heroka pospieszyła do ptaszarni, którą zamieszkiwały sępiaki, składające smakowite jaja. Spośród wszystkich ptaków wybrała największego, o pięknym upierzeniu w barwach purpury i czerni, a następnie wyrwała pióro z jego ogona. Wręczając je Nelsenowi, rzekła: „Oto dar dla ciebie, mój synu. Pióro to jest magicznym skarbem. Ktokolwiek je dzierży, nie dozna uszczerbku na polu bitwy. Moi przodkowie, przed Pogromem zabierali je ze sobą, idąc w bój. Wszyscy oni zmarli dopiero w podeszłym wieku w ciepłym i wygodnym łóżu. Trzymałam ten skarb dla Heroka, jako że jest moim pierwotnym, ale tyś jest najukochańszym, dlatego powierzam go tobie.”

I włożyła pióro sępiaka w dłoń Nelsena. Gdy następnego dnia kawaleria ruszała w stronę Throalu, Nelsen miał pióro zatknięte na hełmie. Kiedy w trakcie podróży, na myśl o przyszłych bitwach przejmował go strach, wówczas zerkał na pióro i wspominał słowa matki.

Kopijnicy Heroka dotarli do bram Throalu niecały dzień przed atakiem Theraan. Bitwa okazała się zażarta i krwawa, a wielu dobrych Barsawian postradało w niej życie. Pierwsze brutalne starcie dwóch armii przeraziło Nelsena tak bardzo, że siedział na swym grzmotorożcu sparaliżowany strachem i nie mógł poruszyć się nawet o centymetr. Widząc dwie strzały z therańskiej salwy zmierzające wprost ku niemu, zamknął oczy i czekał aż go dosięgną... Nic nie poczuł. Gdy rozwarł powieki, ujrzał obie strzały wbite głęboko w ziemię dwa centymetry od nóg wierzchowca. Wówczas Nelsen uwierzył, że przybrana matka naprawdę zapewniła mu magiczną ochronę i odrzucił swój strach niczym znoszony płaszcz. Poprowadził śmiało szarżę, spychając każdego wroga, który stanął mu na drodze. A jego wojownicy podążali za nim, srodze zadziwieni, iż tchórzliwy Nelsen w końcu odnalazł w sobie lwie serce.

Cały dzień kawaleria zmagala się z wrogiem, a nikt nie walczył bardziej zażarcie i mężnie niż Nelsen. Żołnierze Barsawii ginęli setkami, lecz straty Theraan liczono w tysiącach. Wśród całego zamętu Nelsenowe pióro powiewało niczym sztandar, a żadna broń się go nie imala.



JAK THYSTONIUS PODAROWAŁ NAM SWĄ WŁÓCZNIĘ



Dawno temu, nim Pogrom spustoszył nasze ziemie, sroga wojna z furją przetoczyła się przez całą Barsawię. Powodowana chciwością i zdradą, ogarnęła każde miasto, miasteczko i wioskę – włącznie z wioską Torbant na przedgórzu Gór Delaryjskich. Orki z Torbantu były wówczas rolnikami i górnikami. Pracowały ciężko i żyły dostatnio, jednak nie mogły szczycić się ani bogactwem, ani potęgą. Miały tylko owoce swej pracy: domy o mocnej budowie, obfitość jedzenia, silne i zdrowe dzieci, i codzienną radość z życia. To było całe ich bogactwo, więc pozostali oni nietknięci przez Wojny Orichalkowe.

Pewnego dnia jednak banda ludzkich żołnierzy – sześćdziesięciu albo i lepiej – zahartowanych przez ciągłe walki, przybyła do wioski Torbant i zażądała jedzenia, zapasów i pieniędzy. A nawet gorzej – zażądali torbanckich dzieci, aby były ich niewolnikami oraz młodych, torbanckich kobiet, aby mieć rozrywkę. Przysięgali, że jeśli ich żądania nie zostaną spełnione przed rankiem, zrównają oni wioskę z ziemią i sami wezmą to, czego pragną, zabijając wszystkich, którzy pozostaną przy życiu.

Starszyzna wioski była zrozpaczona. Uczynienie ze swych dzieci niewolników, a z kobiet towaru było złem, na które nie mogli pozwolić. Nie mogli też rolniczymi narzędziami i łukami przeznaczonymi do polowania odeprzeć ataku dobrze uzbrojonych i zakutych w zbroje maruderów. Debatowali całą noc i po kilkunastu godzinach postanowili spełnić żądania intruzów, w nadziei że ci nie zażądają niczego więcej. Zaledwie starszyzna ogłosiła swą decyzję, jeden głos wzniósł się przeciw nim – głos Kourby, podstarzałej Wojowniczk i głosicielki Thystoniusa.

Kourba stanęła przed radą, odziana w pełną zbroję, z toporem w jednej, a mieczem w drugiej dłoni. „Czyż żaden z was nie ma serca prawdziwego orka, że mówicie o poddaniu się?” – zapytała starszyznę – „Dajcie mi szansę stawić opór naszym wrogom. Nawet jeśli polegnę, przed śmiercią pokaram ich za chciwość. Sprawię, że zapłacą krwią – albo przynajmniej sprzedamy nasze życia za cenę wyższą, niż mięso i monety. Błagam was, pozwólcie mi z nimi walczyć!” Gdy starszyzna posłyszała jej odważne słowa, poczuła jak w mgnieniu oka opuszcza ich strach i pozwolili Kourbie zrobić to, co chciała.

O świcie mieszkańcy wioski prowadzeni przez Kourbę przybyli do obozu maruderów. Zagrzewając się do boju okrzykiem, Kourba ruszyła na najeźdźców. Czterech mężów zginęło, nim zdążyli sięgnąć po broń. Lecz reszta bardzo szybko otoczyła Kourbę. Jeden z nich wyprowadził cios, który strzaskał trzonek jej topora, a inni podeszli bliżej, czując rychłe zwycięstwo. Kourba była przygotowana do spotkania ze Śmiercią. Wzniosła swój miecz, chcąc zabrać ze sobą wrogów.

Wtem, gdy Kourba zadała potężny cios, do boju wkroczył kolejny ork. Mierzył on trzy metry wzrostu, odziany był w lśniąca, czerwoną zbroję i dzierżył potężną włócznię z grotem z najtwardszej stali. Jego niespodziewana szarża zdezorientowała najeźdźców, siejąc wśród nich strach i pozwalając Kourbie wydostać się ze śmiertelnego kręgu mieczy. Stanąwszy plecami do siebie, dwoje orków walczyło, dopóki nie zakrzepła krew na ich broniach, dopóki ich plecy i ramiona nie płonęły z wyczerpania, a nogi ledwie mogły ich utrzymać. Słońce pelzło ze wschodu na zachód, a oni walczyli, póki żaden wróg nie został przy życiu.

Tej nocy mieszkańcy Torbantu wydali ucztę na cześć Kourby i tajemniczego wojownika. Dwójka ta zajęła honorowe miejsca, a orki dały im najwyborniejsze kęsy jedzenia i śpiewały pieśni o ich odwadze. A gdy zamarła ostatnia pieśń, Kourba zwróciła się do siedzącego obok niej olbrzyma. „Zawdzięczam ci moje życie” – rzekła – „Zdradź mi swoje imię, abym mogła oddać ci honor toastem.”

„Już oddałaś mi honor, moja córko” – odrzekł, a jego grzmiący głos rozniósł się echem po całej hali. Słyszając ten głos, wszyscy umilkli, a serce Kourby powiedziało jej, że właśnie spogląda na Thystoniusa.

„Nie mogłem pozwolić tak wiernej wyznawczyni umrzeć z rąk niegodnych wrogów” – rzekł Thystonius – „Ukazałaś dziś światu prawdziwą odwagę. Gotowością do poświęcenia każdej kropli swojej krwi, aby zapobiec zniewoleniu choć jednego orka, oddałaś mi wielki honor.”

Potem Thystonius podniósł swą zakończoną żelaznym grotem włócznię i wręczył ją Kourbie. „To dla ciebie, dla twoich dzieci i twego ludu. Niech zawsze służy tym, którzy walczą, nawet jeśli stają w obliczu niemal pewnej klęski.” – po tych słowach Pasja zniknęła.

Kourba zmarła trzy dni później z powodu ran, jednak włócznia Thystoniusa nigdy nie opuściła ręki orka.



DZIECIĘ, DZIECIĘ NAMASZCZONE PIASKIEM



Pewnego pięknego dnia, późnym latem, niedługo po Wielkim Powrocie z kaerów, t'skrang *chaida* zaprowadził dwoje piskląt na kamienistą plażę nad Wężową Rzeką, by pobawiły się w piasku. Słońce grzało przyjemnie, a silny wiatr z południa hulał wzdłuż rzeki, odbijając się od wody i rozrzucając po nadbrzeżu liście oraz kawałki wyschniętych, rzecznych roślin.

Chroniąc się przed wiatrem, młodsze dziecko i *chaida*, skryli się między głazami na plaży. Budowali wspólnie zamek z piasku. Dokopali się do wilgotnego piasku i, zaczerpnawszy wielkie jego garście, uklepali je na suchym piasku, tworząc podstawę zamku. Dookoła placzyku z mokrego piachu, pisklę ułożyło miły dla oka wzór z muszelek i kamyków.

Tymczasem starsze dziecko spacerowało samotnie po plaży. W pewnej chwili *chaida* usłyszał jego wołanie. Rzekł więc do młodszego t'skranga: „Zostań tutaj i buduj zamek. Ja zaraz wrócę.” – i ruszył odszukać starsze dziecko. Młodsze zaś patrzyło jak *chaida* znika za olbrzymim głazem. Na chwilę wszystko ucichło. Nagle dziecko usłyszało krzyk i serce podskoczyło mu do gardła. Zobaczyło *chaida* ściskającego starszego malca. Potykał się, cofając przed czymś strasznym. *Chaida* i dziecko upadli. Podnieśli się, po czym – zataczając się, płacząc i błagając – zaczęli pędzić w kierunku rzeki, chcąc schronić się w wodzie. W ślad za nimi biegł Horror, tak przerażający, że aż zatrzymał dech w piersi młodszego dziecka.

Silniejszy podmuch wiatru sypnął piaskiem w twarzyczkę malutkiego t'skranga. Dziecko zasłoniło oczy ramieniem. Gdy ucichł wiatr, podniosło powieki i spostrzegło, że *chaida* padł na kolana, trzymając starsze dziecko za plecami. Próbował pchnąć dziecko w kierunku rzeki, ale pisklę bało się tak bardzo, że nie chciało odejść od opiekuna.

Mały t'skrang patrzył jak Horror ich rozdziela i pożera. Długo umierali. Ręce przyglądającego się temu koszarowi, zszokowanego pisklęcia poruszały się mimowolnie. Używając łopatk i wiaderka, dziecinka nadal budowała zamek. A kiedy skończyła, zdał się on otrzymać Imię. Mały t'skrang zrobił równe i mocne mury, wały ozdobił wzorem z muszelek, a z resztek roślin ułożył w brązowym piasku zielone linie. Główna wieża rosła coraz wyżej i wyżej, aż stała się prawie tak wysoka jak pisklę.

Horror przeniósł swój zły wzrok na dziecko dokładnie w chwili, kiedy kończyło ono stawiać główną wieżę. Potwór zbliżył się do niej, rozkoszując się jej dobrocią i niewinnością, którą właśnie miał skalać. I wtedy dziecko uniosło swój wzrok na Horrora. Na dziecięcej twarzyczce wymalowana była wściekłość. Wypowiedziało tylko jedno słowo: „Nie.” W słowie tym została zawarta cała potężna magia niewinnego gniewu dziecka. Horror wrzasnął, a jego skóra zapadła się niczym pusta łupina. Magia zamku z piasku uwięziła go w środku.

Zamek z piasku stoi po dziś dzień, nietknięty nawet przez najwścieklejsze ze sztormów. Nikt nie odważa się do niego zbliżyć. Do dzisiejszego dnia oddajemy hołd jego twórcy, posypując dzieci piaskiem. Chcemy w ten sposób wyzwolić moc, dzięki której ten maluch wygnał Horrora.

W niektóre dni i noce, kiedy wichur hula po Plaży Zamku z Piasku, jak hulał tego pamiętnego dnia, możecie usłyszeć płacz małego dziecka... a może jest to zawodzenie uwięzionego Horrora?

VALVIDIUS, KRÓL ZŁODZIEI



Nie słyszałeś nigdy wcześniej zwrotu – naciągnąć Valvidiusa? Nie bywasz za często w Kratas, nieprawdaż? Valvidius oznacza cudowny przekręt. Oznacza również kogoś, kto może cię wykończyć, ponieważ wkurzyłeś nie tego gościa co trzeba. Wiesz co? Opowiem ci pewną historię i wtedy załapiesz o co chodzi. (Ale postaw mi wpierw, przyjacielu, kufel piwa. Opowiadanie strasznie osusza gardziel.)

Wszystko to wydarzyło się, oczywiście, wiele wieków przed Pogromem. Valvidius był krasnoludzkim złodziejem i nawet jego najzagorzalsi wrogowie nazywali go złodziejem wszechczasów. To Valvidius gwizdnął Trzy Pierścienie Harpfasta sprzed nosa tysiąca strażników. I to Valvidius zwędził Jajo Utraconego Pożądania z prywatnego skarbca pierwszego therańskiego Gubernatora Barsawii. Tak, zaprawdę był on wspaniałym Złodziejem. I wiedział o tym. Nim osiągnął średni wiek, miał już na koncie tyle udanych wyczynów, dokonanych z taką łatwością, że powoli zaczęło to go nudzić. Nawet kradzież therańskiego skarbu z Parlainth przestała go ekscytować – nie była warta jego talentów. (Na całe szczęście dla tych therańskich szczurów z Parlainth.) Valvidius całymi dniami głowił się nad tym jaka kradzież byłaby dla niego prawdziwym wyzwaniem, aż wreszcie obmyślił zaiste genialny przekręt.

Pewnej ciemnej nocy, ukryty w swym prywatnym gabinecie przed oczami wścibskich, Valvidius nabazgrał na zwoju pergaminu kilka wersów. Gdy atrament wysechł, zanurzył pergamin w herbacie, aby uczynić go wyblakłym, potem postrzępił jego krawędzie i pomiał go, aby na środku powstały zagniecenia. Gdy skończył ze zwojem, wziął zwykłą, metalową koronę – początkujący rzemieślnicy zazwyczaj zaczynają od wykonywania metalowych duplikatów różnej biżuterii – i pomalował ją całą złotymi płatkami, które ukradł niegdyś ze słynnego Sklepu Jubilerskiego Banchusa. Potem umieścił zwój oraz koronę w swej podróźnej torbie, pod jakimiś brudnymi ciuchami, i poszedł spać. Następnego dnia wyruszył w podróż do stolicy Landis, rozpuszczając plotkę, że spodziewa się tam łatwego zarobku.

Jakiś miesiąc później powrócił do Kratas, bardzo podekscytowany. Wiedząc, że pogłoski rozchodzą się po Mieście Złodziei szybciej niż pożar po łące, Valvidius udał się do tawerny Beztroskie Serce i ogłosił, że odnalazł starożytny pergamin, który mówił o pewnej drodze do zyskania łask Pasji Vestrial. (Oczywiście w tamtych czasach Vestrial był zdrowy na umyśle i większość Złodziei czuło słabość do Pasji oszustów.) Valvidius przeczytał wszystkim zgromadzonym treść pergaminu: „Napisano tu, że sposobem na zyskanie nieśmiertelnej miłości Vestrialia jest wybranie Króla Złodziei podczas wielkiego spotkania najlepszych z nich. Każdy kto chce być królem, musi w przyszłym roku dokonać jak najbardziej zuchwalej kradzieży, a następnie udać się na zgromadzenie w starej fortecy Florque – nieopodal Kratas – by pokazać swą zdobycz podczas wielkiego Festiwalu Złodziei. Ten kto dokona najdoskonalszego rabunku, wygra koronę Króla Złodziei.”

Wszyscy złodzieje wyruszyli więc na poszukiwania drogocennych skarbów godnych skradzenia, ponieważ każdy z nich pragnął zostać Królem Złodziei. A gdy odeszli, Valvidius udał się do ich strażników, służących i czeladników. Przemawiał subtelnymi słowami, rozdawał tu i tam złote i srebrne monety. Gdy minał już prawie rok, Valvidius zabrał koronę, którą zrobił, po czym udał się do Florque, by zaczekać tam na przybywających kolegów po fachu.

Festiwal Złodziei był niesamowitym sukcesem. Złodzieje z Barsawii pokazywali dziesiątki bezcennych skarbów: magiczne oszczepy z Thery, rzadkie orichalkowe monety przedstawiające podobiznę nieżyjącego od wieków króla, dziennik wielkiego smoka Usuna i wiele innych cudów, które wcześniej widzieli tylko nieliczni Dawcy Imion. Oczywiście wszyscy złodzieje otaczali się służącymi i strażnikami, chcąc chronić to co zdobyli. Każdy z nich chciał zostać królem i każdy zważał na to, by nie dać nikomu choć cienia szansy na kradzież przyniesionego skarbu. Złodzieje i ich ochroniarze bez końca spierali się, który rabunek zasługuje na zaszczyt ukoronowania. Wtedy na wielkie kamienne podium stojące na środku głównej komnaty Florque wspiał się Valvidius.

Po chwili milczenia rzekł: „Nadszedł wreszcie czas, by ukoronować największego Złodzieja. Vestrialu, zaszczyć mnie swym spojrzeniem!”

I wyciągnawszy ze swego plecaka piękną złotą koronę, umieścił ją na swej głowie. Pozostali złodzieje wściekli się. Wezwali swych ochroniarzy do walki, ci jednak uklękli i pokłonili się Valvidiusowi, Królowi Złodziei! Następnie zabrali ukradzione przez innych złodziei bezcenne skarby i ułożyli je w ogromny stos pod stopami Valvidiusa. Dokonał on największego rabunku wszechczasów – skradł lojalność popleczników złodziei wraz z łupami, które jego rywale zwędzili innym.

Przez wiele lat Valvidius władał Kratas ze swej twierdzy Florque, a wszystkim, którzy mu służyli, wiodło się doskonale. Jednak pewnej mrocznej nocy, gdy Valvidius znajdował się w swym skarbcu, delektując się owocami zwycięstwa sprzed lat, kamienne ściany rozświetliło dziwne, kolorowe, migające światło. Silny wiatr zaczął dąć po pozbawionym okien pomieszczeniu. Valvidius stał prosto. Przycisnąwszy do klatki piersiowej swą koronę, wyszeptał: „Nigdy. Nigdy nie oddam moich skarbów!” Wiatr zawył głośniejsze, a światło stało się oślepiające. Valvidius zaczął płakać, a jego twarz wykrzywił grymas przerażenia. „Vestrialu! To miał być tylko żart. Chciałem cię tylko rozbawić!”

„Nie bawia mnie zdrady” – rozległ się wstrząsający ziemią głos – „Ukradłeś to, czego nie miałeś prawa ukraść. Przysięgę zwykłego człowieka. Za taką bezczelność jest tylko jedna kara.” Światło eksplodowało z hukiem, który przypominał uderzenie tysiąca piorunów. A potem nagle zapadła cisza. Okropna cisza.

Następnego dnia skarbiec Valvidiusa opustoszał. Nikt nie potrafił znaleźć choćby śladu ogromnych skarbów, kufrów pełnych monet, a nawet samego Valvidiusa. Nie było tam nic poza jego koroną. Była pogięta i w połowie stopiona, co nadało jej pociągły, owalny kształt. Śmieszna sprawa – pozłacana, cynowa korona Valvidiusa mająca zwodzić naiwnych zmieniła się w szczerozłotą. Powiadają, że Korona Złodziei wciąż istnieje i warta jest niezłą fortunę. Lecz oczywiście nikt nie wie, gdzie ona jest. Ja sam nie wiem w co wierzyć. Dzieliłem dzban piwa z wieloma, którzy wyruszyli jej szukać. Lecz nie widziałem, aby którykolwiek z nich powrócił...

OKŁADY PRZYJAŹNI



Wczasach przed Pogromem, kiedy jeszcze Theranie twardą ręką władali Barsawią, nasza prababka Tchi wyruszyła w dół Wężowej Rzeki. Szukała wiosek, z którymi można by rozpocząć handel. Wyruszyła mimo wielu ostrzeżeń Rady Niall przed niebezpieczeństwami podróży w nieznane. Niestety w drodze powrotnej wpadła w ręce handlarzy niewolników. Tchi walczyła dzielnie, ale napastników było wielu. Zabrali cały jej dobytek, spalili łódź, a ją samą, rozgrzanym żelazem, naznaczyli piętnem niewolnictwa.

Kiedy Tchi odzyskała zmysły, ujrzała najpierw żelazną obręcz wokół swej kostki, a później poczuła przenikliwy ból. Jej oprawcy przykuli ją do ludzkiej kobiety. Połączone zostały nie tylko kajdanami, ale także żelaznym gwoździem, który przebił ich stopy. Tchi próbowała zagadnąć towarzyszkę, ale jedyną odpowiedzią jaką uzyskała było jej imię – Mara.

Tchi i Mara spędziły wiele tygodni, skute razem, podróżując przez Barsawię. Chcąc poradzić sobie z ogromnym bólem, wzajemnie wspierały się tak, aby nie obciążać przebitych stóp. Podczas długiego marszu do miasta Vivane, Tchi i Mara dzieliły swoje lęki i swój ból. W ten sposób z zupełnie obcych sobie Dawców Imion, stały się najbliższymi przyjaciółkami.

W Vivane zostały sprzedane therańskim handlarzom. Therańskie przykuły kobiety do ściany w ciemnej i wilgotnej piwnicy, znajdującej się pod stajniami karczmy. Była to karczma, w której często gościli kupcy z pobliskiego targu niewolników. Dlatego też piwnicę przystosowano do przetrzymywania Dawców Imion. Były tam duże, ciężkie, drewniane drzwi zamykane na żelazny skobel. W ścianie wmurowane zostały metalowe pierścienie, do których przykuwano niewolników.

Przestrzeń celi wypełniał chłód oraz okropny smród odchodów i gnijących odpadków. Nawet siano w stajniach ponad piwnicą było zgniłe i wymieniane tylko wtedy, gdy odór zaczynał przeszkadzać klientom karczmy. Kiedy wierzchowce w stajni niecierpliwie stapały, siano i końskie odchody spadały między deskami podłogi wprost na kobiety zamknięte w piwnicy.

Mara i Tchi, kuląc się i przywierając do siebie by się ogrzać, szeptały co zrobią, kiedy tylko nadarzy się okazja do ucieczki. Tak naprawdę, to już dawno opuściła je nadzieja, że zdołają umknąć, lecz marzenia o ucieczce i zemście na oprawcach przynosiły ulgę w cierpieniu.

Pewnego dnia, kiedy rozmarzona Tchi, opowiadała właśnie o swoim bohaterskim powrocie nad brzegi Wężowej Rzeki, między deskami sufitu prześlizgnął się mały nożyk, spadając nieopodal obu kobiet. Mara i Tchi spojrzały najpierw na siebie, potem na nóż. Rzuciły się, chwytając go niemal równocześnie.

Najpierw próbowały wyłamać zamek w kajdanach, później obręcz w ścianie, a wreszcie same kajdany. Wszystko na nic. Kiedy resztkami sił Mara usiłowała ostatni raz uwolnić się z kajdan, nóż ześlizgnął się i wbił głęboko w jej kostkę. Krzyk Mary był przeraźliwy. Pograżona w rozpacz i bólu zaczęła raz za razem uderzać nożem w krwawiącą ranę. Tchi ze łzami w oczach błagała ją, aby przestała, gdy nagle dostrzegła cień szansy w tym szaleństwie. Dostrzegła jedyny sposób na ucieczkę, jaki im pozostał...

Kawałkiem szmaty oddartym ze swej koszuli, obwiązała nogę przyjaciółki, tamując krwawienie. Następnie sama wzięła nóż... Mara trzymała Tchi z całych sił, gdy ta odcinała własną stopę. Jeszcze tej samej nocy, wspierając się jedna na drugiej, uciekły w otaczającą karczmę ciemność.

Szły przez dwa dni, podtrzymując się wzajemnie, gdy któraś z nich traciła siły. Podążały nieustannie na północ, w stronę gór. Szukając jedzenia i wody, ze strachem spoglądały za siebie, wypatrując pościgu. Raz ukryły się w lodowatym strumieniu, który przesłonięty był jedynie kilkoma krzakami. Łowcy przeszli zaledwie kilka kroków od nich, niczego nie zauważając. Innym razem, pokonując górskie przełęcze, Mara dostała gorączki. Tchi zamiast zostawić przyjaciółkę i próbować ratować chociaż siebie, czule opiekowała się chorą, ratując ją z objęć śmierci. Przez cały ten czas ścigali je łowcy, w nocy podchodziły dzikie zwierzęta i nie miały gdzie schronić się przed Pogromem. Jedyne co miały... to siebie nawzajem.

Powiadają że tygodniami ukrywały się w górach, aż znalazły kaer, którego mieszkańcy zgodzili się je przyjąć. Ludzka kobieta i t'skrang żyły i mieszkaly razem, codziennie pomagając sobie we wszystkim co robiły, aż do śmierci. Nikt nie mógł pojąć ich bólu, wzajemnej miłości, ani przywiązania. Kiedy setki lat później Pogrom dobiegł końca, ktoś odnalazł oddzielone stopy Tchi i Mary, nadal skute razem i, co najdziwniejsze, doskonale zachowane. Mówi się, że póki na świecie będzie istnieć prawdziwa przyjaźń, ich skute stopy nigdy się nie rozpadną.



GŁOSICIEL I MAG



Dawno temu żyli brat i siostra. On był wielkim głościelem Astendar, ona zaś władała potężną magią. Brat nosił Imię Eaconn, siostra zaś Tassia. Wraz ze swymi sprzymierzeńcami – Braltothem Skałą, Ambaras Falą i Hrabina Nevermore – pokonali wiele Horrorów i niegodziwych Dawców Imion. To oni zdobyli Płaskowyż Umnor, chcąc zmiażdżyć Chór Szaleństwa. To oni obrócili w perzynę wieżę Fałszywych Żalów. To oni zagłębili się w odmęty otchłani Tysiąca Gardzieli i powrócili żywi. Dokonując każdego z tych i każdego z pozostałych sławetnych czynów, Tassia i Eaconn działali wspólnie – dopasowani do siebie niczym dłoń i rękawiczka, zamek i klucz, rzeka i jej koryto.

Jednak za każdym razem, gdy świętowali zwycięstwa w swej twierdzy, położonej w zapomnianym Seremor, sprzecali się o to, czyja moc była potężniejsza. Ta, zesłana przez Pasję, czy wyzwolona dzięki magii Dawcy Imion. Gdy rozmawiali przy piwie, Tassia zawsze kwestionowała wszystkie słowa Eaconna. Zaś gdy Tassia wyrażała swe zdanie, Eaconn je kwestionował. Z rzadka zdarzało się, że jedno przekonywało drugie, a i to tylko po to, by za chwilę kontynuować spór. Pewnego dnia, Tassia – lub Eaconn, nikt już nie pamięta które – zaproponowała zakład, chcąc rozstrzygnąć wątpliwości. By sprawdzić czyja moc jest potężniejsza, glosiciel i czarodziejka uzgodnili, że każde z nich wykuje dzwon z najczystszej metalu. Pozostali członkowie ich legendarnej drużyny mieli być sędziami w tych zawodach, a zwycięzcą ten, który stworzy dzwon o najpiękniejszym tonie.

Eaconn i Tassia zamknęli się w swych prywatnych warsztatach, zaś ich przyjaciele zajęli się innymi sprawami. Miesiąc później trójka sędziów powróciła do twierdzy w Seremor, jednak tylko po to, by odkryć, że ani glosiciel, ani mag nie wrócili ze swych siedzib.

Trójka przyjaciół wróciła następnego miesiąca, jednak Eaconn i Tassia wciąż odmawiali wyjścia. Rok później wrócili po raz trzeci, jednak glosiciel i mag nie skończyli jeszcze swej pracy. Trójka poszukiwaczy przygód błagała Eaconna i Tassię, by zrezygnowali ze swego zakładu, jednakże rodzeństwo nie zamierzało odpuścić. Drogi legendarnych przyjaciół rozeszły się.

Siedem lat później Braltoth Skała został zabity przez niosące srebrną tacę dziecko, jak przepowiedziała jego matka wiele lat temu. Trzydzieści lat później Hrabina Nevermore została uwięziona w labiryncie duchów, jej ciało uschło i umarła. A trzydzieści lat po niej, Ambaras Fala został obrócony w proch przez Węża Barsawii i rozsypany przez wiatry.

Pięknego poranka miesiąca raquas, po kolejnych dwudziestu latach, Eaconn i Tassia wynurzyli się równocześnie ze swych warsztatów. Oboje byli starzy i zniedołężniali, wyszli by przyznać się do porażki. Każde miało doskonale wyglądający dzwon, który nie wydawał dźwięku.

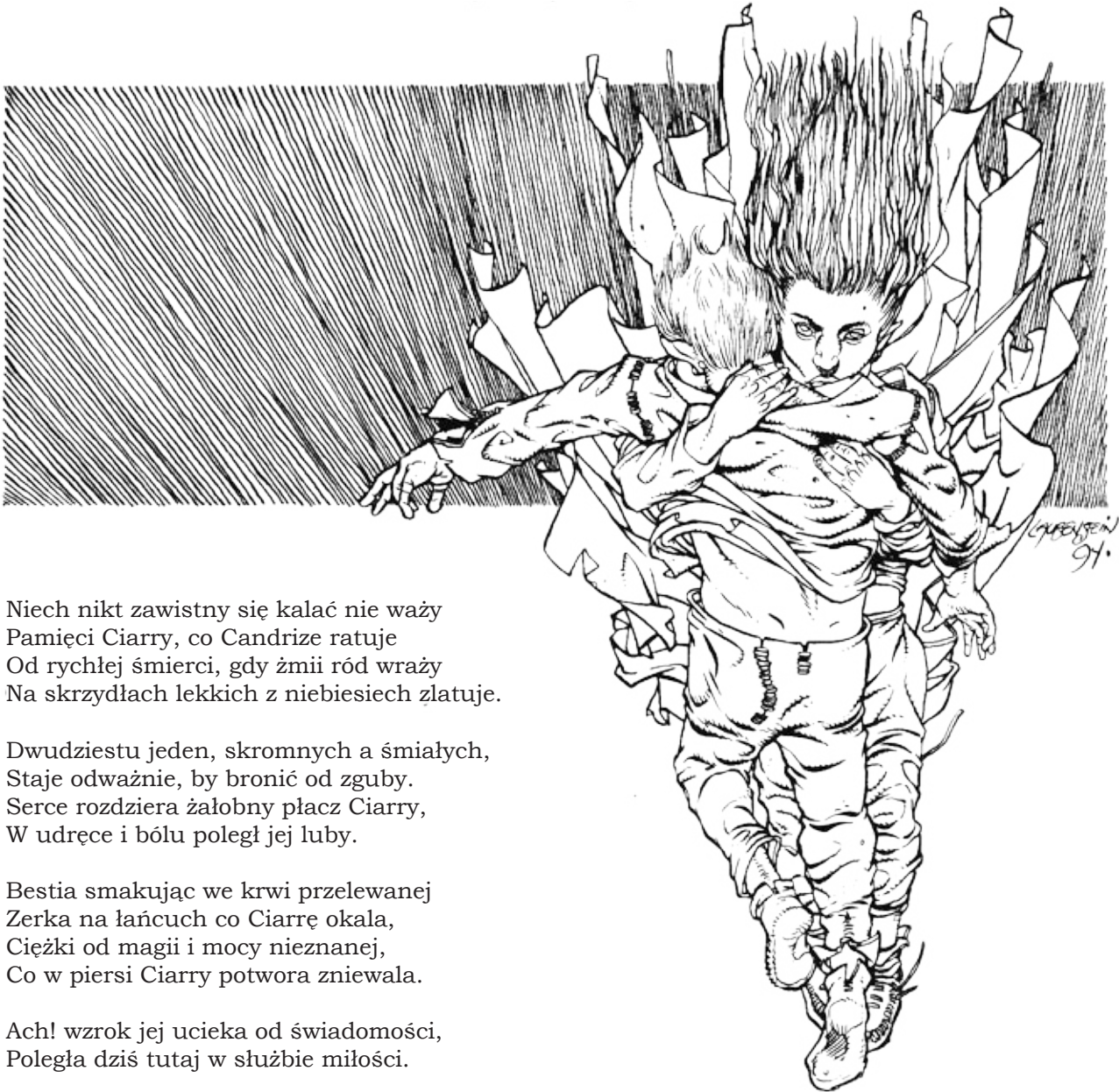
„Zmarnowaliśmy swe życie z powodu głupiego zakładu” – rzekł Eaconn – „I straciliśmy wiele lat, które mogliśmy spędzić z naszymi wspaniałymi towarzyszami, teraz na zawsze dla nas utraconymi.”

„Choć boleśnie odczuwam tę ironię, jestem zmuszona zgodzić się z tobą, mój bracie” – odpowiedziała Tassia.

Niedbale upuścili dzwony na podłogę. Te potoczyły się i dotknęły. Ku zaskoczeniu brata i siostry dwa dzwony stały się jednym, wydając najcudowniejsze brzmienie, jakiego nie słyszano ani wcześniej, ani później. Dźwięk dzwonu odmłodził glosiciela i maga oraz przywrócił ich towarzyszy z powrotem do życia. Zaskoczeni, że żyją i znajdują się w Seremor w pełni sił, Braltoth, Ambaras i Hrabina Nevermore szybko ogłosili, że zawody o najwspanialszy dzwon zakończyły się remisem. Cudem zjednoczona i odmłodzona piątka poszukiwaczy przygód, dokonała jeszcze wielu heroicznych czynów.

Eaconn i Tassia zdawali sobie jednak sprawę, że ich dzwony były zbyt piękne i zbyt potężne, by zawiesić je w jakiegokolwiek wieży. Rozdzielili je i każde ukryło swój kawałek. Powiada się, że gdy dzwony znowu zabiją razem, wydarzą się kolejne cuda.

CIARRA SHY-RU



Niech nikt zawistny się kalać nie waży
Pamięci Ciarry, co Candrize ratuje
Od rychłej śmierci, gdy żmii ród wraży
Na skrzydłach lekkich z niebiesiech złatuje.

Dwudziestu jeden, skromnych a śmiałych,
Staje odważnie, by bronić od zguby.
Serce rozdziera żalobny płacz Ciarry,
W udręce i bólu poległ jej luby.

Bestia smakując we krwi przelewanej
Zerka na łańcuch co Ciarę okala,
Ciężki od magii i mocy nieznanej,
Co w piersi Ciarry potwora zniewala.

Ach! wzrok jej ucieka od świadomości,
Poległa dziś tutaj w służbie miłości.

to opowieść o Ciarze Shy-Ru, która uczy nas prawdziwego znaczenia słowa „odwaga”. Dawno, dawno temu, było sobie Candrize, osiedle położone wysoko na skalnym występie pośród stromizn Góry Tyrok. Wysokie były jego domy i także wszystkie budowle w jego obrębie, zaś u ich stóp otwierała się głęboka rozpadlina. Jedynie pokonując wiodącą zboczem stromą, wichrową ścieżkę, można było dotrzeć do Candrize. W owych czasach żyła też Ciarra Shy-Ru, najprawdziwsza córka Candrize.

Ciarra była dzieckiem Ciar’h Rhana, powszechnie szanowanego starszego Candrize. Od najmłodszych lat przyuczano ją do roli przywódcy, gdyż było wszystkim wiadomo, że to ona poprowadzi Candrize po śmierci swego ojca. Przez wiele długich lat Ciar’h Rhan kierował tą społecznością, zaskarbiając sobie szacunek i miłość – częściowo przez wzgląd na rzetelność swych działań, częściowo przez wzgląd na Łańcuch Spętania. Magiczny łańcuch wykuty został przez prapradziada Ciar’h Rhana i od tamtego czasu każdy z przywódców nosił go, by jednoczyć lud w obliczu grozy nadciągającego Pogromu. Podobnie Ciarra Shy-Ru miała go nosić we właściwym czasie.

Ciarra wyrosła z małej dziewczynki na młodą kobietę i oddała swe serce Maratowi Bhen – przystojnemu, silnemu mężowi o przenikliwym spojrzeniu i szlachetnym sercu. Parę tę kochała cała wioska, a Ciarra marzyła o dzieciach, które powije, jak tylko skończą ostatnie przygotowania do zamieszkania w kaerze. Wszyscy mieszkańcy Candrize rozmawiali o nadchodzących zaślubinach, pierwszych, które odbędą się w nowym, podziemnym domu. Wszyscy czuli też ulgę (choć nikt o tym nie wspominał), że uda im się uciec przed niszczycielskimi Horrorami. Pod koniec dnia zejść do kaeru i zapieczętować wejście, odcinając się od zewnętrznego świata. Gdy to uczynią, nie będą musieli się już niczego obawiać.

Mieszkańcy wioski ciężko harowali, znosząc skrzynie, beczki i kufry do wnętrza pieczary, która miała się stać ich kaerem. Pakowali swoje rzeczy i przenosili wąską ścieżką do wejścia kaeru – szczeliny w skalnej ścianie. Rzemieślnicy kreślili ostatnie linie symboli ochronnych okalających przejście, a wioskowy Mistrz Żywiołów przemawiał czule do kępy bluszczu, skłaniając ją, by wzrosła i skryła zapieczętowane wejście. Krasnoludy paliły się wręcz, by zejść do kaeru zbudowanego w kryształowej jaskini przez długi czas otaczanej czcią. Powiadały sobie szeptem, że kryształy Candrize mają specjalną, magiczną moc. Przecież odłamki tych kryształów wisiały w magicznym łańcuchu ich starszego. Jak mogliby nie przetrwać Długiej Nocy, mając taką magiczną ochronę?

Ciarra i Marat Bhen odpoczywali po pracy na nagrzejonej skale. Patrząc na słońce zmierzające na zachód do miejsca swego spoczynku, rozmawiali cicho o domu, który będą dzielić. Wtem rozległy cień spoczął na skale, gasząc światło dnia. Ktoś krzyknął, a Ciarra uniosła wzrok i spojrzała na wiszące przed nią monstrum.

Miedzy Candrize a słońcem unosił się Horror. Na czubku zdeformowanego ludzkiego ciała wili się z sykiem trzy węzowe głowy. Szeroko rozpościerając ogromne skrzydła, począł opadać z wolna ku wiosce. Nagle, przez błoniaste skrzydła, przebiło się słońce, niemal oślepiając męzne dusze tych, którzy pośpieszyli z bronią w rękę: kosą, widłami, siekierą. To Ciar'h Rhan wiódł dzielnych obrońców Candrize, a jego siwe włosy lśniły w słońcu niczym bitewny proporzec. Wokół jego szyi polyskiwał Łańcuch Spętania. Gdy wojowie minęli zakochanych, Marat Bhan zsunął się ze skały i pośpieszył za nimi.

Tego dnia poległo wielu mężczyzn i kobiet. Ich krew spływała z urwiska na podobieństwo wodospadu. Jedna z paszcz Horroru rozerwała gardło Maratowi. Potężny cios szponiastej łapy rozpruł Ciar'h Rhana na drobne kawałki, rozrzucając jego krwawe szczątki nad głowami przerażonych obrońców. Gdy wśród wrzasków i okrzyków bólu polegli wszyscy walczący, matki chwyciły swe dzieci i pośpieszyły do kaeru. Horror zwrócił ku nim węzowe łby ociekające posoką i rzucił się w pogoń.

Oszolomiona Ciarra przyklękła przy ciele ojca i zdjęła Łańcuch z jego głowy. Powoli włożyła go na swą szyję, po czym wstała i ruszyła na spotkanie z Horrorem. Nie miała bronii, ani żadnego planu. Jej zszokowany umysł wypełniał żal i paląca furia skierowana w stronę czegoś, co zamordowało na jej oczach tak ojca, jak i ukochanego.

Gdy Ciarra stanęła przed Horrorem, bestia przerwała pościg i zerknęła na kobietę. Ciarra ruszyła powoli w stronę potwora. Jej szeroko otwarte powieki ani drgnęły. Z każdym krokiem rósł jej gniew i ból. Wtem z Łańcucha do bestii przeskoczyła ognista iskra i wynaturzenie zważyło się ciężko na ziemię. Ocaleli spoglądali w milczeniu, lecz Horror pozostawał nieruchomy. Wybuchła więc radość, popłynęły łzy, posypały się pocałunki.

Ciarra uklękła przy ciele Marata, delikatnie pieszcząc jego skrwawione lico. Wziawszy go w ramiona, uniosła i zwróciła się twarzą do ludu. Przez kilka chwil patrzyła na nich w milczeniu, aż zaległa całkowita cisza. Gdy tak na nich spoglądała, jej oczy zaczęły się zmieniać – przez chwilę były oczyma Ciarry Shy-Ru, przez chwilę Horroru. Gdy tylko jej oczy stały się na powrót spojrzeniem Ciarry Shy-Ru, odwróciła się i skoczyła z krawędzi urwiska.

Krasnoludy z Candrize czym prędzej pośpieszyły do kaeru i zapieczętowały wyjście. Tam, w objęciach ziemi, oplakiwały swych zmarłych. Nie odważyły się zwlekać z zamknięciem kaeru do czasu odzyskania szczątków Ciarry. Zbyt wielką ogarnęła je trwoga przed kolejnymi ze złowieszczych plag. Powiadają, że po dziś dzień kości Ciarry Shy-Ru i Marata Bhen, oraz Łańcuch Spętania, leżą gdzieś na dnie wielkiej rozpadliny.

SYRENI SĄD



Dawno, dawno temu, kiedy świat dopiero budził się do życia, a t'skrangi rozpoczynały swe wędrówki po Weźowej Rzece, nie byliśmy jedynymi mieszkańcami Wielkiej Wody. Dzieliliśmy ją z przedziwnymi stworzeniami, które nazywano syrenami. Były do nas podobne. Śpiewały, snuły opowieści i dyskusje, budowały domy i kochały swe dzieci. Nie były złe jak Horrory, czy szalone jak Theranie, chociaż czasem porywały elfie dziecię i zmieniały w syrenę, co wywoływało strach u naszych leśnych sąsiadów. My się ich jednak nie baliśmy, gdyż pragnęły żyć z nami w pokoju.

Zabawy syren sprawiały nam jednak mnóstwo kłopotów. Ostrzegały one ryby przed naszymi łodziami. Baraszkowały w rzece nie zważając na nasze statki, które w tamtych odległych czasach, zanim Upandal podarował nam tajemnicę ognistego silnika, były małe i liche. Igraszki syren często kończyły się wywróceniem naszych łodzi i utratą wszystkich złowionych ryb. W dodatku drzwi naszych mieszkań nie mogły zatrzymać syren stworzonych z żywiołu wody, więc wślizgiwały się one do nas i panoszyły się w naszych domach kiedy tylko miały na to ochotę.

Oczywiście często zwracaliśmy uwagę syrenom, że wyrządzają nam dużą przykrość, jednak one śmiały się tylko z naszej złości i ignorowały nasze narzekania. Syreny bowiem uważały się za najcudowniejsze w świecie istoty, które wszyscy inni powinni darzyć głęboką i bezkrytyczną miłością. Sądziły, że są piękniejsze niż wschód słońca, mądrzejsze niż głosiciele, a ich śpiew jest większym błogosławieństwem od szumu wiatru w żaglach. Dlatego nie rozumiały, że ich zabawy są dla nas poważnym problemem.

Nadszedł w końcu dzień, kiedy mieliśmy tego serdecznie dość. Rossaruss i jej śmiały małżonek, T'Chakru, postanowili zmusić syreny, by zostawiły nas w spokoju. Wybrali się więc do Syreniego Sądu, aby bronić naszej sprawy. Sąd był dla syren tym, czym *aropagoi* jest dla nas, chociaż trzeba przyznać, że chaotyczny i hałaśliwy sposób prowadzenia przez nie narad, w niczym nie przypominał zwyczajów t'skrangów. Sąd odbywał się w ogromnym, podwodnym pałacu, którego okazałość dorównywała jedynie jego niepraktyczności. Kręcone korytarze prowadziły donikąd. Pokoje przedziwnych kształtów miały wzrok, schody zakończone były w próżni, a liczne okna nie odsłaniały żadnego widoku. Jedynym używanym pokojem w tym wielkim, pozbawionym logiki i sensu miejscu była Wielka Komnata Debat. To tam syreny gromadziły się, aby prowadzić kłótnie i wyśmiewać się ze swoich gości.

Rossaruss przemówiła do syren zgromadzonych w Sądzie. Dumne stworzenia odrzuciły jednak jej argumenty. Zdaniem syren Wielka Rzeka była ich wyłączną własnością, a ich odwiedziny w naszych domach lub zabawy z naszymi łodziami winny wprawiać nas w zachwyt. Według nich, powinniśmy czuć się zaszczytzeni, mając tak cudowne istoty za sąsiadów. Nie czekając na odpowiedź Rossaruss, syreny zaczęły śpiewać i grać na lirach przekonane, że ich sztuka jest i tak wygórowaną zapłatą za wszelkie psoty.

Mądra Rossaruss nie spodziewała się po syrenach innej, bardziej przemyślanej odpowiedzi. Szeptem rozkazała więc T'Chakru, aby przyjrzał się niezwykłym rybom uczestniczącym w zgromadzeniu. T'skrang dokładnie zapamiętał ich wygląd. Tłusty okoń miał na lewym boku wzór łudzaco podobny do koła. Dwa karpie wyróżniały się świecącymi, zielonymi oczyma. Płetwy trzech szczupaków były wielkie jak ramiona. Węgorza, długiego na siedem łodzi, trudno byłoby nie zauważyć i rozpoznać.

Kiedy tylko para t'skrangów opuściła Sąd, T'Chakru rozpoczął polowanie na te ryby. Poświęcił temu zadaniu wiele długich lat swego życia. Wreszcie udało mu się złapać każdą z nich i umieścić wszystkie w podwodnej, dobrze ukrytej przed wzrokiem niepowołanych, klatce. Wkrótce po tym wydarzeniu syreny wezwały Rossaruss na swój Sąd. Zażądały uwolnienia ryb, które pełniły ważne funkcje w syreniej społeczności. Okoń był Zarządcą, karpie Stróżami Myśli i Wspomnień, szczupaki dowódcami Złodziei Dzieci, a węgorz reprezentował syreny przed Pasjami. Rossaruss odmówiła oddania ryb. Syreny rozzłościły się i zagroziły, że opuszczą nie tylko Wężową Rzekę, ale nawet nasz świat, jeśli Rossaruss natychmiast nie zgodzi się spełnić ich żądań. Rossaruss właśnie na to czekała. Uprzejmie, acz stanowczo, odmówiła syrenom i życzyła im bezpiecznej podróży do innego świata.

Słowa te wprawiły syreny w zadziwienie. Nie wierzyły, że Rossaruss mogłaby zrezygnować z ich towarzystwa. Zbyt dumne, aby cofnąć raz dane słowo, rozpoczęły przygotowania do podróży do innego świata. Do ostatniego momentu, w którym przekraczały bramę dzielącą dwa światy, oczekiwały, że Rossaruss ustąpi, obieca zwrócić ryby i poprosi je o pozostanie. Nic takiego jednak nie nastąpiło. Rossaruss uśmiechając się życzyła im tylko wszystkiego dobrego.

Od tego czasu rzeka wolna jest od obecności syren. A jeśli kiedykolwiek natkniesz się na klatkę, w której pływa dziwny okoń, węgorz, dwa karpie i trzy szczupaki, pozwól im tam zostać. Nie chcielibyśmy, aby syreny powróciły.

T'SELAS VRIIMON I VRYKANØGEN



Usiądź przy mnie, dziecko, opowiem ci historię o T'Selasie Vriimon i o Duchach Ciemności, które zwiemy vrykanogen. Każdy wie o Pogromie, rzecz oczywista – nawet berbecie takie jak ty wiedzą bardzo dobrze, iż ludzie, krasnoludy, trolle, elfy, orki, a nawet wietrzniaki czmychnęły pod ziemię, by skryć się przed Horrorami rozszarpującymi świat na kawałki. Także my, t'skrangi, chowaliśmy się w tamtym czasie, oddając się Dłугоmu Śnieniu. Albowiem Horrory były tak silne i złe, że nawet najmeźniejsze serce nie mogło im sprostać. Lecz czy wiesz cokolwiek o wielkich bohaterach z czasów tuż po zakończeniu Pogromu, gdy pierwsi z nas budzili się, a inne rasy poczęły wylazić ze swych ciemnych nor? Były to czasy T'Selasa Vriimon, wspaniałego Fechtmistrza. Długo jeszcze przyjdzie nam czekać, aż pojawi się ktoś, kto mu dorówna. T'Selas mieszkał nad brzegiem Wężowej Rzeki w miejscu, gdzie przed Pogromem leżało prężne miasteczko handlowe. Fechtmistrz i towarzyszące mu t'skrangi byli zdeterminowani, by ponownie uczynić swoje miasto wielkim. Chcieli wesprzeć odbudowę biednej Barsawii poprzez odnowienie rzecznych szlaków handlowych. T'Selas zdecydował, że to on wykona pierwszy krok w tej sprawie. Wyruszy do okolicznych miast i wiosek, niosąc im słowo o zakończeniu Pogromu i nakłoni do rozpoczęcia na nowo przerwanej żywota.

Poprowadził przeto T'Selas wielką wyprawę, rozsiewając wszem i wobec nowinę o kresie Pogromu. Niektóre kaery, obawiając się, że to jakiś Horror przybrał postać T'Selasa, pozostawały głuche na te słowa. Większość witała go jednak z szeroko otwartymi ramionami i łzami radości. Wypytywano o wieści na temat krewnych z innych kaerów. Cieszono się, że T'Selas odnawiał zerwane więzi. Karmił także słowami odcięte od świata wioski, złaknione nowin o innych zakątkach Barsawii i ich losach podczas Pogromu. Dzięki tym czynom, wszędzie gdzie się zjawiał traktowano go jak drogiego przyjaciela.

Pewnego razu T'Selas zawędrował do kaeru, którego mieszkańcy powitali go z najwyższą uprzejmością. Odbudowywali właśnie swoje domostwa, wioskowa starszyzna poprosiła więc T'Selasa o pomoc w handlu z sąsiadami. Ku zaskoczeniu i konsternacji T'Selasa, mieszkańcy owej wioski odmówili mu jednak gościny. Gdy zapytał o powód, nie otrzymał odpowiedzi, tylko niegrzeczne odzywki skłaniające do szybszego wymarszu. Nie chcąc wszczynać sprzeczek z ludem, który i tak wiele już wycierpiał, T'Selas podążył własną ścieżką i szybko zapomniał o nieuprzejmości mieszkańców wioski.

Powracając tą samą drogą kilka tygodni później, Fechtmistrz spostrzegł, że nieuprzejme zachowanie zaczęli przejawiać także mieszkańcy sąsiednich osad. W rzeczy samej nieuprzejmość przerodziła się we wrzący gniew, tak że gdy T'Selas próbował przemówić do mieszkańców pierwszej wioski, zagrożono mu pobiciem. Po raz wtóry bohater grzecznie opuścił miejscowych. Tym razem zaczął się jednak w pobliżu i uważnie obserwował.

Wkrótce T'Selas zauważył, że na ulicach nie bawią się żadne dzieci, a żaden staruszek nie drzemie w promieniach słońca. Ich nieobecność mocno zadziwiła bohaterskiego t'skranga, kontynuował zatem obserwację. Z nastaniem zmierzchu ujrzał ludzi wymykających się z na wpół ukończonych domów z pakunkami w dłoniach, które następnie wrzucali do wioskowej studni. Nikt nie spojrzał nikomu w oczy, nikt nie wymówił choćby jednego słowa. Jeden za drugim zakradali się do studni, ciskając swoje brzemie w mroczną czeluść. Zaciekawiony T'Selas zbliżył się, by rzucić okiem na pakunki. Gdy jeden z nich nieco się rozluźnił, T'Selas ujrzał zawarte w nim kości.

Natychmiast pomyślał o brakujących dzieciach i starcach, i wezbrała w nim trwoga. Coraz więcej ludzi wrzucało swoje małe, kościste zawiniątka do wnętrza studni, aż T'Selasa ogarnęła wściekła furia. Wskoczył ze swej kryjówki i uderzył na wieśniaków, wyjąc w słusznym gniewie. Oni zaś, syknawszy niczym węże, umknęli w mrok. Fechtmistrz tropił wynaturzone istoty pośród domów, zakradał się do najciemniejszych korytarzy i niszczył każdą znaną ohydę. Kiedy rozprawił się już ze wszystkimi splugawionymi wieśniakami, rozpoczął przygotowania do godnego pochówku dzieci zamordowanych przez własnych rodziców oraz starców zabijanych przez swych synów i córki.

Przerwał pracę posłyszawszy suchy szelest opadłych liści i zgrzyt pazurzystych stóp na kamieniu. Uniósł wzrok i spostrzegł, że to mieszkańcy wioski, powstałi z martwych jako vrykanogen. Choć odziani byli w skóry Dawców Imion, ich zęby stały się kłami, a paznokcie szponami. I otaczała ich ciemność, grobowa ciemność.

T'Selas dobył miecza w chwili, w której vrykanogen zaatakowali. Choć wielki bohater wkładał wszystkie siły i umiejętności w walkę, był już zbyt zmęczony. Od cięcia mieczem i uderzenia ogona, które kruszyło kości, poległo wielu naznaczonych przez Horrora wieśniaków. Mimo to koszarne stwory w końcu zatriumfowały. T'Selas walczył do ostatniego oddechu. Zmarł, krwawiąc z tysiąca ran. Wówczas bestie pożywiły się jego ciałem.

KRÓL, KTÓRY WŁADAŁ PASJAMI



Raz jeszcze ziemie Thamosu zaległy pokojem.
Zaskoczone przez okrutnego orła,
Królowa Uurnolia wyruszyła na Północ* tegoż roku.

Maxtonowi należne królewskie klejnoty;
Potężnemu, bystrookiemu, lecz o ciemnych
myślach.
Maxtonowi była młoda Releel zaręczona:
Roześmiana, rozbiegana, acz niedoświadczona.

Wielu Królów i Królowych z krain odległych
przybyło,
By usłyszeć Maxtona i Releel małżeńskie
przrzeczenie.
Rzekł Maxton ślubując pannie młodej:
„Uradowanym.
Thamos zaległo pokojem; w Releel pięknych
oczach
Utonąłem. Zatoniecie nigdy dotąd nie smakowało
słodziej.”
Rzekła także Releel w odpowiedzi: „Mój łaskawy
królu,
Wszystkiego na co spojrzysz tyś panem.”

Wtedy powstał siedzący z dala od Tronu,
W obdartych szatach o kolorach tęczy,
Roześmiany głosiciel dzikiego Vestriała.
I rzekł głosiciel: „Panem możesz być wielu,
Ale i tak ponad tobą zawsze stoją Pasje.”
Lico Maxtona spłonęło czerwienią, gdy cedził te
słowa:
„Nie będzie obdarty błazen tutaj mnie zawstydział.”

Do władców zebranych Maxton przemówił:
„Nie wiem jak w waszych krainach, tu ja rządę
wszystkimi.”
Płomienie wstydu i gniewu w Maxtonie
nabrzmiwały,
A Releel wpatrywała się w niego, puchnąc z dumy.
Królewskim heroldom ogłosić nakazał:
Wszyscy głosiciele pokłonią mu się lub zgina.

Pierwszy podszedł ten, który ośmieszył go podczas ślubu.

„Odwołaj swe słowa” – rzekł Maxton – „a ocalisz swe życie.”

Żartowniś odrzekł: „Moich słów nie cofnę, Jest w nich prawda, wielki Królu. Ani ja, ani ty nie zmienimy tego.”

Rzekł Maxton na to: „Zawsze mówicie dwuznacznie!”

„Każdy kij ma dwa końce” – odrzekł błazen, uśmiechając się.

I uśmiechał się wciąż, gdy ostra klinga przeszła jego serce.

Niektórzy głosiciele ofiarowali swą dumę niczym nędzną daninę,

Podskakując bezwstydnie u stóp nowego pana.

Niektórzy chcieli chwycić oba kija końce, Wierni dawniej jednemu, teraz dwóm, lecz żadnemu.

Reszta oddała swe życia płacąc niską cenę, Nie chcąc zdradzić Pasji przysięgą służenia. Ich krew splamiła miecze lojalnych Maxtona.

Zbielały włosy Maxtona, wypadły mu zęby, Releela, pachnący niegdyś kwiat, zwiędła, Gdy ogłoszono zwycięstwo nad głosicielami. Gwałtowni i straszliwi król i królowa radowali się. Tedy w odrzwia wewnętrzne pałacu, Tuzin rąk zadudniło niczym grom.

Rzekł Maxton: „Któż to pragnie wkroczyć do pałacu?”

Odrzekł mu niewidoczny głos: „Ci, którzy akceptują twe rządy.”

Wrota rozwarły się szeroko, dwanaście Pasji stało za nimi.

Thystonius, wojownik, odrzucił swą broń, Lochost, buntownik, rzekł: „Nasza sprawa jest przegrana.

Schylamy głowy przed tobą, nazywamy cię naszym Władcą.”

A Vestrial, ten błazen Vestrial, uśmiechał się.

Oddanie Pasji Maxton przyjął, Uczynił je sługami w swej warownej twierdzy. Ogrody wspaniałe Jasprea zasadził, Odzież bajkową Floranuus wykonał, Lekarstwa cudowne Garlen sporządziła, Złoto z powietrza Chorrolis wyłożył.

Lochost i Thystonius walczyli na arenie, Ku uciesze Maxtona i Releel. Labiryntowy pałac Dis zaprojektowała, A dumny Upandal wybudował go z łatwością. Raggok do odległych dworów w poselstwie się udał, W sali sądowej Mynbruje pracowała, Ważąc argumenty maluczkich ludzi.

Astendar na lutni grał pieśń pełną cierpienia,

O tym jak barani król i królowa zostali wieczerzą; A Vestrial, ten błazen Vestrial, uśmiechał się. Dzień w którym Maxton wziął Pasje na służbę, Był jednakowoż dniem jego zguby; Zguby jego i jego dumnej krainy, Thamos.

Thystonius rozwiął się, a Lochost gdzieś zaginął, Powalając najlepszych rycerzy królestwa; Raggok stworzył mocne więzi ze sprzymierzeńcami,

I przebiegły Maxton nie mógł ich już zdradzić. Sprawiedliwość Mynbruje dała wielu zbyt dużo; Złota Chorrolisa nie starczało, by pokryć jej koszty.

A Vestrial, ten błazen Vestrial, uśmiechał się.

Floranuusa szaty oczarowały każde oko, Które je zobaczyło. Zahipnotyzowany lud umierał, A leki Garlen nie potrafiły go przywrócić.

Jeden po drugim, wielkie Thamos traciło swe skarby –

Obiekty dumy króla i królowej – Aż samotni ostali się Maxton i Releel, Zagubieni w pustych salach pałacu.

Poczętego przez Dis, niepojętego dla śmiertelników, Zbudowanego przez Upandala, zbyt mocnego by go zburzyć, Dopóki Jasprea dziki ogród nie skruszył jego kamieni.

Wtedyż Astendar smutne pieśni jawiły się prawdziwe;

Król Maxton i królowa Releel oszaleli;

Przez Pasje Thamos zrujnowane i opustoszałe.

A Vestrial, ten błazen Vestrial, uśmiechał się.

Lekcji tej poeta wyjaśniać nie musi.

Znaczenie tej smutnej historii pojąć łatwym jest.

Thamos od dawien zgubione, jego piękno też, Lecz wciąż słowa martwego ludu rozbrzmiewają głośno.

To Pasje władają Dawcami Imion, nie odwrotnie; Prawda ta strzeże nas przed klątwą Vestrial.

*”Zwiedzać Północ” znaczyło w starożytnych czasach **umrzeć**.*

ŚCIEŻKA BESTII



Gdy świat był jeszcze młody, żył na nim troll imieniem Ysang. Był najsilniejszym trollem w wiosce i okazywał prawdziwe *jik'harra*. W boju był nieustępliwy, a dla tych, których kochał, łagodniejszy był niż dziecko. Ysang ponad wszystko jednak umiłował odkrywanie świata. Na pokładzie powietrznego okrętu przemierzał krainy wzdłuż i wszerz, chcąc zobaczyć jak najwięcej.

Pewnego dnia jego podniebny statek trafił na silny, górski wicher. Podmuch roztrzaskał maszt i ster, pozbawiając Ysanga możliwości kierowania okrętem. Troll wspiał się na zniszczony maszt, by sprawdzić czy zdoła przymocować gdzieś żagiel. W tym momencie wicher uderzył niczym rozszalały grzmotorożec, wyrzucając trolla w powietrze. Ysang zaczął spadać.

Gałęzie młodej sosny spowolniły jego upadek na tyle, że uderzając w ziemię nie doznał poważniejszych obrażeń. Lecz gdy się rozejrzał, dostrzegł, że jest w poważnych tarapatach. Wylądował w górach, na południowy wschód od ziem swego przymierza, w krainach rządzonych przez nomadów. Chwilę później usłyszał tętent kopyt galopujących grzmotorożców. Nadjeżdżała grupa nomadów, więc Ysang skrył się pośród zielonych igieł sosny. Gdy orkowie go minęli, zszedł z drzewa i rozpoczął długą, powrotną drogę do swego domu.

Przez pół dnia wędrował pośród gęstych paproci. Górski szlak nieustannie wznosił się i opadał. Mimo to Ysang nie zatrzymywał się, nie zwalniał swego kroku. Nie chciał, aby jeźdźcy go dogonili. Otaczały go jedynie paprocie i nagie skały. Nie rosły tu żadne krzewy, których jagodami mógłby się pożywić, żadne drzewa, z których mógłby zerwać owoce. Stopy zaczęły go boleć, żołądek skręcał się z głodu, a słońce paliło niemiłosiernie. Ysang wciąż jednak szedł. W pewnej chwili podniósł głowę, spojrzał na błękitne niebo i dostrzegł lecącego orła. Och, jak bardzo zapragnął być teraz orłem szybującym wśród przestworzy! Nagle orzeł podleciał bliżej Ysanga, ich spojrzenia spotkały się i niespodziewanie ryba wypadła orłowi z dzioba prosto pod nogi trolla.

Ysang podniósł rybę i skłonił głowę. „Dziękuję Ci, bracie, za mój pierwszy posiłek” – powiedział.

Gdy troll zaspokoił swój głód, wyruszył w dalszą drogę. Po niedługim czasie zauważył wielkiego, czarnego niedźwiedzia, uwięzionego pod przewróconą sosną. Ysang przyjrzał mu się i poczuł litość na widok rannego i wystraszonego zwierzęcia. Czyż sam nie był poraniony na skutek upadku? Czyż sam nie lękał się śmierci z rąk orków? Chwycił więc pień drzewa w swe silne dłonie i dźwignął go, ignorując ból, jaki mu to sprawiało. Podnosił wyżej i wyżej, aż wreszcie oswobodził niedźwiedzia. Ten spojrzał na niego, skłonił swój kudłaty łeb i odszedł w głąb lasu. „Szczęśliwej drogi, bracie!” – krzyknął za nim Ysang.

Ruszył dalej, jednak zatrzymał się, gdy dostrzegł na swej ścieżce jadowitą żmiję. Powoli schylił się i podniósł głaz, by przygnieść nim węża. Nie spuścił z niego wzroku nawet na chwilę, aby go nie ukąsił i nie zatrzał. Gdy tak mu się przyglądał, wzór, który tworzyły czerwone, czarne, brązowe i białe łuski, urzekł go swym pięknem. „Nie potrafię zabić czegoś tak pięknego” – powiedział i odłożył kamień. I czekał tak całą gorącą noc, aż żmija odpłynęła dalej. „Dziękuję, że ustąpiłaś mi drogi, siostrze.” – powiedział i kontynuował swą podróż.

Wędrował wiele dni, a ból stłuczonego ciała i połamanych żeber, wcale mu tego nie ułatwiał. Znajdywał zbyt mało pokarmu, by móc zregenerować swe siły. Wiedział, że powrót do domu zajmie mu wiele tygodni i nie był pewien czy zdoła przeżyć tak długo. Rozmyślając o tym, trafił na górski potok. Umył twarz w zimnej, czystej wodzie i odpoczął nieco. Nad brzegiem strumienia wypatrzył gromadę, budujących dla siebie dom, bobrów. Ysang przyglądał się dokładnie wszystkiemu co robiły stworzenia. Dotarło do niego, że również może zbudować sobie tu siedzibę, w której będzie mógł odzyskać siły i wyleczyć rany. „Dziękuję za naukę, bracia.” – zwrócił się do bobrów.

Ysang zrobił więc to co bobry. Wybudował sobie schronienie. Obserwując niedźwiedzia, nauczył się które korzonki i jagody są jadalne. Podążając za orłem, odkrył gdzie są ryby. Od żmii nauczył się jak błyskawicznie atakować tych, którzy zagrażali jego bezpieczeństwu. Ysang spędził wiele tygodni ze zwierzętami, ucząc się od nich.

Pewnego dnia, gdy zbierał jagody, dostrzegła go grupa dziesięciu nomadów. Chcieli sprawdzić czy potrafią zabić młodego trolla. Orki goniły Ysanga, lecz ten zniknął w swym schronieniu. Dostrzegając tylko stertę pni i konarów, orki zaczęły się sprzeczać o to, gdzie się podziła ich niedoszła ofiara. Gdy minęli jego kryjówkę, wrzeszcząc na siebie niczym stado wron, uderzył z szybkością węża zabijając dwóch nomadów, którzy wlekli się z tyłu, po czym wspiał się na drzewo. Pozostali orkowie wrócili, by sprawdzić co się stało z ich towarzyszami. Wtedy Ysang spadł niczym orzeł, na pierwszego z nich. Zrzucił go z grzmotorażca, po czym zaczął walczyć niczym niedźwiedź, miażdżąc go swymi potężnymi ramionami.

Pozostałych siedmiu orków zbliżyło się, by zabić trolla, jednak coś z wnętrza jego serca zawołało: „Pomóżcie mi bracia i siostry!”. Na te „słowa” z lasu wybiegł niedźwiedź, spod nieba zanurkował orzeł, z ziemi wypłynęła żmija, a z wody wyłoniły się bobry. Wszystkie przybyły, by mu pomóc. Ysang, wraz z braćmi i siostrami, pokonał orków.

Troll nigdy nie zapomniał odwagi i dobroci zwierząt, i zawsze nazywał je swymi bratnimi duszami. Tak samo, po dziś dzień, czynią wszyscy, którzy podążają ścieżką Ysanga.

DARNIOWY MOST



Trzyście lat przed Pogromem grupa głosicieli Jasprea wyruszyła w Góry Delaryjskie, aby tam zamieszkać. Wysoko pośród skalistych szczytów, na urwistym płaskowyżu, dzieci Jasprea znalazły żyzną, wulkaniczną glebę. Postanowiły w tym miejscu założyć swój nowy, pobłogosławiony przez Jasprea, dom. Wybudowały wioskę i nazwały ją Taozana, czyli „Miejsce Pokoju i Dostatku”. A Jasprea pobłogosławił ich wysiłek. Ziemia rodziła im więcej, niż mogli zjeść czy przechować. Mieszkańcy Taozany zapakowali więc wszystko, czego nie potrzebowali, a najsilniejsi i najzwinniejsi spośród młodych mężczyzn i dziewcząt, zeszli po stromej ścianie płaskowyżu, zabierając ze sobą owoce i warzywa. Udali się do pobliskiego Jerris, gdzie rozdali dary Jasprea biednym.

Ludzie z Taozany żyli tak z roku na rok, uprawiając co tylko mogli, używając tego, czego potrzebowali i rozdając to, co było im zbędne. Rodzili dzieci, te dorastały, żeniły się i w końcu same miały dzieci. Takie życie trwało w Taozanie przez osiem pokoleń. Jaspree uśmiechał się do nich, a oni wiedli dostatnie życie, którego nie zakłócało nic, z wyjątkiem odległych pogłosek o nieszczęściu, które my znamy pod nazwą Pogromu.

Mijał czas i pogoda zaczęła się zmieniać, a ich plony przestały być tak obfite, jak kiedyś. Kobiety i mężczyźni z Taozany zaprzestali podróży do Jerris, ponieważ teraz mieli tyle żywności, że zaledwie wystarczało dla nich samych. Część plonów obumarła z powodu plagi, która nigdy wcześniej się nie zdarzała. Mieszkańcy Taozany wciąż ufali Jaspree, lecz ich serca wypełniła obawa. Dniami i nocami błagali Pasję, aby dał im znak czy powinni zostać, czy szukać nowego domu. Co stało się światu i co powinni zrobić, by pomóc go uleczyć?

Pewnego dnia, na niebie nad Taozaną pojawił się drewniany okręt powietrzny. Ludzie powitali go ze łzami radości. Uwierzyli, że ich Pasja wreszcie zsyła im znak. Statek wylądował w centrum niewielkiej wioski. Z pokładu zeszła krasnoludzka kobieta w barwach Throalu, trzymająca w dłoniach jakąś księgę. Na jej twarzy pojawiła się uroczysta mina, gdy przemówiła. Opowiedziała zgromadzonym ludziom, że Pogrom już prawie nadszedł i muszą się pośpieszyć z budowaniem kaeru, który ochroni ich przed wściekłym gniewem Horrorów. Gdy skończyła przemawiać, podarowała księgę starszyźnie Taozany i odleciała. Ośłupiali i wystraszeni tymi wieściami ludzie, obserwowali jak statek znika za szczytami gór.

Całą noc starszyzna przysłuchiwała się rozmowom mieszkańców. Rozważano czy opuścić swój dom, zbudować kaer, czy po prostu ufać, że Jaspree ochroni ich przed nadchodzącą katastrofą. Nim słońce powitało kolejny poranek, starszyzna, zgodnie z wolą mieszkańców wioski, podjęła decyzję: zostaną w Taozanie i nie zbudują kaeru. Jaspree ochroni ich przed Horrorami, jeśli taka będzie jego wola. Jeśli nie, to zaakceptują los, jaki przeznaczyła dla nich Pasja.

Nadchodził czas zbiorów i ludność Taozany udała się na pola, aby zebrać dynie na święto plonów. Gdy dotarli na miejsce, okazało się, że dynie pękły. We wnętrzu każdej z nich skrywał się robaczywiec. Na widok roju wijących się larw, ludzie poczęli krzyczeć z przerażenia. Uciekli do wioski, ścigani przez armię roześmianych Horrorów. Rodzice unieśli swe dzieci i tych, którzy byli zbyt słabi by biec, i uciekli na skraj płaskowyżu. Tam zatrzymali się zrozpaczeni. Znajdowali się po tej stronie płaskowyżu, gdzie było zbyt stromo, by zejść w dół. Najzręczniejsi z nich mogli uratować się przed Horrorami, ale musieliby zostawić swe dzieci i starców.

Ludzie z Taozany jednomyślnie woleli zostać i wspólnie stawić czoła śmierci, niż porzucić choćby jednego ze swoich. Stojąc na skraju płaskowyżu, rodzice, dzieci i wnuki złapali się za dłonie i śpiewali pieśń dziękczynną dla Jaspree, za te wszystkie szczęśliwe lata, które spędzili w Taozanie.

Poruszony ich wiarą i miłością Jaspree, skierował swą wolę ku płaskowyżowi. Żdźbła traw, łodygi dyń i opadłe, jesienne liście uniosły się w powietrze, zawirowały dookoła w szalonym tańcu i splotły razem, tworząc trawiaste maty. Te, jedna po drugiej, połączyły się, tworząc szeroki most prowadzący z płaskowyżu ku łagodnemu, górskiemu zboczowi. Patrzący na to ludzie oniemieli z podziwu. Nie odważyli się jednak na niego wejść, ponieważ wyglądał na zbyt słaby, by utrzymać najmniejsze choćby dziecko. Wtedy, wśród podmuchu wiatru wywołanego przez Jaspree, zdało się słyszeć szeptanie: „Darniowy Most jest dla was drogą ucieczki.” Usłyszawszy słowa swej Pasji, matki wzięły swe dzieci, a ojcowie swych starych rodziców, i wszyscy uciekli przed Horrorami. Każde z nich bezpiecznie przebyło trawiastą kładkę, jak gdyby nic nie ważyli. Zaś każdy ze wstrętnych Horrorów przelatywał przez trawę i pnącza, i umierał, rozbijając się o skały dwieście stóp niżej.

Darniowy Most stoi po dziś dzień. Dbają o niego ptaki, naprawiając go, jak gdyby był ich własnym gniazdem.

POŚWIĘCENIE ASTENDAR



W latach poprzedzających Pogrom, gdy rasy Barsawii w pocie czoła wykuwały w żywej skale schronienia przed Horrorami, w miejscu, gdzie wody rzeki Shiel spotykały się z wybrzeżem jeziora Ban, leżała elfia wioska zwana Złocistym Księżycem. Wioska otrzymała swe Imię dzięki krystalicznym wodom jeziora, zmieniającym odbicie księżyca w przepiękny, złoty krag. Zamieszkujący wioskę Mistrzowie Żywiołów mieli również szczególny talent do magii wody. W czasach tak zamierzchłych, że Pogrom zdawał się zaledwie nikłą, acz niepokojącą zmarszczką na obliczu świata, magowie z całej Barsawii i ziem leżących poza nią, przybywali do magów Złocistego Księżyca, by pobierać od nich nauki. Książęta Thery, obszarpani magowie z klanów kryształowych łupieżców i niezliczone rzesze innych zdążyły do Złocistego Księżyca, aby poznać ścieżki wodnej magii. Nawet gdy ciemna noc Pogromu nadciągała coraz bliżej, do wioski przybywali tłumnie, by poznać sekrety mogące uchronić ich lud.

Jednym z poszukiwaczy wiedzy był Anthros Lukar, młody i zdeterminowany głosiciel Garlen, pochodzący z osady ludzi położonej w sercu Gór Delaryjskich. Podczas długiej podróży do Złocistego Księżyca, Anthros stawał w obliczu wielu niebezpieczeństw z którymi musiał sobie radzić. Jego serce opanował jednak wielki lęk. Wiedział, że Horrory z każdym dniem są bliżej wioskowego kaeru. Wiedział też, że jego lud potrzebuje wiedzy, którą dysponują jedynie magowie Złocistego Księżyca. Wiedzy mówiącej jak czerpać z kamieni wodę, niezbędną dla ludzi żyjących pod powierzchnią ziemi, by ugasić ich pragnienie. Jako jedyny z wioski był w stanie poznać stosowne zaklęcia, podjął zatem samotną wędrówkę, nie wiedząc co zastanie po powrocie.

W Złocistym Księżycu Anthros pochłaniał nauki niczym wygłodniały grzmotorożec. Żaden inny uczeń nie wstawał tak wcześnie ani nie kładł się tak późno. Gdy inni młodzi mężczyźni i kobiety wędrowali wzdłuż brzegu jeziora lub oddawali się czczym pogaduszkom nad kubkiem wina, Anthros studiował magiczne księgi i bombardował magów gradem pytań. Anthros nie zawarł żadnych znajomości, jako jedyny spośród żadnych magicznej wiedzy przybyszów. Nie zwracał uwagi na nikogo oprócz magów. Jedynym wyjątkiem była urocza elfia dziewczyna imieniem Kai R'Mai. Choć skrywał ten sekret głęboko na dnie serca, często na nią zerkał, podziwiając jej urodę i wdzięk. I zakochał się.

Kai R'Mai wiedziała sporo o magii swego ludu, lecz niezwykle mało o świecie poza wioską. Spoglądała na młodego, poważnego człowieka z zachodu, który jako jedyny ze znanych jej młodzieńców zdawał się nieczuły na jej wdzięki. Kai szeptała czule słówka, przyjaźnie żartowała, przynosiła podarki z owoców i wina, chcąc uczynić jego studia mniej uciążliwymi. Nie uzyskała jednak od ponurego młodziana nic poza naprędce wymamrotanym podziękowaniem. Nawet jej uroda nie skłoniła go, by odłożył książki i porozmawiał chwilę. A im mniejszą uwagę Anthros zdawał się na nią zwracać, tym bardziej jej pożądała. Po siedmiu dniach zainteresowanie Anthrosem przerodziło się w miłość. Po długich rozmyślaniach Kai znalazła zabawny sposób, by zdobyć jego uwagę.

Wieczorny posiłek w owych czasach, podobnie jak dziś, kończono słodkim kołaczem nadziewanym miodem. Nim wioska zasiadła do wieczerzy, Kai wzięła łąkocie Anthrosa i nałożyła na nie zmyślne zaklęcie, które zmieniałoby miodowe kształty w zabawne piktogramy. Dzięki temu żartowi Kai miała nadzieję przebić się przez grubą skórę Anthrosa. Ku jej zaskoczeniu, Anthros przełamał na pół zakłęte ciasto i, nie zważając na obrazy pojawiające się tuż pod swoim nosem, pochłoniął je dwoma kęsami.

Kai R'Mai nie należała do osób, które łatwo zniechęcić, zatem co noc zaklinała kołacz za kołaczem, zmieniając miodowe kształty w zabawne liściki, miłosne wiersze, sprośne kuplety, czy wreszcie rubaszne żarty. Wszystkie te posłania Anthros pochłaniał w, zdawać by się mogło, całkowitej ignorancji, ku uciesze pozostałych mieszkańców wioski. Choć młodzieńcze serce płonęło, widząc jak żartuje się z jego ukochanej, nie odważył się przemówić, gdyż nic, nawet miłość, nie mogło rozpraszać jego studiów. Tymczasem Kai z radosnej dziewczyny przeistoczyła się w smutny, blady cień samej siebie. Była przekonana, że wszystkie jej wysiłki spełzły na niczym.

Trzy miesiące później Kai szukała pocieszenia w zagajniku, który był miejscem częstych przechadzek Pasji Astendar. Astendar ulitowała się nad uroczym dziewczęciem i przystojnym młodzieńcem i poleciła Kai R'Mai przygotować wieczorny kołacz własnoręcznie. Pasja nakazała jej podczas zagniatania ciasta myśleć o ukochanym, nazwać kołacz jego Imieniem i podać go osobiście Anthrosowi. „Uczyni te trzy rzeczy” – rzekła Astendar, a głos jej brzmiał jak najśłodsza muzyka – „A ja otworzę bramę do skrytego serca twojego ukochanego.”

Kai postąpiła zgodnie z przykazami Pasji i gdy nastał wieczór, asystowała Anthrosowi w czasie posiłku. Ni mięsiwa, ni pieczywa, ani nawet owoce ziemi nie skłoniły młodziana, by zerknąć na kobietę usługującą mu z taką atencją. Lecz Kai nie trapiła się tym, gdyż pamiętała o obietnicy Astendar. Gdy wieczerza dobiegała końca, Kai umieściła kołacz na talerzu Anthrosa i postawiła go przed nim na stole.

Anthros ugryzł kawał ciasta i wyraz zachwyty spłynął na jego oblicze. Rozkoszując się cudownym smakiem, przełknął powoli kęs kołacza. Następnie spojrzał na Kai R'Mai, a z jego źrenic spłynęło uwielbienie. Nagły zalew trzymany w skrytości serca uczuć przerwał tamę. Anthros ujął dłonie Kai i wyznał jej dozgonną miłość. Od pierwszego spotkania pokochał brzmienie jej głosu, delikatny zapach jej skóry, który czuł gdy go mijała, jej dźwięczny śmiech. To i całą resztę będzie kochał po kres swoich dni. Cała wioska szlochała z radości na dźwięk tych słów, nawet Pasję ocierały łzy. Rodzice Kai byli tak wzruszeni, że nazwali Anthrosa „ukochanym synem” i obiecali pobłogosławić przyszłych małżonków, jeśli taka będzie ich wola. Cała wioska wychwalała Astendar pod niebiosa.

Wówczas Anthros przemówił delikatnie do Kai, a dziewczyna zwiesiła głowę pogrążona w smutku. Gdy Anthros rzekł, że nie może poślubić Kai, zaległa cisza. Największym jego pragnieniem było trwać u boku ukochanej, musiał powrócić jednak do swojej wioski. Magia wody, którą poznał w Złocistym Księżycu, była jedyną nadzieją dla jego ludu. I choć grasujące na zachodnich ziemiach Horrory mogły już dawno zniszczyć jego dom, musiał tam powrócić i wspomóc swój lud z trudem zdobytą wiedzą. Dopóki miał nadzieję, iż uda mu się ocalić swą osadę, nie bał się zaryzykować swym życiem. Miłość nie pozwalała mu jednak narażać Kai.

Wówczas Kai poczęła błagać Anthrosa. Nie chciała żyć bez niego u boku. On jednak był nieugięty, więc Kai w rozpacz wołała Astendar. Pasja zjawiała się przed nimi i także błagała Anthrosa. Lecz on pozostał niewzruszony. Za nic na świecie nie chciał narażać ukochanej. Dostrzegając mądrość w jego słowach, Pasja pobłogosławiła młodą parę, kojąc gorzką mękę i zmieniając ją w delikatną tęsknotę. Aby uczcić ich wielką miłość, Astendar obiecała, że każda para kochanków, która poświęci kołacz w imię Kai R'Mai i Anthrosa Lukara, pozna serce drugiej połowy na niedostępny dla innych sposób.

I tak po dziś dzień zakochani błogosławią kołacze, nadając im Imiona. Czyniąc to, mają nadzieję, że gdy przełamią kołacz, miód ukryty w środku utworzy wiadomość od oddalonego kochanka. Po dziś dzień Poświęcenie Astendar pozwala nam mieć nadzieję, że bliscy naszemu sercu są bezpieczni.



ZWIERCIADŁO LYLLARII



Kilka lat przed Pogromem ludzie z małej wioski imieniem Landsborne rozpoczęli budowę kaeru, przygotowując się, tak jak wszyscy, do Długiej Nocy. Świat zaczął pogrążyć się w ciemności i stawał się coraz bardziej niebezpieczny. Mieszkańcy wioski pracowali więc coraz ciężiej i szybciej, obawiając się, że mogą nie skończyć budowy przed nadejściem katastrofy. Jednak mimo wielkiego zaangażowania, roboty posuwały się na przód bardzo powoli – Landsborne było przecież tylko małą osadą. Sołtys wsi umieścił na jej obrzeżach strażników, którzy zabili wiele pomniejszych Horrorów. Budowa kaeru wciąż jednak nie była ukończona. Wkrótce do wsi przybyli z Throalu posłańcy, by oznajmić, że zamyka on swe wielkie wrota. Mieszkańcy wioski wciąż jednak nie ukończyli wspólnej pracy. A świat stawał się coraz bardziej mroczny i niebezpieczny. Mieszkańcy Landsborne mogli już tylko pracować i modlić się.

W dniu, w którym wmurowano w kaer ostatni kamień i wyryto na jego wrotach ostatni symbol ochronny, pojawiła się w wiosce banda obszarpanych elfów. Twierdzili, że uciekli ze Smoczej Puszczy, woląc raczej szukać dla siebie schronienia w dżicy niż zgodzić się na szalony pomysł ich Królowej. Powiedzieli, że większość ich towarzyszy zmarła na opanowanych przez Horrorzy ziemiach, przez które podróżowali. Niezdolni podolać kolejnym trudom i niebezpieczeństwom, i nie mając dokąd pójść, błagali sołtysa, aby pozwolił im zostać. W zamian za schronienie elfy oferowały Landsborne skarb wielkiej mocy – Zwierciadło Lyllarii. Powiedziały, że lustro to będzie ostrzegać kaer o nadchodzących niebezpieczeństwach, ukazując tym, którzy w nie spojrzą naturę i miejsce pobytu ich wroga. Twierdzili, że przynieśli je ze Smoczej Puszczy i tylko dzięki jego mocy zdołali przetrwać podróż. Obiecywali, że potęgą zwierciadła połączona z ich zdolnościami magicznymi zapewni Kaerowi Landsborne dużo lepszą ochronę przed Horrorami. Po wysłuchaniu tych słów sołtys i mieszkańcy wioski zdecydowali ich wpuścić.

Minęło dziesięć lat, w czasie których Horrorzy raz po raz atakowały Kaer Landsborne. Lecz jego mury trwały nienaruszone. Mieszkańcy wioski wierzyli więc, iż chroni ich Zwierciadło Lyllarii. Zaś elfy szeptały ludziom, że spoglądanie w magiczne lustro czyni silniejszym. Przeto, jeden po drugim, ludzie z Landsborne szli w nie spojrzeć. A umysł każdego z nich chwycił i podporządkowywał sobie Horror ukryty za szklaną taflą. I tak oto sołtys, zwiedziony chytrymi słowami przebiegłych elfów, okazując im litość sprowadził zagładę na Kaer Landsborne.

Horror, nazwany przez tych, którzy jako pierwsi mu uciekli, Rozdzieraczem Umysłu, umieścił w zwierciadle swe plugawe moce. Zmusił wieśniaków do czynienia zbrodni, a magów, mających podtrzymywać bariery ochronne kaeru, do prowadzenia między sobą nieistotnych sporów. Przez dwadzieścia lat Kaer Landsborne trawiła od środka choroba, aż wreszcie glify ochronne zostały przełamane. Horrorzy, które wdarły się do kaeru, nie znalazły tam jednak już niczego. Rozdzieracz Umysłu zniszczył wszystkich mieszkańców kaeru, pozostawiając przy życiu tylko kilku niewolników, by napawać się ich cierpieniem. Gdy Pogrom dobiegł końca, kilku niewolników wyrwało się słabnącemu uchwytowi Rozdzieracza Umysłu i uciekło na pustkowia. Jednym z nich był mój przodek i to ze względu na jego pamięć opowiedziałem wam tę mroczną historię.

Nikt tak naprawdę nie wie, co stało się ze Zwierciadłem Lyllarii – czy wciąż leży pośród pustych sal Kaeru Landsborne, czy też jakaś nieświadoma duszyczka zabrała je z miejsca spoczynku. Modlę się, aby dla dobra naszego świata pozostało ono w zaginionym kaerze. Aby Horror nie wdarł się do umysłów kolejnych nieostrożnych dusz.



TANIEC KORRENCJI



Nie doświadczyliście nigdy potęgi tańca? Pozwólcie mi opowiedzieć o Tańcu Korrencji. Tancerka o nieskalanym sercu, która pierwszy raz wykonała ten pełen wdzięku układ, doświadczyła prawdziwej magii tańca i poznała moc, o jakiej nie śniło się zwykłym Dawcom Imion.

Pierwsze kroki tańca są identyczne jak te, które stawiała Korrencja, odważna elfia Trubadurka, gdy po raz pierwszy wpadła w ręce Theran. Musicie podążać śladem jej niewolnictwa, byście poczuli jej ból, udrękę oraz poniżenie. Trzy razy musicie wykonać te kroki, bowiem trzy lata spędziła ona w cuchnącym piekle therkańskiej niewoli.

Korrencja, podczas długich nocy, gdy była skuta łańcuchami, knuła i układała plany. Jej prześladowcy skrępowali jej ciało, ale nie pozwoliła, by uczynili to samo z umysłem. Tak też wy ni razu nie możecie zgubić kroku, gdy już opanujecie elficki Rytm Gwiazd.

Wiele czasu upłynęło i wreszcie Korrencja znalazła sposób na uwolnienie niewolników z pałacu. Wy też musicie odnaleźć swój cel w pierwszych krokach układu zwanego abellia.

Korrencja pozwoliła, by ukryty głęboko w jej umyśle gniew nauczył ciało wszystkiego, co było potrzebne do sukcesu. Udając posłuszeństwo, zgłębiła swój pełen wdzięku kark przed therkańskimi panami. Theranie poddali się muzyce jej nienawiści. Ich odurzenie jej strachem i oddaniem było tak wielkie, jak jej chęć wyssania im krwi. Niech nienawiść Korrencji porwie was niczym płomień, a wasze stopy niech poruszają się coraz szybciej i wyżej, w rytm Muzyki Ognia. Tańczcie wspólnie z Korrencją, ponętnie wijąc się wśród Theran. Potem pozwólcie swym mięśniom zadrzeć w Tańcu Mocy, tak jak czyniła to ona w ciemnościach swej celi.

Korrencja ćwiczyła swój taniec przez miesiące, uparcie doskonalić każdy szczegół. Najmniejszy błąd uczyni taniec pospolitym niczym zwykłą, therkańską zabawą. Także i wy musicie oddać się Tańcowi Czasu na wiele miesięcy.

Gdy już Korrencja doprowadziła swój taniec do perfekcji, przygotowała swoich towarzyszy niewoli do ucieczki. Morze szeptów wypełniło noc w podziemiach pałacu Theran, wy też musicie zatańczyć Szepty.

Oddając pokłon nadętemu Panu i Władcy Theran, przebiegła Korrencja opowiedziała mu o tańcu, który stworzyła w holdzie dla niego. Wijąc i wyginając się przed nim, tak jak nauczała dawno temu Wspaniała Tancerka Ephelia, Korrencja przekonała pysznego Theranina o swojej niewinności. Upewnijcie się, że odtworzycie obie części, jako że tylko połączenie obu układów kroków utworzy Pozę Thery.

Do wszystkich Theran w pałacu i otaczającym go mieście rozesłano wiadomość. Wszyscy mieli towarzyszyć swemu władcy tamtej nocy. Głosy rogów mieszały się w pałacu z przygotowaniami do wieczornego festynu, zapachem potu, wina i perfum. Gdy każdy z Theran zajął swe miejsce, napięcie wzrosło. Po trzykroć wzorzec Szybkości musi dotknąć ziemi i poruszyć powietrze, aż krople potu zmieszają się z ogniem waszych ciał. Wtedy będziecie gotowi, tak jak gotowa była Korrencja, by stawić czoła swemu therkańskiemu władcy na własnych warunkach.

Korrencja rozpoczęła taniec przy akompaniamencie delikatnego klaskania niewolników. Żadne słowa nie opiszą jej słodkich ruchów, kołysania głową, wirowania spódniczką. Jej skoki zapierały dech, jej obroty były przewspaniałe. Nic temu nie dorówna, wy nawet nie próbujcie. Zamiast tego wykonajcie starożytne Ruchy Honoru i Bitwy.

Na widok tańca Korrencji jej therkańscy oprawcy zastygli z wrażenia. O podłogę, w rytm muzyki, uderzyło kilka szklanek. Lecz nikt nie mógł odwrócić oczu od rozkazującej figury Korrencji. Tej nocy, to do niej należał Majestat, wy też uczynicie go swoim.

Korrencja tańczyła i tańczyła, a tymczasem niewolnicy wyswobodzili się i uciekli z pałacu, który był grobowcem wielu ich poprzedników. Korrencja tańczyła jeszcze długo po tym, jak echo kroków ostatniego niewolnika (ostatniego, poza jednym) ucichło w ciemnościach nocy. Taniec trwał do późna. Korrencja musiała prawidłowo układać stopy i palce, gdyż jeden błąd mógł kosztować życie wszystkich. Wiele godzin po tym, jak uciekli jej towarzysze, dzielna i piękna Korrencja osunęła się na zimną, marmurową posadzkę w Spirali Umierającej Róży. Nim dopadł do niej pierwszy z rozwścieczonych Theran, była już martwa. Ona także uciekła z rąk oprawców.

A niewolnicy byli wolni. Tak jak i my.

OGNISTA CZĘLUŚĆ



W dolinie żyznej brat z siostrą żyli,
Z dzielnego i szlachetnego rodu pochodzili,
Honorem w ogniu walki ukształtowani.
„Wyruszymy w podróż” – rzekła siostra – „do
wysokich,
kryształowych gór,
Gór, które nauczą nas
Jak być silnym i jak zwyciężać każdego dnia.”
„Podążę z tobą, droga siostro” – odpowiedział
dzielny
i szlachetny brat.
„Ruszymy w podróż do ciemnych jaskiń,
skąd powrócimy sławą okryci.”
„Proś ojca o zgodę” – podsunęła roztropnie
mądra siostra.
„Ja powiem matce, by nie roniła łez,
gdy wyruszymy za horyzontu kres.”

I tak wyruszyli razem w drogę przez dzikie
I niespokojne góry,
Do tajemniczych jaskiń bez dna,
Skąd roje potworów wychodzą co dnia.
Tam się udali, rzucić wyzwanie nieprzeniknionym
ciemnościom, co kradną wzrok,
Aby odmienić rodu los prosty,
I przydać godności brzmieniu swych Imion.
W drogę zabrali jedynie wodę, święty
zwój, by móc modły wznieść,
Bochenek chleba, by nasycić głód,
Łuk, strzały i ostry miecz.
Z trudem brnęli przez znoje drogi,
Lecz niebezpieczeństw nie zlekli się.
I nie zbaczając z obranej raz ścieżki,
Do kresu podróży dotarli wnet.

Gdy siostra w czarną paszczę jaskini zajrzała,
Głos z głębi duszy wnet posłyszala,
Głos jej doradził spokój i rozwagę.
„Uczyńmy post, mój drogi bracie. Pośćmy
i medytujmy.”
Z sercem czystym jak woda,
Zanurzyła się w medytacji toń,
Chciał brat podążać za nią ścieżką
Czystych intencji.
Lecz pycha weń wzrosła i przemówiła
Głośniejszą niż czysta dusza.
Nabrzmiałe pychą serce doń przemówiło:
„Jam najodważniejszy, jam najcnotliwszy,
Sam znajdę drogę,
Nie trzeba mi wsparcia, by osiągnąć cel.”

Szlachetna siostra medytację skończywszy,
Odważnie w ślad brata ruszyła,
Który to wysunął się na czoło.
„Trzymaj się blisko, mała siostrzyczko, stój za
mną”
rzekł brat,
Zuchwały i pyszny brat,
Kroczący spieszenie w przód.
Wkrótce we dwoje badali jaskinie, trzymając się
blisko,
By nie tknął ich strach.
Brat niósł odkryte ostrze,
Siostra naciągnęła najlepszą ze strzał.
Kroczyli odważnie przez ciemne pieczary,
Ku odległej poświacie.
Nie troszcząc się o zagrożenia,
Przysięgli odmienić ich rodu los.

Kiedy dotarli do końca tunelu,
Ujrzeni coś, co wzbudziło w nich strach.
Na krańcu mrocznego tunelu,
Wrzała bezdenna, ognista czeluść.
Brat zatrzymał się i patrzył w ciszy
Na płonący brzeg,
Pożoga wzbudziła w nich grozę,
Przerazili się śmierci w płomieniach.
„Bracie!” – zawołała dzielna siostra, a oczy
jej płonęły odwagą
„Zewrzyjmy szeregi
I spróbujmy zanurzyć się w otchłani.”
Bystrooka, dzielna i mądra siostra zdała sobie
sprawę,
Że nawiedzony ogień
Nie jest ni magią Dawców Imion,
Ni dziełem Natury.

„Zgadzam się” – rzekł brat, lecz czujna siostra
dostrzegła jego lęk.
Siostra wstąpiła odważnie w ogień
Żadna bohaterskich ód.
W dół jaskini schodząc powoli, zebrała siniaki
I parzył ją żar.
„Naprzód!” – rzekło jej dzielne serce – „Twe są
płomienie, ty jedna dasz radę.”
Nagle zdradziecka skała pod stopami,
Cisnęła dziewczynę prosto w dół.
Ta spadła w otchłanie, zjeżdżając wprost
W gorący, buchający żar!
„Pomóż mi, bracie!” – jej szloch dotarł
do brata, który stał zapatrzonej w nią.
Lecz on zawrócił ogarnięty strachem,
Pnąc się coraz wyżej ku schronieniu.

Z płomieni siostra krzyczała
za bratem zhańbionym do szpiku kości.
Patrzył, lecz nie pomógł,
Tylko patrzył jak tonie w oddali.
Wkrótce nie mógł dojrzeć jej ciała pośród
Karmazynowych płomieni.
Wnet gorąc wyssał mu oddech,
Oczy przesłonił płomieni blask.
Zadrżała mu pod stopami ziemia, jakby przeszył
ją grom,
Płomienie strzeliły pod jaskini strop.
Głęboko pośród straszliwych huków,
Posłyszał swej siostry głos.
„Bracie tchórzliwy, bracie niegodziwy!”
huknął głos z jamy dna
„Czy zostawisz mnie tu na zawsze?
Czy podejmiesz tak ohydny decyzję?”

Słyszając to brat padł na kolana
I szlochając o łaskę błagał.
„Ulituj się!” – zawodził brat
„Byłem słaby i tchórzliwy!”
Połączyć się z siostrą w ognistej zagładzie,
Tego żądała jego zhańbiona dusza...
Lecz ciało go nie słuchało,
Więc został na kolanach.
Nagle z serca płomieni wyciągnęła się
ku niemu łaskawa dłoń.
Dłoń nie należąca już do tego świata,
Przebiła się przez płomienie.
To siostra dotknęła czoła brata wypalając znamię.
Zniósł ból w milczeniu,
Z odwagą. Nie cofnął się, przepelnięty żalem,
Gdy rzekła: „Oto twoja chwała.”

Brat uciekł od martwej siostry
mrocznym przejściem wśród skał,
Aż na słoneczną powierzchnię,
Z wypaloną dotykem blizną.
„Wróć po mnie! Pomóż mi!” – zawodziła
dusza, która kiedyś była jego siostrą.
W głowie słyszał krzyki umierającej siostry,
Aż do dnia, gdy jego duch opuścił ciało.
Przez wieki Pogromu
przypominaliśmy tę historię.
Siostra nadal spoczywa w otchłani,
Żyjąc w płomieniach, umrzeć nie może.
Choć brat zmarł postradałszy zmysły,
Dla niej historia ta trwa.
Gdzieś wśród najstarszych gór,
W ognistej czeluści ze smutkiem łka.

CUDOWNNA SKARBNICA OPowieści LISARY



Wczasach gdy świat był jeszcze młody i nieskalany, a każdy mógł przemierzać ziemię nie obawiając się Horrorów, lud Barsawii snuł cudowne opowieści. Trubadurów można było spotkać częściej niż dziś, a wielu spośród nich wykazywało niezwykle talenty. Żaden jednak nie dorównywał dwójce trolli: Lisarze i Hakebowi. Para ta wędrowała przez miasta i wsie, snując historie, które łatwo wpadały w uszy i oczy, i na długo zapadały w serca i umysły. Każdą z wymyślonych i zasłyszanych gawęd spisywali i zamieszczali w cudownej Skarbnicy Opowieści Lisary.

Jednak życie nie zawsze było dla nich łaskawe. Wcześniej występowali solo i mało kto chciał słuchać ich opowieści. Lisara posiadała Skarbnicę Opowieści, nie potrafiła jednak prezentować z niej historii, które przykuwałyby uwagę widzów. Tylko opowiadane wraz z Hakebem historie wywoływały w ludziach śmiech, płacz i motywowały ich do dalszych występów.

Po wielu latach Hakeb (jako, iż był starszy) zmarł. Lisara strasznie za nim tęskniła. Historie przez nią opowiadane straciły swój blask. W końcu Lisara przestała oplakiwać Hakeba i wyruszyła na poszukiwanie nowego partnera, dzięki któremu jej historie odzyskałyby swoją świetność. Przewędrowała góry i doliny, krainy bliskie i odległe, zarabiając na życie opowiadaniem (choć niezbyt dobrze jej to szło). Nigdzie jednak nie mogła znaleźć odpowiedniego towarzysza. Nigdzie nie mogła znaleźć osoby, która była odpowiednio inspirująca dla jej Skarbnicy Opowieści.

Pewnego dnia Lisara zawędrowała do miasteczka Kis-roath, leżącego tuż przy Królewskim Trakcie wiodącym do Throalu. Ujrawszy ludzi gromadzących się na rynku, zapytała krasnoludzkie dziecko dokąd wszyscy zmierzają. „By zobaczyć trubadura” – odparło dziecko – „To wietrznik, którego jeszcze nigdy nie mieliśmy okazji oglądać. Mam nadzieję, że opowie historie równie zabawne co jego poprzednik.” Zaciekawiona Lisara podażyła za dzieckiem na rynek. Znalazła sobie dobre miejsce do wysłuchania opowieści i zamieniła się w słuch.

Okazało się, iż „wielki, wietrznicki bard Marek” – jak sam siebie nazywał, posiadał mizerne umiejętności w swym rzemiośle. W rzeczy samej, był najgorszym z trubadurów, jakich Lisara miała okazję słuchać. Stępił się jego wzrok. Nie potrafił przejrzeć widzów, dostrzec czego chcą posłuchać. Jego gesty były spóźnione, a głos cienki. Raz nawet stracił wątek swej opowieści! Sfrustrowani widzowie poczęli szemrać i złorzeczyć, a nawet otwarcie naśmiewać się z Mareka i jego koszmarnego gawędziarstwa. Lisarze zrobiło się jednak żal biednego, nieszczęśliwego wietrznika. Dobrze pamiętała jak to jest stracić uwielbienie tłumów.

Biedny Marek wciąż snuł historię, starając się nie zwracać uwagi na rzednący tłum. Kiedy wypowiedział ostatnie słowa, rozejrzał się i zobaczył jedynie garstkę widzów pogrążonych we śnie. Lisara ujrzała gniew i rozdierającą samotność na twarzy wietrznika wodzącego wzrokiem po rynku. Nim jednak zdołała go pocieszyć, Marek podskoczył i zaczął lecieć. Kiedy przelatował obok grubego człowieka, chrapiącego niczym trzy grzmotorożce, zatrzymał się i sięgnął po dyndającą u jego pasa sakiewkę.

Szybko wyswobodził pękaty mieszek swymi zgrabnymi paluszkami, ale był on tak ciężki, że wyslizgnął się z wietrznickich rąk i pękł, rozsypując wokół brzęczące monety. Dźwięk ten zbudził grubasa, który schwycił Mareka i potrząsnął nim krzycząc – „Złodziej! Wietrznicki złodziej!”

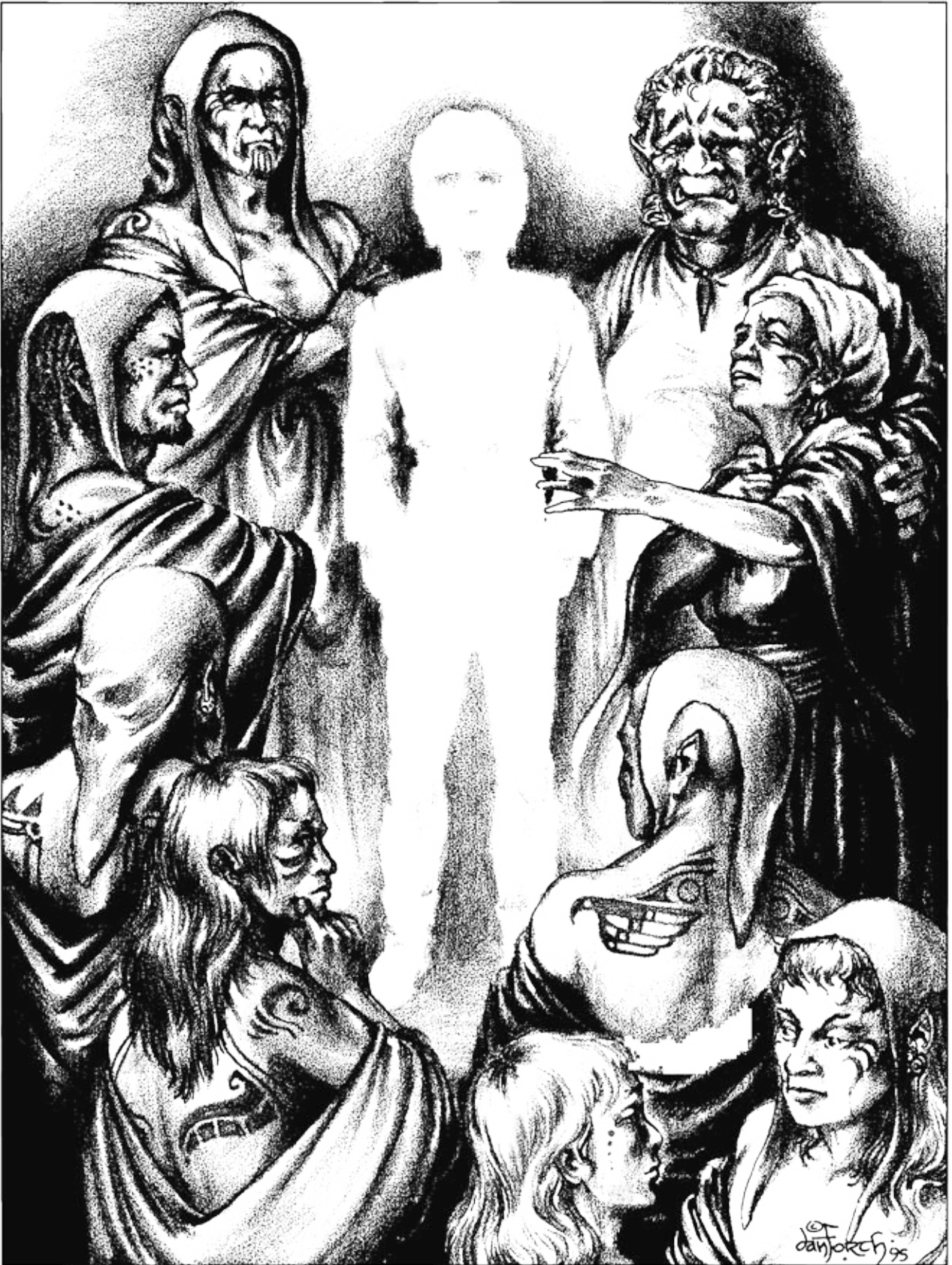
Wówczas Lisara przemówiła – „Widziałam wszystko! Twoja sakiewka otworzyła się, a ten malec zbierał dla ciebie monety.” Człowiek spojrzał na Lisarę z wyraźnie wypisanym na tłustej twarzy niedowierzaniem – jednak na widok jej silnych ramion i zdecydowanej postawy, stwierdził, że nie ma ochoty się sprzeczać. Puścił wietrznika i skinąwszy mu w podzięcie, wziął nogi za pas.

Od tego dnia Lisara stała przy boku Mareka.

We dwoje zawędrowali do następnego miasta. Podobnie jak poprzednio, na rynku gromadził się tłum, ciekaw opowieści „wielkiego, wietrznickiego barda”. Tym razem Lisara wybrała dla Mareka historię ze Skarbnicy Opowieści, a wietrznik opowiedział ją tak pięknie, że całe miasto weseliło się i klaskało. Cienki głosik nabrał nowej siły, gesty współgrały z opowieścią, a ludzie śmiali się do łez. Tego dnia Mareka przepęłniła duma i radość, lecz nigdy nie podziękował Lisarze. To jej cudowna Skarbnica Opowieści pomogła mu osiągnąć taki sukces.

Lisara także na inne sposoby wspierała Mareka. Znała najlepsze karczmy oraz najważniejszych Dawców Imion z każdego miasta. Wiedziała z kim Marek powinien rozmawiać, by jego sława rosła wszem i wobec. I tak się stało – sława Mareka rozkwitała, lecz on nigdy nie przyznał, że zawdzięcza ją Lisarze i jej cudownej Skarbnicy Opowieści. Niektórzy z was pewnie zastanawiają się, dlaczego Lisara nie zatłukła tego próżnego, mizernego i pozbawionego honoru wietrznika za jego niewdzięczność – lub chociaż nie porzuciła go i poszukała kogoś innego, z kim mogłaby dzielić się Skarbnicą Opowieści. Otóż Lisara była prawdziwym Trubadurem. Nic nie sprawiało jej takiej satysfakcji, jak dobrze opowiedziana historia. Ona wiedziała, że to jej historie uczyniły Mareka wielkim i to jej wystarczało.

Wiele lat później, gdy Marek osiągnął wiek stu pięćdziesięciu siedmiu lat, szlachetna Lisara zmarła. Nagle „wielki Marek” zaprzestał podróży i snucia opowieści. Przez pewien czas ludzie przychodzili do niego, prosząc o opowieści, lecz on odprowadzał wszystkich z kwitkiem. Niektórzy powiadają, że to wiek uczynił Mareka słabym na umyśle i nie mógł on już spamiętać swych historii. Prawda jest jednak taka, iż wietrznik nie potrafił korzystać ze Skarbnicy Opowieści bez Lisary. Lisara zostawiła mu ją w prezencie, lecz był on zbyt głupi, aby poznać jej tajniki. „Wielki bard Marek” zmarł, mając sto sześćdziesiąt jeden lat, a jego historia została dołączona do Skarbnicy. Nikt nie wie, jaki los spotkał cudowną Skarbnicę Opowieści Lisary.



BEZIMIENNY CHŁOPIEC



Barsawia jest wciąż jeszcze opustoszałą krainą, w której odbijają się echa bezsilnego płaczu niezliczonych ofiar Horrorów. Nawet rośliny i zwierzęta, które zaczęły powracać na swoje miejsca, wciąż czują rany zadane ich przodkom podczas długiego, bezsprzecznego panowania Horrorów. Jest jednak ktoś bardziej samotny niż my wszyscy, którzy przemierzamy tę wyludnioną krainę – Dawca Imion zwany Bezimiennym Chłopcem.

Każdy z nas – nieważne czy duży, czy mały – jest Dawcą Imion. Każdy z nas odczuwa dumę z posiadania własnego Imienia. Każdy z nas wykuł sobie w tym ogromnym wszechświecie, do którego wszyscy należymy, dzięki Imieniu – niepowtarzalny los. Kim byśmy byli bez naszych Imion? Skąd byśmy wiedzieli kim naprawdę jesteśmy? Nie wie tego nikt – nikt prócz Bezimiennego Chłopca.

Podczas ostatnich lat Pogromu, w kaerze położonym na południu Barsawii, urodziło się ludzkie dziecko – chłopczyk. Zdrowy i silny, płakał równie głośno, jak inne dzieci. Mimo to różnił się od nich. Rodzice, zgodnie z tradycją, nadali mu Imię. Mieszkańcy kaeru jednak wkrótce je zapomnieli, więc rodzice nadali chłopcu drugie Imię. Tym razem Imię z jakiegoś powodu brzmiało źle. Wybrali więc trzecie, jednak nikt w kaerze, nawet rodzice chłopca, nie mógł go poprawnie wymówić. Bez względu na to jakie Imię wybierano, zawsze było z nim coś nie tak. Wyglądało to tak, jak gdyby żadne Imię nie chciało być związane z chłopcem, jak gdyby żadne go nie chciało. Jego rodzice szlochali, błagając Pasję o pomoc. Wciąż jednak nie mogli znaleźć dobrego Imienia dla swego dziecka. Wkrótce mieszkańcy kaeru zaczęli szeptać między sobą, że chłopiec musiał urodzić się naznaczony przez Horrora i dlatego opuszcza go każde z Imion.

Gdy podrośł, inne dzieci unikały go, jak gdyby roznosił niewidzialną zarazę. Ojcowie i matki odciągali od niego swe dzieci. Głosiciele Garlen odmawiali mu leczenia, gdy był chory. Nie karmił go nikt, poza matką – dawała mu ona czasem resztki jedzenia przeznaczonego dla świń. I przez cały ten czas usta Bezimiennego Chłopca nie opuściło nawet jedno słowo skargi czy złości. Uważał, że tak być powinno. Większość czasu spędzał z dala od wzroku reszty ludzi – zwiedzał tunele i jaskinie.

Gdy zbliżał się dzień, w którym powinien on wybrać sobie dorosłe Imię, mieszkańcy kaeru znowu zaczęli szeptać o tym, że jest on opętany przez Horrora. Matka i ojciec chłopca przyszli do niego wieczorem, w wigilię rytuału Nadania Imienia, ubrani w żałobną biel. Poinformowali go, że ludność kaeru planuje poświęcić go o świcie, by obłaskawić Horrory przyczajone w pobliżu ich schronienia. Wiadomość ta strasznie zasmuciła chłopca, nie był jednak całkiem zaskoczony. Zebrawszy swój niewielki dobytek, Bezimienny Chłopiec uciekł i ukrył się w głębinach kaeru.

Minał rok i jeden dzień, a chłopiec wciąż pozostawał w ukryciu. Mieszkańcy kaeru poszukiwali go, coraz bardziej utwierdzając się w przekonaniu, że muszą zgładzić Bezimiennego Chłopca, aby ocalić swój kaer przed Horrorami. Przywódcy kaeru odkryli w końcu stary zwał kamieni w najdalej położonych tunelach. Przekonani, że chłopiec skrył się za głazami, rozkazali robotnikom usunąć je.

Gdy odrzucono ostatni kamień, okrzyki zwycięstwa szybko zmieniły się w okrzyki przerażenia i bólu. Z utworzonej właśnie w ścianie kaeru dziury wynurzyło się śluzowate, gnijące ciało Horrora. Wkrótce podziemne schronienie wypełniły kawałki ciała jego mieszkańców, krzyki konających i nieruchome truchła. Nie przeżył nikt poza Bezimiennym Chłopcem.

Nacierające bezustannie Horrory nawet nie tknęły chłopca, jak gdyby w ogóle nie istniał. W końcu zdał on sobie sprawę, że bestie nic mu nie robią. Poczul przypływ odwagi i przeszedł obok nich. Przyglądał się rzezi, zapamiętując straszny los, jaki spotkał jego lud z rąk Horrorów i z powodu własnych, irracjonalnych lęków.

Powiadają, że Bezimienny Chłopiec spędził wiele lat w zniszczonym kaerze. W końcu opuścił go, by przemierzać Barsawię. Za towarzyszy miał tylko księgi, które wypełniał swymi myślami i spostrzeżeniami. Powiadają, że gdy wyszedł po raz pierwszy na zimną powierzchnię, był jedynym podróżującym po krainie Dawca Imion, jedynym świadkiem plugawych okropności, przy których nawet największy bohater skurczyłby się ze strachu. I powiadają, że wciąż przemierza Barsawię, oglądając i zapamiętując wszystko, co dzieje się pod szerokim niebem. Jednak, pomimo wielu podróży, najstraszliwszą rzeczą, z jaką zetknął się Bezimienny Chłopiec, była próba zlinczowania go przez własny lud. Lud, który chciał go zabić tylko po to, by uciszyć swój strach przed nieznanym.

UTRACONY SEN 9 SMOCZEJ PUSZCZY



Potężna rosłaś dawnymi dniami,
Serce two było żywe i zielone.
Całowałaś nam stopy miękkimi kwiatami.
Niestety, Smocza Puszczo, straciłaś koronę!
Two wiatry łagodne, pieszczotą kochały,
Ogromne ogrody pełne były róż.
Twoich gwiazd płonące oczy na nas
spoglądały.
Niestety, Smocza Puszczo, nie istniejesz już!
Każdy liść zielony dotykiem kochanka,
Każda elfia dusza na zawsze oddana,
Każda ptaka pieśń niczym kołysanka.
Niestety, Smocza Puszczo, zostałaś skazana!
Twój ukochany szuka wciąż Ciebie,
Choć piękno Two w gorycz zamieniono.
Wciąż wszystkich nas przyciągasz do siebie,
Pragniemy otuchy, mocno nas zraniono.
Choć two miłość gorzkim dzisiaj bólem,
Choć ostre ciernie przeszły two serce,
Choć sama krwawisz targana cierpieniem,
My powrócimy, zostaniemy na zawsze.
W Puszczy odnajdzie nas Śmierć,
Gdy ostatnim tchnieniem wymówimy Two
Imię.



Śpiewałem żałobne pieśni, ku pamięci mego przyjaciela Uthara, który opuścił nas zaledwie rok temu. Był on złotnikiem, ale przede wszystkim utalentowanym śpiewakiem. Jego głos potrafił podnieść na duchu nawet najsmutniejsze serca. Jego oczy świeciły niczym klejnoty, które szlifował, a jego płynne ruchy przypominały smukłe drzewo poruszane wiatrem. Znałem go dobrze. I kochałem niczym brata.

Podczas przedostatniej pory deszczowej zaczął się jednak zmieniać. Wcześniej opiewał piękno Natury i wspaniałości życia. Od tamtego czasu jednak z jego ust zaczęły wypływać melancholijne ballady. Pieśni o utraconej miłości, o zaprzepaszczonych nadziejach, o radości obróconej w perzynę. Pracował wolniej i często odkładał narzędzia, stając przed oknem i wpatrując się w szary deszcz. Winą za jego ciągle przygnębienie obarczano nieustanną ulewę. Uważano, że gdy pora deszczowa minie i na niebie znów pokaże się słońce, Uthar zacznie ponownie śpiewać radosne pieśni. Ujrzałem go podczas pierwszej pogodnej nocy. Stał w drzwiach swego domu i spoglądał w gwiazdy wzrokiem odrzuconego kochanka. Gdy podszedłem, chcąc razem z nim dzielić radość płynącą z oglądania piękna nocy, dostrzegłem spływające po jego policzkach łzy. Wymówiłem jego Imię, lecz nie zareagował. Po prostu tam stał, wpatrując się w gwiazdy i bezgłośnie łkając.

Cztery dni po tym wydarzeniu, Uthar przerwał w południe swą pracę i wyszedł z wioski. Udałem się za nim i spytałem dokąd idzie, nieuzbrojony, bez ubrania i pożywienia.

„Do Smoczej Puszczy” – odrzekł. Jego wzrok, do tej pory jasny i czysty, teraz był rozmarzony.

Położyłem delikatnie dłoń na jego ramieniu i powiedziałem mu, żeby nie szedł, jeszcze nie teraz. „Jutro twój ojciec wróci z miejskiego targu. Zostań do tego czasu, aby się z nim pożegnać.” Posłuchał mnie – dzięki niech będą Garlen – choć zwlekał nieco z powrotem do domu. Zatrzymał się w bramie i spojrzał na odległy horyzont. Purpurowa mgła otaczająca leżący w oddali las zdawała się go wzywać, jak gdyby dobiegała stamtąd ledwie słyszalna muzyka. Jego oczy zdawały się przenikać dzielący ich dystans, zaś każdy jego mięsień drżał z tęsknoty.

Po powrocie swego ojca, Uthar spróbował odejść jeszcze raz. Jego rodzice i bracia podążyli za nim, błagając go, aby został. Ten jednak odtrącał ich gniewnie – nawet matkę, która nigdy wcześniej nie usłyszała z jego ust złego słowa. Gdy zaczął oddalać się od wioskowej bramy, jego brat, Anthyr, uderzył go w głowę i Uthar upadł nieprzytomny na ziemię. Podnieśli go delikatnie i wnieśli do osady. Zaś wokół siebie usłyszałem głosy mieszkańców wsi, szepczących z przerażeniem: „Tęsknota puszczy... tęsknota puszczy.”

Jeszcze wiele razy Uthar podejmował próby opuszczenia wioski, po każdej nieudanej próbie wściekając się coraz bardziej. Do tego przestał śpiewać. Muzyka denerwowała go, ponieważ jej dźwięki przypominały mu śpiew ptaków ze Smoczej Puszczy. Jego rodzina była zmuszona przywiązać go do łóżka, aby zapobiec nocnej ucieczce. Wkrótce przestał jeść i osłabł tak bardzo, że powstanie sprawiało mu trudność. Wciąż jednak próbował opuścić wioskę i udać się do Smoczej Puszczy. Wszyscy powtarzali mu, że ona już nie istnieje, że Pogrom i królowa elfów splugawiły ją nie do poznania. Uthar nie chciał ich jednak słuchać. Leżał na swym posłaniu słaby i otepiały, powolnymi ruchami głaskał koc i mamrotał pod nosem o pięknie puszczy. Pewnej nocy śnił koszmarny sen. Przebudził się nagle, usiadł prosto i zaczął krzyczeć: „Przyjdę! Przysięgam! Zaczekaj na mnie – nie porzucaj mnie!” Nic nie było w stanie ukoić jego cierpienia i zaczęliśmy się obawiać, że umrze. W końcu, gdy zbliżała się kolejna pora deszczowa, stwierdziłem, że udam się wraz z nim do Smoczej Puszczy.

Po raz pierwszy od wielu miesięcy Uthar wyszedł ze swego łóżka, zjadł posiłek i zdawał się dostrzegać świat wokół siebie. Wiedzieliśmy jednak, że tęsknota puszczy wciąż trzyma go w swoich szponach, ponieważ Smocza Puszcza była jedyną rzeczą, o jakiej mówił. Nie zważał na przypomnienia o niebezpieczeństwach, jakie czekają w Krwawej Puszczy.

Gdy czyniliśmy przygotowania do naszej podróży, pojawiły się słabe przebliski dawnej radości Uthara. Pomagając mi pakować nasze przypięte do siodeł torby (potrzeba było dużo cierpliwości, jakbym opiekował się dzieckiem), opowiadał o pięknie Puszczy i o tym, jak bardzo cieszy się, że będzie mógł dzielić się nim ze mną. Słyszając te słowa, odwróciłem się. Nie chciałem, by dostrzegł cierpienie, którego nie potrafiłem już dłużej ukrywać.

O świcie opuściliśmy wioskę. Padał lodowaty deszcz, który sprawiał, że pomimo otulenia się wełnianym płaszczem, drżałem z zimna. Jednak Uthar zachowywał się tak, jak gdyby jasno świecące słońce ogrzewało ziemię ciepłymi promieniami. Śpiewał, a ulewa w ogóle mu nie przeszkadzała, nie zwracał na nią wcale uwagi. Padało przez całą podróż, a przemoknięty Uthar trząsł się jak osika, podobnie zresztą jak ja, ale nawet to nie było w stanie oderwać go od marzeń o Smoczej Puszczy. Z każdym krokiem stawał się silniejszy, a na jego twarzy malowała się coraz większa radość. Nawet, aż za dobrze wam wszystkim znane, niebezpieczeństwa podróży nie były w stanie przytłumić jego szczęścia.

Pokonawszy wiele kilometrów, dotarliśmy na szczyt trawiastego wzgórza, skąd dostrzegliśmy cel naszej podróży. Poniżej leżała Krwawa Puszcza – olśniewające morze ciemnej, zielonej wody. Nawet mnie zaparło dech na widok jej piękna. Przez krótką, szaloną chwilę zastanawiałem się czy Uthar nie miał jednak racji. Czyżby Smocza Puszcza jakimś cudem wróciła? Wtedy jednak poczułem jej chłód, jak gdyby Śmierć wyszeptala mi do ucha ostrzeżenie. „Wynoście się!” – szeptał szeleszczący w drzewach wiatr – „Nie znam was. Zostawcie mnie z moim bólem... zostawcie mnie...”

Uthar zaś wydał okrzyk radości i uderzeniem ostróg zmusił swego konia do galopu. Niczym sparaliżowany patrzyłem jak zbliża się do cieni drzew. Dotarł tam nim zdążyłem pomyśleć, by ruszyć za nim. Przeraźliwe przecucie ścisnęło mi gardło, dusząc tak, że nie mogłem nawet krzyknąć. Lecz nawet gdybym zdołał, i tak byłoby za późno. Z lasu wybiegł wielki, szary wilk i rzucił się na Uthara, zrzucając go z konia. Mój towarzysz śmiał się radośnie, patrząc na zbliżającego się wilka, lecz jego zadowolenie zmieniło się w okrzyk przerażenia, gdy bestia wbiła w niego swe kły i zaczęła rozrywać jego ciało. Pośród krzyków Uthara usłyszałem wycie reszty watahy wilków.

Ruszyłem galopem i wyciągnąłem mój długi sztylet, jednak przeszyty cierniami wilk zatopił swe zęby w gardle Uthara. Jego ciało zeszytniało i zwiotczało. Odległe wycie nasiliło się, wypełniając przeraźliwą ciszę. Spiałem konia, zawróciłem i uciekłem, nasłuchując w przerażeniu odgłosów pogoni. Koń znalazł drogę powrotną na wzgórze – dzięki niech będą Pasjom. Łzy, które roniłem po utracie przyjaciela, oślepiły mnie i do dziś nie mogę sobie przypomnieć jak trafiłem na szczyt.

Uthar, jak wiele innych elfów, powrócił do Smoczej Puszczy – ale zabiła go Krwawa Puszcza. Choć, w pewien sposób, ona zabiła nas wszystkich.



◊ TYM, JAK LOR'JAK KOŚCISTY KIEŁ ◊ ODNALAZŁ SWĄ PASJĘ



Kilka lat temu, tuż po zakończeniu Pogromu, drakkar Kościstego Kła starł się z Theranami w bitwie o Lśniące Szczyty. Załoga drakkaru walczyła mężnie i nieustępliwie – zapamiętane niech będą ich Imiona! – jednak nie miała szans w starciu z pięcioma therańskimi statkami. Drakkar stanął w ogniu i zaczął spadać, rozbijając się o pokryte lodem górskie zbocze. Przeżył tylko majtek – Lor'jak Kościsty Kieł – lecz był straszliwie poraniony. Lor'jak był samotny, pokiereszowany, przemarznięty, bez zapasów żywności. Jedyłą jego szansą było odnalezienie schronienia. Zaczął więc pełznąć wzdłuż stromego zbocza góry, ignorując ból i swe rosnące obawy, że zgubił się pośród Szczytów. Była zimna, ciemna noc, a on nie wiedział jak wiele długości drakkaru znalazł się od siedziby klanu. Lor'jak parł dalej naprzód, kierowany instynktem przetrwania oraz pragnieniem zemsty. Z każdą chwilą słabł jednak coraz bardziej.

Gdy siły zaczęły go już opuszczać, Lor'jak dostrzegł złote światło padające ze znajdującego się przed nim zbocza. Skierował się ku niemu i odnalazł jaskinię, której wejście skrywał wiszący mech, wydzielający ciepły blask. Lor'jak ostatkiem sił zawlókł swe zmaltretowane ciało do groty. Zamiast nagiej skały odnalazł tam cudowny ogród, którego rośliny rosły dzięki złotemu światłu. W pobliżu wypływało, przyjemnie bulgocząc, niewielkie źródło, a małe ptaszki skakały po gałązkach pokrytych kwieciami. Na ziemi, między źdźbłami delikatnej trawy, leżały porozrzucane, połyskujące drogocenne kamienie i złote monety. Lor'jak upadł na ziemię, zastanawiając się czy przypadkiem nie trafił do krainy zmarłych. Zanim zasnął dostrzegł jeszcze wysoką i piękną trollicę, która klękła obok niego i zaczęła opatrywać mu rany. Była troskliwa niczym kochająca matka.

Gdy ocknął się kolejnego ranka, jaskinia znikła. Pod plecami, zamiast miękkiej trawy, miał twardą skałę i spostrzegł, że jest wtulony w twardy głaz, który chroni go przed wichrem. Jego rany zniknęły, a żołądek był tak pełen, jak gdyby zjadł właśnie obfity posiłek. Zdrowy i wypoczęty, Lor'jak udał się w drogę powrotną do swego przymierza. Powróciwszy bezpiecznie do domu, oddał cześć Pasji Garlen, mimo iż nigdy nie należał do grona jej wyznawców. Domyślał się, że tamtej nocy to ona ocaliła jego życie.

Lor'jak opowiedział o swych przygodach żonie i dzieciom oraz wszystkim tym, którzy chcieli go słuchać. Wielu członków jego przymierza przemierzyło Lśniące Szczyty, poszukując jaskini o której opowiadał, lecz nikomu nie udało się jej odnaleźć. Cudowna grota była ukryta nawet przed oczyma tych adeptów, których dyscypliny powinny umożliwić jej odnalezienie. Należała ona do Garlen i tylko ona mogła wyjawić miejsce jej położenia. A wyjawiała je tylko tym, którzy byli w wielkiej potrzebie.

A co z Lor'jakiem? Garlen pobłogosławiła go i dożył sędziwego wieku. Pewnego dnia zabrał część swego dobytku i wyruszył samotnie w Szczyty, aby odnaleźć Pasję leczenia. Jego prawnuk obawiając się, że jego ukochany pradziad zginie w górach, podążył za nim krętym szlakiem. Jednakże wszelki ślad po Lor'jaku zaginął, zanim jeszcze jego prawnuk wspiał się na pierwszy szczyt.

Niektórzy powiadają, że Lor'jak zmarł tamtego dnia i został pożarty przez dzikie bestie. Jednak my, Kościste Kły, znamy prawdę. Nasz przodek wrócił do magicznej groty Garlen, gdzie żył spokojnie i szczęśliwie razem z Pasją, która go ocaliła.



MIŁOŚĆ TONLAA I ENARDY



Dawno temu żył wspaniały Wojownik imieniem Tonlaa. Walczył w wielu wojnach, które spowodowały upadek na liczne królestwa i widział wiele państw budowanych krwią, którą pomagał przelewać na bitewnych polach. Wyzywał na pojedynek i zabijał potwory tak przerażające, że dziś nie potrafimy sobie ich wyobrazić – jadowitą kriskratę, krwiożerczego dargomanda czy syczącego smokowija. Jego Imię wzbudzało strach w całej krainie. Miał reputację człowieka o strasznym usposobieniu, który brał co chciał, nie przejmując się zdaniem słabszych.

W owych czasach Tonlaa znał wiele kobiet, lecz żadna nie zdołała zdobyć jego serca. Pewnego dnia wielki Wojownik podróżował do miasta Uajnul, aby stoczyć pojedynek z bliźniaczymi królami-czarownikami. Właśnie mijał wspaniałą posiadłość położoną na obrzeżach miasteczka Barhurst. Za bramą owej posiadłości ujrzał kilka młodych kobiet grających na trawie we vrastee. Najmłodsza z kobiet podniosła wzrok na mijającego ich Wojownika i w tej jednej chwili został on schwytany w sidła miłości. Odłożywszy na później zemstę na królach-czarownikach, Tonlaa przesłał list powitalny do właściciela majątku – bogatego szlachcica imieniem Brandor. Ze strachu przed złą sławą Wojownika, Brandor przyjął go natychmiast w swej posiadłości i nadszakał mu niczym salonowy piesek łaszący się do swego pana. Oddałby mu wszystko czego Tonlaa by zapragnął, nawet jedną ze swych uroczych córek. Brandor gotów był oddać mu wszystkie, byle tylko nie narazić się na gniew wielkiego Wojownika.

Jednakże młoda kobieta imieniem Enarda, którą Tonlaa pokochał, nie dawała się łatwo przekonać. Pokochała Wojownika w chwili, w której go ujrzała i wiedziała już, że z radością żyć będzie u jego boku po wsze czasy. Nie chciała jednak zrezygnować z jedynej szansy bycia adorowaną. Po prawdzie wielu młodych mężczyzn zabiegało o rękę Enardy. Ona zaś chciała się przekonać, jak na ich tle wypadnie przystojny Wojownik. Jeżeli Tonlaa pragnie ją zdobyć, niechże przyjdzie w konkury. Enarda była dowcipnym, młodym dziewczęciem, które pragnęło zalotów mężczyzny o giętkim języku. Jednakże Tonlaa był człowiekiem czynu i oczekiwał, że Enarda szybko mu ulegnie. Gdy Enarda odrzuciła jego zaloty, w Wojowniku poczęły kiełkować niecierpliwość i gniew.

Zebrawszy drużynę oddanych mu najemników i bandytów, Tonlaa rozpoczął oblężenie Barhurst i wybił wielu z obrońców. Lecz Enarda nie przyznała się do porażki. Przeciwnie, rozesłała wici do swych licznych, wielmożnych zalotników, prosząc ich o wysłanie swych armii przeciwko najeźdźcom. Jak przystało na wielkiego Wojownika, Tonlaa pobił pierwszą z przybyłych armii, lecz potyczka ta kosztowała go połowę ludzi. Tonlaa zażądał zatem od baronów i książąt, którzy winni mu byli wdzięczność za pokonanie niebezpieczeństw grożących ich krainom, nowych żołnierzy i otrzymał ich. Tonlaa poprowadził swą potężną armię na każdego, kto odważył mu się przeciwstawić. Przelano wiele krwi, aż w końcu armie zalotników Enardy odstąpiły. Mimo to Enarda nie uznała się za pokonaną. Polubiła zapach krwi. Wyszkoliła zatem własnych ludzi na świetnych bojowników i osobiście poprowadziła ich do boju.

Baronowie i książęta wspierający Tonlaa z coraz większą niechęcią posyłali mu kolejnych żołnierzy, widzieli bowiem, że ich najlepsi ludzie umierają jak psy. Nie mogąc dłużej liczyć na wsparcie, Tonlaa sięgnął do sztuki perswazji. Wielki Wojownik stał się sprytny i przebiegły, nauczył się posługiwać szantażem, podstępem i giętkim językiem. Podobnie Enarda poznawała wojenne rzemiosło. Gdy Tonlaa z trudem odbudowywał swą armię, wokół Enardy gromadzili się romantyczni rycerze z całego świata, gotowi oddać życie w obronie jej cnoty.

Oblężenie Barhurst trwało dwanaście lat, trzy miesiące i cztery dni. Wtedy to ostatni żołdacy obu stron polegli, zostawiając Tonlaa i Enardę samotnych na polu bitwy. Po skończonej walce kochankowie padli sobie w ramiona i żyli w wiecznym szczęściu. W rzeczy samej powiadają, iż namiętność ich była tak wielka, że Tonlaa i Enarda nie umarli nigdy i żyją, miłując się po dzień dzisiejszy.

PRAWO HORRORÓW



Działo się to pewnego pracowitego dnia na bazarze. Powietrze wypełniały pokrzykiwania ulicznych sprzedawców i tysiące oszalamiających zapachów – od rzadkich pachnidel po smażone mięsa. Za jednym z tuzina straganów z przekąskami stała para obszarpanych druhów – brudny krasnolud o rozbieganym spojrzeniu i młody człowiek o drewnianej nodze. Mężczyzna wyciągnął ręce, by przewrócić ociekające tłuszczem rybne placki skwierczące na ruszcie.

„Toż można, Berelika, być kimś gorszym, niż sprzedawcą rybich placków?” – żalił się człowiek. – „Jakoś nie znam nikogo takiego...”

„Boś porządnie nad tym nie dumał, Gwando” – rzekł krasnolud, sadowiąc się na zydlu. – „Toć som prawniki, nie?”

„Prawniki? Dałbym wszystko, żeby takim być. Wiesz jakie oni som bogate, Berelika?”

„Pewno, że som bogate” – Berelika wyciągnął się, by szeptać do Gwandowego ucha. – „Jednakoż som złe. Większość to potwory w przebraniu. Horrory.”

„Coś kręcisz. Znowu robisz mnie w jajo, Berelika.”

„Nie masz jajów, coby nimi kręcić. Prawdę gadam. Przydarzyło się to wiele roków temu, Gwando. Wiesz, była taka królowa elfów o imieniu...”

„Królowa elfów? Te to są cudne, nie?”

„Trzym dziób i wysłuchaj historii, Gwando. Może czego cię nauczy. Minelius, no ta elficka królowa, była cwańsza i silniejsza niż ktokolwiek. Zjednoczyła wszystkie rasy – nas krasnoludy, was ludzi, orki, nawet wszystkie te kłótnie trolle. I całą Barsawię zebrała do kupy w jedno wielkie królestwo, wszyscy szczęśliwi, wszyscy syci, kumasz? I tak sobie dobrze żyli przez roki, aż w końcu Minelius się zmarło. Leżąc na łożu śmierci, dumiała, któremu z dzieci oddać Barsawię.”

„Problem był w tym, że wszystkie podrostki były doskonałe. Najstarsze dziecko, Roductil, Łucznik nielada – chronił Barsawię od wrogów. Najstarsza córka, Fectivia, mądra niemożebnie – wiedziała najlepiej, jak się wojny wygrywa. Średniego syna, Truitemela, wszyscy ukochali i każdy polazłby za nim w ogień. Najmłodsza córka, Falschidil, znała najwspanialszą magię. A najmłodszy syn, którego imienia żem zapomniiał, znał wszystkie sekrety z dawnych czasów, nawet te jeszcze dawniejsze.”

„No i leżała tak, martwiła się i umierała, aż przybyła smukła i piękna elfka, z takim bystrym błyskiem w oku. No i rzekła: „Nie bój się, Królowo Minelius. Znam odpowiedź, bo jam jest prawnikiem”. Minelius odrzekła: „Prawnik? A co to?” Bo to były dawne czasy, nim w ogóle wymyślili prawników. Ta kobieta – Laroid jej było – była pierwszą. Powiada zatem: „Znam proste rozwiązanie twoich problemów”. I Laroid gada Minelius, coby Barsawię podzielić na pięć części i dać po jednej każdemu z dzieci, niechby każde królowało na swoim kawałku ziemi.”

„Nie brzmiało to wcale źle, bo Barsawia to całkiem spora kraina, nie? Minelius się godzi i umiera, i każde z dzieci dostaje kawałek ziemi, i wszyscy żyją sobie szczęśliwie – znaczy jest parę wojenek między Roductilem a Fectivią, trochę ludzi ginie, ale nie za wiele – poza tym wokół panuje dobrobyt.”

„Ale potem następne króle i królowe starzeją się i umierają, no i mają ten sam problem. Każde ma bandę dziedziców, a nawet jeśli niektóre z dzieci nie grzeszą mądrością, to i tak wszystkie chcą władać królestwami swych rodziców. I tak, gdy jedno za drugim króle i królowe wymierają, przy ich łożu śmierci zjawia się Laroid i rzecze: „Nie bój się. Znam rozwiązanie, bo jestem prawnikiem.” I gada każdemu z króli i królowych, coby podzieliли królestwa między dzieci i wkrótce z królestwa Barsawii podzielonego na pięć królestw, zrobiło się królestw dwadzieścia trzy.”

„I tak się działo przez wiele, wiele lat. Za każdym razem, jak władca umierał, dzieci dzieliły ziemię między siebie i powstawało coraz więcej i więcej królestw, coraz mniejszych i mniejszych. Aż jeden król, praprawnuk Fectivii, stwierdził, że pomysł Laroid mu śmierdzi. Zrobił więc zawody między potomkami, żeby wyłonić tego, kto zachowa królestwo, i kazał im złożyć obietnicę, że nigdy nie podzieli królestwa, jak to robią inni. I w końcu po wielu, wielu latach było to jedno wielkie królestwo – wielkie w porównaniu z innymi – królestwo Fectivii Mniejszej. A każde pozostałe królestwo Barsawii liczyło jednego mieszkańca, każdy był królem, a nikt – służącym. No i wszystko zaczęło się płatać, bo skoro byli sami władcy, to nawet z najmniejszej kłótni robiła się wojna. Tłukli się i zabijali na okrągło, a nikt nie miał armii prócz królowej Fectivii Mniejszej.”

„Wtedy Laroid prawnik, pojawiła się u królowej Fectivii Mniejszej, a królowa rzekła: „Nie namówisz mnie, bym podążyła za twoim przykładem. Widzisz jakie spustoszenie uczyniłaś Barsawii, która dawniej była zjednoczona, pełna pokoju i szczęśliwości?”

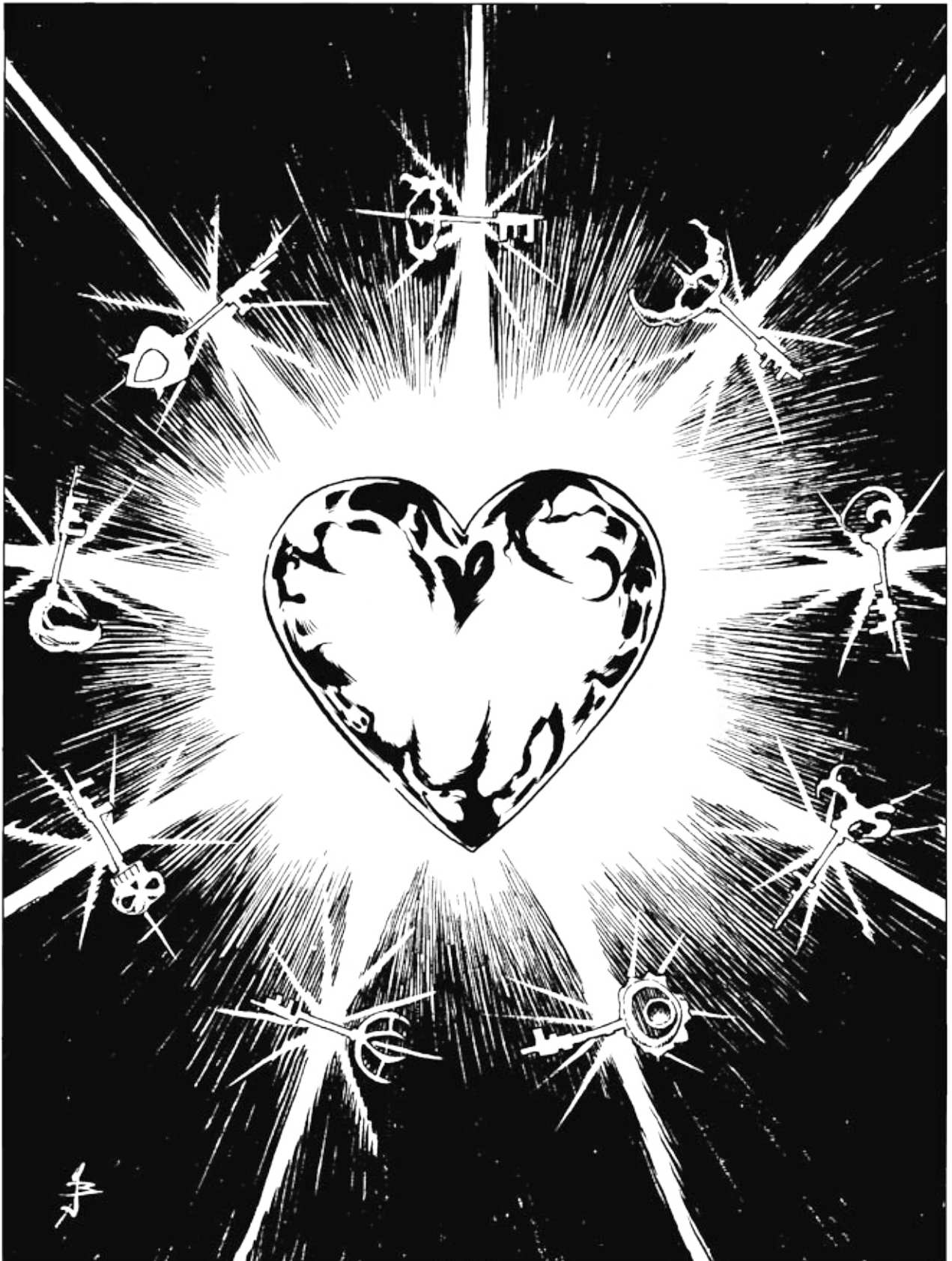
A Laroid odparła: „Oczywiście, że dostrzegam spustoszenie, które uczyniłam, gdyż taki był mój zamiar. Nie jestem elfem, lecz Horrorem. Mój ród spoza tego świata posłał mnie, bym siała niezgodę i zniszczenie pośród was, nim przybędą, by położyć kres waszemu światu. Dlatego wymyśliłam prawników. A teraz giń!”

No i Laroid zrzuciła swą skórę, a pod spodem wyglądała jak gigantyczny krab z tysiącem mlaskających paszcz, i pocięła Królową Fectivii Mniejszej na kawałeczki, i pożarła na miejscu, a wszystko to na oczach dworzan, którym szczęki opadły ze zdziwienia. I Horror poszedł, i bez problemu wszystkich pozabijał, bo nie było armii gotowych do walki, ani jednostki dającej odwagę.”

„I dlatego nie wolno ufać prawnikom, Gwando. Pierwszy z nich był Horrorem, a wszyscy wiemy, że one nadal tu som, więc każdy prawnik, którego spotkasz, może być potworem w przebraniu.”

Człowiek zmarszczył brwi, podrapał się w głowę i wydał dolną wargę, jakby te ruchy mogły pobudzić jego powolny umysł do pracy. Po kilku długich minutach zwrócił się do swego towarzysza: „Mam tylko jedno pytanie, Berelika. No bo skoro Horrory wszystkich zeżarły w Fectivii Mniejszej, to kto został, żeby pamiętać tę historię?”

„Zamknij dziób, Gwando! W ogóle nie rozumiesz legend.”



SERCE BOHATERÓW



Spójrz na nocne niebo, mój drogi przyjacielu, i podziwiaj zawieszone tam gwiazdozbiory. Łowca, Góra, Wielki Dąb, Powietrzny Tancerz, Motyl, Koń, Statek, Śpiący Wojownik i Skrzydlaty Wąż. Wszystkie tak znajome, a mimo to nadal zdumiewające. Każdy z tych klejnotów niebios wskazuje drogę do Serca Bohaterów.

Serce Bohaterów zawiera w sobie Dziewięć Prawdziwych Imion, a każde z nich stanowi prawdziwą istotę wszystkich ras Dawców Imion. Bez naszych Imion bylibyśmy jak zwierzęta, krótkotrwali jak bańka mydlana, niezdolni do pozostawienia jakiegokolwiek śladu w naszym świecie! Tylko kształtując własny wzorzec, własne przeznaczenie, jesteśmy w stanie wykuć przeznaczenie naszego ludu i naszego świata. Dziewięć Prawdziwych Imion Serca Bohaterów lśni jasnym blaskiem pośród wszystkich prawdziwych Imion naszego Wszechświata. Rozjaśnia mroczne ścieżki przeznaczenia, iskrząc niczym miecz dociera do serca tajemnic Wszechświata. Jest jak cudowny balsam leczący największe krzywdy.

Stulecia przed grozą Pogromu, w czasach dawno zamierzchłych, dziewięciu bohaterów powierzyło tajemnice swych Imion magicznemu skarbowi, większemu i potężniejszemu, niż jakikolwiek inny na świecie. Tym magicznym skarbem było Serce Bohaterów, stworzone z najczystszej orichalki i nasycone istotą owych dziewięciu bohaterów, którzy je stworzyli. Każdy z nich przekazał sercu najczystsze i najprawdziwsze wartości każdej z ras. Mówi się, że te cechy, które przekazali owi bohaterowie, w rzeczywistości ukształtowały naturę każdej z ras wszystkich Dawców Imion. Tych Dziewięć Prawdziwych Imion to pierwsze Imiona każdego z nas i właśnie w tym leży ich olbrzymia moc.

Serce Bohaterów jest piękniejsze, niż wszystko co do tej pory zostało stworzone. Uśmiech niewinnego dziecka, nuty najcudowniejszej pieśni miłosnej, czar wschodzącego słońca na najczystszej niebie – wszystko to błędnie w obliczu piękna Serca. Samo Serce Bohaterów zmieści się w zaciśniętej pięści trolla, a każdy z bohaterów umieścił na nim maleńką dziurkę od klucza. Każdy z dziewięciu kluczy do Serca kryje sekret jednego z Dziewięciu Prawdziwych Imion i może go ujawnić posiadaczowi owego klucza.

Kiedy ci potężni bohaterowie stworzyli Serce i jego klucze, każdy z nich przysiągł, że schowa swój klucz w miejscu znanym tylko jemu i nikomu więcej. Każdy z nich zostawił nam także wskazówki dotyczące miejsca ukrycia kluczy – w starożytnych poematach i pieśniach. Tak abyśmy my, ich potomkowie, mogli pewnego dnia odnaleźć i użyć potęgi Dziewięciu Imion w godzinie naszej potrzeby. Nikt nie wie, gdzie teraz znajdują się klucze, ani samo Serce. Ale sam Wszechświat daje nam najcenniejszą ze wszystkich wskazówek – owe gwiazdy nad naszymi własnymi głowami. Dziewięćdziesiąt dziewięć dni po stworzeniu Serca Bohaterów, dziewięciu bohaterów znikło z Barsawii. Tej samej nocy mędrcy i magowie po raz pierwszy ujrzeli dziewięć konstelacji, które są nam tak dobrze znane: Łowca, gwiazdy ludzi. Góra, gwiazdy krasnoludów. Wielki Dąb, gwiazdy elfów. Powietrzny Tancerz, gwiazdy trolli. Motyl, gwiazdy wietrzników. Koń, gwiazdy orków. Statek, gwiazdy t'skrangów. Śpiący Wojownik, gwiazdy obsydian oraz Skrzydlaty Wąż, gwiazdy, które niektórzy nazywają gwiazdami smoków.



NAWAŁNICA HORRORÓW



W starożytnym królestwie Landis istniało wspaniałe miasto Tisoara, słynące onegdaj ze swej magii. Mistrzowie Żywiołów, Czarodzieje, słowem, wszelkiej maści magicy zdążali do Tisoary, by poszukiwać wiedzy lub przekazać ją uczniom. Przeto miasto rosło i rozkwitało. A gdy bliski był czas Pogromu i cały świat kulił się w strachu przed tym, co ma nadejść, lud Tisoary powiadał: „Nie boimy się. Najwięksi magowie Barsawii żyją wewnątrz murów miasta. Zbudujemy więc cytadelę tak potężną, że żaden Horror jej nie skruszy.” Jak powiedzieli, tak też uczynili. Cytadela Tisoary była cudem godnym podziwu. Kamienne wieże strzelały wysoko w niebo, grube na milę mury spinały miasto, zaś zwieńczeniem budowli była ogromna, lśniąca kopuła utkana z żywiołu powietrza – ludzie skryci pod nią czuli się tak bezpiecznie i przytulnie, jak dziecko w objęciach matki.

Przez pierwsze sto lat Pogromu w Tisoarze nie wydarzyło się nic niepokojącego. Kilka Horrorów usiłowało sforsować kopułę i mury – jednak zostały odparte i zabite. Lud Tisoary cieszył się, bowiem te zdarzenia utwierdziły ich w przekonaniu o własnym bezpieczeństwie. Tylko jedna osoba nie popadła w optymizm – Varena, najmędrsza z Mistrzów Żywiołów cytadeli. Ostrzegała wszystkich, by zachować czujność i nie zapominać, że Horrory mogą przybierać różne formy.

Minał rok i jeden dzień, i pewnego dnia niebo ponad cytadelą zasnuły ciemności. Zbierały się chmury, burzowe chmury, czarne i groźne. Niebo rozwarło się z oślepiającym błyskiem światła i huknęło, jakby ziemia rozpękała się na dwoje. Na sklepienie z żywiołu powietrza spadł deszcz. Mroczne, plugawe krople, przy zetknięciu z kopułą zapalały się żywym ogniem. Przy akompaniamencie gwizdów i zawodzeń sztormowe wiatry rozdzierały magiczną kopułę. Pioruny z trzaskiem kruszyły ochronne bariery cytadeli. I lud Tisoary pojął, iż nie była to zwykła burza, lecz nawałnica Horrorów. I po raz pierwszy wielu z nich poczuło strach.

Tylko Varena nie okazała lęku. To ona wzniosła sklepienie mające chronić cytadelę, przeto znalazła sposób, by korzystając z tej samej magii przegonić nawałnicę Horrorów. Wziawszy zrab najczystszy krysztal wielkości trollowej pięści, Varena odprawiła niebezpieczny rytuał krwi, zaklinając nawałnicę Horrorów w kamieniu. Po ostatnim wypowiedzianym słowie i ostatnim uczynionym geście, przejrzysty krysztal przybrał barwę dymu, migocząc czasem niczym błyskawica.

Lud Tisoary radował się. Wychwalano zbawczynię Varenę, ona jednak wiedziała, że osiągnęła jedynie tymczasowe zwycięstwo. Rok w rok potajemnie odprawiała ten sam rytuał krwi, aby utrzymać nawałnicę Horrorów wewnątrz krysztalu. Z każdym obrzędem stawała się jednak coraz słabsza. Gdy nie miała już sił, by poskramiać spętana burzę, przekazała krysztal swemu uczniowi. Kontynuował on odprawianie rytuału krwi. I tak przez lata Pogromu, ci którzy podążyli śladami Vareny, strzegli krysztalu i uwięzionej w nim nawałnicy Horrorów.

W ostatnim stuleciu Pogromu strażnik krysztalu znalazł sposób, by wykorzystać magię krysztalu do wzmocnienia kopuły z żywiołu powietrza. Mag skorzystał z mocy nawałnicy Horrorów, by uchronić Tisoarę przed innymi zagrażającymi jej Horrorami. Pomimo, iż nawałnica Horrorów usilnie starała się skazić serca i umysły strażników korzystających z jej mocy, żaden im nie uległ. Żaden z nich nigdy nie zboczył ze słusznej ścieżki obrońcy.

Wreszcie nastał długo wyczekiwany koniec Pogromu i magowie Tisoary po czterech stuleciach otworli kopułę. Cały lud płakał z radości, albowiem nie musiał więcej obawiać się Horrorów. Nikt jednak nie radował się bardziej niż Tigana – strażniczka krysztalu.

Jako że Pogrom dobiegł końca, Tisoara nie potrzebowała dłużej ochronnej mocy nawałnicy. Tigana zaczęła więc poszukiwać sposobu na unicestwienie nawałnicy Horrorów. Przez wiele miesięcy prowadziła, samotne, żmudne poszukiwania, aż pewnego dnia zniknęła wraz z krysztalem. Niektórzy powiadają, że nawałnica Horrorów splugawiła ostatnią strażniczkę. Inni twierdzą, że Tigana zginęła, niszcząc krysztal. Tak czy inaczej, nie widziano jej od tamtego czasu. Los jej pozostał zagadką.



NAJJAŚNIEJSZA GWIAZDA NA NIEBIE



Spójrz w górę, na gwiazdy. Obracają się i krążą w swym nieskończonym tańcu po barsawiańskim niebie. Przyjrzyj się im i napawaj ich pięknem. Wspomnij niedawne czasy, kiedy to Dawcy Imion na całym świecie widzieli nad swą głową jedynie czerni ziemi i skał. Przyjrzyj się niebu dokładnie i poszukaj najjaśniejszej gwiazdy. Ta gwiazda nazywa się Lot Findasa, a opowieść o jej blasku pełna jest cudów.

Nonan Findas był Mistrzem Żywiołów, jednym z najpotężniejszych w swoich czasach. Był Theraninem, ale był też dobrym, pocziwym człowiekiem. To Findas, badając magię żywiołu ziemi, przekazał światu wiedzę, jak zbudować kaery. Jednak nie był przekonany co do tego sposobu ochrony, obawiając się, że jest niewystarczający.

Findas wiedział, że bariera z żywiołu ziemi powstrzyma Horrory. Dostrzegał również, że budowanie kaerów i cytadel, posiada jedną wadę – takie schronienia oddadzą resztę świata Horrorom. I chociaż magia powinna je zatrzymać, to możliwe, że po wielu latach Horrory zdołają zwyczajnie zburzyć ściany kaeru niczym włamywacz wywarzający zamknięte drzwi. Obawy Findasa były uzasadnione, o czym wie każdy Dawca Imion w Barsawii. I nawet, gdy na całym świecie rozpoczęto pośpieszną budowę kaerów i cytadel, Findas kontynuował swe badania i poszukiwał sposobu na wybudowanie kaeru wysoko ponad ziemią, gdzie nie zdołają dotrzeć wędrujące Horrory.

Wkrótce Findas odkrył jak stworzyć ciężki kaer z ziemi i kamienia, który unosiłby się wysoko ponad powierzchnią ziemi niczym lekkie piórko unoszone przez wiatr. Zwrócił się do wielu therkańskich szlachciców, poszukując funduszy na budowę i wiele uszu chętnie wysłuchało jego słów. Wspierany przez możnych, Findas rozpoczął budowę kamiennego kaeru, a czekał go prawdziwy wyścig z czasem. Horrory pojawiały się coraz liczniej i początek Pogromu był już bliski.

Wreszcie kaer został ukończony, a ci którzy go zbudowali, zabrali swe rodziny i dobytek do jego wnętrza. Zaś Findas podszedł do pierwszego z therkańskich szlachciców, który zgodził się pomóc i rzekł mu: „Po tym jak wejdiesz do środka, zapieczętuję kaer i obudzę magię, która poniesie go w niebiosy.”

Możny podziękował Findasowi i skierował swe kroki do kaeru, jednak po chwili zatrzymał się, zdawszy sobie sprawę, że Findas nie podąża za nim. Odwrócił się, spojrzał na maga i spytał: „Czemu wciąż tam stoisz? Pośpiesz się i chodź do środka!”

„Nie pójdę z tobą” – odrzekł Findas. Choć jego głos był spokojny, w jego oczach można było dostrzec smutek – „Aby rzucić zaklęcie, które uniesie kaer wysoko w niebiosy, muszę stać na ziemi i przesaczyć jej magię przez me ciało. Nie zdołam tego zrobić zza murów kaeru.”

Szlachcic pokłonił się przed Findasem i rzekł: „Wszystkie pokolenia tego kaeru będą pamiętać, że zawdzięczają swe życie twemu poświęceniu. Przysięgam na wszystkie Pasje.” Po czym, z ciężkim sercem, wszedł do kaeru.

Gdy tylko szlachcic zniknął w środku, Findas wypowiedział słowa mocy, które zapieczętowały kaer. Potem uniósł ręce w górę i zaczął nucić Pieśń Mocy, by unieść kaer ponad ziemię. Pieśń wywołała potężny huragan i ciemne chmury przesłoniły nieboskłon. Mag, stojąc pośród burzy, wzmacniał zaklęcie, obserwując wznoszący się coraz wyżej kaer.

Pieśń, którą nucił Findas, zaginęła w mroku dziejów i nikt nie wie, czy jakiś Horror dotarł do szybującego kaeru. Lecz jeśli spojrzycie nocą na nieboskłon ponad zachodnią Barsawią i poszukacie nad brzegiem Morza Selestreńskiego najjaśniejszej gwiazdy, dostrzeżecie zbudowany przez Findasa kaer. Przynajmniej tak twierdzą niektórzy...

FLETNIA FAŁSZU



Barsawia przetrwała Pogrom, jednak Horrory wypaliły swe plugawe piętno na całej krainie i jej mieszkańcach. Wysłuchajcie opowieści o Elenie i Fletni Fałszu, a zrozumiecie, że bój przeciwko Horrorom dopiero się rozpoczął.

Elena była wielce utalentowaną, wietrzniacką Trubadurką. Przemierzała krainę wraz ze swą partnerką i przyjaciółką, ludzką kobietą imieniem Delphina. Delphina miała cudowny głos, zaś Elena potrafiła grać na każdym instrumencie muzycznym tak doskonale, jak gdyby urodziła się z nim w rękę. Występowały wspólnie przed publicznością i razem też dzieliły swe problemy, radości oraz sekrety. Czasem opowiadały historie, czasem tańczyły, a czasem śpiewały.

Pewnego razu, podczas swych podróży, przybyły do wioski leżącej daleko na barsawiańskim odludziu. Wieśniacy powitali je z nieufnością i Elena musiała sporo się natrudzić, by nakłonić ich do udzielenia im na noc schronienia. Elena ominęłaby wioskę, ale Delphina była przemęczona, miały puste żołądki, no i wołały nie spędzać nocy na pustkowiu.

Obie Trubadurki wkroczyły więc do wioski i spożyły, wraz z mieszkańcami, posiłek przy wieczornym ognisku. W podziękę za obfitą kolację Elena i Delphina zaśpiewały starożytną pieśń o Throalu. Lecz pieśń, zamiast rozluźnić mieszkańców wioski, przestraszyła ich. Po jej odśpiewaniu przywódczyni osady pogoniła Trubadurki do łóżek, które znajdowały się w jej stodole. A gdy opuszczały miejsce przy ognisku, nikt nie wyrzekł do nich ani słowa.

Gdy Elena i Delphina zbudziły się kolejnego ranka, wszyscy wieśniacy udali się w pole. Nikt nie pozostał, by życzyć im spokojnej podróży. Trubadurki opuściły wioskę, jednak gdy szły, Elenę nie opuszczało dziwne przeczucie. Po jakimś czasie zatrzymały się na odpoczynek przy potoku. Elena otworzyła swój plecak, chcąc wyjąć kawałek chleba i wtedy zrozumiała, skąd wzięły się jej obawy. Na samym wierzchu, na ubraniach i prowiancie, leżał zestaw fujarek – kunsztownie wykonanych, ze stopu cyny z ołowiem, pokrytych delikatnymi runami. Elena podniosła je i poczuła, że są zimne w dotyku. Nagle zapragnęła zadać w nie i usłyszeć ich dźwięk. To nagle pragnienie wystraszyło ją, ponieważ wyczuła w chłodnym metalu znamię Horrora i domyśliła się, że gra na nich może mieć jedynie złe skutki.

Elena wyjęła jedzenie, nic nie wspominając o fletni. Nieco później, gdy Delphina myła twarz w potoku, wietrzniczka ukryła fletnię pod małym kamieniem.

Wiele dni później, podróżowały od miasta do miasta i napotkały trzech grubiańskich orków. Każdy z nich dosiadał pięknego konia, a prowadzili ich jeszcze z tuzin. Każdy z wierzchowców miał siodło i uprząż godną co najmniej księcia. Przywódca, potężny ork w powyginanej zbroi płytowej i ze złamanym kłębem, zawołał Trubadurki i rzekł do nich: „Kupcie wspaniałego rumaka i dajcie odpocząć swoim nogom. Jedyne sto sztuk srebra – to dobry interes!”

Delphina odparła: „Urzekła mnie ta orkowa życzliwość, gorąca niczym końskie serca pieczone na oleju z orzechów. Zdaje mi się jednak, że te wasze rumaki są zbyt rozgrzane, by na nich jeździć.”

Jej odpowiedź rozwścieczyła orki, domyśliły się bowiem, że Delphina wie, iż wierzchowce są kradzione. Dobywszy broni, orki rzuciły się na Trubadurki. Delphina wyciągnęła własny miecz, a Elena chwyciła za swój sztylet. Drugą ręką sięgnęła do plecaka, gdzie zawsze trzymała zapasowe ostrze. Jej dłoń dotknęła jednak zimnej, wykonanej z cyny i ołowiu, fletni.

Ork dopadł ją, nim zdążyła odrzucić fujarki. Trubadurki walczyły zawzięcie i zdołały zaszlachtować jednego z orków, jednak dwa pozostałe wciąż na nie napierały. Elena dostrzegła, że Delphina krwawi z licznych ran i zaczyna brakować jej sił. Poczuła nagle przemożną chęć dmuchnięcia we fletnię. Usłyszała jakiś głos szepczący jej do ucha, że tylko magia fujarek zdoła uratować Delphinę. Zachowując się jak w transie, Elena przyłożyła fujarkę do swych ust.

Przeszywając pisk fletni rozdarł powietrze, jednak tylko Elena go słyszała. Delphina i dwaj orkowie dalej walczyli zaciekle. Nagle pojawił się Horror wielkości byka – szary i opasły. Z jego czerwonych niczym krew macek skapywała zielona posoka. Chwycił on oba orki i wepchnął je do swej paszczy. Elena krzyczała do Delphiny, by uciekała, jednak ta zamarła z przerażenia. Otrząsnęła się zbyt późno. Horror oplótł wokół niej swą mackę i wciągnął krzyczącą i szarpiącą się kobietę, wprost do swych plugawych trzewi.

Przerażona i zhańbiona Elena upuściła fletnię i odleciała. Nie przerwała lotu aż do zachodu słońca. Uciekałaby dłużej, ale była już wykończona. Poszukując choć okruszka jedzenia, otworzyła swój plecak – i zobaczyła w środku piszczałki.

Usilnie próbowała pozbyć się fletni, jednak nie była w stanie tego dokonać. Zostawiła ją na dnie wozu, wyrzuciła za burtę t'skrangowego statku rzeczno-górnego w najgłębszej części Wężowej Rzeki, cisnęła ją z pokładu powietrznego okrętu, by roztrzaskała się o wierzchołki Gór Smoczyc – jednak ta wciąż pojawiała się w jej plecaku, piękna, błyszcząca i chłodna w dotyku. Zrozpaczona Elena wyruszyła daleko w dzicz, tam gdzie nie mieszkali żaden Dawcy Imion, i zadęła w fujarki. Zamknęła oczy, spodziewając się, że poczuje gorący oddech Horrora, który przybędzie ją pożreć, tak jak to zrobił z Delphiną. Nieprzyjemny świst fletni powoli zanikał i nic się nie wydarzyło. Elena otworzyła oczy. Nie zjawił się żaden potwór, a wokół panowała cisza. Wietrzniczka schowała swą twarz w dłoniach i siedziała tak przez długi czas. Gdy wreszcie uniosła głowę, dostrzegła przed sobą mężczyznę.

Był on stary i bardzo chudy, miał zapadnięte policzki i potargane, siwe włosy. Z jego ciała zwisała skóra, jak gdyby pomiędzy nią, a kośćmi, nie było żadnych mięśni. Jego łachmany pokrywała cmentarna ziemia. Elena była tak bardzo zrozpaczona, że nie czuła już nawet strachu, który powinna odczuwać na jego widok. Zapytała go o Imię.

„Jestem Jamis” – odrzekł – „Jestem darem od Fla Tra Lysa, Pożeracza Muzyki. Będę ci służył jako niewolnik przez rok i jeden dzień. Możesz mnie bić albo głodzić, a i tak cię nie opuszczę. Możesz mnie wypędzić, ale i tak wrócę. Jeśli mnie zabijesz, powstanę z martwych i będę ci służył nawet, gdy me ciało zgnije.”

„Po roku i jednym dniu Fla Tra Lys wezwie mnie. Horror ogarnie nas oboje niczym zmrok. Zapadniesz się pod ziemię, śpiąc niczym umarła. A w tym uśpieniu przyjdą sny, sny o Pożeraczu Muzyki. Jednak nie zbudzisz się, póki Fletnia Fałszu nie przywoła cię. A wtedy będziesz tak jak ja, niewolnicą głupca, który zagrał pieśń Horrora. I będzie tak póki nie skończy się świat.”

Łkając Elena cisnęła Fletnią Fałszu najdalej jak mogła. Potem wydobyła z pochwy swój sztylet i wbiła go prosto w serce. Nikt nie widział od tamtego dnia Fletni Fałszu, jednakże niektórzy słyszeli jej przeszywający gwizd, gdzieś w głębi najmroczniejszych nocy.

NOWE SŁOŃCE NA NOWYM NIEBIE



W dawnych czasach, gdy Matka Duch tworzyła wszystkie rzeczy, T'schlome Słońcu i Syrtis Księżycowi urodziło się dziecko. Otrzymało ono Imię Hurrn i przez wiele lat żyło samotnie, zamknięte w mlecznobiałej skorupce. Hurrn nie знаła swoich rodziców, ani Matki Ducha, ani swego wuja Shivosu Świata, ani swej ciotki Shivoam, Wężowej Rzeki. Hurrn znała tylko siebie i skorupkę, która ją otaczała. Z biegiem czasu samotność spowodowała u Hurrn wzdęcie. Jej ciało rosło coraz większe, aż w końcu mlecznobiała skorupa wokół niej pękła. Ciało Hurrn stało się niebem o kształcie mlecznobiałej skorupy, otaczającym cały świat.

Świat żył w ciemnościach pod Hurrn, Skorupą Nieba. Wszystkie wnuki Matki Ducha żyły w ciemnościach: smoki, wietrzniaki, t'skrangi, obsydianie i inne rasy, które pojawiły się później. Nie mogły one dostrzec ni Słońca, ni Księżyca, ponieważ Skorupa Nieba skrywała je przed nimi.

A Rzeka Czasu, jak robią to wszystkie rzeki, płynęła naprzód. Upłynęło nieco czasu i wykluła się przebiegła Rossaruss, i dorastała, by stać się wielkim kupcem. Rossaruss handlowała ze wszystkimi, którzy żyli nad brzegiem Wężowej Rzeki, a dzięki swym podróżom zdobyła wiedzę o wielu cudownych rzeczach – ale nigdy nie widziała, ani nie słyszała czegoś równie niesamowitego jak starożytna opowieść o Słońcu i Księżycu. Wkrótce Rossaruss handlowała z każdą duszą zamieszkałą w pobliżu Wężowej Rzeki i potrzebowała nowych klientów. Poszukując ich, pożeglowała swą kupiecką łodzią na kraniec świata. Tam dziób jej statku uderzył o Skorupę Nieba. Skorupa Nieba wrzasnęła z bólu i czarny odłamek powłoki wielkości talerza, cienki niczym papier, spadł na pokład statku.

„Po dziesięciokroć tysięcy przepraszam” – powiedziała Rossaruss – „Czy mogę wyrazić moje wielkie ubolewanie z powodu rany, którą spowodowałam? Na honor mego Imienia, Rossaruss Handlarka Wiatrów, przysięgam ci, że ta zniewaga była nieumyślna.”

„Nie obchodzi mnie twe Imię” – mruknęła Skorupa Nieba – „Jesteś pierwszą istotą od tysiącleci, z którą rozmawiam i zraniłaś mnie. Jeśli pragniesz zakończyć to nieporozumienie, to odejdz. Wynoś się!”

Ta niegrzeczność rozżłościła Rossaruss i przestała się czuć winna, że skrzywdziła Skorupę Nieba. Duma kazała jej odejść w milczeniu, jednak poprzez dziurę w Skorupie Nieba dostrzegła ścieżkę jasnego błękitu. Rossaruss kochała wszystkie nowe, zdumiewające rzeczy i w końcu jej ciekawość pokonała ją. Strasznie pragnęła zobaczyć błękit znajdujący się poza skorupą, możliwe że znajdowały się tam też Słońce i Księżyc! Natychmiast zaczęła obmyślać plan, dzięki któremu zobaczy więcej.

„Odpłynę wraz z przychylnymi wiatrami” – rzekła Rossaruss kłaniając się – „jeśli wpierw pozwolisz mi zrekompensować moją niezdarność. Posiadam maść, która sprawi, że nie pozostanie ślad po szkodzie, którą ci wyrządziłam. Wsiąka szybko, nie pozostawia śladu i kosztuje niewiele, gdy kupisz większą ilość. Celem demonstracji pozwól mi naprawić wyłom, który zrobiłam.”

Skorupa Nieba myślała przez jakiś czas, po czym odpowiedziała: „Brzmi uczciwie. Ale pośpiesz się.”

Rossaruss pogrzebała w swym ładunku i wzięła do ręki pierwszą z brzegu butlę, cynową flaszkę likieru merthion. Rozsmarowała kilka jego kropel wokół krawędzi zniszczonej skorupy, potem wspięła się na burtę swego statku i wpasowała wyłamany kawałek na miejsce. Oczywiście na odwrót.

„Nędzne obietnice” – parsknęła Skorupa Nieba – „Nie stać cię na nic lepszego?!”

„Spokojnie, spokojnie” – odrzekła łagodnie Rossaruss – „Zapomniałam, że trzeba nałożyć podkład również z drugiej strony. Podkład scali złamane kawałki. Sama zobaczysz.” I nim Skorupa Nieba zdążyła wypowiedzieć kolejne słowo, Rossaruss skoczyła zwinnie przez dziurę. Trzymając się kurczowo postrzępionego wyłomu w olbrzymiej, białej kopule, przyglądała się z zapartym tchem błękitnemu niebu, chmurom oraz płonącemu wspaniale, złotemu Słońcu.

„Nałóż swój podkład z maści i wracaj do środka” – krzyknęła Skorupa Nieba, a w jej głosie słychać było rozdrażnienie i niepokój.

„Naturalnie” – odrzekła Rossaruss. Prędko nalała odrobinę likieru merthion, rozprawdzając ją po krawędziach dziury. Potem wydobyła swój sztylet i powiedziała: „Teraz muszę zmienić kształt dziury, aby ułatwić dopasowanie.” Przyłożyła ostrze do krawędzi dziury i cięła nim w dół. Skorupa Nieba wrzasnęła i zatrzęsa się, nieomal wyrzucając Rossaruss w powietrze. Ta zaś szybko wspięła się z powrotem przez dziurę, chwytając się jej krawędzi obiema stopami i dłonią. Drugą zaś dłonią odwróciła ostrze swego sztyletu prostopadle i zjechała w dół Skorupy Nieba, rozcinając w poprzek podczas spadania. Wrzaski bólu Skorupy towarzyszyły Rossaruss przez całą drogę w dół, aż wylądowała z pluskiem przy brzegu Nieskończonego Oceanu. Rossaruss spojrzała w górę i dostrzegła tysiące pęknięć rozchodzących się po Skorupie Nieba. Powietrze przeszył słabnący krzyk umierającej istoty. W mgnieniu oka czarny pancerz rozpadł się na kawałki, a te zamieniły się w proch, rozwiewając się po całym świecie niczym ziarenka piasku.



KSIĘGA ŁUSEK



Ci, którzy posiadli wiedzę o Horrorach, rozpoznają najbardziej przerażającego z nich – Verjigorma, Łowcę Wielkich Smoków. Lecz tylko nieliczni wiedzą, że Verjigorm Potworny w pradawnych czasach przemierzał Ziemię, dokonując mrocznych i przerażających czynów podczas poprzedniego Pogromu.

W owych czasach Verjigorm i jego sprzymierzeńcy pojмали wielkiego smoka, którego Imię zaginęło w mrokach dziejów. Horrorzy torturowały bezbronno go jeńca, atakując jego umysł i wykręcając członki ciała swą plugawą magią tak długo, aż doprowadziły go do obłądu. Wtedy, używając jeszcze straszniejszych zaklęć, Verjigorm uczynił to biedne stworzenie podległym nikczemnej woli Horrorów. Verjigorm patrzył i śmiał się, gdy smok zdierał z siebie własne łuski i rzucał je, ociekające krwią, pod nogi swego mrocznego pana. Potem zaś wyrwał swe pazury i używał ich niczym piór, mocząc je w swej własnej krwi, służącej mu za atrament. Zmuszony przez Verjigorma i sojuszników Wielkiego Łowcy, smok wyrwał na swych łuskach całą, plugawą i złą historię Horrorów.

Gdy skończył się Pogrom i poziom magii zaczął się obniżać, Horrorzy wróciły do piekielnych otchłani, z których się wyłoniły. Tuż przed śmiercią, resztkami sił, smok rozrucił swe łuski po krainie, aby nikt nigdy nie mógł przeczytać księgi spisanej magią Horrorów.

Dziś nikt nie jest w stanie stwierdzić co Horrorzy planowały osiągnąć przerażającym, smoczym cierpieniem. Wielu magów uważa, że Verjigorm chciał przechować w Księdze Łusek potężną magię krwi, wiążącą Horrorzy z wzorcem naszego świata. Możliwe też, że stworzenie księgi mogło być wypaczonym rytuałem Nadawania Imienia, albo też Horrorzy chciały po prostu przedłużyć agonię smoka. Po wielu latach uwierzyliśmy, że Horrorzy nie dokończyły swego dzieła przed powrotem do swej astralnej krainy. Ale chyba jesteśmy zbyt pewni siebie.

W roku 1504 TH, pewien wietrzniacki posłaniec z Kratas – imieniem Uloox – porzucił swą pracę i wyruszył w poszukiwaniu starożytnych, smoczyc łusek. Zwiedził różne miejsca, lecz z wyprawy do Lśniących Szczytów powrócił straszliwie odmieniony. Kiedyś wykonywał swą pracę należycie i radośnie, teraz kręcił się bez celu po Kratas rozdrażniony i mamrotał wciąż do siebie o kartach księgi wykonanej ze smoczyc łusek. Jego znajomi twierdzili, że oszalał. Wkrótce okazało się, jak wiele mieli racji – dwa dni po powrocie do Miasta Złodziei, Uloox wleciał nocą do sierocińca i poderżnął gardła sześciorgu dzieci. Kiedy przerażliwie krzyki innych dzieci obudziły pracowników, dostrzegli oni Ulooxa latającego tam i z powrotem nad rzędami łózek, trzymającego w obu dłoniach zakrwawione sztylety. Cały czas mówił o głosach w swojej głowie, nakazujących mu zabijać dzieci, by mógł dokończyć swoją księgę.

Jeśli nieszczęsny wietrzniak naprawdę znalazł karty z Księgi Łusek, to możemy się tylko domyślać czy Horrorom powiódł się ich plugawy plan. Może nie chciały związać się z tym światem na dłużej, ale rozlewać krew i zadawać ból, który przyniesie straszliwe owoce. Niektórzy powiadają, że historia zapisana w Księdze Łusek może dać nam nieocenioną pomoc w walce z naszymi przerażającymi przeciwnikami. Jaką jednak cenę zapłaci dusza poszukiwacza przygód, który odnajdzie dawno zaginione stronicę? I jaką zapłaci Barsawia, jeśli wszyscy, którzy zająrzą do Księgi Łusek, popadną w szaleństwo?

INFORMACJE DLA MISTRZA GRY



W niniejszym rozdziale znajdują się wskazówki pomagające stworzyć przygody lub całe kampanie, oparte na trzydziestu legendach przedstawionych w pierwszej części tego podręcznika. Wplatanie tych opowieści do przygód może być bardzo proste, jak wprowadzenie magicznego przedmiotu opisanego w jednej z legend, lub bardzo skomplikowane, jak np. epicka wyprawa bohaterów z jednego krańca Barsawii na drugi. To, jak wykorzystasz te opowieści, zależy jedynie od ciebie.

W pierwszej części tego rozdziału prezentujemy garść ogólnych uwag na temat wykorzystywania legend oraz nagradzania bohaterów punktami legend. Znajduje się tam również schemat tworzenia przygód, łatwy w użyciu format, który może być użyteczny przy wymyślaniu własnych scenariuszy. Drugą część tego rozdziału stanowią sugestie i wskazówki dotyczące wplatania do twojej kampanii legend zawartych w tej książce.

WYKORZYSTYWANIE LEGEND

Posługując się legendami zamieszczonymi w tej książce, pamiętaj o następujących kwestiach. Po pierwsze, niekoniecznie wszystkie legendy muszą opisywać fakty. To Mistrz Gry decyduje, które z nich są prawdziwe, a które stanowią jedynie ludowe opowieści. Szukanie prawdy zawartej w wymyślonej legendzie może być wspaniałym sposobem na rozpoczęcie całkiem nowej, innej przygody. Pamiętaj też, że nie każda legenda musi oznaczać nową przygodę. Można ich jednak użyć do zbudowania odpowiedniego nastroju w opowieści albo kampanii. A co najważniejsze, pamiętaj, że informacje prezentowane w tym rozdziale (włącznie ze statystykami stwórców, opisami skarbów, itp.) są jedynie sugestiami. Możesz je śmiało modyfikować tak, by pasowały do twoich scenariuszy.

Tworzenie przygód bazujących na legendach wymaga podjęcia dwóch działań – zaprezentowania legendy bohaterom oraz opracowania samej przygody. Legendę można przedstawić graczom na wiele sposobów. Bohaterowie mogą usłyszeć ją z ust bajora lub Trubadura w małej wiosce. Mogą też odnaleźć skrawek pergaminu ze spisana opowieścią. Bohaterowie mogą poznać na początku przygody jedynie fragment legendy, by potem, wraz z rozwojem scenariusza, stopniowo odkrywać kompletną historię. Znajdujące się przy niektórych tekstach uwagi, sugerują jak przedstawić graczom owe opowieści. Możesz ich użyć, jeśli potrzebujesz pomysłu na wprowadzenie tych legend.

Do opracowania przygód bazujących na legendach użyj schematu tworzenia przygód opisanego poniżej.

SZKICE PRZYGÓD

Nie ma dwóch Mistrzów Gry, którzy projektowaliby scenariusze w ten sam sposób. Jedni wolą zaplanować każdą sytuację jaką tylko można przewidzieć, zdając się na przypadek w stopniu tak nikłym, jak tylko możliwe. Inni preferują luźny styl, planując tylko najważniejsze wydarzenia, resztę zaś improwizują. Aby pomóc Mistrzowi Gry podczas tworzenia przygody, opracowaliśmy poniższy schemat przygód. Jest to w istocie metoda szkicowania scenariuszy, która pozwala Mistrzowi Gry zaplanować przebieg wydarzeń podczas przygody, zapewniając tyle elastyczności ile potrzebuje.

Schemat przygody składa się z pięciu części: **Wstępu, Intrygi, Epizodów, Finału i Możliwości kontynuacji**.

Wstęp

W zwiastunach znajduje się krótkie streszczenie przygody i opis głównych źródeł konfliktu czy dramatu.

Intryga

W **intrydze** opisano jak zaczyna się przygoda i w jaki sposób poszukiwacze przygód zostają w nią wplątani. W rozdziale tym mogą być także ukazane wydarzenia, które doprowadziły do przygody i tło pomysłów poruszonych we wstępie. Część ta jest zwykle najdłuższa i zawiera najwięcej szczegółów.

Epizody

W **epizodach** opisano przebieg spotkań i wydarzeń, które będą miały miejsce podczas przygody. Mogą przedstawiać sytuacje stanowiące przeszkody dla bohaterów, działania podejmowane przez przeciwników poszukiwaczy przygód, spotkania z różnymi stworami czy też nieprzewidziane zdarzenia. Innymi słowy, w **epizodach** opisano przeszkody i problemy, które poszukiwacze przygód muszą przezwyciężyć, aby przygoda zakończyła się sukcesem.

Finał

Finał stanowi zakończenie przygody lub rozwiązanie problemu. W rozdziale tym opisano najbardziej prawdopodobne zakończenie scenariusza. Prawdziwe zakończenie przygody może całkowicie różnić się od przewidywanego przez Mistrza Gry **finału**, jako że gracze mogą podjąć nieoczekiwane decyzje. Dlatego Mistrz Gry powinien przemyśleć zakończenia alternatywne.

Możliwości kontynuacji

Możliwości kontynuacji to kolejne przygody, które mogą być następstwem aktualnej. Na przykład, w następnych scenariuszach mogą pojawić się ci sami bohaterowie niezależni lub magiczny przedmiot odkryty w tej przygodzie. Postać czy przedmiot, występujący w jednej lub kilku kolejnych przygodach, pomaga stworzyć ciągłość w kampanii. Informacje o tworzeniu i prowadzeniu kampanii znajdują się w artykule **Przygody i kampanie**, opublikowanym w czasopiśmie **Magia i Miecz nr 6/98** (56).

PRYZNAWANIE PUNKTÓW LEGEND

Biorąc udział w przygodach osnutych na historiach z tej książki, bohaterowie wplatają swe losy w owe legendy. Dzięki temu czyny dokonane przez bohaterów w trakcie zainspirowanej legendą przygody nabierają większego znaczenia. Bohaterowie, odnajdując legendarny przedmiot, odwiedzając legendarne miejsce lub odkrywając prawdę o legendarnym herosie, tworzą swą własną legendę.

Oznacza to, że po ukończeniu przygody opartej na legendach zamieszczonych w tym podręczniku, albo innych, wymyślonych przez Mistrza Gry, bohaterowie powinni otrzymać większą ilość punktów legend, niż w wypadku „przyziemnej”, nie opierającej się na legendach przygody. Liczba dodatkowych punktów legend, które mogą zdobyć gracze w takim scenariuszu, powinna zależeć od pul punktów legend przyznawanych bohaterom przez Mistrza Gry. Wskazówki odnośnie ustalania pul punktów legend znajdziesz w rozdziale **Przyznawanie Punktów Legend** (str. 241-243, **PZ**). Premia ta powinna wynosić od 50 do 100 procent puli punktów legend dla każdego bohatera, po pomyślnym zakończeniu całej przygody.

*Mistrz Gry stworzył przygodę opartą na legendzie o Włóczy Thystoniusa, przeznaczoną dla bohaterów z kręgów od czwartego do szóstego. Spojrzawszy na tabelę Pul Legend (str. 242, **PZ**), Mistrz Gry ustala, że wartość puli punktów legend za ukończenie przygody wyniesie 300 punktów legend. Tyle samo będzie wynosić dodatkowa pula punktów legend. Oznacza to, że po ukończeniu przygody każdy z bohaterów, który wytrwał, otrzyma dodatkowe 300 punktów legend.*

POMYSŁY NA PRZYGODY

W tej części znajdują się pomysły i sugestie pomagające wpleść legendy zamieszczone w niniejszym dodatku do twojej przygody lub kampanii. Sugestie te zaprezentowane są w tej samej kolejności, co znajdujące się w pierwszej części tego podręcznika legendy.



TANIEC PASJI

Słynna legenda o Świątyni Jaspree i Tańcu Pasji została prawie zapomniana w trakcie Pogromu. Jednakże Dawcy Imion żyjący w pobliżu Dżungli Serwos oraz w jej sercu, pamiętają tę opowieść i wciąż unikają okolic legendarnej świątyni.

Bohaterowie mogą usłyszeć tę historię od lokalnego bazarza i osobiście sprawdzić czy Barlok Okrutny odnalazł skarb głosicieli z dżungli. Jeśli mu się udało, to przeklęty przez Jaspree skarb spoczywa w sercu dżungli, wraz z umęczonymi duchami najeźdźców. Mściwe duchy i wroga dżungla są przygotowane na przybycie poszukiwaczy przygód, chcących odnaleźć ostateczne miejsce spoczynku orkowych najeźdźców.

Bohaterów mogą zainteresować też ruiny świątyni. Niewiele osób zna prawdziwą naturę skarbu Jaspree, więc bohaterowie mogą dotrzeć do tego miejsca w poszukiwaniu materialnych bogactw. Mistrz Gry powinien określić rodzaj tych kosztowności; czy będą to złote monety od wdzięcznych pielgrzymów, kolekcja potężnych magicznych przedmiotów, antyczna mądrość i wiedza, magiczna moc, wszystkie – lub też żadne z powyższych. Jeśli jednak materialne skarby spoczywają w ruinach świątyni, to powinny być doskonale ukryte, aby odnalezienie ich było prawdziwym wyzwaniem dla bohaterów.

Ruiny mogą być również kryjówką Horra bądź podobnej istoty. Jeśli Horror wciąż kontroluje Świątynię Jaspree, to ożywi ciała zmarłych głosicieli i wyznawców, a ci będą naśladować życie, które kiedyś prowadzili.

Bohaterowie mogą również zostać wplątani w poszukiwanie świątyni, pomagając głosicielowi Jaspree. Głosiciele mogą poszukiwać świątyni w ramach aktu wiary. Ten typ aktu uznawany byłby za żarliwy i byłby stosowny dla głosiciela pragnącego przebłagać Jaspree za postąpienie niezgodnie z ideałami Pasji (patrz str. 88-89 **Księgi Wiedzy**).



KRWAWA MONETA

Krwawa Moneta jest jedną z niewielu istniejących wskazówek położenia kaeru Chkrak, kryjącego w swoich czeluściach legendarne bogactwo, i może stanowić podstawę przygody. Jeśli bohaterowie odnajdą monetę i zgłębią wiedzę zawartą w pokrywających ją runach – mogą odkryć położenie kaeru. Mogą natknąć się również na zapiski sprzed Pogromu (np. w Wielkiej Bibliotece Throalu), gdzie wzmiankuje się o osadzie Chkrak.

Samo srebro znajduje się w pewnej jaskini, w Górach Kaukawskich. Te urwiste i zdradliwe góry są prawie niemożliwe do przebycia bez przewodnika trolla albo obsydianina. Po tygodniu uciążliwej wędrówki, bohaterowie powinni natknąć się na szczelinę w wysokim klifie i rozpocząć wspinaczkę. Szczelina łagodnie przechodzi w dużą jaskinię, której ściany pokrywają magiczne runy. W skale jaskini zostały wykute dwa wejścia. Choć zdają się być płaskorzeźbą, są prawdziwe. Wrota po prawej wiodą do kaeru, którego podłoże pokryte jest kośćmi ofiar Beikadta. Wrota po lewej prowadzą do skarbca pełnego srebra, z którego dochodzą przeraźliwe wycia pogrążonego w agonii Dawcy Imion.

Beikadt jest martwy od wielu lat. Jeśli bohaterowie spróbują się porozumieć poprzez zapieczetowane drzwi komnaty, odpowie im Horror skrywający się pod postacią trolla. Jeśli uda im się otworzyć wrota, potwór wybiegnie ze środka.

Zdolność monety do wykrywania Horrorów i ich sług można wykorzystać przy konstruowaniu innego rodzaju przygód. Moneta działa inaczej niż większość magicznych przedmiotów, wymagających tkania magicznych wątków. Gdy jej posiadacz znajdzie się w pobliżu Horroru lub jego konstrukta, z jej runów zaczyna sączyć się krew. Zwykle nie jest ona w stanie wykryć Dawców Imion naznaczonych przez Horror. Jeśli jednak posiadacz monety znajdzie się w pobliżu naznaczonej osoby w momencie, gdy Horror używa na niej swych mocy, moneta zacznie krwawić.



MĘSTWO NELSENA DŁUGOUCHEGO

Opowieść o Nelsenie Długouchym jest jedną z najbardziej lubianych pośród orkowych plemion, zwłaszcza wśród różnych szczepów Kopijników Heroka. Mówi o tym, że męstwo musi pochodzić z naszego wnętrza, nie można zdobyć go za sprawą magii. Nelsen uwierzył w moc pióra, mimo iż nie było ono pod żadnym względem magiczne, gdy otrzymał je od matki. Czyny dokonane na polu bitwy dzięki tej wierze sprawiły, że pióro stało się jednym z przedmiotów wzorca Nelsena.

Mistrz Gry może stworzyć scenariusz, korzystając ze zdarzeń zaczerpniętych z legendy lub wykorzystując przyświecające opowieści idee. Bohaterowie mogą natknąć się na Kopijników Heroka lub znaleźć hełm noszony przez Nelsena w czasie bitwy z Theranami. Mistrz Gry może też wykreować przygody ucieleśniające główne założenie historii – wiarę we własne siły i wsparcie magii. Na przykład, jeden z bohaterów może sprawić, że po spektakularnym akcie bohaterstwa zwyczajny przedmiot stanie się jego przedmiotem wzorca.

Mistrz Gry może też przygotować scenariusz, w którym bohaterowie odnajdują hełm noszony przez Nelsena Długouchego. Obecnie jest to potężny, magiczny skarb. Pióro najprawdopodobniej nadal zdobi hełm, a badanie tajników i związanych z nimi czynów zapozna bohaterów z dokonaniem Nelsena.



O TYM, JAK THYSTONIUS PODAROWAŁ NAM SWĄ WŁÓCZNIĘ

Legenda o Włóchni Thystoniusa często opowiadana jest przez Trubadurów wśród orkowych plemion. Opowiada ona o prawdziwej naturze orków oraz ich związkach z Pasją Thystoniusem. Najłatwiej będzie wprowadzić włócznię do kampanii, oddając ją w ręce bohaterów, bądź też jednego z bohaterów niezależnych. Bohaterowie mogą przykładowo odnaleźć włócznię na polu niedawno stoczonej bitwy, w której walczyli orkowi nomadzi lub kawaleria. Mógł dzierżyć ją jeden z poległych i bohaterowie odnajdą ją przy jego zwłokach. Mogą też otrzymać ją w zamian za przybycie z pomocą orkowej rodzinie, plemieniu czy wojownikowi, który był jej właścicielem. Jeśli czyny bohaterów były godne Thystoniusa, uratowany ork może, w ramach uznania, oddać im

włócznię (zwłaszcza orkowi).

Jeśli bohater wykazał się wyjątkową odwagą – jak na przykład Kourba – Thystonius może osobiście wręczyć mu włócznię. Pasja najprawdopodobniej nagrodziła tą włócznią nie jednego wiernego z Barsawii.

Włócznia Thystoniusa

Maksymalna liczba wątków: 1

Obrona magiczna: 12

Jest to długa na metr dwadzieścia, dębowa włócznia zakończona długim na trzydzieści centymetrów, żelaznym grotem. Z powodu dużej wagi i długości rozmiar tej broni wynosi 5, zaś minimalna Siła Fizyczna wymagana do miotania nią jest równa 8. Dzierżący tę broń musi być w stanie używać jej w walce, by otrzymać premie, jakie ona zapewnia.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię włóczni.

Efekt: Stopień obrażeń zadawanych włócznią wynosi Siła Fizyczna +6.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Zasięg włóczni wynosi teraz: 2–20 (bliski); 21–60 (średni); 61–150 (daleki).

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imię Kourby oraz jej losy.

Efekt: Stopień obrażeń zadawanych włócznią wynosi Siła Fizyczna +7. Obrona fizyczna właściciela wzrasta o 1.

Poziom 4 Koszt: 800

Czyn: Bohater musi użyć włóczni w bitwie, w której liczba wrogów trzykrotnie przewyższa liczbę członków jego drużyny. Czyn ten wart jest 800 punktów legend.

Efekt: Zasięg włóczni wynosi teraz: 2–30 (bliski); 31–80 (średni); 81–200 (daleki).

Poziom 5 Koszt: 1300

Efekt: Stopień obrażeń zadawanych włócznią wynosi Siła Fizyczna +8. Obrona fizyczna właściciela wzrasta o 2.

Poziom 6 Koszt: 2100

Tajnik: Bohater musi poznać Imiona pięciu ostatnich właścicieli włóczni i dowiedzieć się czemu trafiła ona do jego rąk.

Efekt: Stopień obrażeń zadawanych włócznią wynosi Siła Fizyczna +9.

Poziom 7 Koszt: 3400

Efekt: Obrona fizyczna właściciela wzrasta o 3, a obrona magiczna o 1.

Poziom 8 Koszt: 5400

Tajnik: Bohater musi poznać Imiona wszystkich, którzy zginęli w bitwie dzierżąc Włócznię Thystoniusa.

Efekt: Stopień obrażeń zadawanych włócznią wynosi Siła Fizyczna +10. Obrona fizyczna właściciela wzrasta o 4, a obrona magiczna o 2.



DZIECIĘ, DZIECIĘ NAMASZCZONE PIASKIEM

Przygody oparte na tej legendzie powinny dotyczyć Zamku z Piasku i pobliskich osad t'skrangów. W jednym z możliwych scenariuszy Horror jest wciąż żywy, a duch dziecka, które go pokonało, pozostaje w okolicach zamku. Bohaterowie mogli usłyszeć, że w okolicy Plaży Zamku z Piasku zaczęły pojawiać się duchy. Plotki głoszą, iż zamek zaczyna się rozpadać, lecz cóż to może oznaczać? Czy duch dziecka ostatecznie odnalazł miejsce spoczynku? Czy Horror umiera, a może próbuje się oswobodzić?

Potwór może kruszyć ściany od środka, z każdym dniem zyskując siłę i przybliżając swą wolność. Duch dziecka może być zdenerwowany, co wywoła inne problemy. Przykładowo, wszystkich którzy zbliżą się do zamku ogarnia odbierający dech strach. Duch może wciąż chronić to miejsce, obawiając się, że Horror wkrótce się wydostanie. Może też nie dopuszczać, by ktokolwiek zbliżył się do zamku i padł ofiarą bestii.

Tak czy inaczej, w osadach wokół Plaży wybucha panika. Wieści o kruszącym zamku przyciągają wielu żądnych dreszczyku emocji dziwaków. Z dnia na dzień pojawia się coraz więcej osób pragnących ujrzeć prawdziwego Horra, nie zdając sobie sprawy z zagrożenia.

Mistrz Gry może równie dobrze zdecydować, że legenda jest zmyśloną historyjką, uzasadniającą namaszczenie niemowląt t'skrangów piaskiem. W tym przypadku legenda wprowadzi do kampanii dodatkowy nastrój.



VALVIDIUS, KRÓL ZŁODZIEI

Korona Valvidiusa może wciągnąć graczy w przygody powiązane z barsawiańskim światkiem przestępczym. Właściciel korony zyska wielką władzę i prestiż pośród złodziei, jeśli tylko wykaże się wiedzą i zaangażowaniem w działalność przestępczą. Przedmiot ten w szczególności zainteresuje mieszkańców Kratas, Miasta Złodziei.

Korona Valvidiusa

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 8

Powiadają, że Korona Valvidiusa zrobiona jest ze zdeformowanego, lśniącego złota. Jednak tak naprawdę jest ona wykonana ze złocistego metalu, który z nieznanego powodu nie śniedzieje.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 100

Tajnik: Posiadacz musi poznać Imię korony.

Efekt: Zapewnia noszącej ją osobie premię +1 do stopnia Charyzmy podczas testowania jej (lub opartych na niej talentów) przeciwko adeptom Złodziejom.

Poziom 2 Koszt: 200

Efekt: Zapewnia noszącej ją osobie premię +2 do stopnia Charyzmy podczas testowania jej (lub opartych na niej talentów) przeciwko adeptom Złodziejom. Kosztem 2 punktów wyczerpania właściciel może uczynić koronę niewidzialną, dopóki jej nie zdejmie.

Poziom 3 Koszt: 300

Tajnik: Właściciel musi dowiedzieć się, w jaki sposób Valvidius zdobył koronę, a następnie uzyskać błogosławieństwo głosiciela Vestriala. Może to wymagać niewielkiej darowizny lub udziału w jednej z dziwnych intryg głosiciela.

Efekt: Zapewnia noszącej ją osobie premię +3 do stopnia Charyzmy podczas testowania jej (lub opartych na niej talentów) przeciwko adeptom Złodziejom. Ponadto noszący rozumie język, w którym przemawia Złodziej, nawet jeśli go nie zna. Nie potrafi jednak mówić w tym języku.

Poziom 4 Koszt: 500

Efekt: Złodzieje, którzy nie znają języka osoby noszącej koronę, rozumieją co ona mówi. Złodziejowi rozmawiającemu z bohaterem wydaje się, że ten mówi do niego w jego własnym języku.

Poziom 5 Koszt: 800

Tajnik: Noszący koronę musi w dowolnym języku wypowiedzieć słowa: „W Imieniu Valvidiusa, korona jest moja.” Po tej deklaracji korona zmienia kształt, dostosowując się do głowy właściciela.

Efekt: Zapewnia noszącej ją osobie premię +4 do stopnia Charyzmy podczas testowania jej (lub opartych na niej talentów) przeciwko adeptom Złodziejom. Właściciel potrafi się porozumiewać w dowolnym języku Dawców Imion, jak gdyby posiadał talent *znajomość języka* (str. 121, **PZ**).

Poziom 6 Koszt: 1300

Efekt: Zapewnia noszącej ją osobie premię +5 do stopnia Charyzmy podczas testowania jej (lub opartych na niej talentów) przeciwko adeptom Złodziejom. Na tym poziomie korona wpływa na poglądy bohatera odnośnie Vestriala, a Pasja wplątuje go w swe knowania. Korona działa jak znamię Horrora, z tym że przyciąga Vestriala. Intrygi na początku narażają postać na niewielkie niebezpieczeństwa. Nasilają się jednak, gdy bohater noszący koronę spróbuje dokonać czynu pozwalającego się dostroić na 7 poziom. Wtedy stanowić będą już spore zagrożenie.

Poziom 7 Koszt: 2100

Tajnik: Osoba nosząca koronę musi odkryć magiczny rytuał, który pozwoli jej rozpalic piec w kuźni, w której stworzono koronę.

Czyn: Bohater musi przekonać przynajmniej czterech Złodziei na kręgu szóstym lub wyższym, by wyruszyli wraz z nim do miejsca, w którym wykuto koronę, rozpalili piec i na nowo odlali koronę. Wszyscy oni muszą uczestniczyć w jej przekuciu, które zajmie osiem godzin. Ponownie odlana korona przyjmie Imię noszącego ją bohatera – lub złodzieja, który ukradnie ją, nim właściciel zdąży założyć ją na głowę.

Efekt: Zapewnia noszącej ją osobie premię +5 do stopnia Charyzmy podczas testowania jej (lub opartych na niej talentów) przeciwko adeptom Złodziejom oraz uwalnia ją od wpływu Vestriala. Jeśli Mistrz Gry zechce, to korona może dodatkowo zapewnić posiadaczowi zdolności Złodzieja z pierwszego kręgu. Gdy Bohater, który już jest adeptem Złodziejem, założy koronę, zyska premię +1 stopień do wszystkich talentów i umiejętności Złodzieja.



OKOWY PRZYJAŹNI

Przez lata, które upłynęły od uwięzienia Mary i Tchi, Okowy Przyjaźni stały się potężnym magicznym przedmiotem. Choć wielu Barsawian zna tę legendę, jedynie nieliczni na własne oczy widzieli ów artefakt. Bohaterowie mogą odnaleźć je w zaginionym kaerze lub cytadeli, mogą spotkać innych bohaterów lub podróżników posiadających Okowy Przyjaźni. Mogą też natrafić na tabor nomadów przemierzających Barsawie i liczących na szybki zysk. Tułacze zabawiają widzów pokazywaniem osobliwości, takich jak: dwugłowa koza, włochaty szalony człowieczek (małpa), skurczony, rzekomy łeb smoka, oraz opisywany w legendzie przedmiot.

Okowy Przyjaźni

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 12

Okowy Przyjaźni to jeden z najdziwniejszych artefaktów Barsawii. Tworzą go dwie stopy, jedna ludzka, druga należąca do t'skranga. Są one odcięte poniżej kostki, skute razem długim, przebijającym je gwoździem. Pomarszczone stopy są, jak na swój wiek, nadzwyczaj dobrze zachowane.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Postać musi poznać Imię artefaktu: Okowy Przyjaźni.

Efekt: Przedmiot może być używany wyłącznie przez parę bohaterów, która złożyła sobie nawzajem przysięgę krwi (patrz **M:KWT**, str. 10). Jeśli przysięga zostanie kiedykolwiek zerwana, wpleciony w okowy wątek zostanie utracony. Przedmiot zapewnia bohaterom premię +1 stopień do wszystkich testów oddziaływania.

Poziom 2 Koszt: 800

Efekt: Przedmiot zapewnia bohaterom premię +2 stopnie do wszystkich testów oddziaływania.

Poziom 3 Koszt: 1300

Tajnik: Postać musi poznać Imiona obu bohaterów skutych tymi okowami: Mary i T'chi.

Efekt: Przedmiot zapewnia bohaterom premię +1 stopień do wszystkich testów Charyzmy.

Poziom 4 Koszt: 2100

Efekt: Bohaterowie uzyskują korzyści płynące z braterstwa krwi (patrz **M:KWT**, str. 13) na poziomie 1. Jeśli zostanie ono zerwane, bohaterów dotkną odpowiednie kary.



GLÓŚCIEŁ I MAG

Legenda ta nadaje się najlepiej do wykorzystania w klasycznej przygodzie fantasy – poszukiwaniu magicznego przedmiotu. W tym wypadku bohaterowie mogą przeczesać całą Barsawię w poszukiwaniu wskazówek prowadzących do miejsca ukrycia połówek dzwonu. W przykładowym scenariuszu bohaterowie mogą być gotowi do wyruszenia na jakieś inne, ważne poszukiwania. Tuż przed rozpoczęciem podróży usłyszą, że w pełnym antycznych śmieci, zakurzonej kredensie w królewskim pałacu, który throalscy bibliotekarze właśnie poddają inwentaryzacji, odnaleziono wykonaną przez Eaconna połówkę dzwonu.

Throalscy archiwiści, po długich debatach i badaniach, doszli do wniosku, że jest ona autentyczna. Bez drugiej części jest ona tylko bezcennym artefaktem historycznym. Jednak razem z połówką Tassi stanie się magicznym przedmiotem o niewyobrażalnej sile, prawdopodobnie idealnie nadającym się do użycia przeciw Theranom. Z tego też powodu rząd Throalu oferuje ogromną nagrodę za odnalezienie połówki dzwonu wykonanej przez Tassię. Usłyszawszy o tym, bohaterowie porzucają swój pierwotny plan, aby odnaleźć drugą połówkę dzwonu.

Inny pomysł na przygodę może opierać się na kulcie żywej legendy, który czci dokonania Tassi, Eaconna oraz ich towarzyszy, lub też pragnie dzwonu. Gdy jego członkowie spotkają bohaterów, kult będzie w posiadaniu jednej z połówek dzwonu i w trakcie poszukiwań drugiej. Celem kultu może być połączenie obu połówek dzwonu, ponieważ wierzą, że cudem, o którym mówi legenda, jest wygnanie ze świata wszystkich Horrorów.

Jeśli zdecydujesz, że w twojej grze dzwon istnieje, określ jego specyficzne, magiczne moce. Na przykład, dzwon może być obdarzony mocą Astendar, która była tak zachwycona aktem wiary Eaconna, że użyczy swej mocy tym, którzy usłyszą bicie dzwonu. Możliwe również, że dzwon posiada magiczne moce podobne do tych, którymi władała Tassia i rzuca zaklęcia na tego, kto w niego bije.



CIARRA SHY-RU

Uczestnicząc w przygodzie opartej na legendzie o Ciarze Shy-Ru, bohaterowie mogą poszukiwać Łańcucha Spętania lub spotkać się z aktualnym jego posiadaczem. Scenariusze te można rozpocząć na kilka sposobów.

Bohaterowie mogą usłyszeć historię Łańcucha Spętania z ust ocalałych mieszkańców Candrize albo zupełnie przypadkiem i zainteresować się magicznym przedmiotem; następnie odkryć, gdzie leży owo Candrize i znaleźć sposób na dotarcie do tego miejsca. Owe poszukiwania mogą być niezwykle łatwe – jak zadawanie pytań gawędziarzowi – lub trudne i polegać na mozolnym wertowaniu opasłych tomiszczy sprzed Pogromu.

Kiedy bohaterowie dotrą do Candrize, mogą natknąć się na niezliczone rzesze potworów zebrane na dnie rozpadliny. Któreś z przerażających stworzeń mogło odnaleźć cudowny, błyszczący skarb i zaciągnąć go do swego leża.

Łańcuch mógł też trafić w posiadanie zarozumiałego maga, który sądzi, że jest wystarczająco potężny, by schwytać Horrora, zapanować nad nim z pomocą Łańcucha i wykorzystywać jego moce. Wynajmuje zatem bohaterów, aby ci pomogli mu odnaleźć Horrora. Jednak w trakcie starcia okazuje się, że nie potrafi zapanować nad Horrorem, co sprowadza na bohaterów śmiertelne niebezpieczeństwo.

Łańcuch Spętania

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 13

Łańcuch Spętania został stworzony przez jednego z pierwszych przywódców Candrize. Osadzie groził rozłam, gdy niezgoda i nieufność zapanowały pośród ludu. Przywódca, będący Trubadurem, stworzył łańcuch mający symbolizować jego zwierzchnictwo, wykorzystując swoje talenty, by zjednoczyć lud Candrize do budowy wspólnego kaeru, mającego ocalić wioskę przed Pogromem.

Przez lata Łańcuch zyskiwał magiczne właściwości, które podnoszą zdolności przywódcze swego właściciela.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Bohater musi poznać Imię przedmiotu.

Efekt: Łańcuch czasowo hipnotyzuje ofiarę, „pętając” jej umysł. Posiadacz Łańcucha wykonuje test Charyzmy (lub opartego na niej talentu/umiejętności). Jeżeli wynik jest wyższy niż obrona społeczna osoby patrzącej na Łańcuch, zostaje ona zahipnotyzowana. Moc ta działa zarówno na przyjaciół, jak i wrogów. Aby przełamać aurę przedmiotu, oczarowany musi wykonać test Siły Woli o stopniu trudności równym wynikowi testu Charyzmy noszącego Łańcuch.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Łańcuch zwiększa wartość obrony społecznej noszącego o +1.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imię twórcy Łańcucha.

Efekt: Łańcuch zwiększa stopień Charyzmy noszącego o +1.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Łańcuch zwiększa wartość obrony społecznej noszącego o +2 oraz podnosi stopień Charyzmy o +2.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi poznać prawdziwe przeznaczenie Łańcucha.

Efekt: Żeby odeprzeć działanie Łańcucha, ofiary muszą osiągnąć co najmniej duży sukces.

Poziom 6 Koszt: 2100

Efekt: Łańcuch zwiększa wartość obrony społecznej noszącego o +3 oraz podnosi stopień Charyzmy o +3.

Poziom 7 Koszt: 3400

Tajnik: Bohater musi dowiedzieć się co się wydarzyło, gdy Ciarra „zabiła” Horrora.

Efekt: Żeby odeprzeć działanie Łańcucha, ofiary muszą osiągnąć co najmniej ogromny sukces.

Poziom 8 Koszt: 5500

Czyn: Bohater musi zobowiązać się do poświęcenia życia dla ratowania innych przed zagrożeniem ze strony Horrora.

Efekt: Jeżeli noszący Łańcuch wykona udany test Charyzmy o stopniu trudności równym obronie społecznej Horrora, Łańcuch uwieźli umysł Horrora i „spęta” jego duszę, zamykając ją w swych okowach. Użycie tej zdolności powoduje 4 punkty trwałych obrażeń. Działa ona tylko na Horrory.



SYRENI SĄD

Mistrz Gry może przedstawić tę legendę jako historię opowiadaną w osadzie t'skrangów. Poniżej umieszczono proste wprowadzenie.

Dzieci niall Sr-k-k-jreel siadły na podłodze swego kamiennego domu na dnie Wężowej Rzeki, wokół starej kobiety, od której nazwano ich klan. Ich ogony wity się i uderzały, w podnieceniu, o siebie. Ich pełne oczekiwania głosy były przyciszone. Dzisiejszej nocy obiecano im opowieść.

Sr-k-k-jreel pochylili się na swoim stołku i wyszczerzyła zęby w uśmiechu. Gdy żółte oczy wszystkich dzieci skupiły się na niej, przemówiła.

Czy syreny istnieją naprawdę? Cóż, być może.

Tak, jak w przypadku pozostałych legend, to Mistrz Gry decyduje czy ta jest prawdziwa. Możliwe że owe „syreny” to duchy żywiołu wody, które przyjęły postać pięknych syren. Ryby wzmiankowane w legendzie – te, których T'Chakru użył, by pozbyć się syren – są kluczem wyjaśniającym dlaczego duchowe byty mogły przebywać w fizycznym wymiarze.

Prowadzący, których gracze lubują się w eksploracji niebezpiecznych podziemi, mogą spreparować legendę tak, by stała się dla nich prawdziwym wyzwaniem. Bohaterowie mogą zostać wynajęci, jako eksperci od badania zapomnianych kaerów, przez jakiegoś sojusznika drużyny. Ów sojusznik natknął się w Bibliotece Throalu na zapiski o kompleksie jaskiń i sądzi, że to właśnie tam legendarny T'chakru ukrył nieśmiertelnych uczestników Syreniego Sądu. Bohaterowie otrzymają sowitą zapłatę za odnalezienie ryb i wpuszczenie ich do Wężowej Rzeki. Jeśli bohaterom powiedzie się to, syreny przybędą z płaszczyzny wody wprost do głębin rzeki, co z pewnością przysporzy kłopotów t'skrangom. Zleceniodawca może mieć głębsze motywy w odnalezieniu nieśmiertelnych ryb. Może być kupcem, mającym nadzieje na zyskowne kontrakty z syrenami. Może być także therańskim szpiegiem, któremu zależy na sparaliżowaniu działań t'skrangów sabotujących therańskie dostawy do twierdzy Triumf.

Wyzwaniem dla adeptów będzie nie tylko badanie ziemno-wodnego kompleksu, w którym T'Chakru ukrył ryby, ale również sam transport odnalezionych bytów (zwłaszcza olbrzymiego węgorza) przez niebezpieczne bezdroża Barsawii, aż do brzegów Wężowej. Prawdziwą przeszkodą będą nie tylko rozbójnicy, orkowi nomadzi czy łowcy niewolników. Każdy t'skrang, który dostrzeże bohaterów, uczyni wszystko, by ich zatrzymać. Podobnie jak elfy żyjące nad Wężową Rzeką. W końcu w ich legendach syreny nie są dumnymi duchami, tylko bezlitosnymi porywaczami dzieci.



T'SELAS VRIIMON I VRYKANOGEN

Legenda opisuje zniszczenie społeczności przez dziwaczne, magiczne stworzenia zwane vrykanogen, bestii w ludzkiej skórze, które bez trudu mogą przeniknąć do każdej społeczności. Są one, na szczęście, dość rzadko spotykane i wykazują większą arogancję niż inteligencję. Na swój cel vrykanogen najczęściej wybierają małe osady lub miejsca mające ograniczony kontakt ze światem. Odciecie od świata pozwala im podbić całą osadę, unikając problemów z zewnątrz. Po podbiciu, vrykanogen stają się śmielsze i mniej ostrożne. W pobliskiej okolicy zaczynają krążyć plotki o dziwnych ludziach ze wsi zza wzgórza, a w bardziej oddalonej – o dziwnie zachowujących się krewnych. Tego typu plotki są doskonałym sposobem na zapoznanie bohaterów

z vrykanogen.

Gdy bohaterowie posłyszczą wieści o dziwnych ludziach i/lub wydarzeniach, mogą zechcieć (lub zostać wynajętymi) zbadać ich źródło. Bohaterowie muszą bardzo uważać, by nie zdradzić swych zamiarów, z uwagi na fakt, że vrykanogen to bardzo podejrzliwe względem obcych stworzenia i zagrożone zareagują agresją. Kiedy bohaterowie odkryją prawdziwą naturę bestii, będą musieli znaleźć sposób na zniszczenie vrykanogen i ujęcie z życiem. Stwórz nastrój grozy, oddając bardziej klimat „nawiedzonego domu” niż krwawej jatki w środku miasta. Przewaga liczebna vrykanogen powinna zmusić bohaterów do ucieczki, jeśli ci wybiorą rozwiązanie siłowe. Niech się zdrowo napocą, ratując swe życie i rozum.

Vrykanogen

ZR: */7

SF: */9

ŻYW: */7

PER: */7

SW: */8

CHA: */6

Inicjatywa: */8

Liczba ataków: */1

Atak: */7

Obrażenia: */8

Liczba czarów: */1

Rzucanie czarów: */13

Efekt: */Splugawienie

Obrona fizyczna: */7

Obrona magiczna: */9

Obrona społeczna: */12

Pancerz fizyczny: */3

Pancerz duchowy: */4

Zachowanie równowagi: */7

Testy zdrowienia: */1

Próg życia: */25

Próg ran: */10

Próg przytomności: */ nie dotyczy

Szybkość w walce: */70

Pełna szybkość: */140

Moce: Splugawienie 9

Punkty legend: 180

Ekwipunek: */brak

Łup: */brak

* jak u ofiary-nosiciela

Komentarz

Uczeni twierdzą, że vrykanogen jest niematerialnym bytem pozbawionym formy fizycznej. Mimo, iż zamieszkuje przestrzeń astralną, nie wydaje się w żaden sposób powiązany z Horrorami, ani im podległy. Nawiedza Barsawię pojedynczo lub w małych grupach i natychmiast rusza na poszukiwanie ofiar-nosicieli. Na ofiary wybiera umierających, którzy nie są w stanie oprzeć się mocy potwora. Gdy ofiara umrze, vrykanogen przejmuje jej ciało, obdarzając je własnymi mocami.

Vrykanogen zaczyna nawiedzać bliskich ofiary, próbując spacyfikować ich mocą Splugawienia. Użycie tej mocy wymaga testu rzucania czarów o stopniu trudności równym obronie magicznej ofiary. Udany test czyni z ofiary nosiciela kolejnego vrykanogen. Następnie wykonuje się test Splugawienia i Mistrz Gry zapisuje wynik. Ofiara może spróbować odeprzeć wpływ vrykanogen po upływie 24 godzin, wykonując test Siły Woli o

stopniu trudności równym wynikowi testu Splugawienia. Niepowodzenie oznacza całkowite splugawienie ofiary i przemianę we vrykanogen. Sukces powoduje wyparcie vrykanogen z powrotem do przestrzeni astralnej. Ofiary, którym udało się odeprzeć vrykanogen, w żaden sposób nie są chronione przed kolejnymi atakami.

Nim vrykanogen będzie mógł użyć mocy Splugawienia do tworzenia nowych nosicieli, musi całkowicie opętać ofiarę. Do chwili całkowitego przejęcia ofiary, vrykanogen korzysta wyłącznie z jej statystyk.

Raz zabity vrykanogen nie powstanie z martwych. Pamiętaj, że vrykanogen nie jest prawdziwym nieumarłym, zatem nie działają na niego zaklęcia oddziałujące na tę grupę stworzeń.



KRÓL, KTÓRY WŁADAŁ PASJAMI

Utwór poetycki przedstawiony w legendzie jest Pieśnią XIV epickiego poematu *Władcy Zamierzchłych Czasów*, przypisywanego krasnoludzkiej poetce Pericad. Większość współczesnych barsawiańskich uczonych zgadza się z opinią, że pod jej imieniem skrywa się praca wielu wieszczów sprzed stuleci. Wierzą, że mogła ona nawet nie istnieć, a poemat jest kompilacją wielu osobnych utworów.

Tak jak wszystkie legendy, również i ta może być nieprawdziwa. Tak czy inaczej, jej przesłanie jest jasne – to Pasje rządzą Dawcami Imion, a nie odwrotnie (jak mówi przedostatni wers). Jeśli poemat ten nie opisuje prawdziwych wydarzeń, a stworzono go tylko po to, by zawrzeć w nim moralę, Mistrz Gry może go wykorzystać jako preludium do dowolnej przygody związanej z Pasjami lub ich głosicielami. Jeśli bohaterowie muszą udać się w podróż do odległego zakątka Barsawii, w którym podczas Pogromu zaprzestano kultu Pasji, również mogą posłużyć się tą pieśnią, aby przypomnieć mieszkającym tam ludom o Pasjach i ich związku ze społecznościami Dawców Imion.

Jeżeli Mistrz Gry zdecyduje, że legenda jest prawdziwa, to można na niej oprzeć wiele przygód. Poniżej przedstawiamy szkic jednej z nich.

Jeśli bohaterowie cieszą się zasłużoną sławą, królestwo Throalu może poprosić ich o przeprowadzenie śledztwa w sprawie morderstwa jednego z wybitniejszych uczonych Biblioteki Throalu – Algemicora z Throalu, głównego redaktora nowego wydania *Władców Zamierzchłych Czasów*. Algemicor został zamordowany przed godziną, w bibliotece, co najprawdopodobniej oznacza, że dokonał tego jeden z jego współpracowników. W celu zapewnienia bezstronności śledztwa wynajęto osoby z zewnątrz, gdyż wielu wysokich rangą urzędników biblioteki jest blisko powiązanych z rodziną królewską.

Po odnalezieniu i odszyfrowaniu notatek Algemicora bohaterowie odkrywają, że miał on obsesję na punkcie zacytowanego w legendzie fragmentu poematu. Odkrył on w starożytnych pismach położenie pewnych szczególnych ruin, pogrzebanych pod warstwą późniejszych budowli, które mogły być drugim pałacem Maxtona i Releel – tym, który wybudował Upandal a zaprojektował Dis. Legenda powiada, że obecność Pasji sprowadziła na to miejsce klątwę – zbyt duża ilość ich darów okazała się zgubna. Algemicor doszedł do wniosku, że skoro trzy Pasje popadły w szaleństwo, to jedyne ślady ich pierwotnej, niespaczonej esencji znajdują się w pozostałościach pałacu Maxtona. Uwierzył, że esencje te mogą w jakiś sposób pomóc uleczyć Szalone Pasje.

Nieszczęśliwie dla Algemicora, personel biblioteki był potajemnie infiltrowany przez głosicieli Dis. Gdy Algemicor podzielił się swoją hipotezą z jednym ze szpiegów, ów przeraził się pomysłem uzdrowienia Dis i zabił uczonego. Jeśli bohaterowie rozpracują szajkę szalonych głosicieli z biblioteki, mogą spróbować odnaleźć pałac Maxtona, by wypełnić misję Algemicora. Oczywiście inni głosiciele Dis zostali już ostrzeżeni i będą przeszkadzali drużynie na każdym kroku.

Jeśli bohaterowie zdołają odnaleźć pałac i wydobyć z niego artefakty noszące w sobie niespaczoną esencję Dis, Vestriala i Raggoka, to ich misja dopiero się rozpocznie. Będą musieli odkryć w jaki sposób wykorzystać zdobyte przedmioty do wyleczenia Szalonych Pasji. O ile oczywiście jest to w ogóle możliwe. Zadanie to może służyć jako tło dla całej serii intryg i wypraw w nieznanne, podczas których bohaterowie będą poszukiwać kolejnych skrawków tej metafizycznej łamigłówki.



ŚCIEŻKA BESTII

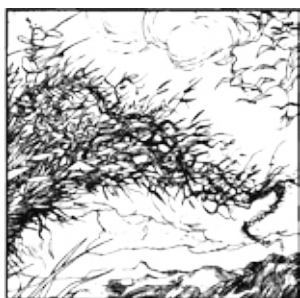
Większość adeptów wkracza na ścieżkę swej dyscypliny jako uczniowie jakiegoś jej przedstawiciela. Na przykład, pierwsza powieść w świecie **Przebudzenia Ziemi – Pierścień Tęsknoty** – opisuje jak Złodziej Garlthik Jednooki nauczył J'rola podstaw złodziejskiej magii. Cztery dyscypliny z podręcznika podstawowego do **Przebudzenia Ziemi** wymagają, by każdy ich adept został bardzo dokładnie wyszkolony przez nauczyciela. Są to dyscypliny Kawalerzysty, Powietrznego Łupieżcy, Wojownika i Zbrojmistrza. Na ścieżki pozostałych można wkroczyć bez pomocy nauczyciela. Dotyczy to Łucznika, Fechtmistrza, Trubadura, wszystkich czterech magicznych dyscyplin oraz, jak pokazuje to legenda, *Władcy Zwierząt*.

Takie „spontaniczne wtajemniczenia” zdarzają się rzadko, zwykle w sytuacjach zagrożenia życia. W tym konkretnym wypadku magia niespodziewanie wyciągnęła rękę do bohatera, zmieniając jednak jego życie i światopogląd

Spontaniczne wtajemniczenia dają Mistrzowi Gry możliwość wprowadzenia do kampanii, w nieoczekiwany sposób, nowego bohatera. Albo pozwala już uczestniczącemu w niej wybrać nową ścieżkę w życiu. Bohaterowie nie będąc adeptami a mający szansę na spontaniczne wtajemniczenie to osoby, które nie obrały w życiu żadnego kierunku, mają kilka wyrażście rozwiniętych poglądów lub słaby charakter. Okoliczności przemiany będą wiązały się z poważnym, lecz niebezpośrednim zagrożeniem. Bohaterowie narażeni na niebezpieczeństwo powinni mieć czas na rozmyślanie i przejście mentalnego przeobrażenia. Może to zająć kilka godzin, choć najpewniej czas będzie liczony w dniach. To przeobrażenie poglądów jest symbolem spontanicznego wtajemniczenia. Zmienia się myślenie bohatera. Na początku różnice są subtelne, jednak w krytycznym momencie ujawniają się jego ogromne zmiany.

Spontaniczne wtajemniczenie bohatera będącego adeptem poprzedzone jest najczęściej problemami związanymi z aktualną dyscypliną. Może on odczuwać napięcie, zwątpić w swe cele, może mieć obniżone stopnie talentów, a nawet utracić jakieś wysokokręgowe zdolności. Lecz gdy bohater pozna już nową dyscyplinę, wewnętrzny konflikt zniknie. Zachowuje on wszystkie premie wynikające ze swej starej dyscypliny i staje się adeptem pierwszego kręgu nowej. Zajrzyj do Poznania Nowej Dyscypliny (str. 226, **PZ**), pomijając czas nauki.

Jeśli gracz i Mistrz Gry pragną uczynić zmianę ścieżki jednym z wydarzeń kampanii, mogą opracować wiarygodne motywy kierujące bohaterem i wpleść je w fabułę kilku przygód. Na przykład, orkowy nomad z Żelaznej Pięści może być rozczarowany prymitywnymi, pełnymi marnotrawstwa polowaniami, jakie urządza jego klan. Wewnętrzny konflikt orka może w końcu spowodować, że z Wojownika wysokiego kręgu stanie się Władcą Zwierząt pierwszego kręgu.



DARNIOWY MOST

Ostatnimi laty wielu uczonych przemierza Barsawię, zbierając legendy dotyczące przedpogromowych miejsc pielgrzymek. Opowieści te pomagają młodemu pokoleniu poznać dawne obyczaje i, dodając otuchy, usuwać skutki Pogromu. Pewien uczony, Cornelius Arcanum, zebrał legendy tego typu w pracy zatytułowanej *Miejsca z Sercem*. Jednym z opisanych przez niego miejsc jest darniowy most, położony niedaleko wioski Taozana.

Darniowy Most może zostać wykorzystany w grze na wiele sposobów. W jednym z nich do mostu zostaje wysłany przez władze bohater niezależny oskarżony o splugawienie przez Horrora, celem weryfikacji tych podejrzeń. Również bohaterowie mogą udać się do mostu, jeśli obawiają się, że mogli zostać naznaczeni przez Horrora i zechcą się upewnić. Możliwe również, że ruiny Taozany i most przykują uwagę głosicieli Jaspree. Taozanę pozostawiono Horrorom i zapewne roi się tam od nich, ich sług i konstruktów.

Most z trawy jest jednym z niewielu miejsc w Barsawii zdolnym wykryć znamię Horrora. Osoba naznaczona przez Horrora, posiadająca splugawiony przez niego przedmiot, lub będąca przezeń opętana, nie przekroczy mostu. Jeżeli tylko taki osobnik spróbuje przejść przez most, ten rozstąpi się pod nim i nieszczęśnik spadnie na znajdujące się 60 metrów niżej skały. Każdy kto spadnie, otrzyma trzy razy obrażenia ze stopniem 30 (str. 206, **PZ**). Nie będący pod wpływem Horrora, ani nie posiadający splugawionych przedmiotów bohaterowie, mogą korzystać z mostu tak, jakby był zrobiony z kamienia. Nie ma on jednak poręczy ani barier, więc łatwo można z niego spaść lub zostać zrzuconym.



POŚWIĘCENIE ASTENDAR

Poświęcenie Astendar można wykorzystać do stworzenia wielu przygód. Przykładowo, ukochana żona jednego z bohaterów popada w tarapaty. Wyobraź sobie zdziwienie bohatera, który pobłogosławiwszy kołacz, rozłamuje go, a wewnątrz znajduje throalski piktogram oznaczający śmierć. Inną możliwością jest wprowadzenie Horrora, który splugawił miejscowe źródła miodu, a teraz manipuluje młodymi mężczyznami i kobietami, deprawując i przekształcając ich uczucia w zło i perwersję. Może też lokalny kult odkrył sposób, by wypaczyć Poświęcenie Astendar, błogosławiąc je Imieniem Raggoka i sporządzając ciasta wypełnione wstrętnym, trującym nadzieniem.



ZWIERCIADŁO LYLLARII

Legenda o Zwierciadle Lyllarii służy jako przestroga przed zbytnią ufnością. Można stworzyć wiele przygód o lustrze i Horrorze, który je zamieszkuje. Samo odnalezienie zwierciadła może być wyzwaniem. Jeśli wciąż znajduje się ono w ruinach Kaeru Landsborne, to bohaterowie będą mieli okazję zbadać zniszczony przez Horra kaer. Oprócz Rozdzieracza Umysłu mogły tam zamieszkać inne Horrory i ich konstrukty. Mogą one używać zwłok żyjących tam niegdyś ludzi jako pionków w groteskowej grze, np. w szachach. Jeśli natomiast zwierciadło zostało już odnalezione i wyniesione na zewnątrz – wraz z wciąż mieszkającym w środku Rozdzieraczem Umysłu – bohaterowie mogą napotkać wieś lub miasteczko znajdujące się pod wpływem Horra. Zagrożenie wyjdzie na jaw, gdy wioska, dla zaspokojenia chorej żądzy Horra, zacznie ulegać powolnemu samozniszczeniu.

Zwierciadło Lyllarii

Maksymalna liczba wątków: 2 (Rozdzieracz Umysłu wplótł jeden wątek na poziomie 3)

Obrona magiczna: 14

Zwierciadło Lyllarii ma 180 cm wysokości i 120 cm szerokości. Spoczywa w dużej, wspaniale wykonanej srebrnej ramie, na której wyrzeźbiono drobniutkie liście bluszczu oplatające tafłę szkła i wysypujące się na podłogę. Lustro nie jest niezniszczalne, choć jest dosyć wytrzymałe na uszkodzenia. Stłuczenie go zniszczy całą jego magię.

Jeśli ktoś spojrzy prosto w zwierciadło, jego odbicie zostanie powoli zastąpione obrazem upragnionej przez niego rzeczy. Choć lustro może kontrolować tylko jedna osoba, to każdy kto w nie spojrzy, dostrzeże pojawiające się w nim obrazy.

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 500

Tajnik: Zwierciadło zostało stworzone dla Królowej Lyllarii z elfiego królestwa Shosary. Właściciel musi poznać Imię zwierciadła.

Effekt: Zwierciadło umożliwia bohaterowi oglądanie każdej znanej mu okolicy, a także tych, które odwiedził w ciągu ostatnich dwóch tygodni. Obszar ten musi znajdować się w odległości dwóch dni pieszej wędrówki od lustra. Użycie tej mocy kosztuje 2 punkty wyczerpania.

Poziom 2 Koszt: 800

Effekt: Zasięg zwierciadła zwiększa się do pięciu dni pieszej wędrówki. Użycie go kosztuje 3 punkty wyczerpania.

Poziom 3 Koszt: 1300

Tajnik: Właściciel musi poznać Imię rzemieślnika, który stworzył to zwierciadło dla Lyllarii.

Effekt: Bohater może oglądać okolicę, którą odwiedził nie dalej niż dwa miesiące temu, odległą o pięć dni pieszej wędrówki. Wyczerpanie związane z używaniem lustra wzrasta do 4 punktów.

Poziom 4 Koszt: 2100

Effekt: Użytkownik może oglądać tereny odległe o dziesięć dni pieszej wędrówki i odwiedzone 2 miesiące temu. Skorzystanie z lustra wymaga poświęcenia 5 punktów wyczerpania.

Poziom 5 Koszt: 3400

Czyn: Właściciel zwierciadła musi udać się do grobu Królowej Lyllarii i tam zbudować jej pomnik, za co najmniej 20 000 sztuk srebra. Czyn ten wart jest 2100 punktów legend.

Effekt: Zwierciadło umożliwia bohaterowi stworzenie Wizjera (takiego, jaki tworzy zakłęcie Ksenomanty z czwartego kręgu) do elfiego królestwa Shosary. Użycie tej zdolności powoduje u użytkownika jedną ranę. Rana ta może zostać wyleczona w normalny sposób.

Uwagi: Moce zwierciadła nie działają, dopóki znajduje się w nim Rozdzieracz Umysłu.

Zamiast tego użytkownik dostrzega znane Horrorowi, pochodzące sprzed Pogromu wizje. Mistrz Gry może wykorzystać tę właściwość lustra, aby wmówić bohaterom, że pozwala ono spoglądać w przeszłość.

Ponieważ Rozdzieracz Umysłu jest uwięziony w zwierciadle, może on użyć dowolnej ze swych zdolności przeciwko osobie, która wplotła w nie wątki. Dotyczy to również mocy Znamienia Horrora. Ponadto, może on użyć wielu swoich mocy przeciwko Dawcom Imion, którzy tylko spoglądają w lustro. W ten właśnie sposób zgładził mieszkańców Kaeru Landsborne.

Jeśli Rozdzieracz Umysłu zostanie wypędzony z lustra, będzie można używać jego zwykłych mocy.

Rozdzieracz Umysłu

ZR: 6	SF: 15	ŻYW: 15
PER: 15	SW: 18	CHA: 18

Inicjatywa: 8	Obrona fizyczna: 10 (20)
Liczba ataków: 2	Obrona magiczna: 25
Atak: 10 (brak)	Obrona społeczna: 25
Obrażenia: 20 (brak)	Pancerz fizyczny: 30 (brak)
Liczba czarów: 3	Pancerz duchowy: 30
Rzucanie czarów: 20	Zachowanie równowagi: 20
Efekt: patrz opis	Testy zdrowienia: 10

Próg życia: 100 (50)	Szybkość w walce: 15 (50)
Próg ran: 20	Pełna szybkość: 30 (100)
Próg przytomności: 75	

Punkty karmy: 25	Stopień karmy: 15
-------------------------	--------------------------

Moce: Czary: 8 krąg Iluzjonisty, Drażnienie myśli 25, Ożywienie umarłego 15, Spaczenie karmy 22, Znamię Horrora 20

Punkty legend: 75000

Ekwipunek: brak

Łup: Żaden, jednakże ruiny Kaeru Landsborne kryją ogromne bogactwo.

Komentarz

W swej fizycznej postaci Rozdzieracz Umysłu jest gigantycznym, opasłym czworonogiem, pokrytym grubym, kolczastym pancerzem. Jego głowa umieszczona jest na końcu długiej na cztery i pół metra, giętkiej szyi. Ma on cztery małe, otoczone fałdami tłuszczu szczęki, wypełnione ostrymi jak brzytwa zębami. Choć Horror dysponuje ogromną siłą fizyczną, woli raczej splugawić swe ofiary, niż je zaatakować. Rozdzieracz Umysłu posiada ponadto zdolność opuszczania swego ciała i podróżowania przez przestrzeń astralną. Przez ten czas jego ciało leży bezwładnie i Horror ma tylko niejasne pojęcie o tym, co dzieje się dookoła niego. Ciało astralne Rozdzieracza Umysłu jest wyjątkowo odporne na ataki, lecz niezdolne do fizycznego krzywdzenia ludzi. Liczby w nawiasach odnoszą się do jego astralnej postaci.

Rozdzieracz Umysłu zastanawiał się czy nie roztrzaskać lustra, by się uwolnić. Jednak taki krok poważnie zrani Horrora, być może nawet go zabije. Nie jest on na razie na tyle zdesperowany, by podjąć to ryzyko.

TANIEC KORRENCJI

Legenda ta opowiada o Korrencji, elfiej Trubadurce zniewolonej przez Theran. Historia relacjonuje to, jak poprowadziła ku wolności wielu swych współtowarzyszy niedoli, płacąc za ów czyn własnym życiem. Taniec opisany w legendzie odtwarza styl torreliańskich Trubadurów, jacy onegdaj wędrowali po Barsawii. Torrelianie doskonale przedstawiali w tańcu epickie opowieści, które prawdopodobnie tworzyły wzorce mocy i dawały im niezwykle zdolności. Niestety zapisywali swoje tańce, używając własnych, kwiecistych zwrotów brzmiących jak baśnie, a nie opisy kroków. Nie odnaleziono żadnego takiego starożytnego rękopisu. Przetrwały tylko pojedyncze skrawki wiedzy i ślady niezwykłych umiejętności Torrelian.

Legenda ta umożliwia Mistrzom Gry stworzenie nowej odmiany adepta Trubadura – Torrelianina. Dokładne talenty i zdolności Torrelian pozostawiamy decyzji Mistrza Gry, jakkolwiek torreliańscy Trubadurzy w trakcie tańca zawsze wplatali wątki w bransolety (czy to na nadgarstkach, czy na kostkach) wykonanych z jednego z czterech czystych żywiołów. Odnalezienie takiej bransolety może być pierwszym krokiem (odpowiednikiem pierwszego tajnika) do nauki ruchów Tańca Korrencji.

Choć legenda ta opisuje jeden taniec, Torrelianie stworzyli wiele różnorodnych typów tańca, których używali przy przeróżnych okazjach. Niektóre układy taneczne wykonywane były tylko i wyłącznie dla rozrywki, natomiast inne, jak np. Taniec Korrencji, przeznaczone były do manipulowania widownią. Choć legenda ta może bezpośrednio nie zainspirować poszukiwaczy przygód, to historia o Torrelianach oraz sposób, w jaki stworzyli oni swój taniec, może zostać wykorzystana jako tło dla wielu różnorodnych przygód.



OGNISTA CZELUŚĆ

Mistrz Gry może wprowadzić tę legendę jako gawędę zasłyszaną w wiosce t'skrangów. Przykładowe wprowadzenie zamieszczamy poniżej:

„Gdy nad Wężową Rzeką zapada zmrok, w wiosce Nahariki rozlegają się dźwięki bębnów. T'skrangi powoli zbierają się, chcąc uczestniczyć w głównym wydarzeniu festiwalu: snuciu bohaterskich opowieści i starożytnych eposów. Wszyscy zgromadzili się pod centralną kopułą wioski. Bębnienie ustaje, a na honorowym miejscu zasiada gawędziarka, dzierżąca w dłoniach mały bębenek i pałeczkę o dwóch główkach.

Gawędziarka wstępuje na środek kręgu stworzonego przez zebrane t'skrangi. Unosząc i opuszczając wdzięcznie dłonie, rozpoczyna rytualne bicie w bęben. Przy wtórze werbli zaczyna tańczyć i śpiewać, prezentując pierwszą opowieść tego wieczoru.”

Jeżeli bohaterowie zechcą odnaleźć ognistą czeluść z legendy, powinni najpierw odszukać kaer, z którego wywodzi się owa opowieść. Następnie, z pomocą starych map okolic kaeru, będą mogli zlokalizować położenie ognistej czeluści.

Wyśledzenie potomków rodu z legendy przedstawia się znacznie trudniej. Jest to ważny krok i bohaterowie muszą go wykonać, bowiem w czeluści nieustannie od setek lat przebywa siostra. Należy potraktować ją jak upiornego tancerza (**PZ**, str. 308) z następującymi modyfikacjami. Po pierwsze, siostra – Kimira – nie potrafi mówić ani egzystować z dala od czeluści. Po drugie, nie tańczy, lecz wykonuje wymowne gesty i tworzy obrazy z ognia. Posiada także zdolność przemiany każdej broni w ognistą. Płomienie można zgasić tylko za pomocą zaklęć. Ognista broń zadaje o 4 stopnie większe obrażenia niż zwykła. Na przykład, płonący miecz dodaje +9 stopni do stopnia Siły Fizycznej władającego nim bohatera.

Kimira została uwięziona w ognistej czeluści na setki lat i pragnie połączyć się wreszcie ze swą rodziną. Jeżeli w pobliżu pojawi się grupa kobiet i mężczyzn, Kimira przedstawi dzień swej zagłady, po czym wpadnie w furję, karząc mężczyzn za zdradę brata, odciągając jednocześnie od czeluści kobiety (tak dla „bezpieczeństwa”).

Aby uwolnić Kimirę, bohaterowie muszą ukoić jej ból słowami. Jest to wyzwanie podobne do tańca z upiornym tancerzem, ale można go dokonać jedynie ze szczytu ognistej czeluści. Jeśli bohaterowie zechcą uspokoić Kimirę, to zastosuj zasady przedstawione w opisie upiornego tancerza (**PZ**, str. 308). Gesty Kimiry zadają próbującej ją uspokoić osobie obrażenia o stopniu równym liczbie rund, przez jakie trwa rozmowa. Na przykład, w 5 rundzie rozmowy Kimira zadaje obrażenia o stopniu 5, w 6 rundzie o stopniu 6, itd.

Jeżeli Kimira wciągnie do ognistej czeluści mężczyznę, to zaprzestanie ataków i wyzwoli się z pułapki – jednakże jej miejsce w otchłani ognia zajmie ów mężczyzna.



CUDOWNA SKARBNICA OPowieści LISARY

Skarbnica to sekret tej legendy. Ani Lisara, ani Marek nie byli porywający. Skarbnica pozwalała im jednak przyciągać tłumy. Zawiera ona historie wielu pokoleń trolli (i smutną historię jednego, nieszczęsnego wietrznika). Ten wyjątkowy skarb wygląda jak prosta skórzana torba na ramię, z paskiem i klapą zapinaną na dwa znoszone troki. Torba zachowuje swój kształt nawet gdy jest pusta, choć skóra jest całkiem miękka i elastyczna. Wietrznik, który wszedł w jej posiadanie po śmierci Mareka, porzucił ją (była dla niego zbyt duża i nieporęczna). Następnie odnalazł ją Kawalerzysta, który nie zdając sobie sprawy z jej prawdziwej wartości, wykorzystywał ją do przechowywania

rzeczy.

Mistrz Gry może zdecydować, w jaki sposób bohaterowie wejdą w posiadanie torby. Drużynowy Trubadur może prezentować mierne zdolności, póki nie spotka kogoś noszącego tę torbę. Posiadaczem skarbu może być bohater niezależny lub nowo stworzony bohater gracza.

Bohaterowie mogą też odnaleźć torbę w opuszczonym kaerze lub cytadeli, albo w miasteczku czy wsi na rubieżach Barsawii.

Skarbnica Opowieści Lisary

Maksymalna liczba wątków: 2

Obrona magiczna: 12

Poziomy dostrojenia

Poziom 1 Koszt: 200

Tajnik: Ta miękka, skórzana torba znana jest jako Skarbnica Opowieści Lisary i „zawiera” historie tych, którzy ją nosili. Była własnością rodu trollowych Trubadurów, którzy zawsze występowali w duetach. Lisara była ostatnią z rodu. Od chwili, gdy Horrory zaczęły przykuwać uwagę ludu Barsawii, Lisara pozostawała bez partnera, aż nie spotkała Mareka. Bohater musi odkryć, że ma do czynienia ze Skarbnicą Opowieści Lisary.

Czyn: Właściciel musi znaleźć towarzysza, z którym będzie dzielił ciężar noszenia torby i snucia opowieści. Towarzysz musi zgodzić się na uczestnictwo z własnej woli, nie może być w ten układ wmanewrowany. Nie musi być on Trubadurem, ale osoba która nosi torbę nie może snuć opowieści. Oboje muszą złożyć przysięgę, że zostaną razem przez rok i jeden dzień. Można użyć magii krwi do przypieczętowania tej przysięgi, choć nie jest to konieczne. Czyn ten wart jest 300 punktów legend.

Efekt: Poświęcając 1 punkt wyczerpania, tragarz sprawia, że torba przekazuje gawędziarzowi jedną z przechowywanych historii lub historię znaną tragarzowi. Gawędziarz może modyfikować otrzymaną opowieść celem streszczenia jej, poprawienia stylu czy uzyskania lepszego efektu. Jeżeli jednak tragarz przekaze mu jedną z własnych historii, gawędziarz będzie musiał opowiedzieć ją zgodnie z prawdą, nic nie zmieniając.

Poziom 2 Koszt: 300

Efekt: Torba zwiększa stopień Charyzmy gawędziarza o +1. Zwiększa też wartość obrony społecznej obydwu osób o +1.

Poziom 3 Koszt: 500

Tajnik: Bohater musi poznać Imiona pary posiadającej torbę przed Lisarą i Marekiem.

Efekt: Torba zwiększa stopień Charyzmy gawędziarza o +2. Zwiększa też wartość obrony społecznej obydwu osób o +2.

Poziom 4 Koszt: 800

Efekt: Kosztem 1 dodatkowego punktu wyczerpania obydwójce mogą skorzystać z torby, zwiększając o +2 stopnie Charyzmę (lub opartego na niej talentu) na czas dowolnego testu.

Poziom 5 Koszt: 1300

Tajnik: Bohater musi poznać Imię trolla, który stworzył torbę.

Efekt: Torba zwiększa wartość obrony społecznej obydwu osób o +3.



BEZIMIENNY CHŁOPIEC

Bezimienny Chłopiec wciąż przemierza Barsawię. Wygląda, jakby nie postarzał się od wielu dziesięcioleci i nie sposób określić jego wieku. (Czyżby nawet czas nie mógł go wytropić?) Pod koniec Pogromu Bezimienny Chłopiec podróżował po Barsawii, tworząc liczne mapy wskazujące położenie kaerów – zarówno nietkniętych, jak i zniszczonych czy spustoszonych przez Horrory. Ponieważ Bezimienny Chłopiec przemierzył Barsawię, zapisując wszystko, czego był świadkiem, może być dla bohaterów doskonałym źródłem informacji.

Pobudki kierujące Bezimiennym Chłopcem pozostają nieznane. Możliwe, że jego prawie-nieśmiertelność mogła doprowadzić go do obłądu i uczynić niebezpiecznym dla tych, którzy nie akceptują jego losu bycia Bezimiennym.



UTRACONY SEN O SMOCZEJ PUSZCZY

Przed Pogromem Dwór Elfów ze Smoczej Puszczy zajmował szczególne miejsce w sercach wszystkich elfów. Wielkie przywiązanie do elfiego dworu często zmuszało młode elfy do odwiedzenia Smoczej Puszczy. To wszechogarniające uczucie zwano „tęsknotą puszczy”.

Po Pogromie i splugawieniu Smoczej Puszczy większość elfów czuje wstyd z powodu swego przywiązania. Jednak mimo zepsucia Dworu, wśród elfów wciąż pojawiają się przypadki tęsknoty puszczy. Współcześnie, sprowadzają zazwyczaj na opanowanego tęsknotą elfa śmierć lub splugawienie.

Niezrozumiałym aspektem tęsknoty puszczy jest to, że zaatakowana nią ofiara zdaje się zapominać o splugawieniu Dworu Elfów i staje się przekonana, że ukochana Smocza Puszcza, ta z zamierzchłych czasów, wciąż istnieje. Osobę opanowaną tęsknotą puszczy nie przekonają żadne argumenty, że obiekt jego marzeń został bezpowrotnie skażony.

Bohater gracza lub zaprzyjaźniona z drużyną postać Mistrza Gry może stać się ofiarą tęsknoty puszczy w przygodzie lub kampanii. W takim wypadku drużyna zapewne zdecyduje się towarzyszyć opanowanemu tęsknotą elfowi w drodze do Krwawej Puszczy. Gdy już do niej dotrą, pozostanie określić los elfa. Być może zabiją go złe potwory zamieszkujące puszcze albo strzegący jej kolcoludzie. Kilku elfom udało się dostać do puszczy i powrócić z niej całkowicie wyleczonych z tęsknoty. Jednak w szczególnych przypadkach opanowanego tęsknotą elfa uzdrowi tylko odwiedzenie samego Dworu Elfów.

Owładnięty tęsknotą elf może nawet zdecydować się na przyłączenie do splugawionego dworu i przejście Rytuału Cierni. Nie jest to częste zjawisko, jednak wiadomo, że zdarzyło się więcej niż jednemu elfowi, który wyruszył w podróż do Krwawej Puszczy. Niektórzy sugerują, że poważne przypadki tęsknoty puszczy można uleczyć tylko przez przyłączenie się do Dworu Elfów, podczas gdy inni upierają się, że to Królowa Alachia nakazuje przejście rytuału każdemu cierpiącemu na tęsknotę elfowi, który przekroczy granicę puszczy.



O TYM, JAK LOR'JAK KÓŚCISTY KIEŁ ODNALAŻŁ SWĄ PASJĘ

Każda próba zlokalizowania jaskini Lor'jaka wymaga długiej podróży po Lśniących Szczytach pełnych niebezpiecznych zwierząt, zdradzieckich miejsc oraz licznych stromych i wąskich górskich ścieżek, w których czają się Horrory. Ktokolwiek zapragnie odnaleźć to miejsce, będzie musiał zmierzyć się z trollami lub wynegocjować pozwolenie na podróż u okolicznych trollowych przymierzy.

Bohaterowie mogą natknąć się na grootę przypadkowo, tak jak Lor'jak. Roztrzaskanie się statkiem o Lśniące Szczyty w wyniku powietrznej bitwy (z Theranami lub nawet samymi Powietrznymi Łupieżcami) może zmusić ich do podróżowania na mrozie i w ciemnościach, dopóki nie natrafiają na tajemniczą pieczarę.

Grota może być również legowiskiem Horrora, który używa magii iluzji, by zwodzić swe ofiary. Horror może zapewniać schronienie i pomagać zagubionym wędrowcom, aby naznaczać ich swym znamieniem. Dzięki temu może śledzić pechowców, gdy już odejdą z jego jaskini i odnawiać swe znamię do czasu, aż postanowi ściągnąć ich do swego leża. Poszukiwacze przygód zdobędą wielką sławę pośród trolli ze Lśniących Szczytów, jeśli ujawnią tę paskudną sztuczkę.

Możliwe także, że jaskinia naprawdę jest jednym z aktualnych domów Garlen, gdzie Pasja skrywa się przed tymi, którzy jej nie potrzebują lub są niegodni jej pomocy. W tym wypadku głosiciel Garlen może starać się odnaleźć grootę w ramach wypełnienia aktu wiary. Takie przedsięwzięcie będzie żarliwym aktem, ponieważ odnalezienie pieczary wiąże się z niebezpieczną wspinaczką po zdradliwych zboczach Lśniących Szczytów (patrz str. 95-96, **Księga Wiedzy**).



MILÓŚĆ TONLAA I ENARDY

Przygody oparte na tej legendzie mogą przybrać rozmaite formy. W najbardziej oczywistym wariacie Tonlaa i Enarda nadal żyją, pogrążeni we śnie w starożytnej pieczarze, dopóty grupa zapalonych badaczy kaerów nie trafi na miejsce spoczynku dwojga legendarnych kochanków. Tonlaa i Enarda po przebudzeniu będą dążyć do podjęcia swych podniecających, miłosnych igraszek. Innymi słowy będą szukać armii, które zewrą się w bestialskiej walce. Będący bohaterami powszechnie znanej legendy, śpiący Tonlaa i Enarda, stali się rezerwuarami mistycznej energii. Ich aury stały się tak potężne, że przyciągną do siebie wielu mamionych obietnicą wojennej chwały

wojowników.

Bohaterowie muszą wykonać test Siły Woli (o stopniu trudności równym 15), aby oprzeć się oddziaływaniu jednego z kochanków. Jeśli pobudzona magią wierność względem Tonlaa lub Enardy postawi ich w niebezpiecznej sytuacji, mogą wykonać kolejny test. Część członków drużyny może skończyć po stronie Tonlaa, reszta po stronie Enardy. Zaś ci, którzy pozostali przy zdrowych zmysłach, mogą próbować zapobiec nadchodzącej katastrofie.

Po przebudzeniu kochankowie czym prędzej pospieszają na powierzchnię, werbując na własne potrzeby żołdaków z najbliższej wioski i wywołując tym samym małą wojnę domową. Jeżeli bohaterowie nie znajdą sposobu na zneutralizowanie legendarnego uroku kochanków lub na skłonienie ich do ponownego snu, potyczka ta przerodzi się w ogromny konflikt, w którym po obu stronach wezmą udział tysiące ludzi.

Potrzebujący gotowego rozwiązania Mistrz Gry może zdecydować, że Tonlaa i Enarda nie zapadli w sen sami z siebie. Zamiast tego zostali schwytani przez zwykłych śmiertelników, zmęczonych ciągłą walką i rozlewem krwi, i umieszczeni w magicznej komnacie wywołującej stan hibernacji. Bohaterowie muszą na powrót zwabić kochanków do ich „sypialni” lub znaleźć sposób na transport magicznej komnaty i wepchnięcie do niej kochanków.

Ciała kochanków mogły też obumrzeć, podczas gdy dusze przetrwały. Opętawszy nieszczęsne ofiary, dusze wykorzystają ich ciała jako narzędzia rozpętania wojennych zmagania.

Bohaterowie legendy mogli dać początek kultowi żywej legendy dedykowanemu Tonli i Enardzie. Może to być zarówno jeden kult poświęcony obojgu, jak i dwa kulty – każdy oddany jednemu z kochanków. Każdy z kultów może działać przeciwko drugiemu na podobieństwo walczących ze sobą kochanków.



PRAWO HORRORÓW

Horrorzy wciąż jeszcze wędrują przez Barsawię, a strach przed nimi bywa zgubny. Gdy zaczynają dziać się złe rzeczy, lud łatwo wpada w histerię. Wskutek tego niewinni ludzie stają się czasem kozłami ofiarnymi, uważanymi za przebrane Horrorry. Istnieją przecież Horrorry zdolne przybierać rozmaite kształty. Ta stara legenda – która może być prawdziwa, choć wydaje się raczej fantastyczną powiastką, zainspirowaną prawdziwymi wydarzeniami z zamierzchłej przeszłości – jest przykładem zrzucania odpowiedzialności na niewinne osoby.

Mistrz Gry może wykorzystać to zjawisko, by wykreować sytuację, w której bohaterowie zostaną obrońcami, niesłusznie oskarżonego przez wrogi tłum, prawnika. Tłum może obwiniać go o cokolwiek – od tajemniczej śmierci po nieurodzaj. Może to stanowić wstęp do przygody, jeśli wdzięczny (i bez wątpienia majątny) prawnik nagrodzi bohaterów lukratywnym zleceniem. Może być też podstawą dla całej przygody, w której krewni fałszywie oskarżonego najmą bohaterów, by wydostali go z obskurnego więzienia, nim zostanie zlinczowany przez podejrzliwe pospólstwo.

Dzięki tej legendzie bohaterowie mogą też uzyskać sporą przewagę, jeśli przyjdzie im zmierzyć się z prawnikiem. Przygodę taką można rozpocząć przy straganie rybnym Gwanda i Bereliki, gdzie bohaterowie zapoznają się z opowieścią, a następnie wplatać ich w intrygę ze złym prawnikiem jako adwersarzem. Może być on, na przykład, przywódcą handlarzy niewolników na obszarze, gdzie nie uznają niewolnictwa za coś złego. Przeciwni niewolnictwu bohaterowie mogą spróbować wykorzystać legendę w celu przekonania miejscowych, iż złowrogi adwokat jest Horrorem w przebraniu. Tym samym zwrócą tubylców przeciwko prawnikowi.

Jeżeli bohaterowie uratowali już fałszywie oskarżonego prawnika, rozważ spotkanie z kolejnym oskarżanym urzędnikiem. Lecz tym razem – zwłaszcza jeśli uda im się obronić prawnika – okaże się on Horrorem w przebraniu.

Gdy znajdą się z prawnikiem sam na sam, gotowi przyjąć nagrodę, ten porzuci fałszywe ciało, atakując szczypcami i tysiącem mlaszczących paszcz.



SERCE BOHATERÓW

Legenda o Sercu Bohaterów może stanowić podstawę dla prawdziwie epickiej kampanii. Specyfika takiej kampanii powinna być dostosowana do prowadzonej grupy adeptów, lecz ogólne założenia powinny wyglądać mniej więcej tak.

Serce Bohaterów to legendarny przedmiot o niebywalej wręcz wartości, bez wątpienia doskonale ukryty. Serce Bohaterów działa na nieco innych zasadach niż większość magicznych przedmiotów w świecie **Przebudzenia Ziemi**. Adeptci zamiast poszukiwać wiedzy o kolejnych tajnikach, muszą odnaleźć dziewięć kluczy do Serca. Oczywiście szukają wiedzy o możliwych miejscach ich ukrycia, lecz zamiast poznawać kolejne, magiczne moce Serca – muszą po prostu szukać kolejnych kluczy.

Są one ukryte na obszarach zamieszkiwanych przez jedną z ras, wymienioną w legendzie: ludzi, krasnoludów, elfów, orków, trolli, wietrzniaków, t'skrangów, obsydian i smoki. Każdy odnaleziony klucz otwiera jedną część Serca i daje wiedzę o Prawdziwym Imieniu bohatera danej rasy.

Jeśli otwarcia dokonuje bohater tej samej rasy, to może on przyjąć Imię bohatera, wplatając do klucza wątek. Nie jest to łatwa decyzja. Przejęcie Imienia zmieni całkowicie wzorzec takiego bohatera, jego zdolności, a w pewnym stopniu nawet i osobowość. Bohater nie musi od razu zmieniać swego Imienia, może to uczynić później. Jeśli jednak już raz to uczyni, powrót z tej drogi będzie bardzo trudny. Opracowanie ostatecznego efektu przemiany należy do Mistrza Gry, jednak powinien on skutkować wzrostem potęgi bohatera, zmianą jego osobowości, często również zmianą dyscypliny.

Jeśli grupa adeptów zdecyduje się odnaleźć wszystkie dziewięć kluczy i połączyć je z Sercem Bohaterów, powinno to zaowocować stworzeniem niezwykle potężnych postaci. Być może nawet na miarę herosów zdolnych przegnać Theran z Barsawii albo wypędzić Horrory ze swego kraju. Charakter kampanii i przygód powinien być ściśle dopasowany do prowadzonej drużyny.

Konstellacje gwiazd, wymienione w legendzie, mogą stanowić szereg wskazówek dla poszukujących bohaterów. O miejscu ukrycia poszczególnych kluczy decyduje prowadzący, choć powinien się trzymać następujących sugestii:

Skrzydlaty Wąż – to klucz należący do rasy smoków. Jest w posiadaniu smoków lub w jakimś starożytnym leżu jednego z wielkich gadów.

Łowca – to klucz należący do ludzkiej rasy. Wskazówkę o miejscu ukrycia można zdobyć na Therze podczas letniej równonocy, albo na Pustkowiach nieopodal Jerris, czy wręcz na ziemiach starożytnego Landis.

Góra – to klucz należący do krasnoludów. Sugeruje, że miejscem jego spoczynku są głębokie pod pasmem jakichś gór - najpewniej Throalskich lub Scytyjskich.

Wielki Dąb – to klucz bohatera rasy elfów. Podpowiada, że miejscem jego ukrycia może być jedno z najstarszych drzew w Krwawej Puszczy.

Powietrzny Tancerz – to klucz trollowego herosa. Miejscem jego ukrycia mogą być niedostępne partie Lśniących Szczytów.

Motyl – to klucz wietrzniaków. Być może jest on ukryty w Dżungli Liaj, w miejscu gdzie żyją największe motyle Barsawii.

Koń – jest symbolem klucza rasy orków. Klucz może być ukryty na równinach między Tylonami a Górami Throalskimi, na ziemiach należących do orkowych plemion.

Statek – to klucz t'skrangów. Miejscem jego ukrycia może być dno Wężowej Rzeki lub Morza Aras.

Śpiący Wojownik – to symbol klucza obsydian. Sam przedmiot może być w posiadaniu starożytnego obsydianina, który od stuleci pozostaje połączony ze swym Żywogłazem.



NAWALNICA HORRORÓW

Nim jako Mistrz Gry wykorzystasz kryształ w przygodzie, musisz zdecydować czy Tigana, ostatnia Mistrzyni Żywiołów wymieniona w legendzie, nadal żyje i czy jest w posiadaniu kryształ. Jeżeli nie, być może uczeń Tigany, korzystając z magii krwi, sprawuje pieczę nad uwięzioną w kryształ nawałnicą Horrorów. Opcjonalnie, kryształ mógł trafić w inne ręce, na przykład paść łupem grupy złodziei, trafić do kolekcjonera rzadkich a dziwnych przedmiotów w jednym z wielkich barsawiańskich miast czy też stać się przedmiotem kultu dla czcicieli Horrorów.

Jeżeli Tigana nadal żyje, może pragnąć odzyskać kryształ, nim magia krwi pętająca nawałnicę osłabnie na tyle, by umożliwić Horrorom ucieczkę. Wyzwolenie Horrorów spowodzi na okolicę nieuniknioną zagładę. Tigana może poszukiwać wsparcia grupy adeptów w celu odzyskania kryształ oraz przeprowadzenia rytuału związania Horrorów. Takie działania z kolei rodzą pytania o motywy Tigany. Czy dąży do zażegnania niebezpieczeństwa grożącego Dawcom Imion, czy też pożąda mocy kryształ dla własnych celów?

Postać Mistrza Żywiołów, prowadzona przez jednego z graczy, może wejść w posiadanie kryształ nawałnicy i prowadzić badania mające na celu odkrycie jego mocy. Takie eksperymenty mogą obdarzyć Mistrza Żywiołów olbrzymią mocą lub umożliwić spętanym Horrorom splugawienie postaci.

W innym scenariuszu kryształ nie zawiera żadnych Horrorów, tylko jednego (lub więcej) ducha żywiołu powietrza, splugawionego i wypaczonego w pierwszych dniach Pogromu za sprawą Horrorów oraz zanieczyszczonej przestrzeni astralnej. Rozwiązanie to nie czyni kryształ mniej niebezpiecznym, ale oferuje inne ścieżki rozwoju przygody.



NAJJAŚNIEJSZA GWIAZDA NA NIEBIE

Jeśli bohaterowie chcieliby zbadać legendę o szybującym kaerze, muszą wpraw wyznać jakiś powietrzny okręt z załogą. Tylko doświadczona załoga zdoła odnaleźć i dostać się do napowietrznego kaeru. Mistrzowi Gry pozostawiamy ustalenie losów kaeru – czy przetrwał on Pogrom, czy też wdarł się do niego jakiś astralny lub latający Horror. Pamiętaj, że mieszkańcami kaeru byli Therańcy i ich potomkowie najpewniej są nadal lojalni Therze. Pamiętaj także, że nie będą mieli oni pojęcia o wojnie z Therą i niezależności Barsawii.

W innym scenariuszu napowietrzny kaer może okazać się zagrożeniem dla Barsawii. W takiej przygodzie magia żywiołów utrzymująca go ponad ziemią osłabła z czasem i powoduje jego powolne opadanie. W tym przypadku legenda wspomina o tym, że kaer da się dostrzec w dzień jako ciemną plamę na niebie. Powinno to się zdarzać od niedawna, jako że kaer coraz bardziej zbliża się do ziemi. Mistrz Gry może w ten sposób zmusić bohaterów do pośpiechu.

Bezpieczne sprowadzenie kaeru na ziemię może stanowić poważne wyzwanie dla bohaterów. Jeśli Findas opracował sposób sprowadzenia kaeru na stały ląd, to opis tej metody lub ewentualne wskazówki będą ukryte w kaerze. W przypadku, gdy jest on wciąż zamieszkały, jego przywódcy z pewnością przechowują tę wiedzę. Lecz jeśli kaer został zniszczony przez Horrory, to bohaterowie będą sami musieli poszukać potrzebnych informacji.



FLETNIA FAŁSZU

Fletnia Falszu jest nietypowym, obłożonym przez Horra silną klątwą, przedmiotem. Została stworzona przez nieznanego rzemieślnika, najprawdopodobniej naznaczonego przez Fla Tra Lysa. Bohaterowie mogą sami odnaleźć instrument, napotkać jedną z ofiar, a nawet zmierzyć się z Fla Tra Lysem.

Fletnia

Bohater, który zadmie we fletnię, usłyszy wysoki, nieprzyjemny, przeszywający gwizd. Dźwięk ten może przyzwać Horra – najczęściej Fla Tra Lysa – lub jego nieumarłego sługę, jak to opisano w legendzie.

Nieumarli słudzy objawiają się jako niewyobrażalnie wynędzniali, udrećzeni ludzie. Przypominają na wpół martwych osobników. Mają rzadkie, siwe włosy, zapadnięte policzki i wychudzone ciała. Ubrania mają tak brudne, jak gdyby świeżo wykopano ich z ziemi. Zostali oni ożywieni dzięki specyficznej odmianie mocy Horrorów – Pozory Życia (str. 292, **PZ**).

Nieumarły sługa pojawia się zwykle kilka dni po zagraniu na fletni. Głębokim, stłumionym głosem,

sluga opowiada bohaterowi tę samą historię co Jamis. Sluga pozostaje z bohaterem przez rok i jeden dzień. Gdy ten czas minie, Horror przybywa po swego sługę oraz pechowca, który zadał we fletnię.

Rany sługi są tymczasowe. Przez rok i dzień leczy się z wszelkich obrażeń i zmartwychwstaje. Jeśli bohater, który zadał we fletnię umrze, sluga pozostaje z ocalałymi towarzyszami śmiałka, jednak Fla Tra Lys zjawi się wkrótce, by pożreć ożywieńca. Ponowne zadęcie we fletnię, kiedy sluga jest z łowcą przygód, nie odnosi skutku.

Bohaterowie mogą zmusić lub wytargować u Fla Tra Lysa, by zabrał piszczałki i zdjął klątwę ze śmiałka. Jednak najpierw muszą jakoś potwora przywołać (o ile jeszcze go nie ma), na przykład czarem ósmego kręgu Ksenomanty *Przyzwanie Horrora*. Fletnię można zniszczyć, wrzucając ją do Morza Śmierci, ale Horror spróbuje temu zapobiec. Smoczy ogień także niszczy instrument, jednak namówienie gada, by to uczynił, może być trudne. Wielkoduszny Mistrz Gry może postanowić, że akt zniszczenia fletni osłabia też Fla Tra Lysa, by bohaterom łatwiej było pokonać stwora. Potężny głosiciel Garlen, Lochosta czy Mynbruje, może zdjąć klątwę z ofiary, ale nie zdoła zniszczyć piszczałek.

Fla Tra Lys

Użyj statystyk puchlaków (str. 296, **PZ**), ale zmniejsz szybkość w walce do 10, a pełną do 20. Zamiast zakłęb Czarodzieja, Fla Tra Lys posiada czary Ksenomanty 7. kręgu i nie może latać.

Ten powolny, pulchny potwór ma sześć krótkich, grubych macek. Gdy się porusza, jego masywne cielsko przelewa się pod parchatą skórą. Potwora otacza opar błyszczącej mgły o woni podobnej do spiritusu.

Osoby, które przeżyły atak Fla Tra Lysa, nazwały go potem Pożeraczem Muzyki – to bowiem właśnie bestia czyni. Horror używa rzadkiej magicznej umiejętności, by przemienić graną blisko niego muzykę we wstrętny zgrzyt. Potwór wyraźnie cieszy się z niepokoju, jaki w ten sposób wywołuje. Często pojawia się tam, gdzie gra muzyka.

Fla Tra Lys ma większe ambicje, niż tylko zapewnienie sobie stałych dostaw bólu. Nie jest też aż takim intrygantem jak inne Horrory – próbuje tylko splugawić ciagoty artystyczne Dawców Imion. Jeżeli utalentowani twórcy (zwłaszcza muzycy) przyjmą podczas tworzenia jego sugestie, ofiaruje im łatwe bogactwo. Jeśli artysta da koncert lub skomponuje utwór w oparciu o rady Horrora – co jest wstrząsające dla słuchaczy, gdyż stwór nie ma poczucia piękna – Fla Tra Lys mówi splugawionemu twórcy, jak dotrzeć do jakiegoś dawno ukrytego skarbu. Zdobyć bogactw pociąga jednak za sobą trudy daleko przekraczające faktyczną wartość znaleziska. Nieuchronnie powstała fortuna i świadomość winy artysty ściągają na niego splugawienie innego rodzaju, które jest również świetną pożywką dla potwora.



NOWE SŁOŃCE NA NOWYM NIEBIE

Bohaterowie najprawdopodobniej usłyszą opowieść o Nowym Słońcu na Nowym Niebie w jakiejś wiosce t'skrangów lub od Trubadura t'skranga. Legenda ta, podobnie jak legenda o Sercu Bohaterów, stwarza adeptom możliwość odbycia iście epickiej wyprawy. W tym wypadku zadanie polega na odnalezieniu fragmentów jaja, z którego wykluła się Rossaruss. Jedną z wersji takiej przygody wiąże się z kultem żywej legendy, Kruszycielami Skorupy, którzy mają nadzieję wskrzesić Rossaruss. Kult ma członków wśród załóg wielu statków przemierzających Wężową Rzekę oraz w prawie wszystkich *aropagoi*. Kult założyła swego czasu jedna z kapitanów, obecnie Ksenomantka,

imieniem Vrant.

Swego czasu Vrant wróciła z wyprawy handlowej, która podobnie jak zbyt wiele innych, przyniosła jej wspólnocie kolejne straty. Przechadzając się pewnej nocy po dokach Vivane dla rozładowania frustracji, zauważyła kilka postaci stojących na tratwie. Dostrzegła unoszące się ponad postaciami czarne jajo, mierzące ponad dwa metry od jednego końca do drugiego. Jajo otoczone było ciemnożółtym blaskiem widocznym w ciemnościach nocy. Oślepiająca kula ognia rozsadziła jajo i postacie zniknęły, zaś Vrant straciła przytomność. Ocknęła się kilka godzin później. W głowie miała mroczne wizje „krajów duchów i bezbrzeżnej, szarej rzeki” i strasznie bolał ją dziób. Vrant ogarnęła obsesja na punkcie swej wizji. Sprzedała swoje udziały załodze statku i opuściła Vivane, zostając czeladnikiem u wędrownego Ksenomanty.

Teraz, wiele lat później, Vrant jest przekonana, że to duch Rossaruss zesłał jej wizję jaja. Nie odnalazła jednak starożytnego ducha t'skranga, więc postanowiła zebrać fragmenty skorupy jaja, z którego wykluła się Rossaruss, i złożyć je na nowo. Następnie chce przywołać ducha Rossaruss do jaja i w ten sposób przywrócić wielkiego kupca do życia.

Mistrz Gry może dowolnie określić rzeczywiste efekty odnowienia skorupy jaja, o ile oczywiście ono istnieje. Może stać się czymkolwiek, od niesamowicie potężnego artefaktu poczynając, na skomplikowanym dziele t'skrandzkiego artysty kończąc.



KSIĘGA ŁUSEK

Jeśli Mistrz Gry zamierza wykorzystać Księgę Łusek w tworzonej przygodzie, powinien rozważyć dwa ważne elementy – trudność znalezienia łusek oraz skutki tego wydarzenia. Odnalezienie łusek jest bardzo niebezpiecznym zadaniem, które powinno rozciągać się na kilkanaście przygód. Księga jest utworzona z kilkuset smoczych łusek – każda z nich jest unikatowa i każda jest dziełem Horrora. Na szczęście smok, który je rozrzucił, nie był w stanie zrobić tego tak dobrze, jak chciał. Większość łusek nadal leży we wciąż nieodkrytym leżu smoka, podczas gdy kilka (prawdopodobnie nie mniej niż pięć i nie więcej niż dziesięć) najważniejszych łusek zostało głęboko ukrytych,

gdzieś daleko.

Dodatkowo, połowę z najważniejszych łusek przywłaszczyli sobie naznaczeni przez Horrory Dawcy Imion. Transportują je oni do legowiska smoka, gdzie na ponowne złożenie Księgi Łusek oczekuje Horror. Proces ten jest jednak powolny, ponieważ Dawca Imion może posiadać łuskę tylko przez krótki czas, inaczej oszaleje. Sługi Horrorów popadać będą w obłęd, lecz następni z nich wezmą łuski, by kontynuować wędrówkę do smoczego leża. W międzyczasie obląkańcy siał będą spustoszenie. Na początku powiernikami łusek będą naznaczeni przez Horrory Dawcy Imion. Jednak z czasem, gdy bohaterowie zdobędą ich więcej, Horrory wyślą potężniejszych przeciwników, by donieśli łuski i powstrzymali herosów. Ostatnie z łusek będą w rękach naznaczonych adeptów kierowanych szaleństwem Horrorów, którym służą.

Jeśli bohaterom uda się przejąć wszystkie najważniejsze łuski, będą musieli jeszcze odnaleźć zapomniane wieki temu smocze leże i zabrać resztę łusek. W tym celu muszą pokonać Horrora czającego się w legowisku.

Zależnie od decyzji Mistrza Gry, odnalezienie leża może być trudnym lub łatwym zadaniem. Jeden z potężniejszych powierników łusek może mieć mapę z jego lokalizacją lub też bohaterowie mogą odkryć jego położenie podczas swoich poszukiwań. Łuski mogą wibrować, gdy znajdą się niedaleko siebie, i przyciągać do legowiska celem połączenia się z resztą. Wystarczy wtedy, by bohaterowie podążali za prowadzącymi ich łuskami, a odnajdą leże.

Co bohaterowie zrobią z łuskami po ich zebraniu, zależy już tylko od graczy i Mistrza Gry. Jeśli wierzyć plotkom, Biblioteka Throalu pracuje nad księgą opisującą Horrory i ich pomiot. Jeżeli to prawda, uczeni mogliby zamierzać użyć Księgi Łusek do swoich badań, choć równie dobrze Królestwo Throalu może zechcieć zniszczyć te informacje.

Złożenie Księgi Łusek z powrotem w jedną całość może spowodować też bardzo nieprzyjemne efekty. Na przykład, osoby badające księgę mogą popadać w obłęd. Prawdopodobne, że to na bohaterów spadnie obowiązek odnalezienia i zabicia tych nieszczęśników. Księga może też wzmocnić wzorce Horrorów i bohaterowie mogą być zmuszeni do jej zniszczenia.

Jeśli zabiorą oni Księgę Łusek do Biblioteki Throalu lub do jakiegoś uczonego mędrca, zarobią sporo punktów legend. Dokładną wielkość tej nagrody pozostawiamy decyzji Mistrza Gry, jednak powinna być dużo powyżej średniej, aby unaocznić fakt, że odzyskanie Księgi Łusek jest prawdziwie legendarnym czynem.

Pamiętaj również o tym, że przynajmniej pięć Horrorów pomagało tworzyć Księgę Łusek. Każdy z nich ją nazначył, więc bohaterowie niosąc ją (lub jej fragmenty), mogą w każdej chwili zostać zaatakowani przez Horrory. Fakt ten może skłonić bohaterów, by zniszczyli księgę, wrzucając ją do Morza Śmierci, co jest dość skutecznym rozwiązaniem.

Cokolwiek postanowi Mistrz Gry, Księga Łusek powinna posiadać wady i zalety. Jest to jedno z ważniejszych źródeł informacji na temat największych wrogów Barsawii, lecz zarazem nosi skazę, która wpływa na wszystkich dotyczących ją. Ponowne złożenie księgi może także wzmocnić Horrory.



WIEK LEGEND

Horrorzy i bohaterowie,
królowie i pospólstwo
- wszyscy oni mają swe
miejsce w pełnych
kolorytu legendach
Barsawii. Od opowieści
o magicznym lustrze,
wiązącym dusze tych, którzy
w nie spojrzą, do bohaterskiej

Ciarry Shy-Bu, która schwytła
Horrorą swym magicznym łańcuchem i

poświęciła swe życie, by go uśmiercić. Legendy te, przekazywane przez lud
Barsawii, tkają cudowny gobelin historii prowincji i jej mieszkańców.

LEGENDY PRZEBUDZENIA ZIEMI, TOM I oferuje graczom i mistrzom gry 30 legend
opowiadanych przez mieszkańców Barsawii. Legend o bohaterach, Horrorach
i legendarnych, magicznych przedmiotach. Podręcznik ten zawiera także
pomysły na przygody oparte na owych legendach, włącznie ze statystykami
Horrorów i opisami magicznych przedmiotów.

FASA
CORPORATION



9 781555 602352

ISBN# 1-55560-235-5