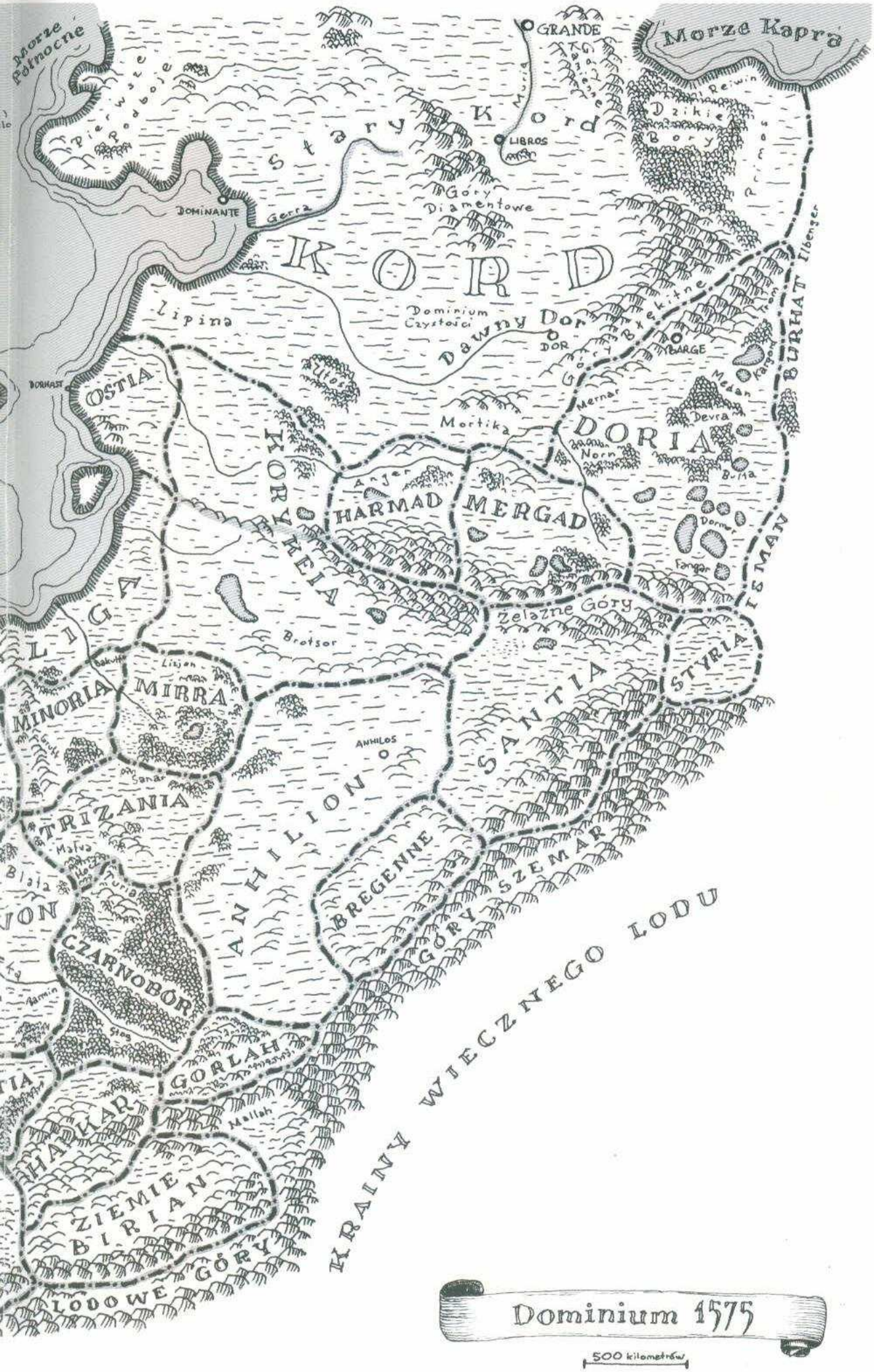


MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY


OCEAN WEWNĘTRZNY
W-py Karrazone
Cecint
KARTINA
Lasan
SARANT
NORDIA
W-py Blekitne
Shamble
Kora
Hotting
Andellar
NORD
Nordan
ALLDARE
Zat. Wichrów
KINDLE
GYNAZJA
Sorka
Olbur
ROVANNA
Góry Beival
Harast
RAGADA
DELLA
ELIAR
Złote Ziemie
Zat. Cw. Ardy
AERMER
Leove
Morze Proroka
Morze Białe
BALINGEN
VALDELLER
FOLHORD
BALIN
GEN
LIBRA
MAT
KARA
Korsos
Rodda
Ptw. Mroki
RADEST
BRUGI
Trus
Lavar
Halvar
TYLOS
SZERGIR
SPALDA
VINTRIA
HELSZAT
ARBATEL
VALDOR
Manor
Nubra
Karpad
Zat. Giot
POGRANICZE
Granica
Rzeka
AGARIA
TEREST
Derin
Bitrwan
GÓRY GOKSAR
Złotka Trilereg
SKALMIR
SKAVIA
KALDOS
Elochia
Gordat
Duron
ERKAZJA
Zamieo
Halfrit
PELO
TAWIR
Morze Szeptów


Morze Północne
Morze Kapra
GRANDE
LIBROS
DOMINANTE
Gerra
Stary Kord
Pierwsze Boje
Góry Diamentowe
Dzikie Bory
KORD
Dominium Czystości
Dawny Dor
DOR
Lipina
Mortika
OSTIA
DORNAST
HORKHEIA
HARMAD
MERGAD
DORIA
Norn
Devra
Mernar
Burma
Dormer
Fanger
BURHAT
Ilsman
Żelazne Góry
LIGA
Brotsor
Bakuff
Lisjon
MINORIA
MIRRA
ANHILOS
ANHILION
SANTIA
STYRIA
Sanar
TRIZANIA
Malva
Turia
Blaja
BREGENNE
GÓRY SZEMAR
CZARNOBÓR
Stag
GORLAH
Mallah
HADKAR
ZIEMIE BIRIAN
LODOWE GÓRY
KRAINY WIECZNEGO LODU
Dominium 1575
500 kilometrów

MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

Autorzy:
Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz, Marcin Blacha

oraz:
Marcin Chałubiec, Radosław Gruszewicz, Tomasz Jędruszek, Marcin Mortka

Ilustracje:
Tomasz Jędruszek, Radosław Gruszewicz, Marcin Ściolny

Ilustracja na okładce:
Tomasz Jędruszek

Skład:
Michał Oracz

Korekta:
Agnieszka i Jarosław Dumańscy, Tomasz Chmielnik, Bartek „Ballis" Lisowski, Joseppe

Podziękowania:
Michałowi Sołtysiakowi za tysiące pomysłów, Markowi Nodze za próby okiełznania pomysłu świata liczącego pięćdziesiąt państw, Tomaszowi Z. Majkowskiemu za rady dotyczące języka, stylizacji, grafomanii, a także szermierki, zaś nade wszystko za ciepłe słowa i wsparcie. Joseppe za wiarę, zaufanie, uwagi i komentarze. Nurglitchowi i Szczepanowi Twardochowi za przekazanie nam na tyle wielkiej, na ile było to możliwe wiedzy o „robieniu rapierem" oraz za olbrzymią pomoc w wykreowaniu wizerunku armii poszczególnych krajów. Serwisowi Poltergeist, a w szczególności RaV'owi, Starlift'owi i Draker'owi za cierpliwość w burzliwych kontaktach z Trzewikiem. Dziękujemy SDek'owi i Kotulowi za pomoc i opiekę nad stroną Monastyru.

Przede wszystkim zaś dziękujemy wszystkim fanom, którzy przez długie miesiące dzielili nasze marzenia i towarzyszyli nam podczas tworzenia Monastyru, dzieląc się z nami swoimi uwagami i pomysłami. Dziękujemy także fanom za wsparcie przy tworzeniu edycji *hard cover*, którzy dzielili się z nami swoimi uwagami i sugestiami.

Specjalne podziękowania kierujemy na ręce
Andrzeja „Andre" Rylskiego,
za olbrzymie wsparcie i motywację do pracy oraz zaufanie, jakim nas obdarzył.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiekolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca:
Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl
portal@rpg-portal.pl
Oficjalna strona gry
www.monastyr.pl

ISBN: 83-21612-3-8

Spis treści

Pierwsze spojrzenie na świat 3
Pierwsze spojrzenie na mechanikę 6
Słownik pojęć *7*
Przykładowy fragment sesji *8*

Tworzenie postaci 9

Przebudzenie 10
Etapy tworzenia postaci 12
Krok I: Pochodzenie 14
Kord *15*
Cynazja *16*
Ragada *17*
Agaria *18*
Kara *19*
Matra *20*
Bardania *21*
Nordia *22*
Gord *23*
Doria *24*
Krok II: Profesje 25
Oficer *26*
Żołnierz *27*
Zwiadowca *28*
Ksiądz *29*
Mnich *30*
Inkwizytor *31*
Emisariusz *32*
Artysta *33*
Szpieg *34*
Krok III: Pamiętnik 35
Krok IV: Współczynniki 37
Krok V: Współczynniki pomocnicze 40
Krok VI: Umiejętności 42
Krok VII: Szkoły szermiercze 49
Biegłości *51*
Krok VIII: Tajemnica 54
Krok IX: Majętności 61
Posiadłości *63*
Dochody *66*
Tytuły i laury *67*
Sojusznicy *68*
Ekwipunek podróżny *71*
Krok X: Patroni 72

Reguły 77

Mechanika szczegółowa 78
Testowanie poszczególnych sytuacji 83
Człowiek młody *92*
Przykładowe księgi Dominium *92*
Sojusznicy 93
Rozwój postaci 96
Reguły walki 99
Walka Treningowa 101
Prawdziwe Starcie 103
Akcje szermiercze 106
Strzelanie 109
Obrażenia 110
Prowadzenie Monastyru *111*

Ciemność 113

Magia w Dominium 114
Wymogi 118
Przykłady magii 120
Mechanika magii 126

Dominium 137

Historia Dominium 138
Półwysep Pazura 145
Cynazja *146*
Ragada *154*
Nordia *159*
Bardania *164*
Front Agaryjski 167
Agaria *168*
Kara *173*
Terytoria Centralne 179
Matra *180*
Południowe Rubieże 185
Gord *186*
Stary Dor 191
Doria *192*
Kord 196
Wyspy Eskryjskie *206*
Inne kraje Półwyspu Pazura *207*
Inne kraje Frontu Agaryjskiego *209*
Inne kraje Terenów Centralnych *213*
Inne kraje Południowych Rubieży *218*
Inne kraje Starego Doru *220*
Valdor 223

Dodatki 226
Leksykon 226
Magia naturalna 231
Magia rytualna 234
Magiczne artefakty z Valdoru *241*
Relikwie Dominium *242*
Grimuary *242*
Bestiariusz 243
Rozszerzony cennik 259
Wyposażenie bojowe i osobiste *260*
Zasady alternatywne i zmiany *261*
Karta postaci 263

Pierwsze spojrzenie na świat

Świat ogarnięty jest wojną. Zarówno tu, w państwach leżących na ziemiach Dominium, jak i w dalekim Valdorze pełnym pogańskich księstw i królestw władcy toczą nieustanne zmagania. Walczą o każdą piędź ziemi, o każdy trakt, pole, o każdy metr wybrzeża. Nie ma zimy, by w którejś części świata nie umierali ludzie, nie ma wiosny, by któryś z władców nie zbierał wojsk do kolejnego starcia, podobnie jest latem, jesienią... Przez cały rok niesie się huk armat, tętent kawalerii, zgiełk bitwy.

I krakanie wron, późnym wieczorem...

Przeszłość



Goblin z Agaryjskiego Pogranicza [rys. TJ]

Księża mówią, iż świat nie został stworzony dla ludzi. Nim wzięli go we władanie, należał do Rodian, wspaniałych istot, obdarzonych przez Stwórcę boskimi mocami. Dał im życie i wspaniały świat. Niestety, z czasem pojawiło się w tym świecie zło. Nowemu światu przyglądały się bóstwa Ciemności, które od zawsze towarzyszyły Jedynemu. One także zapragnęły tworzyć. I tak pod ziemią, w głębokich i przerażających lochach zrodziły się potężne demony i niezbadane siły. Pozbawione duszy stwory te znane są dziś jako deviria. Ukryte przed światłem słońca, kryjąc się w wiecznym mroku i chłodzie, deviria wychodzili na powierzchnię rzadko, tylko po to, by psuć i niszczyć, a nade wszystko, by nakłaniać Rodian do odwrócenia się od Stwórcy. Opierając się kusicielom Rodianie mogli stać się istotami lepszymi. Przezwyciężając swą słabość i lęk, występując przeciw złu mogli jeszcze bardziej przybliżyć się do Stwórcy i dostąpić jego łaski.

Niestety, nie zdołali przeciwstawić się ponętnej magii. Ich rasa przegrała, poddała się złu, zakłamaniu, lękom i słabości. Odwróciła się od Jedynego.

Choć Rodianie postawili Stwórcy setki Katedr, mimo że wznosili ku niemu modlitwy i błagania, prosząc go o przebaczenie - nie zdołali spełnić jego nadziei. Zawiedli.

Dziś po Rodianach pozostały tylko Katedry i trochę bajań. Gdziekolwiek, panie, ruszysz, napotkasz ślady tragicznej historii, usłyszysz legendy i mity, zobaczysz budowle, jakich żaden człowiek nie potrafiłby wznieść.

Kościół uczy, iż ludzie są właśnie pozostałością Rodian, choć można czasem usłyszeć bluźnierców i heretyków, którzy sądzą, iż ludzie wywodzą się od deviria. Patrząc dziś na świat, nie sposób choć przez chwilę nie pomyśleć, iż ludzkość ma w sobie ułamek każdej z tych sił. Pełni jesteśmy deviryjskiego zła i zakłamania, pełni także rodyjskiej słabości.

Oto ludzkość. Jak mawiał mój przyjaciel, marny odprysk boskiego planu...

Dla nas i dla Dominium wszystko zaczęło się w górach, gdzie narodził się Prorok. Wraz z nim i jego naukami nadeszło zrozumienie świata i rządzących nim praw. Pojęliśmy, czym w istocie jest magia i jakie zło ze sobą niesie. Odkryliśmy prawdziwą naturę demonicznych elfów zamieszkujących ziemie Valdoru, poznaliśmy też, kogo sługami są orkowie i wszelkie inne stwory zamieszkujące świat na zachodzie.

Kolejne wieki wojen i rozwoju naszej kultury pozwoliły w końcu zawiązać Pakt i zjednoczyć państwa pod przywództwem Papieża i Cesarza. Dziś wszystkich ludzi w Dominium łączy religia i wspólny wróg, który nieustannie napiera na nasze ziemie.

Dominium

Sojusz podpisało siedmiu władców. W następnych latach historii Dominium kolejne kraje dołączały się do tego postanowienia. Dziś wiemy, iż pozwoliło to zebrać ludzkość pod jednym sztandarem i stanąć naprzeciw wroga. Wiara w Jedynego nieustannie cementuje pakt i daje ludziom siłę, której potrzebują w walce z poganami, których ziemie rozciągają się wokół Dominium, zarówno na zachód od nas, jak i po drugiej stronie oceanu i na dalekiej północy, czy pośród dzikich ziem na zachód i na południe. Wszystko to ziemie pełne zła. Te po drugiej stronie oceanu zwą się Valdorem. Żyją tam elfy, inteligentne i przebiegłe. To najlepsi chyba słudzy Ciemności. Tam też chowają się krasnoludowie, drążący podziemne tunele i przywołujący żyjące tam istoty Ciemności. W Valdorze żyją też orkowie i dziesiątki innych stworów. Co najsmutniejsze, są tam i krainy zamieszkałe przez ludzi, niestety opętanych Ciemnością i niewolniczo oddanych siłom magii. O ich dusze walczą rycerze Dominium wyruszający tam w kolejnych krucjatach.

Powoli, rok po roku ziemie Valdoru są zajmowane przez Dominium, nie sposób więc nie dać wiary, iż Dominium ostatecznie ogarnie cały świat dając ludziom wiarę w Jedynego oraz cywilizację, którą ze sobą niesie...

Tu w Dominium postępuje nauka, tu rodzi się postęp. Nie kuszeni przez magię, korzystając z talentów i umysłów rozwijamy naszą kulturę. W Valdorze nie znajdziesz, panie, muszkietów, nie napotkasz armat czy wspaniałych katedr. Tu zaś nie zaznasz magii, kościół ochroni cię przed stworami i demonami, przed wszystkim, co kryje się po drugiej stronie morza.

Agaria

Tu właśnie, w Agarii toczy się najokrutniejsza wojna. Tu nie walczy się dla chwały, zaszczytów czy choćby pieniędzy. Agaryjczycy walczą, bo tak trzeba, walczą, bo do tego zostali powołani, walczą, bo na granicy stoi wróg, którego trzeba odeprzeć, pokonać, pobić. Towarzyszący im kapelani nawołują do starcia z ziemi pogańskiego nasienia, wzywają do walki z magią i potworami z zachodu, lecz... Cóż, skłamałbym mówiąc, iż żołnierze nie słuchają ich słów. Lecz przecież tak naprawdę nie walczą dla chwały Jedynego. Może tak było kiedyś, sto, może trzysta lat temu. Gdyby dotrzeć do ziem, które wojska Agarii zajmowały kilkaset lat temu, każdego roku przesuwając granicę na zachód – można by odnaleźć wybudowane katedry, małe kapliczki, pozostałości kultury Dominium. To jednak historia. Czy dziś ktoś buduje na froncie kościoły? Czy walczy, by szerzyć wiarę w Jedynego? Wybaczysz panie, lecz wątpię.

Dziś walczy się z przyzwyczajenia. Agaryjczycy idą na front, ponieważ zginęli tam ich bliscy, ponieważ tego wymaga od

nich Agaria, wreszcie ponieważ czekają tam wojska Valdoru, od ponad trzydziestu lat połączone w podobnym do naszego sojuszu: elfy obok krasnoludów, ludzcy magowie obok orków, trolli i demonów. Agaria stawia im czoła każdego dnia.

I doskonale czuje się w tej roli.

Kara

Zupełnie inaczej jest na północ od Agarii, w Karze. Nie ruszaj tam, panie, jeśli nie masz ku temu ważkich powodów, ponieważ tam niczego nie można być pewnym. Drobny błąd, niewłaściwe słowo, niedopatrzenie modlitwy czy choć drobna oznaka styczności z magią będzie oznaczać więzienie, proces i wyrok. W swej walce z pogaństwem i magią Karyjczycy nie cofają się przed niczym. Czary są manifestacją sił Ciemności. „Magia ułatwia życie, obiecuje potęgę i wygodę, mami i oszukuje" – przestrzega Księga Proroka. „Jedynie człowiek silny wolą i szczery w wierze jest w stanie dostąpić Zbawienia", głosił Prorok. Karyjscy księża nieustannie ostrzegają, a ich gromkie, przepełnione groźbami kazania znane są w całym Dominium. Nie tylko zresztą kazania... Słyszałeś, panie, o krwawych kaźniach? O nieludzkim okrucieństwie, jakiego nie spotkasz nigdzie poza Karą? Inkwizycja tropi czarostwo, surowe mury jej siedziby wzbijają się w niebo w samym centrum stolicy, ustępując wysokością jedynie Ognistej Katedrze, największej i najstraszniejszej budowli w całym państwie. Spacer w cieniu tych murów przyprawia o dreszcz, wizyta wewnątrz łamie najtwardsze serca. Rozpalone malowidłami przedstawiającymi kaźnie elfów i krasnoludów mury są obrazem karyjskiej duszy.

Kara nie zna litości dla pogan i czarostwa, Kara nie wybacza i nie lituje się nad słabszym. Nocami w miastach niosą się kroki Inkwizytorów, co dzień słychać krzyki ludzi posądzonych o czynienie czarów. Płaszcze o barwie ciemnej purpury, srebrne krzyże na piersiach i surowe oblicza to obraz, który trwoży wrogów Kary. Nawet jeśli jesteś przyjacielem Karyjczyka, jeśli zgrzeszyłeś, będziesz musiał odpowiedzieć za grzech. Może on cię miłować, może być twym bratem, lecz odda cię w ręce Inkwizycji.

Nikt nie przejrzy karyjskiego serca.

Papież

Zadziwiające, jak różnie postrzegane są nauki Proroka i słowa z jego Księgi. Gdyby wpierw przyjrzeć się Karyjczykom, a potem zwrócić spojrzenie choćby ku odległej Cynazji, trudno było by uwierzyć, iż w obu państwach katedry wzniesiono ku chwale tego samego boga. Religia jest jednym z najważniejszych elementów życia mieszkańców wszystkich państw Dominium, nie ma miasta, w którym nie wzbijałaby się w niebo katedra ani władcy, który nie liczyłby się z opinią Papieża. Spisane w Księgach nauki Proroka są wskazówką w życiu większości mieszkańców, zarówno ludzi prostych i maluczkich, jak i bogatych mieszczan oraz szlachty. Nie ma człowieka, który nie znałby na pamięć choć kilku wersów ze świętej Księgi.

Chciałem rzec kilka słów o Papieżu. Od wielu lat jest on politycznie najsilniejszym człowiekiem świata. Od jego słów zależy przyszłość każdego z państw; obłożenie ekskomuniką może zakończyć byt dowolnego, nawet najsilniejszego kraju, jedno zaś słowo może zawrócić najpotężniejszą armię i zmusić ją do powrotu do domu. Papież jest opiekunem Dominium, nie szalonym władcą, rozważnie więc i z umiarem korzysta ze swej siły. Politycznie wyprzedza swych współczesnych o kilka najmniej pokoleń. Chyba tylko królowa Matry oraz Cesarz Wolfgang, władca Kordu są w stanie podjąć z Papieżem polityczną grę. Są w stanie i podejmują tę grę, co warto dodać. De Calante od kilkudziesięciu lat poszerza granice Cesarstwa, prowadząc najbardziej konsekwentną i zdecydowaną wojnę świata. Czymże jednak jest jego okrucieństwo, jeśli prowadzi ją w imieniu Papieża...

Sam Papież swoją siedzibę ma w Kartinie, niewielkim państwie położonym na Półwyspie Pazura. Tam zmierzają coroczne pielgrzymki, tam też, w Kartinie skupia się życie naukowe świata, przy wsparciu funduszy płynących prosto z papieskiego skarbca. Oprócz wspaniałych uniwersytetów Kartina słynie także z silnej floty, dzięki której jej wojska mogą dotrzeć, gdzie tylko zechce Papież i spełnić jego wolę. Dziś walczą z Eskrią, na północy, wspierając flotę Kordu, która potrzebowała pomocy w walce z okrętami heretyków.



Elitarna gwardia papieska fot. TJ

Kord

Kord niesie wiarę w Jedynego w głąb pogańskich krain. Jego wojska poszerzają granicę cywilizacji i Kościoła. Poganie nie potrafią zatrzymać oddziałów muszkieterów, halabardników ani artylerii. Padają przed Kordem kolejne krainy i granica Cesarstwa poszerza się, każdej zimy sięgając dalej na północ. Nie ma siły, która prze-

Każdy bywalec portowej dzielnicy miasta Dominante zna drogę do „Złocistego Brzasku", wygodnej gospody o bielonych ścianach, strzelistej wieżyczce i najlepszym piwie w mieście. Każdy zna Gabrielę Gesh jej gospodynię, uroczą rozwódkę o wspaniałym biuście i perlistym śmiechu, która do każdego swego gościa mówi „aniele". Każdy, kto tylko ma pełną sakiewkę, z przyjemnością spędzi tam noc po trudnym rejsie. Ceny pani Gesh nie są wygórowane, kuchnia dobra, łóżka czyste, a towarzystwo zawsze dopisuje. Ba, zdarza się nawet, że służba pani Gesh, co do jednej urocze, wysokie dziewczęta kilmeeńskie, z ochotą odprowadzą gościa do jego pokoju, a rano zaniosą mu śniadanie.

Nikt jednakże nie wie, że prawdziwe nazwisko pani Gesh to Adelia de Manne, a gospoda to najlepsza komórka wywiadu w Dominante. Jej ściany kryją system przemyślnych kanalików podsłuchowych, prowadzących do każdego pokoju, nie wyłączając stajni i wychodka, a w pomieszczeniach w piwnicy bez przerwy czuwają ludzie. Ich zadaniem jest zasłuchiwać, robić notatki i porównywać z zebraną w piwnicach kartoteką szpiegów i polityków całego Dominium. Parobkowie, pracujący w „Złocistym Brzasku", nauczeni są dyskretnie obserwować i śledzić wskazanych im gości, a kilmeeńskie służki oprócz sztuki sprawiania przyjemności, wspaniale też opanowały umiejętność zdobywania informacji.

Wtajemniczeni wiedzą, że w niewielkiej stajence gospody, skrytej przed okiem przygodnego przechodnia, zawsze stoi osiodłany koń. Gdy bramy stajenki otworzą się nagle, a ze środka wypryśnie śpieszący się jeździec, znaczy to, że sztab pani Gesh wykrył kolejną aferę lub intrygę. Co będzie dalej? Jak to co? Z kuchni dobiegnie zapach przyrządzanego śniadania i kawy, parobkowie zabiorą się do czyszczenia koni, a sama pani Gest usiądzie nad księgami rachunkowymi.

Przecież to gospoda. Najlepsza w Dominante.

ciwstawi się tej potędze, ani poza, ani wewnątrz granic Dominium.

Kiedy spojrzysz na Kord, zobaczysz w nim wszystko, co dało nam Dominium: naukę, kulturę, bogactwo, medycynę, prawo, współczesny, wysoki poziom życia. Kord jest symbolem, najjaśniejszym chyba punktem całej unii państw skupionych wokół Papieża i wiary w Jedynego.

Pomyśleć, że wszystko dzięki Cesarzowi Kordu, którego silne, mądre i zdecydowane rządy zdołały odmienić wpierw Kord, a później i całe Dominium. Dziś Cesarstwo z dumą i odpowiedzialnością bierze na siebie trudy prowadzenia Dominium w przyszłość i z godnością zastępuje Imperium Dor, które upadło wieki temu. Historycy nie mają wątpliwości, że tak, jak mówi się o epoce Imperium Dor w historii Dominium, tak w przyszłości o naszych czasach będzie się mówić, że były to czasy Cesarza Wolfganga i jego potęgi. Silna waluta, doskonałe kontakty i stosunki na większości dworów, szacunek innych władców i pewność w działaniu to cechy, które sprawiają, że z każdym rokiem Kord staje się bardziej realnym przywódcą Dominium. Nadchodzą wspaniałe dni, rozwój Cesarstwa pokazuje, że przed nami świetlana przyszłość, w której poganie zostaną pokonani, a nasze ziemie umocnione kolejnymi Paktami.

Ciemność

Wspominałem już o wojnach Kordu, o ciągłych zmaganiach Agarii na froncie z Valdorem, lecz tak naprawdę mieszkańcy Valdoru czy dzicy poganie na północy nie są najstraszniejszym wrogiem Dominium. Ich siły są przecież możliwe do pokonania, ich wojska, choć liczne i niebezpieczne, są śmiertelne. Jest w Dominium siła, której o wiele trudniej jest się przeciwstawić. Jest nią Ciemność.

Siły Ciemności kryją się pod ziemią, w tunelach i korytarzach, olbrzymich, niewiarygodnie przestronnych i starych. Pod ziemią, mówi się, kryją się całe miasta, światy, budowle i tunele, świątynie i ołtarze. Żyje tam mrowie demonów i pokracznych istot, stworów, które znamy z koszmarów i starożytnych mitów.

Ciemność napiera, lecz nie tak jednak jak Valdor, podnosząc miecz i próbując pokonać w boju. Ciemność jest zupełnie inna. Atakuje podstępem, zwodzi i mami. Nie ma dnia bez jej podszeptów i znaków, nie ma człowieka, który nie musiałby co dzień składać modlitwy do Jedynego, prosząc o siłę i wytrwałość. Nie miałeś, panie, nigdy chwili słabości? Nie czułeś lęku? Nie miałeś ochoty zdradzić bliskich czy skłamać wbrew temu, co dyktowałoby serce? Zapewne czułeś takie pragnienie. Miałeś zatem do czynienia z Ciemnością i musisz przyznać, że jest to siła o niezwykłej potędze. Kryje się pod ziemią, lecz kiedy tylko napotka człowieka słabego, zaraz dopada go i pochłania. Jeśli ten nie obroni się, jest zgubiony. Co najgorsze, zgubiony na zawsze. Dłużej niż sięga życie, dłużej niż trwać będzie nasz świat...

Przyszłość

Tymczasem mamy rok 1575, Dominium stoi na krawędzi największej wojny od czasów walk o Zjednoczenie. Półwysep Pazura płonie od konfliktów pomiędzy państwami, na północy Kord jest o krok od zajęcia Dorii, która szykuje się do kroku, który zakończyć się może tylko tragicznie. Doria zniknie z map świata, mimo iż jeszcze trzysta lat temu była imperium zdolnym skruszyć każdego przeciwnika...

Na zachodzie, w Agarii coraz częściej szepcze się o pokoju z Valdorem i rozbiciu Kary, którą wywiad papieski posądza o czyny tak okrutne i bestialskie, iż trudno je opisać. W samym centrum Dominium martwi cisza w Matrze. Jeśli Matra zdecydowałaby się na atak, żaden z jej sąsiadów nie zdoła przeciwstawić się jej potędze.

Dominium spłynie krwią. Tej zimy, najdalej następnej...



Dorylscy żołnierze łyk. RG]

Pierwsze spojrzenie na mechanikę

Najbardziej podstawową regułą, jaka kieruje rozgrywką, są testy akcji deklarowanych przez graczy, a czasem przeprowadzane i bez żadnych deklaracji graczy, lecz z polecenia MG. Jeśli gracz decyduje, że jego bohater próbuje przeskoczyć czterometrowej szerokości rozpadlinę albo wspiąć się po ścianie budynku do okna na drugim piętrze, lub chociażby przekonać za pomocą blefu upartego strażnika, aby go wpuścił do pałacu – MG zarządza wtedy przeprowadzenie testu, aby sprawdzić za pomocą kości, czy akcja się udała. Podobnie, gdy bohaterowie będą podążali drogą, MG może nakazać wykonanie testu Spostrzegawczości, aby dowiedzieć się, czy któryś z BG dostrzegł czających się zbójów.

Większość testów przeprowadza się według następującej zasady:

1) Określenie testowanego Współczynnika i Umiejętności. MG decyduje, który ze Współczynników i która z Umiejętności będzie testowana.

W przypadku testów siłowych będzie to Budowa, w testach umysłowych – Spryt itp. Podobnie należy wybrać odpowiednią Umiejętność, np. jeśli Bohater skacze konno przez przeszkodę, będzie to Jeździectwo, zaś jeśli próbuje okłamać spotkanego wędrowca – użyje Blefu.

2) Ustalenie PT testu. MG określa, jak trudne zadanie wykonuje Bohater, a następnie szacuje Poziom Trudności (PT), czyli odpowiadającą temu umowną cyfrę. Poziom Trudności mówi o tym, o ile punktów należy obniżyć testowany Współczynnik w momencie testu.

Przeciętne wyzwanie to PT0, trudne to PT2, zaś PT6 to test bardzo trudny. Więcej o PT przeczytasz w punkcie Poziomy Trudności.

Przykład: Jeśli testowany Współczynnik Bohatera wynosi 13, zaś MG ustalił PT4, gracz testuje ów Współczynnik na poziomie 9 (Wsp. 13 minus PT4 = Wsp. 9)

3) Rzut 3K20. Gracz rzuca trzema kośćmi K20. Aby deklarowana przez niego akcja się powiodła, przynajmniej na dwóch kościach wynik musi być mniejszy lub równy poziomowi testowanego Współczynnika (obniżonego przez PT).

Nie sprawia żadnej różnicy to, czy na kościach wypadły tylko dwa sukcesy, czy trzy – test po prostu wyszedł. Podobnie bez względu na to, czy wypadł jeden tylko sukces, czy żaden – test się nie udał i tyle.

Jeśli na kostce wypadnie jedynka, bez względu na wszelkie PT ta kostka oznacza jeden sukces. Odwrotnie, jeśli wypadnie dwudziestka, oznacza to jedną porażkę bez względu na wysokość Współczynnika czy Umiejętności.



Złodziejka z Cynazji [rys. RG]

4) Użycie Umiejętności. Jeśli Bohater zdał test, nie ma potrzeby zawracać sobie głowy Umiejętnościami. Jednak w wielu przypadkach uda się to tylko dzięki nim.

Gracz może odjąć od jednej z kości tyle oczek, ile wynosi poziom używanej w danym teście Umiejętności.

Przykład: Bohater posiada Spryt na poziomie 12 i umiejętność Blefu 3. Próbuje okłamać pewnego BN-a (MG uznał, że PT wynosi 0). Rzuca trzema kośćmi i wypada: 10, 14 i 17. Na kostce z wynikiem 10 uzyskuje więc jeden sukces. To za mało, bowiem aby zdać test, potrzebuje co najmniej dwóch sukcesów. W tym momencie używa Umiejętności Blefu i obniża kostkę z wynikiem 14 o trzy punkty. Czyli teraz pokazuje ona wynik 11. Osiąga tym sposobem drugi sukces. A to wystarcza – trzeci wynik 17 już go nie interesuje.

Jeśli Bohater nie posiada wymaganej przez MG Umiejętności w ogóle (tzn. jej poziom wynosi zero), otrzymuje dodatkową karę do testu – aby akcja się udała, będzie on musiał osiągnąć na kościach aż trzy sukcesy, a nie tylko dwa.

Dotyczyć to będzie np. takich sytuacji, jak włamywanie się itd., ponieważ najczęściej Bohaterowie nie będą obyci z wiedzą godną łotrzyków, a nie szlachty.

To jest ogólna i podstawowa zasada testowania akcji, od której zdarzy się kilka wyjątków, opisanych szczegółowo w dalszej części podręcznika.

W Monastyrze wszystkie ułamki zaokrąglamy w górę!

W wyniku wielu podanych w podręczniku zasad, gdy trzeba jedną cyfrę podzielić przez drugą, powstaną ułamki. Aby uniknąć posługiwania się ułamkami, należy je wszystkie zaokrąglać – i to zawsze w górę.

Słownik pojęć

RPG to skrót z języka angielskiego od Role Playing Games, co na polski tłumaczone jest jako gry fabularne. Ich celem jest zabawa i satysfakcja z samej rozgrywki, nie zaś zwycięstwo któregoś z graczy. Wszyscy gracze biorą udział we wspólnej przygodzie i stanowią jedną drużynę, stawiając czoła przeciwnościom i wyzwaniom, jakie przygotowuje dla nich Mistrz Gry. Skomplikowany i rozbudowany zbiór zasad pozwala rozstrzygać za pomocą rzutów kośćmi niemal o wszystkim, co może mieć miejsce w świecie gry.

MG. Skrót MG oznacza Mistrza Gry, czyli osobę, na której spoczywa najwięcej obowiązków związanych z przeprowadzeniem rozgrywki. W jednej grze może wziąć udział wielu graczy, lecz MG może być tylko jeden. Oto, co leży w jego gestii:

1) Kreuje świat gry. Wcześniej musi przeczytać podręcznik, aby poznać opisane w nim krainy i miasta. MG przygotowuje tło dla przygód, korzystając zarówno z podręcznika, jak i własnej wyobraźni i pomysłów. Oprócz tego, co zanotuje sobie przed grą, także podczas jej przebiegu MG musi przedstawiać graczom otoczenie, nieraz wymyślając je na bieżąco - kierując się zdrowym rozsądkiem i wyczuciem realiów świata „Monastyru".

2) Kieruje wszelkimi postaciami w grze, z wyjątkiem Bohaterów Graczy. Kieruje, to znaczy opisuje ich zachowanie, podejmuje za nich decyzje, określa ich motywacje oraz mówi ich ustami podczas dialogów z Bohaterami Graczy.

3) Pilnuje reguł. Zasady opisane w tym podręczniku oraz zdrowy rozsądek Mistrza Gry rozstrzygają o powodzeniu lub niepowodzeniu akcji, jakie deklarują gracze. Mistrz Gry jest reżyserem przygody i sędzią w grze. Aby uniknąć jakichkolwiek kłótni podczas rozgrywki, gracze muszą przyjąć najważniejszą i podstawową zasadę, która mówi, że ostatecznie o wszystkim - z wyjątkiem decyzji Bohaterów Graczy - decyduje MG. On też ustala, kiedy i z jakich reguł należy skorzystać.

4) Przygotowuje przygody na kolejne sesje. Oprócz dostępnych gotowych scenariuszy, które wystarczy przeczytać, MG powinien również tworzyć takie samemu, czerpiąc pomysły nie tylko z podręcznika, ale i z własnej głowy, z przeczytanych książek czy obejrzanych filmów.

BG a BN. BG oznacza Bohatera Gracza, zaś BN - Bohatera Niezależnego.

BG to fikcyjna postać, jaką gracz tworzy za pomocą reguł przed grą. Nią właśnie będzie kierować podczas gry. Standartowo każdy z graczy może prowadzić tylko jednego Bohatera podczas danej rozgrywki. Dopiero dzięki specjalnym regułom, jakie opisane są dalej w podręczniku, gracz może kierować kilkoma postaciami jednocześnie. Gracz odgrywa swojego Bohatera, mówi za niego, deklaruje wszelkie jego akcje.

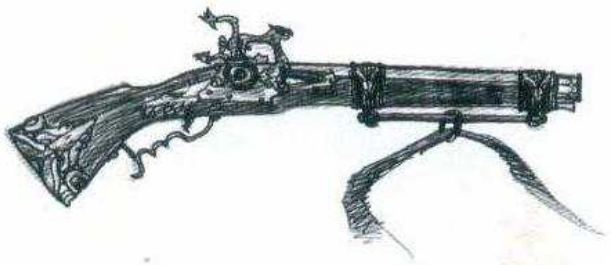
BN zaś to każda postać, jaką spotykają w przygodzie gracze, a którą nie kieruje żaden z nich. MG kieruje nią podobnie, jak gracze kierują swoimi Bohaterami. MG może prowadzić jednocześnie tyle postaci, ile chce.

Karta postaci. Karta Postaci to zapis wszystkiego, co określa wymyślonego, a następnie wylosowanego Bohatera Gracza. Zanotowane są na niej wszelkie Atrybuty, które określają, w czym dana postać jest dobra, co potrafi robić, a czego nie - czyli poziomy Współczynników i Umiejętności. Oprócz tego znajdzie się tam miejsce na wszelkie inne dotyczące jej notatki - specjalne reguły, Cechy wynikające z wybranej Profesji oraz Pochodzenia, opis wyglądu, charakteru, przeszłości itd. MG nie musi tworzyć kart postaci do prowadzonych przez siebie BN-ów.

Atrybuty. Zbiór wszystkich cech Bohatera, które określone są liczbą, czyli Współczynniki, Umiejętności i Akcje szermiercze. Atrybutem nie jest Cecha wynikająca z Profesji czy Pochodzenia.

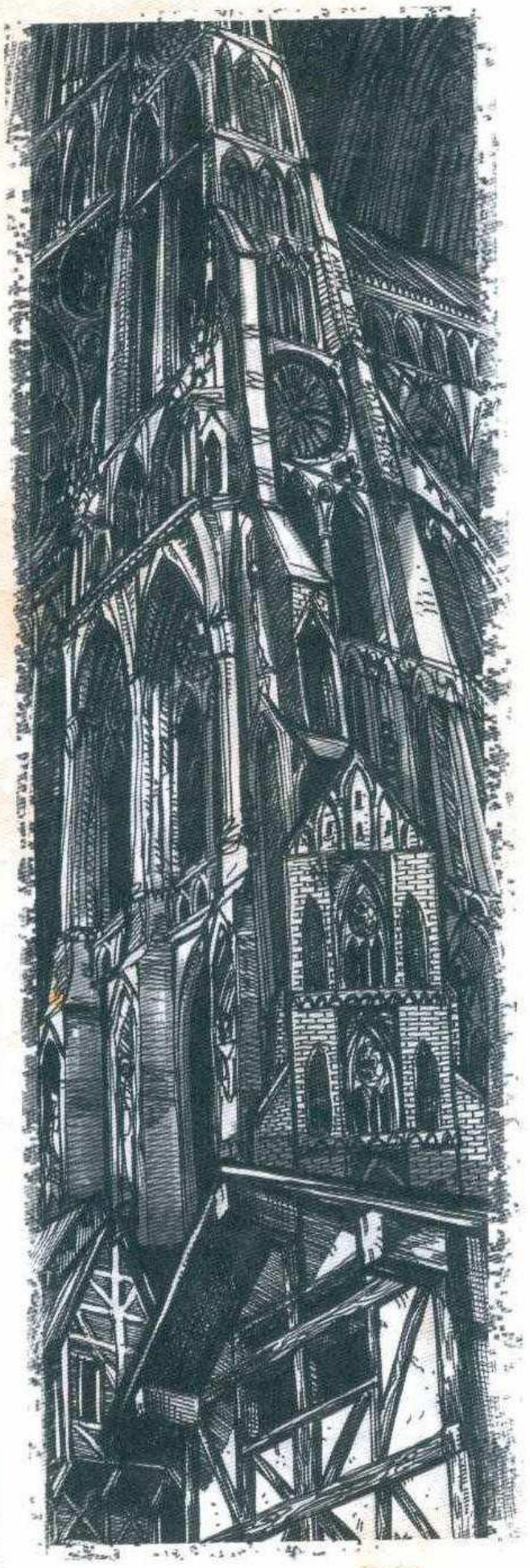
Mechanika gry to określenie na wszystkie reguły dotyczące rozgrywki: tworzenie postaci, określanie Współczynników czy Umiejętności, testowanie akcji, zasady walki, rozwój postaci itp. Reguły te powstały z myślą o ułatwieniu gry, nie zaś po to, by sztywno grą kierować, więc gdy tylko MG uzna, że obejdzie się w danej sytuacji bez nich, śmiało może je pominąć. Mechanika Monastyru jest także elastyczna - bez problemu pomieści nowe reguły, które MG może wymyślić samemu, jeśli tylko uzna, że w określonych sytuacjach przydadzą się bardziej szczegółowe zasady i gra na tym zyska.

Sesja, scenariusz, przygoda. Sesja oznacza samą rozgrywkę - MG i gracze spotykają się, by razem grać przez kilka godzin. Scenariusz to wspomniany wcześniej zapis wszelkich pomysłów, jakie MG przygotował przed grą, według których zamierza pokierować sesją. W scenariuszu znajdą się więc opisy krajobrazów i scen, które MG chce wprowadzić podczas gry, opracowania BN-ów - ich Współczynniki i motywacje, potrzebne do sesji mapy, a także szkic przewidzianego toku wydarzeń, fabuły i wątków. W końcu określenie „przygoda" obejmuje zarówno sesję, jak i scenariusz, a czasem nawet całą ich serię, jeśli np. łączy je ten sam główny wątek.



K20, czyli kości potrzebne do gry

W wielu miejscach w Monastyrze pojawi się symbol K20. K oznacza kość, zaś cyfra - jej rodzaj, czyli ilość ścianek. Na co dzień najczęściej spotykane są kości sześcienne, czyli K6. Jednak w Monastyrze wykorzystujemy niemal wyłącznie kości dwudziestościenne, czyli K20.



Przykładowy fragment sesji

MG: Czekaliście w swoim pokoju aż do wieczora. Wreszcie zapadł zmrok. Gospoda jest już zamknięta, ulice miasta są puste. Czasem tylko pojawia się strażnik, przyświecając sobie latarnią.

Gracz 1: Nareszcie. Wymykam się przez okno. Oczywiście czekam, aż strażnik odejdzie. Biorę tylko sztylet. I list do hrabiego.

Gracz 2: Ja też idę! Jak zwykle, mam przy sobie pistolet.

MG: Okno drugiego piętra jest jakieś pięć metrów nad ziemią. Jak chcecie zejść?

Gracz 2: A co mi tam, ja skaczę.

Gracz 1: Coś ty, narobisz hałasu! Spróbujmy zejść. Da radę? (pytanie do MG).

MG: Możecie spróbować dosięgnąć drewnianych kolumn wspierających okap i zejść po nich. Sprawdźcie, jak sobie radzicie ze Wspinaczką.

Gracze rzucają kośćmi i pokazują wyniki MG.

MG: Ty (kieruje słowa do gracza 2) zszedłeś bez problemu, ale ty (do gracza 1) straciłeś uchwyt dwa metry nad ziemią i poleciałeś w dół. Na szczęście to nie groźnego, tylko trochę się potłukłeś. Jesteście na ulicy.

Gracz 3 (Wołając przyciszonym głosem z okna gospody): Hej! Gdy będziecie wracać, wrzućcie przez okno jakiś kamyk, to zrzucę wam linę. Śpieszcie się, żeby nasz nazbyt „ciekawski" gospodarz nie zdążył się obudzić.

Gracz 2: Jasne.

MG: Zza rogu jednej z ulic wyłania się delikatna łuna światła latarni. To chyba strażnik.

Gracz 1: Szybko, kryjemy się w cieniu!

MG: A jednak to nie strażnik. Na ulicę wytacza się powóz. Oświetlona latarnią czarna kareta, ciągnięta przez cztery całkowicie czarne konie. Sprawdźcie swoją Spostrzegawczość.

Gracze ponownie rzucają kośćmi i podają wyniki MG.

MG: Dostrzegacie woźnicę. Jest odziany w bufiasty płaszcz z kapturem, który skrywa twarz. Ale widzicie jeszcze coś – na drzwiach karety widnieje znak. Biała sowa.

Gracz 2: Biała sowa! To ten morderca, którego wszyscy szukają!

Gracz 1: A niech to, akurat nie możemy wezwać straży, nie teraz!

MG: To dziwne, ale wydaje się jakby powóz sunął w powietrzu... Nie słychać stukotu kół... Czaicie się jak sparaliżowani w mroku, a tymczasem on się zbliża, jakby coś go do was przyciągało. Pięćdziesiąt metrów, trzydzieści, dwadzieścia, dziesięć... Nagle zatrzymuje się przed waszą gospodą i drzwi się uchylają! Powiało smrodem, jakby ktoś otwarł stary grób.

Gracz 2: Uciekam!!!

Gracz 1: Ja też! Próbuję ostrożnie się wycofać, kryjąc się w cieniu!

Teraz MG rzuca kośćmi. Gracze z przerażeniem czekają na wynik.

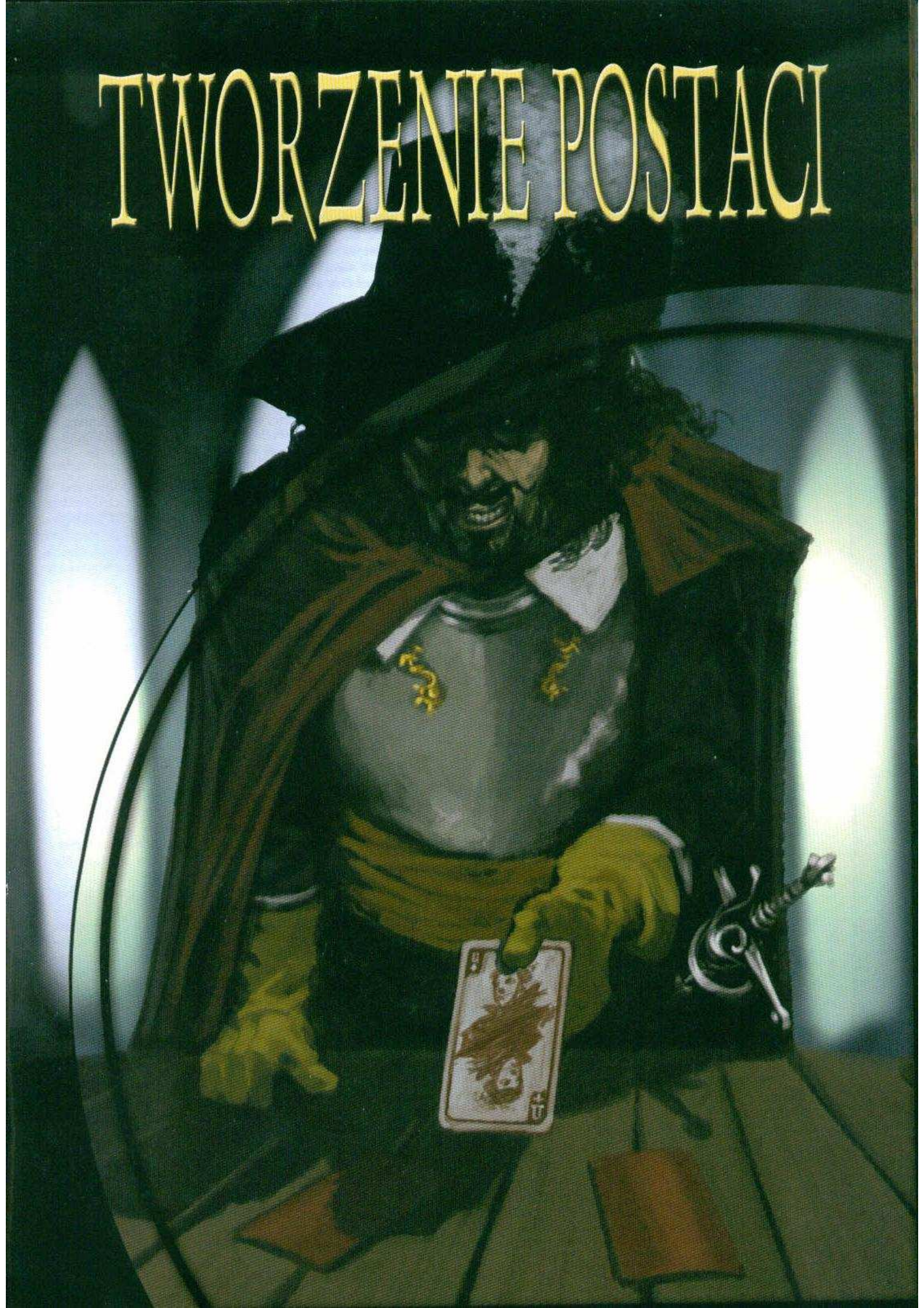
MG: Woźnica gwałtownym ruchem odwraca głowę w waszą stronę! Spod fałd płaszcza wystrzeliwuje ręka. To nie jest ludzka ręka, raczej kościotrupa! Jak w jakimś koszmarnym śnie wydłuża się i niemal cię dosięga (słowa kieruje do gracza 2)!

Gracz 2 (rzucając kośćmi): Strzelam! Prosto w woźnicę! Trafiony!

Gracz 1: Ja tam nie patrzę nawet, czy coś mu to zaszkodziło! Uciekam! Z siłami nieczystymi nie mam zamiaru się pojedynkować...

I tak dalej. Czy bohaterowie zdołają uciec? Czy dowiedzą się, kto siedział w powozie? Co zrobi trzeci gracz, zamknięty w gospodzie? Czy uda się dostarczyć list hrabiemu? Wszystko zależy od graczy – ich pomysłowości, od MG, a także od rzutów kośćmi, które decydują o powodzeniu konkretnych akcji, zarówno Bohaterów Graczy jak i Bohaterów Niezależnych.

TWORZENIE POSTACI



PRZEBUDZENIE

Czy wiesz, panie, co to lojalność? Wierność? Obowiązek, duma? Dostrzegam bez cienia wątpliwości, że znasz istotę każdego z tych słów. Nie ma już wielu ludzi oddanych tym wartościom. Ja sam zwę ich rycerzami, choć czasy konnych w ciężkiej zbroi odeszły w zapomnienie wiele lat temu. Być rycerzem znaczy jednak więcej, niż dzierżyć miecz i nosić ciężką zbroję, więcej niż mieć giermka, więcej nawet, niż brać udział w bitwach i nosić herb swego suwerena.

Być rycerzem to przecież co innego niż ten miecz, zbroja i ten herb na piersi.

Jesteśmy jednymi z ostatnich, dobrze o tym wiesz. Wokół zdrada i intrygi. Gdzie spojrzysz, tam pieniądz swą wartością zastępuje każdą inną, silniejszy jest dziś od wszystkiego; od przyjaźni, od godności, od uczciwości. Co dla naszych przodków było najważniejsze, dziś jest już tylko obiektem kpiny. Czasy nastały podłe, to dni kupców i polityków, i szczerze wątpię, by nasze dni kiedykolwiek miały powrócić.

Nim jednak świat ostatecznie o nas zapomni, czekają jeszcze sprawy do zakończenia. Póki płynie w nas krew, póty choć odrobina godności znajdzie się na tym świecie. Nie mylę się, prawda?

WIELCY PRZEGRANI

Obaj, panie, wiemy, że jesteś osobą pod wieloma względami przerastającą ludzi ci współczesnych. Jeszcze kilka lat temu byłeś pewien swej kariery i sławy. Wraz z nią miało przyjść także bogactwo, choć jego samego najmniej byłeś niecierpliwy. Mogłeś zostać ambasadorem na dworze papieskim. Brakło przecież tak niewiele. Ja sam miałem prowadzić wojska w wojnie z Dellą, moja nominacja generalska była już w drodze ze stolicy. Kiedy dotarła, było już jednak za późno. Sprawy potoczyły się zupełnie innym torem. Nie mnie jednego spotkała porażka. Przypuszczam, żeś słyszał o baronie de Solte. Skończył w kajdanach, a przecież jego praca naukowa miała mu przynieść nieśmiertelność.

Źle wydany rozkaz przekreślił karierę i rzucił mnie w cień, na samo dno zaplecza kadry oficerskiej. Później jeszcze chwila słabości, która kosztowała życie setki żołnierzy, a mnie samego wydalenie z wojska. Twoje nieopatrzne słowo wywołało burzę, a w jej konsekwencji złamaną karierę. Nie tylko ty, panie, popełniłeś błąd i nie tylko twoje życie z dnia na dzień straciło sens. Podobnych ludzi jest w Dominium więcej, choć przecież nie tylu, byś zdołał złożyć z nich choć mały regiment. Poznasz ich łatwo. Mają niezdrowe poczucie honoru, które kosztowało ich tak wiele. Noszą w sobie olbrzymi szacunek dla lojalności i słyną z nadmiernej uczciwości. Dodaj do tego słabość do wartości takich jak przyjaźń, a otrzymasz wreszcie pełen obraz ludzi, którzy musieli w swym życiu przegrać. Gdyby urodzili się trzysta lat temu, czytalibyśmy o nich w kronikach o bohaterach. Dziś jedynie usłyszysz o nich kilka słów na balu, ukradkiem wyszeptanych do ucha: „To ten, który przegrał pod Mounterpier" lub „Słyszałem, że sprzeciwił się kardynałowi de Lotr"...

Urodziliśmy się w złych czasach i przyszło nam za to zapłacić okrutną cenę.

SKAZA

Nikt przecież nie rodzi się doskonały, ani ja, ani ty, ani nawet Papież. Po tym, jak odszedłem w cień, wiele lat spędziłem w bibliotece, czytając księgi z czasów rycerskich. Każdy z opisanych w nich wspaniałych bohaterów miał jakąś słabość. Przełamując ją, stawał się silniejszy. Tak rodzą się bohaterowie legend i eposów - uczyli mnie kronikarze.

Za każdym z nas ciągnie się cień przeszłości. Ileż bym oddał, by cofnąć czas i zmienić swe rozkazy! Cóż, skoro porwała mnie pycha. To była głupia próba sił pomiędzy regimentami, jak później zeznałem, choć przecież chodziło tylko o mnie i de Sart Piere, oficera, którego prawdziwie nienawidziłem. Rzuciłem swych ludzi do walki, wierząc, że zdołają sami wygrać bitwę, a ja zagram mu na nosie.

Nie zdołali.

Cena, którą zapłaciłem, była sroga, czym jednak jest w porównaniu do ceny, którą oni zapłacili? W listach do rodzin nikt nie napisał, że powodem śmierci była pycha jednego z oficerów. Nie pomnę, ile razy zrywałem się w drogę, chciałem ruszyć, wykrzyczeć na cały świat, że to ja ich zabiłem, własną głupotą, że to moja ślepota odebrała im życie, nie muszkiety wroga.

To przeszłość. Teraz żyję dniem dzisiejszym. I ty masz tajemnice, i każdy z nas, bo przecież, skoro bylibyśmy bez winy i bez grzechów, nie trafilibyśmy tu, do tej parszywej gospody, odrzuceni przez świat i bliskich. Zdradziłeś siostrę, wiem o tym. Wiem też, że podobnie jak ja poświęciłbyś wszystko, by zmienić tamtą chwilę. Bez wahania oddałbyś życie, by móc zmienić przeszłość.

BOHATER

Nie podałbym ręki złodziejowi. Nie zwykłem też rozmawiać z kłamcami. Gardzę ludźmi fałszywymi. Gdzie się obrócisz, tam człowiek małego rozumu i podłej duszy, zajęty sobą i swoimi sprawami, patrzący tylko na siebie i swój majątek. Światem zawładnęli kupcy, bankierzy i politycy, jedni w pełni warci drugich. Oni dziś wywołują wojny i decydują o przyszłości narodów, a ich jedyną motywacją jest pieniądz. Nie trzeba wiele, by przejrzeć ich zamiary.

Nie tylko wśród mieszczan żyją ludzie małego serca. Choroba ta dosięga i szlachty.

Kogo więc nazwałbym swoim przyjacielem? Człowieka, który gotów jest porzucić wszystko, by pomóc rodzinie. Człowieka gotowego poświęcić majątek dla ratowania honoru. Oficera dowodzącego ludźmi, nie pionkami na mapach. Nigdy nie odmówię pomocy temu, kto gardzi zdradą i intrygą.

O takich ludziach mówi się: człowiek honoru. Poznasz ich bez trudności. Oficerów, dyplomatów, a nawet i polityków. Także żołnierzy, kronikarzy, kapłanów. To ludzie, którzy już wiele przeżyli. Dawno złamali swe kariery, dawno zaprzestali marzyć o przyszłości i planować swe życie. Wiele lat już minęło od czasu, kiedy ostatni raz zechcieli uwierzyć, że zdołają zmienić świat. Dawno też zwątpili, że ich życie ma jakikolwiek sens. Widzieli zbyt wiele zła i nikczemności, byli przy śmierci swoich bliskich, jak i swych wrogów. Wydawali błędne rozkazy, podejmowali złe decyzje. Prowadzili wojska w zwycięskich oraz przegranych bitwach, czasem zdradzali swych przyjaciół. Pewnie też nie raz sami byli zdradzani.

Widzieli już niemal wszystko, a wciąż muszą patrzeć na świat i widzieć, jak upada. Patrzeć na to, w co zmieniają się honor, duma i wierność. Świat rycerzy odchodzi w cień, szla-

chetni bohaterowie przechodzą do legend. W dzisiejszym świecie nie ma już dla nich miejsca. Cóż więc pozostało? Zupełnie niewiele: odrobina dumy, zapewne także odrobina ufności w to, iż jest na tym świecie choć kilku jeszcze szlachetnych ludzi. Odrobina honoru i więcej nieco niż odrobina dobrych manier. Trochę fantazji i wciąż niewiarygodnie dużo odwagi. Zdecydowanie więcej niźli u innych wytrwałości i coraz już mniej wiary w ten świat...

Masz coś, do czego jesteś uwiązany? Wątpię. Znam takich jak ty, bo sam przecież nie jestem inny. Gdybym poprosił, byś ruszył ze mną do Kary, wstałbyś od stołu, zapłacił za kolację i ruszylibyśmy, czyż nie?

Przebudzenie

Każdy z nas w końcu wstaje od tego stołu przegranych, wychodzi z cienia. Wraca. Jednym zajmuje to kilka miesięcy, innym kilkanaście lat, lecz możesz być pewny, że żaden z nas nie został stworzony do rozpaczania w samotności.

Mnie samego przebudziła wieść o śmierci mojego adiutanta. Zginął wraz z tuzinem żołnierzy, z których każdy dokładnie wiedział, że rusza na śmierć. Nie mogłem dłużej czekać. Udałem się na miejsce. Nie zdradzę dokąd, możesz być jednak spokojny, śmierć mojego przyjaciela została pomszczona.

I ty, panie, w końcu dostaniesz list. Przyśle go kurier z drugiego końca świata i czekać będzie na odpowiedź. Z pisma dowiesz się, że twój przyjaciel został skazany na śmierć lub że majątek twej rodziny zajęła Inkwizycja...

Cóż zrobić z takim pismem? Spalić go? Wyrzucić? Drugi raz nie popełnisz przecież błędu. Nie odwrócisz się, gdy los daje ci kolejną szansę. Wstaniesz i ruszysz naprawiać błędy przeszłości. Każdy z nas zasłużył na drugą szansę i każdy z nas zechce z niej skorzystać. Spróbujesz odnaleźć siebie samego z czasów młodości i jeszcze raz zmierzyć się ze światem. Masz więcej doświadczenia niż cały regiment młodzików, więcej także odwagi i wytrwałości niż mają oni wszyscy. I wreszcie masz coś, czego żaden z nich nie ma: chęć udowodnienia temu podłemu światu, że jeszcze nie nadszedł kres dla ludzi honoru. Czyż nie?

Ach, zapomniałbym. Miałem ci to, panie, przekazać. Pismo adresowane do ciebie. Przeczytaj proszę, a ja pójdę osiodłać konie. Przed nami daleka droga. Już nigdy nie wrócimy do tej gospody.



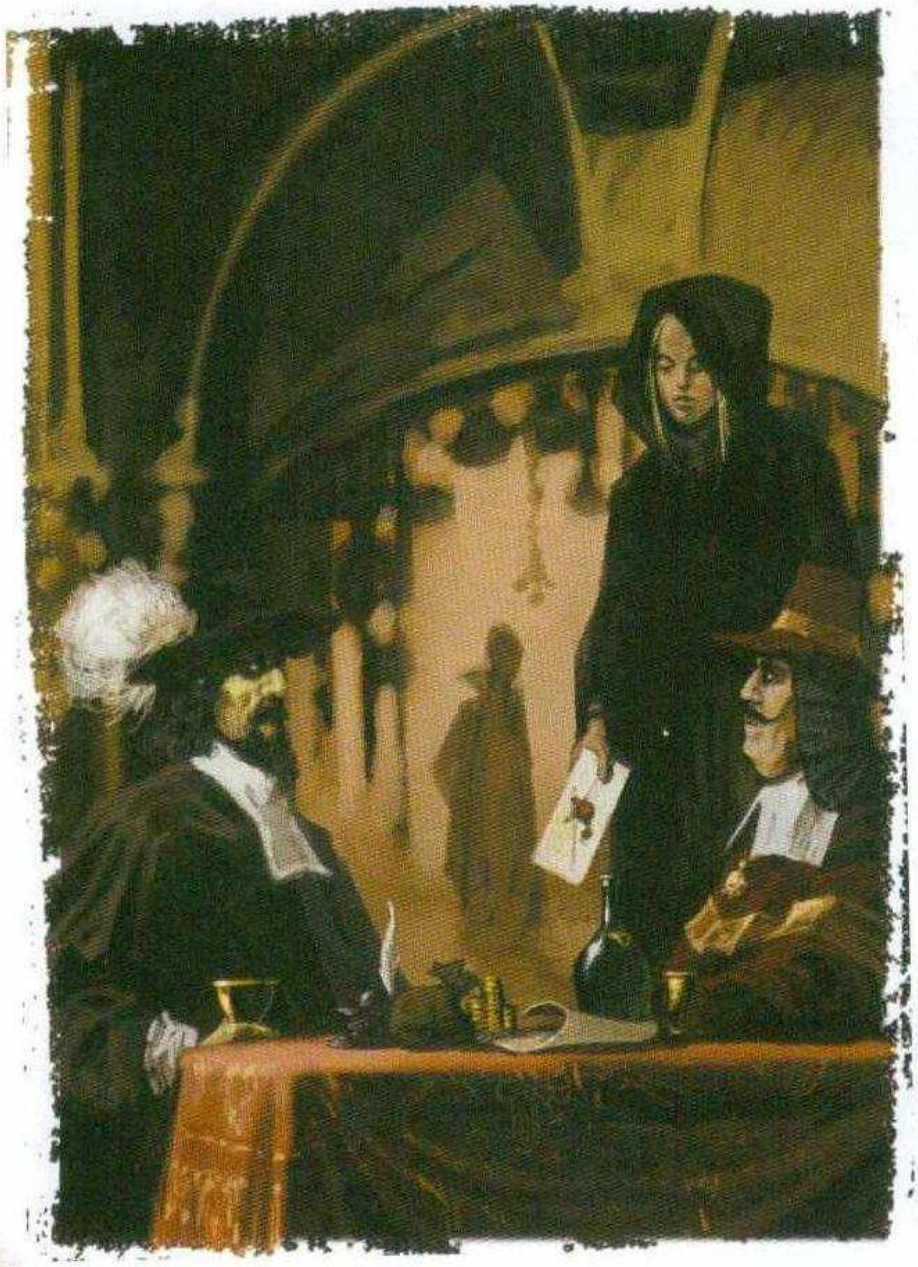
Remont wieży kościoła św. Przymierza w Trund (Kord) [fot. TJ]

Etapy tworzenia postaci

Podczas sesji „Monastyru" gracz wciela się w bohatera, którego wpierw sobie wymyślił i zgodnie z regułami podanymi w tym rozdziale stworzył. Tworzenie bohatera zostało podzielone na dziewięć podstawowych etapów (zwanych Krokami), które kolejno coraz dokładniej pozwalają opisać postać gracza.

Warto zwrócić uwagę, że w Monastyrze gracze wcielają się w ludzi mających około 40 lat, czasem i więcej. Są to postacie ciężko doświadczone przez życie, ludzie, którym złamała się kariera, a życie runęło w gruzach. Podczas opisywania Profesji (Krok 2), czy w Pamiętniku (Krok 3) wyraźnie o tym przypominamy i zachęcamy graczy do wykreowania przegranych, czasem tragicznych bohaterów.

Dla graczy, którzy nie mają ochoty wcielać się w takie postacie i chcą zagrać osobą młodą, wkraczającą dopiero w życie, nie obarczoną tajemnicami przeszłości, przygotowaliśmy specjalną regułę pozwalającą stworzyć postać młodzika. Znajduje się ona w krótkiej ramce „Człowiek młody", na stronie 92.



Podczas lektury podręcznika, a przede wszystkim podczas gry w „Monastyr", dowiesz się, że gracze mogą posiadać więcej niż jednego bohatera i wraz z kolejnymi przygodami będą prowadzili kilka postaci. Reguły opisujące te możliwości podane są w dalszej części podręcznika i w żaden sposób nie wpływają na proces tworzenia pierwszej postaci. Oto krótki opis dziewięciu etapów kreowania Bohatera:

Krok I

Pierwsze, co przyjdzie ci określić, to narodowość postaci. W świecie „Monastyru" jest kilkadziesiąt państw, w których mógł urodzić się i wychować twój Bohater. W Kroku I przedstawiamy dziesięć największych, najciekawszych i najbardziej charakterystycznych narodów. Są to: Kord, Agaria, Cynazja, Kara, Ragada, Nordia, Matra, Bardania, Doria oraz Gord.

Wybierając pochodzenie, otrzymasz jedną z dwóch Cech narodowych oraz bonus do Współczynnika.

Krok II

Kiedy będziesz już wiedział, gdzie wychował się twój Bohater, w Kroku II przyjdzie czas na określenie jego Profesji, czyli zajęcia z czasów młodości. Profesje pogrupowaliśmy w trzech kategoriach: Wojskowi (są tam Oficer, Żołnierz oraz Zwiadowca), Duchowni (są tam Ksiądz, Mnich oraz Inkwizytor) oraz Dworzanie (są tam Emisariusz, Artysta oraz Szpieg). W sumie opisaliśmy dziewięć podstawowych Profesji.

Jak zobaczysz, będziesz też miał możliwość wyboru jednej z Profesji magicznych, takich jak Badacz Katedr, Egzorcysta czy Dyplomata, lecz o tych zawodach szczegółowo piszemy w rozdziale „Magia naturalna" (str. 231) i są one przeznaczone tylko dla doświadczonych graczy „Monastyru", którzy zdołają sobie poradzić z odgrywaniem Bohatera opanowanego przez Ciemność!

Wybierając dla swojej postaci Profesję, masz prawo do jednej z dwóch Cech tej Profesji.

Krok III

Kiedy już wiesz, skąd wywodzi się twój Bohater oraz czym zajmował się przed laty, w Kroku III proponujemy przygotowanie krótkich notatek, w których opiszesz jego wygląd i charakter. Rozdział ten nazywa się Pamiętnik i zawiera szereg pytań oraz sugestii, któ-

re mają za zadanie pomóc ci w opisaniu postaci. Opiszesz w nim swoją rodzinę, przyjaciół, swoje przekonania i stosunek do takich spraw jak wojna, wiara czy polityka.

Krok IV

Krok IV to moment, w którym na dobre pojawiają się cyfry i obliczenia. Na tym etapie pomysł na Bohatera (jego pochodzenie, profesja oraz charakter), określony w poprzednich trzech Krokach, zaczyna być przekładany na język reguł gry. W „Monastyrze" każda postać opisana jest ośmioma podstawowymi Współczynnikami: Budową, Zręcznością, Spostrzegawczością, Sprytem, Wiarygodnością, Opanowaniem, Wytrwałością oraz Wiarą. Każdy ze Współczynników osiąga wartość od 3 (najniżej) do 20 (i więcej dzięki premiom). W wyjątkowych sytuacjach Współczynnik może przekroczyć wartość 20! Decydując się na to, które z nich Bohater będzie miał na wysokim poziomie, a które na niskim, określisz obraz postaci, czy jest inteligentna, silna, wierząca itp.

Krok V

Po określeniu podstawowych Współczynników, podczas Kroku V obliczasz wszystkie pozostałe Współczynniki (zwane pomocniczymi), takie jak Fechtunek czy Refleks. Podczas tego kroku czeka cię sporo rachunków, jednak wszystkie z nich robione są tylko raz, właśnie podczas tworzenia postaci i później już nie będziesz musiał się tym kłopotać.

Krok VI

W Kroku VI wybierasz Umiejętności dla swojego Bohatera. Każda postać w grze posiada podstawowy zestaw Umiejętności, takich jak Jeździectwo, Etykieta czy Strzelanie (w sumie jest ich 24). Otrzymasz 20 punktów, które będziesz mógł rozdzielić pomiędzy wybrane z nich, sprawiając, że postać będzie biegła w określonych dziedzinach - zgodnie z wcześniejszym pomysłem na Bohatera (będzie dobrze strzelać z muszkietu lub świetnie znać się na historii Dominium itp.)

Do wyboru otrzymasz także Umiejętności dodatkowe. Jest to lista kilkudziesięciu najróżniejszych umiejętności, z których będziesz mógł, ale wcale nie będziesz musiał skorzystać. Na liście znajdują się tak szczególne Umiejętności, jak Otwieranie zamków, Wiązanie lin czy Rzucanie nożem.

Krok VII

Krok VII nosi nazwę „Szkoły szermiercze" i pozwala graczom wybrać odpowiednie dla ich postaci biegłości w fechtunku. W rozdziale znajdują się określone Szkoły szermiercze (cynazyjska, agaryjska, kordyjska i in.), zawierające w sobie pakiet szczególnych akcji szermierczych, których nauczają nauczyciele tego stylu walki.

Oprócz nich w rozdziale opisanych jest wiele biegłości i akcji szermierczych uniwersalnych, nie przyporządkowanych do żadnej szczególnej szkoły - gracz może wybierać je dla swojej postaci bez konieczności spełniania określonych wymogów, jakie narzucają Szkoły szermiercze.



Kawaler de Grock [rys. TJ]

Krok VIII

Jak wspomniano już kilkukrotnie, Bohaterowie Graczy w grze „Monastyr" to osoby starsze, mocno już doświadczone przez życie. W Kroku VIII każdy gracz ma możliwość wybrania Tajemnicy, czyli wydarzenia, które miało miejsce wiele lat temu i zupełnie odmieniło jego życie.

Do wyboru pozostaje 20 różnych Tajemnic, z których każda opisana jest tak, że gracz sam dokładnie decyduje o tym, jak dane wydarzenie przebiegało i jaki miało wpływ na postać.

Krok IX

Przedostatnim etapem Tworzenia Postaci jest określenie Majętności Bohatera - a w tym zawiera się zarówno wybór tytułu szlacheckiego, posiadłości ziemskiej, jak i tego, co Bohater ma przy sobie - jaki ekwipunek i ile kordinów posiada na początku gry. W tej części określa się także Sojuszników postaci, czyli jej przyjaciół, rodzinę, służących...

Krok X

Ostatnim etapem jest wybór Patrona. Nie jest to krok obowiązkowy podczas Tworzenia Postaci - chyba że gracz zdecydował sie grać młodzikiem (patrz reguły dotyczące gry Młodym Bohaterem). Wybierając Patrona, gracz w pewnym sensie decyduje się, jakie wartości są najważniejsze dla postaci i jakie cele przed sobą postawiła.

Reguły Retuszu

Wszystko można poprawić, każde zapisane słowo napisać od nowa, a każdy złożony w archiwach dokument zastąpić innym. Tak, wierzę, iż uczyli cię, panie, czego zgoła innego. Nie miałeś za nauczyciela Cynazyjczyka, rzecz to jasna. Ja zaś miałem.

Oferuję ci retusz zapisów, które trzymasz w ręce. Rozważ propozycję. Sumy, których zażądam na pierwszy rzut oka mogą ci się wydać wysokie, lecz przecież chodzi tu tylko o twoją osobę. Chodzi o całe pańskie życie. Mogę je poprawić. W każdym „Kroku tworzenia postaci" znajdziesz moją propozycję u dołu strony.

Krok I: Pochodzenie

Pierwszym Krokiem podczas Tworzenia postaci jest wybór kraju, z którego pochodzi Bohater Gracza. W Dominium jest kilkadziesiąt państw, jednak tu prezentujemy dziesięć najważniejszych, tych, które mają kluczowe znaczenie dla losów i przyszłości Dominium. Wcielając się w postacie z tych narodów, gracze trafiają w sam środek istotnych wydarzeń politycznych Dominium. Z ich zdaniem i opinią będzie się liczono na każdym niemal dworze.

Każda narodowość niesie za sobą szczególny charakter - Karyjczycy są silnie wierzący, podczas gdy Kordyjczycy przesadnie wręcz dumni. Oczywiście te cechy charakteru dotyczą tylko ludzi szlachetnie urodzonych - trudno żądać, by prosty szewc mieszkający w Kordzie był dumny czy pasterz z Nordii wywoływał dreszcz i strach wśród mieszkańców Dominium. W „Monastyrze" gra się ludźmi szlachetnie urodzonymi - stąd opisując charakter ludzi wywodzących się spośród poszczególnych krain prezentujemy szlachtę, to, że w Agarii ludzie są odważni i bitni - bo toczy się tam od wieków wojna, podczas gdy w Dorii ludzie są pełni godności i wewnętrznej siły - bo dają ją im ich przodkowie i bogata historia...

Wraz z wybraniem narodu, który najbardziej przypadł ci do gustu, wybierz jedną z dwóch Cech narodowych, które zostały tak skonstruowane, by łatwiej przyszło ci odgrywać postać i jej szczególny charakter. Cynazyjskie Cechy pozwalają stworzyć oczytanego, inteligentnego Bohatera, podczas gdy Cechy karyjskie pozwalają zaprezentować na sesji silną, nieugiętą wiarę. W ten sposób reguły gry uzupełniają fabularny opis narodowości postaci. Każdy Bohater otrzymuje też określony modyfikator do Współczynnika, i tu ponownie: Kordyjczykom zwiększa się Wiarygodność, Cynazyjczykom Spryt, a Karyjczykom oczywiście Wiara.



Kordyjski poseł [rys. TJ]

Retusz

Dominium to nie tylko te dziesięć narodów i państw, o których mowa w tej księdze. Zapewniam cię, że znajdziesz tuziny równie pięknych ziem. Pochodzić z nich to mniejszy splendor, państwa to mniej znaczące na mapie Dominium, a narody mniej słynne w historii. Wynagrodzę tą niedogodność. Zrzeknij się swej narodowości, a ja dam ci, panie, 1000 kordinów i dołożę jeszcze dokumenty, z których będzie wynikać, iż pochodzisz z dowolnego kraju, który tylko mi pokażesz na mapie Dominium - dowolnego, lecz nie jednego z owych dziesięciu, o których mowa w tym rozdziale.

Tak, cecha narodowa przepadnie, lecz tysiąc kordinów to niemała suma, czyż nie?



[rys. TJ]

Kord

Premie do Współczynników: *Wytrwałość +1, Wiarygodność +1*

Kord jest najważniejszym państwem Dominium, zarówno najsilniejszym, jak i największym. Kord buduje wspaniałe katedry ku chwale Jedynego, nawraca kolejne narody pogan na słuszną wiarę i poszerza granice ziem Sojuszu. Każdego dnia Kord tworzy historię naszego świata. Liczą się z nim wszyscy władcy, bo wzbudza on szacunek i przestrach w każdym zakątku, nawet w dalekim Valdorze. Kiedy dziś ktoś mówi o Cesarzu, każdy rozumie, że mowa o władcy Kordu, kiedy ktoś opisuje postęp wojsk, mowa zawsze o armii Kordu, kiedy ktoś wspomina, że Dominium się zmienia, ma na myśli to, że to Kord zmienia Dominium.

Urodzić się dziś Kordyjczykiem to powód do największej dumy. Miałeś to szczęście? Jeśli tak, nie chyl głowy przed byle kim i nie przepraszaj, gdy nie ma ku temu wyraźnej potrzeby. Bądź zdecydowany i pewny siebie – bo właśnie to są cechy Kordyjczyka. Odebrałeś najlepsze wykształcenie jakie może dać Dominium, a zatem wiesz doskonale co to wierność i powinność. Bądź lojalny względem swego rodu, swej służby i nade wszystko względem swej ojczyzny. To właśnie dzięki ludziom takim jak ty, Kord może wieść prym w Dominium, a w przyszłości w całym świecie.

Kord oznacza dziś dumę, pewność i konsekwencję w działaniu. Nieprzychylni mówią, że Kord to buta, pycha i przesadna lojalność względem Cesarza. Jego poddani są czasem zbyt zdecydowani w działaniach, czasem zaś zwyczajnie bezlitośni... Mówią o Kordyjczykach wiele, prawda zaś jest tylko jedna - nie ma większego na świecie honoru, niż urodzić się Kordyjczykiem!

Widzę w twych oczach, panie, że doskonale pojmujesz, co mam na myśli.

Cechy Kordyjczyka *(wybierz jedną z nich):*

Duma

Ibanez wysunął się na czoło oddziału i uważniej przyjrzał się nieznajomemu. Przyjął na siebie obowiązki dowodzenia konnym patrolem na agaryjskim pograniczu i nie bez trudu zyskał sobie posłuch wśród tych zabijaków z różnych stron świata. Teraz przyszło mu udowodnić, że zasługuje na szacunek. Dowódca napotkanych Valdorczyków wyraźnie dążył do pojedynku i nie byłoby w tym nic niepokojącego, gdyby był to człowiek, podobnie jak jego podwładni. Ibanez opanował narastający niepokój i powstrzymał drżenie rąk. Zsiadł z konia i wydobył broń. Przywódca Valdorczyków syknął, rozłożył błoniaste skrzydła i ruszył do natarcia.

Trzykrotnie podczas sesji, raz po wykonaniu testu Wiarygodności, raz testu Opanowania i raz Wytrwałości, Kordyjczyk może ponownie rzucić kością z najwyższym wynikiem. Drugi rezultat jest obowiązujący.

Charyzma

„Pojmuję, o czym mówisz, panie. Pochodzę z Alghoffen, spotykałem tam ludzi podobnych do ciebie" - de Berg upił łyk piwa i wyszczerzył zęby do Bardańczyków. „Cesarstwo jest zlepkiem narodów. Mamy tam swoich górali, którzy miłują wolność ponad wszystko, bitnych jak wy - Bardańczycy". Kompan de Berga mimowolnie uśmiechnął się. Pierwsze lody zostały przełamane. Nie widać było w jego oczach poprzedniej nieufności. „Można być Kordyjczykiem i mieć bardańskie serce" - de Berg uderzył kułakiem w pierś, jakby chciał się upewnić, że rozmówca zrozumie, o który narząd chodzi. - „Ale w jednym wam nie dorównamy. Do jednego trzeba urodzić się Bardańczykiem. Nikt nie warzy takiego piwa jak wy!". Góral wybuchnął śmiechem, tłukąc łapą w stół przewrócił kufle z piwem, a de Berg zrozumiał, że właśnie zyskuje sobie sojusznika.

Podczas rozwoju postaci Kordyjczyk podnosi Więzy Sojuszników za mniejszą ilość Punktów Doświadczenia. Rozwój kosztuje o 20% mniej niż by to wynikało z Tabeli Rozwoju Postaci.



Cynazja

Premie do Współczynników: *Spryt +1, Wiarygodność +1*

Cynazja jest wspaniała. To centrum kultury i nauki słynące z uniwersytetów, bibliotek i dzieł sztuki. Tu człowiek szlachetny rodzi się dyplomatą i tylko od jego determinacji zależy, czy skończy jako doradca gildii handlowej, szpieg na usługach któregoś z państw Dominium, czy może morderca, którego ostrzem są dokumenty i listy zdolne rzucić na kolana. Pośród wielkich tego świata Cynazja jest jak delikatny sztylet, z pozoru niegroźny, lecz w rzeczywistości równie niebezpieczny. W końcu nastały czasy tego niewielkiego kraju, dziś Cynazja jest obecna wszędzie tam, gdzie dzieje się coś ważnego. Jej dyplomaci rozsiani są po całym Dominium i biorą udział w niezliczonej ilości debat, negocjacji i paktów. Czasem zdaje się, że bez Cynazyjczyka dwóch ludzi nie zdoła się już dogadać. Wszyscy dziś krzyczą o niezależnego świadka i zawsze wtedy zjawia się poseł Cynazji...

Będąc Cynazyjczykiem musisz biegle władać słowem i mistrzowsko grać emocjami. Całe twoje życie to teatr. Raz będziesz kłamał z najszczerszym uśmiechem, innym razem ostrzegał z mrożącą krew grozbą w głosie. Zamienisz się w kamienny posąg lub udasz gejzer emocji. Nie ulękniesz się dysputy z karyjskim inkwizytorem ani kordyjskim generałem, nie stracisz rezonu na dworze papieskim ani w alkowie jednej z matryjskich księżnych. Będziesz grał, prowokował i zawsze pamiętał o celu dysputy oraz o zwycięstwie. Kochasz, panie, wyzwania i sekretne podchody? Oszustwa i szeptem wypowiedziane przyrzeczenia? Cynazyjczyk odkryje sekret chowany od wieków, przejrzy historię rodu i odnajdzie jego słaby punkt. Zdobędzie dokument, którego nikt nie powinien dostać, a następnie użyje go, z całą swoją bezczelnością.

Skoro ktoś zatrudnił Cynazyjczyka, potrzebował człowieka, który nie myli się i przed którym nie można się uchronić. Czy jest ktoś na tym świecie, kogo nie potrafiłbyś, panie, zgubić? Papież, może...

Cechy Cynazyjczyka *(wybierz jedną z nich):*

Wszechstronne wykształcenie

Późnym majowym wieczorem dwaj mężczyźni spacerowali alejkami parku w pobliżu uniwersytetu. Starszy wspierał się na lasce, był słaby, ale mówił pewnym, spokojnym głosem: „Cały świat znajduje swoje odzwierciedlenie w świecie książek. Świat jest biblioteką, a wszystkie jego sekrety skupiły się na ścianach Katedr, na pergaminach i na zapisanych kartach ksiąg. Trzeba je odszyfrować, a to rzecz niełatwa. Zdobywanie wykształcenia jest jak podróż, bo jedne książki odsyłają do drugich. Na wędrowca czyhają niebezpieczeństwa fałszywych interpretacji i herezji. Może on pobłądzić w gąszczu symboli i alegorii albo przepaść na manowcach zakazanej wiedzy. Jeśli zechcesz zostać takim podróżnikiem, odkryjesz, jak gorzka to wędrówka. Nigdy nie osiągniesz celu, bo nikt nigdy nie pojął całej istniejącej wiedzy. Mogę cię za to zapewnić, że nie będziesz narzekał na nudę w podróży...". Królewski syn słuchał z uwagą, jakiej nigdy nie poświęciłby samemu Cesarzowi.

Podczas tworzenia postaci Cynazyjczyk otrzymuje dodatkowe 20 pk. na zakup dowolnych Umiejętności dodatkowych. Żadna z tych Umiejętności nie może być wykupiona na poziomie większym niż 3.

Cynazyjski umysł

„To łatwe!" - Eleanor uśmiechnęła się, a w jej oczach zamigotały ogniki. - „Nieraz widziałam, jak jeździli konno mój ojciec i brat". Stary mnich pokręcił głową z dezaprobatą - „Nie wolno, pani. Gdyby coś ci się stało, nigdy bym sobie tego nie wybaczył!". Cynazyjka udała obrażoną - „Ależ z łatwością mogę udawać mężczyznę, nowicjusza i jechać konno na męską modłę! Dzięki temu nas nie znajdą - szukają młodej kobiety, a nie grupki mnichów". „Pani, ale to się wyda! Nasza reguła nakazuje recytować wybrane fragmenty Katedraliów!" - mnich przeraził się - co by sobie pomyśleli jego bracia, gdyby wyszło na jaw, że ukrywa w habicie młodą dziewczynę. Oburzenie zaczęło się przeradzać w zdziwienie, kiedy Eleanor zaczęła recytować w starodoryjskim. „Moja modystka ma zakład koło lektorium..." - rzuciła na koniec.

Podczas rozwoju postaci Cynazyjczyk podnosi Umiejętności za mniejszą ilość Punktów Doświadczenia. Rozwój kosztuje o 20% mniej niż by to wynikało z Tabeli Rozwoju Postaci.



[rys. T.J]

Ragada

Premie do Współczynników: *Opanowanie +1, Zręczność+1*

Przed wiekami Ragada była najsilniejszym i najbogatszym krajem Półwyspu Pazura, jednak wojna domowa, która wybuchła blisko dwieście lat temu, zmieniła kraj w ruinę. Dziś to ziemia pełna biedy i głodu, toczona zarazami i nieustanną wojną. Ludzie pałają do siebie nienawiścią, która z każdym rokiem coraz głębiej zalega w ich duszach. Dziś już nikt nie chce przebaczać, nikt nie szuka szans na pokój czy rozejm. Tu liczy się już tylko zniszczenie przeciwnika. Albo on, albo my. Szalone? Nie inaczej.

Każdy, kogo wychowała ta ziemia, jest szalony. Szalony i bezlitosny. Rodząc się Ragadańczykiem, człowiek rodzi się mordercą. Ta ziemia nie chowa już nikogo innego. Spójrz, panie, na siebie, na to jak trzymasz pistolet i gdzie nosisz sztylet. Potem wyciągnij rapier i pokaż mi kogoś spoza Ragady tak właśnie uzbrojonego. W Agarii? Może, może tam... Ich życie to codzienna walka z elfami i orkami. Wraz z Agaryjczykami stanowicie najbardziej niebezpiecznych ludzi świata. Jeśli elf miałby przed kimś zadrżeć, zadrżałby właśnie widząc ciebie, czyż nie? Dałbyś, panie, radę elfowi?

Dwieście lat wojny domowej zamieniło was w morderców. Dziś Ragada słynie w Dominium z rancorów - ludzi, których najmuje się do każdego zadania, czy jest to zabójstwo, czy porwanie. Oni nie mają żadnych zahamowań, dawno już zapomnieli, co to jest sumienie i jakiekolwiek wyrzuty. Wojna zniszczyła ten naród, pozbawiła ludzkich wartości, odebrała godność i honor. Została tylko nienawiść i nieufność do drugiego człowieka. Ragadańczycy są zamknięci w sobie, zimni, odpychający. Nie jesteście lubiani w Dominium i trudno po prawdzie się temu dziwić, kiedy na ciebie spojrzeć. Nie masz w sobie ciepła, nie gościsz na twarzy uśmiechu, a to, co kryjesz w oczach przywodzi tylko dreszcz.

Trudno być twoim przyjacielem.

Cechy Ragadańczyka *(wybierz jedną z nich):*

Zwarcie

Ventez oblizał nóż z krwi swojej poprzedniej ofiary i lekko pochylony zaczął podchodzić do uzbrojonego w rapier Nordyjczyka. Na twarzy mężczyzny widział pogardę, ale również strach. „Boisz się, panie? Przecież ja mam tylko nóż, a ty wspaniały rapier. Nadziejesz mnie jak szaszłyk, Nordyjczyku, i upieczesz w pożarze". Mężczyzna obserwował, jak Ventez zaczyna go obchodzić. Oczywiście cały czas był zwrócony w stronę nożownika i odgradzał się ostrzem rapiera. Nie był głupi, wiedział, że Ragadańczyk naigrawa się. Wystarczyłaby chwila nieuwagi, a napastnik zbliżyłby się i zarżnął go jak wieprza. Nie miał zamiaru dać okazji. Ragadańczyk wolniutko, krok po kroku zataczał koło. Nagle zatrzymał się i rzekł - „Boisz się noża. Słusznie". Za plecami Nordyjczyka pojawił się drugi nożownik. Ostrze błysnęło światłem pożaru.

Każda Rana Lekka zadana przeciwnikowi w zwarciu staje się Raną Ciężką. Dotyczy to zarówno każdej broni do walki wręcz, jak i walki na pięści.

Ragadańska nieufność

„Nie posłuchamy cię, panie, chociaż jesteś wysłannikiem Cesarza". - oficer podrapał się po świeżej bliźnie i splunął. - „Coś mi tu śmierdzi, więc nie mam zamiaru stosować się do tego polecenia". Emisariusz pobladł z wściekłości - „Ależ.... Ale to rozkaz!". Oficer pokręcił głową z kwaśnym uśmiechem - „Mam w dupie głupie rozkazy i podejrzanych wysłanników. My, Ragadańczycy, jesteśmy jak dzikie psy, panie. Przywykliśmy do pustych słów, obietnic bez pokrycia, podżegania do zdrady albo do buntu. Słyszałem już demagogów o wężowych językach, butnych watażków i heretyckich kaznodziejów, spierających się z wcale nie lepszymi ludźmi Papieża. Mam już tego po uszy. Widziałem ludzi, którzy podawali się zupełnie za kogo innego i zdrajców zmieniających barwy, gdy tylko zwietrzyli niebezpieczeństwo. Sądzę, że jesteś jednym z nich i nie posłucham rozkazu".

Uratował życie swoje i wszystkich żołnierzy w oddziale.

Testy Autorytetu i Wiarygodności wymierzone przeciw Ragadańczykowi stają się trudniejsze o 4.



ilustr. TUJ

Agaria

Premie do Współczynników: *Zręczność +1, Spostrzegawczość +1*

Przed wiekami Agaria walczyła z Dominium i wojnę tę wygrała, przez lata pozostając nie podbitą. Potem zaś, gdy do serc Agaryjczyków trafiły słowa Jedynego, Agaria stanęła do wojny z wrogami Dominium i wtedy to ich rzuciła na kolana. Zmieniały się fronty i sojusze, zmieniali się dowódcy i pola bitew. Nie zmieniło się tylko jedno. Agaria zawsze żyła wojną.

Choć w całym Dominium toczy się wojny, a w każdym państwie służą żołnierze, to tylko w Agarii żyją ludzie, którzy żołnierzami zwyczajnie się rodzą. Zarówno duchowny, jak i oficer, tak uczony jak i najemnik, kimkolwiek jesteś, jeśli wychowałeś się w Agarii, jesteś żołnierzem. Najważniejsze są odwaga i przyjaźń, bo bez nich człowiek idący na wojnę z demonami Valdoru nie zdołałby wytrwać. Każdy tu, tak na froncie, jak i w głębi kraju żyje według tego kodeksu: „Nigdy nie zawiedź przyjaciół i nigdy nie opuść sojuszników".

Możesz ruszyć w największe piekło i będziesz wiedział, że jeśli przepadniesz, ludzie z oddziału przyjdą ci z pomocą. Elfy, orkowie, wszelkiej maści demony są wrogiem zbyt strasznym, by traktować go jak zwykłego przeciwnika, a żołnierzy traktować jak najemników, którzy - jeśli zginą - zostaną zastąpieni nowym wojskiem. Tu walczy się inaczej - bo bez tej inności człowiek nie ruszyłby na spotkanie Ciemności i walkę z nią ramię w ramię. Agaryjczycy są silni swą odwagą i pewnością siebie, bo jeśli człowiek zatłukł elfa czy demona, nie straszny mu jeden, czy i pięciu rzezimieszków.

Lecz po co o tym wszystkim pisać? Nikt w całym Dominium nie jest na tyle głupi, by urządzać zasadzkę na Agaryjczyka. To tak, panie, jak gdybyś rzucił się na watahę wściekłych wilków. Może nawet na watahę byłoby napaść łatwiej. Człowiek, który cało wrócił z agaryjskiego frontu, na pewno jest groźniejszy od kilku wilków... Obok wywodzących się z Ragady rancorów, Agaryjczycy są najniebezpieczniejszymi ludźmi w Dominium.

Cechy Agaryjczyka *(wybierz jedną z nich):*

Doświadczenie

Prowadziłem oddział piechoty do kontuszarzy na krasnoludów, z boku uderzyć miała karyjska ciężka kawaleria. Tyle, że Karyjczyków coś zatrzymało. Stali jak zaczarowani. Poprowadziłem chłopaków, choć sprawa była przegrana. Wszyscy powtarzają, że ludzka piechota nie dorówna krasnoludzkiej, jednak zwarliśmy się w walce. Było krucho, nie powiem. W pewnym momencie zobaczyłem ich wodza i zaatakowałem go natychmiast. Ostrze złamało się, więc chwyciłem mój zapasowy miecz, a kiedy ten pękł na tarczy, sięgnąłem po sztylet, a potem po toporek do rzucania. Mówię wam, krasnoludy są twarde. Spróbowałem dwurakiem odebranym trupowi, ale pomógł dopiero wyrwany krasnoludowi młot. Czas był najwyższy, bo już się wykrwawiałem.

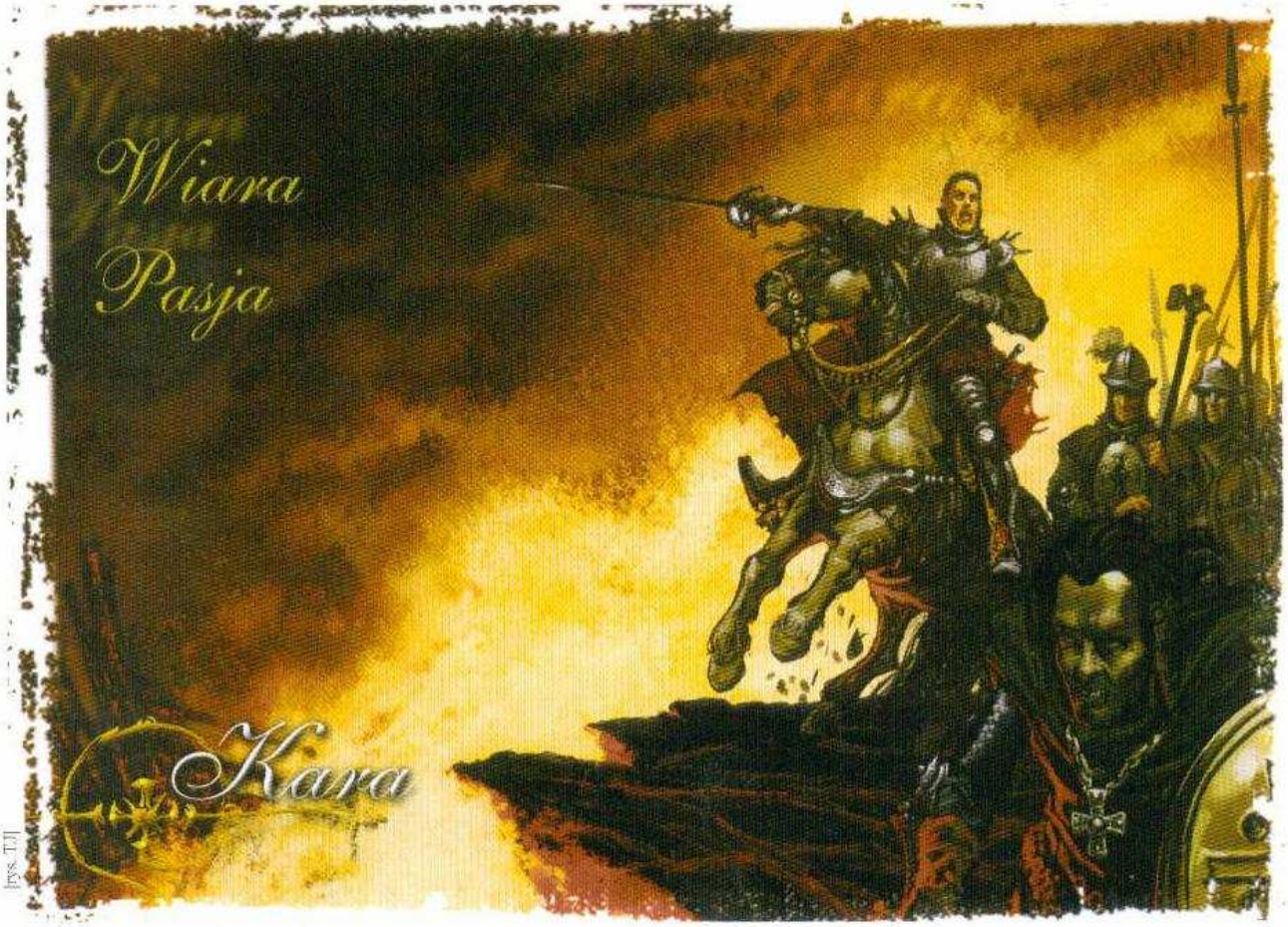
Potrafisz użyć każdej broni do walki wręcz. Twoja Umiejętność władania nią jest równa połowie wartości najwyższej Umiejętności posługiwania się bronią (zapewne Walka wręcz - rapier).

Wiedza o magii

„Trafiliście pod zły adres" - Belvic wzruszył ramionami i wymownie spojrzał na drzwi. Jego goście nie wyglądali na zakłopotanych. „Ośmielę się zaprzeczyć, baronie" - rzekł starszy - „Pańskie nazwisko cieszy się większą sławą niż pan przypuszcza". Młodszy dodał - „Nie wątpimy również, że wiedza dorównuje sławie". „Nie obrażcie się, panowie, ale wolałbym cieszyć się sławą w samotności..." - odparł Belvic. Starszy wszedł w słowo - „W rzeczy samej. Postaramy się ją uszanować. Zostawiamy ten przedmiot i wrócimy za trzy dni po odpowiedź, czym on właściwie jest. Nasza wdzięczność dorówna pańskiej skromności". Po wyjściu gości na stole został woreczek pokryty elfimi literami. Belvic miał taki sam i jego zawartość traktował jako najcenniejszy ze skarbów.

Agaryjczyk posiada rozległą wiedzę na temat valdorskiej magii i stworzeń Valdoru (tylko Valdoru!). Potrafi rozpoznać tamtejszych czarowników i odgaduje efekty czarów, które szykują (tak, jak gdyby miał Okultyzm na poziomie 5). Sporo wie o magicznych przedmiotach i o tym, jak je stosować (modyfikator +5 podczas testu Wiedzy ogólnej). Orientuje się również w zwyczajach orków, elfów i rzadziej spotykanych stworzeń (modyfikator +5 podczas testu Wiedzy ogólnej). Potrafi zrozumieć w ograniczonym stopniu język orków i porozumiewać się nim w bardzo podstawowym zakresie.

W razie wątpliwości co do zakresu kompetencji tej Cechy MG może uznać, że oferuje ona Umiejętność Wiedza o Valdorze na poziomie 5.



Kara

Premie do Współczynników: *Wiara +1, Budowa +1*

Od setek lat Kara słynęła z silnie wierzących mieszkańców i nieustępliwej walki z Ciemnością. Dziś jednak Kara nie jest już wzorem i przykładem. Religijne szaleństwo opętało ją tak mocno, iż zaczęło przerażać mieszkańców Dominium. Ogień wiary rozgorzał tak silnie, że nie sposób go opanować. Nie panuje już nad nią Kardynał, a nawet Papież. Ogień fanatyzmu wyrwał się i pali wszystko, czego dotknie.

Nie ma w Dominium ludzi bardziej oddanych Jedynemu. To spośród Karyjczyków wywodzą się tysiące pielgrzymów, pątników i mówców oraz ruszających ku straceńczej misji nawracania pogan Valdoru. Kara słynie z nieustannych krucjat przeciw sługom Ciemności i z Inkwizycji. Życie każdego mieszkańca Kary oddane jest w całości Stwórcy i toczy się wokół modlitw i służby Jedynemu. Czyś jest bogatym szlachcicem, czy zwykłym chłopem, cały swój dzień dedykujesz Jedynemu. Masz w sobie odwagę i wiarę w Jedynego tak silną, że nie cofniesz się przed stworami z Valdoru, nawet jeśli będą ich setki. Karyjczycy to najdzielniejsi spośród rycerzy ruszających do walki z orkami.

Poznać możesz Karyjczyka po modlitwie, po krzyżu ściskanym w dłoni, po nieludzkiej odwadze i ogniu w oczach, który jedni mają za obłęd, inni zaś za bezgraniczną ufność w Stwórcę. Nie znajdziesz ludzi głębiej wierzących. Nie mają Karyjczycy żadnych wątpliwości, pytań, nie dociekają i nie próbują pojąć. Oni zwyczajnie i szczerze wierzą. A kiedy Ciemność roztoczy swe macki, a magia i jej siły rzucą innych na kolana, Karyjczyk podniesie głowę, wymówi słowa modlitwy i ruszy do przodu. Wiara da mu siłę, której nikt inny w sobie nie odnajdzie. Dlatego właśnie najlepsi Inkwizytorzy wywodzą się z Kary, a jej rycerstwo na polach Valdoru z łatwością przełamuje magiczne bariery utkane z pogańskich zaklęć.

Będąc, panie, Karyjczykiem, jesteś najwierniejszym rycerzem Jedynego.

Cechy Karyjczyka *(wybierz jedną z nich)*

Aura wiary

Myrion de Roven uważał się za dobrego poetę, ale nie potrafił znaleźć słów, które mogłyby opisać ten widok. Karyjskie rycerstwo ruszyło naprzód. Z początku wolno, potem jak rozpędzona bestia, galopem. Elfia piechota szykowała się do przyjęcia szarży. Jej głównym atutem było wsparcie czterech magów. De Roven widział ich magię już wcześniej. Dosłownie roztopili regiment lekkiej agaryjskiej kawalerii. Teraz wznosili ręce, by ponowić zaklęcie przeciw Karyjczykom. Kiedy rycerze opuścili lance, czar został wyzwolony. Pancerze rycerzy zamigotały różnobarwnymi światłami, między nogami koni tańczyły wyładowania. Jeden z jeźdźców spadł i dosłownie wyparował, ale pozostali nie zwrócili na to uwagi. Czar został złamany, a magowie zaczęli się wycofywać. Kawaleria z impetem wpadła w mur elfich wojowników i rozbiła go. Teraz dopiero de Roven uświadomił sobie, że przez cały czas słyszał, jak Karyjczycy śpiewają podniosły hymn.

W czasie testu przeciwstawiania się magii (a także przy próbach zranienia istot z Cechą Odporność na zranienie) Karyjczyk otrzymuje premię +4 do swojej Wiary.

Pasja

Stary rycerz był już martwy, ale jeszcze o tym nie wiedział. Pozbawiony konia, zakuty w ciężki pancerz, przedzierał się przez zgraję bandytów, wyrąbując sobie drogę ciężkim mieczem. Gdyby rozbójnicy ochłonęli trochę i rozejrzeli się po polu bitwy, widok strat przeraziłby ich. Wszędzie ścieliły się straszliwie rozrąbane trupy. Ale nie było czasu na chłodne szacunki. To była walka na śmierć, umrzeć zaś mieli wszyscy. Kilka razy długie ostrza przebiły pancerz rycerza, ale nie zdołały powstrzymać kolejnych ciosów miecza. Kiedy rycerz skończył swoje dzieło, jego ciało było jedną raną. Spojrzał na zabitych, polecił się w myślach Jedynemu i skonał.

W czasie walki Karyjczyk ignoruje PT wynikające z ran, dopóki jego suma nie przekroczy 5. Wraz z otrzymaniem rany, która podnosi PT do wartości 6, zsumowane kary odejmuje się od Współczynników w normalny sposób. Gdy Karyjczyk skończy walkę, mija też jego nadludzka odporność na ból i PT zaczyna działać natychmiast, bez względu na jego wartość.



Matra

Premie do Współczynników: *Wiarygodność +1, Spryt +1*

Każdy chyba naród miał w swej historii silną królową, która w czasach, gdy nie było mężczyzny godnego zasiąść na tronie, brała rządy w swoje ręce. Matrą królowe władają od zawsze. To ziemia silnych kobiet i podległych im wojowniczych mężczyzn.

Jeśli wywodzisz się, pani, z Matry, oto mam przed sobą kobietę bez wątpienia wyjątkową. Gruntownie wykształconą, obdarzoną intuicją, a do tego silną i odważną. Władasz pani kordyjskim, doryjskim, zapewne także znasz choć trochę Katedraliów, także oczywiście historię Dominium. Znasz się na robieniu rapierem i jeździectwie. Takie właśnie są kobiety Matry. Silne i niezwykłe, łączące w sobie delikatność zmysłów i kobiecą intuicję z wykształceniem i siłą, jaka kojarzona jest w pozostałej części Dominium tylko z mężczyznami.

Wszystkie też bez wyjątku kobiety Matry są bezwzględnie oddane królowej. Kord i jego słynna lojalność są niczym, gdyby je porównać do stosunków wewnątrz tutejszych rodów. Tu Królowa Matka jest ważniejsza od wszystkiego dosłownie; od twojej rodziny, od twego rodu, od Papieża nawet. Mówią, że ważniejsza jest nawet od Jedynego.

Kord słynie z lojalności, podczas gdy to w Matrze królowa cieszy się największą wiernością swych sług. To Cynazja słynie z najsprawniejszych polityków, podczas gdy – jeśli spojrzysz na mapę Dominium – zauważysz, że najdelikatniejsza i najbardziej rozległa jest sieć interesów Matry. O Ragadzie mówi się, że tylko tam naprawdę wiedzą, czym jest zemsta. Cóż, wolałbym stanąć na drodze Ragadańczyka, niż twojej, pani.

O narodach mówi się wiele, o Matrze zawsze cisza...

Cechy Matranki *(wybierz jedną z nich):*

Cisza i cień

Nie sposób spójnie opowiadać o wydarzeniach tamtego wieczora. Mogę opisać co najwyżej kilka luźno skojarzonych obrazów i spróbuję oddać jedynie ogólny sens tego, co się stało. Ta kobieta musiała być czarodziejką - śledziłem ją przez cały czas trwania balu, a mimo to co kilka minut wymykała mi się i znikała w tłumie gości. Potrafiła wejść w cień balkonu i pojawić się po jakimś czasie w drugiej części sali, przy stole. Sądzę, że po prostu bawiła się ze mną. Nie potrafiłem udaremnić jej spotkania z hrabią, ale nie czynię sobie wyrzutów z powodu porażki. Tej kobiety nie dało się upilnować.

Matranka otrzymuje Umiejętność dodatkową Ukrywanie się w mieście na poziomie 4. Potrafi stosować ją z niezwykłą gracją i elegancją, czyli stosowanie tej Umiejętności przez Matrankę nie uchodzi za niehonorowe i niegodne. W czasie gry Umiejętność tą można rozwijać za PD na normalnych zasadach.

Skrytobójstwo

Biskup Cyneus musiał umrzeć w przeciągu sześciu dni, ale już poza granicami Matry. Jego śmierć nie mogła rzucić cienia podejrzeń na tutejszy wywiad. Nadia musiała nie tylko dobrze wykorzystać jedyną okazję, kiedy znajdzie się w pobliżu duchownego. Kiedy nadeszła jej kolej, Nadia podeszła do biskupa, uklękła na schodku i odebrała błogosławieństwo. Potem wstała i ustąpiła miejsca następnej dziewczynie, tym razem już prawdziwej zakonnicy. Biskup umarł pięć dni potem, poza granicami Matry. Członkowie jego świty twierdzili, że zatruł się nieświeżą rybą.

Matranka potrafi podejść do człowieka, który nie podejrzewa jej o złe intencje i zaatakować go za pomocą niewielkiego przedmiotu, np. szpili czy sztyletu. W tym celu musi zdać test Blefu, czy uda jej się osłabić czujność ofiary. Broń bohaterki może być zatrutą szpilą, wówczas ofiara nie czuje nawet ukłucia. Ofiara nie będzie pamiętała i podejrzewała Matranki - gdy np. objawy zatrucia nastąpią po kilku dniach, nie skojarzy tego faktu z bohaterką.

Matranka może również spróbować zabójstwa ostrzem sztyletu. W takim przypadku zawsze zadaje obrażenia co najmniej Ciężkie.

Jeśli Blef się nie powiedzie, niedoszła ofiara nie nabiera podejrzeń, ale stanie się zbyt czujna, by Matranka mogła użyć tej Cechy ponownie wobec tej samej osoby.

Przedstawione Cechy dotyczą tylko postaci kobiecych wywodzących się z Matry. Jeśli gracz chce grać Matryjczykiem, nie otrzymuje żadnej Cechy do wyboru i tworzy go podobnie jak postać z dowolnego innego, mało znaczącego państwa Dominium, z Devonu, Kelszatu, czy Delli. Bohater otrzymuje więc zamiast jednej z Cech równo 1000 kordinów, tak jak napisano w regułach Retuszu.



[rys. TJ]

BARDANIA

Premie do Współczynników: *Spostrzegawczość +1, Wytrwałość +1*

Bardania była niepokorna od zawsze. Jeśli na Półwyspie Pazura coś się działo, Bardania była wbrew. Jeśli Papież prosił, Bardania odmawiała, jeśli zaś milczał, to oni wtedy słali mu pomoc. W końcu jednak miara się przebrała, a spisek zrodzony w Nordii doprowadził do rozbiorów i upadku państwa. Czy to był koniec Bardani?

W żadnym razie. Pozbawieni ziemi zdają się Bardańczycy być jeszcze bardziej niepokorni i uciążliwi dla sąsiadów. Czy znajdziesz, panie, lepszy dowód na to, iż nigdy nie wzbili się wyżej, niż ponad stan bandy rozbójników?

Niezależność i radość z życia... Na Boga! Któż inny byłby z tego dumny! Z tego, iż potrafi wstać - choćby teraz! - od ogniska i ruszyć na południe, dwa dni drogi stąd, by napaść na karawanę kupców z Matry. Lub też bez zastanowienia rzucić się do walki z regimentem nordyjskich strzelców, kiedy kompani wpadli w pułapkę. Lub też ucałować na pożegnanie ukochaną kobietę i ruszyć do Agarii, na ratunek przyjacielowi.

Nie znam sprawy, przed którą zawahałby się Bardańczyk.

Mówi się o nich, że nie traktują życia poważnie, podczas gdy podejrzewam, że właśnie traktują je najpoważniej spośród wszystkich innych narodów Dominium. Bardańczycy nie żyją w skromności i pokorze, myśląc o nagrodzie po śmierci. O, nie! Oni nie martwią się przyszłością, nie myślą o starości, nie dbają o konsekwencje swych czynów. Oni żyją! Oddychają pełną piersią, biorą z życia ile mogą, a czas im dany wykorzystują na ile tylko można. Dlatego wszędzie ich pełno, stąd zawsze znajdą ochotę do zawieruchy, do zabawy, do świętowania.

Cechy Bardańczyka *(wybierz jedną z nich):*

BARDAŃSKA ODWAGA

Tym razem pościg za rozbójnikami był zorganizowany lepiej niż poprzednio. Nordyjczycy zacieśniali pierścień obławy. Było ich wielu i mieli dobrych przewodników. Dowodzący umykającą bandą Bardańczyków Ketler Moorwight miał uzasadnione podejrzenia, że żołnierzy zaborcy wiedzie zdrajca, ale nie powiedział o tym nikomu. Nie chciał niepokoić swoich chłopaków. I tak miał dla nich złe wieści. „Słuchajcie" - powiedział, kiedy zatrzymali się na odpoczynek - „nie wymkniemy się Starą Drogą, ani tym bardziej przez Przełęcz Breckera. Jest tylko jedna droga: Dolina Wron. Wszyscy wiecie, co to za miejsce, więc nie narzucam tej drogi. Po prostu pytam, czy pójdziecie nią razem ze mną". Spodziewał się ciszy, namysłu, zdenerwowania. Zamiast tego usłyszał zawadiackie okrzyki. Teraz był pewien, że jego ludzie nie boją się niczego.

Wykonując rzut na Opanowanie podczas testu odwagi Bardańczyk może zawsze przerzucić jedną z kostek (raz na test).

MUSZKIETER

Posłuchaj, panie. Jestem Bardańczykiem - wygnańcem, mieszkańcem gór. W mojej rodzinie się nie przelewało. Ojciec miał nas czterech, bo matka odeszła do Jedynego. Dobry był z niego chłop, ale nie miał pojęcia jak radzić sobie z dziećmi. Kiedy ty bawiłeś się w wojnę machając wierzbową witką, ja dostałem do zabawy muszkiet. Kiedy podrosłeś i bawiłeś się na balach, ja uczyłem się czyścić broń. Nareszcie kiedy zalecałem się do mojej żony, jedyne o czym potrafiłem gadać to było strzelanie. Umówmy się tak - kiedy ty stwierdzisz, że potrafisz przekonać dowódcę orków do poddania się, ja nie będę tego kwestionował. Ale kiedy ja mówię, że wystrzelam ich wszystkich zanim zdążą dobiec tu ze swoimi tasakami, nie śmiej się proszę, bo naigrawasz się z mojego ojczulka.

Bardańczyk przeładowuje muszkiet i pistolet dwa razy szybciej niż osoba nie posiadająca tej Cechy.



Nordia

Premie do Współczynników: *Opanowanie +1, Wiara +1*

Historia mówi, że tysiące lat temu Jedyny ukarał rasę Rodian, istot, które zamieszkiwały nasze ziemie przed nami. Dziś pozostały po nich tylko Katedry, ruiny budowli i strach ukryty w ludzkich sercach przed Jedynym.

Zostali także ludzie, potomkowie Rodian. A wśród ludzi pozostali Nordyjczycy. Naród przeklęty, noszący w sobie ułamek potęgi i mocy Rodian, którą Jedyny nam, ludziom, odebrał! Żaden Nordyjczyk nie dostąpi zbawienia, a po śmierci czeka go tylko potępienie.

Jesteś człowiekiem przeklętym, a to słowo mówi wszystko. Twoje życie to nieustanne poszukiwanie odpowiedzi i próba przebłagania Jedynego. Dni i miesiące upływają na studiowaniu prastarych Katedr, badaniu antycznych legend i mitów. Wiecznie też towarzyszy ci świadomość tego, że każdy dzień zbliża cię do śmierci, a kiedy ta w końcu nastąpi - czeka cię kara, a ty wciąż nie wiesz, dlaczego Jedyny nie chce wam przebaczyć i jak go przebłagać?

Nie ma ludzi w Dominium tak silnych, tak zdrowych, tak długowiecznych. Moc Rodian to oprócz przekleństwa także ciało - nadludzkie. Nie chorują, nie znają co to nie gojące się rany, nie ma wśród nich ludzi pokracznych czy ułomnych.

Należy też wspomnieć o rzeczy, o której powszechnie się nie mówi. O wiedzy Rodian, którą Nordyjczyey posiedli, studiując Katedry. Inżynierowie i budowniczowie z Nordii należą do najlepszych, a ich wiedza wielokrotnie przerasta wiedzę naukowców z pozostałych stron Dominium. Wiedza pozostaje w ich granicach, jest ich skarbem i jedynym chyba wartym uwagi spadkiem po Rodianach.

Jesteś osobą obcą ludziom z Dominium. Silniejszy, długowieczny, władający antyczną wiedzą i językiem. Przede wszystkim jesteś jednak przeklęty.

Cechy Nordyjczyka *(wybierz jedną z nich):*

Regeneracja

Popełniłeś, panie, trzy błędy ignorancji. Powiem ci jakie i będzie to ostatnia nauka w twoim życiu. Po pierwsze wdarłeś się do mojego domu, otoczony zbrojną hałastrą i z czystej nienawiści do Nordyjczyków postanowiłeś mnie zabić, ale ignorancją było dopiero zniszczenie obrazu pędzla Melertona. Głupotą wykazałeś się również teraz, pozbawiając się zbrojnej eskorty. Zadarłeś z Nordyjczykiem - do końca życia powinieneś trzymać przy sobie straż. Po trzecie zaś zostawiłeś mnie konającego, myśląc, że umrę jak zwyczajny człowiek. To niewybaczalna ignorancja. Wiedząc, z kim zadzierasz, powinieneś zakończyć sprawę definitywnie. Kiwnij czy zrozumiałeś, bo nie pojedynkuję się z głupcami. Wyśmienicie, stawaj.

Nordyjczyk zdrowieje dwa razy szybciej niż człowiek innej narodowości, ponadto rany nie zostawiają na jego ciele śladów w postaci blizn, nie wpływają również na obniżanie Współczynników po zaleczeniu.

Przepędzenie

Zamieć skończyła się, ale Theos wcale nie był dobrej myśli. Jego koń ledwie stał na nogach i nie było szans, żeby dowiózł go jeszcze kilka kilometrów dalej. Młodzieniec wsłuchał się w oddech zwierzęcia, dojrzał kryształki lodu gromadzące się na jego chrapach i zrozumiał, że zdany jest tylko na siebie. Ostatnie co mógł ofiarować swojemu przyjacielowi, to cios łaski. Tymczasem wilcze wycie, dotąd odległe, nagle dobiegło ze wszystkich stron. Theos wyprostował się, dobył rapiera, wyciągnął również pistolet. Między drzewami dostrzegł gorejące ślepia. Po kilku uderzeniach serca zza brzozy wychylił się przewodnik stada. Przypuszczenia potwierdziły się - to nie były zwykłe zwierzęta. Theos zaczerpnął tchu, poczuł w płucach lodowe igły, lecz krzyknął wyraźnie: „Odstąpcie, bezduszni! Ja, człowiek, zaklinam was mocą waszego stworzyciela! Odstąpcie!". Nie pokładał w tym krzyku żadnej nadziei i zaskoczony patrzył jak stworzenia odchodzą.

Niektórzy Nordyjczycy posiadają moc odpędzania deviria o sile odpowiadającej Mniejszej Modlitwie (szczegóły znajdziesz w rozdziale mechaniki magii).



Gord

Premie do Współczynników: *Budowa +1, Wytrwałość +1*

Gord to istniejąca od wielu wieków unia ciężkich, kamiennych twierdz skupionych wzdłuż brzegów Morza Szeptów. Pasmo jest długie na kilkaset kilometrów i chroni ziemie Irkazji, Kałdosu i okolicznych krain przed potwornościami morza. To jedyna spośród granic Dominium, o którą nie dba ani Papież, ani Kord, ani żadne z wielkich państw. Jej losem nie interesuje się zupełnie nikt. Wysokie góry zdają się być naturalną ochroną przed Ciemnością i mało kto pojmuje, że po ich zachodniej stronie, w kilkudziesięciu zamkach i basztach co dzień giną ludzie walcząc z demonami i wszelkiej maści deviria.

Dla mieszkańców Dominium ludzie znad Zapomnianej Granicy są równie obcy jak sam Valdor. Niscy i brodaci Gordyjczycy bardziej przypominają krasnoludów niż szlachtę innych państw Sojuszu. Kobiety mają sylwetki nadludzko smukłe i kuszące, przypominają istoty ze snu, a nie damy z dworów ludzkiego świata. W tutejszych twierdzach nie nosi się delikatnych ubrań, pięknych rapierów, ani nie dba o modnie spięte włosy. Tu wciąż, jak za dawnych wieków dzierży się w dłoni topór, a w codziennym życiu liczy się siła i brutalność. Władzę mają tu ludzie najsilniejsi i najodważniejsi, ci, którzy sprawdzili się w krwawych bitwach z deviria, a nie ci, którzy szczycą się dobrym urodzeniem, jak to ma miejsce w każdej innej części świata.

Gord jest tak daleko od wszystkich spraw Dominium, od jego polityki, układów, rozmów i paktów, jak żadna inna ziemia. Czasem masz wrażenie, że łatwiej byłoby rozmawiać z którymś z książąt odległego Valdoru, niż z wodzami Zapomnianej Granicy. To mrukliwi, nieprzyjaźni ludzie, niepomni na żadne argumenty i słowa, od lat nie chcą przystąpić do Sojuszu. Choć na co dzień walczą z Ciemnością, choć wierzą w Jedynego, to mają jednak Papieża, Cesarza i całe Dominium zupełnie za nic. Nie płacą Papieżowi podatku na wojnę z Valdorem, nie dają swych ludzi na front do Agarii, nie przepraszają za nic i nie ślą pięknych słów zaklętych na delikatnych papeteriach.

Trudno uwierzyć, ale i o Kordzie niewiele słyszeli, a już na pewno zupełnie nie wzbudza on u nich żadnych uczuć - ani podziwu, ani szacunku, ani choć lęku.

Zapomniana Granica leży na prawdziwym końcu świata. Bierze od Dominium to, co jej przydatne, lecz odrzuca wszystko co zbyteczne. Gordyjczycy pokochali broń palną, oddali się całym sercem Jedynemu, wysłuchali nauk Inkwizycji o tym, jak walczyć z Ciemnością. Do tego dodali swą siłę, upór i odwagę, także potęgę swych twierdz i niosący śmierć błysk spadającego ostrza topora. Stanęli nad brzegiem Morza Szponów i rzucili wyzwanie Ciemności.

Stoją tam od lat i nie zanosi się, by kiedykolwiek przyszło im ugiąć się przed naporem deviria.

Cechy Gordyjczyka *(wybierz jedną z nich):*

Niezłomność

Na szczycie schodów, oparty plecami o blankę leżał mężczyzna o rozmiarach i powierzchowności niedźwiedzia. Długa, zmierzwiona broda tylko częściowo zakrywała wielką ranę na brzuchu. Mężczyzna nadal trzymał w dłoni stylisko topora - wokół poniewierały się poćwiartowane ciała najeźdźców, a ich krew mieszała się z krwią rannego. Brat Bernard pochylił się i w pośpiechu zaczął wyjmować z niewielkiej sakiewki medykamenty. „Niezbyt dobrze to wygląda, panie" - mruknął w roztargnieniu mnich. „Moja morda też nie wygląda dobrze, ale noszę ją już pół wieku" - warknął ranny. - „Do roboty, bracie". „Atak odparty?" - zapytał po chwili. Mnich kiwnął głową nie przerywając koncentracji, a ranny w końcu pozwolił ciału zwiotczeć.

Po otrzymaniu rany Bohater nie musi sprawdzać, czy został wyłączony z walki (automatycznie zdaje test Wytrwałości).

Gordyjski wzrok

Ciemności były nieprzeniknione. Ciężkie chmury zasnuły księżyc i las zatonął w zupełnym mroku. Hrabia de Lucre niepewnie poruszył się w siodle i spojrzał w stronę przyjaciół, którzy stali w cieniu drzew. Nie widział ich, ani sylwetek, ani tego, że Gordyjczyk pokazuje mu, by się nie ruszał. Nie widział też zabójcy, który skradał się z obnażonym ostrzem. Mimo przejmującego lęku, hrabia jednak siedział wyprostowany w siodle, tak jak kazał mu Gordyjczyk.

Nagle świst noża przeciął ciszę nocy, a de Lucre usłyszał za sobą harkot niedoszłego zabójcy, który osuwał się na ziemię. Gordyjczyk dopadł doń, wyciągnął swój sztylet i pomknął gdzieś w czerń lasu. Hrabia wzdrygnął się przerażony.

Ludzie żyjący w gordyjskich twierdzach od dziecka przywykają do ciemności i podziemnych mroków. Bohater nie otrzymuje dodatkowych PT związanych z brakiem światła.

Przy blasku pochodni MG powinien traktować go, tak jakby był zwykły dzień, zaś w zupełnych ciemnościach, rozświetlonych tylko jakąś słabą poświatą, czy tylko odbiciem gwiazd, Bohater traktowany jest jak gdyby działał przy świetle pochodni.



[sys. TJ]

Doria

Premie do Współczynników: *Budowa +1, Wiarygodność +1*

Doria upada. Jesteś jednym z jej ostatnich rycerzy.

Doria nie ma silnej armii, od lat też nie ma dyplomacji, z którą ktokolwiek by się liczył. Ma Doria króla, lecz nikt chyba poza jej granicami nie zna jego imienia.

Można rzec, nie ma Dorii. Cóż pozostało? Odwaga kilkudziesięciu rycerzy. Umiłowanie tradycji. Kodeks rycerski. I rzecz najcenniejsza: doryjska duma, uczucie, jakiego Kordyjczyk nigdy nie zazna, myli przecież dumę z pychą.

Pozostało jeszcze kilka zamków i miast, a także ziemia, choć przecież tylko już skrawek. Nie ma drugiej takiej w Dominium. Jest wietrzna i zimna, szczera i czysta, tak jak ludzie, którzy tu znaleźli swój dom.

Lecz Doria to nie tylko ten skrawek ziemi na wschodzie. Doria to nade wszystko historia Dominium, pozostałość Imperium Dor, które przez wieki rozwijało nasz świat i broniło granic przed poganami. Pozostał wciąż język, do dziś najważniejszy w całym Dominium. Pozostały też drogi i katedry rozsiane w każdej części Dominium, od Santii po Matrę, także zamki i strażnice. Dziś rozrzucone są po dziesiątkach państw, wczoraj jeszcze leżały w granicach Imperium Dor. Są powodem dumy Doryjczyków i dowodem, że Dominium wiele zawdzięcza temu małemu skrawkowi ziemi, o wiele więcej, niż chciałby uznać Kord.

To nie czasy dla rycerzy. Chylę przed panem czoła, przed panem i całą Dorią. Przyjdzie ci zobaczyć upadek ojczyzny, a w końcu i samemu odejść. Życzę, byście odeszli z tego świata godnie.

Tak zapewne będzie, bo taka właśnie jest Doria.

Cechy Doryjczyka *(wybierz jedną z nich):*

W cieniu Doru

W starych, zimnych murach twierdzy stary Doryjczyk udzielał ostatnich rad swojemu synowi. Wiedział, że pożyje jeszcze dzień i mówił o sprawach najważniejszych. „Zostawiam ci, synu, dokładnie tyle, ile odziedziczyłem po swoim ojcu. Nade wszystko dumę i honor, których symbolem jest rodowy miecz. Dziedzictwem jest też wychowanie, które odebrałeś. Tradycyjne nauki mogą ci się wydać niepotrzebne albo nawet śmieszne, ale wiedz, że we wszystkim, co ci pokazywałem, ukryta jest mądrość, która leży u podstaw wszelkiej wiedzy. Świat ludzi wszystko zawdzięcza Imperium, więc, uzbrojony w mądrość z czasów świetności Doru, będziesz potrafił wywnioskować wszystko.

Podczas tworzenia postaci Doryjczyk otrzymuje premię +3 do Wiedzy ogólnej.

Rycerskie obyczaje

Bez wątpienia największym zaskoczeniem podczas mojego pobytu w Kindle był pewien osobliwy wypadek. Po prawdzie do dzisiaj nie wiem, co o nim myśleć. Musi pan wiedzieć, że nie mogę przestać myśleć o tamtym wydarzeniu. To było jedno z piątkowych spotkań u markizy. Sam pan wie, jak wyglądają. Starczy byle pretekst, by sprowokować sensację, szczególnie latem, kiedy nic się nie dzieje. Podejrzewam, że zapraszając do siebie Doryjczyka markiza prowokowała skandal. Wyobrażała sobie pewnie, że będą mówili o jej salonie jeszcze przez kilka tygodni. Przez pierwsze kilka minut, kiedy obserwowałem tego człowieka w kolczudze, zastanawiałem się, kto ze zgromadzonych pierwszy wybuchnie śmiechem. Bez wątpienia Doryjczyk był całkowicie pozbawiony dobrego smaku, ubrany jak na wojnę, ale jego zachowanie było jakieś... uroczyste. Nikt się nie śmiał. Ja poczułem chyba... szacunek. Po prostu te proste, staroświeckie maniery nie mogły być nie na miejscu ani tam, ani gdziekolwiek indziej.

Doryjczyk nigdy nie otrzymuje PT do testów Etykiety (np. za wejście na bal w znoszonym stroju podróżnym lub w kolczudze), jeśli zachowuje się zgodnie z nakazami tradycyjnego doryjskiego wychowania.

Krok II: Profesje

Człowiek szlachetnie urodzony nie musi zajmować się rzemiosłem ani uprawą ziemi. Czym może się zajmować? To zależy od tego, do czego go przygotowano w młodości. Każdy z nas odebrał wykształcenie – a ono zadecydowało o tym, kim staliśmy się wkraczając w dorosłe życie. Jeden dowodził wojskiem, inny brylował na salonach. Ktoś został księdzem, inny ambasadorem w dalekiej prowincji. Każdy człowiek ma w swym życiu coś do osiągnięcia, ma swe plany, marzenia i nadzieje związane z przyszłością. I tyś je miał...

Gracz wybiera dla swojego Bohatera jedną z proponowanych Profesji, a następnie jedną z dwóch Cech, charakterystycznych dla tego zawodu. Profesję oraz Cechę notuje na karcie postaci. Przy każdej Profesji podane są wymagania, jakie musi spełniać Bohater, by mógł ją wykonywać – dla wygody warto zanotować je na kartce, by pamiętać podczas dalszego procesu tworzenia postaci o ich spełnieniu!

Gracz, za zgodą Mistrza Gry, może wcielić się w postać, której Profesja jest inna od zaproponowanych. Gracz może zadecydować, że jego Bohater był kwatermistrzem, kapelanem czy jeszcze kimś innym. Wraz z MG powinien wtedy wymyślić ciekawą, charakterystyczną Cechę zawodową dla swego Bohatera.



Oficer straży miejskiej miasta Grande Jys. [G]

Wojskowy

Miałeś być generałem – oto marzenie twoich rodziców, a zapewne w szczególności twojego ojca. Jeśli przynieść chlubę rodzinie, to przecież właśnie czynem, w wojsku, na polach bitew, w kampaniach i potyczkach. Co czynił twój ojciec, dziad, pradziad, też i tobie było pisane. Stąd najlepsze wykształcenie, jakie mogła ci zapewnić rodzina, stąd listy polecające, najlepsze jakie mógł ci podarować ojciec, stąd wreszcie rada na drogę, jego uścisk, silny, szczery i życzenie powodzenia.

Los chciał inaczej. Otarłeś się o zaszczyty, blisko byłeś chwały i wygranej, lecz w końcu runąłeś i przegrałeś wszystko. Kim byłeś, kiedy świat się pod tobą załamał?

Gracz ma do wyboru trzy Profesje:
- *Oficer*
- *Żołnierz*
- *Zwiadowca*

Duchowny

Tradycja nakazuje, by pierwszy syn kierował się drogą wytyczoną przez Beocjana, drugi zaś Saoloma. Skoro więc twój brat ruszył z domu na wojnę i rozpoczął karierę oficera, tobie przypadła rola duchownego. Mniej chwały i splendoru, znacząco mniej szans na odznaczenia i medale. Dużo pracy, trudów, nauki i modlitwy.

Na co to wszystko? Po co?

Dla drugiego człowieka i dla Jedynego – odpowiedź, która wyjaśnia całe twoje życie...

Gracz ma do wyboru trzy Profesje:
- *Ksiądz*
- *Mnich*
- *Inkwizytor*

Dworzanin

A trzeci syn? Jaka jemu pisana jest rola? Historia uczy, że dla niego los jest najmniej łaskawy. Wiele mógłbyś o tym mówić, czyż nie? Trzeci syn to zawsze kłopot. Sam musi o siebie zadbać, sam wywalczyć sobie miejsce w historii. I tyś, panie, walczył bez zbytniego wsparcia rodziny, bez serdecznych życzeń powodzenia i wszystkiego tego, co było dane twym starszym braciom...

I jak w wielu przypadkach, życie trzeciego syna potoczyło się zupełnie inaczej niż on tego oczekiwał...

Gracz ma do wyboru trzy Profesje:
- *Emisariusz*
- *Artysta*
- *Szpieg*

Retusz

Piszą tu o ludziach wybitnych, o inkwizytorach, którzy mrożą spojrzeniem, o oficerach, którzy jednym słowem porywają ludzi do boju, piszą o osobach, które zdają się istnieć tylko na kartach powieści i legend. Powiedz, panie, żeś jest człowiekiem zwyczajnym; choć oficerem, to wcale nie tak genialnym, jak opisują; jeśli gwardzistą, to, do diaska, nienajlepszym w Dominium! Zrzeknij się swej Cechy, bądź zwykłym księdzem, zwykłym żołnierzem, zwykłym historykiem, bez bagażu nadludzkich wręcz zdolności, a ja ci to natychmiast wynagrodzę! Oto 2000 kordinów, będzie jak znalazł, gdy zechcesz przejść do kolejnych rozdziałów. Skorzystasz z nich, jak tylko zechcesz.

Oficer

Wymagania: *Opanowanie 12+*

Chyba nikt inny na świecie nie ma tyle mocy, by kazać ludziom ginąć. Oficer krzyknie „Wytrwać!" i pięciuset ludzi poświęci dlań życie jeden po drugim, trwając na swej pozycji. On krzyknie „Za mną!", a ludzie pójdą za nim do walki, choćby wróg był i dziesięciokroć silniejszy. Pójdą po śmierć, bo za dowódcą żołnierz idzie właśnie aż po śmierć. On jeden jest do końca pewny zwycięstwa, on jeden jest spokojny, jemu w końcu można ufać, że nigdy nie straci głowy i wyciągnie swych ludzi z każdych kłopotów. Tam, podczas bitwy, kiedy wybucha chaos, a ludzi opanowuje przerażenie - nie lęk, nie strach, lecz przerażenie właśnie! - gdy śmierć zbiera żniwo, a przyjaciele giną jeden po drugim, wtedy właśnie, pośród huku armat, jęku i płaczu rannych w pełni docenić można wybitnego dowódcę. Jedne szeregi łamią się, a inne trwają, choć są pod najcięższym ostrzałem. Jedne pułki roznoszą przeciwnika w pył, przechylając szalę zwycięstwa, inne topnieją szybko i rozpraszają się. Ile w tym zasługi żołnierzy, a ile dowódcy? Obaj, panie, znamy odpowiedź. Zna ją każdy, kto miał do czynienia z wojną. To oficer daje swym ludziom siłę do walki i wiarę w zwycięstwo, nawet w najgorszej chwili, kiedy wszystko wskazuje na to, że przyjdzie im przegrać i zginąć. A jeśli nie ma szans na zwycięstwo, to oficer da przynajmniej powód, dla którego mają oni wszyscy rzucić się pod ostrze i zginąć z honorem. Niejedną bitwę wygrano dlatego, że ludzie dobrze wiedzieli, dlaczego mają umrzeć i umierali właśnie.

Dawno nie stałeś na czele pułków, nie słyszałeś armat i tętentu kawalerii. Lecz przecież jeśli tylko pojawi się zagrożenie, wszystko w jednej chwili powróci i będzie jak dawniej. Poczujesz na sobie wzrok ludzi czekających na rozkazy, a czas niemal stanie w miejscu, gdy zaczniesz mierzyć siły i rozdzielać zadania. Kiedy na scenę wkracza zagrożenie, stajesz do gry! Tworzysz z ludzi armię, choćby było tych ludzi tylko pięciu, a śmierć rzuciła ci w twarz bandę zwykłych rabusiów. Cóż, wydaje się, że nie czekają cię już sprawy ważniejsze niż banda rabusiów na trakcie czy może obrona wsi przed dziką zwierzyną. Zostały tylko wspomnienia dawnej chwały i olbrzymie doświadczenie. Można już dziś powiedzieć, że nie osiągnąłeś w życiu tyle, ile chciał twój ojciec i nie spełnisz już jego marzeń. Nie znaczy to jednak, iż należy zawiesić płaszcz na kołku, zzuć buty i umrzeć w fotelu, gdzieś w małym pokoju taniej kamienicy. Wciąż warto ufać, że przed tobą wyzwania i sprawy, za które honorem będzie walczyć, a może i zginąć. Masz ogromne doświadczenie, masz przyjaciół i dawnych podwładnych rozsianych po całym Dominium, masz też swój rapier i swego konia.

Dokładnie tyle więc, ile ci trzeba, by wyruszyć w drogę.

Cechy Oficera *(wybierz jedną z nich)*

Dowodzenie

Rozbójnicy, zbrojna eskorta pana Janosa Hreviego, najwyraźniej obawiali się otaczających wzgórze żołnierzy króla. Widać było, że wcześniejsza zadziorność była tylko pozą. Młode chłopaki, synowie pasterzy i drwali, nie przeszli jeszcze chrztu bojowego z prawdziwego zdarzenia. Janos jeszcze raz przyjrzał się manewrom żołnierzy i przez głowę przemknęła mu myśl, że głupio byłoby dać się ująć tuż przed długo wyczekiwanym spotkaniem z Władcą Gór. „Za długo czekałem na tę chwilę" - szepnął sam do siebie. Potem głośno już powiedział: „Słuchajcie, nie znam tych gór jak wy, ale przez dziesięć lat dowodziłem takimi jak tamci. Są przewidywalni, więc zrobimy tak...". Janos zaczął wydawać rozkazy, zupełnie jak przed dziesięciu laty.

W chwili, w której dochodzi do starcia, Oficer wykonuje test Wiarygodności. W wypadku sukcesu przejmuje dowodzenie nad każdym sprzymierzonym Bohaterem Niezależnym, którego Wiarygodność jest mniejsza od Autorytetu Oficera. Od tej chwili gracz, a nie Mistrz Gry kieruje tymi postaciami. W wypadku, gdy wielu walczących pod rozkazami Oficera zginie lub zaczną oni sromotnie przegrywać, albo po wydaniu absurdalnych rozkazów, Oficer zmuszony jest do kolejnego testu Wiarygodności o Poziomie Trudności większym o 3.



[rys. RG]

Ucz się, panie!

Młody człowiek najwyraźniej nie zrozumiał. Nie pojął, że odwracający się tyłem Jerrod Kyle chce pokazać, że właściwie nic nie zauważył i nie żywi urazy. Zamiast skorzystać z uprzejmej furtki, młody człowiek chwycił Jerroda za ramię i szarpnął w gniewie. „Powiedziałem stój, panie! Nie pozwolę, żeby ta dama wyszła na ciemną ulicę w towarzystwie Nordyjczyka!". Młodzieniec błyskawicznie sięgnął po szpadę, lecz zanim zdążył wydobyć ostrze, poczuł na szyi chłód stali i mimowolnie przełknął ślinę. „Ta dama jest oficerem nordyjskiej armii, pójdzie gdzie chce i z kim chce" - wycedziła kobieta i wolno schowała rapier do pochwy. Skinęła na Jerroda i ruszyła do wyjścia. Kyle popatrzył na młodzika ni to z kpiną, ni przepraszająco i ruszył za swoją towarzyszką.

Na początku starcia, zamiast testu Inicjatywy, Oficer sam decyduje, kto posiada Inicjatywę w pierwszej rundzie. Jeśli jeden z jego przeciwników posługuje się tą samą Cechą, działanie Cech znosi się i należy stosować normalne zasady Inicjatywy.

Żołnierz

Wymagania: *Budowa 12+*

Chyba każdy dowódca na świecie ma swego wiernego żołnierza. Wybranego spośród setki ludzi, tego jednego, najlepszego. Człowieka, którego wszędzie bierze ze sobą, któremu bezwzględnie ufa i któremu, gdy zajdzie potrzeba, będzie mógł zwierzyć się z każdej myśli. Gdy trzeba, żołnierz ten milczy. Poproszony, podzieli się swoją opinią. Pozostanie w cieniu tak długo, jak długo będzie nieprzydatny, lecz wystarczy chwila, by w pełnej gotowości służył rapierem i wszelką inną pomocą. Można mu powierzyć dowolne zadanie, a on wsiądzie na koń i bez zbędnego słowa je wypełni. On zadba o wszystko, gdy przyjdzie ci paść nieprzytomnym ze zmęczenia. Pozostanie wiernym, gdy wszyscy inni zdradzą. Wciąż będzie walczył, kiedy ty padniesz ranny, a kiedy będzie trzeba, weźmie na siebie napastników, a tobie da czas na ucieczkę. Jego jednego zawsze można być pewnym. Masz, panie, czasem wrażenie, że z prawdziwym przyjacielem u boku mógłbyś dokonać naprawdę wszystkiego? Ech! Gdy się ma takiego człowieka, nic nie jest straszne.

Ja też miałem podobnego żołnierza. Bitnego i odważnego... Dokładnie takiego jak pan. Niestrudzony, zaufany, a nade wszystko wierny, tak bardzo, jak tylko wierny może być człowiek drugiemu. Wierzę, że niewiele jest na tym świecie potężniejszych wartości niż przyjaźń i lojalność. Wierzę w to, bom przed laty miał przyjaciela! Cóż, dawne czasy...

Minęły lata, lecz przecież żołnierzem człowiek jest aż do śmierci. Mimo upływających lat nie uleciało z ciebie zdecydowanie i pewność w działaniu, nie zapomniałeś, jak strzelać i jak zakłuć przeciwnika rapierem. Pojęcia wierności swemu dowódcy nie zbladły, bo one nie blednąnigdy. Zawsze pozostaniesz człowiekiem odważnym do granic. Nie jesteś już w wojsku, a twój rapier służy dziś różnym ludziom, czasem duchownym, uczonym, z rzadka jakiemuś oficerowi mającemu do załatwienia prywatną sprawę. Nadal, jak za dawnych lat, można na tobie polegać i prosić o spełnienie choćby najtrudniejszej misji. Potrzeba będzie nie lada sposobu, by odwieść cię od osiągnięcia celu...



[rys. RG]

Cechy Żołnierza *(wybierz jedną z nich):*

Zatrzymam ich, panie!

Bitwa była stracona, ale nie wszystko jeszcze się rozstrzygnęło. Stary generał pędził co koń wyskoczy, nie oglądając się na ostatniego żołnierza ze straży przybocznej. Doran był tuż za nim i również nie patrzył wstecz. Dopiero okrzyki, potem odgłosy walki sprawiły, że obejrzał się. Pozostałości lekkiej kawalerii kupiły im właśnie trochę czasu, stając do nierównej walki z pościgiem. „Być może się uda" - pomyślał Doran i mocniej spiął konia. Zza szczytu wzgórza wyłoniły się korony drzew. Ledwie kilkaset kroków dalej rozpościerał się Stary Las. Brakowało naprawdę niewiele, lecz gdy w przypływie triumfu żołnierz spojrzał za siebie, uśmiech zamarł mu na ustach. Pięciu jeźdźców wyrwało się z potyczki i zbliżało się w coraz szybszym tempie. Doran zatrzymał konia i z zaciętą miną dobył palasza. „Zatrzymać ich za wszelką cenę" - powtórzył rozkaz i ruszył w kierunku napastników.

Żołnierz otrzymuje dodatkową, czwartą kość podczas walki z więcej niż jednym przeciwnikiem. Kość tą może wykorzystać jedynie do Akcji w obronie.

Żołnierskie doświadczenie

Klemens, człowiek na służbie kawalera de Grock zastawił się przed pchnięciem, cofnął krok do tyłu, kątem oka dostrzegając tylko, że dopadnięty przez dwóch napastników de Grock ostatnimi siłami uwija się, by sparować każde z ich pchnięć. Tymczasem jego przeciwnik zaatakował ponownie, Klemens zszedł w bok, związał ostrze i w momencie okolił i natarł. Skoczył do przodu i nagle poczuł, jak noga zostaje mu w tyle, złapana przez plątaninę korzeni. Zachwiał się, a przeciwnik przecież tylko na to czekał! Rozbójnik skoczył do przodu widząc doskonałą okazję do kończącego pchnięcia!

Pomylił się jednak okrutnie. Klemens widząc, że już nie ustoi, rzucił się tylko ku ziemi i spadłszy tuż pod nogami przeciwnika wbił mu rapier tuż pod serce. O mały włos – pomyślał – o mały włos...

Żołnierz, dzięki swemu ogromnemu doświadczeniu nie popełnia głupich błędów i nawet przypadkowe, niespodziewane sytuacje nie są w stanie tak zaskoczyć go, jak każdego innego szermierza. Podczas walki Bohater korzysta z 3k20 (jak wszyscy) oraz dodatkowej k10 (k10+10 w walce treningowej). Po wykonaniu rzutu, gracz może zastąpić najniższy wynik na jednej z k20 wynikiem z k10 (lub k10+10 w walce treningowej). Dzięki temu zupełnie nieudane rzuty – reprezentujące jakieś niefortunne, przypadkowe zdarzenia przytrafiają mu się o wiele rzadziej.

Zwiadowca

Wymagania: *Spostrzegawczość 12+*

Zwiadowcy to najbardziej niezależni ludzie w wojsku. Jedyni, którzy mogą wyłamać się z dyscypliny i wojskowego drylu. Zwiadowca nie ma równo maszerować w szeregu, nie ma stać na warcie przez wydzieloną każdemu ilość godzin i czekać na przydziałową zupę i pajdę chleba. Jego zadanie to ruszyć w teren i zdobyć możliwie najwięcej informacji o okolicy i – jeśli są – o wojskach przeciwnika. Prowiant? Zwiadowca o siebie zadba. Mapy? On właśnie ma je sprawdzić w terenie i nanieść poprawki! Niebezpieczeństwo? Musi dać sobie radę. Można by sądzić, że o zwiadowców nikt nie dba! Miałeś takie wrażenie, kiedyś służył swej ojczyźnie? Każą ruszyć w teren i chcą wyników, tyle tylko jest ważne, czyż nie? Sądzę, że człowiek zostaje zwiadowcą dla ciszy i samotności, dla niezależności i wyzwań. Kocha wyjść w teren i przepaść na kilka dni, wędrować własnymi drogami, tak jak chce, a nie jak mu każą, tam gdzie jemu jest wygodnie, a nie gdzie kto go posłał.

Bezbłędnie poznaję zwiadowcę. Stoi on zawsze gdzieś z boku, cicho, patrzy tylko uważnie. Zdaje się znudzony, a przecież widzi wszystko. Wszyscy oni są tacy. Zawsze poznasz, że masz do czynienia z człowiekiem zwiadu! Mijają lata, lecz ty zupełnie się nie zmieniłeś. Miasta nigdy nie stały się twoją miłością. Po zakończeniu służby nie założyłeś delikatnych butów i wytwornych koszul. Wciąż znaleźć cię można na bezdrożach i w dzikich ostępach, tropisz i szukasz, nie w służbie ojczyzny, nie dla chwały rodu, z którego się wywodzisz, lecz z miłości do tego zawodu, dla ciszy, samotności i wyzwań, które niesie to zajęcie. Rzucić cię w teren i tylko czekać na raport. Minęły lata, a ty wciąż niezawodnie dasz sobie radę.



[rys. RG]

Cechy Zwiadowcy *(wybierz jedną z nich):*

Na przełaj

Anika spojrzała na swoich towarzyszy i po raz kolejny z dezaprobatą pokręciła głową. Chociaż włóczęga nie była dla nich pierwszyzną, cała czwórka wlokła się niemiłosiernie, marnując bezcenny czas. Piechurzy trzymali fason i nie skarżyli się na zmęczenie, ale czerwone z wysiłku twarze i ciężkie oddechy zdradzały wszystko. To nie byli ludzie przyzwyczajeni do wędrówek przez gęstą puszczę. „Jesteśmy w niebezpiecznym rejonie, panowie. Postarajcie się wykrzesać z siebie jeszcze trochę sił" - poprosiła. Idący na przedzie oficer dumnie zadarł głowę do góry i chciał coś powiedzieć, ale najwyraźniej zaschło mu w gardle albo stracił dech. Spokorniał i zaczął patrzeć pod nogi. W tym momencie Anika usłyszała w oddali charakterystyczny dźwięk. Wyrwała się do przodu, bezszelestna i czujna. Modliła się, by jej przeczucia tym razem okazały się mylne.

Podczas przepraw przez trudny, dziki teren (góry, lasy) Zwiadowca nie jest spowolniony. W ten sposób może przeprowadzić rekonesans i sprawdzać teren przed i po bokach trasy przeprawy i równocześnie, dzięki swoim zdolnościom, poruszać się dwa razy szybciej niż reszta grupy. Bez względu na prędkość poruszania się, Zwiadowca jest o wiele ostrożniejszy od każdej innej postaci, więc nie ma ujemnych modyfikatorów do testów Spostrzegawczości, wynikających z pośpiechu.

Swój człowiek

Zdarzały się dni, kiedy Cyel zazdrościł innym szlachetnie urodzonym wygodnego życia wśród ludzi eleganckich i światłych, ale dzisiejszy dzień do nich nie należał. Po otrzymaniu rozkazu patrolowania drogi przed karocą Marianny de Pyke spodziewał się nudy i przykrości obcowania z kapryśnymi dworakami. Tymczasem dworacy okazali się zamknięci w sobie i przestraszeni, a już pierwszego dnia na drodze Cyel zdobył niepokojące informacje. Rozmawiając z napotkanym drwalem dowiedział się, że do Miedzianego Kura wprowadzili się jacyś zbrojni, którzy nie chcą wypuścić nikogo ze wspólnej izby i każą karczmarzowi odprawiać z niczym wszystkich przyjezdnych. Cyel błogosławił wylewność drwala, teraz zgodnie z radą kierował konia do chaty smolarzy, którym również udało się wymknąć z gospody. Ktoś zastawił zasadzkę. Pozostawało do sprawdzenia - kto i z jakiego powodu.

Zwiadowca z łatwością dogaduje się z ludźmi prostymi, żyjącymi na wsiach, w lasach i w górach. Zna ich psychikę, zwyczaje i może uchodzić za człowieka z gminu. Rozmawiając z ludźmi żyjącymi na wsi i w dziczy, może uzyskiwać od nich wszelkie informacje, pod warunkiem, że nie są wrogo nastawieni. Bardzo często tacy ludzie informują Zwiadowcę z własnej inicjatywy, nie pytani.

Jeżeli MG ma wątpliwości, czy w danej sytuacji ta Cecha powinna zadziałać automatycznie i prosi gracza o test Zbierania informacji, Cecha pozwala dodać do Umiejętności +5.

Ksiądz

Wymagania: *Wiara 12+*

Ostatnimi laty ludzie nauczyli się mówić o sobie: „Jestem karianinem, ale wierzę po swojemu". O ile staram się pojąć te słowa, znaczy to chyba tyle co: „Wierzę, w Jedynego, lecz zupełnie nie mam dlań czasu." „Wierzę weń, lecz nie odmawiam pacierza, wierzę, lecz nie chodzę na mszę, wierzę, lecz na co dzień nie pamiętam o Nim wcale." Mam wrażenie, że całe Dominium staje się powoli „wierzące po swojemu." W końcu pozostaną tylko księża, którzy będą mieć czas dla Stwórcy. Oni ofiarowali Mu całe swe życie, więc nic innego ich nie pochłonie. Księdzem człowiek nie jest tylko do południa, czy kilka godzin po południu. On nie zaśpi z rana, by przez to zapomnieć o swych zadaniach, nie odłoży swej pracy na jutro, bo dziś boli go głowa. Ksiądz to zawód polegający na życiu w wierze i dawaniu innym tej wiary i siły z niej wynikającej. Ksiądz pomaga drugiemu człowiekowi w powrocie do Jedynego, pomaga zrozumieć religię i jej zasady, daje całym swym życiem przykład i nieustanną lekcję oddania Jedynemu.

Jak minęło twe życie? Spełniłeś, do czego cię powołano? Znam ludzi tobie podobnych. Wciąż wypełniasz swą misję i każdego dnia jesteś na służbie, czy tak? Zauważyłem, jak często mówi się, że życie duchownego w całości poświęcone jest służbie Jedynemu. Mało kto się poznaje na twej misji... Jest ksiądz w służbie Jedynego, to prawda! Lecz przecież całe swe życie poświęca on służąc ludziom, nikomu innemu! Oto jego misja i zadanie! Pocieszać, radzić, nauczać. Wspierać w walce ze słabościami i dawać siłę w najcięższych chwilach. Pomóc przemóc zwątpienie i strach, które opanują człowieka.

A gdy nadejdzie Ciemność, stanąć w pierwszym szeregu i ją pokonać.

Niektóre drogi już przed tobą zamknięte. Biskupstwa, tytuły kardynalskie, posługa u najmożniejszych i największych ludzi tego świata nie były ci pisane. Ale przecież w żadnym razie nie zmienia to twego życia. Przed tobą jeszcze wiele lat wspierania drugiego człowieka. Nieustannie pełen jesteś siły, wytrwałości, mądrości i cierpliwości, wciąż, po tylu latach nie zakiełkowały w tobie ziarna zawiści, zła ani cynizmu.

Zdaje się, że jesteś na początku swej drogi, bo wciąż czeka na ciebie wiele dusz, którym możesz pomóc. Każdego dnia, każdego wieczoru, każdej chwili twej służby.



[rys. RG]

Cechy Księdza *(wybierz jedną z nich):*

Wzmocnienie wiary

Po raz pierwszy od dwudziestu z okładem lat w korytarzach zamku Hallenmoor pojawili się ludzie. Intencje dwójki nie były do końca czyste - chcieli zejść do krypty ostatniej z rodu Hallenmoor i zabrać stamtąd pewien stary obraz. Najchętniej przemknęliby się ciemnymi korytarzami, nie zwracając na siebie uwagi nowego pana zamku, którego tak obawiali się okoliczni wieśniacy. Wiedzieli, że to zło wcielone, lecz nie przybyli go zniszczyć. Gdyby istniała taka możliwość, chętnie spróbowaliby się dogadać...

Takiej możliwości nie było. Na końcu korytarza pojawiła się zwalista sylwetka, na poły realna i rzeczywista, przelewająca się w ludzkim kształcie jak smoła w beczce. Istota uniosła się ponad podłogą i z głośnym wyciem ruszyła w kierunku intruzów. Wyższy zdjęty strachem zawahał się, ale jego towarzysz oparł mu rękę na ramieniu. Ten gest dodał otuchy i odsłonił wiszący na szyi wyższego krzyż.

Za każdym razem, gdy MG wymaga od BG testu Wiary, każdy z graczy i Sojuszników może zadeklarować, że jego Bohater skorzysta z rezultatu testu Księdza. Nie wykonuje wówczas rzutów, zamiast tego swoją Wiarę testuje tylko grający Księdzem. Jego sukces jest sukcesem pozostałych, ale porażka również przesądza o porażce reszty.

Błogosławieństwo Jedynego

Meredith przemykała się przez pole bitwy, zupełnie jak w dzieciństwie, kiedy bawiła się w lesie w berka. Tyle że zamiast drzew mijała walczących, a zamiast uderzeń gałęzi groziły jej ciosy zadane morderczą stalą. Była księdzem, a kilkaset kroków dalej konał jej przyjaciel. Biegła udzielić mu ostatniego sakramentu. Walna bitwa skończyła się odwrotem sił nieprzyjaciela, ale jakiś zabłąkany oddział musiał źle zrozumieć rozkazy i teraz w rozsypce bronił się przed harcownikami. Meredith cudem uniknęła ciosu i na całe szczęście toporник zamiast ścigać ją musiał mierzyć się z realnym niebezpieczeństwem. Była już prawie u celu, kiedy potężny cios powalił ją na ziemię. Przestrzelony bok silnie krwawił, ból wyciskał łzy z oczu, ale Meredith uparcie czołgała się naprzód. Tam leżał umierający człowiek, któremu należało udzielić ostatniego sakramentu - jej przyjaciel.

Jeżeli Księdzu groziła śmierć z powodu nieszczęśliwego wypadku i jego życie zależało tylko od jednego testu, który okazał się nieudany, Ksiądz ma prawo do testu Wiary z takimi samymi modyfikatorami jak poprzedni test. Jeśli rzut się powiedzie, ksiądz zostaje uratowany. Ta Cecha nie ma zastosowania, jeżeli Ksiądz bierze czynny udział w walce.

Mnich

Wymagania: *Spryt 12+*

Jednym z zadań Papieża jest opieka nad dziedzictwem Katedr. Ludzie, którzy zdecydowali się poświęcić swe życie dla służby ludzkości, na nowo odkrywają zapomnianą mądrość i uczą, jak ją stosować. Ty, panie, jesteś jednym z nich. Księża pokazują ludziom, jak odróżniać dobro od zła i sprawują sakramenty. Zajmują się moralnością człowieka. Twoją zaś domeną, jako mnicha, jest wiedza. Mieszkańcy rozsianych po całym Dominium klasztorów żmudnie odcyfrowują stare zapiski, składają w całość strzępy mądrości Rodian. Mnisi zazwyczaj żyją w ascezie, odcięci od świata, żeby nie dopuszczać do siebie demonów, które mogłyby wywieść na pokuszenie. Tobie przypadło trudniejsze zadanie - należysz do jednego z zakonów wędrownych. Nie tkwisz bezpieczny w wyświęconych murach, lecz pielgrzymujesz po całym świecie. Twoim zadaniem jest gromadzenie mądrości i przekazywanie wiedzy braciom osiadłym. Powinieneś ponadto wykorzystywać zgromadzoną mądrość w służbie ludzi. Jako wieczny pielgrzym jesteś bogaty jedynie w wiedzę. Musisz zachować ubóstwo i umartwiać ciało, żeby trzymać z dala od siebie demony. Znasz się za to na wielu sprawach. Potrafisz być może leczyć choroby ludzi oraz zwierząt, może specjalizujesz się w wiedzy akademickiej - matematyce, astronomii albo filozofii. Zgłębiłeś pewnie sekrety budownictwa, znasz języki nawet odległych zakątków świata. W wiosce przyjmą cię z otwartymi ramionami jako mędrca, a na szlacheckim dworze z szacunkiem, jako uczonego. Twoja mądrość to skarb. A gdziekolwiek się udasz, miej oczy i uszy szeroko otwarte. Nie zapominaj, że chociaż zawsze ubogi, jesteś poszukiwaczem skarbów wiedzy.

Cechy Mnicha *(wybierz jedną z nich):*

Życiowa mądrość

Herrer wstał znad truchła cielaka i otrzepał habit z siana. W zamyśleniu spojrzał na właściciela obory. Przytomniej już rozejrzał się po twarzach zebranych. Ci ludzie oczekiwali od niego prawdy, nawet jeśli nie byli na nią przygotowani. Jego obowiązkiem było dać im prawdę. „Słuchajcie, moi dobrzy gospodarze. Nie wiem jeszcze dokładnie, o co tutaj chodzi, ale mam pewne podejrzenia, które dokładnie zbadam. Po pierwsze mogło to być trupie ziele, które możecie znać pod nazwą ostu czarnoksiężników. Roślina zabójcza dla zwierząt, ale rzadka. Wasze krowy pasą się przy lesie, więc krasula mogła trafić na kępkę. Pechowy traf, że tak powiem" - mówił wyraźnie, patrząc prosto w oczy zgromadzonych. Jeszcze raz zerknął na dwugłowe ciele i dodał - „Niemniej jednak trupim zielem nie da się wytłumaczyć wszystkiego. Krowa chora nie jest, wodę w rzece analiz... próbowałem. Ja myślę, że to coś innego, do czego będę potrzebował wezwać moich przyjaciół...". Zaczerpnął tchu i powiedział im prawdę.

Podczas tworzenia postaci Mnich otrzymuje trzy Umiejętności akademickie, takie jak Matematyka, Medycyna, Prawo, Filozofia, Inżynieria, itp. Pierwszą posiada na poziomie 6, drugą na poziomie 4, trzecią na poziomie 2 – sam ustala, w jakiej kolejności.

Wędrowny uczony

Towarzysze Natana Berharta patrzyli na mnicha w osłupieniu. Dostojny ów człowiek, na co dzień imponujący rozległą wiedzą i wielkopańskimi manierami, powiernik książąt i konsultant profesorów, skakał z radości jak dziecko, tak że zawiewany do góry biały habit odsłaniał gęsto owłosione, muskularne uda. Wiekowy obelisk widział już pewnie nie takie rzeczy, ale wyryte na nim napisy nigdy chyba i u nikogo nie wywołały tak szczerej radości. Natan Berhert opamiętał się, ale bynajmniej nie zrezygnował z dziwnego zachowania. Teraz mierzył krokami odległości od obelisku do pobliskich drzew. Co chwila podbiegał i śledził palcami napisy. Powtarzał na głos jakieś liczby, niezrozumiałe słowa, naukowe terminy. Nareszcie przyklęknął i za pomocą łokcia jął mierzyć obwód słupa. Kiedy skończył, popatrzył wesoło na obserwującą go kompanię i rzekł uroczyście: „Czekamy do nocy, aż pojawią się gwiazdy. Pozostaje sprawdzić ostatnie obliczenia. Zdaje się, że jeden z największych sekretów Rodian został właśnie odkryty!".

Mnich nie otrzymuje żadnych PT za brak snu, zmęczenie i głód, dopóki ich suma nie osiągnie wartości 6. Wówczas dopiero zaczyna odczuwać wszelkie niedogodności w normalny sposób.



[rys. RG]

Inkwizytor

Wymagania: *Wiarygodność 12+*

Inkwizytora nie wita się kwiatami. Nie żegna się go dobrym słowem na drogę. Kiedy się pojawia, czeka nań tylko strach przejmujący ludzkie serca i - wynikająca zeń - absolutna, dzika wręcz nienawiść. Kiedy wreszcie odchodzi, towarzyszy temu ulga i życzenie, by nigdy już nie wracał. Inkwizytor zawsze zostawia za sobą zburzony świat. Cóż ludzie mówią o jego pracy? To tylko, że był, to tylko, że pojmał syna sąsiada, że tropił i coś odkrył. Że walczył z Ciemnością? Że ją pokonał? Mało kto o tym wspomina...

Zatrwożyć ludzkie serce, oto co najlepiej potrafisz - mówią. Sprawić, że rozmówca w jednej chwili obleje się potem. Zmusić człowieka, by wydał podejrzanego, choćby i swego brata lub najlepszego przyjaciela. Mówią, że czytasz w myślach, że widzisz najmniejszy nawet grzech. Nie przebaczasz, nie litujesz się. Tylko szukasz grzechu i zawsze, ale to zawsze gdzieś go w końcu znajdujesz. Oto co powtarzają o tobie. Dlaczego tak się boją? Czy wszyscy ludzie są pełni grzechu?! Czy każdy człowiek na ziemi widząc cię, myśli jedynie o tym, że oto sprawiedliwość wyciągnęła po niego rękę? Czy spotkałeś kiedy człowieka zdolnego odważnie spojrzeć ci prosto w oczy? Szaleństwo! Istotą pracy Inkwizycji jest walka z Ciemnością, nie ludźmi! Potrafisz odkryć działanie demonów! Umiesz odegnać je swą modlitwą, a kiedy trzeba - potężnym rytuałem egzorcyzmu. Pomagasz opętanym, niesiesz światło wiary i nadzieję. Wszyscy to wiedzą i cenią pracę Inkwizycji, wystarczy jednak, że staniesz w progu domu, by wszystko to zniknęło i pozostał tylko strach.

Dziś nie służysz już w Inkwizycji. Spróbowałeś zwykłego życia. Niestety, nie było to proste. Nosisz zbyt wiele doświadczeń i wspomnień. Patrzysz na świat, jak nikt inny patrzeć nie potrafi. Wiesz o rzeczach, o jakich zwykli ludzie nie mają pojęcia i nigdy mieć nie będą. Umarliby z przerażenia, gdyby poznali prawdę o Ciemności. Mieszkańcom Dominium nie będzie nigdy dane poznać tego, co dla ciebie przez długie lata było dniem powszednim. Wiesz wiele o strachu i kłamstwie, poznałeś ludzi i ich słabości, znasz ludzkie sprawki i lęki.

A co najgorsze, nie potrafisz spojrzeć na drugiego człowieka inaczej niż tak, że bezbłędnie on pozna, że stoi przed nim Inkwizytor. Nigdy nie będziesz żył zwykłym życiem. Pozostaniesz Inkwizytorem na zawsze; strach i nienawiść ludzi będą ci towarzyszyć aż do śmierci...



[rys. RG]

Cechy Inkwizytora *(wybierz jedną z nich)*

Respekt

Szrama uważał się za człowieka, którego trudno przestraszyć. Od czasu, gdy pokonał swojego poprzednika trzymał, podwładnych twardą ręką i ci również nie należeli do strachliwych. Łupiąc spóźnionych przechodniów w ciemnych zaułkach miasta napotykali różnych ludzi, w tym znakomitych szermierzy, raz nawet czarnoksiężnika. Nie wycofali się ani razu. Tym razem zaskoczyli człowieka innego pokroju. Dużo później nikt nie potrafił określić, co było w nim takiego wyjątkowego, lecz widok tej surowej, ascetycznej twarzy wywoływał uczucie niepokoju. Głęboko osadzone, przenikliwe oczy napadniętego zdawały się patrzeć ze smutkiem. „Odstąpcie. Nie wy jesteście moimi wrogami". Głos tego człowieka był spokojny i nie znoszący sprzeciwu zarazem. Szrama westchnął ciężko. Oto zdruzgotana została jego opinia bezwzględnego i nieustraszonego bandyty, który wszedłby w paszczę demona. Tyle tylko, że to wcale nie był demon. Ciężka pałka wyśliznęła się z dłoni Szramy i bandyci odstąpili.

W bezpośredniej konfrontacji z Inkwizytorem (walka, dyskusja, kłótnia itp.) wszystkie testy wymierzone przeciw Inkwizytorowi obarczone są dodatkowym PT 2 ze względu na przejmujący, paraliżujący autorytet śledczego. Inkwizytor oddziałuje w ten sposób tylko na ludzi. W walce dotyczy to każdej kości.

Bezbronna duszyczka

Już na pierwszy rzut oka widać było, że pokojówka nie jest zwykłą zahukaną dziewczyną z plebsu, za jaką chciałaby uchodzić. Teodoryk znał takie dziewczyny - sprytne i przedsiębiorcze, szybko zostawały powierniczkami i przyjaciółkami swoich pań, mimo różnicy pochodzenia. Nie znał jeszcze słabego punktu pokojówki, a miała takowy bez wątpienia, jak każdy grzeszny człowiek. Wystarczyło umiejętnie nacisnąć w tym punkcie, by opadły wszystkie pozory. „Posłuchaj, córko. Nie chcę cię skrzywdzić. Nie będziemy już wracali do sprawy postępków twojej pani. Jeżeli nie mogę poznać prawdy, na wszelki wypadek muszę zadbać o twoją duszę. Myślę, że w klasztorze powinnaś być bezpieczna do końca swoich dni..." - Inkwizytor przemawiał łagodnie, delikatnie dotykając warkocza dziewczyny. Poczuł jak zadrżała - trafił w jej strach przed samotnością, a to był dopiero pierwszy krok. W miarę jak mówił, pokojówka pojmowała, że ma obok siebie człowieka, który zrozumie wszystko, niezależnie jak bardzo zawikłana jest prawda. Koło niej siedział przyjaciel.

Podczas przesłuchania Inkwizytor może podporządkować sobie człowieka, który posiada niższy od niego status społeczny. W tym celu powinien wykonać przeciwstawny test Autorytetu przeciw Opanowaniu osoby, którą chce sobie podporządkować. Jeśli test się powiódł, człowiek ów uważany jest za jego Pomocnika, z cechą Więź równą 4, do czasu aż rozstrzygnięte zostanie śledztwo lub Inkwizytor wyjedzie. Jeśli Inkwizytor zdecyduje się przejąć w ten sposób innego człowieka, Więź z uprzednim przestaje działać.

Emisariusz

Wymagania: *Wiarygodność 12+*

Emisariusza ślą z misją do odległych ziem, by tam, pośród obcych ludzi, równie obcych praw i zwyczajów reprezentował swój kraj i jego interesy. Ślą tam ludzi bez mała wybitnych, takich co potrafią znaleźć się w każdej sytuacji i zawsze wychodzą z kłopotów obronną ręką. Emisariusz to zawodowy kłamca, ktoś, kto pracuje uśmiechając się całymi dniami i wymieniając uprzejmości z odpowiednimi ludźmi. Cała sztuka to wiedzieć, którzy z rozmówców są właśnie tymi odpowiednimi, prawda? Tyś zawsze to wiedział. Lecz przecież praca emisariusza nie sprowadza się do balów i uśmiechów, nie opiera na talencie i szczęściu. O, nie! Cała gra zawsze rozstrzyga się jeszcze w gabinecie, podczas przeglądania dokumentów, notatek, zapisków. Ruszałeś, panie, w tłum ludzi i o każdym z nich zawsze musiałeś mieć możliwie pełną wiedzę. Twój zleceniodawca, czy był to król, czy kupiec, dawał cel, a tyś miał go osiągnąć. Zawsze była to gra, skomplikowana i pasjonująca jak szachy.

Kochałeś swą pracę? Zapewne. Być emisariuszem to nieustanna przygoda, to nowe wyzwanie każdego niemal ranka. Dziś nikt już cię nie pośle, byś reprezentował jego interesy. Przegrałeś swą szansę. Lecz przecież wciąż jesteś tym samym człowiekiem, któremu swój los w najlepszych latach powierzali najwięksi tego świata! Nie tracisz rezonu nawet w najtrudniejszej i najbardziej zaskakującej sytuacji, wciąż potrafisz z kilku sygnałów poznać charakter rozmówcy i tak poprowadzić rozmowę, by uzyskać co potrzebujesz. Tej sztuki nie zapomina się nigdy. Może wypadłeś z obiegu, nie wiesz, kto dziś z kim się układa, kto jest z kim w sojuszu, a kto krok od wojny, lecz przecież możesz nadrobić zaległości. Wystarczy kilka miesięcy pracy, byś powrócił do formy sprzed lat. Wtedy zaś nie będzie sprawy, której nie potrafiłbyś udanie doprowadzić do końca - jeśli tylko zależy ona od sztuki negocjacji, wymaga ustępstw, drobnych kłamstw i obietnic, uśmiechów i delikatnych gróźb...

Uwielbiasz to, prawda? Do tego właśnie zostałeś stworzony...



[rys. RG]

Cechy Emisariusza *(wybierz jedną z nich):*

Choćby i sam król

Gwałtownie wstrzymany koń stanął dęba, ale jeździec z łatwością osadził go w miejscu. Strażnicy bramy z podziwem obserwowali taniec konia i od razu nabrali szacunku dla właściciela rumaka. Ów człowiek o mądrym i władczym obliczu zeskoczył z siodła i z poważną miną podszedł do pierwszego strażnika. „Wieści dla księcia, z drogi!". Strażnicy od razu pojęli, że mają przed sobą nie zwykłego kuriera, ale emisariusza. Człowieka, któremu powierza się największe tajemnice. Nie zastanawiając się ustąpili z drogi, a mężczyzna przeszedł przez bramę, wiodąc za uzdę konia. Miał pewność, że przed obliczem władcy pójdzie mu równie gładko.

Emisariusz potrafi skutecznie zabiegać o spotkanie z ludźmi władzy, a tych, którzy zastąpią mu drogę przekonać, że właśnie wypełnia tajemniczą i ważną misję. Nigdy nie ma kłopotu z dostaniem się na dwór i uczestniczeniem w życiu politycznym i towarzyskim. Jest wiarygodny w oczach strażników, dworzan i innych dyplomatów.

Jeżeli MG ma wątpliwości, czy w danej sytuacji ta Cecha powinna zadziałać automatycznie i prosi gracza o test Blefu lub Etykiety, Cecha pozwala dodać do Umiejętności +5.

Szerokie kontakty

Pani Slava zamyśliła się. Jeszcze dwa, trzy lata temu zamiast koncentrować się na szukaniu rozwiązania wpadłaby w panikę, ale doświadczenia nauczyły ją opanowania. Wojna wydawała się nieunikniona, lecz przecież jeszcze do niej nie doszło. Błędy dało się naprawić, chociaż już nie samotnie. Slava wezwała swojego sekretarza i poleciła przygotować papier, pióro i inkaust. „Będziemy pracowali przez cały wieczór, więc przygotuj się. Potrzebuję wysłać szesnaście... nie, siedemnaście listów. Dwa muszą być w starodoryjskim, więc zabierzesz je potem do starego Bekera, żeby przetłumaczył. Jeden, ten do Kary, zaszyfrujesz po podyktowaniu. A ostatni...". Slava podeszła do okna i zamyśliła się. Przytuliła szczupłą twarz do framugi i smutno spojrzała na górujące nad miastem dachy kościołów. „A ostatni napiszę sama" - powiedziała cicho. - „To najważniejszy z kontaktów i... dawno nie odnawiany".

Podczas tworzenia postaci Emisariusz otrzymuje dodatkowe 3000 kordinów na wykupienie Sojuszników (Krok 9) i nie jest ograniczony maksymalną startową liczbą Przyjaciół i Pomocników. W trakcie gry rozwijanie Więzów jest tańsze o 20% niż wynikałoby to z Tabeli Rozwoju Postaci.

Artysta

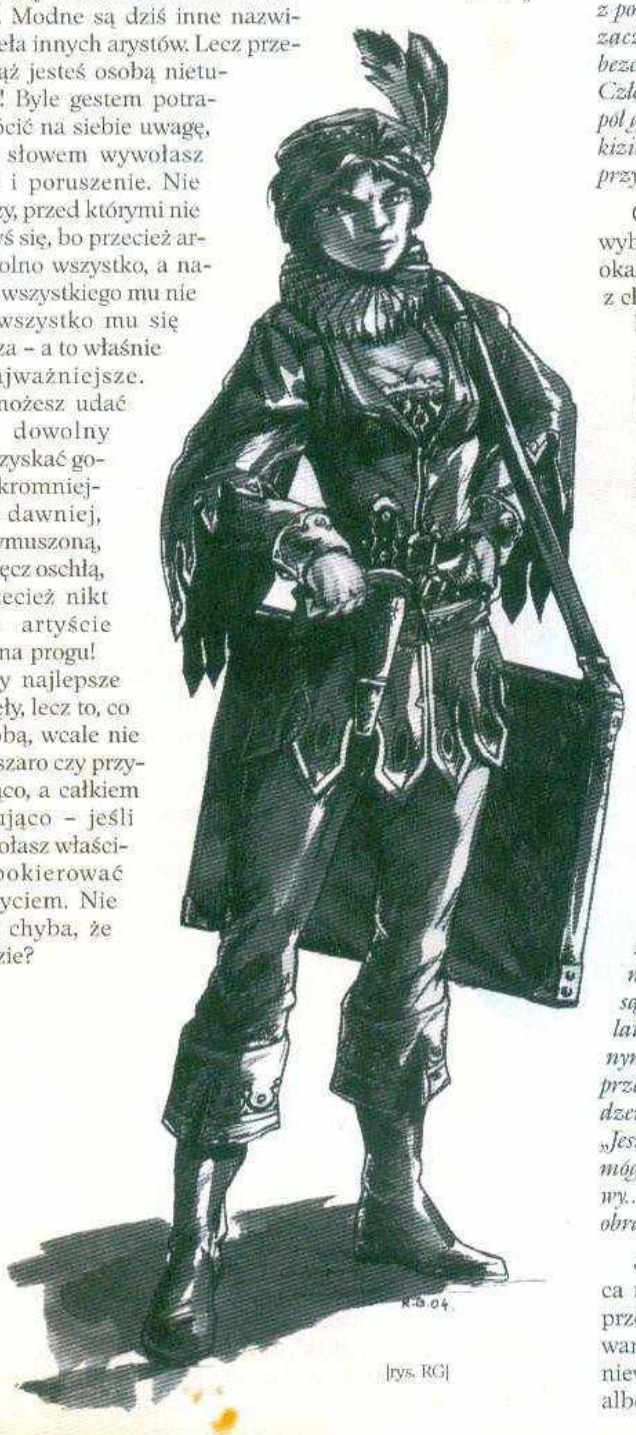
Wymagania: brak

Już w starożytności mówiło się, że artysta musi stąpać po krawędzi. Póki zdoła się na niej utrzymać, póty będzie jego czas. W końcu zawsze popełnia on błąd i spada w czeluść zapomnienia. Także i tyś wędrował po krawędzi i jak każdy wielki twórca, runąłeś w końcu w ślad za poprzednikami...

Nastały wspaniałe czasy dla artystów. Byle kupiec, dorobiwszy się kilku worków kordinów, marzy już o malowidle na ścianie czy rzeźbie, którą będzie mógł ustawić na środku gabinetu. Wszelkiej maści i uzdolnienia artystom tylko się cieszyć z dobrych dni dla sztuki. Zresztą, dbają oni o mody i własny interes nad wyraz biegle! Kordiny sypią się setkami i tysiącami, bogacze prześcigają się w ekstrawagancjach, a kto dziś popularny, robi majątek na byle bohomazie.

Ty nie jesteś już rozchwytywany przez arystokratów i bogaczy. Nie jesteś już tą osobą, bez której nie odbyłby się bal w stolicy czy ceremonia otwarcia nowej budowli. Modne są dziś inne nazwiska i dzieła innych arystów. Lecz przecież wciąż jesteś osobą nietuzinkową! Byle gestem potrafisz zwrócić na siebie uwagę, jednym słowem wywołasz skandal i poruszenie. Nie ma rzeczy, przed którymi nie cofnąłbyś się, bo przecież artyście wolno wszystko, a nawet jeśli wszystkiego mu nie wolno, wszystko mu się przebacza – a to właśnie jest najważniejsze. Wciąż możesz udać się na dowolny dwór i uzyskać gościnę, skromniejszą niż dawniej, może wymuszoną, może wręcz oschłą, lecz przecież nikt nie da artyście umrzeć na progu!

Czasy najlepsze już minęły, lecz to, co przed tobą, wcale nie jawi się szaro czy przygnębiająco, a całkiem interesująco – jeśli tylko zdołasz właściwie pokierować swym życiem. Nie wątpisz chyba, że tak będzie?



[rys. RG]

Cechy Artysty *(wybierz jedną z nich):*

Wszystkie drzwi stoją otworem

Georg znalazł wyjście z beznadziejnej, jak się zdawało, sytuacji. Teraz pędził ulicami miasta, nie zważając na ulewny deszcz i wodę rozbryzgiwaną przez uciekających pod dach przechodniów. Żeby ostrzec markizę, musiał się z nią zobaczyć w cztery oczy, a wiadomo było powszechnie, że od czasu śmierci męża kobieta nie chciała widywać się z nikim, niezależnie od przyczyn, które sprowadziły gościa pod jej drzwi. Oto nadarzyła się okazja - bal wydany na cześć nowo mianowanego kanclerza, na który markiza przyjść po prostu musiała. Tyle, że Georg nie miał szans przekroczyć tak wysokich progów bez zaproszenia. Cały ociekając wodą wbiegł do domu przyjaciela, przezornie chwycił jeszcze stojące na schodach wiadro z deszczówką i wykopując drzwi na poddasze, chlusnął na śpiącego wśród butelek młodzieńca. Tamten westchnął ciężko i spokojnie zaczął się podnosić z podłogi. Nadal był pijany. Georg oszczędził wstępów i z miejsca zaczął wyjaśniać, o co chodzi. Potrzebował artysty, człowieka bezczelnego, znanego, podziwianego i kochanego przez szlachtę. Człowieka, którego nazwisko otwierało drzwi na salony. „Masz pół godziny, żeby wytrzeźwieć, ubrać się i przedstawić mnie markizie na najwspanialszym balu w tym sezonie" - powiedział do przyjaciela.

Obcujący z artystą ludzie mają wrażenie, że spotkali kogoś wybitnego i wyjątkowo utalentowanego, nawet jeśli nie mieli okazji podziwiać jego dzieł. Są zachwyceni jego towarzystwem, z chęcią zapraszają go do siebie i goszczą. Artysta nie ma problemów, gdy próbuje zdobyć zaproszenie na bal albo uroczystość, zawsze znajdzie gościnę w obcym mieście i bez kłopotu wejdzie w każde towarzystwo, które ceni sobie sztukę.

Jeżeli MG ma wątpliwości, czy w danej sytuacji ta Cecha powinna zadziałać automatycznie i prosi gracza o test Blefu lub Etykiety, Cecha pozwala dodać do Umiejętności +5.

Nietykalność

Karczemna bójka trwała w najlepsze. Szala zwycięstwa przechylała się z jednej strony na drugą. Chociaż gwardzistów księcia de Colinare było więcej, przyjaciele pana Ulianiego mieli więcej animuszu i ochoty do walki. Awantura zupełnie nie przystawała do szlacheckiej godności walczących, ale tutaj, w najodleglejszym zakątku Dominium, nikt nie przejmował się szlachecką godnością. Uliani, rosły mężczyzna o muskularnych ramionach, nie mieszał się do bijatyki. Te wielkie ręce były jego skarbem i za nic nie chciał ich uszkodzić. „Nauczyles się trzymać łapy przy sobie, nieprawdaż?" - uśmiechnął się. Gdyby dwa lata temu trzymał ręce przy sobie, nie musiałby uciekać na skraj świata. „No cóż, i tak miałeś szczęście, że skończyło się tylko wygnaniem" - wstał i ostrożnie mijając wywijającego ławą pana Justina Kherrela, wziął z sąsiedniego stolika cudem zachowany dzban. Przez wszystkie lata wygnania nauczył się, jak pozostać cenionym i nietykalnym. Dla tych wszystkich szlachetnie urodzonych obwiesiów był przedstawicielem innego świata - artystą, kimś więcej niż księdzem. Nawet barbarzyńcy traktowali go jak kogoś wyjątkowego. „Jeszcze rok, góra dwa. Może już o wszystkim zapomną i będę mógł wrócić. A póki co, będę jak kwiat koniczyny w morzu trawy..." - nalewając sobie wina pomyślał, że to dobry temat na obraz.

Jeżeli Artysta nie bierze czynnego udziału w walce i nie zwraca na siebie uwagi działaniami, które mogłyby sprowokować przeciwników, nie zostanie zaatakowany ani nawet potraktowany jako ktoś groźny. Cecha nie chroni przed wzięciem do niewoli czy uwięzieniem, ale Artysta może liczyć na szacunek albo przynajmniej obojętność. Działa tylko przeciw ludziom.

Szpieg

Wymagania: *Spryt 12+*

Jedni zwą szpiegów ludźmi bez uczuć. Inni ludźmi lojalnymi ojczyźnie do granic, które niewielu innych osiągnie. Mówią, że szpiegowi nigdy nie można zaufać. Traktują jednak wyszkolonego w dywersji i cichej robocie specjalistę na równi ze zwykłymi sprzedawczykami, wtyczkami i informatorami, których ktoś przymusił do współpracy lub zwyczajnie przekupił.

Mówią też, że nie ma niebezpieczniejszego zawodu. Żołnierz, który popadnie w tarapaty, zginie. Szpiega czeka los o wiele okrutniejszy.

Trudno jednak się temu dziwić. Nie ma człowieka zdolnego wyrządzić większe straty i krzywdy. Oto osoba potrafiąca poznać najgłębiej skrywany sekret, odczytać pisma, których nie powinny ujrzeć żadne oczy. Szantaże, niewyjaśnione sojusze i zmiany stanowisk i decyzji – za każdą z nich bez wyjątku stoi wywiad i jego ludzie. Wyrządziłeś, panie, wiele szkody, kiedy byłeś na służbie. Och, wybacz! Jeśli służyłeś ojczyźnie, nie czyniłeś przecież szkody! Wykonywałeś rozkazy i czyniłeś wszystko, na co pozwalał talent, umiejętności i doświadczenie, by zdobyć jak najwięcej informacji o wrogach twojego kraju lub patrona. W końcu jednak musiałeś odejść i musiałeś być naprawdę niepoślednim człowiekiem, skoroś uciekł przed stryczkiem. Szpiedzy nie przechodzą na emeryturę. Ty, panie, zdołałeś się wymknąć. Chylę czoła.

Tak naprawdę nigdy nie uciekłeś. Uciekasz cały czas, mam rację? Wciąż na ciebie polują, panie, bo wiedza, którą posiadłeś przez lata służby, jest zbyt niebezpieczna. Och, gdybyś chciał jej użyć, dawno byś to zrobił, lecz mimo utrzymania sekretów w tajemnicy, nadal pozostajesz osobą nad wyraz niebezpieczną! Twoi pracodawcy nie spoczną, póki się nie upewnią, że nie wyjawisz ich sekretów nikomu... Unikanie rozgłosu, życie w cieniu to twój chleb codzienny. Choć służba się skończyła, twe życie nie zmieniło się wcale, ot, może rzadziej gościsz na balach i dworach. Lecz wciąż uważnie przypatrujesz się ludziom, wciąż potrafisz rozpłynąć się w cieniu i w ciągu kilku godzin zniknąć, jeśliby kto chciał cię pojmać. Nie zapomniałeś ani języków, których cię nauczono, ani akcentów, które z wprawą imitowałeś. W sakwach jak za dawnych lat wozisz usypiające zioła, a sztylet przy pasie smarujesz trucizną od przeszło piętnastu lat...

Nigdy nie wyszedłeś z formy, jesteś w niej w każdej minucie swego życia. I dlatego tylko wciąż żyjesz.



[rys. RG]

Cechy Szpiega *(wybierz jedną z nich):*

Łapówka

„Zdajesz sobie, panie, sprawę, że jako kapitan portu jestem urzędnikiem królewskim i nie powinienem rozmawiać z nieznajomymi o wszystkich tajnikach mojej pracy" - mężczyzna sprawiał wrażenie surowego i uczciwego, mówił ze spokojem. „Z całą pewnością natomiast nie mogę mówić o sprawach, które powierzono mi, licząc na dyskrecję. Myślę, że nasza rozmowa powinna zakończyć się właśnie w tym momencie". Peter potwierdził skinieniem głowy. Było tak, jak mówiły plotki. Kapitan portu był nieprzekupny i żadną miarą nie szło się dowiedzieć, dokąd odpłynął książęcy statek do specjalnych zadań. Informatorzy uprzedzali szpiega, że trafi na mur uczciwości, ale przecież żaden ze szpicli nie miał takiego doświadczenia jak Peter. Szpieg wyczuwał subtelne sygnały i zrozumiał to, czego nie zrozumieli jego poprzednicy. Przemówił z pokorą: „Racja. Przekonałeś mnie, panie. Swoją drogą człowiek pańskiego pokroju marnuje się na tak niskim urzędzie...". W oczach kapitana pojawiło się zainteresowanie.

Szpieg wie, jak zaproponować łapówkę bez żadnych przykrych konsekwencji w razie odmowy. Jeżeli przekupywany odmówi, nie poczuje się urażony ani nie doniesie o próbie przekupstwa, jeśli przyjmie propozycję, można liczyć na jego dyskrecję. Szpieg może oszacować, jak wysoka łapówka będzie potrzebna w danym przypadku.

Niewidzialny

Gdyby nie głupi zakład, Denhart siedziałby teraz w ciepłej izbie, popijając piwo. Tymczasem patrolował swój fragment muru i od czasu do czasu przekazywał z prawa na lewo okrzyk, który miał budzić tych, którzy zasnęli. Ale jak można było zasnąć przy takim wietrze na mrozie? Cierpliwie zaczekał na zmianę warty. Na szczęście hasło na wieczór okazało się łatwe do odgadnięcia, więc już pół godziny później był służącym w liberii, roznoszącym patery z owocami. Wśród służby trwała bezustanna rotacja, zatem nowa twarz nikogo nie dziwiła, a Denhart doskonale wiedział, jak powinien zachowywać się służący. Kiedy wszedł do Wewnętrznego Pałacu, postanowił awansować. W tym celu został cudzoziemcem, osobistym lokajem matrańskiej hrabiny. Rzucając wyzwanie zaczepiającym go strażom, posługiwał się kordyjskim akcentem, ale nikt nie okazał się na tyle bystry, by nabrać podejrzeń. Do sypialni zakradł się już zlodziejskim sposobem. Zgodnie z warunkami zakładu miał dostarczyć kosmyk włosów księżnej. Jako szlachcic nie mógł postąpić niehonorowo, przynosząc włosy kogokolwiek, ale nikt nie powiedział, że nie mogą być zebrane z poduszki.

Szpieg potrafi poruszać się wśród ludzi niepostrzeżenie, ukrywając swoją prawdziwą tożsamość. Wie, w jaki sposób ucharakteryzować się i udawać kogoś zupełnie innego. Może się wcielić w rolę strażnika, służącego, króla odległego państwa albo żebraka. Dopóki nie zacznie zachowywać się podejrzanie lub robić czegoś, co nie przystoi w jego nowej roli, prawdziwa tożsamość nie wyjdzie na jaw.

Jeżeli MG ma wątpliwości, czy w danej sytuacji ta Cecha powinna zadziałać automatycznie i prosi gracza o test Blefu, Cecha pozwala dodać do tej Umiejętności +5.

Krok III: Pamiętnik

Poniżej znajduje się lista pytań związanych z twoją postacią. Dotyczą one charakteru Bohatera, tego, co jest dla niego ważne, a także tego, co ma on za podłe i bezwartościowe. Poświęć kilka minut i odpowiedz na te pytania, a dzięki temu łatwiej ci będzie odgrywać postać. Warto spisać odpowiedzi i dołączyć do karty postaci, by móc je sobie przypomnieć przed sesją.

Skąd pochodzisz?

Poeci mówią, że to ziemia rodzi ludzi. Spójrz, proszę, na uciekinierów z Bardanii, potem skieruj wzrok na żyjących setki mil na zachód Karyjczyków, w końcu zaś przyjrzyj się ludziom z dalekiego Doru. Ziemia nie tylko ich rodzi, ona ich całych kształtuje i chowa, na równi z ojcem i matką, ze szkołą i przyjaciółmi. Powiedz mi, gdzieś ty się urodził? Masz w sobie spokój i ciepło rozległych łąk i pól czy surowość i hardość górskich szczytów? Może wychowało cię miasto, dając odwagę, wiele bezczelności i siły do walki o swoje? Może nawet było to samo Alghoffen, największy port świata, pełen przyjezdnych, co dzień eksplodujący wszelkimi odcieniami życia, tętniący bogactwem i zgiełkiem? Które z miejsc Dominium towarzyszyło ci w dzieciństwie i latach młodości?

Wywodzisz się z bogatego domu? Słynie on w okolicy z rozległych majątków i wspaniałej historii? Pochodzić z takiej rodziny, to największy zaszczyt i marzenie wielu ludzi, choć przecież jest to i przekleństwo! Bogaty ród niesie dumę i olbrzymie możliwości, lecz zawsze idą one w parze ze strachem i świadomością pokładanych w młodzieńcu nadziei. Czasem trudno sprostać oczekiwaniom rodziny. Niejeden wtedy myśli, że lepiej byłoby mu urodzić się w jednym z tysięcy szlacheckich rodów, skromnych, może nawet biednych i niewiele znaczących. Z jakiej ty, panie, wywodzisz się rodziny? Twój ojciec był lub wciąż jest kimś znanym w okolicy? Słynnym dowódcą, czy może szanowanym duchownym? Czy twoja rodzina słynęła w okolicy z wojskowych tradycji, czy może od wieków twoi przodkowie wykładali na najlepszych uczelniach Dominium? Jak bardzo przeszłość rodu określiła całe twe życie?

Powiedz, jak dziś układają się twoje stosunki z rodziną? Opuszczając dom spaliłeś za sobą mosty, czy też śmiało możesz wracać w rodzinne strony? Jak wiem, nie wszystko potoczyło się w twym życiu tak jakbyś tego chciał i zapewne zawiodłeś rodzinę. Odwiedzasz ich jeszcze? Masz odwagę stanąć przed ojcem i braćmi? Kiedy ostatni raz u nich byłeś? A twoi przyjaciele, czy wciąż ich tam masz? Jest gdzieś miejsce, do którego w każdej chwili możesz śmiało wrócić i odpocząć?

Jak wyglądasz?

Mimo że to banał, od zawsze ludzi ocenia się po wyglądzie. Będąc ubranym jak paw, zdobędziesz szacunek i poważanie wśród zupełnie innych ludzi niż chodząc w prostym skórzanym kaftanie i wysokich butach do jazdy. Znoszone podróżne ubranie to znak dla tych, co stają ci na drodze - może zniechęcić do napaści rzezimieszków. Ten sam jednak strój zamknie bramy i drzwi w pałacach i bogatych dworach. Ty, panie, ubierasz się bogato czy po żołniersku? Nosisz jakieś odznaczenia lub symbole? Może mundur? Dbasz o czystość swego stroju, czy też nie przykładasz do tego zbytniej wagi, a kurz z podróży nie jest czymś, co wprawia cię w zły nastrój? Dbasz o to, by na różne okazje ubierać się stosownie i odpowiednio? Cóż, są na świecie ludzie, którzy potrafią przyjść na bal w kolczudze i w żadnym razie nie zakłócą zasad etykiety, podczas gdy inni, choćby i ubrali się u najlepszych krawców, zawsze będą wyglądali źle. Ty sam jesteś, panie, tym człowiekiem, co z każdym krokiem wzbudza śmiech na salonach czy wręcz przeciwnie, z łatwością radzisz sobie na dworach podczas najważniejszych nawet ceremonii?

Można powiedzieć, że jesteś osobą charakterystyczną? Gdybyś był ścigany i jakiemuś karczmarzowi opisanoby cię w kilku słowach - byłbyś rozpoznany? Masz jakieś nawyki? Znać w tobie żołnierza czy duchownego? Można powiedzieć, że masz zdecydowane ruchy, czy trafniej byłoby powiedzieć, iż są one kocie?

A - wybacz mi pytanie - często się uśmiechasz?

Sądzisz, że jesteś typowym przedstawicielem swego narodu? Poznać na pierwszy rzut oka, skąd pochodzisz? Kiedy wkraczasz do oberży, gospodarz wita cię słowami: „Witam szanownego gościa z Dorii", czy też jesteś dlań kimś anonimowym, nierozpoznawalnym na pierwszy rzut oka?

Jakim jesteś człowiekiem?

Mamy siebie za ludzi lepszych niż jesteśmy w rzeczywistości i czasem opinia na nasz temat potrafi wstrząsnąć. Gdybyś usłyszał o sobie, że jesteś zupełnie pozbawiony uczuć, byłoby to dla ciebie zaskakujące? Przecież złodziej, kradnący na targu, ma się za dobrego człowieka! Kradnie, bo jest głodny, bo głodna jest jego rodzina. Kradnie, bo nic innego nie



Robert de Cottera, zarządca miasta Suron w Katharidzie (Kord) [sys. TU]

potrafi. Myślisz, panie, że rzezimieszek, nawet morderca ma siebie za złego człowieka? W żadnym razie! Każdy z nas znajduje wytłumaczenie swych czynów i każdy ma się za prawego człowieka. Trzeba dużo pokory, by odnaleźć prawdę o sobie. Ty potrafisz ją w sobie odnaleźć?

Znasz swą największą słabość? Złamana kariera jasno ci dowiodła, że nie jesteś człowiekiem doskonałym. Jesteś porywczy, leniwy, zarozumiały? Masz wiele słabości? Jak widzą cię ludzie, twoi przyjaciele i wrogowie? Mają cię za człowieka honoru? Człowieka z zasadami, godnego zaufania? Kiedy spojrzysz wstecz, w czasy dawnej swej chwały, pamiętasz siebie z tamtych lat? Wyróżniała cię rozwaga czy upór? Z czego słynąłeś pośród kompanów? Z dowcipu, odwagi, z pewnej ręki w pojedynkach albo powodzenia u młodych dam? Śmiano się z ciebie, że jesteś kobieciarzem, czy może nigdy nie grano z tobą w karty, boś blefował tak dobrze, że nie sposób było wygrać?

Jak myślisz, z czego dumny był twój ojciec, gdy patrzył jak dorastasz? Jesteś dziś do niego podobny? Masz takie pasje, jakie i on miał? Kochasz się w łowiectwie czy w balach? Ukochałeś sobie wojnę, a może poezję? Masz słabość do win, kobiet, muzyki? Którą z cech twych przodków ukochałeś i zdołałeś w sobie wykształcić? Jesteś jak wszyscy z twego rodu - słowny, bitny, szalony...?

Co sądzisz o Dominium?

Jak postrzegasz swój kraj i naród na mapie Dominium? Jesteś dumny, że urodziłeś się właśnie tu? Rzeczą naturalną jest wychowanie młodego człowieka w duchu patriotyzmu i dumy z ojczyzny, i tobie też wpajano te piękne zasady. Jak patrzysz na nie dziś, po tych wszystkich latach sukcesów i porażek? Gdyby wróg przekroczył granicę i zaatakował ojczyznę, ruszyłbyś do rodzinnych ziem, by zginąć w obronie kraju? Czasem człowiek ma wrażenie, że i patriotyzmu niebawem braknie w Dominium. Dziś wojny coraz częściej prowadzą najemni żołnierze, w żaden sposób nie związani z ziemią, której bronią, w żaden, oprócz oczywiście kontraktu na dużą sumę kordinów! Najęci za pieniądze bankierów, u których z kolei zapożyczają się królowie. Niewiele ma to wszystko wspólnego z tym, czego nas uczyli za młodu. Wojna dziś zmienia się w interes, jeden z tych niewielu, na których zdają się zarabiać wszyscy. Martwi cię to? Tęsknisz za rycerstwem?

A co sądzisz o wojnie Agarii z Valdorem, czy o nieustannym rozwoju Kordu? Zastanawiałeś się, po co nam te wojny? Tysiąc lat temu Prorok kazał zniszczyć Valdor, lecz, na Jedynego, czyż nie ma dziś ważniejszych spraw i problemów, z którymi Dominium powinno się wpierw uporać? Czy jesteś przekonany, że ta wojna jest nam potrzebna? Wierzysz, że wróg puka do naszych drzwi tak, jak ostrzega Agaria?

Dominium się zmienia, z każdym rokiem oddala się od tego, jakim było w czasach naszej młodości, lecz także w czasach naszych ojców i dziadów. Dawniej wszystko zdawało się prostsze, łatwiejsze do ogarnięcia. Są dziś tacy, co mówią, że oto nadeszły czasy kupców i pieniądza, inni, że to czas rozwoju i potęgi Dominium. Jedni mówią, iż Dominium upada wraz z ostatnimi ideałami rycerstwa, drudzy pokazują, że bez rycerzy świat ma się znacznie lepiej, a czas pogan czających się na granicy wreszcie dobiega końca. Jesteś, panie, tym, któremu przyjdzie odejść wraz z ostatnimi rycerzami czy tym, który tych rycerzy osobiście zepchnie w przeszłość? Cenisz doryjską odwagę i honor czy kordyjską konsekwencję i rozwagę w działaniu?

Nikt chyba w pełni nie pojmuje, jak doszło do tego, że świat zmienił się tak bardzo. Może to wina Papieża? Może Cesarza? To oni dziś rozdają karty, Papież, Cesarz, Królowa Matka... Do gry kilkanaście lat temu zasiadła też Cynazja i dziś nikt już nie wątpi, że będzie w niej równie silnym graczem jak Wolfgang czy Papież. Komu sprzyjasz? Kto z nich pociągnie Dominium we właściwą stronę?

Magia i Ciemność...?

Co sądzisz o magii? Kościół od wieków przestrzega przed jej mocami, z ambon słychać, jak zdradziecka jest to moc, zdolna porwać duszę i zamienić człowieka w puste, opętane przez demony truchło. Żyjemy według tych nauk od setek lat. Nie naszły cię nigdy wątpliwości co do prawdy tych słów? Przecież Valdor, ziemia ogromna, pełna jest magii! Ludzie tam żyją z magią na co dzień. Na froncie Agarii żołnierze czasem szepczą o zaklęciach ratujących życie, o magii pomagającej człowiekowi na każdym jego kroku! Czyżby Jedyny naprawdę miał przekląć wszystkich Valdoryczków? Wierzysz, że wszyscy oni tam grzeszą? Każdy człowiek jest tam przeklęty? Czasem trudno to pojąć...

Powiedz mi: gdyby magia miała uleczyć najbliższą ci osobę, odważyłbyś się użyć zbawiennego zaklęcia? Uratowałbyś człowieka i poświęcił za to swą duszę? Cóż potem? Sądzisz, że Stwórca przekreśliłby cię po tym jednym czynie? Czy Jedyny zrozumiałby twój wybór i przebaczył? Kościół mówi, że magia zawsze jest zła, lecz przecież świat nie jest tak czarno-biały! Czy z magią rzecz jest tak właśnie prosta? Miewasz czasem wątpliwości?

Lękasz się Ciemności? Jest to ta jedyna na świecie rzecz, która może zawrócić cię z raz obranej drogi? Wiadomym jest, że szlachcica nie przerazi grupa rzezimieszków w ciemnej uliczce, nie wstrzyma go nawet oddział zbrojny, nie wybije go z działań głód czy zmęczenie. Lecz siły Ciemności? Zatrzymałbyś się, natrafiając na swej drodze na Ciemność? Demoniczne moce to więcej niż kilku bandytów. Wierzysz, że można je zwalczyć szczerą modlitwą? Padłbyś na kolana modląc się i licząc, że Ciemność odejdzie spłoszona? Może jednak bardziej ufasz swemu rapierowi i pistoletom? Są i tacy, którzy mówią, że przeciw magii człowiek nie ma zupełnie żadnych argumentów...

Gdyby odwaga czy jakieś zobowiązanie pchały cię wprost w paszczę Ciemności, szedłbyś jak na skazanie, wierny przyjaciołom, lecz pogodzony z porażką? A może wierzyłbyś, że zdołasz stawić demonom czoła? Cóż, jak Dominium długie i szerokie słychać o ludziach, których złe moce całkowicie pochłonęły i zgubiły, bo byli pewni swej siły. Masz w sobie więcej siły niż ci nieszczęśnicy? Możesz być tego pewien? Stawiłeś już kiedy czoła Ciemności?

A gdyby któryś z twych przyjaciół okazał się sługą Ciemności, zakłułbyś go, czy próbował ratować? Gdzie wyznaczyłeś, panie, linię dzielącą siły przyjaźni i lojalności od potworności magii i demonów? Czy osobie najbliższej gotów jesteś wybaczyć zupełnie wszystko? Może służba Złu to jednak zbyt wiele?

Jaka jest twoja motywacja?

Co cenisz w życiu najbardziej? Wierzę, że najważniejsze są dla ciebie przyjaźń i honor. Co jeszcze? Każdy człowiek na świecie ma przecież coś, co łapie go za serce i zupełnie porywa, choćby na kraniec świata. Gotów byłbyś ruszyć za kapitanem Domarovićem, oficerem Agarii, który wymówił służbę ojczyźnie oskarżając dowództwo o brak poszanowania dla życia żołnierzy i słanie ich na pewną śmierć? Rzuciłbyś się na zachód, służyć rapierem panu Milvadićowi, który utknął ze swym wojskiem na ziemiach Valdoru i trwa tam, broniąc się przed demonami już czternasty miesiąc? Jakim wartościom gotów jesteś oddać się na służbę? Konsekwencji i sile Cesarza czy rozpaczy i dumie Dorii...? Całe życie zdaje się być już za tobą, lecz przecież jest jeszcze coś, co pcha cię do przodu! Czy to chęć zemsty? Lojalność względem przyjaciół? Poszukiwanie ludzi, przy których godnie byłoby odejść z tego świata? Wierność przodkom i szacunek dla historii rodu? Co każe ci wstawać z łóżka każdego ranka i ruszać w drogę?

Krok IV: Współczynniki

Każdy Bohater w „Monastyrze" opisany jest ośmioma podstawowymi Współczynnikami, przybierającymi określone wartości liczbowe. Im wyższa wartość, tym Bohater w danej dziedzinie jest lepszy. Poniżej znajduje się opis Współczynników wyjaśniający ich przydatność w grze i to, jakim aspektom Bohatera są poświęcone.

Aby określić Współczynniki postaci, rzuć 3k20. Zsumuj wyniki, a następnie podziel przez trzy (wynik zaokrąglając w górę). Wynik zanotuj na kartce papieru. Procedurę powtórz osiem razy. Otrzymane osiem wyników rozdziel pomiędzy Współczynniki według własnego uznania.

Współczynnik może być większy niż 20, np. gdy średnia 3k20 wyniesie 20, a postać otrzyma bonus ze względu na narodowość lub gdy skorzysta z reguł Retuszu.



Kapitan de Muero [rys. RG]

Budowa

Budowa opisuje siłę twoich mięśni. Jeśli walczysz mieczem czy toporem określi ona, jak wprawnie się nim posługujesz i jak ciężko zranisz swego przeciwnika. Bądźmy jednak poważni, któż dziś walczy takim orężem?! Kilku Doryjczyków, prości żołnierze na froncie Agarii albo brodaci wojownicy na murach Gordu. W reszcie Dominium króluje rapier, a na polach bitew pika i muszkiet. Dziś, w czasach rapierów i nadchodzącej ery cynazyjskiej szpady siła mięśni przegrywa ze zręcznością szermierzy i ich sprytem. Jest ona symbolem dawnych czasów i kojarzy się już tylko z doryjskim rycerstwem i antycznymi bohaterami.

Swoją drogą, czy zwróciłeś, panie, uwagę na to, że ludzi silnych i doskonale zbudowanych ma się powszechnie za głupców, podczas gdy ludziom ułomnym i słabym zazwyczaj się nie ufa i podejrzewa ich często o podły charakter? Ciekawe to, nie sądzisz?

Budowa określa też, jak znosisz otrzymane rany, lecz znowu - dziś mówi się, że podstawą szermierki jest to, by nie dać się zranić w ogóle, a wiele pojedynków prowadzonych jest do pierwszej krwi.

Kobieta, będąc osobą delikatną, zapewne nie będzie miała **Budowy** wyższej niż 10, podczas gdy u przeciętnego mężczyzny osiągnie ona 12 punktów. Osobą silną nazwiemy kogoś o **Budowie** 15, możesz zaś być pewien, że napotkany w lesie drwal, choć człowiek prosty, **Budowę** ma niezwykłą, pewnie 17 i więcej.

Budowę stosujesz do:

- testów siłowych, np. wyważania drzwi, przenoszenia ciężarów, siłowania się na rękę, unieruchamiania pochwyconego przeciwnika, rzucania ciężarami na odległość, ogłuszania.

- modyfikowania otrzymanych obrażeń,

- określania, jak wielkie obciążenie zaczyna postaci przeszkadzać.

Zręczność

Zręczność to gibkość ciała i koordynacja ruchów, ma więc wpływ na to, jak fechtujesz, jeździsz konno, czy radzisz sobie z innymi działaniami związanymi z ruchem. Zręczność zdaje się być potrzebna w każdym elemencie życia, choć - co ciekawe - chyba w żadnym z nich nie jest rzeczą kluczową. Człowiek o silnej Wierze zostaje kapłanem, człowiek o wysokiej Budowie zostaje żołnierzem, ktoś o wysokim Sprycie wybiera karierę naukową. A Zręczność? Och, przydaje się ona zwyczajnie w życiu, na każdym kroku, szczególnie, jeśli żyjesz na trakcie, w podróży, z rapierem w dłoni i wrogiem na karku...

Człowiek o **Zręczności** 8 lub mniejszej bez wątpienia będzie przez swych przyjaciół okrzyknięty mianem osoby drewnianej lub przynajmniej niezręcznej, podczas gdy większość z twoich przyjaciół ma pewnie 10 czy 12 **Zręczności**. Tyle ma przeciętny żołnierz w dowolnej armii. Osoby sprawniejsze, czy to ze względu na wrodzony talent, czy też regularne ćwiczenia będą miały tą wartość na poziomie 15, najlepsi nawet 16 i więcej. Jeśli mówi się o kimś, że jest zwinny jak kot, znaczy to tyle, że jego **Zręczność** waha się w okolicach 18 punktów.

Zręczność stosujesz do:

- testów sprawnościowych, np. jazdy konno, pływania, skakania przez rozpadliny, ścigania się, wspinaczki na niewielkich odcinkach, celnego rzucania lekkimi przedmiotami itp.

Retusz

Piszą w kronice, że byłeś silnym dzieckiem. Gdybyś zgodził się na kilka prostych zmian, zapewne obaj bylibyśmy szczęśliwi. Pozwól odebrać sobie jeden punkt z wartości dowolnego z twoich Współczynników, a ja natychmiast powierzę ci ten trzos. Wewnątrz znajdziesz 500 kordinów. Mam jeszcze dwa podobne, więc jeśli chcesz, mogę kupić od ciebie w sumie 3 punkty.

Oczywiście, mogę zwiększyć o punkt czy dwa kilka z twych Współczynników. Będzie to kosztowało 1000 kordinów za podniesienie o 1 punkt wartości Współczynnika.

Spryt

Spryt to miara inteligencji, a w przypadku płci pięknej także i osławionej intuicji. **Spryt** jest decydujący zarówno w bibliotece, na polu bitwy, jak i podczas karczemnego zamieszania. Od niego zależy jak szybko się uczysz, jak łatwo kojarzysz fakty i na ile masz w sobie finezji, by przechytrzyć przeciwnika. Dziś sprytem osiągniesz dosłownie wszystko. Zamienił życie w grę i w wyścig do władzy i zaszczytów. Liczy się oszustwo, wyprzedzenie przeciwnika, pokazanie siebie w najlepszym świetle, a jego w jak najgorszym. Ludzie obdarzeni dużą inteligencją odebrali dziś znaczenie słowom takim jak zasługi czy tradycja, w zamian ucząc nas, co to korzyść czy pragmatyzm. Wystarczy spojrzeć na kadrę oficerów w Kordzie czy Agarii, przyjrzeć się doradcom królów i książąt, zobaczyć, kto dziś włada tym światem. Nie ci, którzy swoim życiem i historią swego rodu na to zasłużyli. U władzy siedzą ludzie przebiegli, ci, którzy zdołali sobie te miejsca wywalczyć.

„To dobrze, że świat wreszcie odkrył, cóż znaczy urodzenie, a co inteligencja i możliwości jednego człowieka" - mówią oni. A jednak wciąż trudno mi się z tym pogodzić. Inaczej zostałem wychowany.

„Nie grzeszysz, panie, sprytem" - będziesz mógł powiedzieć do durnia o **Sprycie** *7*, który stanie na twej drodze bez pomysłu, jak się do ciebie dobrać. Ludzie prości, bez wykształcenia czy zwyczajnie tępi mają właśnie tyle, czasem nawet i mniej! Człowiek szlachetnie urodzony ma **Sprytu** najmniej 10, jeśli zaś natura obdarzyła go hojniej, będzie miał i 12. Osoby przeznaczone do życia dworskiego lub stanu duchownego mają często 14 punktów **Sprytu**, a z wiekiem i studiami osiągają wyższe wartości, czasem nawet i 18!

Spryt stosujesz do:

- testów umysłowych, np. czytania map, odnajdywania w księgach ważnych informacji, zawiłych dysput, prób zrozumienia trudnych kwestii naukowych czy teologicznych itp.,

- testów wiedzy, np. historii, geografii, botaniki i zoologii, okultyzmu i znajomości magii itp.,

- zapamiętywania treści przeczytanych ksiąg i zaklęć.

Spostrzegawczość

Spostrzegawczość to bystrość twojego wzroku oraz czułość słuchu. To umiejętność dostrzegania szczegółów i najmniejszych detali. Skorzystasz z niej wypatrując na niebie ciężkich chmur niosących deszcz, tropiąc zwierzynę w lesie lub nasłuchując obecności twojego przeciwnika w korytarzu, przez który przyjdzie ci przejść.

Człowiek z wysoką **Spostrzegawczością** ma niewyobrażalną przewagę nad innymi. Czasem zdaje się, jakby towarzyszył mu jakiś duch i wiecznie podpowiadał. Czasem z kolei masz wrażenie, że ludzie spostrzegawczy po prostu znają przyszłość. Jak inaczej to wyjaśnić? On wie, jaką suknię ma na sobie pani Larentoux, nim ktokolwiek zauważy, iż pojawiła się na balu. On wie, że traktem zbliża się powóz, nim przedrzemy się przez zarośla i w ogóle dostrzeżemy trakt. On wie, że nie należy dziś podejmować ważnych tematów z hrabią de Gunner, bo - jak widać! - jest on w podłym humorze... Spędziłem na traktach pół życia, a przy sobie miałem mojego przyjaciela, pana de Durtal. To człowiek, dzięki któremu zawsze miałem kilka sekund przewagi nad całym światem...

Ktoś, kto zasługuje na miano tumana, będzie miał 5 punktów **Spostrzegawczości.** Przeciętnie zaś jej wartość osiąga 12 punktów u tych, co nie cierpią na jakieś kłopoty ze wzrokiem. Osoby, które znajdą w przyszłości zatrudnienie jako zwiadowcy, mają zazwyczaj 14, najlepsi z nich oczywiście i więcej. Śledczy z Kordu czy tropiciele z Agarii nie mają jej mniej niż 18, stąd właśnie uchodzą w świecie za najlepszych w swym fachu!

Spostrzegawczość stosujesz do:

- testów percepcji, np. wypatrywania ukrytych przeciwników, dostrzegania szczegółów w otoczeniu lub podejrzanych emocji w zachowaniu spotkanych osób, wyławiania godnych uwagi dźwięków,

- określania kolejności podejmowania działań.

Wiarygodność

Od **Wiarygodności** zależy, jak cię postrzegają ludzie. Ona decyduje o tym, jaką siłę mają twoje słowa i jak wiele potrafisz zdziałać jednym choćby gestem. Kim byś był bez niej? Na **Wiarygodność** mają wpływ i ubiór, i sytuacja, lecz przecież obaj, panie, wiemy, że nawet jeśli by cię przebrać w stary znoszony mundur, ludzie wciąż by cię słuchali, gdybyś wydał im rozkaz. To siła, którą nosisz w sobie, twój głos, sposób bycia, gesty.

Powszechną wiedzą w Dominium jest, by nie ufać Cynazyjczykom, albo to, że kobiety z Matry zawsze dbają wpierw o sprawy królowej, a dopiero potem o wszystko inne. Wiadomym jest, że Kordyjczyk myśli tylko i wyłącznie o sobie. A jednak przecież oni wszyscy wciąż pracują i działają, wciąż nas przekonują do swych racji i zdobywają rzeczy, których potrzebują. Mimo całej nieufności, jaką darzy się Cynazyjczyków, kiedy już takiego spotkasz, całym sercem w końcu uwierzysz, że ten jeden jedyny godzien jest twego pełnego zaufania. Nakłoni cię do swych spraw i przekona do swych racji. Wiesz dlaczego? Bo nikt inny na świecie nie potrafi grać tak dobrze człowieka wiarygodnego i uczciwego... Cynazyjczykom wierzy cały świat!

Chłop ze wsi **Wiarygodności** ma tyle co nic, może 3 lub 4, podczas gdy każdy szlachcic ma jej więcej niż 10. Co warte uwagi, kobietom z natury bardziej się ufa – wybacz, lecz nie masz na świecie większego błędu! – każda z nich ma więc **Wiarygodności** 12 najmniej. Ludzie z zawodu będący dowódcami mają jej 14 i więcej, osoby duchowne i dyplomaci także. Najlepsi z polityków, wojskowych czy duchownych mają 18 **Wiarygodności**, podczas gdy kordyjski Inkwizytor pewnie i 20.

Wiarygodność stosujesz do:

- testów przekonywania i blefowania,

- określenia, jak Bohater jest postrzegany i traktowany przez innych.

Wytrwałość

Wytrwałość określa upór i konsekwencję, a także wytrzymałość organizmu. Wykażesz się nią, gdy, będąc rannym i wycieńczonym, wciąż przeć będziesz do przodu - zgodnie z otrzymanym wcześniej rozkazem czy danym komuś przyrzeczeniem. Od **Wytrwałości** zależy, czy padniesz na kolana i zwyczajnie się poddasz, czy jednak na przekór przeciwnościom będziesz dążył do celu, niepomny na wszystko.

Zwróciłem przed laty uwagę, że Wytrwałość jest tą cechą, którą ludzie czynu najwyżej cenią u innych. Jest w niej jakaś szlachetność, coś, co chwyta człowieka za serce, gdy widzi choćby i przeciwnika, który z uporem staje naprzeciw wszystkiemu, co przygotowano dlań. Ja sam zawsze z podziwem patrzyłem na wrogie regimenty, które wbrew ostrzałowi i okrążeniu z wszystkich stron wciąż zaciekle walczyły. Słyszałeś może o bitwie pod Crenox? Po ostrzale artylerii z regimentu dwustu żołnierzy - najemników z Gordu - ostało się zaledwie kilkudziesięciu ludzi. Wbiła się w nich konnica, lecz wciąż stali. Zawróciła i ponownie uderzyła. Zostało ich kilkunastu. Stali i nie myśleli o wycofaniu się z pozycji. Trzeciej szarży

nie było. Odwołałem konnych i dałem tym ludziom godnie się wycofać...

Ludzie słabi nie będą mieli **Wytrwałości** większej niż 6 czy 8. Wypada wszak, by szlachcic miał jej najmniej 10. Jeśli jest kobietą, można zgodzić się na mniej – kobiety są przecież stworzone do czego innego niż parcie z uporem pośród bólu i cierpienia. Żołnierze mają **Wytrwałości** 12, a ci doświadczeni oczywiście i więcej. Lata wojen, marszu czy głodu zmieniają ich w prawdziwie nieugiętych. Podobnie księża i mnisi, którzy całe swe życie poświęcili ciężkim i mozolnym obowiązkom. Jeśli będziesz miał jej więcej niż 16, zasłyniesz wśród przyjaciół i wrogów z niezłomności. Jeśli walczyłeś na Zapomnianej Granicy lub w Hoth, masz **Wytrwałości** pewnie 18 lub więcej.

Wytrwałość stosujesz do:

- sprawdzania, na ile Bohater jest zdolny do działania mimo ran,

- testów woli, np. walki z sennością podczas warty, walki ze zniechęceniem wynikającym ze zmęczenia lub głodu, podczas mozolnej pracy, wyczerpujących podróży itp.

Opanowanie

Ja sam po **Opanowaniu** właśnie poznaję, z kim mam do czynienia, najbardziej bowiem na świecie nie cierpię ludzi roztrzęsionych, a przez to zupełnie niepewnych w sytuacji zagrożenia. **Opanowanie** opisuje, jak zachowujesz się w momentach dramatycznych, kiedy niebezpieczeństwo zmusza do podejmowania decyzji szybkich, a nade wszystko decyzji właściwych. To **Opanowanie** mówi, czy posiadasz tą szczególną umiejętność logicznego myślenia w najtrudniejszych nawet chwilach. Słyną z niej doświadczeni żołnierze, najwięksi dowódcy i najniebezpieczniejsi politycy. Czasem myli się opanowanie z odwagą, lecz ta druga wielokrotnie jest tylko głupotą wynikającą z niemożności ogarnięcia zagrożenia, stąd ludzie odważni zazwyczaj bohatersko giną, podczas gdy ci pierwsi często dożywają spokojnej starości.

Człowieka o **Opanowaniu** mniejszym niż 6 poznasz szybko, tak jak i szybko dasz mu pan w pysk, a potem zerwiesz z nim wszelkie kontakty, chyba że jest kobietą, której niskie **Opanowanie** można wybaczyć. Mają one wiele innych zalet, których ta wada nie może przeważyć. Załóżmy, iż wartość 10 będzie miarą **Opanowania** przeciętnego szlachcica, choć widząc dzisiejszą szlachtę mam co do tego niemałe wątpliwości. Ludzie przeciętni w żadnym razie nas nie interesują. Ktoś, kto urodził się, by być politykiem, musi mieć 12 **Opanowania**, i niech szybko, dzięki nauce i pracy rozwija tę cechę. Doświadczeni negocjatorzy, ambasadorzy, wreszcie oficerowie dowodzący na froncie muszą mieć go nie mniej niż 14, inaczej bowiem szybko przyniosą wstyd swemu rodowi, a przy niefortunnym zbiegu okoliczności nawet całemu narodowi. Ludzie, o których mówi się, iż mają stalowe nerwy to ci, których **Opanowanie** sięga 16 i więcej. Słyszałeś może o poruczniku Domarović? On niechybnie ma go 20.

Opanowanie stosujesz do:

- testów odwagi, np. przy spotkaniach z bestiami i demonami albo przeważającymi siłami wroga, podczas wędrówek przez budzące grozę miejsca lub w niebezpiecznych sytuacjach, jak choćby próby zmierzenia się z przepaścią w górach itp.,

- testów panowania nad sobą, np. podczas maskowania silnych emocji, uspokajania nerwów itp.

Wiara

Wiara w Jedynego to rzecz nadzwyczaj trudna do opisu, lecz przecież tak ważna w naszym świecie, pełnym zła, zdrady i podszeptów ciemności. Każdy z nas wierzy, lecz każdy czyni to na swój sposób, mniej lub bardziej ślepo albo szczerze. Jedni szczycą się zdrowym rozsądkiem, inni siłą, którą daje im Jedyny, jedni żyją dla Stwórcy, inni dla siebie. Ludzie prości, o czym warto wiedzieć, są głęboko wierzący, wielu z nich może się poszczycić **Wiarą** nawet o wartości 16! Podobnie rzecz ma się z duchownymi wszelkiego rodzaju i pochodzenia. O Karyjczykach mówi się, iż wierzą silniej niż Papież i chyba to prawda. Większość z nich ma **Wiarę** na poziomie 18!

A co z innymi? Różnie. Bez przyczyny i bez reguły, jedni mają jej 6, inni dla odmiany 14. Rzecz to wyjątkowa dla każdego człowieka.

Nie wszyscy jednak ludzie wierzą w Jedynego lub Go wielbią. Czarownicy wybierają ścieżkę mroku i kierują swe modły do demonów, zaś poganie często o Jedynym nawet nie słyszeli. Jednak i oni posiadają jakąś siłę wypływającą z wiary w obraną przez siebie drogę. Tyle, że w wypadku czarowników i pogan nazwać wypada to raczej **Wolą Magiczną.**

Wiarę stosujesz do:

- modyfikowania testów odwagi – w obliczu sił Ciemności albo w walce o świętą i słuszną sprawę itp.,

- modyfikowania testów uporu, w podobnych sytuacjach jak w przypadku odwagi,

- modyfikowania testów wiarygodności – wobec ludzi, dla których wiara jest ważniejsza od wszystkiego, głównie zaś wobec prostego ludu,

- obrony przed demonami oraz mocami magii i Ciemności,

- czarownikom pozwala oddziaływać na umysły innych ludzi.

Drogi ojcze,

Chciałem Cię powiadomić, że plany zostały ustalone i wstępnie zaakceptowane przez kilku naczelnych architektów Kościoła. Jeśli zaaprobuje je kardynał, co ma nastąpić na dniach, będę mógł przystąpić do realizowania marzenia mego życia.

Wiem, ojcze, że nie aprobujesz mego pomysłu i nie przekażesz mi nawet kordina na wynajęcie dobrych majstrów. Rozumiem Twą postawę i nie zamierzam Cię o nic prosić. Przypuszczam, że gdyby mój syn zapragnął wznieść gmach większy od najwspanialszego dzieła mego życia, czułbym się podobnie jak Ty. Odziedziczyłem po Tobie jednakże nie tylko talent architekta, lecz także dumę i zawziętość. Jeśli Kościół poskąpi mi funduszy, będę kwestować po dworach i uzbieram w końcu pieniądze na budowę, choćbym miał całe życie na tym stracić.

Rozumiem, że pragnąłbyś uniknąć dzielenia ze mną radości, ale wiedz proszę, że moje serce rozpiera wprost duma i szczęście. Jeśli dopisze mi łaska Jedynego, już niebawem rozpocznę budowę największej katedry w Kordzie, wyższej od świątyń w La Ohla i Dominante, wyższej nawet od legendarnych budowli Rodian. I od Twoich budowli też wyższej, drogi ojcze.

Nie czuję do Ciebie żalu, że mnie opuściłeś w chwili najtrudniejszych zmagań. Przynajmniej mam niezbitą pewność, że do wszystkiego doszedłem absolutnie sam. Nadal Cię kocham, ojcze, i obiecuję, że jednemu z cherubinów głównego ołtarza nadam twoje rysy twarzy.

Twój syn, Oskar de Burhard

Krok V: Współczynniki pomocnicze

Po określeniu podstawowych Współczynników z Kroku 4 teraz nadszedł czas na obliczenie wszystkich dodatkowych parametrów potrzebnych w grze.

Refleks

Refleks jest parametrem fizycznym określającym szybkość reakcji Bohatera. Refleks testuje się podczas testu Inicjatywy na początku walki w sytuacji zaskoczenia. Jest także testowany (wraz z Umiejętnością Sprawność) podczas testów uchylania się przed nadlatującymi przedmiotami (ale nie kulą z muszkietu!). MG może zarządzić test Refleksu według własnego uznania we wszystkich sytuacjach, w których trzeba ocenić, jak szybko Bohater gracza zareagował na zaskakującą sytuację.

Refleks obliczamy, dodając do siebie wartości Spostrzegawczości, Opanowania oraz Zręczności Bohatera, a otrzymany wynik dzieląc przez trzy.



Autorytet

Autorytet jest parametrem związanym z charyzmą Bohatera i określa zdolność wpływania na inne osoby (Bohaterów Niezależnych). Autorytet jest testowany podczas wydawania rozkazów, zastraszania osób czy przekonywania ich do swoich racji, wykazując się własnym doświadczeniem lub siłą. Podczas zarządzania testów Autorytetu MG powinien pamiętać, że nie jest on związany z kłamstwem i podstępem (jak Blef), lecz z charyzmą Bohatera i szacunkiem, jakim cieszy się on pośród innych.

Autorytet obliczamy dodając do siebie wartości Wiarygodności, Wiary i Budowy, a otrzymany wynik dzieląc przez trzy. Na Autorytet mają wpływ tytuły szlacheckie. Tytuły niższe (baron, porucznik) zwiększają Autorytet o 1 punkt. Tytuły wyższe (hrabia, biskup, kapitan, pułkownik) zwiększają Autorytet o 2 punkty. Tytuły podstawowe (kawaler, ksiądz, oficer) nie zwiększają Autorytetu. Na Autorytet wpływ mają też Laury. Jeśli Bohater ma jeden Laur, otrzymuje 3 punkty do Autorytetu, za kolejny Laur otrzymuje jeszcze 2 punkty, a za każde kolejne jeszcze po jednym punkcie.

Wiedza ogólna

Wiedza ogólna związana jest z mądrością i wykształceniem Bohatera. Testuje się ją podczas sprawdzania wiedzy o Dominium, jego historii, florze i faunie, także geografii i podziałach politycznych. Wiedza ogólna nie określa szczegółowej i specjalistycznej erudycji, lecz tylko ogólną, powszechną wiedzę o świecie. Wiedzę ogólną można testować, gdy Bohater nie posiada odpowiedniej Umiejętności, jak Polityka, Historia czy Biologia, jednak uzyskana w ten sposób odpowiedź będzie zawsze o wiele mniej szczegółowa i cenna, niż gdyby posługiwał się wymaganą Umiejętnością, testowaną w oparciu o Spryt.

Wiedzę ogólną obliczamy dodając do Sprytu wartości poziomów wszystkich Umiejętności związanych z wiedzą, jakie posiada Bohater. Są to: Okultyzm, Teologia, Historia, Plotki, Zbieranie informacji z listy Umiejętności podstawowych oraz Geografia, Biologia i wiele innych z Umiejętności dodatkowych. Otrzymaną wartość należy podzielić na pół.

Fechtunek

Fechtunek jest parametrem związanym z walką. Określa, jak dobrze Bohater walczy bronią białą. Jest testowany podczas atakowania i parowania w skróconych regułach walki. Fechtunek jest również wykorzystywany do obliczania poziomów biegłości szermierczych według pełnych reguł walki.

Fechtunek oblicza się dodając do siebie Budowę, Zręczność oraz Spryt Bohatera, a otrzymaną wartość dzieląc przez trzy.

Strzelanie

Strzelanie jest parametrem określającym jak celne oko ma Bohater. Stosuje się go podczas testów strzelania z broni palnej oraz łuków i kusz. Podczas testów strzelania postać wykorzystuje Umiejętności takie jak Pistolet, Muszkiet itp., w zależności od używanej akurat broni.

Strzelanie oblicza się dodając do siebie Spostrzegawczość, Budowę oraz Opanowanie Bohatera, a otrzymaną wartość dzieląc przez trzy.

Współczynniki: Refleks, Fechtunek, Strzelanie, Wiedza ogólna oraz Autorytet ulegają zmianie - zgodnie ze zmianą Współczynników Bohatera. Jeśli w wyniku rozwoju postaci lub stałych okaleczeń Współczynniki ulegną zmniejszeniu lub zwiększeniu, gracz powinien jeszcze raz obliczyć wartości powyższych parametrów i ewentualne zmiany wprowadzić na kartę postaci. Wszystkie PT wynikające z otrzymanych ran, ze zmęczenia, głodu etc. obniżają obliczone tu parametry identycznie jak Współczynniki, więc nie trzeba ich na bieżąco przeliczać.

Dusza

W świecie Monastyru każdy człowiek posiada duszę, czyli cząstkę Jedynego, stworzyciela ludzi. Dzięki duszy człowiek odradza się po śmierci i zapewnione ma życie wieczne, jakiego nie dostąpią demony ani nieludzie. Upiorne istoty i moce Ciemności żerują na duszach, chłonąc je po kawałku w zamian za użyczane ludziom magiczne moce.

Na początku gry każdy z Bohaterów oblicza, ile posiada punktów Duszy. Należy w tym celu pomnożyć poziom Wiary (lub Woli Magicznej) przez 5. W miarę używania magii podczas gry liczba ta będzie stopniowo spadała, przez co postać będzie coraz bardziej bezbronna w obliczu demonów i coraz bardziej narażona na ich ataki (dokładniej o tym przeczytasz w punkcie Opętania i narzucanie władzy deviria).

Akcje szermiercze

Jeśli MG prowadzi Monastyr zgodnie z zaawansowanymi regułami walki (Prawdziwe Starcie) musisz odpowiednio się do tego przygotować, a pierwszą rzeczą, którą należy zrobić, jest rozpisanie Akcji szermierczych, które potrafi wykonywać Bohater.

Poniżej znajdują się cztery tabele zawierające Akcje, które posiada każdy szermierz. W górnym wierszu podana jest wartość Fechtunku Bohatera. W kolumnie, która odpowiada wielkości twojego Fechtunku odczytaj wartości poszczególnych akcji. To podstawowe poziomy tych działań.

Następnie możesz je zmodyfikować dzięki swoim Umiejętnościom, które wybierzesz w Kroku 6:

Pomnóż umiejętność Rapier przez 3. Tyle punktów możesz rozdzielić pomiędzy dowolne akcje szermiercze z grupy Rapier.

W przypadku Broni bitewnej (Miecz) mnoży się Umiejętność przez 2.

Pomiędzy dowolne akcje szermiercze z grupy Ruch możesz rozdzielić tyle punktów, ile wynosi poziom twojej Umiejętności Wysportowanie (bez mnożenia!).

Podobnie pomiędzy akcje z grupy Walka w zwarciu możesz rozdzielić tyle punktów, ile wynosi poziom twojej Umiejętności Atletyka (również bez mnożenia!).

Na jedną Akcję można przeznaczyć nie więcej punktów, niż wynosi zaokrąglona w górę połowa wymaganej Umiejętności, zaś w przypadku Miecza i Rapiera – tyle ile wynosi cała Umiejętność.

Obliczone w ten sposób poziomy wszystkich Akcji szermierczych należy wpisać na kartę postaci.

Akcje szermiercze - Ruch

	Poziom Współczynnika pomocniczego Fechtunek							*Reguła:*
Akcje w Ataku	*10-*	*11*	*12*	*13*	*14*	*15*	*16+*	
Kroki	0	1	2	3	4	5	6	Fechtunek minus 10
Akcje w Obronie								
Praca nóg	1	2	3	4	5	6	7	Fechtunek minus 9
Unik	-2	-1	0	1	2	3	4	Fechtunek minus 12
Odskok	8	8	8	9	9	9	10	1/3 Fechtunku + 4

Akcje szermiercze - Rapier

	Poziom Współczynnika pomocniczego Fechtunek							*Reguła:*
Akcje w Ataku	*10-*	*11*	*12*	*13*	*14*	*15*	*16+*	
Pchnięcie proste	0	1	1	2	2	3	3	Połowa Fechtunku minus 5
Pchnięcie ze zwodem	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	Fechtunek minus 15
Ponowienie	-2	-1	-1	0	0	1	1	Połowa Fechtunku minus 7
Wypad	-2	-1	0	1	2	3	4	Fechtunek minus 12
Pchnięcie pozorne	2	3	4	5	6	7	8	Fechtunek minus 8
Zbicie	3	3	3	4	4	4	5	1/3 Fechtunku minus 1
Akcje w Obronie								
Zasłona II	3	4	4	5	5	6	6	Połowa Fechtunku minus 2
Zasłona I	4	5	5	6	6	7	7	Połowa Fechtunku minus 1
Riposta	0	1	1	2	2	3	3	Połowa Fechtunku minus 5
Wyprzedzenie	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	Fechtunek minus 18

Akcje szermiercze - Miecz

	Poziom Współczynnika pomocniczego Fechtunek							*Reguła:*
Akcje w Ataku	*10-*	*11*	*12*	*13*	*14*	*15*	*16+*	
Cięcie zwykłe	-2	-1	-1	0	0	1	1	Połowa Fechtunku minus 7
Cięcie z zamachu	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	Fechtunek minus 17
Ponowienie	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	Połowa Fechtunku minus 5
Zbicie miecza	1	1	1	2	2	2	3	1/3 Fechtunku minus 3
Akcje w Obronie								
Odbicie	1	2	2	3	3	4	4	Połowa Fechtunku minus 4
Zasłona	2	3	3	4	4	5	5	Połowa Fechtunku minus 3
Wyprzedzenie	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	

Akcje szermiercze - Walka w Zwarciu

	Poziom Współczynnika pomocniczego Fechtunek							*Reguła:*
	10-	*11*	*12*	*13*	*14*	*15*	*16+*	
Akcje w Ataku	0	1	1	2	2	3	3	Połowa Fechtunku minus 5
Akcje w Obronie	2	3	3	4	4	5	5	Połowa Fechtunku minus 3

Krok VI: Umiejętności

Nadszedł czas na wybór Umiejętności, czyli określenie tego, jak dobrze bohater potrafi jeździć konno, jak dobrze zna się na etykiecie czy też jak radzi sobie, ukrywając się w lesie. Szereg poniżej opisanych Umiejętności określa wykształcenie przeciętnego szlachcica Dominium.

Każdy Bohater posiada 22 Umiejętności podstawowe. Poziom każdej z nich wynosi 1. Dodatkowo każdy gracz otrzymuje 20 punktów do rozdzielenia pomiędzy dowolne Umiejętności. Zwiększenie poziomu jakiejkolwiek Umiejętności o 1 kosztuje tyle, ile wynosi wartość nowego poziomu, np. podniesienie z 4 na 5 kosztuje 5 pkt, podczas gdy podniesienie z 1 na 2 kosztuje tylko 2 pkt.

Jeśli chcesz od razu podnieść Umiejętność o kilka poziomów (na przykład z 2 na 6), musisz zapłacić za każdy z nich z osobna. To znaczy, że zmiana poziomu z 3 na 5 kosztuje 9 pkt - jest obliczana jako zwiększenie z 3 na 4 (4 pkt), a następnie z 4 na 5 (5 pkt), co w sumie daje właśnie 9.

Gracz może też wykupić Umiejętności z listy dodatkowej. Wykupienie każdej Umiejętności kosztuje 1 punkt i oznacza, iż daną Umiejętność Bohater posiada na poziomie 1. Można je podnosić na wyższe poziomy zgodnie z podanymi powyżej regułami.

Umiejętności podstawowe pogrupowane są w pakiety. Wykupienie jednej Umiejętności na dowolnym poziomie wymusza wykupienie drugiej Umiejętności z pakietu na poziomie nie mniejszym niż 1/3 jego wartości. To znaczy, że jeśli postać ma np. Powożenie 6, to musi wykupić też Naprawę wozów minimum na poziomie 2. Ta reguła obowiązuje tylko podczas tworzenia postaci. Podczas podnoszenia wartości Umiejętności w czasie gry nie ma już takich rygorów.

Umiejętności podstawowe

Zaprezentowana obok lista Umiejętności to spis tego, co każdy szlachcic powinien choć w najmniejszym stopniu poznać. Jest tu więc i jeździectwo, i fechtunek, jest teologia, jak i koneksje. Wszystkiego tego uczyli ciebie i każdego innego szlachcica od jego najmłodszych lat, stąd nie wypada, byś którejś z tych umiejętności nie posiadł w najmniejszym choć stopniu. To pewnego rodzaju zestaw, który otrzymałeś od ojca, gdy słał cię na nauki. Grę zaczynasz posiadając każdą z tych Umiejętności na poziomie 1 i nie musisz nic za to dodatkowo płacić.

Poziom umiejętności

Wyższy poziom Umiejętności oznacza oczywiście lepszą znajomość danej dziedziny. Zapewne zastanawiasz się, dlaczego każdej z tych umiejętności nie masz na wysokim poziomie, lecz na tak niskim - skoro wcześniej była mowa, że jesteś człowiekiem wybitnym, a w czasach twej młodości byłeś jednym z najzdolniejszych w swojej okolicy, może nawet w całym kraju.

Odpowiedzią jest czas. Minął przecież od tamtych dni szmat czasu. Tyś się zestarzał, Umiejętności, które miałeś, wyblakły, nie trenowane, nie używane odeszły w końcu w zapomnienie. Nie jesteś już tym młodym, zdolnym - chciałoby się rzec - będącym w życiowej formie młodzieńcem.

Musisz dopiero przypomnieć sobie tamte czasy, musisz uczyć się wszystkiego niemal na nowo. Ale wrócisz do formy, jestem tego pewien. Z kolejnymi tygodniami, miesiącami, wraz z tym, jak pozostawisz za sobą marazm i beznadzieję ostatnich lat, Umiejętności będą wracały do dawnych poziomów, a ty zaczniesz przypominać człowieka, który miał w rękach cały świat.

Szczegóły podane są w rozdziale „Rozwój postaci".

Lista podstawowych umiejętności

Sprawność	**Jazda**
Atletyka	*Jeździectwo*
Wysportowanie	*Post. ze zwierzętami*
Walka wręcz	**Wykształcenie**
Rapier	*Teologia*
Broń bitewna	*Historia*
Broń palna	**Praktyka**
Pistolet	*Naprawa*
Muszkiet	*Opatrywanie ran*
Wiedza tajemna	**Łowiectwo**
Wiedza Magiczna	*Sztuka przetrwania*
Okultyzm	*Ukrywanie*
Dyplomacja	**Dwór**
Blef	*Plotki*
Czytanie emocji	*Etykieta*
Wywiad	
Nasłuch. i wypatrywanie	
Zbieranie informacji	

Opis podstawowych umiejętności

W opisach umiejętności znajdują się cyfry umieszczone w nawiasach. Fragment tekstu poprzedzający cyfrę ilustruje co potrafi człowiek posiadający Umiejętność na wskazanym przez nią poziomie.

Sprawność

Atletyka

To, jak Jedyny obdarzył człowieka krzepą to jedno, ale jak potrafi on ze swej krzepy korzystać, to drugie. Nieraz bywa, że gdy dwaj giganci siłują się na rękę, wygra ten bardziej doświadczony. Czemu? Wie, jak swej siły użyć, a to przychodzi dopiero z czasem. Siłacze, którzy od lat używają swojego daru z rozmysłem, lubią używać słowa „technika". „Wygrałem, bo miałem lepszą technikę" - tak mówią. Niejeden zdziwi się, gdzie w przenoszeniu ciężarów czy wyważaniu drzwi kopnięciem jest miejsce na jakąkolwiek technikę. Z pozoru wydać się może, że stary woj jest po prostu silniejszy od dobrze zbudowanego młodzika i dopiero wyjątkowo wprawne oko dostrzeże, jak wiele w czysto siłowych zmaganiach miejsca jest na doświadczenie.

Jeśli kto zdał sobie już sprawę, od czego zależy to, że jednego dnia potrafi unieść więcej, innym zaś razem szybko się zmęczy i ręce mu zdrętwieją, znaczy, że wszedł już na drogę

owej techniki (1). Po latach spędzonych na ćwiczeniach nieraz będzie mógł zaskoczyć przeciwnika większą krzepą, niż ten go na pierwszy rzut oka wycenił (3). Doświadczony osiłek będzie mógł zaśmiać się w twarz swemu przeciwnikowi, widząc jak tamten powoli słabnie, a on sam oszczędza siły, mimo że nawet na chwilę nie popuszcza chwytu (5). Najsłynniejsi siłacze dokonują takich cudów, że nawet patrząc na ich żelazne muskuły nie można oprzeć się wrażeniu, iż wspomagają się jakąś magiczną mocą (7).

Wysportowanie

Jeśli byłeś kiedy na jarmarku, widziałeś pewnie arlekinów, którzy potrafili chodzić po linie, skakać przez płonące kółka czy żonglować kilkoma nożami naraz. I widzisz, rzecz nie w tym, że byli oni niewiarygodnie sprawni, choć pewnie zręczności odmówić im się nie da. Ale gdybyś się przyjrzał, zauważyłbyś, że każdy z nich specjalizował się w innego rodzaju sztuczkach. A uczył się ich cierpliwie całe życie.

Bynajmniej nie namawiam cię, byś brał wzór z dżokerów, ale oprócz ćwiczeń, które sprawią, że ciało będzie zawsze w formie i gotowe do wszelkich wyzwań, warto tak jak oni poświęcić czasem kilka godzin na wyrobienie pewnych nawyków i doszlifowanie ruchów z myślą o bardzo konkretnych sytuacjach. Jako że domatorem raczej zwać cię nie wypada, zakładam, że nieraz zdarzy ci się czy to przeskakiwać szerokie i rwące strumienie, czy szczeliny skalne, ścigać się - może z dzikim zwierzem, może z wrogiem, albo padać na ziemię przed lecącym pociskiem. Innym razem przyjdzie ci szukać schronienia na drzewie albo być może wspinać się po rzeźbionych balkonach do okna pięknej damy. Z pewnością kluczowa okaże się ogólna twa sprawność, ale jeśli tylko robiłeś podobne rzeczy wcześniej, pójdzie ci znacznie łatwiej.

Jeśli przyjrzymy się młodzikowi, co mieszka w mieście, ale ducha ma niespokojnego, zdarzało mu się pewnie wymykać przez okno czy wspinać się na dach (1). Przyjdzie czas i na większe wyzwania, po których niestraszne stanie się dla ciebie skakanie przez trzymetrowej szerokości rozpadliny czy z jednego dachu na drugi (3), ale gdy słabo położone dachówki ulatują spod nóg, a buty ślizgają się po lodzie - z tym poradzi sobie już tylko doświadczony awanturnik (5). Ci, którzy próbowali się już z wszystkimi wyzwaniami, nie zawahają się nawet skacząc na dach pędzącej karety (7).

Walka wręcz

Rapier

Na nauce fechtunku spędzisz długie godziny. Nawet jeśli jesteś duchownym czy ambasadorem, broń jest jednym z symboli twojego szlachectwa i jak każdy szlachcic musisz znać choć podstawy robienia rapierem. Szczegóły znajdziesz w rozdziale walka.

Broń bitewna

Najczęściej spotykaną bronią bitewną jest miecz, choć wielu rusza też do boju z toporem, czy młotem. Tak jak każdy szlachcic powinien umieć władać rapierem, tak też każdy powinien potrafić radzić sobie w bitwie, w ciężkim, brutalnym starciu, w którym taka broń jak rapier na nic się nie zda. Szczegóły znajdziesz w rozdziale walka.

Broń palna

Pistolet

Złapać pistolet i wypalić komu prosto w brzuch - nie trzeba wiele umieć, a jedyne, czego do tego potrzeba, to chwila desperacji, która zmusi do pociągnięcia za cyngiel. Inaczej rzecz ma się, jeśli pistoletów chcesz używać nieco pewniej. Unieść broń, namierzyć cel i dać ognia - tego nauczą cię na początku (1), wraz z tym, że broń przy wystrzale niemal łamie rękę, huk płoszy konie, a zapach sprawia, że zaczynasz się krztusić, jeśliś do tego nieprzywykły. W końcu przyjdzie czas, że dasz się poznać jako strzelec (3). Nie człek trzymający w ręku pistolet, lecz strzelec właśnie. Poznać to będzie można po wprawnych ruchach, gdy sięgasz po broń, po tym jak odciągasz kurek, czy po tym wreszcie, jak repetujesz (5) i szykujesz się do ponownego wystrzału. Ludziom obytym z bronią palną nie zdarzają się przypadki, kula nie wypada im z lufy, a proch nie rozsypuje się w trawie. Jak oni to robią? Musi to być zasługa doświadczenia i ćwiczeń, nie magii przecież! W końcu przyjdzie czas, iż zaczniesz słynąć ze swych umiejętności (7), a strzelając do celu będziesz miał ten komfort, by zadecydować, czy celujesz w korpus, w nogi, czy - niech Jedyny strzeże mnie przed tobą – dokładnie w samą głowę.

Muszkiet

Pistolet przyda się zapewne, gdy wróg cię zaskoczy i znajdzie się nagle blisko ciebie - wtedy z pewnością zamiast muszkietu łatwiej i szybciej dobyć tą poręczną broń i zmieść natręta ze świata żywych. Gdy jednak masz możliwość wyboru, czy oddać strzał z muszkietu czy z pistoletu, wybierzesz ten pierwszy. Może jest i ciężki, i nieporęczny, ale góruje nad pistoletem celnością, zasięgiem i siłą. Inna to jednak sztuka strzelać z ciężkiej broni, ładować ją czy w ogóle oddawać strzał na większą odległość. Jedni żołnierze szkolą się w obsłudze muszkietu, inni zaś w pistoletach. Jesteś szlachcicem, więc pewnie przynajmniej kilka razy trzymałeś muszkiet w rękach i widziałeś, z jakiej pozycji należy oddać strzał (1). Jeśli bywałeś na polowaniach, to pewnie podszkoliłeś się w tej sztuce i na niejednym zrobisz wrażenie, ładując broń pewnymi ruchami i strzelając jak ekspert (3). Wiadomo powszechnie, jak bardzo broń palna bywa zawodna, ale gdy się już zatnie, jeden tylko rozdziawi gębę i zacznie przy niej niewprawnie grzebać, drugi zaś natychmiast poprawi ładunek i wypali ponownie (5). To wszystko jest niczym przy umiejętnościach najsłynniejszych muszkieterów (7).

Wiedza tajemna

Wiedza Magiczna

Spotkałem się w młodości z teorią, która mówiła – oczywiście przytaczam rzecz w dużym skrócie – iż każdy z nas ma w sobie ułamek starożytnych Rodian, a wraz z nim cząstkę ich prastarych mocy. Od tamtego czasu minęło wiele lat, a ja wciąż zastanawiam się, ile w tym twierdzeniu prawdy. Rzecz ciekawi mnie, ba! nie daje spokoju, lecz w ciągu tych wszystkich lat nie udało mi się znaleźć dowodów prawdy ani dowodów fałszu tej tezy.

Retusz

Pula punktów, które dostałeś na Umiejętności, zdaje się być nadto skromna jak na osobę o takim doświadczeniu i talencie. O ile masz wystarczające fundusze, możemy z łatwością dobić targu. Każdy dodatkowy punkt na Umiejętności cenię sobie równo na 250 kordinów, więc wcale niedużo, zważywszy jak pokaźny jest twój trzos, panie.

Jeśli wolisz pozbyć się zbędnych punktów, zróbmy na odwrót. Kupię od ciebie dowolną ich ilość i zapłacę 200 kordinów za każdy z nich. Musisz przyznać, że to cena zupełnie uczciwa.



Toma Tisconi, najlepszy zwiadowca z Brugii [rys. RG]

Spotkałem w swym życiu ludzi, którzy twierdzili, że mają dar (1), lecz w żaden sposób nie zdołali mnie przekonać i dowieść prawdy swych słów. Jeśli mówili prawdę, nie poznałem się na nich. Byłem gotów uwierzyć pewnemu Cynazyjczykowi prowadzącemu chyba jeden z najwspanialszych antykwariatów w Dominium. Cóż, skoro on sam z kolei śmiał się z mych słów i przekonywał, że nie ma żadnej magii w tym, co czyni. Z upływem lat przyszło mi zgodzić się z nim i przyznać, że nie był nikim więcej niż człowiekiem nadzwyczajnej inteligencji i wiedzy (3). A zatem i on nie był magiem i potomkiem Rodian. Któż nim jest? Czy żyją tacy ludzie? Co powiedzieć o karyjskiej Inkwizycji? Dzięki łasce Jedynego nie spotkałem w swym życiu żadnego z nich, słyszałem jednak więcej niż wiele – sposób, w jaki pokonują siły Ciemności i demony przybywające na ziemie Kary z Valdoru wydaje się być niezwykły (5), lecz przecież są oni w służbie Kościoła, nie mogą więc korzystać z magii, czy to nauczonej, czy wewnętrznej, naturalnej... Są też tacy, co płoną na stosach. Czy naprawdę władali nadzwyczajną mocą (7)? Tego rzecz jasna nie dowiem się nigdy, niestety.

Okultyzm

Głęboko wierzę, iż w księgach zapisane jest zupełnie wszystko. Nie uwierzysz, jak wiele napisano ksiąg, jak różnych i niezwykłych. Więcej niż pół życia spędziłem na lekturze antycznych woluminów, a wraz z ukończeniem każdego z nich nachodził mnie smutek, że tylu innych nie zdążę poznać. Mijają mi kolejne dni i lata, lecz ksiąg wartych lektury nie ubywa. Wśród nich są także i te opisujące wiedzę tajemną, a zatem i rytuały, przed których czynieniem przestrzegał nas Prorok.

O magii i okultyzmie słyszał chyba każdy, nawet dziecko (szczególnie jeśli wychowane w Cynazji). Jeden z drugim zasłyszał o siłach Ciemności, o rytuałach odprawianych nocą i o tym wreszcie, że wszystko co złe ma zapach siarki i ciemną barwę smoły (1). Wie też taki pewnie, iż najskuteczniejsza do walki z demonami jest modlitwa i srebrne kule, niekoniecznie zresztą w tej właśnie kolejności. A ty, panie? Kiedy wiedzę zaczniesz czerpać z ksiąg, nie zaś z plotek zasłyszanych na dworskich balach, poznasz szybko pełnię smaku zakazanego owocu. Zacznie się wtedy twa fascynacja i uwierz mi, trudno się jej oprzeć. Zdobędziesz kolejne księgi i pisma, pisane coraz to dziwniejszym i bardziej archaicznym językiem. W końcu zrozumiesz, że to jednak wpierw modlitwą, a dopiero w drugiej kolejności srebrnymi kulami należy walczyć z siłami Ciemności (3). Dowiesz się też, że magia nie ma ograniczeń, że siły Ciemności nie mają żadnych granic i słabości. Będą mijały lata. Zrozumiesz, że ani srebrne kule, ani modlitwa nie zdołają uczynić szkody sługom, które adepci magii zechcą przyzwać na ziemię (5). Potem nie będzie już dla ciebie nic innego, jak tylko te księgi i fascynacja - wtedy już chora i niemożliwa do opanowania. W końcu będę musiał oddać cię w ręce Inkwizycji, bo wiedza, którą posiądziesz, będzie już nazbyt niebezpieczna (7). Nazbyt niebezpieczna dla pana głównie, zaraz potem zaś dla nas wszystkich...

Dyplomacja

Blef

Miałem niebywałą przyjemność czytać pamiętniki hrabiego de Essex, słynnego mistrza słowa z Cynazji. Pisał w nich, iż jedyne, czego potrzeba politykowi, by stał się wybitnym, to bezczelność oraz opanowana do perfekcji sztuka blefu. Zupełnie nieważne, co mówisz, bo jeśli tylko przekonasz słuchacza do swych słów, możesz mu wmówić, że niebo jest różowe. Jeśli ci uwierzą, osiągnąłeś sukces, a niebem zupełnie się, panie, nie przejmuj.

Komuś innemu bym nie uwierzył, hrabiemu Essex wierzę. On przecież nie może się mylić.

Podstawową sztukę blefu osiągamy w wieku lat czterech, kiedy zbroimy coś w kuchni i czeka nas trudna sztuka przekonania pani matki, iż sprawcą był zupełnie kto inny. Powiedzieć żołnierzowi, by cię przepuścił, bo masz ważne listy - jeśliś jest kordyjskim oficerem - rzecz to prosta. Uwierzy ci, boś jest, panie, szlachcicem. Drobne więc kłamstwa, poparte wiarygodną historią, ujdą płazem (1). Osobie szlachetnie urodzonej, obdarzonej zimną krwią nie powinny sprawić kłopotu i trudniejsze sytuacje, a naturalny talent aktorski czy zwyczajnie doświadczenie pozwolą ci z łatwością manipulować ludźmi niskiego pochodzenia, tak, iż nawet nie odważą się zadać jakiegokolwiek pytania (3). Inaczej sprawa ma się, kiedy chciałbyś oszukać czy przekonać do czego osobę szlachetnie urodzoną. Szlachcic przecież myśli, a skoro tak, zastanowi się nad tym, co mówisz. Tu już oprócz słów potrzebna jest gra, odpowiednie gesty, właściwa do sytuacji mina, tembr głosu, nawet udawane emocje. W końcu i to przecież jest możliwe (5). Jeśli jesteś, panie, politykiem, ambasadorem czy kimś tego gatunku, dla którego słowo jest orężem, a gest i uśmiech tarczą, zdołasz dokonać i tego, o czym pisał de Essex i przekonywać ludzi do rzeczy prawdziwie nieprawdopodobnych (7).

Czytanie emocji

W tym samym zbiorze pamiętników hrabiego de Essex pisze on o równie ważnej sztuce, bez której polityk nie osiągnie sukcesu. Mowa tu o sztuce odczytywania ludzkich emocji. Konkluzją długiej rozprawy u Essexa jest właśnie próba odpowiedzi na pytanie, czy ważniejsza jest umiejętność przekonania do swoich racji, czy też odgadnięcia zamysłów rozmówcy. Ja bardziej cenię drugą umiejętność, lecz de Essex przeciwnie - stawia na blef i przekonuje, że podczas swej służby dla księcia Eliaru czynił z ludźmi co chciał samą tylko bezczelnością i opanowaniem. Historia Półwyspu Pazura niestety potwierdza jego słowa, co do najmniejszego nawet detalu.

Wróćmy jednak do czytania emocji. Jeśli nie masz dużego doświadczenia na tym polu, zdołasz pewnie odkryć lęk, smutek, furię i niewiele więcej (1). To uczucia, nad którymi człowiek nie potrafi zapanować i które dostrzeże nawet niewprawne oko. Lecz na salonach trzeba czegoś więcej niż poznać, kiedy rozmówca jest smutny. Będziesz miał zapewne nauczyciela, spędzisz też godziny na lekturze podręczników, z których słynne pamiętniki Essexa będą lekturą najważniejszą. Dowiesz się o tikach, gestach i ruchach, nad którymi człowiek zwyczajnie nie potrafi zapanować, a które go zdradzają. Uzbrojony w tą wiedzę (3), zaczniesz praktykę i ćwiczenia na balach i zgromadzeniach, póki co mało ważnych, prowincjonalnych. W końcu nadejdzie ten moment, kiedy będziesz gotów do prawdziwych zadań i wyzwań.

Essex znał wszystkich graczy tej politycznej rozgrywki i o każdym z nich wiedział więcej, niż oni sami o sobie. Znał ich przyzwyczajenia, tiki, gesty. „Gdy pojawiał się kto nowy - pisze Essex - nigdy nie ruszałem doń, lecz spokojnie przyglądałem mu się z boku. Patrzyłem, jak się poruszał, jak uśmiechał, jak kłamał - co przecież najlepiej było poznać, gdy komplementował niektóre z dam. Kiedy zrozumiesz tę lekcję (5), możesz przyjąć swe pierwsze zlecenie" - pisze Essex.

Potem zaś przyjdzie czas na grę. Poznasz mistrzów zawodu i sam staniesz się jednym z nich. Dostrzeżesz, jak rozmówca delikatnie, nerwowo pociera kciukiem dłoń, lecz przecież to gra, fałszywy sygnał, widać to po nadmiernie wyciągniętej szyi, co znamionuje, iż on cię obserwuje (7). Nauczysz się odróżniać pozę od prawdy. Masz, panie, szczęście, że czasy hrabiego Essex odeszły. Gdyby on był twoim rozmówcą, możesz być pewien, że i wyciągnięta szyja byłaby pułapką, badającą, jak głęboko poznałeś arkana tej sztuki.

Wywiad

Nasłuchiwanie i wypatrywanie

Oto przychodzi nam wkroczyć na dość grząski i nieprzyjemny grunt. Umiejętność podsłuchiwania czy podglądania nie jest raczej powodem do chluby. Lecz przecież czuły słuch, wyostrzony wzrok i sztuka doskonałej koncentracji są nader przydatne, tak na dworskim balu, jak i podczas ważnych ceremonii i uroczystości.

Jeśli masz dość dobry słuch, poznasz, czy za drzwiami upadł na posadzkę przedmiot metalowy, czy drewniany, czy za drzwiami rozmawia kobieta, czy też mężczyzna. Czasem może się to okazać niezwykle ważne. Zaś bystrym okiem rozróżnisz ze sporej odległości krzak od przykucniętego rozbójnika (1). Pracą i ćwiczeniami, rozwijając swe zdolności, samotnie czy pod okiem nauczyciela zaczniesz robić ze swego słuchu i wzroku prawdziwy użytek, zdołasz rozróżnić słowa, jeśli wyraźne - to także emocje rozmówców. Poznasz, czy zbliżające się korytarzem kroki należą do mężczyzny czy kobiety (3), a wraz ze zdobywanym doświadczeniem będziesz potrafił i więcej. Czy jest on ciężko ubrany? Poznasz, czy rozmówcy za drzwiami są podenerwowani? Żaden szept nie będzie już dla ciebie niezrozumiały (5). Nie dosyć, że wypatrzysz wcześniej niż inni zasadzkę, to jeszcze dostrzeżesz, jak napastnicy są uzbrojeni i jak ubrani. Kiedy osiągniesz w tej sztuce mistrzostwo, nic już nie będzie dla ciebie tajemnicą, choć przecież uczyć będziesz musiał się ciągle i nieprzerwanie. Cóż z tego, że dosłyszysz z dużej odległości w lesie jakby ryk niedźwiedzia, skoro przyjdzie ci się potem dowiedzieć, że to golem, potwór miejscowy...? Przed tobą ciągła nauka i rozwijanie swego talentu, także przecież wspaniałe możliwości i odczytywanie sygnałów, dźwięków i szczegółów dla innych ludzi zwyczajnie nie istniejących (7).

Zbieranie informacji

Rzecz pasjonująca, przez mistrzów tej dziedziny zamieniona w sztukę. Masz w niej i odrobinę aktorstwa i więcej nawet niż odrobinę blefu, dużo intuicji i doświadczenia. Do tego garść kontaktów, które warto mieć w każdym miejscu Dominium i szczyptę szczęścia, która nie zaszkodziła jeszcze nikomu.

Używasz tej Umiejętności w swych rodzinnych stronach zupełnie nieświadomie. Rozmawiając z ludźmi, i prowadząc swoje sprawy dowiesz się - nie wiedzieć kiedy - od kogo brać wieści z dalekiego świata, który gospodarz potrafi składnie przekazać informacje o swych gościach i wreszcie gdzie najłatwiej zaczaić się i zaobserwować nowo przyjezdnych w

---

Gore, panie, gore! Na śmierć nas powiedzie, szalony generał! Czym zawiniliśmy Cesarzowi, że oddał nas pod rozkazy księcia Philippe de Savierra, którego wróg z grozą nazywa Pożeraczem? Słyszeliście, panie, o bitwie pod Sol-sola, gdzie pchnął swój Korpus w zasadzkę tak oczywistą, że nawet konie niespokojnie prychały? Oczywiście, nie było karczmy, w której nie rozprawianoby o uporze starego generała. A słyszeliście, że nakazał rozstrzelać oficerów, którzy przeżyli szturm? Oznajmił im, że zdradzili go i są winni klęski, po czym postawił ich przed plutonem egzekucyjnym..

Starsze rzeczy opowiadają o Pożeraczu ludzie, którzy pod nim służyli. Strzela do oficerów, którzy ośmielają się mieć inne zdanie na naradach bojowych. Ponoć na widok klęski własnych oddziałów na policzki występują mu rumieńce, a oddech przyśpiesza, jak podczas wielkiej radości. Ponoć w jego duszy mieszka demon.

Czym ci zawiniliśmy, panie nasz, Cesarzu Światły, że przeznaczasz nas pod rozkazy Pożeracza?



Radko Grubbicz, sławny bohater Agatii [rys. RG]

prowincji. Wszystko to jest igraszka (1), lecz przecież to dopiero początek drogi. Świadome zbieranie informacji wymaga czasem spędzenia długich godzin w archiwach, czasem nawet pośród dawnych kronik i pism! To godziny na targu, pośród szumu plotek i wieści z najdziwniejszych nawet źródeł, także rozmowy z kapitanem straży zamkowej czy kimś podobnym (3). Szybko dostrzeżesz, że nie wiedzieć kiedy stałeś się prawdziwie biegły w odkrywaniu informacji, których zdobycie dla innych zwyczajnie jest niemożliwe. Będąc nawet w obcym mieście bez większych trudności odnajdziesz osoby, z którymi warto porozmawiać, a one, mimo że cię nie znają, dadzą się pociągnąć za język. Tak niewinnie i prosto będziesz potrafił zagaić rozmowę z karczmarzem czy porucznikiem straży, iż nawet nie dostrzegą, kiedyś osiągnąłeś swój cel i poznałeś ich sekrety (5). Z czasem będą to sekrety coraz lepiej strzeżone, lecz przecież nie przed tobą, który będziesz już śmiało mógł przejrzeć tajemnice miast, rodów, kogo tylko zechcesz (7). Wystarczy przecież zadać właściwe pytania właściwym osobom, czyż nie?

Jazda

Jeździectwo

Jeśli w twych żyłach, panie, płynie szlachecka krew, potrafisz jeździć konno. Nie może być inaczej. Możesz dosiąść wierzchowca i ruszyć do celu, a jeśli tylko nie wydarzy się nic nadto niezwykłego, droga minie ci miło i bezpiecznie. Jeśli była długa, będziesz, panie, nieco obolały, jeśli była uciążliwa, nie zechcesz spoglądać na konie przez tydzień. Jednak przecież dojedziesz na miejsce (1), a to liczy się najbardziej.

Wypada przecież szlachcicowi poznać sztukę jeździectwa w wyższym stopniu. Przymusić konia do wysiłku i pędzić na złamanie karku, poradzić sobie z prostą przeszkodą i wreszcie – nie kończyć każdej przejażdżki będąc kompletnie obolałym na ciele (3). Lecz przecież i to nie wszystko! Człowiek służący w kawalerii obeznany jest z galopadami i potrafi uczynić wiele więcej niż przeciętny jeździec (5). Bo przecież zwykłemu jeźdźcowi koń stanie dęba, gdy mu kto wystrzeli z pistoletu nad głową, kawalerzyście nie. Zwykły jeździec nie oceni, kiedy koń padnie z wyczerpania i zajedzie go na śmierć. Wreszcie, zwykły jeździec podczas starcia będzie już wolał zeskoczyć z konia i dobyć broni pojedynkowej. Cóż, byłaby to ostatnia rzecz, jaką uczyni kawalerzysta będąc na koniu. O niektórych ludziach mówi się, iż urodzili się w siodle lub że urodzili w Devonie, co znaczy mniej więcej to samo. Cóż oni potrafią (7)? Powiedzieć „wszystko" byłoby najłatwiej. Pod takim jeźdźcem koń nie padnie, bo jeździec nie pozwoli go zamęczyć. Pod nim koń nie zlęknie się, nie spłoszy, nie odmówi komendy, choćby i wokół trwało piekło ostrzału artyleryjskiego. Pod takim jeźdźcem koń zwyczajnie wie, iż kieruje nim najwierniejszy przyjaciel. A dla przyjaciół przecież czyni się rzeczy niezwykłe, czyż nie? Więc i takie rzeczy robią wierzchowce w Devonie.

Postępowanie ze zwierzętami

W głównej mierze rzecz tyczy koni, lecz przecież i psów, sokołów i każdego innego stworzenia, które zdolny jest okiełznać człowiek. Jeśli miałeś dobrych nauczycieli, a wierzę, że tak właśnie było, to nim nauczyli cię dosiadać wierzchowca, wpierw pokazali, jak się nim opiekować. Tak było? Uczyli czyścić, pokazali jak uspokajać, jak skłonić do posłuszeństwa (1). To pierwsze, jakże ważne nauki. Cóż, cała reszta przychodzi z czasem i nie uczą jej w szkołach. Albo kochasz zwierzęta i będziesz je poznawał coraz lepiej, albo nikt cię tego nie nauczy. Tego jak poznać, że zwierzę jest chore, przerażone, że zwyczajnie, jak i człowiek, zmęczone (3). Wiedzieć, na co jeszcze je stać, czego potrafi dokonać, a co będzie już ponad jego siły, pojąć gdzie jest granica, której w żadnym razie nie warto przekraczać. Możesz zajechać konia na śmierć,

lecz przecież, jeślibyś miał więcej serca i wiedzy, mógłbyś go ocalić (5). Zwierzęta czują i rozumieją więcej, niż niejeden mógłby sądzić. Jeśli masz dla nich dobro i cierpliwość, okażą ci posłuszeństwo i szacunek. Nie osiągnie tego każdy, nie wyczyta tego z podręcznika, nie nauczy się tego. Miłość do zwierząt trzeba w sobie mieć (7).

Wykształcenie

Teologia

Teologia to najważniejsza z dziedzin wiedzy. Musisz, panie, znać mit o Rodianach, wiedzieć o Jedynym i o karze, jaka spadła na ludzi. Trzeba znać pisma i słowa Proroka. Wszystkiego tego nauczono cię jeszcze w dzieciństwie, więc nie wyobrażam sobie, byś nie znał podstaw naszej wiary (1). Skoro miałeś dobrych nauczycieli, a sam nie spędzałeś zbyt wiele czasu na ucieczkach ze szkoły i gonitwach z przyjaciółmi ze szpadą w ręku, zapewne potrafisz cytować święte pisma (3), a jeśli czytałeś rozmaite opracowania, księgi badaczy i teologów, potrafisz cytować słowa Proroka w odpowiedniej chwili i sytuacji – a tak przecież tylko wypada je traktować – z mądrością i nabożeństwem, nie zaś z finezją kataryniarza (5). Gdy poświęcić naukom proroka więcej czasu, przyjdzie czas na to, byś poznał język rodyjski, w jakim zapisana została prawda, której nauczał Prorok (7).

Historia

Jak podejmować właściwe decyzje? Jak wnioskować i jak dyskutować, wreszcie - jak postępować bez wiedzy o czasach minionych? Nie sposób. Nie zdołasz, panie, żyć bez znajomości historii.

Nawet jeśli historia nie jest twoją domeną, wypada jednak, byś znał pobieżnie historię swego narodu (1) i choć w zarysie wydarzenia ostatnich lat. Osoba wykształcona (3), a nie śmiem podejrzewać, byś ty panie nie był taką właśnie osobą, zna historię ościennych krajów i dość zgrubnie najważniejszych państw Dominium. Kto historię ma za swą pasję, zagłębia się coraz bardziej w dawne dzieje i zdarzenia (5), uczy się o tym, jak kształtowały się i upadały imperia i o tym, jak rodzili się i upadali bohaterowie. Im więcej wyczytasz z ksiąg, tym bezpieczniej będziesz czuł się pośród współczesnych zdarzeń i politycznych zmian, bo przecież każde dzisiejsze zdarzenie ma swój początek w przeszłości (7). Wystarczy więc dobrze znać historię rodów, by poznać ich zamierzenia i drogi, którymi podążać będą tobie współcześni.

Praktyka

Naprawa

Nie masz na świecie rzeczy niezawodnej. Broń palna zaś jest jednym z tych wynalazków ludzkości, których niezawodnym nazwać na pewno nie można. Przeszkadza jej tak wilgoć, jak i wstrząsy, tak mróz, jak i nadmierna suchota i upały, źle ona wreszcie znosi upadki... Panie! Ona źle znosi samo strzelanie! Mój nauczyciel zwykł mawiać, iż po tym można odróżnić strzelca od człowieka z bronią, iż ten pierwszy potrafi o broń zadbać. I rzeczywiście, miał rację jak zawsze. Podstawą jest umiejętne czyszczenie jej (1), co warto czynić wieczorem, przed snem, choćby i przy lampce wina. To wszak dopiero początek. Kilka miesięcy w armii nauczy cię, jak chronić się przed najczęstszymi przykrościami, takimi jak piach w mechanizmie spustu czy co podobnego (3). Potem nauczysz się gruntownych napraw, będziesz wiedział, jak ją rozebrać na części i ponownie złożyć (5), wymieniając te elementy, które zdają się niepewne i gotowe zawieść w najmniej odpowiednim momencie.

Mój przyjaciel Ragadańczyk miał ten zwyczaj, iż broń ku sobie układał (7). Jego pistolety tu były obciążone owiniętym kawałkiem sznura, w tamtym miejscu zdarł kozikiem kawał drewna, tu zaś wlał nieco ołowiu. Nie miałeś na świecie paskudniej wyglądającej broni, co jednak warte uwagi, nie miałeś też drugiej równie celnej, szczególnie w jego ręce.

Opatrywanie ran

To umiejętność, której uczy samo życie. Tak, panie, nauczają i na uniwersytetach, jak postępować z człowiekiem ciężko rannym, lecz możesz być pewnym, że żaden z twoich studentów nie zdałby egzaminu lepiej niż dowolny żołnierz spośród tych służących w Agarii czy Kordzie.

Jak zacisnąć rannemu koszulę, by zatamować krwotok (1) to rzecz, której nauczysz się jeszcze w młodości, zaraz po pierwszej potyczce. Później przyjdzie czas na dalszą naukę: jak bezpiecznie ułożyć rannego (3), by się nie udusił własną krwią, jak go ocucić, jakich dać ziół na wzmocnienie. Potem zaczniesz poznawać tajniki chirurgii, będziesz potrafił zszyć rany (5), czy nastawiać złamania.

Łowiectwo

Sztuka przetrwania

To umiejętność pozwalająca przetrwać samemu, z dala od miasta i ludzi, którzy mogliby cię wesprzeć kocem, ciepłą strawą czy posłaniem na noc. Dzięki niej poznasz, które ze śladów prowadzą do wodopoju czy rozpoznać, które owoce są jadalne (1). Znając siły natury będziesz wiedział, kiedy zbliża się ochłodzenie, a kiedy nadchodzi deszcz (3) czy też gdzie warto rozłożyć obozowisko, by było suche i chronione od silnego wiatru. Jeśli większość życia spędziłeś pośród lasów i puszczy, pewnie poznałeś wiele innych cennych sztuczek. Potrafisz znaleźć się w każdym bez mała terenie i zawsze dasz sobie radę, nie umrzesz z głodu ani pragnienia – jeśli tylko okolicą nie są rozpalone pustynie (5). Co więcej - jesteś w stanie ochronić siebie i swych towarzyszy przed dzikimi zwierzętami znając ich zwyczaje i sposoby ataku, ich najgroźniejsze strony i słabe punkty. W Dominium są ludzie, którzy nad życie w mieście czy na zamku przedkładają długie wędrówki po lasach i górach, niekończące się wycieczki w ciszy i samotności. Tym ludziom nie trzeba do życia nic ponad to, co sami zdobędą w swych wędrówkach. Są to ludzie, których porzucisz w lesie i prędzej sam umrzesz na jaką chorobę w swym zamku, niż doczekasz, by oni powrócili do miasta z prośbą o pomoc. Ich domem jest las właśnie, a miasto i jego zalety są ostatnią rzeczą, jakiej im trzeba (7).

Ukrywanie

Gdy zechcesz, znajdziesz odpowiednią kryjówkę w okolicy i zaszyjesz się w niej, unikając wzroku postronnych (1). Ukryty gdzieś pośród krzewów, w niewielkim zagłębieniu, pośród liści staniesz się trudny do odnalezienia, nawet jeśli ktoś będzie cię wypatrywał (3). Zwierzę trudniej oszukać i podejść, lecz przecież i to jest możliwe (5), musisz jedynie wiedzieć, jak podchodzić od zawietrznej i jak wtopić się w przyrodę. Mógłbyś, panie, ukryć i cały obóz, tak by zgubić pogoń (7).

Dwór

Plotki

Ta umiejętność pozwala panu roześmiać się we właściwym momencie. Nie podnosić tematów, które w ostatnich tygodniach stały się tabu. Rozpoznać osobę, o której słyszał pan na jednym z ostatnich balów i bezbłędnie umiejscowić ją na mapie sił politycznych i towarzyskich. Nie masz chyba

na ziemi człowieka, który zdołałby ogarnąć sieć wzajemnych zależności pomiędzy rodami szlacheckimi Dominium. Cóż więc pozostaje? Doświadczenie, badania, zaś przede wszystkim intuicja.

Ledwo liznąwszy tej sztuki (1) będziesz tyle wiedział, by nie rozmawiać o królowej w towarzystwie króla, jeśli jednak zechcesz zagłębić się w umiejętności plotkowania i dworskich rozmów, zdobędziesz, panie, niemałą siłę. Możesz połączyć zasłyszane fakty w jedną całość (3), możesz sam kreować wiarygodne informacje (5), a jeśliś sprytny, uczynisz to tak, by nikt nie złączył ich z twoją osobą (+7). Będziesz mógł się mienić politykiem, ambasadorem, człowiekiem dworu.

Etykieta

Etykieta pozwoli ci zabłysnąć i przykuć uwagę właściwych osób, jeśli tylko tego zechcesz. Pośród możnych pozwoli ci zaistnieć, pośród pięknych kobiet zdobyć jedno lub i więcej serc...

Cóż, mając marne pojęcie o etykiecie (1) osiągniesz sukces, jeśli pozostaniesz zupełnie niezauważonym i nie wywołasz skandalu. Przy takiej znajomości praw etykiety będziesz musiał dobrze się skupić, a być może uda ci się nikogo nie obrazić. Z każdą chwilą spędzoną nad studiowaniem zasad dworskiego życia i rytuałów poznasz, jakie to przyjemne, a nade wszystko jakie pomocne. Będziesz potrafił zbliżyć się do właściwej osoby (3) i nie wzbudzić tym nadmiernego zainteresowania, będziesz mógł zadać pytanie – na tyle delikatnie, by jego ukryty cel uszedł uwadze postronnych. Jednak to dopiero pierwsze kroki. Będąc człowiekiem lepiej obeznanym w dworskich zwyczajach, będziesz potrafił obrażać (5) i co jest o wiele trudniejsze, lecz przecież potrzebne – nie dać się obrazić (7), gdy ktoś będzie chciał cię sprowokować.

Umiejętności dodatkowe

Bohaterowie „Monastyru" nie są młodzikami, których całe doświadczenie sprowadza się tylko do odebranego w młodości wykształcenia, ani też karierowiczami, którzy nigdy nie musieli schodzić z prostej drogi, wytyczonej przez szlacheckie urodzenie. Odebrawszy wykształcenie, opuścili bogate domy i z tych czy innych powodów ruszyli w świat. A świat przyjmuje młodzieńców bardzo różnie, jednych rozpieszcza, innych bezlitośnie doświadcza. Jeden trafi dzięki szczęśliwemu losowi wprost na salony, o jakich nawet nie śnił, inny zaś, prześladowany jakimś fatum, straci cały majątek, który wyniósł z domu i stoczy się do roli nędzarza. A jeśli dodatkowo popełni zbrodnię i ściągnie na siebie banicję, wtedy może utracić nawet swoje nazwisko i cały szlachecki honor, przynajmniej do czasu, aż odpokutuje winy lub oczyści się z zarzutów. Niejeden młodzik trafił w końcu w środowisko ludzi nauki i tam znalazł swego mentora albo wplątał się w tajne bractwa i spędził w ich cieniu kawał życia. Gdzieby jednak człowieka los nie rzucił, tam zawsze się czegoś nauczy.

Nasi bohaterowie to ludzie doświadczeni, którym noga się podwinęła i bywało, że musieli robić rzeczy niegodne szlachcica. Dzięki temu nabyli umiejętności, o które nikt by ich nie podejrzewał. Szlachcic nie powinien się chwalić talentami łotrzykowskimi, jak ***Otwieranie zamków***, ***Kradzieże kieszonkowe***, ***Podrabianie dokumentów*** lub ***Rzucanie nożem***, ani też przynależnymi pospólstwu, jak ***Rzemiosło*** (albo i dokładniej: ***Kowalstwo***, ***Ślusarstwo*** itp.), ***Handlowanie*** lub ***Zielarstwo*** czy ***Naśladowanie zwierzęcych głosów***. Umiejętności te, mimo swej przydatności, nie są powodem do chluby. Lepiej dwa razy się zastanowić, zanim zechce się z nich skorzystać w obecności lepszego towarzystwa. Nieraz szlachetnie urodzony kawaler będzie wolał przegrać niż skorzystać z niegodnych zdolności, jakie w przeszłości nabył. Czy bowiem godzi się skradać jak złodziej tylko dlatego, że prawdziwy złodziej odciął nam nie wiadomo kiedy sakiewkę i teraz burczy nam w brzuchu? Nie, z pewnością się nie godzi.

Ale i szlachetniejsze doświadczenia nieraz umykają wychowankom dworów. Jako że na głowę młodzika urodzonego w nie byle jakim domu spada już i tak mnóstwo nauk, bo ćwiczyć się on musi zarówno w szermierce, jak i historii czy teologii, czasu nie starcza na inne, może i bardziej ciekawe, ale jednak nie tak ważne dla wysoko urodzonych zdolności. Mowa tu o ***Znajomości sztuki*** czy nawet rozwiniętych talentach ***Malarstwa***, ***Poezji***, ***Tańca***, ***Gry na wybranym instrumencie***, albo też o zakamarkach specjalistycznej wiedzy, jak ***Astronomia***, ***Geografia***, ***Kartografia***, ***Inżynieria i mechanika*** czy ***Zoologia i botanika***. Jeśli w młodości czasu na to nie starczało, a jakaś iskra ciekawości tliła się w duszy, można, jeśli los pozwoli, spróbować się z nauką i sztuką w późniejszym życiu, gdy nikt już nie decyduje o naszych wyborach i ich nie kwestionuje.

Jednak bez względu na srogich nauczycieli niełatwo z młodej głowy wygonić tęsknoty do płci przeciwnej, to bowiem bardziej niż wszystko zaprząta młodych. Tak też niejeden więcej się wyszkolił we ***Flircie*** lub ***Sztuce miłosnej*** niż w tym, co prawili nauczyciele i mistrzowie fechtunku.

Są w końcu i rody, które kierują swych potomków zgodnie z duchem czasu od razu na głębokie wody, śląc ich na naukę ***Prawa***, ***Rachunków*** albo ***Strategii i taktyki***, by w przyszłości piastowali wysokie stanowiska. Albo też pilnują, by kultywowali rodzinne tradycje. Dla przykładu w rodzie, słynącym z dzielnych przodków, którzy od zawsze służyli w kawalerii, wprost brakiem szacunku dla swoich korzeni byłoby pójść na morze. Czy to przez presję rodu, czy też poprzez ścieżki losu lub odkryte predyspozycje można trafić do artylerii, przechodząc wcześniej ***Przeszkolenie artyleryjskie***, do marynarki, poznając tajniki ***Żeglarstwa i nawigacji*** albo do kawalerii, by tam nauczyć się prawdziwie miażdżącej ***Szarży*** z użyciem lancy.

Pozostaje jeszcze niebłaha sprawa umiejętności posługiwania się orężem innym niż te, którymi każdy szlachcic potrafi władać. Jeśli kto był zmuszony służyć w zwykłej piechocie, wie pewnie, na czym polega ***Walka piką***, a jeśli jest prawdziwym obieżyświatem i zawędrował aż poza granice agaryjskiego frontu, w pobliże Valdoru, może poznał również sekrety ***Walki szablą***, tym bowiem orężem posługują się valdorskie rasy. Podobnie na rubieżach nie do końca ucywilizowani mieszkańcy, a także poganie, posługują się prymitywnymi broniami, które u nas wyparte zostały przez muszkiet. Potrafią oni ***Strzelać z łuku***, ***kuszy*** a nawet ***procy***.

To oczywiście nie wszystkie talenty i zdolności, jakie zgłębić można, wyrwawszy się ze szkół i okowów dworskiego towarzystwa. Świat jest tak ogromny, że bez względu na to, ilu spotkasz ludzi, zawsze ktoś cię jeszcze zaskoczy tym, co potrafi. Tak też uczyć się można dopóty, dopóki się nie oklapnie w łożu śmierci, bo wtedy pozostaje już tylko ostatnia nauka.

Krok VII: Szkoły szermiercze

W kroku siódmym gracze wybierają dla swoich Bohaterów szkoły szermiercze (zależnie od kraju, z którego się wywodzą) oraz szczególne akcje szermiercze, niezwykłe i bardzo rzadko spotykane – nazywamy je Biegłościami.

Każdy z Bohaterów, którego postać ma przynajmniej jedną z Umiejętności z pakietu Walka Wręcz na poziomie 3 lub wyżej otrzymuje za darmo Szkołę szermierczą wywodzącą się z jego kraju. Poniżej opisane jest dziesięć Szkół szermierczych i podane są dokładne informacje, jak zmieniają się zasady walki w przypadku korzystania ze szkoły szermierczej. Gracz może wziąć tylko szkołę szermierczą wywodzącą się z jego ojczyzny.

Osoby, które nie posiadają tak dużych umiejętności walki, lub osoby, które chcą zrezygnować ze Szkoły szermierczej, lub osoby które wywodzą się z jednego z mniejszych krajów, które nie wykształciły szkół szermierczych otrzymują w ramach rekompensaty 3000 kordinów.

Każdy z Bohaterów (bez względu na umiejętności walki czy pochodzenie) ma prawo do jednej wybranej przez siebie Biegłości.



Nauczyciel fechtunku ze słynnej Czarnej Szkoły z Grande Jrys. TJ]

Szkoły szermiercze

Agaria

Oddział elfów uderzył w ich kierunku jak błyskawica. Kapitan Stanić odskoczył w bok, uniknął jednego z piekielnie szybkich, morderczych cięć wąskiej szabli, lewakiem zablokował kolejne, które o włos dosięgło by jego gardła i równocześnie wypalił w przeciwnika z pistoletu. Trafił jednak w pustkę, bo elf zdążył już się odsunąć! Deviria wykrzywił się w krzywym uśmiechu i ponownie zaatakował. Stanić miał tylko ułamek sekundy, by zareagować, lecz zdążył. Z drugiego pistoletu już nie chybił...

Agaryjczycy walczą wykorzystując lewak, tak więc każdy Agaryjczyk otrzymuje za darmo Biegłość Walka z lewakiem. Podczas walki z użyciem lewaka Agaryjczyk wykonuje rzut 2k20 i wybiera lepszy wynik.

Agaryjczycy dobywają pistoletu, noża lub innego przedmiotu nie poświęcając na to akcji.

Ragada

Kenton zrobił krok w kierunku napastników, w końcu zaś przyspieszył, dobył rapieru i bez zastanowienia skoczył ku jednemu z nich. Tamten odbił pchnięcie, pchnął w odpowiedzi pod serce Ragadańczyka, a jego niższy, uzbrojony w nóż kompan zaatakował z boku. Kenton odepchnął nożownika, zablokował pchnięcie drugiego rzezimieszka i doskoczył do niego. Uderzył go w twarz koszem rapieru i przejechał po twarzy piekielnie ostrą częścią ostrza, tuż przy samej rękojeści. Trzeci z napastników ruszył na pomoc, lecz nie dobiegł, Kenton płynnym ruchem wyszarpnął zza pasa pistolet i strzałem z pół metra położył go na ziemię.

Ragadańczycy używają Rapiera na najkrótszym Dystansie, czyli w Zwarciu. Zadają nim ciężkie rany. Bez poświęcania akcji dobywają nóż lub pistolet.

Cynazja

Pojedynek trwał już czwartą minutę, a hrabia de Turand wciąż nie tracił ani humoru ani ochoty do rozbawiania dykteryjkami przyglądającej się temu wszystkiemu publiczności. Co zaś najważniejsze, nie tracił też ani na chwilę kontroli nad sytuacją. Kordyjski szlachcic dwoił się i troił, lecz jego pchnięcia nieustannie były spóźnione, zbyt wolne i nadto nader łatwe do przewidzenia. Sam zaś został już trafiony osiem razy, choć były to ledwo draśnięcia. Szlachcic był spocony i krańcowo już wyczerpany. Rzucił się rozpaczliwie na hrabiego, ten zaś odsunął się spokojnie i pchnął kordyjczyka w tłum. Pech chciał, że ten wpadł na księżną de Essex, pech chciał też, że Kordyjczyk odepchnął ją brutalnie i warknął coś pod nosem pod jej adresem. To były jego ostatnie słowa, bo kiedy stanął wyprostowany przed Cynazyjczykiem, ten skłonił się i wbił mu szpadę wprost w serce. „Chamstwa nie znoszę", skwitował rzecz de Turand i zniesmaczony zaprosił wszystkich do powrotu do miasta.

Gdy wynik Ataku Cynazyjczyka jest równy wynikowi Obrony przeciwnika, zostaje on trafiony i otrzymuje Draśnięcie. Poświęcając 5 PP Cynazyjski szermierz może – przed wyborem kości - zadeklarować, że jego pchnięcie celuje w serce (lub oko). Wtedy wybiera jedną z k20 jako kość Ataku, a przeciwnik szykuje Obronę. Jeśli Atak się powiedzie, przeciwnik otrzymuje śmiertelną ranę.

Retusz

Autor tej księgi napisał, że każdy ma prawo do jednej, wybranej przez siebie Biegłości. Życie uczy, iż ludzie zamożni mają swoje prawa i stoją ponad zasadami. Jeśli tylko masz, panie, 1000 kordinów, możesz za nie wybrać z tej listy dodatkową Biegłość. Jeśli masz 2000, możesz kupić dwie, a za 3000 - aż trzy!

Jeśli zaś cierpisz na niedobór pieniędzy, i na to potrafię zaradzić. Wyrzeknij się Biegłości, a ja cię wspomogę wcale pokaźnym trzosem, powiedzmy, dam ci za nią 500 kordinów. Co ty na to, panie?

Kord

Kapitan de Muero pchnął silnie, zdecydowanym ruchem naparł na przeciwnika, zmusił go do postawienia niepewnej zasłony, po sekundzie natarł ponownie, potem zaś raz jeszcze, tym razem ze zwodem. Minął ostrze buntownika i pchnął wprost w serce, ten jednak w ostatniej chwili zdołał odskoczyć do tyłu. Kapitan natychmiast znalazł się przy nim i ponowił pchnięcie w serce. Tym razem już nic nie zdołało mu przeszkodzić.

W wypadku Ataku na korpus, kordyjski szermierz otrzymuje bonus +2 do kości Ataku. Przy wyniku na kości 19 i 20 (a nie 20 jak zazwyczaj) zadaje o jeden poziom wyższe obrażenia.

Bardania

Gromada górali z krzykiem rzuciła się w dół zbocza w kierunku małego oddziału nordyjskich strażników. Stary Knaks huknął w biegu ze swojego muszkietu, a potem wpadł w tłum Nordyjczyków. Jeden z nich od razu natarł na niego, lecz Bardańczyk zastawił się muszkietem, tak, jak gdyby była to najlepsza pod słońcem broń do szermierki i odwinął przeciwnikowi kolbą z taką siłą, że nawet kompani Nordyjczyka obrócili się z lękiem słysząc trzask pękającej szczęki. Stary odrzucił muszkiet na ziemię i wyszarpnął zza pasa dwa pistolety. Zawsze walczyło mu się nimi o wiele wygodniej. Uśmiechnął się krzywo i wypalił do dwóch najbliższych strażników. Jeden z nich, choć ranny, rzucił się jeszcze na Knaksa, więc ten walnął go w łeb rękojeścią, a potem wyciągnął trzeci z pistoletów i wysłał Nordyjczyka w samą otchłań piekieł. Kocham życie, pomyślał...

W pierwszej turze walki Bardańczycy używają muszkietu jak miecza (zadają nim lekkie rany). Mogą strzelać z pistoletu w walce z modyfikatorem +2 (a nie, jak normalnie + 4).

Doria i Kara

Trójka jeźdźców wyjechała z cienia lasu i zatrzymała się na trakcie. Dor Bonadar spojrzał w ich kierunku, następnie na swych kompanów. Skinął im głową, spiął konia i ruszył. Zdawało się, że wszystko dzieje się wolno. Trójka ludzi rozstawiła się tak, że jeden wysunął się nieznacznie do przodu, pozostała zaś dwójka stanęła tuż za nim, nieco z boku i powoli wyciągnęła pistolety. Doryjczyk pochylił się w siodle, wierzchowiec pędził coraz szybciej. Było między nimi jeszcze pięćdziesiąt metrów, potem czterdzieści, trzydzieści... Rycerz jakby urósł w siodle, a koń jakby poczuł za sobą podmuch magicznego wiatru. Mknął jak najlepsze devońskie zwierzęta. Huknęły dwa strzały, lecz chyba oba były niecelne, bo po chwili Doryjczyk już był za przeciwnikami. Dwóch ludzi leżało przeciętych w pół, trzeci zaś zeskoczył z konia i z krzykiem runął do lasu...

Zarówno Doryjczycy jak i Karyjczycy podczas Szarży otrzymują bonus +4 do każdej Kości Ataku. Podczas ataku przebicie ich miecza wzrasta o 1 poziom.

Gord

Urgule wypełniały cały korytarz. Otoczony przez tuzin stworów Dokar stawiał kolejne zasłony i odbijał nieustanne ataki ostrych pazurów. Wiedział, że długo tak nie uciągnie, słabł z każdą chwilą. Odepchnął jeszcze jednego ze stworów, zastawił się przed uderzeniem jakiś maczugi, zrobił krok do tyłu i natrafił na ścianę. Nie miał już gdzie się cofać. Urgule naparły jeszcze mocniej. Dokar nie miał już nic do stracenia. Zablokował kolejne dwa ciosy i już tylko czekał na dogodną okazję. Gdy w końcu się pojawiła, skoczył ku największemu z potworów. Urgul zamachnął się swą krzywą szablą, lecz Dokar nie miał już zamiaru blokować żadnego ciosu! Szabla spadła mu na ramię, rozpłatała naramiennik i wbiła się głęboko w ciało. Tymczasem Dokar okręcił się i potężnym zamachem przepołowił potwora na pół. Wyrwał z martwych dłoni szablę i wbił ją w łeb kolejnego stwora.

Gordyjczyk deklaruje Akcję Obronną przeciwko Atakowi przeciwnika. Jeśli Akcja jest skuteczna może zadeklarować, że jednak się nie broni i przyjmuje obrażenia. Gordyjczyk otrzymuje ranę, lecz o jeden redukuje jej poziom (minimum draśnięcie). Równocześnie przejmuje Inicjatywę, a kość, której nie wykorzystał do Obrony może wykorzystać do Ataku.

W walce z kilkoma przeciwnikami, kiedy wyrzuci trafienie krytyczne podczas Ataku (wynik 20 na k20) ma prawo do wykorzystania kolejnej k20.

Nordia

Hrabia Dorgandar był już zmęczony tym starciem. Ileż można! Ten młody człowiek skakał wokół niego jak mysz, starał się wiązać broń Nordyjczyka, mijać ją, zbijać, lecz przecież wszystko to było na próżno! Dorgandar ze spokojem bronił się przed jego próbami i jak dotąd ani razu nie był nawet zagrożony. Ten chłopak, bo trzeba by go nazwać chłopcem, nie miał szans dosięgnąć hrabiego, cóż, może gdyby zaryzykował rzut... Przeciwnik był już więcej niż zniecierpliwiony, bo krążył wokół i nic nie osiągał. W końcu uderzył ze złością w rapier Nordyjczyka i rzucił się do przodu w dalekim wypadzie. Hrabia zrobił nieznaczny ruch do przodu i wyprostował ramię. Szpada dosięgła chłopaka w połowie jego skoku.

Ze względu na wzrost i potężną Budowę Nordyjczycy górują nad swoimi przeciwnikami przez co bardzo trudno zadać im jakiekolwiek pchnięcie, czy w ogóle wypracować jakąś przewagę nad nimi. Każdy walczący przeciwko Nordyjczykowi zdobywa o 1 PP mniej, niż wynika to z określonej reguły. Akcje w Obronie: Wyprzedzenie oraz Riposta Nordyjczycy wykonują z modyfikatorem +2 do kości.

Matra

Pani Dacatio powoli cofała się przed napierającym przeciwnikiem. Przerastał ją siłą, doświadczeniem, a nade wszystko agresją, która biła z jego oczu. Ten człowiek oszalał. Rzucił się do przodu w kolejnym pchnięciu, dama cofnęła się jeszcze o krok, szybko spojrzała za siebie i ujrzała, że nie pozostało jej już wiele miejsca. Ten bandyta mógł ją zaraz pochwycić! Udała zawahanie, cofnęła się jeszcze, a on natychmiast skoczył za nią i natarł ze zdwojoną energią! Pchnął raz, ponowił i jeszcze raz zaatakował, tym razem wysoko, w ramię. Matranka na to właśnie czekała, wykonała unik do dołu, wyciągnęła owiniętą pelerymą rękę w górę i chwyciła jego rapier. Natychmiast zerwała się w górę i pociągnęła pelerynę, on też szarpnął do siebie broń, lecz wtedy już pani Dacatio nie trzymała materiału. Przeciwnik zachwiał się, a po chwili już padał na ziemię, powalony prostym pchnięciem w brzuch.

Matranka może zadeklarować, że stawia Zasłonę korzystając z pomocy peleryny. Kość Obrony jest zmniejszana o 2 punkty, lecz jeśli mimo to Obrona będzie udana, Matranka może związać rapier Atakującego. W tym celu musi wykonać otwarty test Zręczności, a jeśli go zda, przeciwnik traci jedną kość k20. Jeśli w teście uzyska 5 Punktów Sukcesu, to do Matranki należy decyzja, którą kość traci przeciwnik.

Atakujący Matrankę, by zmniejszyć Dystans na Bliski musi poświęcić 5 PP, albo wykonać odpowiedni manewr obronny (Zasłony) o 2 punkty lepiej niż w normalnym przypadku.



Biegłości

Błyskawiczny atak

Akcja w ataku, Rapier

Kobieta była więcej niż urodziwa, o smukłej, lecz nie można powiedzieć, że chudej sylwetce, o pięknych, kruczoczarnych włosach, spiętych teraz wysoko, o dłoniach, jeśli mógł dostrzec delikatnych i pięknych. Miała też niezwykłe, płynne i harmonijne ruchy. Jej pierwsze pchnięcie zdołał jeszcze sparować, lecz drugiemu już nie dał rady...

Szermierz otrzymuje +4 do wyniku na kości podczas testu Inicjatywy na początku walki.

Cięcie za plecy

Akcja w ataku, Rapier

Opadli go w czterech, ustawili się w koło i zaczęli krążyć, tak, by nie mógł na żadnym z nich skupić uwagi. Kenton nie miał zamiaru dawać im szansy do ataku, skoczył w przód, pchnął prosto. Przeciwnik jednak zbił atak i skontrował. Kenton odskoczył i ciął na odlew, za siebie, tam gdzie – jak podejrzewał – stał człowiek, który chwilę wcześniej rzucił się zaraz za nim. Nie pomylił się, usłyszał jęk i poczuł jak ostrze rozcina tkaninę i skórę przeciwnika.

W walce z kilkoma przeciwnikami, tylko raz w trakcie starcia szermierz może wyprowadzić zaskakujące cięcie przeciwko osobom zachodzącym go od tyłu. W tej turze otrzymuje dodatkową kość Ataku, obrońca otrzymuje PT 4 do Kości Obrony przed tym atakiem.

Cynazyjski szermierz

Akcje w ataku i w obronie, Rapier

Hrabia de Turand bardzo cenił tego młodzieńca i uwielbiał z nim trenować. Chłopak miał niespełna dwanaście lat, trudno było go nazwać mężczyzną, lecz przecież fechtował jak diabeł – szybko i pewnie, z energią, której hrabia tak mu zazdrościł...

Szermierz nie wlicza wartości swojej Budowy do Fechtunku. Oblicza go dodając do siebie Zręczność i Spryt, zaś wynik dzieli na pół. Wszystkie zadane przez niego rany są o jeden poziom niższe. Tę biegłość może wykupić każdy szermierz, nie tylko Cynazyjczyk.

Cios głową

Akcja w ataku, Rapier

Stanić ułożył sobie całą walkę w głowie, a teraz konsekwentnie prowadził do jej zakończenia. Nie chciał poważnie ranić pijanego żołnierza, lecz przecież nie mógł dać mu się pokonać. Natarł na mężczyznę raz i drugi, zmusił go do cofnięcia się. Potem odczekał kilka chwil, przesunął się kilka kroków w bok i ponownie pchnął, lekko, tylko po to, by przeciwnik cofnął się jeszcze o krok. Ten w końcu zorientował się, że to pułapka, lecz było już za późno. Kapitan rzucił się w wypadzie, żołnierz odskoczył do tyłu i wpadł na ścianę. Stanić dopadł go i uderzył głową w twarz przeciwnika. Chrupnęła kość, a przeciwnik jęknął upuszczając broń...

W walce w Zwarciu, Atakujący może zadać lekką tłuczoną ranę kosztem 1 PP, a nie 3 PP.



„Pancerny" z Kordu [rys. TJ]

Doświadczony jeździec

Akcja w ataku, atak konny

Dor Gardan obrócił konia, postawił go na dwie nogi i zmusił do kopnięcia – dwóch rozbójników padło jak rażonych piorunem. Miecz rozpłatał trzeciego z bandytów, koń zaś obrócił się i naparł na ostatnią dwójkę, która w popłochu rzuciła się do ucieczki.

Atakujący może wykonać dwa testy Jeździectwa w jednej turze. Jeśli je zda tym samym otrzymuje dwie dodatkowe akcje dostępne podczas walki konnej.

Dynamiczne wejście

Akcja w ataku, Rapier

Kenton cofnął się o krok, potem jeszcze raz, a gdy przeciwnik poczuł, że zyskuje przewagę odważniej skoczył ku Ragadańczykowi. Ten zbił jego rapier, doskoczył do niego i wbił mu nóż w brzuch, ciągnąc ostrzem aż po gardło.

Atakujący, który właśnie skrócił Dystans może wykonać darmowy atak używając kości, którą wcześniej wykorzystał do skrócenia dystansu.

Łamacz broni

Akcja w obronie, Rapier

Pani Docatio nie mogła doczekać się chwili, kiedy hrabia de Turend ze zdziwieniem spojrzy na swój rapier, potem na nią samą, a potem, przyznając, że przegrał zakład zgodzi się spełnić jej jedno życzenie. Cóż, najbardziej jednak nie mogła się doczekać jego miny, gdy zdradzi mu swoje życzenie! Tymczasem hrabia natarł, dama sparowała pchnięcie, lecz dość nieporadnie, udając, że sprawiło jej to olbrzymią trudność. Hrabia z uśmiechem natarł ponownie, lecz tym razem wolniej, nie chcąc przecież wyrządzić jej krzywdy, ona z cichym jęknięciem cofnęła się do tyłu, prowokując go do ponowienia. Oczywiście dał się sprowokować, poszedł krok do przodu i natarł ponownie. Pani Docatio zasłoniła się przed pchnięciem, z jej rapiera wystrzeliły dwa ostrza, a ona szybko obróciła bronią. Lekki rapier hrabiego pękł z cichym trzaskiem...

Punkty Przewagi na sesji

Jak wiadomo, uzyskane Punkty Przewagi w pierwszej kolejności sprawiają, że przeciwnik traci swoje, a dopiero potem są wydawane na konkretne akcje. Dla łatwości i wygody warto na sesję przynieść pulę jakiś znaczników (kamyków, monet itp.) i zrobić z nich pulę PP.

Gdy gracz zyskuje PP, bierze z puli odpowiednią ilość znaczników i kładzie przed kartą postaci. Gdy przeciwnik uzyska nad nim przewagę i wykona np. skuteczny Unik – odbierze graczowi te znaczniki i weźmie je sobie. W ten sposób w plastyczny sposób można zaprezentować zyskiwanie i tracenie przewagi podczas walki, co więcej, nie ma problemów z liczeniem punktów!

Po udanej Zasłonie, jeśli Obrona była większa od Ataku o 15 punktów (lub więcej), Obrońca rzuca test Budowy o PT 2 i jeśli go zda, łamie rapier przeciwnika. Obrońca musi mieć specjalny rapier z ostrzami u kosza umożliwiającymi taką akcję.

Najsłabsze ogniwo

Akcja w ataku, Rapier, Miecz

Spośród tych czterech wartowników, tylko ich kapitan wydawał się doświadczonym szermierzem, podczas gdy pozostali wciąż mieli mleko pod nosem. Dodatkowo najniższy, grubas o przesympatycznej, nalanej twarzy sapał i dyszał, jakby miał zaraz zemdleć. Pani Docatio zbiła pchnięcie kapitana, uniknęła ciosu jednego z młokosów i ze smutkiem wyprowadziła krótkie, oszczędne pchnięcie wprost w pierś grubasa. Ten jęknął i osunął się na ziemię...

Atakujący może wybrać cel ataku, w wypadku kiedy walczy z wieloma przeciwnikami, bez konieczności przeznaczania na ten cel PP.

Obrót

Akcja w obronie, Ruch

Kenton z łatwością uniknął pchnięcia, obrócił się za plecy przeciwnika, pchnął go w przód i przystawił mu rapier do karku. „Darowuję panu życie, przez wzgląd na twoją siostrę. Nie chcę cię jednak już widzieć, a jeśli jeszcze raz staniesz mi na drodze, zginiesz."

Szermierz wykonuje Unik i jeśli jest udany skraca Dystans do Zwarcia i przejmuje Inicjatywę. W Zwarciu szermierz stosuje Odepchnięcie z PT4. Jeśli akcja się powiedzie, szermierz zadaje cios, przed którym nie można się bronić żadnymi akcjami szermierczymi oprócz Odskoku. Odskok ma PT4.

Oburęczność

Akcja w ataku, Rapier

Kapitan Stanić pchnął raz, ponowił, a potem przerzucił broń do lewej ręki i natarł ponownie. Więcej pchnięć nie musiał wyprowadzać...

W razie potrzeby szermierz może przerzucić broń do drugiej ręki. Do końca danej rundy przeciwnik, który po raz pierwszy dowiaduje się, że Bohater potrafi walczyć zarówno lewą jak i prawą ręką otrzymuje PT 2 do wszystkich kości i akcji.

Oszpecenie

Akcja w ataku, Rapier

Hrabia de Turand spojrzał na swego przeciwnika i ze złością w głosie – którą rzadko było u niego słychać – odparł: „Zniosę wiele, ale tego panu nie wybaczę. Oto i moja odpowiedź" i natarł z taką furią, jakiej po tym sędziwym człowieku nikt się nie spodziewał. Rzucił się w wypadzie do przodu, zmusił przeciwnika do panicznego odskoku, a potem przebiegł trzy kroki i ciął na odlew, przez twarz. Nie było człowieka na ziemi, który zdołałby się przed tym cięciem zasłonić.

Szermierz Zbija rapier przeciwnika. Jeśli akcja jest udana, może wykonać Cięcie z PT2. W wypadku powodzenia, zadaje Draśnięcie oraz trwałą szramę (bliznę).

Pchnięcie skrytobójcy

Akcja w ataku, Rapier

Pani Docatio od kilku chwil dzierżyła w ręce sztylet i czekała tylko na ruch Ragadańczyka. Ten w końcu – tak jak się spodziewała – skoczył do niej i przyparł ją do ściany. W jego lewej ręce błysnął nóż. „Pani, nie powinnaś mi stawać na drodze!" – wycedził przez zęby. „Pan zaś w żadnym razie nie powinieneś się do mnie zbliżać" odparła naciskając ostrzem w miejsce, które każdy mężczyzna ceni sobie najwyżej....

Szermierz może niepostrzeżenie, nie poświęcając na to kości akcji dobyć noża i ukryć go w ręce, w której ma pelerynę. Jeśli skróci dystans do Zwarcia, może użyć noża do zadania obrażeń.

Przede wszystkim obrona

Akcja w obronie, Rapier, Miecz

To, że przeciwnik okazał się lepszym szermierzem od Knaksa nie było niczym dziwnym. Stary Bardańczyk szermierki uczył się od starego wuja i było to całe wieki temu. Przeciwnik zaś wyglądał na księcia, któremu nauczyciela szermierki sprowadzano z samego Kordu! Któż mógł przypuszczać, że tej karawanie będzie towarzyszyła taka persona?! Póki co Knaks cofnął się przed pchnięciem, odskoczył i skrył się za dużym kołem wozu. Cóż, skoro wystarczyło to tylko na chwilę, bo przeklęty Nordyjczyk był już przy nim i ponowił pchnięcie! Knaks zasłonił się kufrem, rzucił nim w kierunku napastnika, lecz ten nie rezygnował. W końcu przeskoczył za wóz i rzucił się za Bardańczykiem! Ten zamachnął się muszkietem, bardziej, by odepchnąć przeciwnika, niż by go trafić, lecz szermierz schylił się jak wąż i skoczył pod muszkietem w zdradzieckim pchnięciu. A zatem koniec! – zdążył pomyśleć Stary. Nim jednak Jedyny przyjął go w swe objęcia, huknął strzał i Nordyjczyk padł pod nogi swej niedoszłej ofiary. Za nim, z kłębów dymu wyłoniła się roześmiana twarz Barego. Zdążyłem? – zapytał.

Obrońca otrzymuje dodatkową Kość Obrony. W tej turze nie może wykonywać żadnych akcji w ataku. Jeśli w wyniku udanej Zasłony lub Uniku zdobędzie Inicjatywę, automatycznie ponownie oddaje ją przeciwnikowi.

Przetrzymanie

Akcja w ataku, Rapier, Miecz

Sytuacja nie prezentowała się najlepiej. Hrabia ledwo trzymał się na nogach, płuca rozsadzał mu ból tak potworny, że był bliski omdlenia. Potrzebował choć kilku sekund odpoczynku. Zrobił krok do przodu, by nie dać przeciwnikowi szansy na przejęcie inicjatywy i zakończenie starcia. Spojrzał na niego, cofnął się, zrobił dwa kroki w prawo – a przeciwnik, jak należało się spodziewać, natychmiast odpowiedział lustrzanym ruchem. Hrabia tymczasem przekręcił głową, poruszył biodrami, jakby szykował się do skoku i zrobił delikatny ruch do przodu. Przeciwnik był coraz bardziej skonfundowany. Cofnął się o krok i bardzo uważnie przyglądał się ruchom hrabiego. Ten zaś wciąż stroił groźną minę i powoli odzyskiwał oddech...

Atakujący wykonuje test Blefu o PT 0. Jeśli test się nie powiedzie, traci Inicjatywę. Jeśli test się powiedzie, kończy się tura. Akcja nie działa na potwory. Akcja nie działa przeciwko kilku przeciwnikom. MG może przydzielić dodatkowe PT za wściekłość, zapicie itp. przeciwnika. Za każdą kolejną próbę Przetrzymania tego samego przeciwnika test rośnie o +4 PT.



Rzut rapierem

Akcja w ataku, Rapier

Nie było czasu już na nic, zamachowiec był krok od barona, wyciągnięte ostrze sztyletu zalśniło w świetle księżyca i zdawało się, że sprawa jest już przegrana. Nie była! Stanić wyszarpnął z pochwy rapier i rzucił nim. Ten z furkotem obrócił się w powietrzu dwa razy i wbił w gardło zamachowca. Na barona trysnął strumień krwi. Baron zaczął krzyczeć. Krzyczał przeraźliwie.

Rozpatrywany tak jak rzut nożem. Jeśli cel widzi rzucającego, może reagować testem Fechtunku lub Zręczności. W tej sytuacji stosuje się test porównawczy.

Szaleńczy atak

Akcja w ataku, Rapier, Miecz

Kenton miał już serdecznie dość tej walki. Cynazyjczyk trafił go już trzykrotnie i za każdym razem wpadał w coraz lepszy nastrój. Przyglądająca się pojedynkowi kobieta na przemian biła mu brawo i wachlowała się błękitnym kapelusikiem. Rzecz zakrawała na jakiś cyrk, czy teatralne przedstawienie. Ragadańczyk natarł z furią, lecz przeciwnik odsunął się w bok, wykrzykując radosne: „Och!", po chwili zbił kolejne pchnięcie Kentona, potem musiał, już z dużym kłopotem zbić silne cięcie na nogi i kiedy robił krok w tył, by odzyskać dystans, zobaczył tylko jak Ragadańczyk czerwony z wściekłości rzuca się w dalekim wypadzie i przewraca go na ziemię. W lewej ręce Kentona błysnął długi nóż...

Atakujący otrzymuje dodatkową Kość Ataku. W tej turze nie może wykonywać żadnych akcji w obronie. Jeśli padnie ofiarą Riposty lub Wyprzedzenia zostaje automatycznie trafiony.

Upokorzenie

Akcja w obronie, Ruch

Hrabia de Turand nie był dziś w szczególnie dobrym nastroju i w żadnym razie nie miał ochoty na popisy i żarty. Przeciwnik jednak był tak nieporęczny i niezdarny, że nawet bez szczególnych starań, każdym swym ruchem de Turand ośmieszał go i kompromitował w oczach zebranych. W końcu postanowił zakończyć ten pokaz, dwukrotnie tak uniknął niezdarnych pchnięć przeciwnika, że stawał za jego plecami i uderzał go palcem w kark mówiąc: „Tu, panie, tu jestem". Publiczność wybuchała śmiechem...

Obrońca deklaruje PT do wszystkich własnych kości w turze walki. Jeśli w tej turze nie zostanie trafiony, przeciwnik musi wykonać natychmiast test Opanowania o PT równym wartości, o jaką Obrońca obniżył swoje Kości Obrony -2 (PT-2). Jeśli test się powiedzie, nic się nie dzieje. Jeśli test się nie powiedzie, przeciwnik składa broń i traci Autorytet na czas określony przez MG. Działa głównie w dworskich pojedynkach.

Walka w przewadze

Akcja w ataku, Rapier, Miecz

Rzucili się na szaleńca we trzech, inaczej nie było szans go pokonać, bo ten, opętany przez demona miotał się i rzucał ze straszliwą siłą. Inni na ich miejscu przeszkadzaliby sobie, jednak nie ta trójka. Stanić rzucił się w wypadzie. Szaleniec cofnął się, wpadając wprost na czekającego nań pułkownika Gorkova, który pchnął go w samo serce. Danovicz dopadł do śmiertelnie ranionego, obalając na ziemię. Ciało drgało w konwulsjach...

Walczący rzuca dodatkową k20, jeśli walczy w przewadze liczebnej.

Walka z lewakiem

Akcja w obronie, Rapier

Stanić związał rapierem szablę elfa, ale trwało to tylko sekundę, może i krócej, bo ten wywinął się z wiązania i natychmiast uderzył - ciął płasko, pod brzuch. Kapitan odskoczył w bok, zastawił się rapierem, lecz nim zdążył odetchnąć, elf ponowił i ciął jeszcze raz, jeszcze niżej, po nogach. Stanić zablokował cios lewakiem, a wolną już prawą ręką wydobył kamienny sztylet i rzucił się na elfa. Przewrócili się, elf ugryzł go w rękę, lecz wystarczyło tylko dotknąć deviria kamiennym ostrzem... Elf syknął przeciągle, a chwilę potem zdechł.

Obrońca otrzymuje dodatkową Kość Obrony jeżeli używa lewaka.

Wiązanie

Akcja w ataku, Rapier

Kapitan zasłonił się przed pchnięciem, odbił rapier przeciwnika, lecz natychmiast uderzył w jego ostrze, a potem związał je, tak że żaden z nich nie był w stanie wyjść z żadną akcją. Kilka sekund walki o najlepszą pozycję i wyrzucenie ostrza rapiera na bok, i w końcu de Muero zwyciężył, okolił i natarł celując wprost w serce...

Szermierz wykonuje Zbicie rapiera o PT 2. Jeśli akcja się powiedzie, Atakujący zyskuje 2 PP i jeśli jego następną akcją jest Atak, otrzymuje +3 do wartości swojej Kości Ataku.

Wytrącenie broni

Akcja w ataku, Rapier, Miecz

Kawaler de Lucre co kilka chwil nieznacznie naciskał swym rapierem ostrze przeciwnika, drażnił go tym i prowokował. Badał zarazem pewność ręki i szybkość reakcji Kordyjczyka. Ten tylko nerwowo się uśmiechał, lecz przecież cały czas uważnie patrzył w oczy szlachcica, dokładnie zgodnie ze wskazówkami ze szkoły szermierki w Grande, gdzie spędził długie osiemnaście miesięcy. W końcu de Lucre udał uderzenie w broń Kordyjczyka, ten oczywiście zareagował i odsunął swe ostrze nieznacznie w bok. Wtedy dopiero de Lucre rąbnął weń, nie dając szans na obronę. Broń przeciwnika z furkotem upadła kilka metrów obok nich...

Atakujący wykonuje Zbicie rapiera. Jeśli wynik będzie o 10 punktów wyższy od Obrony przeciwnika, Atakujący wytrąca mu broń.

Zamaszyste cięcie

Akcja w ataku, Rapier

Knaks słabo władał rapierem, lecz z doświadczenia wiedział, że cokolwiek ma w rękach, wystarczy, by dobrze się tym zamachnął, a zawsze okaże się skuteczne. Zakręcił potężnego młyńca nad głową i skoczył ku przerażonemu Eliarczykowi, który choć zrobił krok do tyłu nie mógł poradzić nic więcej. Cięcie Bardańczyka wytrąciło mu rapier z ręki, a Knaks natychmiast ponowił efektowną akcję i rozpłatał kupca w pół. Ha! Wiedziałem, że to najlepsza metoda - pomyślał.

Atakujący wykonuje Cięcie. Atakujący musi przeznaczyć 5 PP, by Cięcie było traktowane jak Zamaszyste cięcie. Obrońca może bronić się przed nim tylko Odskokiem lub Wyprzedzeniem lub Unikiem. Jeśli Zamaszyste cięcie dosięgnie celu, zadaje Ciężkie rany.

Zasłona peleryną

Akcja w obronie, Rapier

Pani Docatio od kilku minut sprawnie i bezpiecznie trzymała na dystans swego przyjaciela, hrabiego Turand, a ten nie mógł wyjść z podziwu dla wprawy z jaką kobieta radziła sobie z każdym z jego pchnięć. Szczególnie zaś imponowało mu to, z jaką wprawą potrafi owinąć pelerynę wokół jego ostrza i zupełnie wytrącić go z rytmu...

Obrońca deklaruje, że stosuje Unik lub Zasłonę i wykorzystuje do pomocy pelerynę. Otrzymuje modyfikator -1 na Kości Obrony. Jeśli akcja obronna się uda, przeciwnik traci 2 PP.

KROK VIII: TAJEMNICA

Oto serce „Monastyru". Nie serce nawet, lecz jego dusza. „Monastyr" to gra o ludziach przegranych, którzy popełnili w młodości błąd lub narazili się komuś bardzo wpływowemu, niebezpiecznemu i bezlitosnemu. Ich życie i kariera legły wtedy w gruzach, oni zaś zamknęli się w sobie, schowali głęboko sekret o tych wydarzeniach i usunęli się w cień. Zniknęli ze świata na wiele długich lat.



Dziś, widząc upadający świat i swych przyjaciół w potrzebie, bohaterowie „Monastyru" na przekór wszystkiemu i wszystkim wychodzą z cienia. Chcą jeszcze uczynić coś dobrego i ważnego. Pcha ich do tego chęć naprawienia błędów młodości i udowodnienia światu (a może przede wszystkim sobie), że są jeszcze coś warci i mimo grzechów, które przyszło im popełnić, wciąż można nazwać ich ludźmi honoru. Ruszają więc na trakty służyć swym rapierem, doświadczeniem i wiedzą ludziom, których uznają za godnych tego.

O błędach młodości i skrywanej przed wszystkimi tajemnicy mówi ten rozdział. Podajemy tu dwadzieścia przykładowych sytuacji, które mogły odmienić całe życie. Wybierz jedną z nich, zastanów się nad nią i opisz własnymi słowy. Pokaż ją w nowym świetle; zależnie od twojej osoby - zawodu, pochodzenia, planów i marzeń, jakie miała w przeszłości. Pozwoli to stworzyć ciekawą historię, która wydarzyła się kilkanaście lat temu i zaprowadziła cię w miejsce, w którym jesteś dziś.

Po co to wszystko, te tajemnice i błędy? Bo o tym właśnie opowiada „Monastyr"; o przełamywaniu słabości i wstawaniu z kolan, na które zostali rzuceni bohaterowie. Świat nikczemnieje, wokół jest coraz gorzej, a postacie graczy kroczą wbrew temu wszystkiemu - kroczą tak właśnie, ponieważ w swym życiu przeżyli coś, co zmieniło ich i nauczyło dostrzegać najważniejsze dla człowieka wartości. W wielu przypadkach te Tajemnice wyraźnie pokazują, że dla Bohatera Gracza nie są ważne już pieniądze czy kariera - coś, co motywuje postaci w większości gier RPG. Tu, w „Monastyrze" są one zupełnie nieważne. Ci ludzie nie gonią już ani za jednym, ani za drugim. Przed laty ta pogoń zaprowadziła ich na samo dno. Nie powtórzą tego błędu. Te Tajemnice w pewien szczególny sposób pozwalają połączyć tych ludzi w drużynę. Każdy z nich ma coś przykrego za sobą, coś, co odmieniło życie i pozwoliło spoglądać na świat w szczególny sposób. To spojrzenie i poszanowanie innych wartości niż pieniądz i kariera łączy Bohaterów Graczy, którzy dla przyjaźni czy szacunku dla drugiej osoby gotowi są ryzykować życiem. Ufają sobie wzajem i darzą się olbrzymim szacunkiem - właśnie przez to, że każdy z nich raz upadł, a teraz z trudem podniósł się i ponownie mierzy się ze światem. Ponadto Mistrzowi Gry będzie łatwiej konstruować przygody i kampanie - znając lęki i słabości Bohatera przygotuje on historie bardziej dramatyczne i wzruszające, a zmotywowanie graczy do udziału w przygodzie będzie o wiele prostsze niż w innych grach - nie trzeba haków, tysięcy monet czy obietnic sławy. Wystarczy prosta prośba o pomoc.

Każdy gracz musi wybrać dla swojego Bohatera jedną z 20 podanych poniżej Tajemnic. Jeśli gracz nie może się zdecydować, która pasuje dla jego postaci - może oddać sprawy w ręce losu i rzucić kością k20, a wynik porównać z tabelą, w której podane są wszystkie Tajemnice.

Po określeniu Tajemnicy gracz określa wagę problemu oraz upływ czasu.

WAGA SPRAWY

Po tym, jak wybierzesz Tajemnicę z przeszłości, powinieneś zastanowić się i określić, jak poważna była to rzecz - dotyczyła ona tylko ciebie i twych bliskich, czy może wiązała się z dworem królewskim i sprawami całego kraju? Zdrada przyjaciela to rzecz straszna, lecz przecież zdrada króla czy królowej to rzecz najgorsza z możliwych. Mogłeś zabić koniuszego, a mogłeś zabić generała! Każda z opisanych poniżej Tajemnic to wydarzenie dramatyczne i przykre, lecz dopiero określając powagę sprawy będziesz wiedział, na ile to

Ty, panie, byłeś dyplomatą, czyż nie? Zostałeś posłany, by podpisać traktat pokojowy, a wróciłeś przynosząc wojnę. Zmieniłeś granicę kraju w piekło, które trwało długie lata i pochłonęło tysiące istnień ludzkich. Pomyśleć, że jedno niewłaściwe słowo i wybujałe przekonanie o swych możliwościach potrafi uczynić tyle zła.

Teraz wiesz, że potrafi. Była to bardzo droga lekcja, tam jednak, gdzie naprawdę uczą, do czego zdolna jest pycha, zawsze płaci się wysoką cenę.

dotyczy twojej osoby, a na ile stało się wydarzeniem publicznym, znanym w określonych kręgach. Czy plotkowano o tym na balach? Czy szlachta w stolicy dobrze zna tę historię sprzed lat? Trudne to pytania, lecz odpowiedź na nie jest bardzo ważna. Jeśli nie potrafisz się zdecydować, możesz zdać się na los. Rzuć kostką 1k6:

1 – mała waga, tylko dotyczy bliskich,
2-5 – sprawa dotyczyła twoich przyjaciół lub przełożonych/podkomendnych,
6 – sprawa miała miejsce w stolicy/na dworze królewskim, jest znana powszechnie.

Czas

Zastanów się też, jak głęboko tkwi w tobie pamięć o tamtych zdarzeniach. Czy już wyblakła? Pogodziłeś się z nią i zepchnąłeś w cień, czy może nadal nie daje ci ona spać? Śni się po nocach i zmienia życie w koszmar? Większość stara się zapomnieć o tamtym dniu. Pamięć wraca tylko wtedy, gdy zdarzy się coś podobnego, gdy ktoś cię zaczepi i spyta lub też gdy przyjdzie rocznica tamtych wydarzeń.



Tabela Tajemnic	
1	*Kryzys wiary*
2	*Zdrada*
3	*Pycha*
4	*Zbrodnia*
5	*Lojalność*
6	*Bunt*
7	*Dociekliwość*
8	*Grzechy ojców*
9	*Piętno magii*
10	*Pakt*
11	*Choroba*
12	*Zemsta*
13	*Słabość*
14	*Lęk*
15	*Zwątpienie*
16	*Wyrok*
17	*Wojna*
18	*Spisek*
19	*Ucieczka*
20	*Miłość*

1. Kryzys wiary

Jaki był powód załamania twej wiary? Miała nań wpływ śmierć bliskiej ci osoby? Brak zaufania do instytucji Kościoła i niejasnych działań Inkwizycji? Okrucieństwo i brutalność świata, które dotykało cię od dziecka? Choroby, bieda, zdrada – obarczyłeś winą za nie Stwórcę i odwróciłeś się od niego? Może dowiedziałeś się, panie, o rzeczach, które Kościół ukrywa przed ludźmi? A może powodem była wizja czy inne mistyczne doświadczenie? Magia ukazała ci swą potęgę i musiałeś zmienić swoje spojrzenie na świat? A może to mit o Rodianach i karze, jaką Jedyny zesłał na nich sprawił, że odwróciłeś się od okrutnego, ułomnego Stwórcy...?

Setki powodów, wynik zawsze ten sam. Utraciłeś wiarę.

A co teraz? Wciąż obwiniasz Jedynego za zło, którym cię doświadczył? Prawdziwie Go nienawidzisz czy jedynie ignorujesz i masz za nic? Gotów jesteś uwierzyć w bogów Valdoru czy zwyczajnie wierzyć nie będziesz już w nic? Dasz Jedynemu szansę, czy też wyrzekłeś się go na zawsze? Chcesz, by odszedł z tego świata, skoro i tak nie potrafi mu pomóc i naprawić swych błędów, czy może powinien pochylić się nad światem i naprawić wszystkie błędy?

2. Zdrada

Kiedy poznaliśmy się po raz pierwszy, powiedziałem ci, co widzę w twych oczach. Dostrzegłem, że tym, co cenisz najbardziej w świecie, są lojalność i przyjaźń. Wypowiedziałem te słowa, a przecież znałem twój sekret. Nie wiem nic o szczegółach tamtych zdarzeń. Czyś do tej zdrady został przymuszony pistoletem? Szantażem? Może nikt cię nie szantażował, a czynu wymagała sytuacja – miałeś do wyboru zdradę przyjaciela lub śmierć dla wielu innych. Wybrałeś zdradę, tamtych ratując, siebie jednak, a nade wszystko waszą przyjaźń skazując na zagładę...

Lecz przecież wszystko mogło potoczyć się zgoła inaczej. Może zdradziłeś przez głupotę lub nawet przypadkiem. Wystarczy przecież, żeś po pijanemu rzekł: „Jestem do pańskich usług, Waszmość" do napotkanego szlachcica, który potem miał okazać się wrogiem twych przyjaciół. Cóż, honor wymagał, byś słowa dotrzymał i stanął przeciw swoim. Niewyobrażalne? A jednak możliwe, uwierz mi, panie. Czy dobre intencje czynią człowieka niewinnym? W moich oczach tak, znam takie historie dobrze i wiem, że w niektórych sytuacjach nie można zrobić nic ponad to, co każe honor.

3. Pycha

Kościół nazwał wiele grzechów, ucząc ludzi tego, jak żyć godnie i w zgodzie z naukami Proroka. Pycha jest jednym z tych, których ja sam boję się najbardziej. Człowiek pyszny potrafi uczynić wiele zła. Wystarczy nazbyt uwierzyć we własne siły i wartość, by pójść na dno, a wraz z sobą pociągnąć wielu innych. Przyjąłeś, panie, na siebie misję, która nie miała szans powodzenia, a tyś tych szans upatrywał we własnym szczęściu i umiejętnościach? Przekonałeś swych zleceniodawców, że powinni być spokojni, skoro zadanie spoczęło w twoich rękach, a oni ci uwierzyli? Przyznaj, zdawałeś sobie sprawę z tego, iż porywasz się na zbyt wielkie wyzwanie? Czy do końca pozostałeś ślepy? Lub może raczej zaślepiony...

Był ktoś, kto wołał o rozsądek, a tyś go zignorował lub wręcz kazał uciszyć? To pierwszy raz – i od razu tak tragiczny w skutkach, czy twa pycha i pewność siebie dała znać o sobie ponownie? Zginęli przy tym ludzie, czy tylko ktoś został okryty hańbą? Rozpaczliwie ratując honor brnąłeś coraz głębiej, czy też w końcu pojąłeś swój błąd i poddałeś się? Może jednak kogoś ocaliłeś, a sam tylko skazałeś się na banicję i hańbę...?

Pycha dosięga generałów, chcących zmiażdżyć przeciwnika jedną szarżą, dosięga uczonych polegających zbytnio na swym rozumie, duchownych zbyt pewnych siły swoich słów podczas nauczania pogan. Dosięga ona każdego.

4. Zbrodnia

Przypadkiem czy po latach planowania? W afekcie czy też z premedytacją? Jakiż sens mają odpowiedzi na te pytania, skoro niezmiennym pozostanie, iż z twej ręki zginął niewinny człowiek? Możnaby pytać, czy był szlachcicem, czy prostym gospodarzem, bogaczem czy człowiekiem biednym. Dziś nie żyje, a tym różni się od tysięcy martwych żołnierzy na wszystkich frontach Dominium i od tysięcy ludzi umierających z powodu chorób i biedy, że żyłby, gdyby tylko spełnił się jeden warunek. Gdybyście się nigdy nie spotkali. Rzeczą żołnierza jest ginąć w boju, rzeczą biedaka umrzeć w cieniu brudnych kamienic. Przeznaczeniem tej osoby było zaś stanąć naprzeciw ciebie i zginąć. Czy był złym człowiekiem i taki los był mu pisany, czy wręcz przeciwnie, była to osoba, której w żadnym razie nie powinna spotkać śmierć z twej

ręki? Dało się tej zbrodni uniknąć? Była jakakolwiek na to szansa?

Czy sądzono cię i zapadł jakiś wyrok? Wszystko uszło ci płazem? A nawet jeśli uszło, to przecież w żadnym razie nie możesz powiedzieć, że rozeszło się po kościach. Morderstwa nie rozchodzą się po kościach. Z nimi trzeba żyć.

5. Lojalność

Służyłeś, panie, pod sztandarem, który nie przyniósł chwały. Żołnierska przysięga wiąże czasem uczciwych ludzi z podłymi sprawami, których potem człowiek musi żałować do końca swych dni. Współczuję ci z całego serca. Ciężko żyć ze świadomością niegodnych czynów, których się dokonało. Przyszło ci zabijać bezbronnych? Palić wsie? Czy może zdradzać ludzi wiernych, obrócić się przeciw ojczyźnie lub swej rodzinie. Dowodziłeś oddziałami działającymi z dala od frontu, w głębi kraju, tam gdzie przeciwnik jest słaby i bezbronny? Dlaczego cię tam rzucali? Boś nie przypadł komu do gustu i chciał cię pokarać, kierując do najgorszych i najpodlejszych zadań, których szlachcicowi nie przystoi wykonywać? Może było wręcz odwrotnie! Może – mimo obrzydzenia dla swych działań – wykonywałeś je, jak przystało na człowieka honoru tak dobrze, jak tylko potrafiłeś. Może nie było lepszego do tych zadań, czyż nie?

Chciałoby się powiedzieć, że tylko żołnierz potrafi zrozumieć, co znaczy rozkaz i obowiązek jego wykonania, lecz musisz, panie, wiedzieć, że nie jest to cała prawda. Spotkałem w swym życiu i dworzan, i polityków, i ambasadorów, znawców słowa i intrygi, których sprawy lub ich pracodawcy albo zmiany u szczytów władzy zmuszały do czynienia rzeczy równie podłych jak te, które czyni żołnierz na wojnie.

6. Bunt

Sprzeciwiłeś się komuś i przyszło ci potem żałować tej decyzji? Może do dzisiaj nie żałujesz? Co to było? Odmówiłeś wykonania rozkazu? To największy grzech, jaki może popełnić żołnierz. Lecz przecież sprzeciw to nie tylko wojsko. Kłótnia z ojcem i wyklęcie z rodu? Opuszczenie szeregów Inkwizycji, kiedy kolejny człowiek musiał zakończyć życie w nieludzkich męczarniach? Powiedziałeś: „Nie" i odszedłeś ze służby? Może pokłóciłeś się na balu z jakimś szlachcicem – a on dzięki swym koneksjom zniszczył twe życie? Jak na to patrzysz dziś? Miałeś choć rację w swym buncie? Czy wraz z tobą ktoś też krzyknął „Nie"? Był chociaż ktoś, kto skrycie cię popierał, lecz brakło mu odwagi, by cię wesprzeć publicznie? Było z tego jakieś większe zamieszanie, czy zaraz po manifeście ludzie wrócili do swych spraw i zabaw, zapominając o tobie natychmiast...?

Przykłady można mnożyć. W nieodpowiednim momencie wyrzekłeś: „Nie" i przyszło ci zapłacić za to najwyższą z cen: odrzucenie.

7. Dociekliwość

Odkryłeś sekret, którego nie warto było poznawać. Mogła to być tajemnica państwowa, twego rodu lub przyjaciela. Dążyłeś do ujawnienia sekretu czy dotarłeś do prawdy przypadkiem? Jak zareagowałeś? Chciałeś drążyć dalej, czyś uciekł i szukał zapomnienia w winie? Próbowano cię uciszyć? Były jakieś rozmowy, targi, na które nie przystałeś, czy od razu przystąpiono do dzieła? Obaj wiemy, że dziś jesteś w zupełnie innym miejscu, niż przed tamtymi wydarzeniami. Próbowano cię zamordować? Uciekłeś z kraju, ukrywałeś się, może musiałeś zmienić nazwisko? Czy rzecz była aż tak poważna, że słano za tobą zbrojnych, czy też darowano, skoro tylko odszedłeś w cień? Masz jakieś dowody z tamtej sprawy, zdobyłeś jakieś ważne dokumenty czy co podobnego? Może jedynym dowodem są twoje zeznania?

8. Grzechy ojców

Pochodzisz, panie, z przeklętego rodu. Sam niczym nie zawiniłeś, lecz to przecież absolutnie nic nie zmienia. Twoja kariera została przekreślona już w dniu narodzin. Cóż z tego, że jesteś zdolny, że mogłeś się przydać swemu krajowi? Kraj cię odrzucił. Nikt od ciebie nic nie chciał, może oprócz tego, byś przepadł bez wieści i zniknął z tego świata.

Skąd ta nienawiść? Twoi przodkowie parali się magią i zostali wyklęci przez Kościół? Zdradzili króla? Zbratali się z wrogiem czy odmówili pomocy, gdy kraj jej potrzebował? Jak dawno temu to było? Rzecz dotyczy twego ojca czy może pradziada? Jak silnie zalęgła się w ludziach świadomość waszych grzechów? Wciąż o nich szepczą?

Och! Wybacz mi! Rzecz przecież mogła mieć zgoła odmienny przebieg. Dominium pełne jest spisków i zdrady, a to może oznaczać, że twoi przodkowie nic nie zawinili, oprócz może tego, iż nie zdołali przejrzeć na czas intrygi, którą szykowali ich wrogowie. Grzechy były wam przypisane przez nieprzyjaciół, spiskowców. Znasz całą prawdę o tym? Jest ktoś, kto zna tą historię? Czy jest szansa, by oczyścić imię rodu? Czy są w kraju osoby, którym mimo wszystko możesz ufać? Jest ktoś, kto się od was nie odwrócił? A jeśli tak, kim on jest i dlaczego pozostał lojalny, kiedy inni was wyklęli...?

9. Piętno magii

O takich ludziach mówi się, że są przeklęci. I rzeczywiście, trudno znaleźć inne określenie na człowieka, którego magia ukochała sobie tak bardzo, iż nie daje mu żyć normalnym życiem. Pojawiają się na tobie znaki, towarzyszą ci czasem niewyjaśnione zjawiska i oczywiście wrogość Kościoła. Może mówisz głosami ludzi, którzy odeszli z tego świata, a może boją się ciebie zwierzęta? W czasie snu przemawiasz starożytnymi językami lub rysujesz palcem niezrozumiałe schematy i znaki? Magia bawi się tobą jak zabawką, zrujnowała ci życie i zmusiła do spędzenia go w cieniu wielkich spraw, a nadto w ciągłym strachu przed sądem Inkwizycji i stosem.

Starasz się badać zjawiska, które towarzyszą twemu życiu czy starasz się z całych sił nie zwracać na nie uwagi? Są ludzie ci bliscy, którzy znają ten sekret i tolerują go, czy też zdecydowałeś unikać ludzi i całe życie spędziłeś w drodze, nie zagrzewając nigdzie miejsca i nie szukając sobie przyjaciół? A rodzina? Wiedzą o przekleństwie, czy też zdołałeś zachować sekret w tajemnicy? Zapewne nie jest ci łatwo. Miałeś już styczność z Inkwizycją lub innymi sługami Kościoła? Odprawiano na tobie egzorcyzmy? Próbowałeś pokonać siły Ciemności, które znalazły w tobie schronienie, czy boisz się spróbować? Objawy słabną czy stają się coraz uciążliwsze? Widzisz dla siebie jakąś szansę, czy pogodziłeś się już z losem przeklętego?

Uwaga: O przejawach skazy decyduje MG, nie gracz.

10. Pakt

Można powiedzieć, że byłeś, panie, młody i głupi. Można tłumaczyć, żeś nie wiedział co czynisz, żeś sądził, iż to tylko igraszka czy żart, nic ponad to. Jakiekolwiek jednak znajdziesz wyjaśnienie, przecież nie zmieni to skutków tej decyzji, a te są straszne. Zbratałeś się, panie, z siłami Ciemności.

Niestety, zdarza się to częściej, niż chciałby Kościół i znacząco częściej, niż podejrzewaliby zwykli ludzie. No bo cóż zrobić, gdy przyjdzie piękna kobieta i obieca bogactwo i zaszczyty, jeśli tylko wykona się dla niej jedno proste zadanie? Cóż zrobić, jeśli obiecają nieśmiertelność przez równo dziesięć lat, w zamian chcąc jednego roku służby? Co odpowiedzieć, jeśli w starożytnej księdze znajdzie człowiek zapis, iż wystarczy przeczytać odpowiednią Formułę, by otrzymać wsparcie istot z zaświatów?

Wielu ludzi odmawia. Są jednak i tacy, którzy tej siły w sobie nie mają...

Wiedziałeś, na co się godzisz, czy byłeś zbyt głupi, by pojąć sytuację? Ktoś ci doradzał i kierował na tą ścieżkę, czy sam na nią wstąpiłeś? Stało się to przypadkiem czy to wynik badań i poszukiwań, które prowadziłeś przez długie lata? Nie chcę pytać, co było istotą paktu, lecz czy zginęli przy tym ludzie? Słyszałem, iż Ciemność łaknie krwi i cierpienia jak niczego innego w świecie. Poświęciłeś ludzi niewinnych, by zdobyć nadludzkie moce, które okazały się tylko ułudą? Jeśli tak było, wybacz, lecz życzę ci jak najgorzej! Ściga cię Inkwizycja? Wie ktoś o twych ciemnych sprawkach? Może jedynie podejrzewa?

Trudno mi to wszystko pojąć. Jak mogłeś, panie, posunąć się do tak szalonego kroku? Nie rozumiem, zupełnie tego nie pojmuję. Pozwól mi zadać jeszcze jedno pytanie. Wypełniłeś już pakt, czy wciąż on jest w mocy? Słyszałem, że nie jest łatwo wyrwać się z objęć Ciemności...

11. Choroba

Może to być wynik rany, może zatrucia, może wreszcie kara Jedynego za błędy i grzechy. Dość powiedzieć, że choroba zaczęła cię nękać i już nigdy nie puściła.

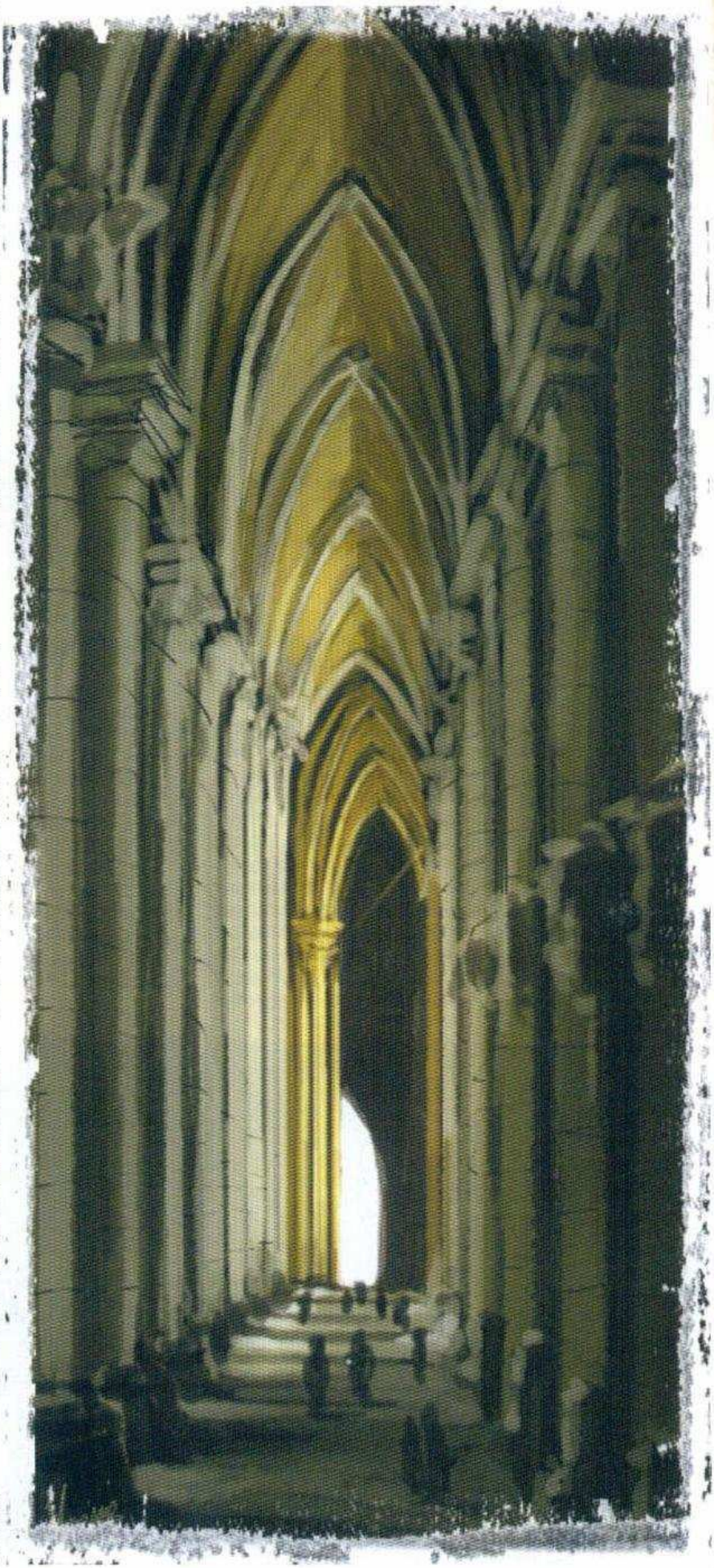
Miewasz, panie, migreny? Może masz chorobę płuc, która tego roku lub za lat pięć ostatecznie wprowadzi cię do grobu? Bóle w ramieniu, które nie pozwalają unieść nic ciężkiego? Przetrącili ci kolano i przypomina o sobie w najgorszym momencie. Może prześladują cię jakieś lęki czy koszmary... Niewiarygodne, czyż nie? Trudno się pogodzić z tym, iż to słabość ciała nie pozwoliła ziścić się marzeniom i planom, twoim i twojej rodziny. Na nic zdało się wykształcenie, wspaniały ród, majętności. Wszystko na nic.

Próbowałeś walczyć z chorobą? Szukałeś w pamiętnikach i kronikach rodu informacji i rad? Rzecz to znana w twojej rodzinie, przekleństwo, które towarzyszy wam od wieków czy raczej to rzecz tylko twoja, nie mająca nic wspólnego z przodkami? Wzywałeś, panie, dziesiątki lekarzy, czyś szybko pogodził się z losem? Dawałeś na msze czy przywoływałeś do siebie magów lub astrologów? Możeś pielgrzymował do miejsc świętych? Pogodziłeś się w końcu z losem, czy wciąż miotasz się i próbujesz walczyć? Wierzysz jeszcze, czy już na wszystko jest dla ciebie za późno?

Cóż po tym, że objawy minęły, kiedyś całe życie już stracił na walkę!

12. Zemsta

A zatem rzuciłeś wszystko, by pomścić brata, przyjaciela czy to, co było ci najważniejsze w życiu. Dokonałeś zemsty,



Boczna nawa Cesarskiej Katedry w Grande [rys. T.J]

lecz przyszło ci zapłacić za nią srogą cenę. Nie miałeś już dokąd wracać, bo zrujnowała całe twoje życie. Czy było tak, że porzuciłeś swe obowiązki i bliskich i usunąłeś z drogi każdego, kto próbował cię zatrzymać? Liczyło się tylko to, by winny zapłacił twą cenę? Musiała polać się krew i przecież polała się. Nie zaprzestałeś, póki nie dokończyłeś dzieła.

Był księdzem? A może delikatną, wielbioną przez wszystkich kobietą? Może był to książę lub twój wuj? Kogokolwiek żeś zakłuł, przekreśliłeś całe swoje życie. Świat nie jest stworzony z barw białej i czarnej - także i ta sprawa nie musiała być tak klarowna, jak mogłeś z początku sądzić. Teraz już wątpisz w słuszność swych kroków? Czyżby i ten, którego chciałeś pomścić, nie był bez winy? Może popełniłeś błąd i nazbyt szybko wyciągnąłeś broń, jak się potem miało okazać, niesłusznie! Czy na drodze stanęli ci ludzie, których także dosięgła twa złość i bezlitosna furia, czy może była to tylko rzecz pomiędzy tobą a jedną osobą? W sprawę były zamieszane pieniądze? Miłość? A może było tak, że padłeś ofiarą spisku i prowokacji, a śmierć zabitej przez ciebie osoby przyniosła osobie trzeciej znaczące korzyści?

Nie chcesz, panie, o tym mówić. Tak, rzeczy na tym świecie rzadko bywają czarne i białe. Dominium lubuje się w odcieniach szarości.

13. Słabość

Nie podołałeś powierzonemu zadaniu? Upadło miasto, którego miałeś bronić? Powierzona ci misja została zaprzepaszczona? Jakąkolwiek pełniłeś służbę i komukolwiek służyłeś, jedno jest pewne - wróciłeś do swych zleceniodawców i musiałeś przyznać się do porażki. Potem pozostało tylko złożyć dymisję i odejść w niesławie.

Czy przegrana była wynikiem twych błędów, czy był to nadzwyczaj pechowy zbieg okoliczności? Co cię zgubiło? Brak pewności? Zwykły błąd? Stanąłeś może naprzeciw więcej niż sprawnego przeciwnika? Czy misja, którą ci powierzono, była możliwa do wykonania, gdybyś nie popełnił błędu, czy byłeś jedynym, który miał w ogóle szansę? Czy wraz z tobą był ktoś i przegraliście razem, czy jedynie twoja nieudolność przyczyniła się do porażki? Był ktoś, kto wcześniej już mówił, że nie podołasz? Powód twej słabości był znany? Czy rodzina lub przyjaciele (albo może wrogowie) znali twoje słabe strony, czy też porażka była dla wszystkich – nawet dla ciebie – zaskoczeniem? Co cię zgubiło? Zbytnia niecierpliwość? Furia, w którą wpadłeś? Brak pewnej i szybkiej decyzji w krytycznej chwili? Może nie potrafiłeś zabić, gdy miałeś wroga na wyciągnięcie ręki, a potem on to wykorzystał, by zgubić cię i całe zadanie?

14. Lęk

Okazałeś, panie, lęk, a to jedna z rzeczy, które szlachcicowi nie uchodzą. Czy było to w zamieszaniu bitwy, kiedy straciłeś rozsądek i spanikowałeś, czy na królewskim dworze, kiedy nie odważyłeś się wypowiedzieć słów, które paść musiały? Może zawiodłeś w zwykłym starciu i nie pomogłeś przyjacielowi, gdy wzywał pomocy? Byłeś sam jeden świadkiem swej słabości, lecz i to wystarczyło, byś rzucił wszystko i skrył się w cień. A może byli świadkowie? Ukarano cię za ten czyn, czyś sam sobie wymierzył karę? To jeden jedyny raz w życiu, kiedy zawiodłeś, czy zdarzało się to i wcześniej? Byłeś wtedy kimś już znacznym, czy dopiero walczyłeś o swe miejsce w historii Dominium? Odbyło się to nagle? Zadziałał impuls, czy dojrzewałeś do decyzji, a niepokój narastał przez długi czas?

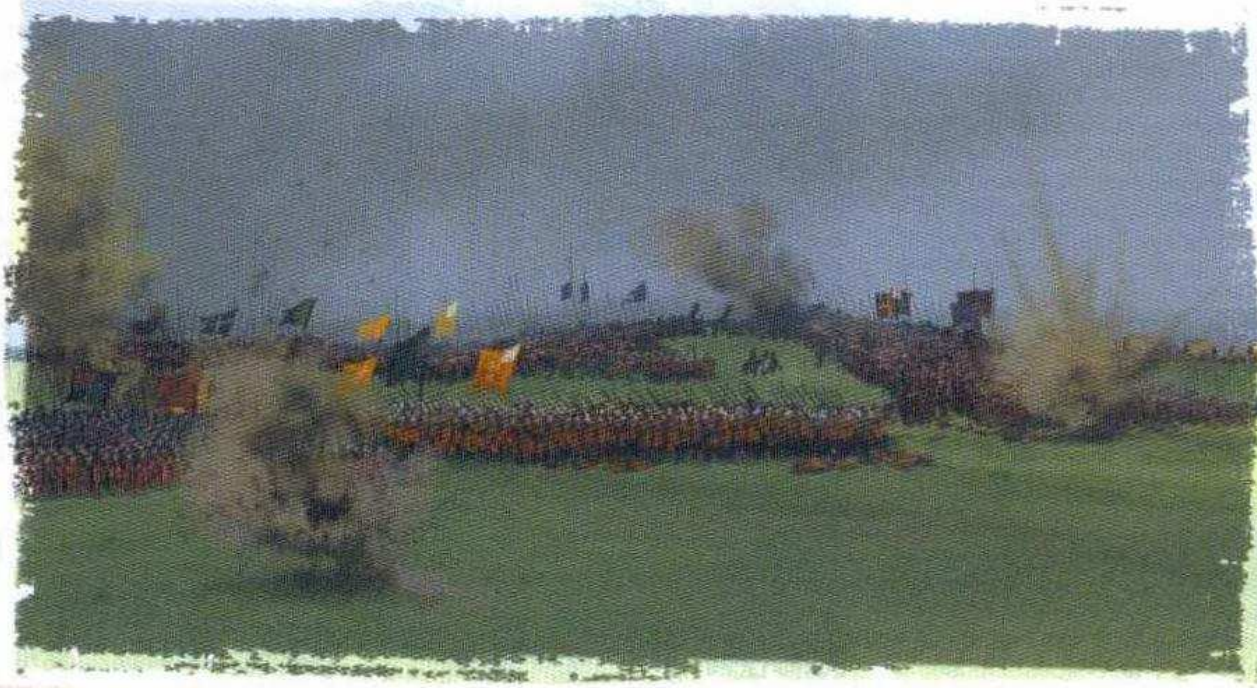
W Dominium miejsc strasznych i zmuszających człowieka do okazania lęku jest bez liku. Są przecież ziemie przeklęte, są pola bitew pełne ognia i śmierci, pałace, w których słowa okazują się równie zabójcze jak sztylety czy ostrza rapierów. Wystarczy więc stanąć na takiej niebezpiecznej ziemi, a można stracić rezon, a z nim przegrać całe życie. Tak jak ty je przegrałeś...

15. Zwątpienie

Zwątpiłeś w słuszność swej misji, a wtedy straciłeś sens życia. Została pustka i uczucie tego, że świat cię oszukał.

Służyłeś w wojsku i pojąłeś, że wojny, w których walczysz prowadzą donikąd? Pełniłeś służbę w misji dyplomatycznej i dostrzegłeś, że wszystko, co w życiu robisz, to okłamywanie ludzi oraz odkrywanie ich kłamstw? Może służyłeś w Inkwizycji i kolejna sprawa przekonała cię, że osoby, które przesłuchujesz, to nie demony, lecz przerażeni ludzie, gotowi przyznać się do wszystkiego, byle tylko skrócić cierpienia...

Wymówiłeś więc służbę i pozostałeś sam. Bez przyjaciół, bo oni przecież zostali na służbie, bez rodziny, bo ona z twoją decyzją zupełnie się nie mogła pogodzić, wreszcie bez środków do życia, bo żadnych oszczędności nie miałeś. Czy dziś oceniasz, że mimo wszystko postąpiłeś słusznie?



Bitwa pod Sidere, kampania Nikiheimska [fys. TJ]



Kościół Sprawiedliwości Jedynego w Kazze [rys. TJ]

Co cię skłoniło do odejścia ze służby?! Nie chciałeś walczyć, nie chciałeś niczego zmieniać? Zwyczajnie się poddałeś?! Dlaczego? Czy były siły, z którymi nie mogłeś walczyć? Byli ludzie, którzy pokazali ci, że świat pozostanie jaki jest i musisz go pokochać takim właśnie lub odejść? Nie miałeś nikogo, kto byłby dla ciebie wzorem? Może jest on gdzieś jeszcze? Żyje, pracuje? Wciąż służy? Może zbyt mało uczyniłeś, zbyt szybko się poddałeś? Dokąd cię doprowadziła ta słabość i brak wiary w ludzi i sprawę? Oto po latach jesteś tu. Porzucony i nikomu niepotrzebny. Czyś na pewno nie miał innej drogi?

16. Wyrok

Winny. Jedno słowo, które zmieniło całe twoje życie. Kiedy padło z ust sędziego zrozumiałeś, że oto nadszedł kres życia jakie znałeś. Trafiłeś do więzienia czy też karą było wydalenie ze służby lub pozbawienie majątku? Opuścili cię wtedy wszyscy, czy może sam odciąłeś się, bo wstyd nie pozwalał ci spojrzeć swym bliskim w oczy? Byłeś winny?

Kara zepchnęła cię na margines życia? Poznałeś prawdziwych złoczyńców? Długo przebywałeś w więzieniach? Może wygnanie zmusiło cię do życia na traktach, jak banita i rozbójnik? Masz dziś znajomości, których posiadanie przynosi szlachcicowi ujmę? Jak sobie radziłeś po tym, gdy wszystko się załamało? W ciągu kilku dni stoczyłeś się na dno i zatraciłeś zdolność życia, czy opierałeś się i starałeś mimo wszystko zachować resztki godności i dumy? Załamałeś się w końcu? Zmieniłeś w zwykłego przestępcę? Są rzeczy, których musisz się wstydzić, coś, czego dokonałeś będąc na marginesie życia? Trudno ci o tym mówić? Chciałbyś zapomnieć o tych latach, wymazać wszystko, co dotyczy tej sprawy z pamięci? Jak ciężkie były to dla ciebie chwile?

17. Wojna

Wojna przetoczyła się przez twoje rodzinne strony i zniszczyła wszystko. Przepadł twój majątek, spokój, życie jakie znałeś. Ostały się tylko zgliszcza, pola stratowane przez maszerujące wojska, głód i przerażenie ludzi żyjących w okolicy. W jednej chwili stałeś się biedakiem, któremu odebrano zupełnie wszystko. Pozostał tylko zszargany tytuł i wspomnienia szczęśliwego życia, które odeszło na zawsze. Podnieść się z tej tragedii było ciężko. Stoczyłeś się w otchłań otępienia i rozpaczy? Jak długo to trwało?

A może wojna porwała cię z domu i zniszczyła wszystkie twe młodzieńcze plany? Musiałeś opuścić rodzinne strony i udać się daleko, wraz z armią, wraz z tysiącem podobnych tobie ludzi, brutalnie oderwanych od domu, rodziny i przyjaciół? Zmieniła cię, czyż nie? Kim byłeś, nim wbito cię w szereg i zmuszono do zabijania ludzi? Słynąłeś jako utalentowany artysta? Marzyłeś o karierze naukowej? Jak długo stawiałeś opór i próbowałeś ocalić duszę przed otępieniem, jakie nachodzi człowieka na froncie? W końcu przecież cię złamano, a dziś pewnie niczym już nie przypominasz młodzieńca sprzed lat. Co wojna ci odebrała, jakie cechy zostały wyparte przez chłód, zobojętnienie, żal do świata? Tli się jeszcze w tobie choć delikatna iskra dawnego człowieka? Jest szansa, by czas uleczył rany, a ty byś przestał być tym, w kogo zmieniła cię wojna?

Rodianie

Nazwę Rodianie nadał praprzodkom ludzkości Prorok, po odczytaniu starożytnych zapisków w Katedrze Balla. W starodoryjskim znaczy to *Synowie (Słudzy) Jedynego Boga*. Słowo *Rod* w starodoryjskim nie jest imieniem Boga, bo nikt nie zna Jego imienia, a znaczy tyle co *Jedyny*. Ludzie z trudnością uczą się odczytywać język Rodyjski (czy jak mówią niektórzy Rodiański) a nikt nie potrafi w nim mówić.



18. Spisek

Niewiele jest na świecie straszniejszych rzeczy niż spisek zawiązany przeciw drugiej osobie. Oto staje ona naprzeciw grupy osób, których interesem jest zniszczyć ją, ludzi, którzy mają za sobą nienawiść i żądzę władzy czy majętności. Cóż mogłeś ty sam poradzić? Takie działania zawsze są niespodziewane, zawsze niemal doskonale przygotowane i nie dające ofierze szans na obronę.

Rozumiałeś, co się dzieje, kiedy traciłeś wszystko? Kiedy w końcu pojąłeś, że padasz ofiarą spisku, że kolejne wydarzenia nie są przypadkiem, lecz postępują według przygotowanego planu? Kto cię zdradził? Przyjaciele, rodzina? Może nikt, może wszystko przygotowali twoi wrogowie, po których przecież powinieneś się był tego spodziewać. Popełniłeś grzech pychy i zaniedbałeś sygnały ostrzegawcze, znaki, które mówiły, że dzieje się coś dziwnego? Spodziewałeś się czegoś, lecz nie miałeś sił czy możliwości, by przeciwdziałać, czy też wszystko spadło na ciebie jak grom, nagle i zupełnie niespodziewanie? A może to nie ty byłeś celem intrygi, lecz ktoś tobie bliski, a ty musiałeś przegrać wraz z nim? Czego pragnęli spiskowcy? Twego majątku? Twej ziemi? Może jedyne czego pragnęli, to zepchnąć cię w cień i wyrzucić poza margines? Kierowała nimi zawiść czy żądza zysku? Może była to zemsta kogoś, komu przed laty nadepnąłeś na odcisk, a on nigdy ci tego nie wybaczył?

19. Ucieczka

Nadszedł moment, kiedy musiałeś zniknąć. W jednej chwili porzucić bliskich, opuścić rodzinne strony i zapaść się pod ziemię. Miałeś czas, by przygotować się do tego, czy wydarzenie lub ludzie, którzy cię do tego zmusili, nie dali nawet godziny? Wsiadłeś na koń i uciekłeś w czerń nocy, bez grosza przy duszy i żadnego planu?

Zdradziłeś komuś, gdzie jesteś? Wysłałeś list do matki i ojca? Dałeś swym przyjaciołom jakiś znak, że żyjesz, czy nawet na to nie mogłeś sobie pozwolić? Musiałeś uciec poza granice kraju, gdzieś na rubieże Dominium? Ukryłeś swe nazwisko i zmieniłeś się w innego człowieka? Coś robił przez te wszystkie lata? Służyłeś komuś, pracowałeś gdzieś, jak prosty człowiek? Szukano cię? Rodzina słała ludzi, by cię odnaleźli? Może ktoś straszniejszy, jak Inkwizycja lub ludzie działający w imieniu prawa? Jesteś o coś oskarżony? Wciąż grozi ci wyrok, czy rzecz już przebrzmiała? Wciąż ktoś podąża twym tropem?

Chcesz jeszcze wrócić? Czekasz tylko na odpowiedni moment, czy powrót jest niemożliwy i już nigdy nie ujrzysz ziem i ludzi, których musiałeś porzucić?

20. Miłość

Zakochałeś się w niewłaściwej osobie? Była zbyt potężna i godna, jak dla twego prostego rodu, czy też była zwykłą służką, której twój ojciec nigdy by nie zaakceptował? Zdradziłeś się ze swym uczuciem i przyszło ci poczuć żal goryczy, gdy poznałeś opinie ludzi ci najbliższych o wybrance serca? A może to ona cię odrzuciła? Tylko ty darzyłeś ją uczuciem, podczas gdy ona była dla ciebie chłodna i niedostępna?

Może ona już miała swego mężczyznę? Może była nawet zamężna? Byłeś gotów rzucić się na niego i zakłuć w pojedynku?

A może historia potoczyła się zupełnie inaczej? Ty kochałeś i ona kochała, rodzice przyklasnęli i tylko los stanął wam na drodze? Wydarzyło się coś strasznego? Miały w tym udział siły magii? Śmiertelna choroba czy zwykli bandyci? Odbierając ci kobietę, odebrano ci życie, boś po tym zdarzeniu przestał żyć, a zaczął wegetować, nie rozróżniając dni i miesięcy? Popadłeś w otępienie? Chciałeś odebrać sobie życie? Rzucałeś się w wir szaleńczych działań, porwał cię alkohol? A może rzuciłeś się na front, by tam zginąć gdzieś pośród wybuchów i eksplozji? Wciąż jednak żyjesz, mijają lata, a ty wciąż nie potrafisz się otrząsnąć...?

Reguła

Każdy gracz, który zdecydował się na Tajemnicę, może wykorzystać specjalny atut swojej postaci – w szczególnie trudnej sytuacji związanej z Tajemnicą Bohatera może on sięgnąć po „asa w rękawie", np. jeśli dręczy go, że dawno temu nie zdołał pomóc swemu przyjacielowi w potrzebie i nie zapobiegł tragedii – Bohater zrobił wszystko, by odwrócić bieg wydarzeń. Gdy dziś zdarzy się podobna sytuacja, powie „Nigdy więcej!" – i choćby waliło się niebo, tym razem nie zawiedzie. Bohater otrzyma na czas tych dramatycznych wydarzeń 10 dodatkowych kostek do testów. Każda z nich pozwoli na jeden ponowny rzut kością w dowolnym teście, zastępując kość ze słabym wynikiem. Gdy tylko sytuacja się uspokoi, a gracz nie wykorzystał tego pakietu dodatkowych kości do końca, przepadają na zawsze i Bohater straci swojego „asa" na zawsze.

Reguła „asów w rękawie" nie służy do ratowania życia Bohatera, ale do osiągnięcia powziętego zamiaru. To czy Bohater przy tym zginie, czy nie – nie jest dla tej reguły istotne. W przypadku, gdy gracz sięgnie po nią tylko dlatego, że jego postaci grozi niebezpieczeństwo, MG może się na to nie zgodzić.

Rodianie napisali: Nie jest trudno zmienić bieg rzeki. Trudno zmienić samego siebie.

Krok IX: Majętności

Nadeszły złe czasy. Światem rządzi dziś pieniądz, kupcy i bankierzy przejęli sterv władzy i nawet królowie muszą się z nimi liczyć. Kiedyś ziemią rządziły zamki i klasztory, dziś rządzą nią miasta. Niegdyś chłopi i mieszczanie znali swoje miejsce, teraz uzurpują sobie prawa wysoko urodzonych. Naśladują szlachtę pod każdym względem i kupują sobie tytuły. Symonia i lichwa - oto co mamy w miejsce rycerskości i honoru.

Cóż, panie, odwagą jednak nie napełnisz brzucha. Odziedziczyłeś po przodkach jakiś majątek? Nie musisz się wstydzić tych pieniędzy, bo to przecież nie owoc kupczenia, ale dowód wielkości twych przodków. A nawet jeśli cała twoja fortuna to chuda sakiewka, koń i rapier przy pasie, możesz śmiało chodzić z podniesioną głową. Dopóki masz tego konia i broń, dwie sprawne ręce i szlachecką dumę, zawsze znajdziesz sposób, by godnie zapracować na chleb i dach nad głową. Dla człowieka szlachetnego, jego koń, broń i honor w zupełności starczą za cały majątek.

Waluta w Monastyrze

Najpowszechniejszą walutą w całym Dominium są kordiny, pieniądze bite przez Cesarstwo Kordu. Moneta jest niewygodna dla podróżującego człowieka, który raz musi na bieżąco regulować drobne należności, a innym razem operować na dużych sumach. Jeśli podróżując z jednego krańca kontynentu na drugi chciałbyś wozić ze sobą kordiny, musiałbyś przechowywać je w worku i załadować na jucznego osła, by wystarczyło na całą podróż! Nikt tak nie postępuje. Szlachcic będzie miał przy sobie mieszek lub dwa, w sumie nie więcej niż sto, może dwieście kordinów.

Dużo bardziej poręczne są Pierścienie - cenne przedmioty, małe i niewiele ważące. Są to wysadzane kamieniami szlachetnymi ozdoby, drogocenne błyskotki, dokumenty będące wekslami lub listami kredytowymi. Jeden Pierścień wart jest sto kordinów. Ruszając w drogę, każdy szlachetnie urodzony zabiera takie błyskotki, a w razie potrzeby zamienia je w mieście na kordiny. Idące w setki monet sumy notuj więc na karcie postaci jako Pierścienie.

Trzecią miarą zamożności są Wioski. Jedna Wioska warta jest dziesięć Pierścieni, czyli tysiąc kordinów. Ilość Wiosek mówi o wartości wszystkich twych nieruchomości - majątków, posiadłości, bydła, czyli twej ogólnej majętności, z której czerpiesz zyski, i która pozwala ci z roku na rok godnie żyć.

Zauważ, że zarówno Pierścienie jak i Wioski da się przeliczyć na kordiny, ale w rzeczywistości są one osobnym rodzajem waluty. Pierścienie to poręczne i cenne przedmioty - łatwo się je przechowuje i transportuje, doskonale więc nadają się do podróży, ale czasami trudno je spieniężyć. Jeśli zapłacisz w karczmie złotą obrączką z diamentem, wydasz tyle ile wart jest cały budynek z przyległościami i rzecz jasna nie otrzymasz reszty w kordinach, bo gospodarz nie będzie miał z czego wydać! Skłoni się tylko w pas, ucałuje cię w rękę, lecz pierścień wart dobre 80 kordinów bezpowrotnie przepadnie! Rozmienić Pierścienie na kordiny mogą tylko zamożni ludzie - jubilerzy, kupcy, lichwiarze, a więc mieszkańcy miast.

Nie zapominaj też, że część przedmiotów traktowanych jako Pierścienie ma dla ciebie wartość emocjonalną. Brosza po matce, obrączka ślubna, dzieło sztuki podarowane przez zaprzyjaźnionego artystę - to nie są rzeczy, których można się łatwo pozbyć. Większość Pierścieni to zwykłe błyskotki, jednak każdy z nas ma coś, co ukochał szczególnie i co ma dla niego wartość dalece wyższą niż sto kordinów! Warto o tym pamiętać.

Podobnie człowiek napotyka problemy ze spieniężaniem Wiosek. Jeśli jesteś w posiadaniu dużej plantacji wartej trzy Wioski, nie spieniężysz jej z dnia na dzień! Musisz znaleźć na nią kupca, potem targować się z nim o odpowiednią cenę a i tak nie masz przecież gwarancji, że ten zechce zapłacić tyle, ile Posiadłość warta jest w rzeczywistości. Im więcej Wiosek jest warta, tym trudniej znaleźć człowieka, którego będzie na nią stać.

Wioski to raczej miara zamożności niż znak twojej wypłacalności. Jeśli posiadasz ich dużo, będziesz uchodził za zamożnego człowieka, ale będąc gdzieś na trakcie, w dalekim



Pani Docatio, słynny szermierz z Matry [ryc. TJ]

Retusz: Podsumowanie retuszu

Jeśli podczas tworzenia postaci zaoszczędziłeś jakąś sumę kordinów, możesz je teraz wymienić na Wsie lub Pierścienia. Jedna Wieś kosztuje tysiąc kordinów, jeden Pierścień sto kordinów. Wartość Wsi możesz spożytkować na powiększenie swych Posiadłości lub Dochodów. Jeśli zdecydujesz się wymienić zgromadzone kordiny na Pierścienie, możesz zainwestować je w swój Tytuł lub Sojuszników. Możesz też wziąć te kordiny i wydać wszystkie na podręczny Ekwipunek.

mieście, czy na dworze zupełnie innego państwa możesz mieć trudności ze zwykłymi drobnymi płatnościami. Pamiętaj, że pozbywanie się posiadłości to bardzo nieostrożny ruch i człowiek szlachetny powinien mieć go za absolutną ostateczność. Większość z nich daje ci dochód, więc sprzedawanie ich pozbawia cię jakichkolwiek perspektyw na przyszłość! Co więcej, twoje Posiadłości to spadek po twych przodkach, rozmienianie więc ich na kordiny to ostatnia rzecz, jakiej powinieneś się dopuścić!

Zamożność

Przyszedł czas na przedostatni krok Tworzenia Postaci i opisanie twojej Zamożności. Zastanów się jakimi dobrami dysponujesz. Czy całym twoim majątkiem jest odziedziczony po ojcu tytuł szlachecki i prawy charakter? Jesteś człowiekiem, którego pieniądze się trzymają i potrafisz je pomnażać, czy wolisz je wydawać na przyjemności życia? Jak spędzasz czas - pociągają cię polowania, bale, czy lektura przy świecy?

Wartość twojej Zamożności to 3 Wsie oraz 30 Pierścieni. W sumie jest to 6000 kordinów. Określ jakie Posiadłości mają wartość tych 3 Wsi i jakie masz Dochody. Następnie spójrz na te 30 Pierścieni i określ co one oznaczają – ich wartość reprezentuje twój Tytuł (szlachecki, kościelny, honorowy lub wojskowy) i wszelkich Sojuszników. Poniżej znajdują się cztery kolejne etapy: Posiadłości, Dochody, Tytuły oraz Sojusznicy – rozdysponuj swe Wsie i Pierścienie według uznania.

Wartość niektórych Posiadłości może się wydawać zbyt niska lub zbyt wysoka – np. ktoś może uznać, że Pałac, powinien być wart i 50 Wsi, a nie 7! Należy pamiętać, że te ceny są przygotowane na potrzeby reguł gry i czasem muszą różnić się od rzeczywistości – celem tej na przykład sytuacji jest oddanie faktu, że Pałac jest jedną z najdroższych Posiadłości, jednak wciąż możliwą do zdobycia (dzięki Retuszowi). Gdyby kosztował 50 Wsi, żaden z graczy nie mógłby go posiadać!

Jeśli po dokonaniu wyboru pozostaną ci jeszcze jakieś Wsie, czy Pierścienie, spieniężj je na kordiny i wydaj na podręczny Ekwipunek, który jest ostatnim, piątym etapem.

Tabela 1. Posiadłości

Dworek	3 Wsie
Dworek myśliwski	1 Wieś
Kolekcja dzieł sztuki	minimum 2 Wsie
Kopalnia:	
kamieniołom	1 Wieś
węgiel	2 Wsie
ruda żelaza	3 Wsie
metale kolorowe	4 Wsie
srebro	6 Wsi
Księgozbiór	1 Wieś
Laboratorium naukowe	1 Wieś
Letni pałacyk	5 Wsi
Opactwo	4 Wsie
Pałac	7 Wsi
Połać lasu	1 Wieś
Stadnina koni	1 Wieś
Willa w mieście	1 Wieś
Wioska:	
uboga wioska	2 ubogie kosztują 1 wieś
średnio zamożna	1 Wieś
zamożna	2 Wsie
Zamek	15 Wsi

Tabela 2. Dochody

Armator statku	można zainwestować od 1 do 5 Wsi
Dzierżawa budynku	można zainwestować od 1 do 5 Wsi
Dzierżawa ziemi	można zainwestować wielokrotność 1 Wsi
Funkcja kościelna:	
proboszcz	1 Wieś
starszy inkwizytor	4 Wsie
biskup	8 Wsi
Lichwa	można zainwestować od 1 Wsi, bohater traci szacunek w oczach szlachty
Pensja obcego mocarstwa	1 Wieś
Renta	można zainwestować od 1 do 5 Wsi
Wpływy z podatków od wasali	1 Wieś
Żołd:	
zwykły żołnierz	1 Wieś
porucznik	2 Wsie
kapitan	3 Wsie
pułkownik	5 Wsi

Tabela 3. Tytuły i Laury

Tytuły szlacheckie:	
Kawaler	brak
Baron	15 Pierścieni
Hrabia	25 Pierścieni
Tytuły kościelne:	
Święcenia kapłańskie	brak jeśli gracz wybrał postać duchownego
Biskup	40 Pierścieni
Tytuły wojskowe:	
Porucznik	10 Pierścieni
Kapitan	15 Pierścieni
Pułkownik	20 Pierścieni
Tytuły honorowe:	
Każdy	20 Pierścieni
Laury:	
Wybrany	50 Pierścieni

Tabela 4. Sojusznicy

Wartość: 1 Pierścień Pomocnik, 3 Pierścienie Przyjaciel, lub 2 Pierścienie Pomocnik, 6 Pierścieni Przyjaciel, jeśli podróżuje z BG.

Arystokrata	Prawnik
Chłop	Rzemieślnik
Dworzanin	Służący
Dyplomata	Szlachcic
Informator	Uczony
Karczmarz	Wędrowny artysta
Ksiądz	Włóczęga
Książę	Zakonnik
Kupiec	Zbrojny
Miecznik	Żebrak
Lekarz	

Dochody z majętności

Każdego roku, po żniwach przychodzi czas szacowania plonów, liczenia zysków i płacenia podatków. Zajmują się tym odpowiedni ludzie, którzy zdają potem dokładne raporty. Jeśli rok był pomyślny, Posiadłości przynoszą spore zyski. W przypadku kataklizmów i klęsk nieurodzaju poddani będą głodowali. Jeśli nie będzie odpowiednich wpływów z dochodów i majątków, nie będzie z czego pokryć wydatków na utrzymanie Posiadłości. Trzeba będzie pożyczyć pieniądze albo wyprzedać dobytek.

Z początkiem jesieni MG ustala zyski płynące z dochodów i majątków Bohaterów i sprawdza czy przekroczyły one wydatki. Ta różnica ustala ile kordinów trafia do kieszeni Bohatera. Oczywiście znikoma część wpływa w gotówce, większość stanowią płody rolne, bydło, bele materiału, drewno, metal - wszystko zależy jaki rodzaj dóbr produkują majątki. Wpływy te liczy się w Pierścieniach, a jedynie reszta, małe sumy to kordiny. Coroczne wpływy są oczywiście uproszczeniem i planując swoje przygody, MG może zmienić system dochodów według własnego uznania. Dokładne reguły związane z poszczególnymi majątkami zostały podane przy ich opisach.

1. Posiadłości

Posiadłościami nazywamy wszystkie nieruchomości i dobra ruchome, które są wartościowe i świadczą o zamożności i potędze ich właściciela. Posiadłości podzielone są na dwie główne kategorie - te które przynoszą dochód, oraz te które przynoszą prestiż. Posiadłości, które generują zyski w swym opisie mają podane dokładne reguły dotyczące określenia sumy dochodów. W Dominium najpowszechniejszą formą Posiadłości przynoszących dochód są wioski, czyli ziemia i przypisani do niej chłopi i ich domy. Podczas twej nieobecności o Posiadłości dba zarządca.

Pozostałe Posiadłości są kluczowe, jeśli chcesz coś znaczyć w świecie polityki i intryg dworskich, ponieważ wartość i piękno majątku bezpośrednio przekłada się na prestiż w towarzystwie. Niektóre Posiadłości, jak Księgozbiór albo Laboratorium naukowe wpływają na prestiż w środowisku naukowym, inne pośród duchownych lub w jeszcze innych kręgach. Każda z nich ułatwia rozwijanie określonych Umiejętności i Współczynników. Jeśli spędzasz w niej większość czasu (np. między przygodami), rozwijanie odpowiednich umiejętności i współczynników jest o 20% tańsze w Punktach Doświadczenia. Odpowiednie informacje podane są przy opisie poszczególnych Posiadłości.

Twoje Posiadłości oraz Dochody (następny etap) mogą mieć w sumie wartość 3 Wsi, więc wybierając je musisz dobrze wszystko obliczyć. Pamiętaj też o ewentualnych zyskach z Retuszu postaci, które mogły zwiększyć Wartość twych Posiadłości.

Jeśli gracz nie zdecyduje się na żadną z poniższych propozycji i zadeklaruje Mistrzowi Gry, że jego Bohater żyje z dnia na dzień, w gospodach, goszcząc u przyjaciół, czy śpiąc gdzieś na traktach i nie ma miejsca, do którego mógłby wrócić wypocząć i spędzić w spokoju kilka miesięcy, MG może obniżyć o 1 punkt jego Wiarygodność, co odda fakt, że postać cieszy się mniejszym szacunkiem w oczach innych szlachciców. Należy też pamiętać, że postać może mieć kłopoty z gromadzeniem majątku - trudno być antykwariuszem, jeśli nie ma się gdzie trzymać książek.

Dworek

Dworek to dom dla średnio zamożnej i podupadłej szlachty, nie dorównujący przepychem pałacom, ale wyróżniający się pośród kamienic i folwarcznych budynków niczym perła wśród ziaren grochu. Jeśli odziedziczyłeś ten budynek po ojcu, z pewnością wiążą się z nim jakieś lokalne legendy. Dawał schronienie sławnym dowódcom, którzy prowadzili przez te ziemie swoje armie? Może słynie w całej okolicy jako ostoja spokoju i dobrobytu? A co jeśli jest na odwrót, jeżeli twoja zła sława wpłynęła na opinię o tym miejscu? Jakie tereny otaczają twoją posiadłość? Są tutaj lasy, może wzgórza poorane polami uprawnymi? W pobliżu znajduje się jakieś magiczne, przeklęte miejsce? Może pozostałe z pogańskich czasów ruiny, lub polana, na której pojawiają się deviria?

W dworku można spokojnie i wygodnie mieszkać, trzymając się z dala od dworskich intryg i polityki. Na ośmioosobową służbę składa się kucharz z pomocnikiem, pomywaczka, dwie służące, pokojówka, chłopak stajenny i lokaj.

Wartość: 3 Wsie
Roczne utrzymanie: 20k6 kordinów
Rozwój: Jazda, Łowiectwo, Praktyka; Zręczność, Budowa

Dworek myśliwski

To niewielki budynek postawiony przy terenach łowieckich. Nie zadowoli wygodą pań ani zniewieściałych kawalerów, ale miłośnicy dziczyzny z rożna i beczkowanego piwa będą ukontentowani. To miejsce w sam raz na schadzkę z kochanką, bo mieszkać w nim nie uchodzi. Na jakich terenach stoi? Są to przepastne lasy, zamieszkałe przez grubego zwierza i bestie, czy raczej otwarte przestrzenie, na których można urządzić polowanie na lisa albo na bażanty? Wolisz łowy z męskim udziałem, czy pełne przepychu polowanie z udziałem dam? Często odwiedzasz to miejsce? Ludzie w okolicy cię znają? Gościłeś w nim kogoś znanego lub powszechnie szanowanego?

Dworek myśliwski ma oczywiście bardzo skromne wyposażenie, pozbawiony jest służby, a najważniejsze jego ozdoby to trofea łowieckie (często kupione od wolnych strzelców - ale o tym sza!).

Wartość: 1 Wieś
Roczne utrzymanie: 10k6 + 30 kordinów rocznie
Rozwój: Jazda, Łowiectwo; Spostrzegawczość

Kolekcja dzieł sztuki

Posiadanie kolekcji świadczy o dobrym guście właściciela, a nierzadko o jego artystycznym smaku i talencie. Mody zmieniają się szybko, więc kolekcja wymaga ciągłego uzupełniania - inaczej stanie się bezwartościowa. Jak znajdujesz na to czas? Masz do tego pomocników, jakiegoś doradcę czy opierasz się na własnych gustach? Twoja kolekcja zawiera to wszystko, co jest modne i o czym dyskutuje się na dworze, czy raczej skupia dzieła szczególne, bliskie twemu sercu, a nie ogólnym trendom? Jest to kolekcja malarstwa czy rzeźby? Tematyczna czy różnorodna? Może jesteś kolekcjonerem broni, pamiątek z Valdoru, czy czegoś jeszcze innego? Zdarzają ci się odwiedziny osób zupełnie ci nie znanych, którzy usłyszeli o twej kolekcji i zaszczycili cię swą wizytą, by ujrzeć te zbiory?

Wartość: minimum 2 Wsie
Roczne utrzymanie: różnie
Rozwój: Malarstwo (Umiejętność Dodatkowa), Etykieta; Wiarygodność, Spryt

Kopalnia

W kopalni wydobywa się rudy pospolitych metali, jak żelazo lub miedź albo szlachetnych metali, jak srebro. Niektóre



Stara rezydencja dorzyska w Medanie, Dzieła [pyt. T.I]

kopalnie to w istocie kamieniołomy - dobyty w nich kamień służy za budulec albo surowiec dla rzeźbiarzy. Kopalnia z reguły przynosi duże zyski, ale jest majętnością niepewną - zalanie wodą, wybuch gazu lub zawalenie się szybu może zrujnować cały interes.

Jak daleko od twych posiadłości leży kopalnia? Może to niechciane dziedzictwo, z którego więcej szkody niż pożytku? Leży w górach? Może w jakimś niedostępnym miejscu? Jak dobrze wynagradzasz pracujących w niej ludzi? Czy są zadowoleni ze swojej pracy, mimo niebezpieczeństwa i trudu? Jak często zdarzają się tam wypadki? A może w okolicy żyją jakieś bestie albo rozbójnicy? Nie masz kłopotów z okolicznymi góralami albo z zazdrosnym o zyski sąsiadem? Może posiadanie kopalni wpłynęło w jakiś sposób na twoją edukację? - znasz się na inżynierii, metalurgii? Gdzie sprzedajesz wydobyty urobek?

Wartość:
kamieniołom 1 Wieś,
węgiel lub marmur 2 Wsie,
ruda żelaza 3 Wsie,
metale kolorowe 4 Wsie,
srebro 6 Wsi

Dochód: Za każdą Wieś wartości kopalni zysk wynosi 100 kordinów rocznie. Rzuć 1k6 i wynik pomnóż przez dziesięć - jest to dodatkowy zysk. Możesz wykonać jeden rzut za każdą Wieś wartości kopalni i sumować rezultaty co obrazuje jak bardzo eksploatujesz złoża, jednak jeśli na jednej z kostek wypadnie 1, a na jednej z kolejnych po raz drugi 1, na skutek wypadków albo kataklizmu tracisz połowę całkowitego zysku; jeśli na jednej z kolejnych kostek po raz trzeci wypadnie 1, tracisz cały zysk, zaś kopalnia zostaje na zawsze zniszczona (zalana, zawalona).

Księgozbiór

Księgozbiór zawiera dzieła z takich dziedzin jak: poezja i proza, historia, publikacje naukowe odkrywające sekrety natury, dzieła z dziedziny polityki i ekonomii, pamflety polityczne. Część książek może być skupiona na jednej wybranej dziedzinie. Jak to jest w twoim przypadku? Sam kompletowałeś księgi, czy to spadek po kimś? Często oddajesz się lekturze, czy księgi służą tylko do zbierania kurzu? Niektórzy umieszczają na półkach księgi okultystyczne, zawierające wiedzę tajemną, ty także? Gdzie znajduje się twój Księgozbiór – jest w twym pałacu? W wynajętej kamienicy, w którymś z miast? Jest jakoś szczególnie zabezpieczony przed włamaniem i kradzieżą najcenniejszych woluminów? Jest jakaś osoba, która dba o księgi? Jak często poszerzasz swe zbiory, regularnie zdobywasz nowe, interesujące pozycje, czy raczej o to nie dbasz?

Wartość: 1 Wieś za małą biblioteczkę

Roczne utrzymanie: 25 kordinów

Rozwój: Wykształcenie; Spryt

Reguła specjalna: Za każdą 1 Wieś wartości Księgozbioru Bohater otrzymuje –2 do PT testu Zdobywania Informacji.

Laboratorium naukowe

Laboratorium naukowe zawiera wyposażenie odpowiednie do wybranej dziedziny badań. Można w nim znaleźć kilka tomów dzieł napisanych przez autorytety w danej dziedzinie, niezbędne narzędzia i aparaty oraz papier i inkaust do notowania spostrzeżeń. Jeśli jesteś astronomem albo astrologiem posiadasz na przykład lunetę, astrolabium, globus, mapy nieba, tabele efemeryd, przyrządy nawigacyjne, cyrkle i liniały.

Zupełnie inaczej wygląda laboratorium maga. Oprócz narzędzi okultystycznych znajdują się w nim przedmioty potrzebne do rytuałów, ale wywołujące obrzydzenie u zwykłych ludzi - zmumifikowane zwłoki zwierząt, słoje wypełnione organicznymi szczątkami. Są też zioła i proszki, kawałki minerałów, pożółkłe pergaminy i naczynia o różnych kształtach i różnorodnym przeznaczeniu.

Wartość: 1 Wieś za pełne wyposażenie

Roczne utrzymanie: 50 kordinów

Rozwój: Wiedza tajemna albo Umiejętności Dodatkowe związane z dziedzinami wiedzy (np. Medycyna, Kartografia); Spryt

Letni pałacyk

Letni pałacyk to niewielka rezydencja położona poza miastem, do której można wyjechać w sezonie letnim, by uciec od skwaru i smrodu miasta. Mieszkanie w nim na stałe jest uważane za przejaw dziwactwa, albo – co gorsze – zubożenia, jednak do organizowania zabaw, spotkań towarzyskich i dyplomatycznych jest to miejsce wprost wymarzone.

Twoja rezydencja leży na obrzeżach miasta, czy na głębokiej prowincji? Jak wygląda budynek oraz jego otoczenie? Jego budowę nadzorował jakiś słynny lub szczególnie modny architekt? Jest centrum spotkań towarzyskich - w lecie pełno tu gości: szlachty, artystów, uczonych? Może prowadzisz salon, albo nawet użyczasz miejsca na spotkania jakiemuś stronnictwu politycznemu. Miały tam miejsce jakieś ważne wydarzenia? Ma sekretne wyjście przez piwnice lub tajne komnaty pozwalające podsłuchiwać rozmówców? Czy ktoś oprócz ciebie ma prawo w nim przebywać i gościć?

Letni pałacyk ma pięcioosobową służbę, przeciętne wyposażenie i nie jest zaopatrzony w zapasy żywności i wina. Wszystko co potrzebne do życia na poziomie trzeba doń sprowadzić.

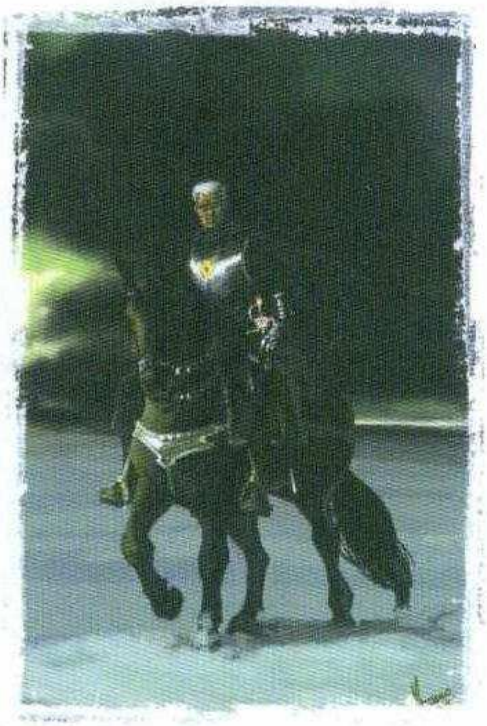
Wartość: 5 Wsi

Roczne utrzymanie: 200 + 10k6 kordinów

Rozwój: Dyplomacja, Dwór; Wiarygodność, Spryt, Opanowanie, Wiara

Opactwo

W dawnych czasach w zamian za przelaną dla Cesarza i Papieża krew szlachcic otrzymywał zaszczyty - świeckie i kościelne. Do dzisiaj szlachetnie urodzeni dziedziczą po ojcach opactwa. Oczywiście nie mają oni władzy duchowej nad żyjącymi w monastyrach mnichami, ale czerpią zyski z kasy klasztoru. Opactwo posiada wioski i własnych rzemieślników, ponadto czerpie dochody z jałmużny i darowizn. To łakomy kąsek.



Jak wygląda twoje opactwo? Jest to surowy, kamienny gmach na wzgórzu, otoczony murem i małymi zabudowaniami, czy raczej zbiór wolnostojących budynków wokół pięknego kościoła, położonych wśród malowniczych wzgórz i rozrzuconych bezładnie wsi? Czym zajmują się mnisi? Przepisują księgi, prowadzą eksperymenty naukowe, kształcą ludzi, może poświęcają się jedynie modlitwie? Jakim człowiekiem jest opat? Nie znosi cię, panie, czy raczej z pokorą przyjmuje twoje zwierzchnictwo? Czy okolicznych chłopów cieszy praca na rzecz opac-

Kwiatowisz kordyński na ziemiach Minotii [rys. TJ]

twa, może są leniwi i zaniedbują swoje obowiązki?

Wartość: 4 Wsie

Dochód: 800 + 30k6 kordinów rocznie

Reguła specjalna: Bohater otrzymuje +5 punktów do wartości Współczynnika pomocniczego Dusza.

Pałac

Duża budowla, na utrzymanie której mogą sobie pozwolić tylko nieliczni. Pałac może stać w jednym z dużych miast lub na wsi, w dużej posiadłości ziemskiej, otoczonej wioskami. Jest marzeniem każdego modnego szlachcica, zaś przede wszystkim szlachcianki. Gdzie stoi twój pałac? Czy zajmuje dużą przestrzeń w najlepszej dzielnicy jednego z miast? Może cenisz sobie spokój i mieszkasz na peryferiach? Jaka to budowla? - biała, wapienna, ze strzelającymi w niebo wieżyczkami, czy raczej pełen gracji, niewysoki kompleks budynków? Co z ogrodem - czy jest to hołd w stronę dzikiej natury, czy raczej zadbany i pełen harmonii park? Jak wyglądają wnętrza, czy pełno w nich posągów, obrazów, na ścianach wiszą miecze i szpady? To spadek po twoim ojcu, czy sam doszedłeś do tej Posiadłości?

Wartość Pałacu uwzględnia także koszt służby. Są to lokaje, pokojowi, ogrodnicy, stajenni, kucharze, intendent i cała reszta – w sumie do trzydziestu osób.

Wartość: 7 Wsi

Roczne utrzymanie: 400 + 20k6 kordinów

Rozwój: Dyplomacja, Dwór, Wywiad; wszystkie Współczynniki z wyjątkiem Wytrwałości i Budowy

Połać lasu

Kawałek lasu - jeżeli jest dobrze zarządzany - przynosi spory dochód. Wartościowe drewno może być wykorzystane na wiele sposobów, na przykład w budownictwie, do produkcji broni lub okrętów. Z reguły niedaleko od lasu stoi tartak, ale czasami opłacalna jest sprzedaż całych pni, a nie desek. Jaki jest twój las? To kawał nieprzebytej i prastarej puszczy, z miejscami w których nie stanęła jeszcze noga człowieka? Może las jest rzadki i niewielki - wielokrotnie przemierzyłeś już go wzdłuż i wszerz podczas polowania, doskonale znasz każdy jego obszar. Jakie zwierzęta i bestie żyją w gęstwinie? Czy znajdują się w nim miejsca przeklęte, może pozostałości prastarych pogańskich kultów? A co z ludźmi? W lesie mieszkać mogą smolarze, wypalający węgiel i produkujący smołę, bartnicy dostarczający miodu i oczywiście drwale oraz twoi gajowi.

Wartość: 1 Wieś

Dochód: 120 + 10k6 kordinów rocznie

Stadnina koni

Posiadanie szlachetnych zwierząt jakimi są konie, to rycerski obowiązek każdego szlachcica, jednak dopiero stadnina jest posiadłością godną prawdziwego arystokraty. Bywa, że stadnina utrzymuje się sama – ze sprzedaży koni lub rozpłodu, choć prawdziwi kolekcjonerzy rumaków nie pozbywają się najlepszych sztuk, a wręcz dokupują nowe. Też masz tą słabość? Jak dużo czasu tu spędzasz? Zapraszasz do stadniny przyjaciół i szacownych gości? Konie z twojej stadniny zasłynęły z czegoś, dokonały jakieś niezwykłej rzeczy? Może któryś z nich uratował kogoś słynnego, czy wygrał ważne zawody? Być może wystawiasz swoje konie do wyścigów i zarabiasz na hazardzie? Zapewne znasz też innych hodowców i potrafisz docenić ich kolekcję. Znasz dokładnie każdego z koni, jego imię i rodowód, sposób w jaki go nabyłeś? Może masz swojego faworyta? Pięknego karosza, który aż się rwie do galopu...

Wartość: 1 Wieś (osiem wspaniałych koni)

Roczne utrzymanie: 100 kordinów

Rozwój: Jazda

Reguła specjalna: Jeśli Bohater podróżuje na wierzchowcu ze swej stadniny, ma zmniejszone o 2 PT wszystkie testy Jeździectwa.

Willa w mieście

Wielu nowobogackich, którzy nie posiadają rodowej siedziby funduje sobie willę w mieście. Ten rodzaj mieszkania nie przynosi wstydu, jeśli oczywiście jest usytuowany w dobrej dzielnicy. Nawet najzamożniejsi wolą mieszkać w otoczeniu odpowiednich sąsiadów, niż w przepychu, lecz z dala od towarzystwa.

Jak wygląda budynek? Jak urządzone są wnętrza? Jeśli jesteś cudzoziemcem, być może twój dom wyróżnia się na tle miejskiej architektury. To samo może dotyczyć wyposażenia. Jeśli jesteś odludkiem próżno tu szukać ozdób i dzieł modnych artystów, a jeżeli często zapraszasz gości, musisz dysponować wyposażeniem - serwisami, zastawą, porcelaną. Kim są twoi sąsiedzi i czy utrzymujesz z nimi jakieś stosunki? Jadasz w domu, czy w pobliskiej gospodzie, masz pokoje gościnne, czy nie masz miejsca na przyjmowanie wielu gości? Masz piękny ogród?

Willa ma wyposażenie stojące ponad standardem mieszczańskim, ponadto dwójkę służących, więc każdy szanujący się szlachcic zechce uzupełnić te braki jak najrychlej i jak najwystawniej.

Wartość: 1 Wieś

Roczne utrzymanie: 50 kordinów rocznie

Rozwój: Dyplomacja; Wiarygodność

Wioska

Jak duża jest wioska, którą posiadasz. To kilka nędznych chałup, czy solidne chaty zbudowane z drewnianych bali? Czy leży na urodzajnej ziemi, czy na kamienistym ugorze. Jacy ludzie w niej żyją - ciemni i zabobonni chłopi, czy zadowoleni z życia włościanie, jak na swój stan wykształceni i pojętni. Pomyśl o otaczającym ją krajobrazie. Może widzisz chaty stojące przy porośniętym szuwarami brzegu rzeki, może wolałbyś gęsty las, w którym mieszkańcy zbierają owoce i chrust. Czy twoi chłopi parają się jakimś rzemiosłem? Czy jest wśród nich kowal, może młynarz albo cieśla? Nareszcie jak często zdarzają się w tej wiosce rujnujące zbiory klęski. Przemarsze wojska tak charakterystyczne dla Valdelleru, powodzie, susze, może częste wiosenne przymrozki?

Wartość:

uboga wioska – 1 Wieś za dwie ubogie wioski
średnio zamożna – 1 Wieś;
zamożna – 2 Wsie.

Dochód: Odpowiednio: 100, 200 i 300 kordinów rocznie. Dodatkowo rzuć 2k6 i od wyniku odejmij 2 jeśli wioska jest uboga lub dodaj 2, jeśli jest zamożna. Wynik pomnóż przez dziesięć. Oznacza dodatkową liczbę kordinów. Jeśli na jednej z kostek wypadła jedynka, na skutek klęsk żywiołowych wieś nie przyniosła dodatkowych dochodów (nie dodajesz wyniku rzutów). Jeśli wyrzuciłeś dwie jedynki susza, zaraza lub powódź przyniosły wielkie straty - wieś daje tylko połowę dochodu i jej zamożność spada o kategorię w dół (uboga wioska przestaje istnieć - mieszkańcy wymierają albo uciekają).

Zamek

Zamek to surowe i zimne siedlisko, dobre dla Doryjczyków, gdzie indziej wyszło z mody. Oczywiście są i tacy, którzy z rodowego zamku potrafią zrobić atut. Zamiana ponurej fortyfikacji w miejsce godne naszych czasów wymaga niemałej fortuny i jeśli udała ci się taka sztuka, jesteś człowiekiem zasługującym na wielki podziw.

Oprócz prawdziwych bogaczy, ludzi żyjących dawnymi czasami i ekscentryków zamki cenią sobie również panowie na niespokojnych ziemiach, szczególnie na terytoriach granicz-

nych i rozdartych konfliktem - jak Agaria i Kara. Może i ty się do nich zaliczasz? Trzeba przyznać, że trudno o lepsze podkreślenie rycerskości i długich tradycji swojego rodu niż zamieszkanie na zamku. Zapewne wiążą się z nim jakieś opowieści i legendy - niektóre z nich są chwalebne, jak opowieści o wojnach i oblężeniach. Inne mogą być przerażające - część zamku jest nawiedzana przez upiory albo na dziedzińcu znajduje się studnia, o której mówi się, że wiedzie wprost do piekła.

Wartość uwzględnia liczną, bo blisko osiemdziesięcioosobową służbę, w tym dwudziestu zbrojnych, jak również pełne wyposażenie i zaopatrzenie. Niemodne, lecz funkcjonalne.

Wartość: 15 Wsi

Roczne utrzymanie: 600 +30k6 kordinów rocznie (resztę pokrywają dochody z należących do zamku upraw i produkcji rzemieślniczej)

Rozwój: Dyplomacja, Dwór, Łowiectwo, Jazda; wszystkie Współczynniki

2. Dochody

Dochody to wpływy pieniężne nie pochodzące z posiadłości ziemskich ani żadnych innych dóbr. Najczęściej są one zapłatą za wykonywaną służbę, pochodzą z lokat bankowych albo od najemców. Bohater musi mieć jakieś, nawet najniższe dochody, inaczej będzie musiał pędzić żywot najemnika i godzić się na każdą, czasem mało chwalebną, lub wręcz upokarzającą pracę.

Jeśli gracz nie zdecyduje się na żadną z poniższych propozycji i zadeklaruje Mistrzowi Gry, że jego Bohater żyje z dnia na dzień i nie ma stałych dochodów, MG może obniżyć o 1 punkt jego Wiarygodność, co odda fakt, że postać cieszy się mniejszym szacunkiem w oczach innych szlachciców.

Armator statku

Czerpiesz zyski jako udziałowiec lub jedyny właściciel statku. Może żeglować po stałej trasie, przewożąc towary między dwoma portami w Dominium albo z egzotycznych kolonii na wybrzeżu Valdoru. W pierwszym przypadku dochód jest stały, na przeciętnym poziomie. W przypadku dalekomorskich podróży rejs może przynieść krociowe zyski, lub stratę, kiedy statek zatonie na pełnym morzu.

Jak się nazywa twój statek? Czy chociaż raz go widziałeś? Kim są twoi wspólnicy i jak bardzo ufasz kapitanowi? Jakimi towarami handlujesz i czy są one aby na pewno legalne? Może ostatnio pojawiły się jakieś kłopoty z Eskryjczykami albo piratami? Dużo spędzasz czasu na wysłuchiwaniu wieści o statku, czy nie zajmujesz się tym i tylko sprawdzasz, czy pieniądze płyną szerokim strumieniem? Doradzasz kapitanowi czy wszystko pozostawiasz w jego rękach? Korzystasz ze swych kontaktów i znajomości na dworach, by zwiększyć swe zyski z handlu i transportu towarów?

Wartość: można zainwestować od 1 do 5 Wsi

Dochód: za każdą zainwestowaną Wieś otrzymujesz 20+20k6 kordinów zysku, gdy statek wróci z rejsu. Po miesiącu od wyruszenia rzuć 1k6, jeśli wyrzuciłeś 6 statek wrócił, jeśli nie, w następnym miesiącu wraca na 5 lub 6, w trzecim na 4, 5 lub 6, a w czwartym i każdym następnym na 3, 4, 5 lub 6; jeśli w czwartym i każdym następnym wyrzucisz 1, statek zatonął i tracisz inwestycję.

Dzierżawa budynku

Powierzyłeś komuś należący do ciebie budynek - dzierżawca czerpie z niego zyski, wypłacając ci co roku określoną stałą sumę. W dzierżawę oddać można wiejską karczmę, dom, warsztat rzemieślniczy. W ten sposób nie musisz osobiście nadzorować swojej własności, masz stałe źródło dochodu i pewność, że budynek nie popadnie w ruinę. Musisz ustalić jaki to budynek i kim jest osoba, która go od ciebie dzierżawi. Czy masz pewność co do jej uczciwości? Czy były kiedykolwiek jakieś problemy? Czy czasem odwiedzasz swoją posiadłość? Pomagasz czasem, jesteś skory do inwestycji w nią, czy wspomagania remontów, czy nie chcesz o tym słyszeć? Czy na starość chcesz przejąć ją, czy dzierżawa jest dla ciebie najlepszym wyjściem? Skąd masz ten budynek? To jakiś spadek? Wygrana w karty? Uczciwy zakup przed laty?

Wartość: można zainwestować od 5 do 50 Pierścieni

Dochód: za każde zainwestowane 5 Pierścieni otrzymujesz 100 kordinów rocznie

Dzierżawa ziemi

Podobnie jak w przypadku Dzierżawy budynku, ale pod uprawę oddałeś ziemię. Mogą ją przejąć wolni włościanie, a jeśli do gruntu przypisani są chłopi pańszczyźniani, nadzorca. W większości państw ziemia jest wyznacznikiem szlacheckiego statusu, więc arystokracja nie sprzedaje jej, ale chętnie oddaje w dzierżawę. Może i ty masz inne sprawy na głowie i nie chcesz doglądać wszystkiego osobiście.

Wartość: można zainwestować wielokrotność 1 Wsi

Dochód: za każdą zainwestowaną Wieś otrzymujesz 250 kordinów rocznie

Funkcja kościelna

Tą funkcję możesz piastować tylko jeśli posiadasz Tytuł kościelny (patrz reguły w dalszej części). Musisz być dyspozycyjny i wiele swojego czasu poświęcać na codzienne zajęcia.

Jak podchodzisz do tego zaszczytu? Wysokie urzędy kościelne są często dziedziczone, więc być może jest to niechciana scheda po ojcu. A może ta funkcja została ci nadana w uznaniu zasług i ciężkiej pracy? Jesteś z niej zadowolony i dumny, czy raczej interesują cię związane z urzędem dochody? Jak się to ma do twojej religijności? Służysz w jakimś opactwie leżącym na prowincji, czy w którymś z kościołów w większym mieście? Masz opinię człowieka, który lubi znikać na długie tygodnie i nikt nie ma o to pretensji, czy też każdy wyjazd z parafii to kłopot? Przed tobą kariera, czy też obecna posada jest szczytem twoich możliwości?

Wartość:

proboszcz - 1 Wieś
starszy inkwizytor - 4 Wsie
biskup - 8 Wsi

Dochód: odpowiednio 20, 80, 160 kordinów miesięcznie

Lichwa

Nikczemne zajęcie, niegodne szlachcica, ale zawsze znajdzie się ktoś, kto gotów jest zarobić na interesie, do którego inni się nie garną. Lichwa to pożyczanie pieniędzy na procent. Do niedawna była domeną bankierów, ale wraz z upadkiem obyczajów coraz więcej szlachetnie urodzonych zaczyna się nią parać. Człowiek twojego pokroju będzie pożyczał pieniądze raczej okazyjnie, tym bardziej, że to zajęcie wymaga osiadłego życia.

Zastanów się, czy twoimi klientami są ludzie szlachetnie urodzeni, może nawet wysoko postawieni, czy raczej biedota. Być może przychodzą do ciebie młodzi ludzie, którym pieniądze potrzebne są na rozrywki. Wiedz, że nie wszyscy dłużnicy oddają pieniądze. Szczególnie ci najmożniejsi potrafią wykręcić się ze zwrotu długu. Kim jest człowiek, który dysponuje twoimi pieniędzmi? Czy to doświadczony bankier, a może osobnik o niezbyt świetlanej przeszłości, posiadający kontakty w półświatku przestępczym?

Wartość: można zainwestować od 1 Wsi, bohater traci szacunek w oczach szlachty.

Dochód: za każdą zainwestowaną Wieś co rok rzuć 1k6 i otrzymany wynik pomnóż przez 500 - to twój zysk, ale zainwestowane kordiny przepadają; zauważ, że lichwa może przynieść też straty - nie zawsze należności da się ściągnąć.

Pensja od obcego mocarstwa

Pensja od obcego mocarstwa nie jest powodem do dumy, czasem może nawet zaprowadzić człowieka na szafot. Jesteś szpiegiem? Zdrajcą? Rewolucjonistą, którego sprawa jest wspierana z zewnątrz? Cóż, w Ragadzie, czy Folhorcie taki dochód to nic nadzwyczajnego, lecz w twojej ziemi? Możesz przypłacić życiem, jeśli sprawa wyjdzie na jaw? Jak odnosisz się do tego źródła zarobku? Wstydzisz się, czy też cieszysz się z łatwych pieniędzy? Czego wymagają od ciebie w zamian za złoto? - masz mieć oczy i uszy szeroko otwarte? Może od czasu do czasu wykradasz ważne informacje? A może te pieniądze kupują twój głos na szlacheckich zgromadzeniach i podczas decyzji związanych z piastowanym stanowiskiem? Kim jest człowiek, który przekazuje ci pieniądze i odbiera informacje? Czy wiesz coś więcej o innych zdrajcach w twoim kraju?

Wartość: 1 Wieś
Dochód: 50 kordinów miesięcznie.

Renta

Renta to regularnie otrzymywany procent od lokaty bankowej, czasami zaś pensja wypłacana przez państwo. Jako rentier nie masz dostępu do umieszczonego w banku majątku, lecz jedynie czerpiesz comiesięczne korzyści. Często pobierają ją artyści i uczeni, albo ludzie zasłużeni dla państwa w inny sposób. Jakim sposobem ty zdobyłeś prawo do renty? Przysłużyłeś się komuś znaczącemu? Wywalczyłeś sobie na wojnie zaszczyt i łaskę króla? Uratowałeś komuś życie? Może to ojciec w spadku przedstawił taką wolę i teraz bank spełnia jego słowa? Jest szansa, że kiedyś strumień kordinów się urwie, czy możesz być ich pewny i będą płynąć aż do twojej śmierci?

Wartość: można zainwestować od 1 do 5 Wsi
Dochód: Za każdą zainwestowaną Wieś otrzymujesz 20 kordinów miesięcznie.

Wpływy z podatków od wasali

W zacofanych krajach, jak Doria, gdzie feudalizm nadal jest bardzo silny, panowie mają swoich wasali, którzy oprócz obowiązku zbrojnego stawienia się na wezwanie zobowiązani są do oddawania części zebranych przez siebie podatków, najczęściej płodów rolnych i wyrobów rzemieślniczych. Jeśli masz panie pod sobą obdarzonych ziemią rycerzy otrzymujesz od nich stałe dochody (pod warunkiem, że są wierni), ale część z nich odprowadzasz „wyżej", do swojego suwerena.

Powinieneś dokładnie wiedzie kim są twoi wasale i gdzie leżą ich ziemie. Może niektórzy z nich pamiętają twojego ojca i stare dobre czasy? Ilu z nich chciałoby się wyzwolić spod twojej dominacji? Pamiętaj, że niektórzy z nich mogą wypowiedzieć ci posłuszeństwo, szczególnie jeśli będziesz chciał zmobilizować ich do wojaczki.

Wartość: 10 Wsi
Dochód: 2000 kordinów rocznie + 1k6 pomnożone przez 200, zależnie od lojalności wasali

Żołd

Żołd oficerski przewyższa kilkanaście razy wypłatę zwykłego żołnierza, nadal jednak nie zapewnia wystawnego życia. Da się z niego żyć, a nawet odłożyć coś na starość lub na wypadek kalectwa, lecz są to marne pieniądze w porównaniu do dochodów innych ludzi. Jeśli pobierasz żołd, oznacza to, że jesteś, panie, żołnierzem w czynnej służbie. W każdej chwili możesz otrzymać rozkaz i będziesz musiał go wykonać. Możesz zostać powołany na front, albo na niebezpieczną misję o specjalnym znaczeniu. Póki co kraj nie jest w stanie wojny, a twoi przełożeni nie uprzykrzają ci życia. W jakim oddziale służysz? Jakie są twoje zadania? Kiedy ostatni raz byłeś w czynnej służbie? Masz dobre kontakty u swych przełożonych, oraz ludzi z najbliższego otoczenia?

Żołd nie jest wysoki, ponieważ zachętą dla żołnierzy mają być łupy wojenne. MG decyduje o tym jak regularnie będzie wypłacany i czy państwo znajduje się w stanie wojny czy pokoju (w drugim przypadku otrzymasz tylko połowę żołdu, a jeśli nie jesteś oficerem w ogóle nie będzie on wypłacony). Aby pobierać żołd oficerski, Bohater musi posiadać odpowiedni tytuł lub stopień wojskowy.

Wartość:
zwykły żołnierz: 5 Pierścieni;
porucznik: 2 Wsie;
kapitan: 3 Wsie;
pułkownik: 5 Wsi

Dochód:
zwykły żołnierz: 20 kordinów miesięcznie;
porucznik: 80 kordinów miesięcznie;
kapitan 120 kordinów miesięcznie;
pułkownik 250 kordinów miesięcznie.

3. Tytuły i Laury

Tytuł osadza cię na szczeblu hierarchii społecznej. Dzięki niemu wiesz kim naprawdę jesteś w świecie. Część tytułów wiąże się z pełnieniem określonej funkcji i związany z nimi prestiż bierze się z samego faktu piastowania godności: na przykład, biskup to określenie bardziej zaszczytne niż ksiądz, choć przecież może się zdarzyć, że ksiądz jest bardziej majętny i wpływowy od biskupa. Podobnie, niejeden baron żyje na wyższym poziomie i ma większą władzę niż hrabia, chociaż tytuł hrabiowski jest bardziej zaszczytny.

Tytuły nie są istotne dla mechaniki gry, odgrywają za to duże znaczenie podczas interakcji z Bohaterami Niezależnymi. Im wyższa jest pozycja społeczna postaci, tym większy należy się jej szacunek. Bohaterowie Graczy i Bohaterowie Niezależni powinni przestrzegać tej zasady, chociażby dla zachowanie pozorów grzeczności. Jeśli jakaś osoba pełniła w przeszłości funkcję związaną z tytułem i przestała ją pełnić, przez grzeczność nadal należy zwracać się do niej używając tego tytułu.

Na Tytuły i Sojuszników (kolejny rozdział) masz w sumie 30 Pierścieni do rozdysponowania.

Tytuły szlacheckie

Tytuł „kawaler" należy się każdemu szlachetnie urodzonemu, nawet jeśli jest biedny lub zachowuje się w sposób nie przystający do jego godności. Jeżeli nie zdecydujesz się na żaden Tytuł, będziesz po prostu nisko urodzonym szlachcicem i inni będą zwracali się do ciebie: „panie" („pani") lub bardziej uroczyście: „kawalerze". Pozostałe tytuły są dziedziczone i przejmuje je przeważnie najstarsze dziecko.

Kawaler
Wartość: brak

Baron
Wartość: 15 Pierścieni

Hrabia
Wartość: 25 Pierścieni

Tytuły kościelne

Tytuły kościelne może zdobyć osoba, która przyjęła święcenia kapłańskie. Księżmi mogą być zakonnicy, duchowni opiekujący się parafią, kapelani wojskowi i uczeni. Święcenia kapłańskie dają prestiż i dostęp do dochodów, ale wiążą się z obowiązkami i bezwzględnym posłuszeństwem wobec Papieża oraz biskupów.

Gracz, który wybrał Profesję Księdza, Mnicha lub Inkwizytora otrzymuje tytuł za darmo. Nie można wykupić Tytułu kościelnego, jeśli Bohater nie ma jednej z tych profesji.

Jeśli zadecydowałeś, że twoja postać pełni rolę biskupa, w rzeczywistości posiada ona wszystkie przywileje związane

z tą funkcją, ale z jakiegoś powodu została odsunięta od obowiązków. Zachowała tytuł, ale nie może sprawować władzy nad diecezją.

Święcenia kapłańskie (Ksiądz lub Mnich)
Wartość: brak jeśli gracz wybrał postać duchownego

Biskup
Wartość: 40 Pierścieni

Tytuły wojskowe

Oficerskie stopnie wojskowe są niezależne od innych tytułów. Zwrócenie się do szlachetnie urodzonego per „panie pułkowniku", nie jest dla niego ujmą - wręcz przeciwnie. Jeśli ktoś zwróci się do ciebie w ten sposób, znaczy to, że podkreśla twe przewagi militarne, stawiając je wyżej niż urodzenie. Ponieważ przeznaczeniem stanu szlacheckiego jest bronić wiary i ojczyzny wojskowi z dumą obnoszą się swoimi tytułami, nawet jeśli już dawno przestali dowodzić wojskiem.

Porucznik
Wartość: 10 Pierścieni

Kapitan
Wartość: 15 Pierścieni

Pułkownik
Wartość: 20 Pierścieni

Tytuły honorowe

Zdarza się, że ktoś dokona czynu, który zdobywa sobie powszechne uznanie. W takim wypadku monarcha lub parlament może uznać, że należy się mu dożywotni Tytuł honorowy, który będzie przypominał o chwale tej osoby. W większości przypadków tytuły honorowe wiążą się ze zwycięstwami wojennymi. Hrabia Janos Klivic odniósł wspaniałe zwycięstwa w Eliarze i od tamtego czasu nazywany jest *Eliarskim*. W podobny sposób tytuły honorowe zdobywają uczeni i duchowni. Jeśli mistrzowsko opanowałeś i rozwinąłeś nauki klasyka filozofii świętego Lothara, możesz stawiać przy nazwisku przyrostek *od św. Lothara* albo po prostu *Lotharianin*. Jeśli wsławiłeś się wspaniałymi zwycięstwami na granicy agaryjskiej, możesz dodawać do swojego nazwiska tytuł *Agaryjski*. Czasami tytuł honorowy związany jest z chwalebnymi dokonaniami przodków. Jeśli jesteś panie synem legendarnego rycerza doryjskiego, Bernarda z Barge, który uratował życie królowi, możesz dodawać do swojego nazwiska *syn Bernarda z Barge*. Jeśli łożysz duże sumy na rozwój sztuki i wspieranie artystów, mogą mówić o tobie *Mecenas*. Tytuł może się również wiązać z wydarzeniami istotnymi tylko dla ciebie - może w nocy twoich narodzin niebo przecięła spadająca gwiazda - wówczas znawcy nauk tajemnych nazwą cię *Urodzony pod spadającą gwiazdą*.

Tytuły honorowe niosą ze sobą przede wszystkim prestiż i wpływają na Wiarygodność postaci w określonych środowiskach. Tworząc dla postaci tytuł określasz, czy ma on znaczenie dla środowiska akademickiego, kościoła, kręgów wojskowych czy jeszcze innej grupy społecznej. W kontaktach z przedstawicielami wybranej grupy otrzymujesz +1 do Wiarygodności.

Tytuły honorowe wiążą się nie tylko z zasługami - czasami wynikają ze stanowiska. Przykładem może być „legat papieski", czyli ambasador papieża na obcym dworze (faktycznie biskup lub kardynał).
Wartość: 20 Pierścieni

Laury

Zawsze, gdy na dworskich przyjęciach, salonowych spotkaniach, audiencjach czy balach zbierają się elity, rozpoczyna się niedostrzegalna dla przeciętnego oka cicha i subtelna walka o pozycję, wpływy, uwagę dam, czy choćby szacunek w towarzystwie. Doświadczony oficer, który odznaczył się wielkimi zasługami w sławnych bitwach będzie wzbudzać większy respekt niż nowicjusz zaraz po akademii wojskowej. Ten, kogo można nazwać przyjacielem Papieża uzyska większy posłuch niż inny kapłan. Aby pokazać swoją rangę wcale nie trzeba przechwalać się głośno wszem i wobec, wypominać swoje czyny i ściągać na siebie uwagę. Służą do tego o wiele bardziej dyskretne metody. Wystarczy przed wejściem pomiędzy elity przyozdobić strój niewielkim symbolem - orderem czy szarfą, zdobytą za zasługi w wielkich dla historii wydarzeniach, albo założyć na palec odpowiedni sygnet, darowany przez samego króla. I nie ma obawy, choćby był to najmniejszy drobiazg, jeśli tylko znaczy wiele - inni go zauważą.

W wielu słynnych krajach można zdobyć charakterystyczny dla niego i niepowtarzalny symbol chwały. W Kordzie za zasługi w bitwach otrzymasz wspaniały order, godny wielkiego imperium. W Agarii największych bohaterów zamiast medalami wyróżnia się różnokolorowymi szarfami. Jeśli kto stał się niedoścignionym pogromcą zła w Karze i stanął przed samym Kardynałem, otrzyma karyjski krzyż, symbol płomiennej wiary i zaangażowania w świętą wojnę. W Cynazji przyjaciele królowej uzyskają pierścień z wygrawerowaną pierwszą literą słowa „prawda". Skromny, choć rozpoznawalny przez każdego duchownego sygnet otrzymają „przyjaciele Papieża", ludzie, którzy przysłużyli się Kartinie i Kościołowi jak nikt inny. Gdy ujrzy się u kogoś misternie zdobiony pas z symbolem dawnego Doru i pierwszych krucjat, od razu wiadomo, że to bohater upadającej Dorii. Niewielka sprzączka o kształcie dziewięcioramiennej gwiazdy, przytrzymująca pelerynę lub płaszcz to znak matrańskiego zaufania. Jeśli bohater dotarł aż do dalekiego Gordu i wsławił się tam jako pogromca bestii, przywiezie czarny gordyjski naramiennik z wyrytym przez mistrzów dłuta wizerunkiem pokonanych stworów. Nawet tak osobliwe trofeum nie zakłóci wykwintnego stroju w niczyich oczach. Ze złowieszczej i owianej tajemnicą Nordii również można przywieźć znak - przedziwny złoty klejnot z rubinem, który da się wprawić w broń, w pierścień, czy w naszyjnik. Ci, którzy odbyli pielgrzymkę do świętego miasta Ballar w odległej Santii, i zostali tam na długie lata szukając u santyjskich mędrców mądrości, na znak osiągniętej duchowej mądrości golą głowy, a następnie pokrywają tatuażem.

W niektórych krajach można uzyskać wyróżnienia innego typu, które mimo że wzbudzą respekt w całym Dominium, to wcale nie muszą przysporzyć chwały ani szacunku. I tak w Ragadzie, znakiem braterstwa krwi z najgorszymi typami spod ciemnej gwiazdy, sławnymi głowami bandyckich rodów, jest blizna o kształcie krzyża, która znaczy nadgarstek. Bardańczycy natomiast przyozdabiają słynne czerwone szarfy specjalnym haftem, znaczącym rangę.

Każdy z tych trofeów świadczy o wielkich dokonaniach, na jakie stać niewielu spośród rzesz ludzi. Gdy na bal wejdzie gość przyozdobiony wspomnianymi drobiazgami, po których znać, ze zdeptał pół świata i to nie jako byle kto, a wpisał się tam do historii, z pewnością na sali zapadnie milczenie i nikt tego wieczoru nie odważy się go zlekceważyć.
Wartość: 50 Pierścieni

4. Sojusznicy

Na koniec największe ze wszystkich dobrodziejstw: wierni i oddani ludzie. W ciągu swojego dotychczasowego życia z pewnością spotkałeś kilku takich ludzi, teraz czas odnowić z nimi kontakty. Kogo chciałbyś widzieć przy swoim boku? Czas zdobyć Sojuszników.

Sojusznikami będą zarówno Pomocnicy jak i Przyjaciele. Ci pierwsi to z reguły ludzie nisko urodzeni, np. wierny służący, mieszkający w dalekiej Matrze ksiądz czy twój giermek. Do grona Przyjaciół zaliczysz każdego, kto jest ci równy pod każdym względem, np. walczący w dalekiej Agarii brat, kró-

lewski kanclerz na dworze w Cynazji, a nawet wędrowny poeta, chociaż nie pasowany, to przecież bliższy ci niż rodzina.

Pomocnik wart jest 1 Pierścień, Przyjaciel 3 Pierścienie. Współczynnik Więzi w przypadku Pomocnika wynosi 1, w przypadku Przyjaciela 5. Podniesienie Więzi o 1 punkt kosztuje 50 kordinów.

Jeżeli Przyjaciel albo Pomocnik poświęcają swój czas, żeby podróżować razem z Bohaterem, ich wykupienie kosztuje odpowiednio 2 i 6 Pierścieni. Zwiększenie Więzi o jeden punkt warte jest 100 kordinów.

Więzi Pomocników nie mogą być większe niż 5.

Na początku gry Bohater nie może posiadać więcej niż czterech Sojuszników.

Podany pod opisami koszt nie ma znaczenia na etapie tworzenia postaci, dotyczy rozwoju Więzi za PD.

Arystokrata

Mówi się, że arystokraci są wyniośli i patrzą z góry nawet na szlachtę z mniej świetnych rodów. Być może twój Sojusznik jest człowiekiem innego pokroju. A być może to rzeczywiście dumny magnat z domu, który otarł przed laty się o tron, tyle że z jakiegoś powodu ma ochotę z tobą obcować. Arystokraci są ludźmi potężnymi, a więc również zamożnymi. Jednak właśnie błękitna krew jest cechą, która stawia ich pośród najbardziej wpływowych. Dzięki niej są w stanie decydować o losach swojego kraju. To twój patron? Przyjaciel ojca? Słał cię na nauki, protegował w wojsku, czy w misji dyplomatycznej? Jesteś jego nieślubnym synem, czy może narzeczonym jego córki? Zna cię od dziecka, czy dopiero od kilku lat? Jest odważny, dzielny, czy tylko bogaty? Może ani dzielny, ani bogaty, a niezwykle wpływowy, lub też przebiegły?

Koszt: +40%

Chłop

Chłopi czują respekt przed szlachtą, choć niestety, raczej ze strachu niż z miłości. W przypadku twojego Sojusznika może być inaczej. Jako człowiek przywiązany do swojej ziemi i nieobyty, nie posłuży ci kontaktami na dworze ani zbrojnym ramieniem, ale czasami dach nad głową i ciepła strawa mogą okazać się ważniejsze. Chłopi znają swoją okolicę lepiej niż ktokolwiek inny są więc znakomitymi przewodnikami. Może być kimś ważnym w swej wsi, może potrafić skrzyknąć kilku swych sąsiadów i dokonać czegoś – może nie niezwykłego, ale w określonej chwili może bardzo ważnego!

Koszt: +0%

Dworzanin

Na dworze królewskim i książęcym szlachectwo i zamożność mają drugorzędne znaczenie. Liczy się jak blisko władcy jesteś i jak wielkie wpływy posiadasz w otoczeniu króla. Oczywiście nie każdy może zaprezentować się na dworze a tym bardziej cieszyć się łaskami najznamienitszych dworzan. Być może twój Sojusznik jest właśnie taką osobą? Jako dworzanin potrafi się obracać w świecie intrygi i umie wykorzystać swoje rozliczne kontakty. Chyba, że jest inaczej - być może to człowiek, który brzydzi się plotkami i sprawami mody, cieszy się za to szacunkiem ze względu na swoją prawość i niespotykane a ważne umiejętności, na przykład intendent lub zwierzchnik policji.

Koszt: +40%

Dyplomata

W pewnym sensie dworzanin, ale różny od pstrokatych papug. Dyplomata musi być człowiekiem niezwyczajnym, ponieważ na jego barkach kładzie się ciężar odpowiedzialności za kraj. Jeden podpis - lub jego brak - może zadecydować o życiu albo o śmierci wielu ludzi. Jeśli jest mediatorem, który rozsądza spory szlachty, masz w jego osobie znawcę wzajemnych powiązań między rodami szlacheckimi w kraju. Jeżeli to cudzoziemiec ze świty ambasadora obcego mocarstwa, przyjaźń z nim może być niebezpieczna. Być może myślisz raczej o człowieku, który jest wprawiony w negocjacjach wojennych - nie zawsze są to wojskowi, ale przecież każdy z twoich Sojuszników jest osobą wyjątkową.

Koszt: +40%

Informator

Panie, zanim wstaniesz i odejdziesz zważ najpierw, że korzystanie z usług szpiega nie zawsze jest czynem niegodnym. Każda armia ma swoich wywiadowców, bo czasami szpiegowanie to nic innego jak fortel wojenny. To, że kontaktujesz się ze szpiclem, który zdobywa dla ciebie informacje, nie znaczy, że musisz korzystać z jego usług przy każdej okazji. Nie musisz go również darzyć miłością ani tym bardziej szacunkiem. Być może nawet łączące was więzi opierają się na czymś zupełnie przeciwnym - grzechy i grzeszki z przeszłości mogą łączyć równie skutecznie co lojalność. Znasz jakiś jego sekret, który zmusza go do służby dla ciebie? Poznałeś go przed laty i czasem, w chwilach najtrudniejszych, odnawiasz tę znajomość, czy też jest to człowiek, z którym kontakt masz bezustannie? Jak się spotykacie? Ktoś może podejrzewać twój związek z jego osobą? A może jest on kimś szanowanym, z kim spotykasz się każdego tygodnia na balach i zabawach i nikt zupełnie nie podejrzewa, czym on się zajmuje?

Koszt: +30%

Karczmarz

To mieszczanin, właściciel przydrożnego zajazdu lub miejskiej gospody. Chętnie ugości ciebie i twoich przyjaciół, w dodatku zupełnie za darmo! Może dostarczyć przydatnych informacji dotyczących gości lub mieszkańców okolicy, w której mieszka. Karczmarze z reguły są ciekawscy i chytrzy, ale być może twój Sojusznik jest człowiekiem innego pokroju - pedantycznym, serdecznym, może miłującym dobrą muzykę, wino i smaczne potrawy? Sam zadecyduj.

Koszt: +0%

Ksiądz

Niższe duchowieństwo nie zajmuje się sprawami polityki i nie decyduje o doktrynie wiary, ale księża i tak otoczeni są szacunkiem i cieszą się sławą ludzi mądrych i oddanych. Każdy z nich na co dzień uczy i sprawuje inne powinności religijne, zna zatem swoich wiernych. Ten ksiądz udzielił ci w przeszłości ślubu? Jest twym spowiednikiem? Bratem twej żony? Znasz go od dziecka, czyś poznał go zeszłej zimy?

Koszt: +20%

Książę

A zatem możesz nazywać się przyjacielem samego księcia lub osoby o równej władzy? Nie wiadomo - zazdrościć, czy przeciwnie. Oczywiście taka znajomość niesie ze sobą wiele profitów, ale pomyśl, panie, ile swojego czasu będzie cie mogła poświęcić osoba tak potężna, nawet jeżeli cenić sobie waszą przyjaźń. Zważ również, że wszyscy wrogowie księcia (a jest ich wielu) są również wrogami jego przyjaciół. Natomiast przyjaciele księcia... no cóż prawdopodobnie jesteś jedyny, bo przecież nie da się wziąć pod uwagę wszystkich pochlebców i sprzedawczyków. Jeżeli zdecydowałeś się na takiego Przyjaciela pozostaje pogratulować - jesteś człowiekiem pewnym siebie i odważnie stawiającym czoła niebezpieczeństwu.

Koszt: +50%

Kupiec

Kupiec to pożyteczny Pomocnik i wartościowy Przyjaciel. Jeżeli osiadł w jednym miejscu, z pewnością dobrze zna innych mieszczan. Jeśli dużo podróżuje, posiada rozległe kon-

takty w całym kraju a być może również i za granicami. Jeśli będziesz, panie, w potrzebie możesz pożyczyć od niego pieniądze albo dostać potrzebny ci towar po zaniżonej cenie. Oddałeś mu w przeszłości jakąś przysługę? Jest przyjacielem rodziny, czy tylko ciebie jednego? Bogaty, może właściciel nawet kilku sklepów, czy prosty, skromny handlarz? Zechce pomóc bez słowa, czy jako człek religijny i prawy, wpierw spyta w jakiej sprawie?

Koszt: +10%

Lekarz

Biegły w swojej sztuce medyk może się okazać przydatny dla człowieka pańskiego pokroju, co wnioskuję patrząc na liczne blizny i pańską zmęczoną twarz. Tym bardziej, że człowiek taki nie zawsze jest biegły jedynie w sztuce lekarskiej. Jeśli kształcił się na uniwersytecie, znajdziesz w nim godnego kompana do rozmowy o sprawach tego świata. Poznałeś go na froncie, czy w którymś z miast Dominium? Służył pomocą całej twej rodzinie? Jest to ktoś młody, czy starzec, który był przy śmierci twego ojca, i towarzyszył ci od dziecka? Specjalizuje się w jakieś dziedzinie, czy jest człowiekiem od wszystkiego? Ma własną praktykę, czy służy w jednym ze szpitali rozrzuconych po ziemiach Dominium?

Koszt: +20%

Miecznik

To przedstawiciel jednego z najbardziej szanowanych zawodów - człowiek, który potrafi wyrabiać broń białą. W minionych czasach tradycji rycerskiej był jeszcze bardziej szanowanym człowiekiem, ale nawet dzisiaj znajdą się ludzie, którzy są w stanie docenić wartość zacnego ostrza i rąk, które je wytworzyły. Jesteś jednym z nich? Ze względu na prestiż swojego zawodu miecznik częstokroć ma znakomite kontakty z kręgami wojskowymi i miejskimi cechami, co również jest nie bez znaczenia. To artysta, pracujący za olbrzymie pieniądze, którego doskonale znasz, lecz który w żadnym razie nie wykona dla ciebie broni za darmo? Może to człowiek słynny w całym państwie, a może prosty, lecz utalentowany młodzieniec, dla którego zaszczytem będzie, jeśli użyjesz na wojnie jego ostrza?

Koszt: +20%

Prawnik

Człowiek oczywiście wykształcony - może sędzia, adwokat albo prokurator. Doskonale zna się na retoryce, prowadzeniu dochodzenia, prawach tego kraju a być może obowiązujących gdzie indziej. Jeśli kiedykolwiek zdarzy ci się popaść w zatarg z władzą, jeśli groziło ci będzie więzienie lub jakakolwiek inna kara, docenisz wartość takiego Sojusznika. Miał już kiedyś sposobność wyciągać cię z kłopotów? Jest znany w swoim mieście, czy to ktoś rozpoczynający wielką karierę? Znasz go jeszcze z czasów młodości, czy poznałeś go całkiem niedawno? Pozwól, że spytam, nie jest to ten człowiek, z którego córką cię ostatnio widziałem...?

Koszt: +20%

Rzemieślnik

Podobnie jak kupiec, człowiek taki to jeden z wielu mieszczan lub chłopów, który zwrócił twoją uwagę przez jakieś szczególne przymioty. Być może jedną z cnót jest biegłość w wykonywanym przez niego rzemiośle. Jest kowalem, czy jubilerem? Może krawcem lub rzeźbiarzem? Człowiek taki z łatwością wykona dla ciebie prawdziwe arcydzieło lub też coś dokładnie na twoje zamówienie, podług wskazówek i szczególnych życzeń.

Koszt: +10%

Służący

Każdy wielki pan posiada służącego, a dama powinna mieć przynajmniej jedną pokojówkę. Służący jest zaznajomiony z twoimi zwyczajami i wykonuje twe polecenia dotyczące niezbyt ważnych spraw i czynności codziennych. Służący może być leniwy i sprytny; wygadany, chociaż niezbyt silny; może mieć słabość do płci przeciwnej, albo wręcz przeciwnie - słynąć jako wzór wstrzemięźliwości. Służący pobiera pensję w wysokości 5 kordinów miesięcznie.

Koszt: +0%

Szlachcic

Nie jest to możny magnat albo zausznik króla, lecz człowiek podobny tobie. Zapewne łączą was wspomnienia, może wspólne dążenia. Przyjaciel, którego poznałeś podczas młodzieńczych eskapad? Poznaliście się na wojnie, czy w pogoni za piękną kobietą? Wychowaliście się razem? A może spotkaliście się raz, jednej tylko nocy, nocy tak szczególnej, że wiesz, iż możesz mu bezgranicznie zaufać, a on tobie?

Koszt: +30%

Uczony

Akademie i uniwersytety powstają w ostatnich latach jak Dominium długie i szerokie, wszelkie nauki rozwijają się dynamicznie, a ludzi o wielkich umysłach jest coraz więcej. Twój Sojusznik jest jednym z takich właśnie badaczy. Wykładowca na jednej z uczelni, czy mędrzec pustelnik? Był twoim nauczycielem w czasach dzieciństwa, czyżeś spotkał go w innych okolicznościach? Od jakiej dziedziny wiedzy jest specjalistą? Jest postacią wybitną, znaną w szerokich kręgach, może nawet poza granicami swego państwa, czy też to jeden z wielu skromnych ludzi, od lat studiujących i poszerzających swą wiedzę, stroniących jednak od rozgłosu i sławy?

Koszt: +30%

Wędrowny artysta

Część z tych ludzi to niebieskie ptaszki - są po trosze łotrzykami, po trosze faktycznymi artystami. Z pewnością spotkałeś, panie, kiedyś wędrowne trupy cyrkowców albo grajków zabawiających tłum w czasie jarmarków. Twój Sojusznik nie musi być człowiekiem utalentowanym, ale skoro żyje podając się za artystę, bez wątpienia jest człowiekiem sprytnym. To chyba wystarczająca rekomendacja, nieprawdaż?

Koszt: +10%

Włóczęga

Wędrowny duch, nie związany z żadnym miejscem. Odwiedził już chyba każde miasto i każdą wioskę w tym kraju, a wszędzie gdzie zaniosły go nogi miał oczy i uszy szeroko otwarte. Szybciej niż królewscy szpiedzy dowiesz się o tym co się dzieje w świecie i na rubieżach kraju. Podobnie jak żebrak i włóczęga może być człowiekiem niezwykłym i ukrywać swe prawdziwe uzdolnienia.

Koszt: +0%

Zakonnik

Musisz wiedzieć, że wbrew powszechnemu mniemaniu nie wszyscy zakonnicy odgrodzili się od świata murami monastyrów. Są oczywiście i ojcowie pustelnicy, poświęceni kontemplacji i ciężkiej pracy, ale część duchownych nader często opuszcza klasztorne mury, albo niemal w ogóle nie wchodzi w ich obręb. Twój Sojusznik może być właśnie członkiem zakonu żebraczego, kwestującym w czasie swojej wędrówki po drogach Dominium. Być może jego powinnością jest nauczanie albo leczenie. A może pomyślałeś o jednym z braci spowiedników, tak często kojarzonych z dworem? To twój daw-

ny przyjaciel, który przystał do zakonu, by odpokutować grzechy młodości? Może człowiek, który towarzyszył ci od dziecka, starzec o wiedzy większej niż jakikolwiek inny człowiek, jakiego znasz?

Koszt: +20%

Zbrojny

Człowiek, którego całym majątkiem jest rapier i wprawione do władania nim ramię. Nie posiada nazwiska, wykształcenia ani majątku. Jest to weteran wojny z Valdorem, czy jakiś najemnik z jednego z wielu oddziałów służących w krajach Dominium? Odznaczył się w przeszłości czym szczególnym? Walczy rapierem, czy to jeden z tych, którzy na wojnę idą z potężnym toporem? Może jest wyjątkowym strzelcem, lub człowiekiem zwiadu? Jakie jego umiejętności przykuły twoją uwagę?

Koszt: +10%

Żebrak

Nikt nie zna miasta lepiej niż żebracy. Chociaż utrzymywanie kontaktów z takim człowiekiem może uchodzić za niegodne, jeśli tylko zdołasz przełamać obrzydzenie, zyskasz sobie pomocnika zdolnego odwiedzić zakazane zaułki i rynsztoki, w których szlachcic naraża się na pewną śmierć. Pamiętaj, panie, że pod żebraczymi łachmanami kryją się czasami różnorakie cnoty, więc i twój Sojusznik może się jakimiś wyróżniać. Chcesz mieć upadłego szlachcica albo księdza - proszę bardzo. A może domorosłego filozofa, który dobrowolnie wyzbył się majątku? Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby twój żebrak był znawcą win albo uzdolnionym śpiewakiem, który od lat nie użył swojego głosu.

Koszt: +0%

5. Ekwipunek podróżny

Po ustaleniu swojego majątku pozostało ci zapewne kilka Pierścieni. Każdy z nich możesz zamienić na 100 kordinów. Oto zapasy gotówki, z którym rozpoczniesz grę. Za zaoszczędzone kordiny możesz ponadto wybrać ekwipunek podróżny z poniższej listy.

1 pierścień = 100 kordniów (k)
1 kordin = 10 sztuk srebra (ss)
1 sztuka srebra = 10 sztuk miedzi (sm)

Broń ręczna	Cena
Halabarda	4 k
Kopia	7 k
Kordelas	5 k
Lanca	5 k
Lewak	3 k
Miecz	7 k
Miecz dwuręczny	25 k
Nóż	1 k
Pałasz	6 k
Rapier	10 k
Rapier z nordyjskiej stali	25 k
Szpada	20 k
Szpada z nordyjskiej stali	35 k
Sztylet	1,5 k
Włócznia	2 k
Broń dystansowa	
Muszkiet (z zamkiem kołowym)	30 k
Pistolet	25 k
Proch (jeden ładunek)	3 ss
Pociski (20)	6 ss
Pancerze i tarcze	
Hełm	7 k
Kirys	90 k
Kolczuga	80 k
Koszulka kolcza	60 k
Pancerne rękawice	12 k
Przeszywanica	2 k
Skórzany kaftan	8 k
Zbroja płytowa	500 k
Pawęż	15ss
Tarcza metalowa	10ss
Tarcza drewniana	3ss

Różne	
Bukłak (skórzany) (3l)	1 k 5ss
Butelka gorzałki	1 k
Butelka piwa	2 ss
Butelka wina	2ss-10 k
Ciepły wełniany koc	2 k
Derka	1 k
Dzienna racja jedzenia	2-6 ss
Garnek (3l)	1k
Juki	1 k
Kaganek	1 k
Karoca	500 k
Koń bojowy	500-2000 k
Koń pociągowy	40-100 k
Koń pod siodło	100-300 k
Kubek	2 ss
Książka drukowana	50 k
Latarnia	6 k
Lina (metr)	1 ss
Luneta	70 k
Łódź	30 k
Manuskrypt	300 k
Namiot dwuosobowy	4 k
Narzędzia artysty	25 k
Narzędzia stolarskie	10 k
Obrok dla konia (tydzień)	5 ss
Okulary	60 k
Oliwa do lampy (litr)	9 ss
Pochodnia	1 ss
Powóz	70 k
Przybory do pisania	3 k
Przyrządy nawigacyjne	25 k
Świeca (pięciogodzinna)	4 ss
Szkło powiększające	45 k
Tuba na mapy, skórzana	1 k
Ubranie kobiece, prosta suknia	5-20 k
Ubranie kobiece, elegancka suknia	50-150 k
Ubranie mieszczanina, codzienne	3-25 k
Ubranie mieszanina, eleganckie	10-60 k
Ubranie szlacheckie, codzienne	15-30 k
Ubranie szlacheckie, eleganckie	30-100 k
Uprząż	15 k
Worek podróżny	8 ss

KROK X: PATRONI

Nie tylko kraj, z którego pochodzisz czy obrana w życiu profesja określają to, kim jesteś. Równie ważne jest, kogo obrałeś sobie za wzór do naśladowania. Nie trzeba spędzić całego życia w bibliotece, by dowiedzieć się o wspaniałych czynach naszych przodków. Historie wielu ludzi i ich walki o wyzwolenie spod jarzma Ciemności, rycerzy i kapłanów, a nawet ludzi pospolicie urodzonych, odcisnęło swój wieczny ślad czynami godnymi czci i naśladowania. Największych z nich uznajemy dziś za świętych – ludzi o tak wielkiej wierze i dokonaniach tak chwalebnych, że bez wątpienia poszli wprost do Jedynego, gdy tylko zeszli z tego świata. Legendy mówią, że dzięki ogromnej Wierze święci byli niemal całkowicie odporni na działania magii, a ich aura chroniła nawet innych ludzi.

Zdecyduj, czy chcesz podjąć życiowe wyzwanie i podążyć jedną z trudnych dróg, jakie oni wytyczyli. Ci, którzy się na to odważyli, nigdy się z tym nie kryją – imię patrona albo jego wizerunek czy symbol umieszczają na pancerzach, grawerują na broni, przypinają do płaszczy. Niejeden odważny człowiek zadrży nieraz, gdy spotka na swej drodze rycerza, który obrał drogę wytyczoną przez świętego szaleńca i fanatyka, bo i tacy znaleźli swe miejsce wśród wielkich patronów.

O PATRONACH

Nawet dziś, w czasach upadku dawnych wartości, szlachetnie urodzeni żołnierze i oficerowie lubią określać siebie mianem rycerzy. A przecież rycerz znaczy tyle samo, co kroczący za Prorokiem, wierny jego ideałom i oddający życie za świętą sprawę. Czy rzeczywiście są tacy? Czy można jeszcze w naszym świecie spotkać prawdziwych rycerzy?

Podobnie jest z duchownymi. Obecnie nawet najpośledniejszy kleryk mówi o sobie: kapłan. Zaś w czasach Proroka tytuł ten był ogromnym wyróżnieniem, dotyczył największych spośród świętych mędrców, opiekunów rodiańskiej wiedzy i nauk Proroka. Dziś kapłanów tak się namnożyło, że aż dziw, iż Ciemność drąży jeszcze świat.

Każdy mieszkaniec Dominium zna choćby pobieżnie nauki Proroka i Kościoła, wie, czego oczekuje od niego Jedyny i jaka prowadzi do niego droga. Jednak w dzisiejszym świecie gonitwy za uciechami, za bogactwem i przywilejami, szczególnie trudno szlachetnie urodzonym nie zagubić tej prostej drogi. Nic nie wydaje się już ani czarne, ani białe. Prorok wytyczył bardzo szeroką drogę, zaś każdy twierdzi, iż nią podąża - bez względu na to, co faktycznie czyni. I właśnie dlatego, że coraz trudniej dostrzec, kiedy się z owej drogi zbacza, szczególnie ważne są dodatkowe, mniejsze, bardziej dokładne i różnorodne wzory, jakie dali święci mężowie i święte niewiasty – ludzie wielkich czynów i ogromnej wiary.

Cynazyjscy teologowie studiujący „Komentarze" i kroniki kościelne mówią, że Prorok w całej swej mądrości dostrzegł ów problem już podczas pierwszych krucjat. Wyzwoleni ludzie pochodzili z różnych krain, mówili odmiennymi językami i posiadali przedziwne zwyczaje. Żaden człowiek nie mógł być wzorem dla nich wszystkich. I chociaż Prorok był zarówno wielkim wojownikiem i wodzem, jak też mędrcem i kapłanem, nie wszyscy potrafili iść w jego ślady, nawet gdy tego pragnęli. Dziś już wiemy, że każdy musi sam wybrać swoją wąską ścieżkę, którą zdążać będzie do Jedynego. Ale dawno temu, u samych początków wyzwolenia człowieka, ścieżki te wydeptali pierwsi uczniowie i towarzysze Proroka, później zaś najwięksi spośród ludzi wielkiej wiary - święci patroni naszych czasów.

Prorok chcąc dać wzorce mieszkańcom wszystkich wyzwolonych krain ludzi, uczynił nimi swoich najlepszych, osławionych, okrytych chwałą i podziwem rycerzy i kapłanów. Zawsze, gdy ginął wielki wojownik albo mędrzec z armii Proroka, ten kazał wznosić mu pomnik i upamiętnić jego czyny po wsze czasy. Powoływał spośród drużyny bohatera grupę, która odtąd miała dbać właśnie o to, by pamięć nie zaginęła. Tak powstawały pierwsze zakony, zaś dzięki nim opowieści o świętych mędrcach i herosach wędrowały przez krainy, rozniecając ogień wiary i czynu. Epigoni z zakonów naśladowali swego patrona i ze wszech miar starali się dorównać mu chwałą. Najdzielniejsi z nich otrzymywali za wielkie dokonania rycerskie pasy lub kapłańskie szarfy, oraz herb. Jakikolwiek zaś ów herb by nie był, w jego klejnocie, obok krzyża zawsze widniał wizerunek patrona, bowiem od patronów właśnie pochodzi duma każdego szlachetnego rodu.

Podobny zwyczaj wynoszenia na piedestał świętości przetrwał od czasów Proroka aż do dziś, choć coraz rzadziej Kościół i Cesarz do niego dopuszczają. A może po prostu coraz mniej jest na świecie wielkich, szlachetnych i oddanych świętej sprawie ludzi, takich jak ci poniżej?

Św. Arda Głosicielka (XIII wiek) została skazana na poćwiartowanie, jako buntowniczka, za to, że bez lęku, otwarcie i głośno piętnowała i upominała króla Eliaru za jego hipokryzję, odejście od Wiary i czyny niegodne karianina. Gdy tylko wyrok został wykonany, królowi uschły ręce, odjęło mu mowę i wzrok. Adherenci św. Ardy to bezkompromisowi karianie, którzy nie boją się żadnych ziemskich praw ani gróźb ze strony wpływowych i potężnych arystokratów. Jest to bodajże jedyny zakon, który skupia się tylko na zapominających o Wierze potężnych rodach, magnatach, lordach i władcach. Nikt nie jest na tyle wielki, by nie wolno było wypomnieć mu grzechów czy zaniedbania i walczyć o jego duszę. Ziemska władza jest niczym przy powinności wobec Jedynego.

Św. Arkus Galavay, Tropiciel Ciemności (V wiek) był misjonarzem, który wyczuwał wpływ Ciemności bez względu na to, pod jaką postacią się maskowała. Potrafił określić, w jaki sposób zaatakuje i ostrzegał przed tym ludzi. Pokrzyżował w ten sposób plany wielu potężnym demonom, które z ukrycia sączyły w umysły ludzi złe myśli i szeptały do ucha niecne plany. Epigoni św. Arkusa szukają wpływu Ciemności dosłownie wszędzie, dopatrują się go we wszelkich przejawach zła i nikczemności. Są przy tym znawcami ludzkiej psychiki i potrafią odkryć, kto planuje w duszy jakąś podłość lub ma niecne zamiary. Za ludzkie zło obarczają winą deviria, nawet wtedy, gdy zda się, że to sam człowiek i nikt inny dokonał bezeceństwa. Ostrzegają też ludzi, by pamiętali, że złe myśli to nic innego jak podszepty demonów, które w ten sposób chcą człowieka zniewolić i skraść jego duszę, a wraz z nią dar nieśmiertelności.

Św. Bulhar (I wiek) był wielkim czarownikiem - do czasu, gdy spotkał Proroka. Kiedy poznał Jego nauki, wyzwolił się spod władzy Ciemności, zaś demony, które pętały jego duszę i od których był zależny - pozabijał. Wędrował odtąd przez pogańskie krainy, a także ziemie Dominium i tępił de-

viria, które w podstępny sposób zniewoliły ludzi, nieświadomych prawdziwej ceny w grze z Ciemnością. Uwalniał ich niszcząc pomiot Ciemności. Podobnie dziś rycerze św. Bullhara wędrują z misją, by odnajdywać deviria, które podstępnie dobrały się do prostych ludzi. Gardzą oni jednocześnie tymi, którzy świadomie wchodzą w pakt z demonami, oddając im swą duszę za złudne skarby i moce.

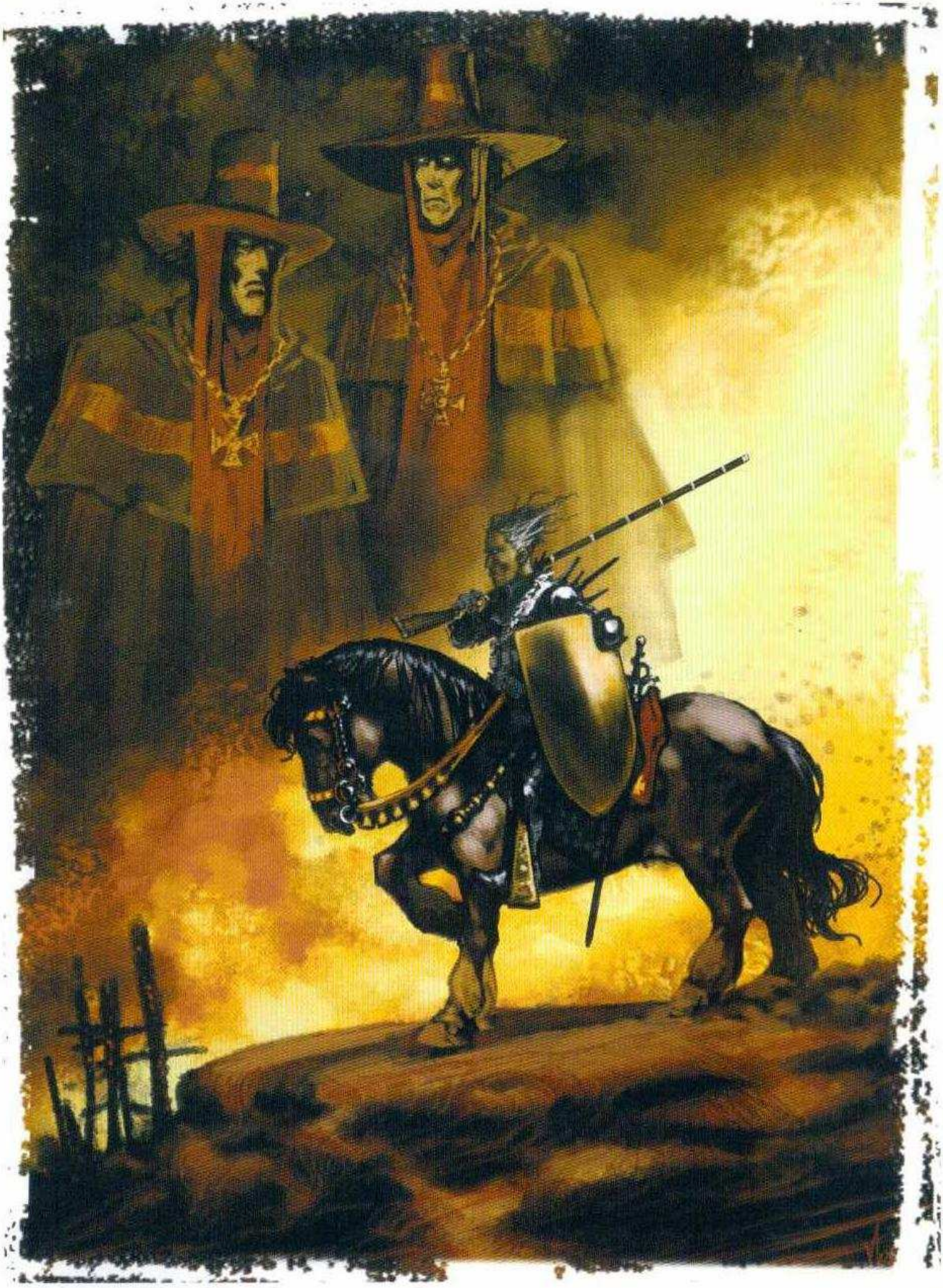
Św. Cyneus, Poszukiwacz Prawdy (I wiek) był wielkim i sławnym mędrcem jeszcze zanim spotkał Proroka. Nie od razu przyjął Jego słowa, bowiem nie uznawał nic, czego sam by nie sprawdził czy nie dowiódł przed sobą. Sprawa, która prowadziła krucjaty była zbyt poważna, by mógł ją zignorować, więc rozpoczął własne badania nad językiem Rodian i spisaną przez nich historią, odwiedzając wiele ze starożytnych Katedr. Gdy w końcu zrozumiał prawdę i zadrżał ze zgrozy w obliczu wszechobecnej niewoli i kłamstwa demonów, wrócił do Proroka, by stanąć u Jego boku. Odtąd Cyneus był największym spośród kapłanów Proroka, objął pieczę nad badaczami Katedr i dalszą nauką w służbie krucjaty, w końcu wyruszył wraz z Nim na ostatnią misję do Valdoru. Jako patron świątobliwych uczonych i mędrców przypomina, by wiedza nigdy nie była ważniejsza niż jej cel, czyli pomoc ludziom w drodze do Jedynego i w walce z Ciemnością. Także o tym, by każde odkrycie należycie w tym celu wykorzystać i by zdobyta już mądrość nigdy nie leżała bezużyteczna, w przeciwnym razie dowodzi to zaniedbania, ignorancji albo lenistwa rozumu, a to trzy niewybaczalne grzechy dla mędrca.

Św. Dagobert (I wiek) był jednym z największych rycerzy Proroka. Odpłynął wraz z nim, jednak jako jedyny z całej wyprawy powrócił, choć tylko duchem – by ukarać zdradę Trzeciego Syna. Od czasu tego cudu uznawany jest za stróża sprawiedliwości i patrona tych, co dokonują pomsty za krzywdy i wyrządzone zło. Rycerze św. Dagoberta słyną z czystości i wielkiego honoru, nigdy nie złamią danego słowa ani nie skalają się kłamstwem.

Św. Dorian, Pogromca Zła (II wiek) przemierzył całe Dominium, tępiąc pomiot Ciemności wszędzie, gdzie tylko wystarczył do tego miecz. W końcu po długich latach własnej krucjaty rozpoczął swą ostatnią misję – ruszył tropem dziesięciu najstraszniejszych, owianych legendami deviria, które rozpościerały grozę na krainy Dominium i zgromił je kolejno, co do jednego. Większego celu na terenie człowieka postawić sobie nie potrafił, ruszył więc do Valdoru na wzór Proroka i podobnie jak On, nie wrócił nigdy. Rycerze św. Doriana nie czekają, aż na ich drodze stanie Ciemność, sami tropią potężne deviria. Gdy odkryją nikczemną bestię, obierają jej unicestwienie za swą świętą misję i przygotowują się do walki. Jeśli potwornego deviria wytropi jeden z Pogromców Zła, dni stwora są policzone – nawet jeśli ów rycerz zginie, po nim przyjdą inni i nie spoczną dopóki go nie unicestwią. Dlatego zanim rycerz ruszy do walki, wcześniej musi przynajmniej napisać list do siedziby Zakonu, aby bestii na pewno nie udało się ujść z życiem.

Św. Karmak, Pogromca Czarowników (X wiek) pochodził z Kary i już od najmłodszych lat czuł powołanie do stanu duchownego. Kiedy został przyjęty do grona Inkwizytorów, zadziwiał swoją gorliwą wiarą i sumiennością z jaką oddawał się obowiązkom. Wytrwale tropił i przesłuchiwał czarowników, wielu z nich zabił. Chociaż współcześni hagiografowie przypisują mu okrucieństwo, a nawet szaleństwo, zaznaczają równocześnie, że uratował setki, jeśli nie tysiące niewinnych dusz. Podkreślają siłę jego Wiary, dzięki której opierał się zaklęciom. Św. Karmak zginął od Valdorskiej magii, broniąc wiernych przed atakiem grupy potężnych valdorskich czarnoksiężników. Wielu z magów zginęło od jego młota, a pozostali uciekli i więcej o nich nie słyszano. Uznany świę-





Janos Regnas, bohater Frontu Agaryńskiego i urzędujący karyjskiej Inkwizycji [rys. T.J]

Mieszkańcy Dominium mają Karyjczyków za fanatyków religijnych, ogarniętych obłędem, płonących wiarą szaleńców. To prawda, jest w nich i obłęd i płomień wiary, przemawia przez nich szaleństwo. Ostatnie dziesięciolecia to niekończący się wyścig w służbie Jedynemu, katedry, krzyże, msze, kazania, modlitwy. Każdy rok, każde pokolenie to nowe wyzwania i wróg, którego trzeba pokonać, grzech, który trzeba wyplenić z życia wierzących.

tym patronuje każdemu, kto walczy z magią i z czarnoksiężnikami. Wspiera wszystkich, którzy przez modlitwę bronią się przed wpływem czarów.

Św. Landi (I wiek) urodził się w Trizanii. Według legendy od najmłodszych lat pragnął zostać wojownikiem, ale wewnętrzny nakaz powstrzymywał go od zabijania ludzi. Prorok natknął się na niego, kiedy Landi opatrywał rany jednego z rycerzy, chociaż był poganinem. Rozpoznał, że w młodzieńcu płonie już ogień karianizmu i przyjął go do swojej Gwardii Przybocznej. Św. Landi znany jest jako najczystszy i najbardziej miłosierny z rycerzy Proroka. Nigdy nie zabił człowieka, w bitwach unikał wrogów, którzy byli ludźmi, bez litości rozprawiał się natomiast z bestiami i demonami. Zginął w boju, otoczony przez pogan. Według legendy odmówił walki z nimi, przyklęknął, oddał się pod opiekę Jedynego i został zabity. Następcy św. Landiego nie mogą zabijać ludzi, zobowiązani są za to walczyć ze wszystkimi innymi stworzeniami Ciemności. Obowiązuje ich czystość ciała i ducha (nie mogą splamić się kłamstwem), ponadto muszą okazywać miłosierdzie słabszym. We wszystkich krajach kariańskich cieszą się wielkim autorytetem i powszechnie wiadomo, że są prawdomówni.

Św. Mera (XII wiek) przywędrował do Agarii z dalekiego Kelszatu. Agaria była wówczas krajem pogańskim i opierała się krucjatom. Bitni tubylcy nie chcieli przyjąć nowej religii i dzielnie stawiali czoła wojskom Dominium. Św. Mera głosił wówczas niezbyt popularny pogląd, że pogan powinno się nawracać nie tylko mieczem, ale i słowem. Wyśmiewany przez wszystkich udał się na zachód, by wcielić swoje poglądy w życie. Początkowo spotkał się z wrogością, udało mu się jednak dostać w otoczenie króla, który ugiął się pod mądrością słów misjonarza. Kiedy król został nawrócony, wkrótce po nim na karianizm przeszedł cały naród i od czasów świętego Mery Agaria stała się jednym z najbardziej zagorzałych krzewicieli Wiary. Mera patronuje wszystkim ludziom, którzy niosą prawdę, także tym, którzy są prześladowani z powodu swoich poglądów. Wspiera odważnych i przedsiębiorczych, przede wszystkim mówców.

Św. Milvina (IX wiek) była karyjską wojowniczką, dowódcą oddziału ciężkiej jazdy. Zasłynęła jako kobieta nieulękła, ale przede wszystkim zdyscyplinowana. Dzięki silnej wierze opierała się magii, demony pierzchały przed kopytami jej galopującego konia. Hagiografowie podkreślają jej zmysł taktyczny - potrafiła znakomicie pokierować oddziałem i powtarzała żołnierzom, że dopóki wspomagają się nawzajem w walce, pokonają każdego przeciwnika. Zginęła na dalekim zachodzie, w czasie walk z elfami, na skutek tchórzostwa swoich podwładnych. Osamotniona i pozbawiona wsparcia walczyła do końca i zabiła wielu wrogów. Ci, którzy podążają ścieżką Milviny, uważają, że kluczem do zwycięstwa jest praca zespołowa i silna wiara. Ludzie powinni wspomagać się wzajemnie i podsycać płomień wiary jeden u drugiego. Osamotnienie oznacza porażkę, więc Milvina patronuje każdemu przedsięwzięciu wykonywanemu w zespole.

Św. Rodianus, Badacz Katedr (I wiek), pochodził z Dorii. Jego prawdziwe imię nie zostało nigdzie zapisane, chociaż zachowało się wiele dokumentów opisujących jego czyny. Przyłączył się do Proroka po wysłuchaniu jego kazania dotyczącego Katedr i w czasie krucjaty wielokrotnie dyskutował z nim na temat zapisów Rodian. Był niecierpliwy i nigdy nie mógł usiedzieć na miejscu, chyba że pogrążony był w studiach. Kroniki opisują, jak przebił się do jednej z Katedr ze swoją drużyną, wyprzedzając czoło oddziału i opuścił bezpieczne schronienie w czasie bitwy, by uderzyć na tyły wroga. Kiedy Prorok odpłynął z Dorhast, Rodianus samotnie ruszył badać tereny na południowym zachodzie. Dwieście lat później badacze znaleźli jego nienaruszone ciało na progu Katedry Belesza. Rodianus dzierżył w dłoni miecz, a wkoło ścieliły się szkielety wrogów. Święty jest patronem mnichów, przede wszystkim tych, którzy wypełniają i Papieski, i Cesarski obowiązek, to znaczy zdobywają wiedzę i walczą z Ciemnością. Modlą się do niego wędrowcy i pielgrzymi. Istnieje ponoć Bractwo Świętego Rodianusa, które bada sekrety Katedr bez zgody Papieża.

Św. Savko (XIII wiek) urodził się w Agarii, jako syn zamożnego lekarza. Widząc okrucieństwa wojny zrezygnował z wygodnego życia w mieście i całkowicie poświęcił się leczeniu żołnierzy na froncie. Znany był z niezwykłej wytrwałości - w ogóle nie spał, mało jadał, wykazywał się ponadto wiarą, która zadziwiała nawet Karyjczyków. Bez względu na niebezpieczeństwa przenosił rannych z pola bitwy w bezpieczne miejsce. Jedyny udzielił mu łaski leczenia najgroźniejszych chorób, również pochodzenia magicznego. Sam zmarł od choroby, do końca pielęgnując chorych na tyfus. Święty Savko uważany jest za patrona lekarzy i wszystkich, którzy walczą ze zgubnymi skutkami magii, truciznami i klątwami. Jego epigoni powinni zdobywać wiedzę, która niesie chorym ulgę i stosować ją w praktyce. Niektórzy twierdzą, że patron pozwala studiować im zakazane księgi dotyczące magii Valdoru. Savko sprzyja każdemu, kto ratuje życie albo zdrowie innego człowieka.

Św. Teodor Asceta (VI wiek) był Anhelończykiem, zafascynowanym możliwościami jakie oferuje magia. Słynął z daru jasnowidzenia i w jednym z proroczych snów ujrzał co czeka jego duszę. Pod wpływem tego impulsu zdecydował się porzucić praktyki magiczne. Uwolnił się od nękających go demonów przez umartwianie ciała, głodówki i samobiczowanie. Kiedy był już bliski śmierci przyjął wiarę w Jedynego i wiara wzmocniła go. Do końca swoich dni żył w czystości, nawracał upadłych i przekonywał ludzi parających się okultyzmem. Spisał regułę dla podlegającego Inkwizycji Zakonu Poszukiwaczy Skruchy zrzeszającego nawróconych czarowników. Teodor Asceta jest patronem cierpiących i zagubionych. Pomaga tym, którzy przeżywają kryzys wiary i ludziom, którzy pragną wyzwolić się spod wpływu demonów.

Św. Ulias Męczennik (III wiek) najprawdopodobniej pochodził z Gordu. Jako misjonarz wyruszył do Kiry, gdzie został schwytany przez okrutne demony. Przez sześć długich miesięcy był więziony w klatce i torturowany - potwory chciały, żeby wyrzekł się przed ludźmi swojej wiary. Ulias nie tylko



Kardynał Hus z Ragady (rys. TJ)

nie poddał się i nie załamał, ale zaszczepił wiarę we wszystkich, którzy oglądali go w klatce. Demony nauczyły się, że dusza zamęczonego i zabitego przez nie człowieka staje się silniejsza i wraca na świat dysponując jeszcze większą potęgą. Nie mają do niej wówczas dostępu. Jednak nie wyręczają ludzi w pokonywaniu przeszkód na ich ścieżce do Jedynego. Święty Ulias Męczennik patronuje niewinnie osądzonym i skazanym, przede wszystkim zaś stał się symbolem odwagi i bezkompromisowości. Ludzie, którzy obrali go sobie jako patrona nie mogą lękać się demonów, a każde cierpienie powinno czynić ich silniejszymi.

Św. Urmor (I wiek) był królem przodków dzisiejszych Mirran, w dniu nawrócenia kończył sześćdziesiąt lat. Kiedy Prorok pojawił się na jego ziemiach jako jedyny w całym kraju przyjął jego słowa, a gdy królewscy gwardziści podnieśli bunt wobec nowej wiary, chwycił za miecz i wzmocniony wiarą zabił większość z nich. Kiedy pozostali ujrzeli jak wielkim stał się wojownikiem, złożyli broń i natychmiast przeszli na karianizm. Urmor pragnął podążać za swoim mistrzem i dla tego przywileju porzucił tron i bogactwa. Wiedząc jak uparci są jego poddani powstrzymał krzyżowców przed wydaniem im wojny i dał ludowi czas do namysłu - aż do swojego powrotu. Gdy po roku powrócił z krucjaty opromieniony sławą wielkiego wojownika, poddani byli już gotowi na nauki Proroka. Święty Urmor patronuje wszystkim, którzy posiadają władzę lub wielką potęgę, ale nie mogą z niej skorzystać. Modlą się do niego silni, którzy potrzebują mądrości i mądrzy, którym potrzebna jest siła. Władcy i dowódcy proszą go o natchnienie i wskazanie właściwego wyboru w chwili zwątpienia.

Św. Virgo z Alldare (XI wiek) to Ragadańczyk, bardzo poważany w swojej ojczyźnie. Urodził się jako ósmy syn w szlacheckiej rodzinie i zawsze pozostawał w cieniu. Skromny i pełen pokory zawsze przywiązywał wielką wagę do szczegółów i zasłynął z daru obserwacji i empatii. Kiedyś Virgo został napadnięty w ciemnej uliczce i z pomocą przyszedł mu obdarty żebrak. W zamian za pomoc nędzarz nie chciał ani grosza, pragnął jedynie, by i Virgo kiedyś komuś pomógł. Od tej pory przyszły święty poświęcił całe swoje życie na wyszukiwanie ludzi osamotnionych i znajdujących się w trudnej sytuacji. W swoim testamencie napisał, że na świecie wielu ludzi walczy o wielkie sprawy, i pragnie nawracać narody, a omija bliźniego wołającego o pomoc. Wskazywał, że misjonarz powinien docierać nie tylko do tłumu, ale i do pojedynczego człowieka, stojącego na uboczu. Virgo doceniony został dopiero po śmierci. Stał się patronem misjonarzy, którzy relacje międzyludzkie stawiają ponad krasomówstwo. Modlą się do niego twórcy kunsztownych dzieł a także zakochani.

Św. Voko Misjonarz (VI wiek) urodził się na terenie Ligi. Według legendy nie posiadał nic i obiecał sobie, że odda się na służbę pierwszej istocie, która mu coś ofiaruje, obojętne czy będzie to człowiek czy demon. Czekając siedział pod drzewem i obserwował mijających go ludzi. Nareszcie zatrzymał się przy nim wędrowny mnich, usiadł obok i zaczął się modlić o duszę Voko. Przyszły święty dopełnił przysięgi i wstąpił w służbę Jedynego. Nigdy nie złamał danego ślubu, znany był ze swojej słowności, która robiła na ludziach wielkie wrażenie. Głosząc słowa Proroka odwiedził każdy kraj Dominium. Gdy przebywał w Cynazji jeden z tamtejszych arystokratów zadrwił, że będzie w stanie uwierzyć w moc Jedynego tylko jeśli Jego prosty sługa potrafi zawędrować do Valdoru i wrócić stamtąd z jakimś dowodem. Voko obiecał, że to uczyni. Powrócił po roku ciężko ranny, dźwigając szablę orka. Był tak ciężko poraniony, że od dawna nie powinien był żyć, a jednak dotrzymał zobowiązania i umarł dopiero gdy arystokrata uwierzył w potęgę Jedynego. Voko Misjonarz patronuje wszystkim, którzy złożyli śluby i potrzebują wytrwałości. Sprzyja wszystkim, którzy nie zawracają z raz obranej drogi, bez względu na cenę. Modlą się do niego marynarze wyruszający w daleki rejs. W ludowej tradycji stał się patronem małżeństw.

Św. Walamor z Minorii (V wiek) jako jeden z pierwszych odkrył, że w podziemiach i piwnicach kraju przyczaiły się dziesiątki demonów. Na czele garstki swoich rycerzy postanowił wydać wojnę istotom. Osobiście zabił kilkanaście deviria i przekonał cały naród jak poważne zagrożenie kryje się w czeluściach ziemi. Za jego sprawą pierwsza fala demonów została odparta, ale Walamor wiedział, że bestie powrócą. Aby skutecznie przeciwstawić się kolejnej inwazji rozpoczął studia nad piekielnymi krainami i ich mieszkańcami. Doczekał się nawet przydomku „Badacz Piekła", gdyż głosił pogląd, że na wojnie z Ciemnością wiedza jest ważniejsza niż oręż. Walamor zginął w podziemiach udręczony przez demony, na oczach swoich rycerzy, którzy stali sparaliżowani ze strachu. Został patronem strategów, jak również wszystkich uczonych, którzy badają złą wiedzę w dobrym celu. Modlą się do niego wszyscy, którzy stoją wobec trudnego zadania dysponując skromnymi możliwościami i ludzie, którzy wiedzą, że odniesione przez nich zwycięstwo nie przyniesie bezpośrednich rezultatów, ale zadziała na korzyść wyższego dobra.

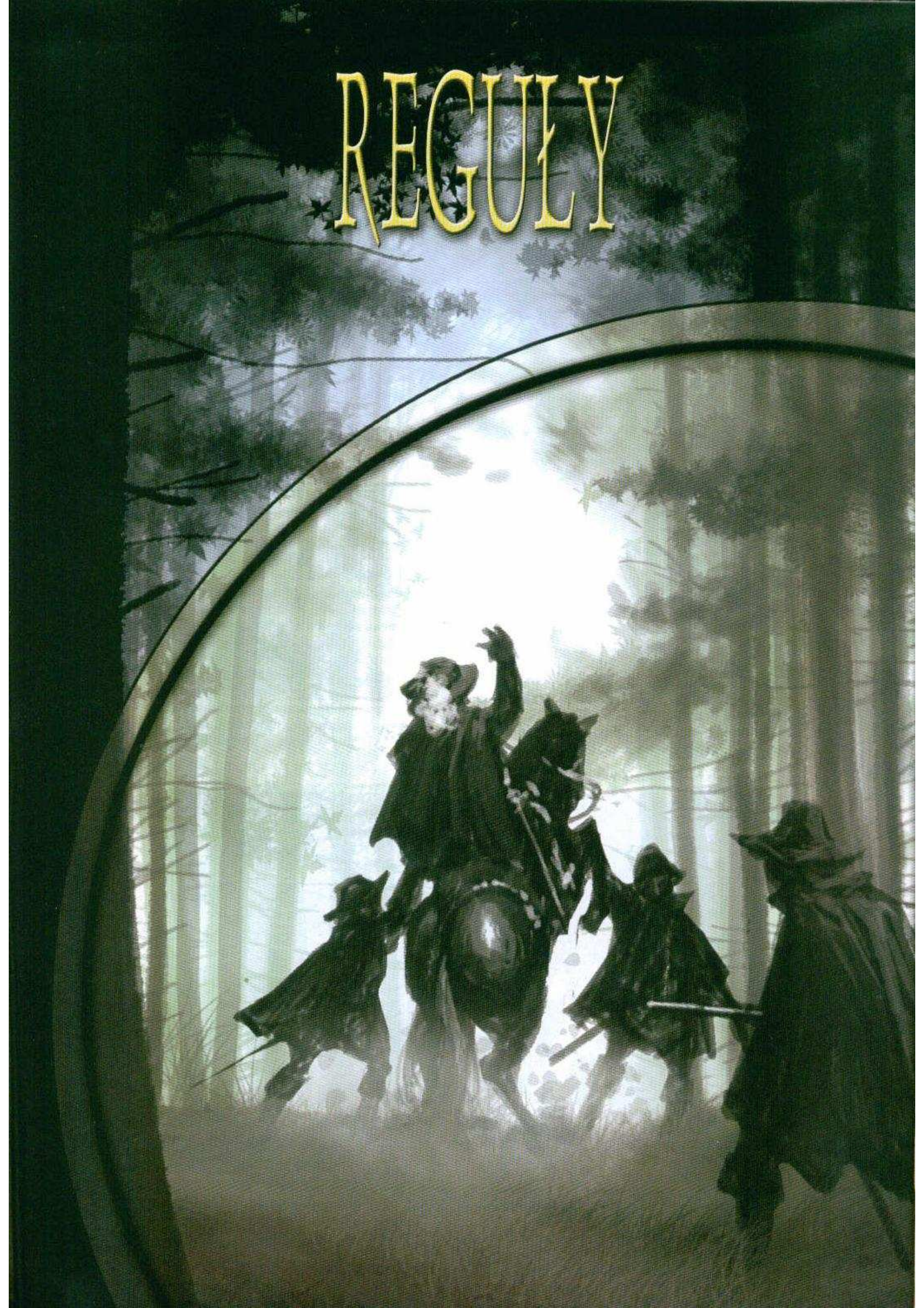
Czarni Patroni

Czarnymi Patronami nazywa się bohaterów z przeszłości, którzy dokonali wielkich czynów, ale nie zostali uznani za świętych. Najczęściej na swojej drodze do świętości zawahali się, upadli lub dokonali czynu, który dyskwalifikuje ich w oczach Kościoła. Kult Czarnych Patronów jest oficjalnie zakazany, ale w niektórych przypadkach Papież przymyka oko. Tylko jeśli Patron został potępiony, podążanie jego ścieżką grozi poważnymi konsekwencjami.

Morkatis (XII wiek) urodził się w Kartinie, w biednej mieszczańskiej rodzinie. Zaczynał jako uliczny kaznodzieja - głośno piętnował grzechy księży i arystokracji, wobec których prawo często pozostawało bezsilne. Namawiał prostych ludzi, by sami poprawili swoje życie, porzucili pogoń za pieniądzem i zwrócili się w stronę Jedynego. Zyskał sobie szerokie grono naśladowców, a także wielu uczniów. Płomienne kazania nie wystarczyły Morkatisowi. Postanowił wziąć sprawy w swoje ręce i osobiście karać tych, którzy upadli. Zabijał największych grzeszników w Sarancie, dając szansę ich duszom na odrodzenie się i poprawę. Schwytany nie wyrzekł się swoich ideałów i spłonął na stosie. Pamięć o nim przetrwała w ludowej legendzie, ponieważ kościół zabronił otaczać jego osobę czcią. Podążający ścieżką Morkatisa są ludźmi, którzy nie cofną się przed niczym dla większego dobra. Nie godzą się, że ich Patrona nazwano mordercą. Każdy kto walczy z grzechem i niesprawiedliwością może powoływać się na Morkatisa.

Ron Eliarczyk, zwany czasem Św. Ronem (VII wiek) w swoim czasie uchodził za najlepszego spośród templariuszy. Zdobył sławę na wojnach przeciw Valdorowi. Walczył z hordami pogan, ale nie lękał się również czarnoksiężników. W jego posiadaniu znajdowała się potężna relikwia - dłoń Valdellera, obracająca czary przeciw temu, kto je rzucił. Podczas jednej z wypraw Ron zakochał się w pięknej Karyjce. Kiedy wpadła w łapy demonów natychmiast wyruszył jej na pomoc, niestety, okazało się, że miecz i siła wiary nie pozwolą jej odzyskać. Aby wyzwolić kobietę, którą kochał, rycerz musiał sprzedać swoją duszę. Zginął dokonując zemsty, ale już bez szans na odkupienie. Od tamtego czasu stał się patronem straconej sprawy i ludzi pozbawionych nadziei. Chociaż kierowane do niego modlitwy są płonne, gdyż Ron jest potępiony, wielu powołuje się na Czarnego Patrona, gdy musi wybierać miedzy mniejszym a większym złem.

REGUŁY



Mechanika szczegółowa

Na początku podręcznika przeczytałeś o podstawowej mechanice, czyli jak w największym uproszczeniu wyglądają testy jakichkolwiek akcji. Pora na szczegóły, smaczki i wyjątki.

Reguły rządzące rozgrywką w Monastyrze są na tyle elastyczne, że można korzystać zarówno z nich wszystkich, jak i z wybranej tylko części, pomijając te, które MG uzna za zbyt drobiazgowe lub z innych powodów dla niego niewygodne czy też niezbyt pasujące do preferowanego przez niego stylu prowadzenia sesji. Można też oczywiście wprowadzać własne lub rozwinąć wedle swoich pomysłów już istniejące. Celem reguł jest pomoc w rozstrzyganiu spornych sytuacji, a nie utrudnienie gry. Jeśli zdarzy się kiedykolwiek, że wynik dyktowany przez reguły stoi w sprzeczności ze zdrowym rozsądkiem, należy kierować się tym ostatnim.

Dzika kostka

Jedna z trzech kości, jakich każdy używa do przeprowadzania testów powinna zostać wyróżniona. Można dobrać kości tak, by dwie miały ten sam kolor, zaś trzecia inny, albo po prostu powiedzieć MG, która z naszych kości będzie tą szczególną (sugerujemy wybierać czarną lub najciemniejszą). Od teraz będziemy ją nazywali „dziką kostką".

Dzika kostka spełnia w teście dwie role: po pierwsze, tak jak pozostałe dwie służy do określania powodzenia testu, czyli ilości sukcesów. Po drugie zaś, jako jedyna z trzech, pozwala Mistrzowi Gry określić, w jakim stylu i jak widowiskowo Bohater przeprowadził swoją akcję.

Im mniejszy wynik na dzikiej kostce, tym efektowniej wypadł bohater w oczach innych. Jeśli gracz zdał test, MG przedstawi bardziej chwalebny opis jego działań lub opis efektu, na który gracz nawet nie liczył. Jeśli test nie wyszedł, mimo doskonałego wyniku na dzikiej kostce, postać niemal dokonała tego, co zamierzyła, jednak słowo „niemal" jest tu kluczowe. Test i tak nie wyszedł.

Odwrotnie, im wynik na dzikiej kostce jest większy, tym mniej czysto została przeprowadzona akcja.

Oczywiście, przy interpretowaniu dzikiej kostki nie można zapominać o poziomach Umiejętności poszczególnych Bohaterów. Jeśli postać potrafi coś bardzo dobrze, to zły wynik na dzikiej kostce może oznaczać jakiś fatalny szczegół, jednak nie całkowity brak stylu. Podobnie wynik bardzo dobry nie sprawi, że postać zacznie się zachowywać jak mistrz w testowanej dziedzinie. Ot, zabłyśnie i tyle.

Przykłady interpretacji dzikiej kostki: *Trójka Bohaterów skacze z okna kamienicy na pędzący ulicą w dole dyliżans. Pierwszy Bohater jest niezwykle gibkim zwiadowcą, drugi wojownikiem, zaś trzeci ślamazarnym uczonym. Wszyscy trzej zdali test, czyli wylądują tam, gdzie zamierzali. Na dzikiej kostce osiągnęli kolejno: 12, 18 i 1. 12 to wynik zwiadowcy – przeciętny, ale trzeba pamiętać o tym, że postać ta jest wyćwiczona, więc przeciętnie znaczy tyle, co bezbłędnie. Wojownik wyrzucił 18. Jest także bardzo zwinny, jednak 18 jest wynikiem kiepskim – ot, mógł się uchwycić krawędzi, by po chwili się podciągnąć. Uczony zaś trafił 1! Jest łamagą do potęgi, ale tym razem miał niezwykłe szczęście. Nie znaczy to, że nagle odkrył w sobie kocie ruchy i przez chwilę będzie dorównywał stylem swojemu towarzyszowi - zwiadowcy. Jego wynik zasługuje na wyróżnienie przez MG, chociażby humorystyczne. Być może to właśnie łamaga skacząc zderzył się w*



Fragment Ciemności (rys. KG)



Jan Durbin, zabójca na służbie Hermana Srogiego, Ragada [fys. RG]

powietrzu z wojownikiem i tylko dzięki temu nie spadł na ulicę. Albo inaczej - może to on właśnie pomógł wciągnąć się wojownikowi. Ostateczna interpretacja zawsze należy do MG.

W końcu gdy nasza trójka jest już na dachu powozu, oto pojawia się czwarty, nieco spóźniony i z rozpędu dołącza do swych towarzyszy. Niestety, test się nie udaje, mimo, że na dzikiej kostce wypada 2. Cóż może to oznaczać? Czwarty bohater skoczył niczym puma, z dobytą bronią w jednej ręce i pistoletem w drugiej... ale o włos źle wymierzył. Końcówkami palców musnął krawędź karety, jednak ta pomknęła dalej bez niego. Runął na bruk. MG może dodatkowo nagrodzić go za dobry wynik na dzikiej kostce na przykład w taki sposób, że gdy już spadł na ulicę, nie potłukł się przy tym na szczęście zbyt mocno.

Modyfikator motywacji

Czasami mamy wrażenie, że moglibyśmy przenosić góry. Szczególnie, gdy uda nam się coś wyśmienicie albo dokonamy wielkiego czynu. W „Monastyrze" Bohater czuje się szczególnie pewny siebie, gdy gracz uzyska sukces w ważnym teście, a jednocześnie na dzikiej kostce wypadnie 1. Po rozstrzygnięciu rzutu testowany Współczynnik zwiększa się wtedy o 1 - do czasu pierwszego nie zdanego testu tego Współczynnika.

Tą czasową premię można uzyskać tylko w przypadku testów zarządzanych przez MG (nie zaś przeprowadzanych z inicjatywy graczy) i nie dotyczy to testów, które MG uzna za błahe. Bez względu na ilość kolejnych tego typu sukcesów premia do Współczynnika nie może być większa niż 1.

Testy a Umiejętności

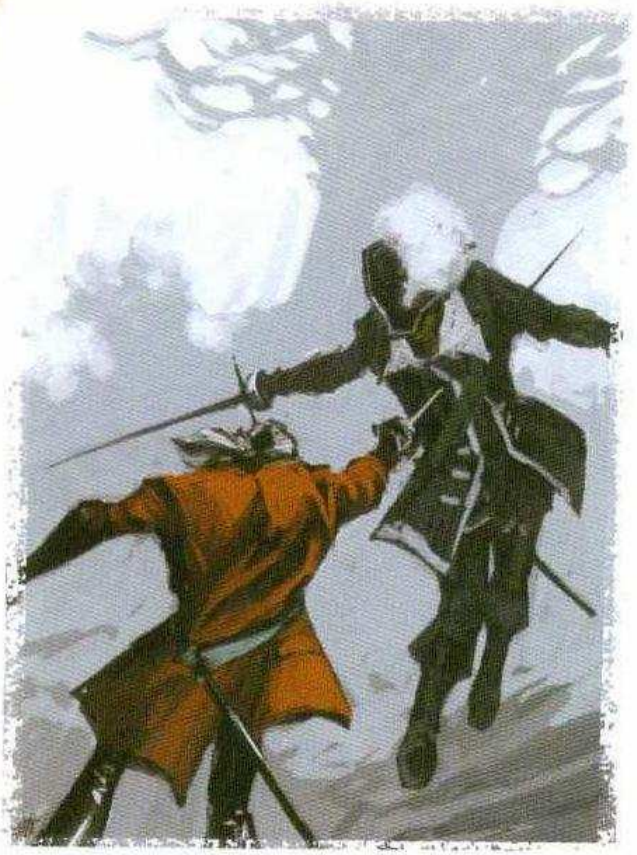
Umiejętności mają w Monastyrze dwa zastosowania:

1) Poziom Umiejętności mówi Mistrzowi Gry, co Bohater potrafi. Interpretując cyfrę przy danej Umiejętności MG decyduje, jak dobrze postać radzi sobie z problemem albo czy osiągnęła sukces. Można założyć, że wszystkie deklaracje, które odnoszą się do czynności rozciągniętych w czasie, a pod względem trudności odpowiadają tym zasugerowanym w opisach Umiejętności, są automatycznie nagrodzone sukcesem. Np. Bohater o Umiejętności Sztuka przetrwania na poziomie 3 pozna bez testu, czy nadciąga burza (bo tak mówi opis tej Umiejętności). Jeśli Bohaterowie uczestniczą w dworskim przyjęciu, MG może zwyczajnie spojrzeć na poziomy ich Etykiety i bez rzucania kośćmi zinterpretować odpowiednio ich zachowanie.

2) Jeśli MG zarządzi test, poziom testowanej Umiejętności odejmuje się od jednej z trzech kości, zwiększając w ten sposób szansę na sukces.

O tym, kiedy Umiejętności należy testować za pomocą kości, a kiedy wystarczy je tylko zinterpretować, decyduje MG. Oczywiście, najczęściej podyktuje to zdrowy rozsądek – np. nie na miejscu będą testy Etykiety we wspomnianej sytuacji na dworze, bowiem od jednego rzutu nie powinno zależeć, jak postać wypadnie w ciągu wielu godzin, w różnych sytuacjach. MG może wtedy albo domagać się serii testów albo po prostu zrezygnować z testowania.

Za to MG nigdy nie powinien odbierać graczowi szansy, jaką jest test, w sytuacjach zagrożenia. Niedopuszczalne jest, aby postać zginęła albo odniosła poważne rany tylko z tego powodu, że MG uznał jej Umiejętności za zbyt niskie. W konkretnych i ważnych czynnościach, w akcjach obarczonych ryzykiem i dramatycznych momentach gracz ma prawo do rzu-



Pojedynek w Delii [sys. TJ]

tu. Dzięki temu Bohaterowie będą mieli szansę wypatrzyć wroga z pewnej odległości czy uciec przed spadającymi głazami, choć oczywiście nie uchylą się przed kulą wystrzeloną z muszkietu (wtedy co najwyżej MG może dać choćby niewielką szansę na wcześniejsze wypatrzenie strzelca).

Brak wymaganej Umiejętności

Jeśli postać nie posiada Umiejętności wymaganej przez MG do danego testu (np. niewielu z naszych Bohaterów będzie posiadało Otwieranie Zamków, a czasem przyjdzie się posłużyć takimi łotrzykowskimi metodami), wtedy test jest dodatkowo utrudniony. Zamiast dwóch sukcesów gracz musi osiągnąć na kościach trzy sukcesy! Inaczej mówiąc, musi na wszystkich kościach wyrzucić wynik mniejszy od testowanego Współczynnika.

Test Współczynnika nie wymagający Umiejętności

W rzadkich sytuacjach trzeba wykonać test Współczynnika, przy którym żadna Umiejętność nie znajduje zastosowania. Przykładem jest test Sprytu sprawdzający, czy Bohater zapamiętał coś, co miało miejsce w przygodzie (np. imię spotkanej kilka dni wcześniej postaci). W tym przypadku, pomimo że Bohater nie posiada odpowiedniej do tego Umiejętności (bo taka nie istnieje), nie otrzymuje za to kary i nadal wystarczy, że osiągnie dwa sukcesy.

Wzajemne wspomaganie testów

Czasem dwóch lub więcej bohaterów posiada tą samą Umiejętność i chcą razem wykonać jeden test, pomagając sobie wzajemnie. Jeśli MG uzna to za dopuszczalne, mogą oni zsumować swoje punkty Umiejętności i sumy użyć do testu. Oczywiście, bez względu na wysokość sumy, odjąć można ją tylko od jednej z kości, czyli zgodnie z normalnymi zasadami używania Umiejętności. Test wykonuje bohater o najwyższym poziomie testowanej Umiejętności (czyli do testu używa się jego Współczynnika).

Na podstawie zsumowanej Umiejętności MG nie może interpretować, co bohaterowie potrafią. Ponadto należy pamiętać, że wszystkie postacie, które pomagają w danym teście są tym samym zaangażowane i nie mogą deklarować jednocześnie innych akcji.

Powtarzanie testów

Co zrobić, gdy po nieudanym teście gracz zadeklaruje, że chce spróbować jeszcze raz? Nie istnieje żadna stała i uniwersalna zasada, która rozstrzyga, czy ma do tego prawo i po jakim czasie. Zależy to od tak wielu czynników, że zadecydować musi MG.

Po pierwsze, MG musi ocenić, czy dany test odnosił się do jednorazowej czynności, jak np. oddanie jednego strzału, rzut nożem, skok przez rozpadlinę itd. czy też do akcji złożonej z wielu czynności i rozciągniętej w czasie, jak wspinaczka, ukrywanie się, próba otwarcia zamka czy przekonywanie oponenta.

Jeśli test odnosił się do pierwszego rodzaju czynności, czyli jednorazowych akcji, gracz może zaraz po nieudanym (lub udanym) teście spróbować jeszcze raz, tyle że konsekwencje wcześniejszego testu oczywiście obowiązują – np. bohater musi naładować na nowo muszkiet i odpisać sobie jedną kulę i ładunek prochu.

W drugim przypadku, gdy test odnosi się do czynności złożonej z wielu prób, nieudany test oznacza, że postać nie potrafi poradzić sobie z problemem, i nawet jeśli gracz zadeklaruje dalsze próby, automatycznie spełzną one na niczym. Wyjątkiem są sytuacje, gdy MG uznał, że test odnosi się do określonego przedziału czasu, np. jednej minuty czy kwadransa poświęconego na akcję. Przykładem może być otwieranie zamka, które testować można np. co kwadrans.

Ogólnie można zatem przyjąć, że test można powtórzyć za każdym razem, gdy zezwoli na to MG, i dodatkowo nieudany test pociągnie za sobą konsekwencje – uszkodzenie używanego narzędzia, zmarnowanie cennego czasu, czy też poświęcenie pocisku albo otrzymanie punktów Zmęczenia.

Zdarzają się również sytuacje, gdy uparty gracz nie da za wygraną i koniecznie chce drugiej szansy, deklarując inne czynności, które w świecie gry zwiększą jego szanse na powodzenie testu. Dla przykładu, jeśli obładowany ciężarem bohater próbował wspiąć się na kilkumetrową skałę i nie zdał testu, może zadeklarować, że zrzuca cały swój ekwipunek i próbuje wejść bez niego. Albo wyobraźmy sobie sytuację, gdy bohater próbował przekonać strażnika, iż musi zostać przepuszczony, zaś test Blefu nie wyszedł. Jeśli uda się graczowi zdobyć jakieś dodatkowe informacje, które mogą być wielce pomocne w próbie przekonania, może zdecydować, że wraca i próbuje jeszcze raz. Takie sytuacje MG musi rozpatrywać bardzo uważnie, by nie pozwolić graczom na naciąganie tej zasady.

Jeśli MG uzna, że gracz nie próbuje go naciągać i rzeczywiście stara się znaleźć sposób, by powtórzyć test, może się na to zgodzić, ale powinien ukarać postać za poprzednią porażkę i podnieść PT choćby o 2. Czasem zaś, gdy np. obładowana postać próbowała się wspiąć na wspomnianą wcześniej skałę i się jej nie udało, po czym zrzuca plecak i deklaruje, że chce spróbować jeszcze raz, bo teraz będzie jej łatwiej – MG sam uzna, czy ukarać postać za kombinowanie i dodać mimo wszystko PT, czy w ogóle nie pozwolić na test i zadecydować, że mimo wszystko nie daje rady, czy też w końcu uznać, że faktycznie, zostawiwszy swój ekwipunek powinna mieć większe szanse – i pozwolić na powtórny test bez zwiększenia PT lub nawet zmniejszyć wcześniejszy PT, jeśli wynikał z obciążenia.

Testy otwarte

Na sesjach „Monastyru" zdarzają się sytuacje, kiedy nie wystarczy wykonanie normalnego testu o określonym PT. Nie można jednoznacznie określić, czy postać taki test zdała czy nie. Jeśli bohaterowie zbliżają się np. do zastawionej na nich w lesie pułapki, możemy sprawdzić nie tyle, czy ją w ogóle zauważyli, ale z jakiej odległości. Bardzo często jest to niezmiernie ważne - jeśli bowiem dostrzegli pułapkę w momencie, w którym w nią wdepnęli, niewiele im to da, zaś gdy zorientowali się np. trzydzieści metrów wcześniej, sytuacja zmienia się całkowicie. Za pomocą zwykłych testów MG musiałby zarządzić całą serię testów, np. co 10 metrów (co jest niedorzeczne), albo wpierw ustalić, z jakiego dystansu pozwoli im na test - gdyby wybrał dużą odległość, PT byłoby wysokie i szansa zdania niska, zaś gdyby wybrał małą odległość - łatwo byłoby test zdać, ale gracze by nic nie zyskali, bo brakłoby im czasu na przygotowanie się.

W tego typu sytuacjach bohaterowie nie będą się mierzyli z zadaniem o określonej z góry trudności (PT), a odwrotnie - sprawdzą najpierw swoje możliwości za pomocą testu bez PT, a następnie powiedzą MG jaki maksymalny PT udało by im się owym testem pokonać. Wtedy, zależnie od ich sukcesów, MG powie więcej lub mniej, albo wcześniej lub później, o tym co udało im się np. spostrzec. Lub w innych sytuacjach - po prostu jak dobrze sobie poradzili z jakimś zadaniem, które nie polegało tylko na tym, czy coś się uda czy nie, ale w jakim stopniu się uda.

W jaki sposób gracze mają obliczyć ów wynik i podać go MG? Bardzo prosto:

Najpierw przeprowadzają zwyczajny test określonego przez MG Współczynnika i Umiejętności. Jako, że do zdania testu wymagane są dwa sukcesy (z wyjątkiem testów opartych o Umiejętność, której bohater nie posiada wcale), kość o najwyższym wyniku można zignorować.

Pozostają nam dwie, którym trzeba się przyjrzeć dokładniej.

Wpierw obniżmy tą z większym wynikiem za pomocą naszej Umiejętności.

Teraz, aby określić, jaki największy PT dzięki otrzymanym wynikom uda nam się pokonać, wystarczy od Współczynnika odjąć gorszy (czyli wyższy) z dwóch wyników. Dokładnie taki PT uda nam się pokonać. Osiągniętą w ten sposób różnicę nazywamy Punktami Sukcesu.

Jeśli test nie wyszedł nawet dla PT 0, otrzymana ujemna różnica w podobny sposób określi jak bardzo się nie powiódł. Różnicę w teście nie zdanym nazywamy Punktami Porażki.

Przykład: *Testujemy Spostrzegawczość równą 14 i Umiejętność Wypatrywanie na poziomie 4. Wyniki na kościach to 5, 8 i 16.*

Do zdania testu wystarczą dwa sukcesy, więc ignorujemy 16 - nie ma ona wpływu na powodzenie testu. Pozostaje nam 5 i 8.

Wyższą cyfrę czyli 8 obniżamy sobie za pomocą Umiejętności Wypatrywanie o 4 punkty, co daje nam wynik 4. Teraz więc mamy wyniki 5 i 4.

Obydwa wyniki muszą zmieścić się poniżej Współczynnika i PT, wystarczy zatem sprawdzić ten większy (czyli 5), a wtedy mniejszy zmieści się również.

Nasza Spostrzegawczość wynosi 14, na kostce mamy wynik 5, więc jesteśmy w stanie pokonać test o PT 9 (14 - 5 = 9).

Mówimy MG, że udało nam się zdać test Wypatrywania o PT 9, lub że osiągnęliśmy 9 Punktów Sukcesu.

Przykład 2 : *Jak wyglądałaby sytuacja, gdyby w powyższym przykładzie bohater miał niższy poziom Spostrzegawczości i gorsze wyniki na kościach? Oto przykład testu nieudanego.*

Testujemy Spostrzegawczość równą 9 i Umiejętność Wypatrywanie na poziomie 4. Wyniki na kościach to 8, 15 i 18.

Do zdania testu wystarczą dwa sukcesy, więc ignorujemy 18 - nie ma ona wpływu na powodzenie testu. Pozostaje nam 8 i 15.

Wyższą cyfrę czyli 15 obniżamy sobie za pomocą Umiejętności Wypatrywanie o 4 punkty, co daje nam wynik 11. Teraz więc mamy wyniki 8 i 11.

Obydwa wyniki muszą zmieścić się poniżej Współczynnika i PT, wystarczy zatem sprawdzić ten większy (czyli 11), a wtedy mniejszy zmieści się również.

Nasza Spostrzegawczość wynosi 9, na kostce mamy wynik 11 - czyli nie udało się. Różnica wynosi 2.

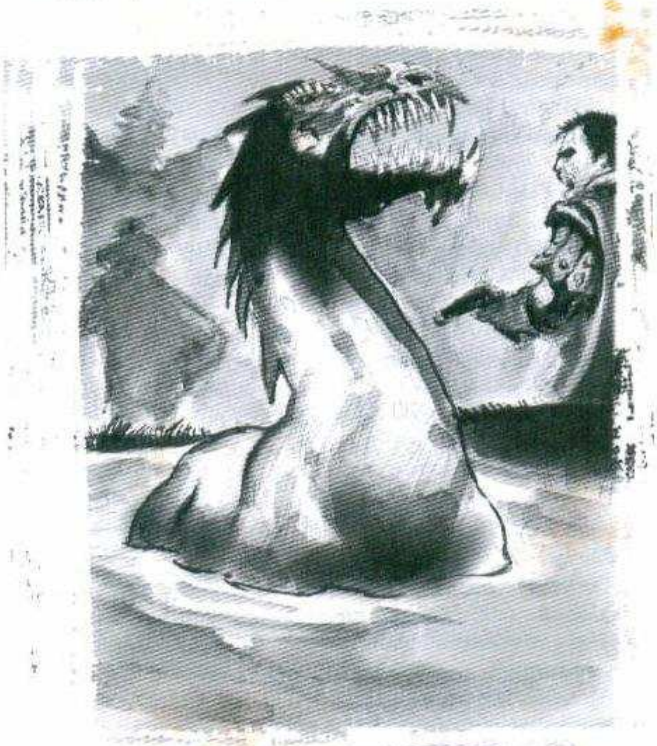
Mówimy MG, że nie udało nam się zdać testu Wypatrywania o 2 Poziomy Trudności, co oznacza 2 Punkty Porażki.

Bez względu na to, że w teście otwartym MG nie podaje PT gracze powinni uwzględnić PT wynikające z innych okoliczności i znane im - jak np. zmęczenie postaci czy odniesione rany, które obniżą Współczynnik w normalny sposób.

Otwarte testy można wykonywać zawsze wtedy, gdy nie wystarczy sprawdzić, czy coś się udało czy nie, ale jak bardzo się udało - czyli np. jak daleko udało się czymś dorzucić, skoczyć, jak szybko udało się przebiec jakiś odcinek czy przeszukać pomieszczenie, jak mocne wrażenie udało się zrobić na damie, jak dokładne informacje zdołało się przypomnieć na dany temat itp.

Dzika kostka w testach otwartych

Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie by i w teście otwartym wspomnieć MG o wyniku na dzikiej kostce. W przypadku wspomnianej sytuacji z pułapką w lesie test Wypatrywania powie, z jakiej odległości dany bohater dostrzegł niebezpieczeństwo, zaś dzika kostka może dodatkowo określić, w jaki sposób je wypatrzył lub chociażby, jakie szczegóły udało mu się wyłowić. Jeden bohater może ostrzec resztę o podejrzanym ruchu już ze stu metrów (świetnie zdany test, ale wynik na dzikiej kostce słaby), drugi zaś wypatrzy zbójów prawie jako ostatni, ale za to poinformuje innych, że to Bardańczycy, bo mignęła mu czerwona szarfa (słabo zdany test, za to rewelacyjny wynik na dzikiej kostce).



Pogromca bestii w starciu na rubieżach Kaldosu (rys. MSJ)

Testy przeciwstawne

Oprócz opisanych dotychczas testów, gdzie interesowało nas tylko to, czy postać osiągnęła sukces czy nie, zdarzą się również sytuacje, w których pojawia się oponent - zdający własny test. Jeśli bohater próbuje okłamać spotkanego dworaka, liczy się nie tylko sukces, ale i to, czy ów dworak nie jest na tyle bystry, by mimo wszystko nabrać podejrzeń. Jeśli bohater próbuje dogonić uciekającego wyrostka, ważne jest zarówno to jak szybko i sprawnie pędzi on sam, jak i to, czy uciekający nie radzi sobie jeszcze lepiej! W takich testach (siłowanie się na rękę, ściganie się, przekonywanie, próby kradzieży kieszonkowej itp.), zwanych testami przeciwstawnymi, kośćmi muszą rzucić obie strony. Wygląda to tak:

Obie postacie wykonują test otwarty, ale z uwzględnieniem PT wynikającym z okoliczności. Dodatkowym PT obniżającym testowany Współczynnik jest poziom Umiejętności oponenta, która jest przez niego używana w teście (często każda ze stron będzie testować inny Współczynnik i z innym PT, np. jedna Spostrzegawczość, a druga Spryt lub Zręczność, wspomagając się odpowiednią Umiejętnością).

Jeśli jedna postać w ogóle nie zdała testu, a druga zdała, wtedy oczywiście test porównawczy rozstrzyga się już w tym momencie - wygrywa ta strona, która test zdała.

Jeśli obydwie postacie odniosły porażkę, wtedy test przeciwstawny wygrywa strona, która osiągnęła mniej Punktów Porażki. Jednak jeśli test dodatkowo określał, czy postać w ogóle czegoś dokona – porażka oznacza, że się to nie udało (bez względu na to, że i tak uzyskała przewagę nad oponentem).

Jeśli obydwie postacie odniosły sukces, wygrywa ta strona, która osiągnęła więcej Punktów Sukcesu.

Jeśli MG potrzebuje dokładniejszej informacji (np. gdy ma to wpływ na dodatkowe reguły), sprawdza różnicę między wynikami testów obydwu stron. Może zinterpretować ją jako liczbę metrów uzyskanych przez jedną ze stron w pościgu albo minut, zależnie od sytuacji.

Przykład: *Bohater próbuje zajść od tyłu wartownika, który pilnuje ukrytego w lesie obozowiska rozbójników.*

Bohater posiada Zręczność na poziomie 14 i Ukrywanie 3, strażnik zaś Spostrzegawczość na poziomie 12 i Nasłuchiwanie 2.

Każda ze stron otrzymuje PT za Umiejętność oponenta, więc w tym teście Zręczność bohatera spada o 2, zaś Spostrzegawczość strażnika o 3.

Bohater testuje Zręczność na poziomie 12 i Ukrywanie 3. Strażnik zaś Spostrzegawczość na poziomie 9 i Nasłuchiwanie 2.

Bohater uzyskuje na kościach 4, 10 i 16.

Zgodnie z wyjaśnionymi wcześniej zasadami testów otwartych bohater ignoruje wynik 16, zaś wynik 10 obniża dzięki Ukrywaniu o 3 oczka. Otrzymuje 4 i 7, które porównuje ze swoją Zręcznością (12). Test jest zdany, a różnica wynosi 5 PT (12 - 7 = 5).

Strażnik uzyskuje na kościach 6, 9 i 19.

Strażnik ignoruje wynik 19, zaś wynik 9 obniża dzięki Nasłuchiwaniu o 2. Otrzymuje 6 i 7, które porównuje ze swoją Spostrzegawczością (9). Test jest również zdany, a różnica wynosi 2 PT (9 - 7 = 2).

Bohater uzyskał sukces na poziomie 5 PT, zaś strażnik na poziomie 2 PT. Test przeciwstawny wygrywa bohater trzema PT różnicy.

Należy zwrócić uwagę, że nie wszystkie konflikty rozstrzygane będą za pomocą testów porównawczych. Jeśli postacie staną do turnieju strzeleckiego, albo spróbują się kto więcej udźwignie lub kto dalej skoczy, wtedy jedna strona w niczym nie przeciwstawia się drugiej - po prostu każda z postaci musi wykonać swój test o określonym przez podjęte wyzwanie PT.

Więcej o PT

To, czy przeprowadzana przez bohatera akcja będzie dla niego trudna czy łatwa zależy oczywiście od poziomów jego Umiejętności i Współczynników, ale równie ważne są wszystkie warunki i sytuacja, w jakiej się znalazł. Przykładowo trudniej będzie trafić z muszkietu szybującego nad koronami drzew ptaka, kiedy wieje silna wichury, a deszcz siecze w oczy niż przy dobrej pogodzie i czystej linii strzału. Nie problem dojrzeć jeźdźca sto kroków od nas, ale w bezksiężycową noc jest to już prawie niemożliwe. Czasem podobne zadania okazują się być różnej trudności ze względu na szczegóły, np. otworzyć kłódkę wytrychem to dla łotrzyka żaden problem, ale jeśli zatarła ją rdza, bohater będzie się musiał nieźle namęczyć.

Wszystkie tego typu warunki, które MG uzna za znaczące dla testu, stanowią dodatkowe punkty Poziomu Trudności tego testu, czyli obniżają na czas rzutu kośćmi testowany Współczynnik. Jako, że najczęściej poziomy Współczynników wynoszą około 10-12 (lub nieco więcej), widać jak na dłoni, że przykładowy PT 8 sprowadzi Współczynnik niemal do zera. PT 8 to test niezwykle trudny.

Bazowy test, który zda większość bohaterów w przeciętnej drużynie i odsieje tylko najsłabszych, posiada PT 0. Test o PT 2 możemy już nazwać dość trudnym. Jeśli MG chce rzucić graczom poważniejsze wyzwanie, ustali PT 4, czyli trudny test. Tu już odpadnie wielu z bohaterów. PT 6 może stanowić problem już nawet dla najlepszych, jest to test bardzo trudny. Zaś PT 8 to test z górnej półki i niewielu ma szansę go zdać. Podane cyfry są tylko przykładami i służą łatwiejszemu posługiwaniu się trudnościami testów. Podczas gry nic nie stoi na przeszkodzie, by MG zarządził PT 1, PT 3, czy choćby PT 11.

Jeśli MG uzna zadanie za niemożliwe, nie powinien używać do tego wysokich poziomów PT, tylko po prostu zabronić testu. Inaczej owe rzeczy niemożliwe mogłyby się czasem udać, np. jeśli gracz wyrzuciłby na kościach dwie jedynki.

MG może przydzielać PT nawet w testach przeciwstawnych, i to zarówno jednakowe PT wszystkim, jak też czasem każdej stronie różne, np. jeśli jedna postać się skrada, druga zaś wypatruje, a przy tym szaleje śnieżna zamieć lub wokół panuje mrok - PT otrzyma tylko ten wypatrujący.

MG może ustalać Poziomy Trudności intuicyjnie, np. widząc, że bohater chce przekonać strażnika, iż nie ma nic wspólnego z leżącym obok trupem, mimo swych zakrwawionych rąk i poszarpanego w walce ubrania, MG zdecyduje, że PT testu Blefu wynosi 9 - po prostu. Kiedy indziej może zsumować poszczególne utrudnienia, za każde z nich dodając 1 lub kilka punktów PT. Na przykład gdy bohater skacze z dachu na dach, a oceniając odległość MG ustalił PT na 2, bierze dodatkowo pod uwagę kolejne warunki: za to, że dach jest oblodzony dodaje 2, za szalejącą śnieżycę 1. Po zsumowaniu otrzymuje PT 5.

Utrudnienia dodatkowe mogą wynikać z pogody (deszcz, mgła itd.), ukształtowania terenu, uciążliwego hałasu lub tłumu, ciemności, a czasem nawet z pośpiechu. Pamiętaj jednak, że w jednych akcjach mrok czy silny wiatr może przeszkadzać, a w innych wcale nie - zależy to zawsze od tego, co bohater chce zrobić.

Jeśli ocena PT sprawia ci trudności, zerknij na przykłady dosyć często spotykanych sytuacji i deklaracji graczy sytuacji omówionych w kolejnych punktach.

W niektórych sytuacjach okoliczności wyjątkowo sprzyjają bohaterowi i MG może przyznać mu ułatwienie zamiast utrudnienia. Ułatwienie dodaje się do Współczynnika (a nie odejmuje, jak PT). Ułatwienia powinny być przyznawane rzadko, bo jeśli test jest tak prosty, to nie ma sensu go wykonywać. Ułatwienia najczęściej stosuje się w testach przeciwstawnych.

Testowanie poszczególnych sytuacji

W mechanice „Monastyru" nie istnieje żadne stałe przyporządkowanie poszczególnych Umiejętności do określonych Współczynników. O tym, czy np. podczas wędrówki przez góry do testu Wspinaczki użyć Budowy, Zręczności, czy chociażby Wytrwałości, powinien zadecydować MG. Dzięki tej swobodzie posiada on możliwość dokładniejszego zobrazowania sytuacji za pomocą mechaniki – jeśli bohater wędruje trudną górską drogą już kilka dni, MG zarządzi test Wspinaczki w oparciu o Wytrwałość. Jeśli postać wspina się z trudem po niemal pionowej skale, zależnie od odcinka użyta może zostać Budowa lub Zręczność. Podczas próby przeskoczenia ziejącej grozą szczeliny Wspinaczka połączy się z Opanowaniem. Opisane poniżej sytuacje jedynie sugerują Mistrzowi Gry sposób przeprowadzenia testów. Nie należy się kurczowo trzymać podanych w nich reguł. Przeglądając poniższe propozycje szczegółowych zasad MG może nauczyć się, jak korzystać z reguł w sposób swobodny, tak by w każdej chwili móc różnorodnie wykorzystywać możliwości tkwiące w mechanice gry i dzięki temu uzyskać maksimum emocji podczas zmagań bohaterów.

Testy siłowe

Testy siłowe najczęściej oparte będą na Budowie oraz Umiejętności Atletyka.

Wyważenie kopniakiem dębowych drzwi to test o PT 4, a jeśli drzwi są naprawdę solidne, może to być nawet PT 6. Po nieudanej próbie bohater może próbować nadal, jednak MG powinien dodać mu punkt Zmęczenia i jeśli to ważne, uznać, że bohater stracił około minutę (oczywiście, nie na jedno kopnięcie, a całą serię prób wyważenia). Jeśli test był minimalnie nieudany, MG może obniżyć PT ze względu na to, że drzwi zaczynają trzeszczeć w zawiasach i pojawiło się na nich już kilka pęknięć. Najlepiej wtedy, by zmęczonego bohatera zastąpił ktoś inny i dokończył dzieła.

Siłowanie się na rękę należy rozwiązywać za pomocą testu przeciwstawnego, przy czym nie zaszkodzi przed walką sprawdzić obu walczącym Opanowanie – i jeśli zaczną puszczać któremuś nerwy, doliczyć 1 do PT. Jeśli MG zależy, by sprawę załatwić szybko, walkę można rozstrzygnąć za pomocą jednego testu, a różnicę dodatkowo zinterpretować jako PT testu Wytrwałości, by sprawdzić, czy po walce postać otrzyma punkt Zmęczenia.

Jeśli MG chce przeprowadzić dłuższy i emocjonujący turniej, może podzielić zmagania na tury, a wyniki poszczególnych testów interpretować jako zdobywane punkty przewagi (dodawane przeciwnikowi jako PT do kolejnego testu). Przy np. 20 punktach przewagi postać zwycięża, a ilość tur to PT testu Wytrwałości, by sprawdzić, czy walczący bardzo odczuł walkę.

Rzucanie ciężarami na odległość (nie chodzi tu o celne rzuty itd.) to test otwarty, przy czym wynik reguluje tylko w niewielkim stopniu stałe możliwości postaci, które wynikają bezpośrednio z sumy Budowy i Atletyki. Jeśli bohater ciska 10-kilogramowym ciężarem, przeciętnie dorzuci nim na odległość równą połowie sumy Budowy i Atletyki (w metrach). Jeśli zaś ciężar waży około 5 kilogramów, można uznać, że wynik będzie dwa razy lepszy. Oczywiście, jeśli ów ciężar jest poręczniejszy, wyniki będą lepsze, a jeśli np. wokół jest zbyt ciasno, by wziąć porządny zamach - gorsze.

Wynik testu otwartego daje ćwierć metra za każdy pokonany punkt PT. Jeśli zaś test jest całkiem nieudany, wynik może być dowolnie gorszy, włącznie z potknięciem się i upuszczeniem przedmiotu pod nogi.

Przesuwanie ciężarów zależeć będzie od tak wielu czynników, że każdorazowo MG musi sam ustalić odpowiedni PT. O wiele łatwiej toczyć kamienną kulę niż ciągnąć równie ciężki kamienny blok. Jeśli bohater ma do dyspozycji linę czy jakiś drąg, i umiejętnie ich użyje, również test powinien stać się kilkukrotnie łatwiejszy. Na trudność będzie miało wpływ podłoże (czy to piasek, czy marmurowa posadzka, czy usiany bruzdami grunt) a także to, czy trzeba taszczyć ciężar pod górę. Jako przykład może posłużyć kamienna płyta zamykająca grobowiec, ważąca ćwierć tony. Aby przesunąć ją na bok trzeba zdać test o PT 6. Jeśli płyta waży pół tony, PT zwiększymy dwukrotnie. Każdy dodatkowy pokonany PT oznaczać będzie, że płyta drgnęła i przesunęła się o 10 cm, zaś każda próba kosztować będzie bohatera 1 punkt Zmęczenia. Jeśli do pracy weźmie się kilku ludzi na raz, PT można rozdzielić pomiędzy nich (podobnie jak Zmęczenie), zaś sukcesy każdego z nich zostaną zsumowane.

Skakanie i upadki

Skakanie najczęściej będzie oparte na Zręczności oraz Umiejętności Wysportowanie.

Jeśli bohater próbuje **skoczyć na odległość** najdalej jak potrafi, wykonuje test otwarty, zaś jego wynik reguluje w niewielkim stopniu tylko przeciętne osiągi. Owe średnie możliwości bohatera należy obliczyć, dzieląc sumę jego Zręczności i Wysportowania przez 4 – na tyle metrów skoczy, jeśli weźmie rozbieg, a przy tym żadne dodatkowe warunki nie utrudniają testu. Każdy punkt PT pokonany w teście otwartym zwiększy wynik o ćwierć metra. Bez rozbiegu postać skoczy o połowę krócej.

W wypadku, gdy bohater musi przeskoczyć odległość równą jego przeciętnemu wynikowi lub mniejszą, a nic mu w tym nie przeszkadza, nie potrzeba wykonywać żadnego testu. Jeśli odległość jest większa musi się wytężyć, czyli za pomocą udanego testu odpowiednio zwiększyć swój typowy wynik. W takim przypadku, gdy test nie wyjdzie, bohater niechybnie spadnie - bez względu na to, jak bardzo skok nie wyszedł, z pewnością nie wystarczył by osiągnąć cel.

Jeśli sytuacja wymaga, by bohater **przeskoczył** jakąś rozpadlinę czy dół, a przy tym nie ma czasu na przygotowanie się do skoku, lub strop uniemożliwia swobodne wybicie się, test będzie znacznie trudniejszy i może się zdarzyć, że postać nie osiągnie nawet cząstki swojego standardowego wyniku lub wręcz potknie się i runie w dół. PT naliczony zgodnie z normalnymi zasadami będzie stanowić prawdziwą trudność testu i dopiero po jego pokonaniu można sprawdzić, ile jeszcze punktów PT udało się przekroczyć w otwartym teście.

Przykład: *Bohater ma Zręczność na poziomie 12 i Wysportowanie 2 (łącznie 14). Przeciętny skok tej postaci wynosi 3,5 metra (14 / 4 = 3,5).*

Próbuje przeskoczyć 4-metrową przepaść, podczas gdy zacina deszcz, a ziemia jest rozmiękła – za co MG naliczył PT 2.

Jako, że PT testu wynosi 2, testować będziemy Zręczność na poziomie 10, a nie 12.

Gracz rzuca kośćmi i wypada 3, 8 i 15. Zgodnie z zasadą omówioną przy okazji otwartych testów ignorujemy wynik 15, ponieważ do zdania testu wystarczą dwa sukcesy. Zostają wyniki 3 i 8.

Dzięki Umiejętności Wysportowanie (na poziomie 2) zmniejszamy większy wynik (8) o dwa punkty, czyli teraz na kościach mamy 3 i 6.

Aby zdać test, obie kości muszą zmieścić się poniżej Współczynnika, czyli interesuje nas tylko 6 (jeśli zmieści się 6, to na pewno i 3).

Sprawdzamy różnicę między Zręcznością (aktualny poziom, zmniejszony przez PT, wynosi 10) a kością o wyniku 6. Różnica wynosi 4 – tyle punktów PT udało nam się pokonać w teście otwartym.

Za każdy z tych 4 punktów doliczamy sobie ćwierć metra, co daje jeden dodatkowy metr do naszego 3,5-metrowego skoku. Czyli ostatecznie okazało się, że tym razem skoczyliśmy na 4,5 metra! Przepaść miała 4 metry. Uff, udało się...

Oto kilka przykładów, ukazujących za co MG może dodać punkty PT do testów skakania: za uciążliwy deszcz +1 lub +2 PT, za oblodzoną lub niewygodną powierzchnię rozbiegu +1 lub +2 PT. Za ruch celu (np. skok na dach pędzącej karety) – około +2 do +4 PT. Warto pamiętać o Obciążeniu – PT zgodnie z regułami Obciążenia. Z pewnością należy też dodać PT, jeśli przeciwległy brzeg rozpadliny czy przepaści położony jest wyżej niż ten, z którego bohater skacze – około +3 PT za każde ćwierć metra. Odwrotnie zaś, w dół skakać jest o wiele łatwiej – MG może dodać po prostu ćwierć metra do długości skoku za każdy metr różnicy (lecz ostatecznie nie więcej niż kilka metrów). Przy zbyt dużych różnicach wysokości problemem jest już raczej, by w ogóle przeżyć upadek niż tylko przebyć przepaść.

Nie zawsze skacze się na odległość, czasem trzeba **zeskoczyć z pewnej wysokości** tak, by się przy tym nie połamać.

Upadek z 2 – 5 metrów to rana Lekka, do 10 metrów Ciężka, a do 20 Śmiertelna.

Jednak od tej ogólnej reguły jest kilka ustępstw. Po pierwsze, gdy postać po prostu leci w dół zupełnie bez kontroli, otrzymuje obrażenia bez szansy na ich uniknięcie, jeśli natomiast bohater sam zdecydował się zeskoczyć, wykona test Zręczności i Wysportowania o PT równym wysokości w metrach. Jeśli test zda, obrażenia zmniejszone są o jeden poziom (oprócz Śmiertelnych).

Po drugie upadek może zostać zamortyzowany przez podłoże oraz szczęście. Jeśli bohater spada na snop siana czy pomiędzy gałęzie drzew itd. MG może rzucić K20:

Jeśli był to wóz siana, to wyniki od 1 do 10 zmniejszą o tyle metrów efekt upadku. Wyniki powyżej bohaterowi niestety nie pomogą.

Miękkie podłoże – podobnie, ale liczą się tylko wyniki od 1 do 5.

Rzucanie i unikanie

Aby **rzucić** niezbyt ciężkim przedmiotem w określony cel i trafić, trzeba zdać test Wysportowania oparty na Zręczności. PT rośnie ze względu na odległość - za każde 5 metrów o 1. Ważna jest również wielkość celu. Cel rozmiarów człowieka będzie tu standardem o PT 0. Dwukrotnie większy (np. niedźwiedź) zadziała odwrotnie niż PT, podnosząc Współczynnik na czas testu o 1, cel rozmiarów konia podobnie – o 2, i tak dalej. Jeśli zaś cel jest od człowieka dwukrotnie mniejszy należy doliczyć +2 do PT, a za czterokrotnie mniejszy +4 PT. Za cel wielkości głowy doliczyć należy +8 PT. Jeśli kamień nie leży w ręce albo w ogóle jest to nieporęczny pocisk, PT może wzrosnąć dowolnie – czasem o +1, czasem nawet o +6. Ponadto, jeśli cel się porusza, PT także wzrasta: jeśli przechadza się powoli o +1 lub +2 PT, a gdy biegnie lub kluczy – dowolnie. Trafienie przeciwnika ze sporej odległości, gdy ten się porusza w sposób nieprzewidziany jest niemal niemożliwe i zależy w dużej mierze od szczęścia.

Warto tu wspomnieć, że trafienie kamieniem spowoduje najczęściej Draśnięcie, choć jeśli ktoś oberwie prosto w głowę, może to być rana Lekka, a czasem nawet Ciężka!

Rzut nożem czy siekierą to już większa sztuka (opis znajdziesz w regułach dotyczących walki), chyba, że po prostu chcesz palnąć kogoś bez względu na to, czy trafisz ostrzem czy też trzonkiem.

Skoro można już rzucać, trzeba również nauczyć się takich miotanych pocisków **unikać**. Gdy jakiś cham ciśnie w kogoś kamieniem, a ten widząc rzut spróbuje uniknąć pocisku, bynajmniej nie wykonuje się wtedy testu przeciwstawnego. Kamień po prostu leci – ofiara nie ma wpływu na jego celność, zaś rzucający nie ma żadnej kontroli nad tym, czy przeciwnik zdoła się uchylić, czy nie. Rzucający wykona swój test, by sprawdzić czy trafił, zaś ofiara aby uniknąć kamienia – podobny test Wysportowania oparty na Zręczności. Jeśli kamień ciśnięto z odległości 10 metrów, PT wyniesie +1, i za każdy metr bliżej wzrośnie dodatkowo o 1, osiągając +6 PT przy pięciu metrach, w końcu +10 PT w odległości 1 metra. Test ten może być trudniejszy, jeśli ruch rzucającego dostrzegło się w ostatniej chwili – około +2 do +4 PT, w zależności od tego, jak daleko stoi ów niegodziwiec. Oczywiście, w przypadku gdy jest on naprawdę daleko (20 metrów i więcej) wystarczy odsunąć się na bok, bez jakiegokolwiek testu.

Czasami można w podobny sposób uniknąć strzału z łuku, o czym wiedzą wojownicy z Agarii. Jednak strzała mknie szybciej niż ciśnięty ręką kamień, więc test będzie znacznie trudniejszy. Przy 40-tu metrach PT wyniesie +1, przy 30-tu +2 PT, przy 20-tu +4 PT, przy 10-ciu + 8 PT, a przy 5-ciu +16 PT. Aby zaś zejść z linii strzału bez wykonywania testu, trzeba zauważyć puszczającego cięciwę łucznika z odległości nie mniejszej niż 50 metrów.

Uniknąć kuli wystrzelonej z muszkietu już się nie da, można za to widząc strzelca rzucić się na ziemię jeszcze zanim wystrzeli. Odbywa się to na zasadzie przeciwstawnego testu Refkleksu. Jeśli zdążysz paść na ziemię, zyskasz tyle, że strzelec będzie musiał poprawić cel, i oczywiście nieco trudniej mu będzie trafić. Poza tym w odpowiednim otoczeniu można w ten sposób odtoczyć się za jakiś głaz, wczołgać do dołu itp.

Powyższe reguły unikania nie dotyczą sytuacji walki i stosowane są tylko podczas tych momentów przygody, w której nie weszła do gry mechanika walki.

Testy kondycji

Testy kondycji sprawdza się testując Umiejętność Atletyka w oparciu o Wytrwałość.

Nie udany test oznacza, że postać otrzymuje 1 punkt Zmęczenia, co oznacza +1 PT do wszystkich testów (czyli obniża na pewien czas wszystkie Współczynniki, a także obliczone przed grą Współczynniki dodatkowe – bez potrzeby ponownego ich przeliczania).

Nie zawsze gracz musi otrzymać szansę w postaci testu Wytrwałości - w niektórych sytuacjach MG może naliczać postaci punkty Zmęczenia bez jakiegokolwiek testu.

Najczęstszą przyczyną testów Zmęczenia będzie zaniedbanie lub zignorowanie przez bohaterów potrzeby snu. W połowie nieprzespanej nocy, albo nawet nieco wcześniej, MG zarządzi pierwszy **test senności**, zaś przy kolejnych – mniej więcej co kilka godzin (najlepiej zarządzany dla wszystkich graczy równocześnie), może podnosić PT testu o +1. Nawet najmocniejszych wojowników zmorzy w końcu sen, a gdy zmęczony organizm nie wytrzymuje już ciągłej akcji, ruchy stają się powolne i niezdarne, zaś umysł ociężały. Jeśli ktoś ma żelazną wolę, może wytrzymać bez snu i kilka dni, jednak będzie działał resztkami sił i niewiele zyska na tym wyrzeczeniu.

Testy wyczerpania wykonuje się podczas ciężkiej pracy (nie tylko fizycznej, ale i umysłowej), długich wędrówek

itp. Jeśli dodatkowo postać pracuje o głodzie lub przy zbyt skromnych posiłkach, MG zwiększy PT testu od +1 nawet do +4. Od tego, jak wielki wysiłek wkłada bohater w swoje działanie, MG będzie nakazywał częstsze lub rzadsze testy, lub przydzieli automatyczne punkty Zmęczenia. Należy pamiętać, że sam rodzaj pracy nie decyduje o zmęczeniu, ale to jak postać się do niej przykłada. Można rozłupywać głazy w kamieniołomach i trochę się tylko zasapać, można też w godzinę wyrobić więcej, niż kto inny przez cały dzień - to jednak kosztuje sporo sił. Dlatego MG musi sam ustalić, kto i kiedy musi wykonać test. Każdy kolejny, zarządzony przez MG test Zmęczenia jest trudniejszy o +1 lub +2 PT. Jeśli bohater nie jest nawykły do określonego rodzaju pracy, może dostać dodatkowy +1 lub +2 PT do testu, zaś jeśli wykonuje pracę dobrze sobie znaną - posiada odpowiadającą jej Umiejętność, może zignorować tyle PT testów, ile wynosi poziom tej Umiejętności.



Barbarzyńcy z klanu Karrahan [rys. RG]

Kary w postaci punktów Zmęczenia mogą wynikać także z innych warunków, jak np. **wyziębienie** (gdy bohater wędruje przez śnieżne pustkowia bez odpowiedniej ochrony) czy też **głód i pragnienie** (mniej więcej +3 PT na dzień).

Najczęściej wystarczy zwyczajnie zasugerować graczom, że ich postacie są zmęczone lub wyczerpane, a ci zdecydują się na odpoczynek. Jednak gdy zadeklarują, że mimo wszystko chcą jeszcze gdzieś wyruszyć, bo szkoda im czasu na sen, MG zarządzi opisane testy zmęczenia. Bywa, że dopiero cyfry uzmysłowią graczom, co naprawdę znaczy zmęczenie ich bohaterów. Wtedy pewnie zastanowią się ponownie, czy warto walczyć z organizmem, czy też lepiej najpierw odpocząć. Jeśli bohater nie spał od kilkudziesięciu godzin, do tego również nie jadł i postanowił czuwać na straży, podczas gdy wokół panuje mróz i sypie śnieg, łącznie może otrzymać nawet i kilkanaście PT, co sprawi, że na czas testu jego Współczynniki spadną właściwie do zera. Jeśli suma PT przekroczy wartość Wytrwałości, MG może uznać, że postać padła z wyczerpania.

Jak rozstrzygnąć sprawę **trucizn?** Bohater wykonuje test Wytrwałości bez pomocy jakiejkolwiek Umiejętności, zaś PT testu zależne jest od mocy trucizny. Jeśli test wyjdzie, trucizna zadziała z mniejszą mocą, jeśli zaś nie wyjdzie - z większą. Efekt, zarówno słabszy, jak i mocniejszy, zależy od rodzaju trucizny. Na przykład Czarcie Ziele w przypadku silniejszego zadziałania pozbawi bohatera przytomności i sprowadzi koszmarne wizje, w przypadku słabszego - spowoduje tylko osłabienie równe 3 punktom Zmęczenia. Zabójcze trucizny mogą zadawać obrażenia Ciężkie albo Lekkie za każdą jedną porcję.

Kary za przeciążenie

Oprócz zmęczenia MG może również ukarać bohatera dodatkowym PT za zbyt wielkie ciężary, które ten dźwiga. Dla uproszczenia gry nie należy za każdym razem obliczać ile i co dokładnie postać przy sobie nosi. Warto za to zwrócić uwagę na ewidentną przesadę - gdy np. bohater biegnie z kilkoma muszkietami, albo z tygodniowym zapasem prowiantu dla całej drużyny, lub próbuje wynieść rannego towarzysza. Bez wykonywania testu MG patrzy na Budowę bohatera oraz dźwigany ciężar i przydzieli odpowiednie PT, jednak dotyczące tylko testów sprawnościowych - obciążenie bowiem nie zmniejszy psychicznych możliwości postaci itp.

Można przyjąć, że 20 kilogramowy ciężar to +10 PT, zmniejszone o poziom Budowy Bohatera, 50 kilogramowy to +20 PT zmniejszone o poziom Budowy, zaś 100 kilogramowy to +30 PT minus Budowa.

Wspinaczka

Aby **wspinać się na wysokie górskie szczyty,** pokonując dzięki linom i czekanom pionowe ściany skalne, wymagana jest Umiejętność Wspinaczki, której nie znajdziesz na podstawowej liście Umiejętności.

Jednak do tego, by **wdrapać się kilka metrów** na drzewo czy po wystających rzeźbieniach na piętro kamienicy wystarczy zdać test Wysportowania, oparty na Zręczności.

Wdrapanie się na drzewo to żadna filozofia, i jeśli tylko sięgnąć można gałęzi, wystarczy zwykły test o PT 0, lub nawet uda się to bez żadnego testu. Ale gdy trzeba poradzić sobie bez gałęzi i dostać się wyżej obejmując tylko sam konar, będzie to już trudniejsze o +2 PT.

Jeśli bohater wdrapuje się na pionową skałę, gdzie łatwo o uchwyt i miejsce dla nóg, otrzyma PT +2, jeśli zaś trudno znaleźć miejsca do zaczepienia PT +4. Próbując wspiąć się na ścianę budowli o wystających rzeźbieniach wystarczy zdać zwykły test o PT 0, lecz gdy zamiast rzeźb znajdzie oparcie tylko w głębokich szczelinach między cegłami, a co pewien czas w gzymsie lub jakiejś szczerbie, będzie to już PT +2. Jeśli przyjdzie się zmierzyć z takim murem, gdzie uchwycić można się ledwo, samymi koniuszkami palców, w płytkich bruzdach, PT wyniesie +6.

W sytuacji, gdy trzeba dostać się na górę po całkiem gładkim murze, pomocna będzie zrzucona z góry lina. **Wspinając się po linie**, PT zmniejszy się o 2, i dodatkowo w razie oblanego testu nie runiemy od razu w dół. W wypadku, gdy trzeba się wciągnąć po swobodnie wiszącej linie (bez supłów), bez żadnej podpory dla nóg, zdać trzeba test o PT +2, zaś aby po takiej zejść - PT 0.

Podczas wspinaczki na duże wysokości jeden test nie powinien decydować o tym, czy bohater się wspiął czy nie. Dla zwiększenia dramatyzmu MG powinien podzielić zdobywaną ścianę na kilka umownych odcinków, mniej więcej 10-metrowych (choć przy wyjątkowo trudnych podejściach może podzielić ją na mniejsze, nawet 2-metrowe - gdy np. bohater próbuje wydostać się ze studni). Dla każdego z nich może określić inny PT, np. w przypadku budynku, gdzie do pierwszego piętra wspinaczkę ułatwiają rzeźby, zaś wyżej jest już tylko lity mur. Dla każdego odcinka gracz wykonuje osobny test. Jeśli jest na tyle szalony, żeby wspinać się np. na 30-metrową wieżę, będą to trzy testy. Każdy zdany test oznacza, że udało się przebyć dany odcinek.

Emocje zaczną się, jeśli gracz nie zda któregoś testu. Spod nóg sypią się kamyki lub nagle zawisa na jednej ręce - to miejsce na inwencję MG, ważne jednak, że otrzymuje przy tym Draśnięcie (naderwane palce, zdarta skóra itd.) oraz 1 punkt Zmęczenia, a następnie musi natychmiast zdać drugi test, trudniejszy o PT +2, który będzie jego ostatnią deską ratunku. Gdy go zda - utrzymał się przy ścianie i może wspinać się dalej. Lecz jeśli i ten test obleje - runie w dół.

Jeśli postać stchórzy i uzna, że podejście jest zbyt trudne, może spróbować zawrócić po swoich śladach i zejść w ten sposób z powrotem na dół, pokonując ponownie te same

odcinki. Gdy zaś odwrotnie, mamy do czynienia z niezwykłym śmiałkiem, może on przyspieszyć jeszcze swą wspinaczkę, i za każde dodane na własne życzenie +1 PT wyprzedzi o kilka metrów swoich kompanów.

Zręczność i Umiejętności to ważna sprawa, ale podczas wspinaczki na kilkunastometrowe lub wyższe ściany równie ważna jest kondycja. Może się zdarzyć, że w szranki staną dwaj bohaterowie, z których jeden jest mocarzem, drugi zaś jest zwinny jak kot. Ów kot pierwsze z pięter pokona pewnie o wiele szybciej, lecz mocarz prawdopodobnie wespnie się wyżej, gdy jego kompan już osłabnie. Za każdy odcinek (10-metrowy) gracz wykonuje test kondycji o PT danego odcinka, zwiększany o +1 PT za każdy kolejny test.

Umiejętność Wspinaczka zastąpić może zarówno Wysportowanie jak i Atletykę w testach wspinania, ponadto PT podczas wspinania z użyciem liny są mniejsze o tyle, ile wynosi poziom tej Umiejętności, zaś bez pomocy liny – o połowę jej poziomu.

Pływanie

Pływanie testuje się na Umiejętności dodatkowej Pływanie opartej na Budowie. Aby utrzymać się na wodzie wystarczy zdać zwykły test, zaś problem zaczyna się wtedy, gdy bohater chce osiągnąć przy tym jakiś dodatkowy efekt, np. utrzymać na wodzie tonącego towarzysza (PT +1) lub dohołować go do brzegu (PT +2). Pływanie podczas sztormu to już nie lada sztuka (PT +4).

Jeśli PT testu jest mniejszy niż poziom Umiejętności Pływanie, bohater nie musi wykonywać testu w ogóle. Każdy nieudany test powoduje zachłyśnięcie się wodą równe Lekkiej ranie, jednak gdy tylko postać dotrze na brzeg, szybko powróci do pełni sił. Ponadto, jeśli postać próbuje przepłynąć naprawdę duży dystans, powinna wykonywać test Zmęczenia za każdy odcinek, równy jej Umiejętności Pływanie – mierzony w kilometrach. Każdy kolejny test Zmęczenia zwiększony jest dodatkowo o +1 PT.

Gonitwy piesze i konne

Zarówno, gdy dwaj przyjaciele chcą porównać swoje biegi, jak i w przypadku, gdy bohater musi dogonić złodzieja lub uciec przed drapieżną bestią lub szarżującym kawalerzystą, sytuację rozstrzygnie ta sama reguła: test przeciwstawny. Otrzymane w nim punkty różnicy MG zamieni zależnie od sytuacji na metry, dziesiątki metrów lub choćby na minuty przewagi, jakie dzielą ścigających się. Gdy bohater wypadł konno z bram miasta w kwadrans po tym, jak zaprzężony w cztery konie powóz pomknął drogą na północ, nie będą nas interesowały metry, a co najwyżej właśnie minuty różnicy. Lecz gdy oczom konnego ukażą się już tumany kurzu, liczyć się zaczną setki metrów. Gdy zaś trzeba dopaść umykającego korytarzem szpiega złapanego na gorącym uczynku, a ten za kilka sekund zatrzaśnie nam przed nosem ciężkie drzwi, ważny będzie każdy metr. Inaczej mówiąc – im dokładniejszą sytuację i mniejszą odległość rozpatrujemy, tym mniejszych i dokładniejszych odcinków używamy, a testy dzieli mniej czasu w grze.

Gonitwy piesze testuje się na Umiejętności Wysportowanie opartej na Zręczności. Jeśli jako odcinków używamy dziesiątek metrów, znaczy to, że z pewnością będzie to wyczerpująca gonitwa. Za każdy test takiego sprintu wykonuje się również test kondycji o PT +1 za każdy kolejny test. Biegnący może zdecydować, że wcale nie daje z siebie wszystkiego i oszczędza energię: za każdy poświęcony punkt PT swojego testu zmniejszy się o tyle samo PT testu kondycji.

Pościgi konne testuje się na Umiejętności Jazda konno opartej na Zręczności. Konie oczywiście męczą się podobnie jak ludzie, ale nie będą tego określały żadne reguły. Nie bez wpływu na wynik jest to, czy postać dosiada szlachetnego wierzchowca nawykłego do biegu, czy też chabety ledwo uwolnionej z kieratu. Za dobrego konia doliczyć trzeba sobie od 2 do 4, a czasem i 6 Punktów Sukcesu. Zero w tym przypadku oznacza zwykłego konia, a nie wspomnianą nieszczęsną istotę, za którą MG powinien raczej przydzielić karę w postaci dodatkowego PT.

Niezbyt mocno obciążona kareta (dwójka ludzi bez zbędnych bagaży) ciągniona przez jednego tylko konia zwiększy PT o +5, zaś za każdego dodatkowego w uprzęży owo PT zmniejszy się o 1, lecz nigdy nie spadnie poniżej 1. Jeśli zaś bohaterowie zapną do niej swoje wierzchowce, z których jeden jest szybszy, drugi wolniejszy, o szybkości zadecyduje najwolniejszy z nich. W końcu gdy zaczną wrzucać na ciągnięty powóz swoje bagaże lub inny ładunek, możliwości zaprzęgu zaczną maleć – mniej więcej o +1 PT za każdy ciężar równy trzem dorosłym ludziom.

Testy Spostrzegawczości

Testy wzroku i słuchu wykonuje się na Umiejętności Wypatrywanie i nasłuchiwanie opartej na Spostrzegawczości.

Jeśli MG chce sprawdzić, czy bohaterowie dostrzegli lub wyłowili jakiś szczegół, który mogli widzieć czy słyszeć tylko przez chwilę (np. ruch w krzakach, przelatujący po niebie ptak, urwany krzyk dobiegający zza drzwi itd.), zarządzi wtedy test o określonym z góry PT.

Jeśli natomiast mają oni szansę zwrócić uwagę na ów detal czy zjawisko przez dłuższy czas (np. gdy zbliżają się powoli w stronę leżących na drodze zwłok, lub przechodzą co chwilę obok ukrytego pośród fresków ważnego dla nich symbolu, albo gdy coraz głośniej rozlega się tętent kopyt), powinni wykonać test otwarty. W zależności od sukcesu MG powinien wybrać moment (wcześniej lub później), gdy poinformuje bohatera o tym, co dostrzegł lub usłyszał. Jeśli gracz pokonał w teście PT 8, poinformuje on resztę o zbliżającym się jeźdźcu na tyle wcześnie, że nawet gdy się wsłuchają, nadal nic nie będą słyszeć. Jeśli pokonał PT 2, nadal nie jest źle, i znaczy to, że dostrzegł coś, mimo że było to niełatwe. Gdy osiągnie PT 0, znaczy to tyle, że się nie wygłupi, i zwróci uwagę na to, co dostrzeże większość drużyny. Natomiast gdy w ogóle nie zda testu, takiego bohatera trzeba szarpnąć za rękę i wskazać to, czemu reszta już dawno się przygląda.

Testy wzroku mogą utrudniać warunki pogodowe – np. deszcz, mgła, śnieżyca albo też ciemność. Bywa, że w ogóle ograniczą one widoczność do kilkunastu lub kilku metrów, i na większe odległości nie będzie po prostu żadnej szansy, by cokolwiek dostrzec. W testach słuchu przeszkadzają wszelkie hałasy, jak gwar, szum wiatru czy wichury, szuranie butów lub stukot końskich kopyt, gdy drużyna wędruje.

Testy ukrycia i zauważenia

Skradanie się tak, aby przejść obok kogoś niezauważonym lub podejść go od tyłu to test przeciwstawny, w którym skradający się testuje swoje Wysportowanie (w dziczy można użyć Ukrywania) oparte na Zręczności, a oponent Wypatrywania i nasłuchiwania opartego na Spostrzegawczości. Jeśli postać zamierza podejść kogoś bardzo blisko, najczęściej test ofiary dotyczyć będzie słuchu, bo skradający się będzie próbował podejść raczej od strony pleców.

Inne okoliczności i warunki utrudnią zadanie czającemu się, inne zaś jego oponentowi.

Skradający się otrzymuje do testu +2 PT, jeśli nosi buty, w których trudno poruszać się bezszelestnie (np. buty z ostrogami), za szeleszczące podłoże od +1 (leśne poszycie) do +5 PT (gruba warstwa zeschłych liści), za chrzęszczący rynsztunek od +1 (wisząca u pasa długa broń) do +3 (kolczuga i fragmenty pancerza). Jak widać, czasem lepiej zzuć wpierw

buty i zrzucić rynsztunek. Gdy zaś strażnik, którego bohater chce podejść jest nadzwyczaj ostrożny, niespokojny i podejrzliwy, PT wzrośnie od +1 do nawet +4.

Nasłuchujący otrzymuje +1 do +3 PT za drzewa lub zakamarki i parowy, które mogą zasłonić wroga, PT za ciemność – zgodnie z zasadami testów Spostrzegawczości, +1 za to, że zupełnie nie spodziewa się żadnego niebezpieczeństwa. Ponadto teren może do tego stopnia wpływać na możliwości ukrycia się, że czasem na pewną odległość da się podejść niezauważenie bez potrzeby jakiegokolwiek testu, np. kryjąc się za murem, albo czołgając w rowie. Test wykonuje się dopiero wtedy, gdy jest szansa na dostrzeżenie lub dosłyszenie skradającego się. MG musi również pamiętać o PT strażników, wynikających z senności czy chociażby wciśniętego na głowę hełmu.

Różnica testu przeciwstawnego określa, na jaką odległość podejdzie postać, zanim oponent odkryje jej obecność. Jeśli gracz zdecydował się (przed testem) podejść na większą, niż udało mu się osiągnąć w teście przeciwstawnym, zostanie dostrzeżony w momencie przekroczenia tej odległości. Jeśli zaś wcale nie chciał aż tak bardzo podchodzić, nie zostanie w ogóle odkryty.

Jeśli test przeciwstawny wygrał skradający się, za 9 Punktów Sukcesu uda mu się podejść bezpośrednio, za 8 PS podkradnie się na 1 metr, za 5 PS na 2 metry, za 4 PS na 3 metry, a za 3 PS – na 4 metry. Mniejsza przewaga nie daje już zbyt wielkiego sukcesu: za 2 PS podkradnie się tylko na około 5-6 metrów, a za 1 PS na 7-8 metrów.

Przy remisie granica zauważenia wyniesie około 10 metrów.

Jeśli natomiast test wygrał oponent, przy 1 PS przewagi dostrzeże on swojego przeciwnika już z odległości kilkunastu metrów, przy 4 PS niemal natychmiast, gdy tylko tamten pojawi się w zasięgu wzroku, zaś przy 8 PS nawet z bardzo, bardzo daleka.

Jeśli skradający się stosuje Ukrywanie się (tzn. warunki na to pozwalają), to PT oponenta wynikająca z terenu rośnie dwukrotnie.

Ukrywanie się lub **maskowanie** to test przeciwstawny, niemal identyczny jak w przypadku skradania się, jednak aby skutecznie się ukryć, muszą umożliwić to warunki – bohater może przykucnąć za beczką, schować się pośród sterty gratów, wcisnąć w ciemny kąt, gdy wokół panuje ciemność itd., jednak zdarzą się takie sytuacje, gdy w żaden sposób po prostu ukryć się nie da i MG nawet nie zarządzi testu. Czasem zaś ze względu na bardzo kiepski pomysł ukrycia się (np. za ażurowym krzesłem) może dodać kryjącemu się choćby i +10 PT, czyli na granicy automatycznej porażki. Analogicznie jeśli bohater próbuje wtopić się w mrok, a ubrany jest w jasny strój, MG może tylko parsknąć śmiechem.

Śledzenie w mieście to znów podobny do powyższych test porównawczy, z tym, że testowany nie na Zręczności a na Sprycie. Ponadto, jeśli postać nie posiada dodatkowej Umiejętności Śledzenie (niegodna szlachcica!), to może nawet uda się jej podążać niezauważonym za swą ofiarą, ale już dla mijanych na ulicy mieszkańców czy właścicieli kramów jej zachowanie będzie co najmniej dziwaczne i podejrzane. Dodatkowo gdy tylko zgubi swój cel z oczu, w żaden sposób nie odkryje, gdzie śledzony zniknął – chyba, że przypadkowo dostrzeże go po chwili gdzieś dalej, idącego ulicą. Z pewnością tłum kotłujący się na ulicy ułatwi pozostanie niezauważonym, jednak utrudni tym samym samo śledzenie – łatwo stracić wtedy swój cel z oczu.

W odległości kilku metrów szansa pozostania niezauważonym maleje o +4 PT, a przy kilkunastu metrach wynosi PT 0. Wyzywający, charakterystyczny lub zwracający uwagę strój to +2 PT. Kolejne +2 PT dojdzie, jeśli ulica jest niemal pusta. Gdy śledzony jest niespokojny i podejrzliwy – PT +3. Im dłużej szpieg włóczy się za postacią, tym łatwiej w końcu się w tym zorientować: za każdy kolejny test ryzyko wykrycia rośnie o dodatkowe +1 PT.

Jeśli śledzący ubrany jest w strój najbardziej typowy dla danego miejsca i nie przyciągający uwagi, szansa zauważenia maleje o +3 PT. Jeśli postać jest zaprzątnięta innymi sprawami, skupiona na jakimś problemie lub nie spodziewa się zupełnie, że może być śledzona – od +1 do +4 PT.

Skrytobójstwo i ogłuszanie

Skrytobójstwo, a dokładniej atak z zaskoczenia, przeprowadzany jest wtedy, gdy postać zdołała się niezauważenie podkraść bezpośrednio do swojej ofiary (patrz: skradanie się). Zabójca decyduje, czy uderzy ofiarę okutą pałką w głowę, podetnie gardło, skręci kark czy też wbije sztylet w plecy, a następnie wykonuje test Opanowania. Jeśli test nie wyjdzie, skrytobójca się zawahał i zadał tylko ranę Ciężką, jeśli zaś test wyszedł – rana jest Śmiertelna. Zależnie od sytuacji MG zdecyduje, czy owa rana Śmiertelna oznacza nagłą śmierć, czy też nie.

Gdy postać chciała tylko **ogłuszyć** swoją ofiarę za pomocą pięści lub pałki, należy wtedy wykonać przeciwstawny test Budowy, przy czym atakujący może użyć dodatkowo Umiejętności Atletyka. Jeśli napastnik przegrał test, zadaje tylko Lekką ranę, jeśli wygrał – Ciężką, zaś jeśli osiągnął 6 lub więcej PT przewagi, ranę Śmiertelną. Obrażenia zadane pięściami są to tylko obrażenia tłuczone, jednak należy wykonać test Wytrwałości, by sprawdzić, czy postać nie straciła przytomności. Po uderzeniu, jeśli tylko ofiara jest w stanie walczyć, następuje walka, przy czym traktowana jest na zasadach ataku z zaskoczenia.

Inny rodzaj skrytobójstwa polega na sztuce odwracania uwagi i oszustwa. Bywa, że zamiast podkraść się do ofiary od tyłu można zwyczajnie podejść, kryjąc swoje zamiary. Trzeba wykonać przeciwstawny test Blefu opartego na Sprycie kontra Wypatrywania i nasłuchiwania opartego na Spostrzegawczości. Zależnie od tego, jakich gabarytów broń próbuje ukryć skrytobójca, w jaki sposób zamierza zaatakować, MG może którejś ze stron zwiększyć PT testu. Ponadto, jeśli ofiara jest podejrzliwa, a użyty fortel mocno naciągany (np. uparte podchodzenie do strażnika, mimo, że ten każe się zatrzymać) PT może wzrosnąć nawet o +5 lub +10, czyli właściwie blef w takich sytuacjach jest niemal niemożliwy.

Jeśli skrytobójca przegra test porównawczy, nie uda mu się zadać ciosu, a jeśli przy tym oblał całkiem swój test – zostanie złapany na gorącym uczynku i całe zaskoczenie diabli wezmą.

Jeśli zaś wygra test porównawczy, wygra tym samym Inicjatywę oraz tyle Punktów Przewagi (używanych w regułach walki), ile różnicy uzyskał. Gdy różnica ta wynosi 6 lub więcej, jeszcze przed ewentualną walką może zadać już bez jakiegokolwiek testu ranę Ciężką, a gdy była znacznie większa (10 lub więcej), ranę Śmiertelną. Ponadto, wygrywając Punkty Przewagi wcale nie musi się ostatecznie zdecydować na atak – np. gdy liczył na to, że uda się zadać ranę bez potrzeby walki, jednak aż tak dobrze nie poszło, może się rozmyślić i odejść.

Po nieudanej próbie podejścia ofiary, gdy nie zakończyła się ona walką lub zdemaskowaniem, zabójca może spróbować ponownie, jednak za każdą kolejną próbę PT jego testu wzrośnie o +3.

Tropienie

Tropienie sprawdza się wykonując test otwarty Umiejętności Sztuka przetrwania (albo Umiejętności dodatkowej Tropienie) opartej na Spostrzegawczości. MG musi zdecydować, czy w ogóle istnieje możliwość złapania tropu – np. nie uda się to na wyłożonej brukiem dróżce.

Ślad, pozostawiony przez ludzi czy zwierzęta, ciągnący się przez dziką krainę raz jest mniej, a raz bardziej wyraźny. Ową trasę, którą tropiciel musi odkryć i przebyć, MG powinien podzielić na odcinki. Nie tyle ze względu na określoną długość (jak np. kilometr), co raczej umownie, tak by uzyskać kilka (może tylko 10, może 20) testów o różnym PT. Np. kolejno 2, 4, 1, 7, 5... itd.

MG każe wykonać kolejny test tropienia, gdy ślad stanie się trudny do znalezienia, i nie ważne, czy testy dzielić będzie tylko 5 minut, czy kilka godzin. Jeśli ślad prowadził brzegiem rzeki, tropiciel może założyć, że tropiony dalej będzie się poruszał wzdłuż niej i tam co jakiś czas tylko natrafi na ślad, który potwierdzi przyjętą teorię.

Wynik testu otwartego musi być większy od PT danego odcinka, ale jeśli znacznie go przekroczył, pozwoli pokonać automatycznie PT kolejnych odcinków bez potrzeby testowania. Jeśli postać posiada Umiejętność Tropienie, nie musi wykonywać testów na odcinkach o PT mniejszym od jej poziomu tej Umiejętności - są one automatycznie zdane.

Przykład: *Bohater porusza się tropem, którego PT kolejnych odcinków wynosi: 2, 4, 1, 7, 5... itd. W pierwszym teście otwartym tropienia udaje mu się pokonać 10 PT. Dzięki temu zdaje test dotyczący pierwszego odcinka (PT 2), zaś MG dodatkowo uznaje kolejne testy odcinków PT 4 i PT 1 za automatycznie zdane (2 + 4 + 1 > 10). Zmarnowały się 3 punkty, ponieważ nie uda się nimi pokonać automatycznie kolejnego odcinka o PT 7.*

Zbieranie informacji

Gdy bohater chce zasięgnąć języka i zdobyć jakieś rozeznanie w ogólnej sytuacji panującej w danym mieście czy okolicy, może poświęcić na to wieczór lub pół dnia, pochodzić po targu, wstąpić do kilku gospod, zaczepić kramarzy. Zależnie od tego, jakie zaufanie i sympatię wzbudza, zdobędzie więcej lub mniej informacji.

Gracz wykonuje test otwarty Umiejętności Zbieranie informacji oparty na Wiarygodności. Wynik tego jednego testu mówi o sukcesie całej rozpoznawczej wyprawy. Jeśli bohater nie zdał testu, nie dowiedział się o niczym, co warte byłoby uwagi (albo wręcz podłapał jakieś fałszywe informacje). Gdy pokonał 2 PT, uzyskał jakieś ogólne rozeznanie w interesujących go problemach. Przy 4 PT udało się zdobyć kilka naprawdę cennych informacji, zaś przy 8 PT odkrył niezwykle cenne źródło informacji w postaci np. właściciela gospody, wtajemniczonego w interesującą gracza sprawę albo jakiegoś szlachcica, włóczącego się po okolicy.

W przypadku, gdy bohatera interesują informacje dotyczące jakiegoś konkretnego problemu, w zależności od tego, na ile jest to sprawa wymagająca ostrożności (np. wybadanie, czy lokalny burmistrz ma coś na sumieniu), albo jak głęboko trzeba drążyć, by cokolwiek na ten temat wyłowić, MG zwiększy PT, czasem nawet do +4. Większych kar nie powinien stosować, ponieważ znaczyłoby to, że sprawa jest na tyle poważna, iż nie sposób załatwić jej jednym testem Zbierania informacji i należy zająć się nią dokładniej, rozmawiając już bezpośrednio w grze z odpowiednimi BN. Test Zbierania informacji może co najwyżej na takie osoby nakierować.

MG może przydzielić dodatkowe PT za strój, nie pasujący w danym środowisku - np. trudniej zdobyć zaufanie wśród uczonych, gdy wkroczy się między nich w wojskowym uniformie i z bronią u pasa (+3 PT). Wpływ na wynik testu będzie miało również to, czy miejscową społeczność zaliczyć można raczej do przyjaźnie nastawionych i otwartych, czy też mrukliwych i nieufnych względem obcych (+2 do +4 PT). Ten ostatni problem oczywiście zmaleje, jeśli bohater pochodzi z tej samej krainy, czy w ogóle z okolicy.

Przekonywanie i blefowanie

Przekonywanie to test przeciwstawny Wiarygodności przeciwko Sprytowi oponenta (jeśli się tylko broni) lub także Wiarygodności (jeśli obie strony próbują wzajemnej perswazji), a każda ze stron wspiera się Umiejętnością zależną od sytuacji - bądź to którąś z akademickich nauk (Teologia, Historia, Geografia itd.) pasujących do tematu rozmowy, bądź też Etykietą. Użycie każdej z tych Umiejętności daje innego rodzaju efekt.

Jeśli postać używa adekwatnej do tematu wiedzy akademickiej i wygra test przeciwstawny, bezsprzecznie przekona oponenta, podając rzeczowe argumenty. Czasem bohater może użyć Etykiety, i dzięki niej przekonać swego rozmówcę do zrobienia lub nie zrobienia czegoś. Oponent, mimo, że posłucha bohatera, będzie niejako przymuszony do tego przez etykietę, niekoniecznie natomiast przekonany co do jego racji.

Zamiast Wiarygodności można użyć Autorytetu - wtedy przekonuje się lub broni z pozycji siły lub należnej sobie pozycji władzy, uśmiechy i subtelne podchody odkładając na bok.

MG może ustalić dodatkowe PT którejś ze stron, zależnie od tego, jakie faktyczne argumenty posiada. Aby skutecznie odradzić przeciętnemu żołnierzowi wykonanie rozkazu, będzie to test o PT +8 lub większy. Duży wpływ na wynik testu ma różnica pozycji społecznej rozmówców. Jeśli adwersarz jest zastraszony lub onieśmielony, otrzyma od +1 PT (niższy rangą oficer) nawet do +10 (karyjski chłop wobec szlachcica). Pamiętać jednak trzeba, że nieraz nawet zupełnie przerażony człek niskiego stanu nie da się przekonać ani zmusić do czegoś, co będzie niezgodne z nakazami jego protektora. Przekonanie przypadkowego przechodnia, by oddał swoje ubranie jest w zasadzie niemożliwe, podobnie jak przekonanie choćby najbardziej służalczego chłopa, by wbiegł do płonącej ruiny. Wiele irracjonalnych nawet rzeczy można perswadować pijanemu rozmówcy. Czynników, które mają wpływ czy to +10 PT, czy to całkowicie uniemożliwiających próbę przekonania jest tak wiele, że zdać się tu trzeba tylko i wyłącznie na rozsądną ocenę sytuacji przez MG.

Przewaga 2 PT w teście przeciwstawnym oznacza tyle, że oponent został przekonany, choć nie do końca i może się jeszcze po chwili rozmyślić. Za to przy 6 PT nie będzie już miał żadnych wątpliwości.

W wypadku **przekupywania** MG doda kilka PT broniącemu się, zależnie od zaproponowanej kwoty jak i od jego zamożności i chciwości. W dzisiejszym świecie prawie zawsze kwestią tylko ceny jest uzyskanie automatycznego sukcesu.

Blefowanie to test przeciwstawny Umiejętności Blef opartej na Wiarygodności przeciwko Umiejętności Czytanie emocji opartej na Sprycie. Akcja ta jest bardzo podobna do opisanego powyżej przekonywania, tyle, że nie opiera się na prawdziwych faktach i racjach, tylko na zwykłym kłamstwie. Także efekt w wypadku powodzenia jest inny: używając Blefu, mimo ewentualnego postawienia na swoim, adwersarz ma mętlik w głowie i na jakiś czas rzeczywiście uwierzy blefującemu, jednak zaufanie to z czasem może się łatwo ulotnić. W wypadku fatalnej porażki - gdy blefujący nie zda testu, zaś przeciwnik zda, kłamstwo wychodzi na światło dzienne i konsekwencje mogą być nieciekawe. Zaś jeśli oszust tylko nie uzyskał przewagi w teście przeciwstawnym - po prostu nie udało mu się przekonać adwersarza, lecz tamten nie odbierze tego jako próby kłamstwa.

Czytanie emocji

Z pewnością najbardziej interesować nas tu będzie możliwość **wykrycia kłamstwa**. Reguły tej sztuki są identyczne, jak w przypadku blefowania, tyle, że teraz sytuacja się

odwraca i bohater jest ewentualną ofiarą oszusta. Jak widać, niełatwo zyskać pewność, że rozmówca łże jak pies. Częściej po prostu bohater obroni się przed kłamstwem na tyle, by mieć wątpliwości i nie da się tym samym całkowicie zbałamucić. Pozostanie ostrożność i niedowierzanie, lecz to za mało, by od razu chwycić kogoś za kołnierz i wymierzyć sprawiedliwość za niehonorowe podstępy.

Handlowanie i targowanie się

W przypadku bohaterów nie rozchodzi się o kłótnie z byle kramarzem, to bowiem nie przystoi prawdziwemu szlachcicowi. Czasem jednak trzeba wynegocjować lepsze warunki w sprawach znacznie większej wagi.

Strony wykonują przeciwstawny test Umiejętności Handlowanie opartej na Sprycie. Przewaga zdobyta przez jedną ze stron w przeciwstawnym teście oznacza, o ile procent udało się naciągnąć cenę na swoją korzyść. Są jednak i takie przypadki, gdy o targowaniu się nie ma mowy - np. gdy cenę ustalił zwierzchnik owego kupca, z którym bohater dobija targu.

Oczywiście, wymaganej Umiejętności Handlowanie raczej żaden z bohaterów nie posiada, dlatego gdy trafią na zawodowego kupca, ten zbałamuci ich bardzo łatwo. Zajęci wznioślejszymi sprawami niż handel, częściej bohaterowie będą robili złe interesy, niż dobre. Ponadto aby w ogóle skutecznie się targować trzeba znać prawdziwą wartość przedmiotu targu, inaczej nie pozostaje nic ponad zdrowy rozsądek, to jednak za mało by nie dać się zrobić na szaro. Mimo to zdarza się, że niewprawny interesant oddał wcześniej do oszacowania swoją kosztowność, a i tak pod wpływem zabiegów i sztuczek kupca straci w końcu pewność i rozeznanie i pozbędzie się tego za ćwierć ceny. Handel to domena ludzi praktycznych i piękny strój czy dobre urodzenie niewiele pomoże w negocjacjach, za to brak pewnej standardowej klasy może zaszkodzić - jeśli interesant odziany jest zbyt skromnie i licho jak na skalę dobijanego targu, otrzyma on dodatkowy PT +2. Ponadto jeśli kupiec rozpozna, że ma do czynienia z amatorem (nie posiadającym Umiejętności Handlowanie), jego końcowa przewaga mnożona jest razy dwa.

Używanie Pierścieni i Wiosek

W rozdziale o majątkach przeczytałeś o uproszczonym na potrzeby gry zapisie większych walut - w postaci Pierścieni wartych 100 kordinów (czyli 10 doryjskich sztuk złota), oraz Wiosek wartych 10 Pierścieni. Kordiny są wygodną walutą wtedy, gdy bohater chce zapłacić za jakiś drobiazg, np. obiad w gospodzie czy przewóz karetą, albo zakupić nowe buty czy kapelusz. Gdy jednak przymierza się do czegoś większego, wartego więcej niż 100 kordinów (co już jest sporym i ciężkim mieszkiem), kordiny zaczynają być nieporęczne - i albo trzeba taszczyć spory kuferek, albo zamiast monetami zapłacić Pierścieniem. Gdy zaś w mieszku zabraknie gotówki na codzienne potrzeby, trzeba będzie spieniężyć jakiś Pierścień albo nawet zająć się sprzedażą Wioski.

Aby **sprzedać Pierścień**, bohater musi wpierw znaleźć odpowiednio bogatego nabywcę - w większym mieście nie będzie z tym absolutnie żadnego problemu, odnalezienie chętnego do negocjacji kupca zajmie najwyżej kilka godzin, a często wystarczy kwadrans na ulicy pełnej zamożnych sklepów. Pierścień można też spieniężyć w domu jakiegoś zamożnego szlachcica - nawet jeśli nie gustuje w tego typu zakupach, nie powinien odmówić pomocy, skoro i tak nic na tym nie straci.

Jeśli wymieniasz Pierścień w szlachetnym domu, jego mieszkańcy robią tym samym przysługę bohaterowi, nie wypada się więc targować. Należy wykonać otwarty test Wiarygodności i Etykiety. Za pierścień otrzymamy 80 kordinów (czyli o 20 procent mniej) plus tyle, ile PT udało nam się pokonać w teście. Jeśli test się nie powiódł - odwrotnie, o tyle mniej, ile PT zabrakło nam w teście do sukcesu.

Jeśli spieniężasz pierścień u kupca, lichwiarza czy złotnika, należy wykonać test Handlowania, identycznie jak opisano przy okazji Handlowania i targowania się. W podobny sposób możesz u ludzi interesu zakupić Pierścień za kordiny - np. gdy jesteś w posiadaniu kilku ciężkich trzosów, a wybierasz się w podróż i nie chcesz taszczyć juków nabitych grzechoczącą walutą.

Aby **sprzedać Wioskę**, trzeba znaleźć najpierw chętnego nabywcę. Jeśli posiadłość leży w tym samym kraju, gdzie aktualnie bohater się znajduje, albo przynajmniej w sąsiednim, wystarczy rozejrzeć się za jakimś bogatym kupcem czy obrotnym handlarzem majątkami. Trzeba zdać test Umiejętności Plotki oparty na Sprycie, o PT zależnym od wielkości i zamożności danego miasta lub okolicy. W przypadku stolic większych krajów Dominium to tylko kwestia czasu, i test o PT 0 można wykonać tyle razy, ile się chce, tracąc jedynie za każde niepowodzenie pół dnia. Średnie miasta to PT 2, i każdy następny test trudniejszy jest o +2 PT. Małe miasta zaś to PT 4, a każdy następny jest trudniejszy o +4 PT. Jak widać, po kilku niepowodzeniach może się okazać, że bohater nie znajdzie już chętnego i spali wszystkie możliwe kontakty. Ponadto, jeśli poszukiwania kupca mają miejsce w sąsiednim kraju, do testu należy doliczyć +2 PT. Bohater może jednak zwiększyć swoją szansę i przyspieszyć transakcję jeśli tylko obniży cenę: za każdy 1 Pierścień test jest łatwiejszy o 2 PT. Warto jeszcze wspomnieć, że owe poszukiwania nabywcy nieruchomości to nie chodzenie od drzwi do drzwi, ale umówione wcześniej przez jakiegoś pośrednika spotkania z ludźmi interesu lub szlachetnych rodów, rozmowy w salonach, gabinetach itp.

Jeśli postać przebywa znacznie dalej od swojego kraju, spieniężyć Wioskę może jedynie poprzez wysłanie listu do zarządcy swojego majątku albo też do rodziny lub krewnych. To potrwa znacznie dłużej.

Gdy już udało się znaleźć odpowiednią osobę i dochodzi do targów, należy postąpić identycznie jak w przypadku sprzedaży Pierścieni, tylko wynik testu należy pomnożyć przez 10 - czyli określa on nie pojedyncze kordiny, a dziesiątki kordinów.

Pierścienie oprócz wygodnej alternatywy dla gotówki stanowią także o **prestiżu** osoby. Jeżeli widoczne ozdoby składają się na sumę 10 Pierścieni, bohater otrzymuje + 1 do Wiarygodności. Górna granica tej premii wynosi tyle, ile poziom Etykiety danej postaci - gdy prostak obwiesi się złotem, albo gdy kto nie ma wyczucia w doborze klejnotów, wcale mu to nie przysporzy szacunku. Widoczne Pierścienie to założone na palce sygnety, brosze itd. Warto jednak zwrócić uwagę, że tyle samo dodają one szacunku na dworskich przyjęciach, co przyciągają wzrok złodziei i szubrawców na ulicach.

Obłaskawianie zwierząt

Obłaskawianie zwierząt to test Umiejętności Postępowanie ze zwierzętami oparty na Wierze. Ze względu na użycie Wiary przypomina nieco próbę zdobycia kontroli nad deviria. Zwierzęta to również deviria, lecz najmniej jeszcze skażone Ciemnością, i powinny człowiekowi służyć tak, jak dawniej służyły Rodianom.

Przy **spotkaniach z dzikimi zwierzętami**, aby sprawdzić reakcję zwierzęcia testuje się jego Agresję. W tej sytuacji znajomość zwyczajów zwierząt i pewne doświadczenie mogą okazać się wielce pomocne. Jeśli tylko bohater nie sięgnie zawczasu po broń, a spróbuje zwierzę uspokoić, albo przy-

najmniej ominąć tak, by go przypadkiem nie rozdrażnić, wykonuje wspomniany test, w tym wypadku otwarty. Wynik udanego testu obniża Agresję stworzenia - o tyle PT ile udało się w teście pokonać. MG może ustalić dodatkowe PT testu zależnie od tego, czy spotkane zwierzę jest czyste, czy jednak w jakiś już sposób dotknięte Ciemnością, jak choćby w przypadku wilków (+3 PT). Zupełnie zaś reguła ta nie ma zastosowania przy spotkaniach z demonicznymi deviria i bestiami zrodzonymi dla szkody człowieka.

Sztuki oswajania można spróbować w przypadku niektórych zwierząt, które nie stronią wcale od człowieka - jak pies czy koń. Decydujące jest pierwsze podejście - wtedy wykonuje się test o PT zależnym od rodzaju zwierzęcia (dla psa będzie to PT 2). Jeśli test się uda, wszystko jest na dobrej drodze. Oczywiście, oswajanie dzikiego zwierzaka nie trwa ani dzień, ani tydzień. Minąć musi sporo czasu, zanim naprawdę nabierze on do bohatera zaufania.

Aby zacząć zwierzę **tresować**, musi ono być już oswojone. Można nauczyć konia przybiegać na sygnał gwizdu (PT 2), czy sprawiać, by kładł się na ziemi obok przyczajonego jeźdźca (PT 0) lub by nawet uderzył kopytami wskazany cel (PT 4). Przyjmijmy, że nauczenie każdej z tych sztuczek zajmie miesiąc, podczas którego bohater przebywał będzie często w towarzystwie swego wierzchowca, np. odbywając konne podróże. Aby sztuczka została opanowana, trzeba zdać test o PT zależnym od jej trudności, a jeśli to się nie powiedzie, wystarczy spróbować ponownie, mniej więcej po upływie miesiąca.

Zupełnie prostą sprawą jest nauczenie psa aportowania, czy warowania i nie wymaga to testu.

Testy wiedzy

Testy wiedzy wykonuje się na odpowiedniej do problemu Umiejętności (Historia, Teologia, Okultyzm, Geografia, Zoologia i botanika, Inżynieria i mechanika) opartej na Sprycie.

W przypadku, gdy trzeba ustalić, na ile bohater orientuje się ogólnie w jakiejś dziedzinie - np. w historii powszechnie znanego kraju (np. Matry, Dorii), albo w prawach przyrody w ogóle, nie wykonuje się żadnych testów, a tylko MG sprawdza poziom odpowiedniej Umiejętności.

Gdy natomiast potrzeba sprawdzić, czy postać wie coś o bardziej konkretnym problemie - dotyczącym jakiejś historycznej daty lub faktu, albo pewnego wycinka wiedzy przyrodniczej (konkretny gatunek zwierząt itp.), należy wykonać test. Rzadko kiedy problem będzie tak sformułowany, że odpowiedź będzie albo konkretna, albo żadna. Częściej potrzeba będzie testu otwartego, i w zależności od wyniku MG powie mniej lub więcej.

Wiedza o świecie, testowana na Umiejętności dodatkowej Geografia, pozwoli zorientować się w nazewnictwie, położeniu miast, dróg, sławnych miejsc w danej krainie. Jeśli rzecz dotyczy ojczystego kraju lub tego, w którym postać spędziła kawał życia, test będzie łatwy (PT 0). Jeśli mowa o kraju sąsiednim, okaże się to nieco trudniejsze (PT 2). Im kraj dalszy, tym mniejsze będzie prawdopodobieństwo, że bohater posiada na jego temat wiedzę, choć nic nie stoi na przeszkodzie, by wykupił sobie Umiejętność dodatkową Wiedzy o konkretnym kraju - wtedy, pomimo jej niskiego poziomu kraj ów będzie traktowany jak sąsiad ojczyzny.

Wiedza historyczna, testowana na Umiejętności Historia, najłatwiej odpowie na pytania dotyczące bądź to własnego kraju, bądź niebyt odległej historii, a w dalszej kolejności - o najsłynniejszych, najczęściej dyskutowanych w księgach wydarzeniach i faktach historycznych całego Dominium. Im problem głębiej tkwi w przeszłości, im bardziej zapomniany lub przemilczany w księgach - tym test trudniejszy.

Na podobnych zasadach MG będzie stopniował PT w testach wiedzy teologicznej, tajemnej, przyrodniczej, czy technicznej. PT wymienionych testów wzrośnie również w zależności od tego, jak szczegółowy i unikatowy jest problem. Dla przykładu nawet dla mieszkańca Dorii niemożliwym będzie, by tylko z wiedzy historycznej wywnioskować, jak nazywał się burmistrz małego doryjskiego miasta, który piastował tam urząd sto lat temu. Tu nie wystarczyłoby nawet pokonanie 16 PT w teście Historii.

Jeśli bohater nie ma odpowiedniej do problemu, wymaganej przez MG Umiejętności wiedzy, może wykonać zastępczo test otwarty **Wiedzy ogólnej**, jednak uzyskane w ten sposób informacje będą zawsze gorsze, mniej szczegółowe, niż w przypadku takiego samego sukcesu odpowiedniej Umiejętności. Czasem też MG zarządzi od razu test Wiedzy ogólnej, np. gdy dotyczyć on będzie faktów spoza określonych dziedzin wiedzy. Najczęściej będą to podobnie ogólne i powszechne wiadomości.

Przeszukiwanie bibliotek i ksiąg

Przeszukiwanie bibliotek testuje się na Umiejętności Zbieranie informacji opartej na Sprycie. Aby odnaleźć odpowiednią księgę w obszernej bibliotece czy archiwum, wykonuje się test otwarty, i w zależności od stopnia sukcesu, księga ta wpadnie nam w ręce prędzej lub później. O wiele łatwiej zorientować się w księgozbiorze, gdy jest on tematycznie uporządkowany, choć i wtedy zdarza się znaleźć książkę w zadziwiającym sąsiedztwie. Gdy woluminy leżą zaś w bezładzie, nie pozostaje nic innego niż systematyczne przerzucanie ich aż do skutku, choć i tu wprawnemu czytelnikowi pójdzie to znacznie szybciej: wiele z ksiąg pozna gdy tylko na nie spojrzy, odrzuci bezwartościowe i nieprzydatne, szybciej też rozezna się w treści każdej z nich.

Odnalezienie odpowiedniego tytułu z niewielkim i uporządkowanym księgozbiorze, zmieszczonym w jednym meblu zajmie od minuty do kwadransa. W bibliotecznym salonie, gdzie jakiś ród zgromadził pokaźny zbiór, który wypełnił meble salonu po sufit, zająć to już może wiele godzin, a nawet cały dzień. Zaś w wielkiej bibliotece czy archiwum spędzić można już długie dni. Jeśli dodatkowo bohater szuka nie określonego tytułu czy autora, ale wzmianki o jakimś fakcie już w treści, nie będzie przesadą oszacować żmudne poszukiwania w miesiącach lub dłużej. Oczywiście, jeśli w poszukiwaniach pomoże właściciel księgozbioru, który jest zorientowany co do jego zawartości (albo np. bibliotekarz), pójdzie to znacznie szybciej, czasem wystarczy nawet chwila.

Czytanie ksiąg

Gdy bohaterowie graczy zechcą poznać jakąś dziedzinę choćby tylko na pewien czas - mogą zwyczajnie udać się do jednej z bibliotek, których w bogatszej części Dominium jest mnóstwo i sięgnąć po odpowiednią księgę. Lektura pozwoli na zorientowanie się w temacie, który jest dla nich nowy lub dokształcenie się w jakiejś zawężonej dyscyplinie wiedzy. Gdy bohaterowie wybierają się do odległego kraju, warto by wcześniej odwiedzili bibliotekę i nieco zorientowali się w jego zwyczajach, faunie i florze, a także historii.

Każda księga jest opisana kilkoma parametrami. Objętość określa, jak księga jest gruba i zapełniona treścią, czyli ile czasu zajmie jej przeczytanie. Zawartość mówi, które Umiejętności można podnieść na pewien czas po przeczytaniu księgi, oraz na jaki poziom maksymalnie.

Czas potrzebny na przeczytanie księgi. Aby określić, ile dni straciła postać na zgłębienie treści, należy od Objętości księgi odjąć poziom Współczynnika Spryt. Za Dzień lektury uznać można taki, w którym bohater spędził nad księgą około 6 godzin.

Wiedza wyczytana z ksiąg. Po zakończeniu lektury gracz wykonuje testy Sprytu osobno dla każdej Umiejętności podanej w Zawartości księgi. W nawiasie podany jest górny

poziom, na jaki Umiejętność może wzrosnąć dzięki księdze oraz PT dla testu Sprytu.

Jeśli test zostanie zdany, gracz wpisuje na kartę postaci, w rubryce Przeczytanych ksiąg poznaną dzięki księdze Umiejętność lub nowy poziom Umiejętności podniesionej dzięki lekturze. Umiejętności tych można używać jak zwyczajnych Umiejętności postaci, lub w przypadku zawężonych tematów (np. Historia Dorii w XIII wieku) jako modyfikatorów podstawowych Umiejętności (w tym przypadku Historii), jeśli test dotyczy tego właśnie zawężonego tematu.

Jeśli gracz nie zda testu, od podanego w nawiasie poziomu odjąć należy Punkty Porażki. Jeśli otrzyma wynik zero lub mniej, dana Umiejętność nie wzrasta w ogóle.

Z lektury ksiąg można uzyskać tylko i wyłącznie Umiejętności wiedzy. Jeśli bohater posiada już taką samą Umiejętność na wyższym lub równym poziomie jak zawarta w księdze, nie może jej podnieść dzięki lekturze.

Umiejętności (lub modyfikatory do Umiejętności) poznane dzięki księgom mają normalny wpływ na testy, nie liczą się natomiast do sprawdzania poziomu wiedzy bohatera bez testu (poznana dzięki lekturze Historia na poziomie 3 nie może się równać z podstawową Umiejętnością Historia na poziomie 3). Bohater otrzymuje każdorazowo jedynie bonus do testu, czyli sprawdza czy przypadkiem było coś w księdze na dany temat.

Zapominanie treści ksiąg. Mniej więcej każdego miesiąca, jaki upłynie w świecie gdy MG zarządzi serię testów pamięci, by sprawdzić, czy wyczytana wiedza przypadkiem się nie ulotniła. Dla każdej z Umiejętności zapisanych w rubryce Przeczytanych ksiąg należy wykonać test Sprytu. Nie zdany test oznacza, że treść księgi już się ulotniła i należy skreślić daną Umiejętność z rubryki. Najlepiej testy te przeprowadzić przed sesją lub po jej zakończeniu.

Bohater może czytać tą samą księgę od nowa ile razy zechce i w ten sposób na nowo przyswajać sobie zawartą w niej wiedzę, którą już zapomniał.

Testy manualne i techniczne

Testy manualne i techniczne wykonuje się testując odpowiednią Umiejętność (Naprawa, Opatrywanie ran, albo dodatkowe: Otwieranie zamków, Malowanie itp.) opartą na Sprycie.

Włamywanie się to oczywiście rzecz niegodna szlachcica, ale na wszelki wypadek reguła wygląda tak: bohater musi zdać test o PT zależnym od jakości zamka lub kłódki. Prymitywny zamek to PT 2 (czyli nawet w przypadku najprostszych zamków nie jest to łatwe!) – takie zabezpieczenie typowe jest dla wiejskich domów lub niezbyt istotnych drzwi wewnątrz budynków – zamykających jego nieużywane skrzydła, piwnice lub komnaty dla gości. Przeciętny zamek, jaki spotkać można w większości domów w miastach Dominium to PT 4 – wystarcza to już, by powstrzymać niezbyt wprawnych złodziei i włamywaczy. Za to w domach bogaczy lub budowlach administracyjnych zewnętrzne drzwi, nie dosyć, że wzmocnione często metalowymi sztabami, zabezpieczone są zamkiem o PT 6, a czasem nawet 8.

Aby w ogóle móc zmierzyć się z problemem, trzeba mieć przy sobie przynajmniej kawałek drutu lub odpowiedniej wielkości gwóźdź, za to komplet wytrychów całkiem odmieni sytuację – zmniejszy PT o 3. Przeciętnie próba otwarcia zamka (jeden test) trwa około kwadransa. Za każdy dodatkowy PT pokonany w teście można odjąć minutę. Jeśli natomiast test nie wyszedł, następny będzie trudniejszy o +2 PT.

Umiejętność **Naprawa** dotyczy raczej prowizorycznej reperacji, i to prostych mechanizmów, bowiem aby np. uruchomić nieczynny zegar potrzeba już użyć Mechaniki i Inżynierii. Najczęściej przyjdzie bohaterom radzić sobie z usterką broni palnej (dwie 20-tki wyrzucone na kościach podczas testu strzału) – wtedy, aby usunąć problem należy wykonać test otwarty o PT 2. Przeciętnie usunięcie takiej usterki zajmie godzinę, jednak każdy pokonany w teście PT zmniejszy ten czas o 5 minut. Test nieudany oznacza zmarnowaną godzinę, zaś następny będzie już obarczony dodatkowym +1 PT.

Opatrywanie ran pozwala podobnie jak Naprawa na prowizoryczną pomoc, w tym przypadku rannemu towarzyszowi. Dokładne reguły znajdziesz w rozdziale opisującym mechanikę walki.

Testy Opanowania

Przeprowadza się je testując Opanowanie i wspomagając się odpowiednią Umiejętnością, jeśli sytuacja na to pozwala.

Testy przerażenia wykonuje się w momencie, gdy bohaterowie staną oko w oko z prawdziwą grozą, np. spotkają demona lub inny koszmarny przejaw sił Ciemności (wtedy stosuje się Umiejętność Okultyzm). Oprócz tego można sprawdzić, jak psychicznie trzyma się postać w zetknięciu ze śmiertelnym niebezpieczeństwem - w rodzaju, do jakiego postać nie przywykła. Np. pierwsza walka czy pojedynek na śmierć i życie dla spokojnego dotąd uczonego będzie takim właśnie wyzwaniem (Umiejętność fechtunku). Dla kogo innego może to być przesłuchanie przed obliczem Inkwizycji (Teologia), albo próba przejścia po chwiejnym moście linowym nad bezdenną przepaścią (Wspinaczka). Jeśli postać coś takiego już w życiu robiła i przy tym poradziła sobie z lękiem, kolejna próba powinna być łatwiejsza.

Zależnie od tego, jak groźna jest sytuacja, MG przydzielić może PT testu – przy czym PT +8 oznacza ostateczną grozę, od jakiej bohater przy zdrowym umyśle powinien zwiewać z własnej woli, bez względu na wynik testu. Jeśli poziom stosowanej w teście Umiejętności (za zgodą MG) przekracza PT testu wynikające z grozy – postać nie musi w ogóle zdawać testu odwagi. Zaś w przypadku nie zdania testu, bohater otrzymuje na pewien czas dodatkowe PT do wszystkich testów, co odzwierciedla jego przerażenie. Czasem zupełnie sparaliżuje ono bohatera i niewiele będzie on w stanie zrobić, ręce będą się trzęsły a myśli goniły bezładnie. Ową karę zapisuje się obok punktów Zmęczenia.

Przerażenie może zniknąć lub zmaleć po pewnym czasie lub od razu po chwili – po przeprowadzeniu jakiejś akcji, otrzymaniu rany, albo gdy się zmieni sytuacja lub któryś z towarzyszy spróbuje postać opamiętać. Należy wtedy wykonać ponowny test Opanowania o PT równym poziomowi przerażenia. Pokonane w teście otwartym PT oznaczają, że o tyle zmniejszyło się przerażenie postaci. MG sam decyduje, kiedy i jak często da postaci szansę na opamiętanie się, może również, jeśli tak uzna, uwolnić w końcu bohatera od kary bez potrzeby testu.

Testy lęku wykonuje się w mniej przerażających sytuacjach, gdy groza sączy się powoli i jest w stanie zmiękczyć najtwardszego ducha – np. gdy bohaterowie zapuszczają się w mrok upiornego lasu, pełnego demonicznej magii. Wyglądają one identycznie jak opisane powyżej testy przerażenia, jednak kara za oblanie testu jest trzykrotnie mniejsza i nie przekroczy 3 PT.

W końcu oprócz wspomnianych testów odwagi przeprowadza się czasem **test jasności umysłu** (identycznie jak test lęku) przed próbą okłamania kogoś bardzo wpływowego i potężnego, w sytuacji niezwykle ryzykownej – wtedy ewentualna kara dotyczyć będzie tylko blefowania, a nie innych akcji postaci. Podobnie rzecz wygląda, gdy bohater deklaruje jakieś skomplikowane i przemyślane działanie w sytuacji totalnego chaosu, np. podczas dramatycznej walki lub panicznej ucieczki. Nie ma wtedy czasu na myślenie, więc aby postać mogła przeprowadzić deklarowaną akcję bez kary musi zdać test Opanowania.

Człowiek młody

Pełno w tej książce o przegranych bohaterach. Ludziach doświadczonych życiem, mających za sobą, swą młodość i całe niemal życie. Zdaje się, że to jedyni, którzy wciąż cenią honor i przyjaźń. Rycerze wierzący w zapomniane wartości, które świat porzucił już dawno, owładnięty czarem kordinów, polityki, układów i sojuszy.

Nie tylko oni jednak żyją podług przestarzałych przykazań. Może trudniej niż w dawnych czasach, lecz i dziś znajdziesz młodych ludzi odpornych na moc pieniądza, brzydzących się rzeczy takich jak zdrada i kłamstwo. Młodzieńcy wychowani na opowieściach o bohaterach, mający swe marzenia i silne postanowienie oparcia się szaleństwu, które z każdym rokiem zmienia oblicze Dominium. Mają oni w sobie wiele siły i pasji, mają nadzieję na lepsze jutro i wiarę w to, że świat można jednak nawrócić na dawne tory i zmienić na lepsze. Brak im może doświadczenia i mądrości, nadmiar zaś mają energii i pasji. Mają w końcu wzory, które poprzysięgli cenić i pielęgnować oraz patronów, których tropem zechcieli ruszyć.

Czy może i ty jesteś jednym z nich?

Jeśli gracz nie chce grać doświadczonym Bohaterem, może zdecydować się na grę młodzikiem. Reguły tworzenia Bohatera zmienią się w sposób następujący:

Krok 1: Narodowość.
Bez zmian.
Krok 2: Profesja.
Bohater nie otrzymuje Cechy z Profesji.
Krok 3: Formularz
Bez zmian
Krok 4: Współczynniki
Bohater otrzymuje 3 dodatkowe punkty do rozdzielenia pomiędzy trzy różne Współczynniki (nie może zwiększyć Współczynnika o 2 punkty).
Krok 5: Współczynniki pomocnicze
Bez zmian
Krok 6: Umiejętności
Bohater otrzymuje o 10 punktów mniej na Umiejętności.
Krok 7: Szkoły szermiercze
Bez zmian, lecz Bohater nie ma prawa otrzymać więcej niż jedną Biegłość (nie może stosować reguły „Retuszu").
Krok 8: Tajemnica
Bohater pomija ten krok.
Krok 9: Majętność
Bohater otrzymuje tylko 2 Wsie i 20 Pierścieni.
Krok 10: Patroni
Bohater musi wybrać swojego Patrona.

Zmianie ulegną także zasady rozwoju postaci – szczegóły znajdują się w rozdziale poświęconym temu właśnie zagadnieniu.

Przykładowe księgi Dominium

Dzieje Matry
Napisana przez cynazyjskiego historyka w XIV wieku.
Objętość: 30
Zawartość: Historia I-XIV wiek (+1, PT 2), Historia Matry I-XIV wiek (+5, PT 4)

Grimmor Mundi
Uchodzi za magiczną, jednak mimo okultystycznych treści nie zawiera żadnych opisów prawdziwych rytuałów.
Objętość: 19
Zawartość: Okultyzm (2, PT 0), Okultyzm – upiory (+2, PT 0)

Pamiętniki żołnierskie
Wspomnienia Kelszatczyka, Jakuba Le Mecka, z wojny na Froncie Agaryjskim.
Objętość: 35
Zawartość: Wiedza o Valdorze (+6, PT 8), Geografia – Pogranicze (+3, PT 4)

Pieśni Ragadańskie
Oprócz ludowych i narodowych pieśni, także kilka arcydzieł samego autora księgi, wielkiego XV-wiecznego poety, Saloniego.
Objętość: 14
Zawartość: Znajomość pieśni – Ragada (+8, PT 0)

Sekrety ziemi przeklętej
Dziennik podróży Slavana Moresku po Pograniczu oraz sąsiadujących z Agarią ziemiach Valdoru. Zawiera kopie valdorskich map.
Objętość: 22
Zawartość: Wiedza o Valdorze (+3, PT 1), Geografia – Pogranicze (+6, PT 2)

Siedem sekretnych pchnięć
Wielce popularna książka, udająca traktat szermierczy.
Objętość: 20
Zawartość: Wiedza o historii szermierki (3, PT 2)

Traktat o polityce
Wielkie dzieło słynnego cynazyjskiego filozofa z XV wieku, Kellmana.
Objętość: 40
Zawartość: Polityka (5, PT 6), Historia polityczna I-X wiek (+3, PT 3), Historia polityczna XI-XV wiek (+4, PT 2)

Traktat o zdobywaniu twierdz
Księga pochodzi z VIII wieku.
Objętość: 23
Zawartość: Historia I-VII wiek (+1, PT 1), Historia VIII wiek (+2, PT 0), Strategia – zdobywanie twierdz bez artylerii (+4, PT 1)

Wyprawa Dargusa Białego do podziemnego miasta Olf w górach Shemar
Słynny epos rycerski z IX wieku, pisany wierszem.
Objętość: 20
Zawartość: Historia IX wiek (+2, PT 0), góry Shemar (+3, PT 0)

Zielnik brata Alvina
Ilustrowana księga, spisana przez mnicha z Czarnoboru. Bardzo cenna pozycja.
Objętość: 22
Zawartość: Sztuka przeżycia – zioła (+6, PT 4)

Ziemie demonów
Dwa tomy, opisujące pogranicza Valdoru i zamieszkujące go istoty. Księga zatwierdzona przez Inkwizycję i Papieża, napisana w Karze.
Objętość: 80
Zawartość: Wiedza o Valdorze (+8, PT 8), Geografia – Pogranicze (+6, PT 6), Okultyzm – demony (+3, PT 5)

Złoty Kwiat: Podróże Antonia de Karmall
Dzięki frywolnej treści książka jest ulubioną lekturą młodzieńców i młodych dam.
Objętość: 17
Zawartość: Sztuka uwodzenia (3, PT 4), Etykieta (2, PT 1)

Żywoty Cesarzy Doru
Księga napisana przez kordyjskich historyków już w XVI wieku.
Objętość: 28
Zawartość: Historia – Dor (+4, PT 1), Historia – cesarze Doru (+10, PT 6)

Sojusznicy

Sięgnij pamięcią wstecz. Przypomnij sobie wszystkich przyjaciół, z którymi zerwałeś kontakty. Ich losy potoczyły się różnie. Część z nich zapomniała o tobie, inni nie chcą cię nawet znać. Są jednak i tacy, którzy nie odwrócili się i nie zawiodą cię w potrzebie. Pamiętasz tego młodego szlachcica, z którym wymykałeś się po nocach z budynku akademii do pobliskiej gospody? Dziś jest oficerem i szybko pnie się w górę po szczeblach kariery. Pomyśl o starym księdzu, który ukrywał cię i leczył, kiedy byłeś ścigany i zaszczuty. Smutna dama? Nadal cię kocha i zrobi dla ciebie wszystko. To twoi sojusznicy. Służą pomocą w trudnych sytuacjach, jedni ofiarują wpływy polityczne, jak ten oficer. Inni służą mądrością, jak ksiądz. Inni wspomogą majątkiem, jak ta dama. Przyjaciele wesprą cię w chwilach, kiedy potrzebujesz pomocy. Dysponują wiedzą, której sam nie posiadasz i możliwościami, których tobie brak.

Sojusznikami nazywamy Bohaterów Niezależnych związanych z Bohaterem Gracza. Sojusznicy są nastawieni do postaci gracza przyjaźnie, chociaż relacje te mogą mieć różnorakie źródło i uwidaczniać się w rozmaity sposób. Przykładem Sojusznika jest szlachcic, któremu Bohater uratował życie lub karczmarz z gospody, w której postać gracza często się zatrzymuje. Sojusznicy dzielą się na Przyjaciół i Pomocników.

Pomocnicy

Pośród wszystkich ludzi, z którymi człowiek obcuje, najmniejszą uwagę poświęca nisko urodzonym. Styka się z nimi na co dzień i oni właśnie dbają o wiele jego spraw, to karczmarze, kupcy na bazarze, udzielający gościny chłopi czy nawet zwyczajni żołnierze. Każdy z nich może stać się dla ciebie kimś więcej niż twarzą w tłumie. Choć poeci rzadko opiewają wierność służących, odwagę strażników czy spryt informatorów, ty, panie, powinieneś docenić te cechy. Wiesz doskonale, że czasami trzeba posłać zaufanego chłopaka z ważną wiadomością na drugi koniec miasta. Bezpieczne schronienie u znajomego może uratować życie, a czasem nawet i godność, jeśli akurat spotykasz się z zamężną damą. Któż lepiej i szybciej pomoże znaleźć ci niezbędne informacje niż biegły w czytaniu i pisaniu sekretarz?

Pomocnicy są Bohaterami Niezależnymi, którzy czują się związani z Bohaterem. Część Pomocników jest zatrudniona za pieniądze (jak służący, ochroniarze, donosiciele), inni nie czerpią z wzajemnych relacji korzyści materialnych, ale otrzymują za swoje wysiłki inną rekompensatę. Reprezentantem tej grupy jest nowicjusz zakonny, podróżujący razem z mnichem i pobierający od niego nauki; miłośnik twórczości Bohatera - artysty, szczęśliwy, że może wyświadczać przysługi tak utalentowanej osobie; zaszantażowany łotr, który obawia się, by informacje o jego występkach nie dotarły do władz.

Zadaniem Pomocników - zgodnie z nazwą - jest przede wszystkim pomaganie w pokonywaniu przeciwności losu, zdobywanie informacji i zajmowanie się czynnościami niegodnymi szlachcica. Z reguły są to drobiazgi, które ułatwiają życie. Bohater nie musi utrzymywać częstych stosunków ze swoim Pomocnikiem, ale musi się liczyć z tym, że Pomocnik zechce ułożyć sobie życie po swojemu.

Podczas tworzenia postaci gracz możesz dowolnie ustalić powody, dla których Pomocnik związał się z jego postacią. Odnotowując takiego Bohatera Niezależnego na karcie postaci, przy współczynniku Więzi zapisz krótko przyczynę, dla której Bohater i Pomocnik trzymają razem.

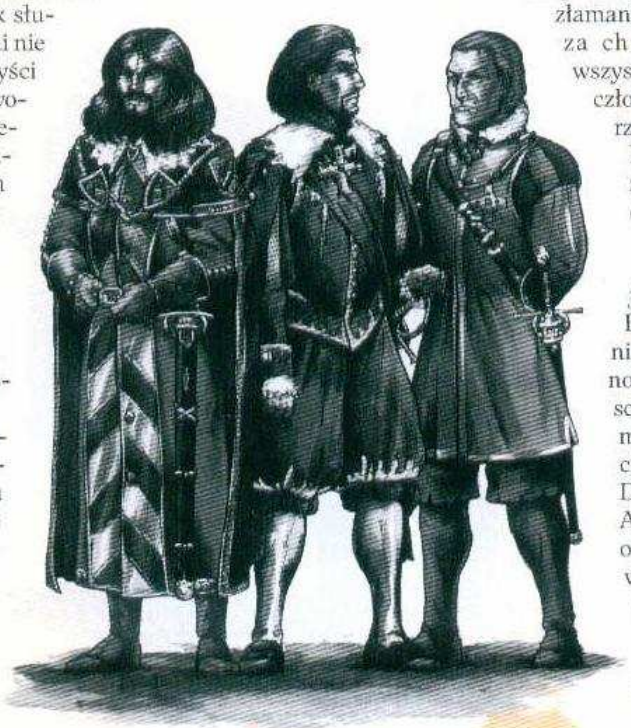
W trakcie kolejnych przygód gracz może zdobywać kolejnych Pomocników, a później rozwijać Więzi jakie ich łączą. Szczegóły podane są w rozdziale poświęconym rozwijaniu postaci.

Pomocnicy mogą podróżować wraz z Bohaterem Gracza lub prowadzić osiadły tryb życia.

Więzi z Pomocnikiem nigdy nie mogą być większe niż 5. Pomocnicy pozostają pod kontrolą Mistrza Gry. Gracz może prosić ich o wykonanie przysługi i ma prawo do wykonania testu Lojalności. Jeśli test zostanie zdany, Pomocnik spełni prośbę gracza. Gracz może w trakcie przygód zaprzyjaźniać się ze swymi Pomocnikami i reprezentować to poprzez zwiększenie współczynnika Więzi.

Przyjaciele

W życiu każdego człowieka zdarzają się chwile, w których oddałby wszystkie skarby świata za oddanego przyjaciela. Człowiek pańskiego pokroju będzie potrzebował przyjaciół częściej niż inni. Nadchodzą złe czasy, w których nie ma już nic pewnego. Dawne wartości nie są warte złamanego miedziaka i w czasach, kiedy za chudą sakiewkę możesz kupić wszystko, dobrze jest mieć przy boku człowieka, który będzie w ciebie wierzył, niezależnie co zrobisz i niezależnie od tego jak czarne chmury zawisną nad twoją głową. To przecież przyjaciel, nieprawdaż?



Gracz dysponuje swoimi Przyjaciółmi, podobnie jak własnym Bohaterem. Deklaruje w ich imieniu akcje i wykonuje wszelkie czynności - podobnie, jak ma to miejsce w przypadku jego postaci. Gracz ma wgląd w kartę postaci Przyjaciela i może przeznaczać Punkty Doświadczenia na rozwój jego Atrybutów. MG ma prawo zażądać od gracza testu Lojalności, jeśli ma wątpliwości, czy Przyjaciel zachowa się tak, jak twierdzi gracz (rzuci się na pewną śmierć, zdradzi swych bliskich, poświęci swój majątek itp.). Szczegóły przepro-

wadzania testów Lojalności podane są w dalszej części rozdziału.

Więzi

W „Nauce wymowy", książce pięknie napisanej choć wyjątkowo niemądrej, znajdziesz, panie, pewną interesującą przenośnię. Ludzie przedstawieni są tam jako rośliny w ogrodzie świata. Każda z tych roślin wypuszcza pod ziemią niewidzialne korzenie, splatające się z korzeniami pobliskich roślin i tworząc sieć powiązań. Tak właśnie wyglądają relacje między tobą i twoimi przyjaciółmi. Tam, gdzie korzenie są grube i mocno splecione, wzajemne przywiązania są silne. Kiedy ogrodnik wyrywa jeden z kwiatów, pozostałe trzymają go mocno. Jeśli korzeń jest gdzieś słaby, stanie się najsłabszym ogniwem w łańcuchu powiązań, pęknie i kwiat zostanie wyrwany, osłabiając resztę.

O swych przyjaciół trzeba szczególnie dbać. Nic tak nie cementuje związku między ludźmi jak dowody oddania i wspólnie przeżyte ciężkie chwile.

O tym jak silne są wzajemne powiązania między Bohaterem Gracza, a jego Sojusznikiem mówi współczynnik Więzi.

W przypadku Pomocników Więzi nigdy nie mogą być większe niż 5. Wartość tego współczynnika informuje jak chętnie Sojusznik stawi się na twoje wezwanie i z jakim oddaniem będzie cię wspomagał. Ponieważ przyjaźń jest obustronna, wartość Więzi jest również wskazówką, jak bardzo Bohater Gracza przejmuje się losami Sojusznika i jaką rolę w jego życiu postaci odgrywa ta osoba.

Poniższe zestawienie pokazuje co oznaczają poszczególne wartości Współczynnika Więzi:

Więzi 1

Twoja relacja z Sojusznikiem opiera się nie na zaufaniu i lojalności, ale tylko i wyłącznie na obopólnym interesie. Sojusznik okaże się pomocny tylko jeśli mu się to opłaci lub aby uniknąć kłopotów. Może się wydawać, że to niewiele, ale być może w przyszłości obaj przekonacie się do siebie i wasze wzajemne stosunki staną się bardziej serdeczne.

Przykładem takiego Sojusznika jest krnąbrny służący, któremu trzeba słono płacić lub chciwy donosiciel, który dostarcza Bohaterowi informacji, ale zdradzi go gdy tylko zwietrzy w tym zysk.

Więzi 2

Ty i twój Sojusznik czerpiecie z wzajemnej relacji korzyści i do pewnego stopnia możecie sobie ufać. Sojusznik nie zgodzi się pomóc ci, jeśli narazi go to na jakąkolwiek niewygodę, ale stać go od czasu do czasu na gest grzeczności lub uprzejmości.

Przykładem takiego Sojusznika jest bogaty kupiec, u którego możesz zaciągać kredyt bez ryzyka oszustwa lub poznany okazyjnie szlachcic - człowiek chętny do wspólnej biesiady, dobrze nastawiony do Bohatera, ale niezbyt skłonny do wysłuchiwania próśb.

Więzi 3

Na tym poziomie więź oparta jest już nie tylko na obopólnych korzyściach, ale również na zaufaniu. Obaj znacie się od dłuższego czasu, ale jeszcze nie wiecie czego jeden może spodziewać się po drugim. Wiesz, że Sojusznik jest godny zaufania, ale nie ślepo posłuszny. Nie złamie dla ciebie prawa, nie narazi życia i zdrowia na niebezpieczeństwo. Jeżeli nie ma pilniejszych zajęć na głowie poświęci swój czas i spełni większość próśb pod warunkiem, że nie będzie go to kosztowało zbyt wiele.

Przykładem takiego Sojusznika jest bibliotekarz, który zapewni dostęp do królewskiego księgozbioru i użyczy swojego gabinetu po sąsiedzku, chyba że grozi mu za to kara. Innym przykładem jest kapitan statku bezpłatnie wożący twoje listy do narzeczonej w innym kraju, który dba również, by bezpiecznie dotarły one do adresatki już po wyładowaniu z pokładu.

Więzi 4

Sojusznik związał się z tobą - być może poprzez wspólnie przeżyte wydarzenia z przeszłości. Przez dłuższy czas przebywaliście razem, więc znacie swoje charaktery, słabostki i przyzwyczajenia. Nie ujawniacie przed sobą sekretów, nie możecie sobie ufać w każdej sprawie, ale dobrze się dogadujecie. Od Sojusznika można wymagać przysług i zaangażowania środków (czasu, pieniędzy, kontaktów), które nie przyniosą mu dotkliwej straty i nie narażą jego życia lub zdrowia.

Przykładem takiego Sojusznika jest stary służący, zdystansowany, ale wierny i posłuszny. Może nim być również serdeczny przyjaciel z czasów uniwersyteckich, z którym Bohater po latach odnowił kontakt, ewentualnie dawny uczeń szermierki, który zakończył kilkuletnią edukację w chwili rozpoczęcia kariery na dworze.

Więzi 5

Sojusznika i ciebie łączą więzi lojalności. Ufacie sobie i powierzacie jeden drugiemu niektóre z sekretów, ale nadal istnieją pewne bariery. Barierą taką może być różnica urodzenia, zamożności, wieku. Oczywiście zdołasz ją, panie, w końcu przełamać, jednak potrzeba na to czasu. W przypadku Pomocników mówimy tutaj o najwyższej lojalności, jaką da się kupić za pieniądze lub przysługi. W przypadku Przyjaciół jest to przełomowy moment znajomości, po którym zaczyna się już prawdziwe oddanie.



Przykładem takiego Sojusznika jest dyskretny i oddany służący, zdolny wiele znieść dla swojego pana, chyba, że polecono zrobić coś szalonego i groźnego dla życia. Inny przykład to podróżujący z tobą szlachcic, który niemalże przekonał się do twojej osoby, ale czeka na ostateczny dowód prawości charakteru.

Więzi 6

Zyskałeś, panie, przyjaciela. W tym jednym słowie zawiera się całe wyjaśnienie. Teraz tylko od ciebie zależy jak rozwinie się ta znajomość. Masz przy sobie człowieka, któremu możesz zaufać. Nie opuści cię w potrzebie i zadba o twoje dobro jak o swoje własne. Oczywiście nie możesz wymagać od niego wszystkiego, ale to zrozumiałe. Zresztą, jeśli rzeczywiście traktujesz go jak osobę ci bliską nie zechcesz o takie rzeczy prosić. Pamiętaj, że życie to nie

Jysk ROG

tylko problemy do rozwiązania i trudne sytuacje. Podtrzymuj przyjaźń w czasie pokoju, żeby w czasie wojny zaowocowała.

Przykładem takiego Sojusznika jest szlachcic, z którym spędziłeś wiele miłych i wesołych chwil w młodości. Nie masz z nim częstego kontaktu i nie możesz prosić go o wiele, ale wiesz, że w drobnych sprawach bez wahania zgodzi się pomóc.

Więzi 7

Głęboka przyjaźń. Po czasie okazuje się, że przyjaciele mają pewną zachwycającą właściwość - potrafią odgadywać przyczyny problemów bez zbędnych pytań. Twój przyjaciel zna cię może i lepiej niż ty sam znasz siebie. Poznał twe sekrety, twoje dążenia i ważne wydarzenia z twej przeszłości. Ten człowiek rozumie bez słów. Działa bez zbędnych ceregieli, bo etykieta już dawno przestała was dotyczyć. Oczywiście ty masz taki sam stosunek do niego - inaczej, co by to była za przyjaźń. Pamiętaj, że ten człowiek stał się kimś szczególnym, nawet na tle innych godnych zaufania osób. Taki człowiek przymknie nawet oko na sygnały, które mówią, że kroczysz ścieżką Ciemności i służysz siłom magii.

Przykładem takiego Sojusznika może być człowiek, z którym przeszedłeś długą kampanię wojenną, lub służbę na jakimś dworze. Wielokrotnie razem stawaliście do walki, razem łamaliście prawo i - zdaje się - razem przeszliście już wszystko.

Więzi 8

Zapewne nie raz i nie dwa ocierałeś się o śmierć na polu bitwy, kiedy kule świstały za uchem, a w nawałnicy mieczy nie można było odróżnić wroga od przyjaciela. Jednak śmierć w bitwie to zupełnie coś innego niż dobrowolne poświęcenie z zimną krwią. A przecież może się zdarzyć i tak, że będziesz do tego wyrzeczenia zmuszony, żeby wybawić własnego przyjaciela od podobnego losu.

Oczywiście może się zdarzyć, że twój przyjaciel będzie musiał zrobić to samo dla ciebie. Jeśli będzie musiał zostać samotnie u drzwi karczmy, by związać walką nieprzyjaciół, zrobi to, a ty w tym czasie będziesz mógł odjechać i dostarczyć powierzoną ci wiadomość. To człowiek, który gotów jest wybaczyć ci nawet konszachty z magią i chronić cię przed Inkwizycją i jej sługami.

Przykładem takiej osoby jest człowiek, z którym wychowałeś się w jednym mieście, czy regionie i wraz z nim ruszyłeś w życie, przez kolejne lata służąc we wszelkich służbach. On widział twe upadki i grzechy i ty wiesz wszystko o jego sekretach i tajemnicach. Jesteście jak bracia.

Więzi 9

Ty i twój przyjaciel, jesteście w stanie poświęcić dla siebie najwyższe wartości - wszystko, co jest cenniejsze niż życie, czyli honor i inne przekonania, a nawet zbawienie nieśmiertelnej duszy. Mógłbyś się panie zawahać, gdyby chodziło o inną bliską ci osobę, ale jeśli ofiarą masz być ty sam, sprawa jest przesądzona. Pamiętaj, że człowiek, który wymaga od ciebie czegoś takiego (nawet, jeśli nie prosi o to, przecież sam się domyślisz), jest przyjacielem. Ma swoje powody i wolałby raczej nie angażować cię. Widocznie sytuacja tego wymaga.

Zauważ panie, że mowa o sytuacjach, które być może nigdy się nie wydarzą i oby pozostały jedynie w wyobraźni. Jeśli ktoś oddaje demonowi duszę zamiast twojej, jest właśnie takim przyjacielem. Podobnie ten, kto będzie zmuszony wyrzec się rodowego nazwiska, całego majątku i stanąć z obnażonym ostrzem przeciw rodzinie, by uratować cię od śmierci z ręki swego ojca.

Więzi 10

Mówimy o przyjaźni na śmierć i życie - takiej, którą opisują heroiczne poematy. Jeśli trzeba będzie zejdziesz po swojego przyjaciela w głąb piekła, a on zrobi to samo dla ciebie. Jesteście czymś więcej niż braćmi - można właściwie powiedzieć, że oto bliźniacze dusze zamieszkały w dwóch różnych ciałach. Poświęcicie dla siebie nie tylko to co dla was najważniejsze, ale również inne bliskie osoby, jeśli będzie trzeba. Nie jest to oddanie bezkrytyczne, ale na tym stopniu zaufania, jeśli twój przyjaciel potrzebuje aż tak wysokiej ofiary, nie ma widać innego wyjścia. Czy możecie się posprzeczać? O, tak! Czy nienawidzicie jeden u drugiego pewnych cech charakteru? Rzecz jasna. Ale jako prawdziwi przyjaciele stoicie ponad tym.

Trudno tutaj o przykład, bo przecież można opisać tysiące sytuacji, kiedy jeden człowiek wskakuje za drugim w ogień. Pamiętaj jednak, panie, że nie jesteś ślepo posłusznym niewolnikiem - masz prawo nie zgadzać się z przyjacielem, a czasem zrobić coś wbrew niemu tylko dla jego dobra.

Test Lojalności

Jeżeli gracz postanowi skorzystać z usług swojego Pomocnika albo Przyjaciela, MG może poprosić o wykonanie testu Lojalności. Polega on na teście Wiarygodności, w którym współczynnik Więzi jest traktowany jak Umiejętność (wartość Więzi odejmuje się od liczby oczek na jednej z rzuconych kości).

Podobnie jak w przypadku testowania Umiejętności - testy Lojalności wykonuje się tylko w sytuacjach, gdy MG ma wątpliwości, czy Sojusznik zachowa się tak, jak chciałby gracz. Jeśli Sojusznik gracza jest jego serdecznym przyjacielem, a współczynnik Więzi wynosi 7, to MG nie powinien żądać testu Lojalności, jeśli gracz zadeklaruje, że jego Sojusznik wsiada na konia i jedzie do stolicy, by tam odebrać cenną przesyłkę, a następnie przekazuje ją graczowi, który ukrywa się pod miastem. W opisie poszczególnych poziomów Więzi wyraźnie jest zaznaczone co Sojusznik gotów jest wykonać - jeśli deklaracja gracza nie jest z tym sprzeczna, MG nie powinien zarządzać testu Lojalności.

Test Lojalności wykonuje się zawsze, kiedy gracz chce się wcielić w postać swojego Sojusznika w sytuacji poważnego zagrożenia lub ryzyka. Jeśli test się nie powiedzie, nie można odgrywać postaci Sojusznika.



Rozwój postaci

Wraz z przebytymi przygodami, Bohaterowie Graczy zdobywają kolejne doświadczenia, a wraz z nim nowe możliwości i umiejętności. W regułach gry ten proces odzwierciedlają Punkty Doświadczenia, które gracze otrzymują po zakończeniu każdej przygody. Gracze przeznaczają PD na rozwój Atrybutów swych Bohaterów.

Przydzielanie Punktów Doświadczenia

Po zakończeniu każdej przygody Mistrz Gry podsumowuje wszystkie wydarzenia, jakie w niej miały miejsce i na ich podstawie każdemu z graczy przydziela określoną ilość punktów. Za przeciętną przygodę, która trwała jedną sesję (około pięć godzin gry) gracz powinien otrzymać około 200 PD. Po zakończeniu przygód, które trwają dwie, czy nawet trzy sesje gracze powinni otrzymać po 400, czy nawet 500 PD. Jeśli przygoda trwa dłużej niż trzy sesje, MG powinien przydzielić Punkty Doświadczenia po zakończeniu trzeciej sesji, a następne sesje traktować - pod względem rozdzielania PD - jako nową przygodę. Nie można dopuścić, by gracze grali przez wiele tygodni i wciąż nie mogli rozwinąć Atrybutów swych Bohaterów.

MG przydziela Punkty Doświadczenia za szereg elementów, które łączą się na udaną sesję RPG. Są to:

Rozwiązanie przygody - ten element związany jest z fabułą przygody i z tym, jak skutecznie gracz pracował nad rozwiązaniem problemów, które postawił przed graczami Mistrz Gry. MG nagradza graczy, którzy podejmowali właściwe decyzje, rozwiązali intrygę, przewidzieli, kto za nią stoi, czy wpadli na pomysł jak udaremnić plany przeciwnika bohaterów. MG nagradza też za udane starcia z przeciwnikami, za rozszyfrowanie tajemnych listów, za odkrycie drugiego dna w historii i za wszystkie podobne zdarzenia - ściśle związane z rozwiązywaniem intrygi scenariusza.

Ważne zdarzenia - MG nagradza graczy za udział w wyjątkowych, często dramatycznych zdarzeniach, które być może na zawsze odmienią ich Bohaterów. Jeśli gracze zetknęli się z Ciemnością, mieli zaszczyt spotkać Cesarza, czy być na audiencji u Papieża, jeśli odkryli zejście do otchłani piekielnych w jednym z kościołów, MG powinien przydzielić im odpowiednią ilość PD.

Odgrywanie postaci - MG nagradza za konsekwentne i wiarygodne odgrywanie postaci. Dotyczy to zarówno aktorskich popisów gracza, które wpływają na dobrą zabawę podczas sesji, jak i przede wszystkim dokładnego odgrywania charakteru i zawodu postaci. Jeśli Bohaterem Gracza jest strachliwy zakonnik i gracz o tym pamięta i w sytuacjach zagrożenia konsekwentnie nie poddaje się emocjom i nie skacze z innymi graczami do walki, lecz oznajmia, że jego Bohater się boi i wycofuje, to MG powinien nagrodzić takie zachowanie. Ponadto, jeśli gracz zdecydował się na wybór Patrona dla swej postaci, MG powinien nagrodzić grę, która ma na celu kroczenie drogą wyznaczoną przez tego Patrona - około 30-oma PD (a w szczególnych przypadkach nawet 50-cioma).

Inwencja - MG nagradza za pomysły, które ubarwiają sesję, takie jak opowiedzenie przez gracza historii jego rodu podczas długiej nocy w gospodzie, czy przygotowanie planów swego zamczyska. Warto nagrodzić wszelkie inicjatywy graczy, które mają na celu barwniejsze odgrywanie postaci i kreowanie pełniejszego, bardziej wiarygodnego świata.

Inne - niektórzy MG nagradzają swych graczy za różne inne, czasem dziwne elementy. Nagradza się graczy kilkoma PD, jeśli nie mają zwyczaju kłócić się z MG, nie oszukują na kościach, czy przynoszą na sesję ciastka. Takich zwyczajów i pomysłów na nagradzanie graczy jest tyle, ilu jest Mistrzów Gry!

Rozdzielając pomiędzy graczy PD Mistrz Gry stoi przed trudnym zadaniem - musi ocenić poczynania poszczególnych graczy i je odpowiednio nagrodzić. Jak łatwo się domyślić, jedni gracze otrzymają więcej PD, inni mniej, co zapewne nie będzie dla nich przyjemne. Są dwie metody przyznawania PD.

Pierwsza polega na tym, że MG określa stopień komplikacji przygody oraz ocenia ogólne zachowanie wszystkich graczy. W ten sposób na przykład uznaje, że za daną przygodę każdy z graczy powinien dostać około 220 PD. Następnie rozdziela PD, dając 250 PD graczowi, który był najbardziej aktywny i najbardziej posunął fabułę przygody do przodu, 220 pozostałym, za wyjątkiem gracza, który przespał całą przygodę i nie wykazał się niczym szczególnym. Jemu MG przeznaczy 200 PD.

Druga metoda jest o wiele dokładniejsza i żmudna w przeprowadzeniu. Po zakończeniu sesji (lub jeszcze lepiej przed rozpoczęciem kolejnej!) MG prosi graczy o podsumowanie przygody i przypomnienie wszystkich najważniejszych wydarzeń. Następnie, gdy gracze relacjonują przebieg zdarzeń, MG na bieżąco rozdziela im Punkty Doświadczenia. Oto przykład takiego rozdzielania PD:

MG: No dobra, tydzień temu skończyliśmy, gdy hrabia de Lucre uciekł z więzienia. Przypomnijcie jak do tego doszło.

Jarek: Zaczęło się od tego, że dostaliśmy zaszyfrowany list od księżnej de Leguerra.

Tomek: Był zaszyfrowany, ale sobie z tym poradziłem!

MG: Fakt, 5 PD dla ciebie.

Jarek: Potem ruszyliśmy do stolicy, bo podejrzewaliśmy, że list jest fałszywy...

Wojtek: To ja podejrzewałem. Zdałem test Wiedzy Ogólnej i coś mi nie grało w tym liście.

MG: To fakt, 5 PD dla ciebie.

Wojtek: No i oczywiście miałem rację. W bibliotece odkryłem kronikę, która potwierdziła, że w liście jest błąd, który dowodzi, że to ściema.

MG: Dobra, wszyscy po 5 PD za drogę do stolicy, Jarek, pamiętasz co było po drodze?

Jarek: Aha, posikaliście się ze śmiechu jak odegrałem kłótnię ze skąpym karczmarzem!

MG: Właśnie. 5 PD dla ciebie. Wojtek 5 PD za odkrycie kroniki. Wszyscy 5 PD za nauczenie się czegoś nowego o prowincji Vastagnero.

Jarek: No właśnie, coś czułem, że zmądrzałem.

Wojtek: Nie bądź taki czuły, to pozory.

Tomek: A ja wysłałem ze stolicy list do ukochanej.

MG: E, za to PD nie ma. Ze stolicy ruszyliście do...

...itd.

Dzięki tej metodzie gracze przypominają sobie wydarzenia przygody (jeśli liczenie PD odbywa się przed sesją), i co najważniejsze - nie mają poczucia, że MG jest stronniczy, bowiem ilość PD dokładnie wychodzi z obliczeń. Wadą przyznawania PD przed sesją jest to, że gracze nim rozpocznie się przygoda będą chcieli rozwinąć Atrybuty swych Bohaterów, co może chwilę zająć.

Każdy MG powinien zdecydować na taką formę przydzielania PD, jaka najlepiej pasuje jemu i jego graczom.

Wykorzystywanie PD

Przygody w Monastyrze często przedzielone są dużymi odstępami czasu. Pomiędzy nimi upływa kilka tygodni, bywa że rok lub więcej. W tym czasie bohaterowie nie znajdują się w stanie zawieszenia – żyją swoim normalnym życiem, z dala od wielkich wydarzeń. Nie otrzymują wówczas PD, bo punkty otrzymane po ostatniej przygodzie niejako obejmują również i ten okres. To właśnie między przygodami postaci trenują, uczą się nowych Umiejętności i zacieśniają swoje kontakty z Sojusznikami. Jeśli nie narzuca tego fabuła kampanii każdy z Bohaterów spędza ten czas wedle własnego uznania, najczęściej w swoim Majątku. Niektóre Posiadłości ułatwiają rozwój odpowiednich Współczynników i Umiejętności. Na przykład właściciel dworku myśliwskiego łatwiej rozwinie Umiejętności i Współczynniki związane z polowaniem i tężyzną fizyczną, a posiadacz biblioteki wyda mniej PD na podnoszenie swojego Wykształcenia. Ułatwienie podawane jest w postaci procentu od sumy PD, jaką wydać trzeba zgodnie z Tabelą Rozwoju Postaci, tzn. jeśli Posiadłość daje modyfikator -20%, to podnosząc Umiejętność lub Współczynnik właściciel wyda o 20% mniej PD niż to wynika z tabeli (np. 80 PD zamiast 100 PD).

Ilość PD potrzebnych do podniesienia określonych Atrybutów Bohatera mogą obniżyć również inne czynniki, takie jak np. Cecha „Cynazyjski umysł".

Ułatwienia kumulują się, więc Cynazyjczyk, który posiada stadninę koni oraz „Cynazyjski umysł" będzie wydawał o 40% PD mniej na podniesienie poziomu Jeździectwa.

Nie ma obowiązku wydawania wszystkich PD po każdej przygodzie. Otrzymywane po przygodach punkty sumują się. Można czekać aż uzbiera się odpowiednio dużą ilość potrzebną do rozwinięcia wybranego Atrybutu. Wydane na rozwinięcie postaci PD są skreślane z karty postaci i przepadają.

Po stworzeniu postaci nie ma możliwości wykupywania nowych Cech wynikających z Narodowości i Profesji.

Gracz może przeznaczyć PD na rozwój następujących elementów:

Rozwijanie Współczynników

Współczynniki rozwija się zgodnie z Tabelą Rozwoju Postaci. Podana jest tam ilość PD jaką trzeba przeznaczyć, by zwiększyć wartość Współczynnika. Jednorazowo Współczynnik można zwiększyć tylko o jeden punkt. By zwiększyć Spryt z poziomu 9 na 12, gracz musi wydać 1500 PD i musi to zrobić stopniowo, w trzech krokach (nie szybciej, niż po trzech przygodach).

Nie można rozwinąć Współczynnika na poziom 21 i większy.

Człowiek młody rozwija Współczynniki o 20% taniej.

Rozwijanie Umiejętności

Koszt zwiększania poziomu Umiejętności jest podany w Tabeli Rozwoju Postaci. Jednorazowo poziom Umiejętności można zwiększyć tylko o jeden punkt. By zwiększyć Jeździectwo z poziomu 4 na 7, gracz musi wydać 1200 PD i musi to zrobić stopniowo, w trzech krokach (nie szybciej, niż po trzech przygodach).

Człowiek młody rozwija Umiejętność o 20% drożej.

Wykupywanie Umiejętności Dodatkowej

Gracz może wykupić Umiejętność, której jego Bohater nie posiada. Wykupienie Umiejętności kosztuje 300 PD. Umiejętność jest na poziomie 1.

Wykupywanie Biegłości

Wykupienie Biegłości kosztuje 300 PD.



Prywatne spotkanie posłów z Kordu i Mahy [sys. RG]

Wykupywanie Laurów i Tytułów honorowych

W wyniku przebiegu sesji MG może zaproponować Graczowi wykupienie Lauru za 500 PD lub Tytułu honorowego za 300 PD.

Rozwinięcie Więzi z Sojusznikiem

Gracz przeznacza ilość PD odpowiadającą nowemu poziomowi Więzi odczytaną w Tabeli Rozwoju Postaci. Następnie dodaje lub odejmuje procent od tej liczby odpowiadający wpływom Sojusznika. Szczegółowe wartości procentowe znajdziesz na stronie 68, w rozdziale dotyczącym wykupowania Sojuszników. Poniżej zamieściliśmy ogólne wytyczne:

a) -20% - Sojusznik bez wpływów - np. żebrak, służący

b) +0% - Sojusznik niezbyt wpływowy - np. przeciętny mieszczanin, ubogi szlachcic

c) +20% - Sojusznik jest wpływowy - np. szlachcic, ksiądz

d) +50% - Sojusznik jest bardzo wpływowy - np. arystokrata, mistrz szermierki

e) +100% - Sojusznik jest kimś potężnym - np. książę, biskup

Przykład: Zwiększenie Więzi z poziomu 6 na 7 z wpływowym szlachcicem, który jest przyjacielem Bohatera Gracza kosztuje 360 PD.

Należy pamiętać, że Więzi Pomocnika nigdy nie mogą mieć wartości większej niż 5. Po ukończeniu przygody nie można rozwinąć Współczynnika Więzi o więcej niż jeden poziom. Następne rozwinięcie będzie możliwe dopiero po kolejnej przygodzie.

Związanie się z Bohaterem Niezależnym

Po zakończeniu przygody MG wyznacza Bohaterów Niezależnych, którzy mogą stać się Sojusznikami Bohaterów Graczy. Jeśli miało to uzasadnienie w przebiegu przygody gracz może wybrać sobie jednego z nich na Pomocnika. Gracz wydaje 100 PD, za które podnosi Współczynnik Więzi tego Bohatera Niezależnego na poziom 1. Tym samym Bohater Niezależny staje się Sojusznikiem gracza.

Po kolejnych przygodach - jeśli gracz podtrzymuje znajomość - możliwe jest dalsze rozwijanie Więzi. W zależności od wydarzeń na sesji, MG może pozwolić na wykupienie Więzi z danym BN na poziomie 1, a w nagrodę dodać jeszcze 1 lub 2 poziomy.

Rozwijanie Atrybutów Sojusznika

Rozwój Atrybutów Sojuszników o Więziach od 1 do 6 pozostaje w gestii Mistrza Gry. MG decyduje jakie mają współczynniki i jak przebiega ich rozwój.

W przypadku Sojuszników o Więziach większych niż 6 rozwój Atrybutów Sojusznika spada na barki gracza, który w tym momencie otrzymuje kartę postaci Sojusznika i traktuje go jak swą drugą postać. MG w tej sytuacji powinien uwzględnić ten fakt i przeznaczać dodatkowe PD na rozwój tego Sojusznika, zależnie od stopnia jego udziału w przygodzie.

Tabela rozwoju postaci

Tabela przedstawia liczbę Punktów Doświadczenia wymaganą do podniesienia na wyższy poziom Atrybutów Bohatera Gracza lub Sojusznika. W pierwszej kolumnie odczytuje się poziom Umiejętności lub Współczynnika, które postać chce osiągnąć, a w następnych koszt w PD odpowiednio dla Umiejętności, Współczynników i Więzi.

Nowy poziom	Umiejętności	Współczynniki	Więzi
1	300	-	100
2	200	-	50
3	250	-	100
4	300	-	150
5	350	-	200
6	400	-	250
7	450	200	300
8	500	250	350
9	600	300	400
10	700	400	500
11	900	500	-
12	110	600	-
13	1300	700	-
14	1500	800	-
15	1800	1000	-
16	2100	1200	-
17	2500	1400	-
18	2900	1600	-
19	3300	1800	-
20	4000	2000	-

Niektóre pozycje oznaczone są symbolem (-). W przypadku Umiejętności i Więzi oznacza to, że nie da się osiągnąć danego poziomu. W przypadku Współczynników znaczy to, że niski poziom związany jest z jakimś upośledzeniem i niemożliwe jest osiągnięcie wyższego poziomu poprzez trening. Na przykład Bohater z Budową 5 może być wątły na skutek choroby i nie może stać się silniejszy.

Regres Bohatera

W szczególnych okolicznościach Atrybuty Bohatera mogą zostać obniżone. Najbardziej oczywiste przyczyny to starzenie się bohaterów i spadek ich sprawności fizycznej po otrzymaniu ciężkich ran.

Za każdym razem, gdy BG lub Sojusznik otrzyma Śmiertelną Ranę, o 1 spada wartość jednego z jego Współczynników. Wybór obniżanego Współczynnika należy do gracza.

Za każdym razem, gdy BG lub Sojusznik otrzyma Ciężką Ranę, musi przetestować swoją Budowę (PT 0). Jeśli test nie powiedzie się, jeden z jego Współczynników spada o 1, identycznie jak w przypadku otrzymania Śmiertelnej Rany.

Nordyjczyk, który posiada Cechę „Regeneracja" ignoruje powyższe zasady.

MG może zmniejszyć wybrany Współczynnik Bohatera jeśli ten przeszedł ciężką chorobę - podobnie, jeśli choroba była śmiertelna i Bohater cudem ozdrowiał, traci 1 punkt wybranego Współczynnika, jeśli zaś choroba była Poważna (np. zapalenie płuc) wymagany jest test Budowy, analogicznie jak w przypadku otrzymania Poważnej rany.

Niektóre kampanie rozgrywają się w bardzo długim okresie czasu. Starsi BG i Sojusznicy stopniowo tracą sprawność. MG może zadecydować, że starzenie się znajdzie odzwierciedlenie w spadku Budowy, Zręczności, Wytrwałości lub Spostrzegawczości. Jest to indywidualna decyzja każdego prowadzącego, ale sugerujemy, że na każde 5 lat powyżej 45 każdy z wymienionych Współczynników powinien być obniżony o 1. Jeśli BG lub Sojusznik osiągną 65 lat, na po każdych kolejnych 5 latach ich życia wymienione współczynniki są obniżane o 2, dodatkowo o 2 spada również Spryt i Opanowanie. Proces starzenia się Bohaterów nie dotyczy postaci z Nordii, którzy są długowieczni (rzadko która kampania będzie trwała 300 lat). Z oczywistych powodów również Bohaterowie tworzeni według zasad „Człowiek młody" przez długi czas nie będą musieli przejmować się efektami starzenia się (chociaż obejmują ich zasady obniżania Współczynników po otrzymaniu ran).

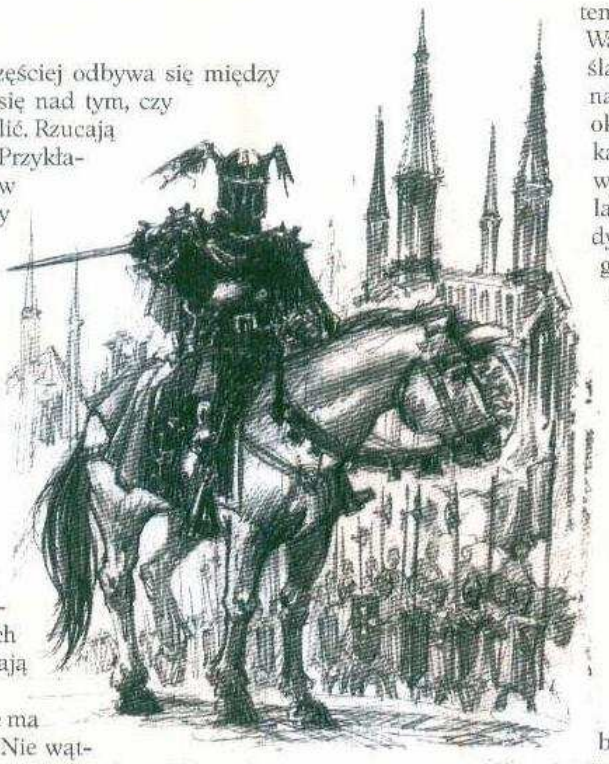
Reguły walki

Celem każdej walki jest jej przeżycie. Dokładnie tak, panie, nie żartuję. W starciu nie chodzi o pokonanie przeciwnika, zabicie go, czy zmuszenie do ucieczki. Walkę wygrywa ten, kto ją przeżył, a zabicie przeciwnika, jego obezwładnienie, czy przepędzenie jest tylko środkiem do tego celu. Walkę możesz wygrać uciekając – bo przeżycie to wygrana. Jeśli widzisz wyraźnie, że przeciwnik jest od ciebie lepszy, wycofaj się. Nie wygrasz jeśli stracisz życie, nawet jeśli sam zabijesz przeciwnika. Może w jakimś strategicznym sensie jest to wygrana, ale to konkretne starcie zostało przegrane.

To pierwsza zasada i pierwsza lekcja. Przede wszystkim nie być trafionym, a dopiero potem trafić.

Rodzaje starć

W mieście walka wręcz najczęściej odbywa się między ludźmi, którzy nie zastanawiają się nad tym, czy chcą przeciwnika zabić, czy powalić. Rzucają się na siebie i po prostu się biją. Przykładem jest awantura w karczmie, w zajeździe, na ulicy, kłótnia między sąsiadami, bijatyka między ojcem a synem i tak dalej. Przeciwnicy często są pijani, rzadko mają przy sobie broń dedykowaną do walki - częściej będzie to noga od stołu, butelka, krzesło, w końcu własne pięści. W takich sytuacjach, pełnych emocji i szaleństwa człowiek z przytroczonym u pasa rapierem nader często po prostu o tym rapierze zapomina. Dość często uczestniczą w niej ludzie przyzwyczajeni do niej, wiedzący jak się w niej zachować - stali bywalcy karczemnych awantur, których takie burdy zdają się być całym sensem życia.



Kapitan Czarnej Gwardii, Kord [rys. TJ]

Tej sztuki nie wykładam, bo nie ma ona nic wspólnego z szermierką. Nie wątpię, że w takim okładaniu radzisz sobie, panie, całkiem nieźle. Jak wiesz, w takiej bijatyce trupy są wynikiem przypadku i pecha, a nie świadomej chęci zabicia kogokolwiek. Zajmijmy się walką na śmierć i życie.

Po pierwsze, pojedynek. Konwenanse obowiązujące między szlachtą, zasady honoru i konieczność zachowania twarzy przed innymi szlachcicami może zmusić doń nawet kogoś, komu włosy wypadają na samą myśl o takim starciu. W Cynazji takie sytuacje rzadko kończą się czymś poważnym, jednak już w Kordzie, a szczególnie Ragadzie pojedynek to wyrok śmierci – dla jednego z szermierzy. Jest to najszlachetniejsza forma starcia, człowiek przeciwko człowiekowi, ostrze przeciwko ostrzu i o tej sztuce będę jeszcze sporo mówił. Wrócimy do pojedynków nie raz i nie dwa.

Następną sytuacją, która zdarza się często, i zazwyczaj prowadzi jedną ze stron wprost do grobu jest napad na gościńcu. Kiedy dostrzeżesz coś niepokojącego, jeśli ujrzysz kątem oka oznaki zasadzki, spinaj konia i nie odwracaj się za siebie... Dlaczego?

Pański ojciec płaci mi 50 kordinów tygodniowo za to, bym nauczył cię walczyć. Przypominam, panie, że najważniejszą umiejętnością w walce jest rozpoznanie, kiedy człowiek nie ma żadnych szans i powinien się wycofać, by ocalić głowę. Atak na trakcie jest zazwyczaj taką właśnie sytuacją.

Zbóje zawsze idą na pewniaka. Oni nie walczą, żeby walczyć. Oni w ogóle nie chcą walczyć! Chcą zabrać napadniętemu jego własność, to ich jedyny cel. Walka jest ostatecznością, o której myślą bardzo niechętnie. W starciu można łatwo zginąć, poza tym - jeśli w okolicy pojawi się za dużo trupów, lokalny możnowładca nie będzie miał wyjścia i wyśle wojsko, żeby ich znalazło i powywieszało. A wojsko wtedy ich znajdzie i powywiesza. Dlatego zbóje napadają na grupę, nad którą mają pewną przewagę, grupę słabą, lub nieprzygotowaną do walki. Napady na wielkie transporty złota, czy karawany bogatych kupców to raczej robota najemników, nie zwykłych zbójów i przypomina to raczej małe bitwy, niż potyczki.

Sytuacja napadniętych jest zawsze rozpaczliwa - nie są przygotowani do walki, są za to zaskoczeni, a napastnicy mają już wyciągniętą broń, prawdopodobnie kilka pistoletów gotowych tylko do strzału. Nawet gdyby napadniętym cudem - bo tu naprawdę trzeba cudu - udało się wywalczyć sobie przejazd, to zostawią na gościńcu trupy przyjaciół i to jest właściwie pewne. Dlatego napadnięci oddają złoto. Po prostu.

Oprócz pojedynków, czy napadów i zasadzek, przeróżnych starć na śmierć i życie jest bardzo wiele rodzajów, na potrzeby nauki będę je wszystkie zwał luźną walką. Może to być potyczka na wąskich schodach kiedy jeden szlachcic stara się jak najbardziej opóźnić pościg straży kardynalskiej i dać swoim towarzyszom czas na ucieczkę z rannym przyjacielem. Może to być sytuacja, kiedy nie spodziewający się niczego ubogi szlachciura, usłyszy od jakiegoś wariata na gościńcu „Stawaj, panie, i gotuj się na śmierć!". Może, aby dotrzeć do swojej ukochanej będziesz musiał pokonać strzegącego jej ragadańskiego rancora. Jak by nie było - dochodzi do walki, nie jest to napad, a obie strony są dokładnie świadome tego, co się za chwilę wydarzy.

Szkoły szermiercze

Muszę cię, panie, ostrzec. Nauka walki wręcz jest to przede wszystkim koszmarna nuda. Czeka nas powtarzanie po sto razy wypadu, wolty, ćwiczenie do upadłego kroków i tak z lekcji na lekcję - to samo i to samo. Jedyną ciekawą rzeczą w tej nauce będą dla ciebie walki treningowe, ale zanim do nich w ogóle dojdzie, do śmierci z nudów będziesz powtarzać ruchy ręką, nogą, pilnować ustawienia ciała, stać przed lustrem i patrzeć, jak ustawiają się stopy przy wypadzie. Większość

młodych szlacheiców nie zalicza więcej niż pół roku ze swym nauczycielem, który raczy go kilkoma filozoficznymi rozmowami, pokazuje kilka „absolutnie pewnych sztuczek" i zostawia zupełnie nieprzygotowanego do jakiejkolwiek walki. Ty, panie, masz tak upartego ojca, że bez wątpienia spędzisz na nauce dłużej niż te kilka miesięcy. Żeby posiąść umiejętność wysłania bliźniego na tamten świat i jednocześnie mieć jaką taką gwarancję, że nie udasz się tam przy okazji wraz z nim, będziesz musiał przejść prawdziwą drogę przez mękę.

Obecną erę, tę, która nastała w Dominium charakteryzuje eksplozja wiedzy. Wsie są w końcu na tyle ludne i wydajne, aby utrzymać miasta, a w tych miastach ludzi, którzy nie muszą pracować od rana do nocy, aby przeżyć. Mogą poświęcić czas na przelewanie swojej myśli na papier i zapoznawanie się z myślą innych ludzi. To era nauki. Rozwinęła się metalurgia i techniki kowalskie, stal tanieje, a wraz z nią tanieje broń. Z dość elitarnego narzędzia możnych broń zmieniła się w zwykłe narzędzie samoobrony. Mistyka miecza odchodzi w przeszłość.

Mamy czasy, w których kupiec korzenny może wejść do warsztatu kowalskiego i wyjść z niego z rapierem przy pasie. I, niestety, często tak robi. Prawdziwa broń znalazła się dziś w rękach plebsu. Dość lekki i poręczny rapier, który nie obciąża tak bardzo pasa i nie jest tak niewygodny jak miecz, a przy tym w starciu dwóch ludzi nie daje mieczowi żadnych szans robi karierę. Telepie się przy pasach kupców, marynarzy, rzemieślników i przede wszystkim złotej młodzieży. Dla bogatych mieszczańskich dzieci rapier przy pasie stał się tak nieodzownym elementem, że bez niego nie ruszają się z domu.

Do czego to wszystko prowadzi? Mówiąc krótko do dwóch rzeczy - wzrostu trupów i kalek wśród młodych oraz - co szczególnie dla mnie ważne - wzrostu zapotrzebowania na umiejętności ludzi, którzy będą ich uczyć walki. Powstały mieszczańskie szkoły walki. Przestronne sale z wielkimi oknami, z lustrami, z wyrysowanymi na podłodze rozetami kroków szermierczych, z akcesoriami do ćwiczeń fizycznych, z klekocącymi i stukającymi urządzeniami, które napędzane korbą same zadają pchnięcia, przed którymi należy się bronić, a obok oczywiście przekąski, wino, często i dziewki. Zgroza.

Popularność i respekt, jakimi cieszą się te szkoły są różne w zależności od państwa, w którym przyszło im działać. Kordyjska szlachta wyklina je od diabelskich wynalazków - w dziele Mistrza Rodryga szkoła szermiercza wyrysowana jest na jednej planszy z zamtuzem, a ludzie uczący mieszczan zabijania porównywani z najgorszymi, dziwkami portowymi. Z kolei Cynazyjczycy uznają, że państwu opłaca się kiedy jego ludność potrafi się bić, bo też przekłada się to na lepszą jakość wojsk. Cynazja zresztą ma bodaj najlepsze mieszczańskie szkoły szermierki w całym Dominium. Jakość szkół mieszczańskich w całym Dominium jest niezwykle zróżnicowana. Można trafić na mieszczańskie szkoły, w których uczy autentyczny cynazyjski Mistrz, można też trafić na takie, w których uczy szarlatan, sam nie mający bladego pojęcia o walce i wpajający swoim uczniom takie głupoty, że znacznie lepiej wyszliby na całym tym interesie, gdyby nie ćwiczyli w ogóle.

Szukanie szkoły to loteria. Najczęściej mieszczanin trafi na szkołę po prostu przeciętną - nauczy się w niej kilku pożytecznych rzeczy, rzadko będzie mu się chciało wziąć się solidnie do nauki i nauczyć więcej. Dość często trafi na szarlatana, który każe mu na przykład po pięć minut dziennie trzymać rapier w dłoniach i skupiać się na uczuciu jedności z bronią, potem pokaże kilka przedziwnych pozycji i weźmie za to ciężkie pieniądze. Bardzo rzadkie są szkoły prowadzone przez prawdziwych Mistrzów. Do tych chodzić będą najczęściej pierwsi synowie kupieckiej śmietanki, same szkoły będą piekielnie drogie i nierzadko razem z synami kupców ćwiczyć będą i synowie szlachty, nawet magnaterii.

Szermierze w Dominium

Skoro wiesz już o tym, jak naucza się szermierki, pozwól, że podzielę ludność Dominium na kilka grup:

Dyletanci. Dyletant nigdy nie miał w ręku prawdziwej broni, nie ma zielonego pojęcia jak się jej używa poza tym, co mu podpowiada instynkt. Do tej kategorii należy niemal całe chłopstwo, drastyczna większość mieszczaństwa (czyli całe ubogie mieszczaństwo) i naprawdę sporo szlachty - szczególnie tej skupczałej, w której nie ma wojskowych tradycji, a miecz dawno już zardzewiał na ścianie.

Nowicjusze. Nowicjuszowi pokazano jak trzyma się broń, jak się nią pcha, jak należy się z nią poruszać. Mniej więcej wie, jak ją trzymać, zielonego pojęcia nie ma zaś o tym, jak należy się z nią poruszać, w przypadku walki będzie mu w głowie klekotało tylko jedno pchnięcie, które udało mu się kiedyś zapamiętać. Do tej kategorii należy większość bogatego kupiectwa, większość prostych żołnierzy i prostej szlachty.

Uczniowie. Uczeń ma już za sobą sporo lekcji, zarobił swoją porcję siniaków i jest właśnie w tym punkcie zniechęcenia, w którym musi się zdecydować, czy zbierze w sobie tyle samozaparcia, żeby dalej poświęcać cenny czas na treningi, a nie na mizdrzenie się do dziewek, czy też dać sobie z tym spokój. Uczeń w walce treningowej radzi sobie bardzo przyzwoicie, potrafi się składnie bronić, porusza się bez większych błędów, potrafi zaatakować, często zdaje sobie sprawę ze znaczenia agresji i inicjatywy w walce wręcz. Jeżeli nie podda się panice na początku poważnej walki powinien bez większych trudności pokonać zarówno Nowicjusza, jak i Dyletanta. Do tej grupy należy większość oficerów wojskowych, zdecydowana mniejszość bogatego mieszczaństwa i mniejszość szlachty.

Szermierze. Szermierz ma za sobą kilka lat nauki, przeszedł dawno punkt rozważania czy chce się uczyć czy nie chce, wszystkie podstawowe ruchy, postawy, pchnięcia, uniki ma przez tysięczne powtarzanie wbite tak głęboko, że będzie potrafił ich użyć nawet sparaliżowany strachem. Jeżeli nawet spanikuje w swojej pierwszej poważnej walce i tak jest niezwykle groźnym przeciwnikiem. Ten człowiek ma już na tyle duże umiejętności, że w walce między nim, a Mistrzem poważną rolę odgrywa już nie tylko różnica owych umiejętności, ale przypadkowość i chaos walki. Stawanie przeciw niemu samotnie, z równoważną bronią jeśli jest się Nowicjuszem, Dyletantem, czy Uczniem jest dość bliskie próbie popełnienia samobójstwa. Szermierz może bez wstydu założyć własną szkołę walki i żyć z niej całkiem dostatnio. Do tej kategorii należy zdecydowana mniejszość szlachty, nieduża część magnaterii, bardzo mało wojskowych, skrajnie mało mieszczan.

Doskonali Szermierze. To ludzie, którzy mają walkę wręcz wbitą tak głęboko, że nawet lata picia i zaniedbywania treningu jej nie wymażą. Byli już w walce, zachowują w niej zimną krew, nie panikują. Pisane przez nich prace o szermierce są z uwagą czytane również przez Mistrzów. Ich nazwiska nie są tak znane jak nazwiska Mistrzów, ale są rozpoznawane i szermierz tej klasy może liczyć na posadę osobistego nauczyciela syna/córki jakiegoś magnata, lub jego osobistego ochroniarza. Ci, którzy wiedzą, z kim mają do czynienia, jeżeli mają nieszczęście urazić jakoś takiego człowieka raczej upokorzą się przed nim, niż spróbują walczyć. Ci ludzie budzą strach i fascynację. Do tej kategorii należą bardzo nieliczni. Po prostu - tu już nie ma podziału na klasy i stany. W przeciętnym państwie Dominium może być setka, może półtorej. Często legitymują się certyfikatami umiejętności („bliski poziomowi Mistrza") podpisanymi przez znanego Mistrza.

Mistrzowie. To postaci legendarne, w całym Dominium jest ich ledwo kilkudziesięciu, ich nazwiska i dokonania są sze-

roko znane. Do tej grupy należą choćby hrabia de Korgater, hrabia Fukardi, czy pan Stano Davican - twórcy najbardziej znanych i najlepszych traktatów o walce wręcz. Ci ludzie są kreatywni, potrafią tworzyć nowe style szermierki, dawno wyrośli z i przerośli sekwencje ruchów w walce, są jak szachista, który patrząc na szachownicę widzi nie poszczególne ruchy wybiegające w przyszłość, ale płynną ogólną sytuację, rozbiegającą się we wszystkie strony z punktów balansu. Przenigdy nie wchodź w drogę Mistrzowi. Aby formalnie dostać się do tej grupy, należy w walce treningowej z trzema Mistrzami po kolei poradzić sobie na tyle dobrze, żeby podpisali się pod Twoim patentem. Co oznacza, że najpierw będzie trzeba trzech po kolei przekonać, żeby w ogóle znaleźli się w jednym miejscu. Nie trzeba dodawać, że ci ludzie są tak bogaci, że chyba tylko królowie dysponują sumami, które mogłyby ich skłonić do odstąpienia od ścisłych warunków egzaminu i przekonywanie ich za pomocą wyłącznie pieniędzy jest raczej skazane na niepowodzenie.

Kto najczęściej staje naprzeciw siebie? Dwaj Dyletanci albo Nowicjusze. To, że ktoś ma broń przy pasie nie znaczy od razu, że potrafi jej użyć. Najczęściej jedyną funkcją tej broni jest dodawanie człowiekowi pewności siebie. „Mam broń, mogę się bronić, muszą się mnie bać", myśli taka osoba, lecz jeśli będzie musiała naprawdę broni użyć, najczęściej ogarnie ją paraliżujące przerażenie i pewnie ucieknie lub też będzie swoją bronią rozpaczliwie machać, zapominając dokumentnie o wszystkim, co kiedykolwiek ktokolwiek mówił jej o walce.

Często wystarczy byś zrobił mocny krok do przodu i głośno krzyknął, by taki „szermierz" potknął się o własne nogi, odskakując gwałtownie. Większość ludzi, którzy staną naprzeciw siebie z bronią - również szlachty - reprezentuje właśnie taki poziom. Czegoś się uczyli, coś wiedzą, a w walce wszystko to idzie w diabły i ostatecznie liczy się tylko to, kto jest mniej przerażony, kto jest bardziej agresywny, w końcu - kto pierwszy zaatakował. Jeżeli taka walka odbywa się na rapiery, często kończy się na zapasach, z rapierami leżącymi gdzieś z boku i dwoma zasapanymi „szermierzami" turlającymi się po ziemi, okładającymi pięściami, próbującymi sobie odgryźć uszy i nosy. Jeżeli walka odbywa się na noże, bądź rapiery z lewakami, częstym rezultatem są dwa trupy, bądź trup i kaleka. Warto tu zaznaczyć, że walka doświadczonego szermierza - choćby na poziomie Ucznia z kimś takim to właściwie morderstwo. Podana powyżej skala umiejętności nie jest liniowa. Uczeń od Nowicjusza różni się drastycznie. Kilka miesięcy treningu a zero miesięcy treningu to olbrzymia różnica.

Walka Treningowa

W czasie walki nie ma wiele czasu na myślenie. Jeśli ktoś nie jest Mistrzem, czy Szermierzem, lub choć Uczniem, to czasu na myślenie nie ma on wcale.

Charakterystycznym momentem jest chwila, kiedy dwaj przeciwnicy krążą naprzeciw siebie albo stoją w swoich ulubionych pozycjach szykując się do ataku i wtedy mogą sobie coś zaplanować. Ale już po realizacji tego pierwszego ruchu człowiek działa odruchowo, bez czasu na myślenie, rolę gra tylko przełączanie wyuczonych i opanowanych sposobów walki. Oczywiście, im szermierz potrafi więcej, tym wybiera lepsze ruchy, tym podejmuje pewniejsze decyzje, tym - trzeba powiedzieć - więcej myśli. Jest to jednak myślenie szczególne, oparte na bardzo prostych odruchach, na reakcjach na błąd przeciwnika, na wykonywaniu odpowiednich, wyuczonych akcji w odpowiedzi na konkretne, wyuczone sytuacje.

Jakich błędów nie możesz popełnić? Po pierwsze nie możesz się wywrócić. Tak, panie, mówię śmiertelnie poważnie. Sposób poruszania się w czasie walki - stawiania stóp, praca nóg, to jest absolutnie najważniejsza rzecz. To jest coś, co musi być powtarzane dziesiątki, setki, w końcu tysiące razy, bo jest jak fundament dla domu. Można być doskonałym szermierzem nie mając ręki, oka, ale nie można być nawet miernym szermierzem nie potrafiąc się poruszać. Kto tego nie opanował, kto nie ma choćby podstawowej kontroli nad ruchami, kto nie umie zachować w ruchu równowagi, stawać tak, żeby nie być zmuszonym do polecenia do przodu albo do tyłu, ten jest tarczą.

Drugą rzeczą są ruchy rąk i broni. W walce działają instynkty, kiedy coś odbywa się bardzo szybko i wygląda groźnie, człowiek działa instynktownie. Machnij w stronę czyjejś głowy, a zasłoni się ręką - najczęściej prawą - pochylając się. Rusz na kogoś gwałtownie, a odskoczy. Krzyknij, pchnij czymś w stronę jego korpusu, a skurczy się i ustawi bokiem. To naturalne odruchy człowieka. Niestety, te odruchy w walce bronią białą są samobójcze. Nie pomagają, lecz szkodzą. Zasłoń się ręką przed ciosem mieczem, a stracisz rękę. Zamknij oczy kiedy przeciwnik pchnie w stronę twojej twarzy... Wrodzone odruchy są twoim przeciwnikiem.

Na szczęście da się ich pozbyć i zastąpić je wpojonymi, powtarzając właściwe ruchy do upadłego. W kółko, ciągle to samo, po kilkadziesiąt wypadów na trening, kilkaset identycznych pchnięć i obron na tydzień, w kółko do zanudzenia na śmierć - tylko w ten sposób da się do tego dojść. Cel tych ćwiczeń jest prosty - w chaosie walki, kiedy nie ma czasu na myślenie i analizowanie tego, co się dzieje, twoje ciało zadziała samo, zadziała prawidłowo, odruchem groźnym i skutecznym.

W chwili strachu, kiedy serce rozsadza gardło, w oczach robi się ciemno, po całym ciele płynie pot, a ręce aż bolą od kurczowego trzymania rękojeści broni można zapomnieć o wszystkim, nie zapomina się tylko odruchów - one działają same. Jednak kiedy dochodzi do walki między niezbyt doświadczonymi szermierzami najczęściej wygrywa po prostu ten, który jest bardziej agresywny, który przejawia inicjatywę, który atakuje. Bardzo głośny okrzyk i gwałtowny, wściekły atak często wystarczą, żeby niedoświadczony szermierz skulił się i wypuścił broń.

Najpopularniejszą obecnie bronią w Dominium jest rapier. W rękach człowieka, który wie, co z nim zrobić i mającego wokół siebie wystarczająco dużo miejsca jest bronią straszliwą. Niesamowicie szybki, zadający straszne rany, mający w wypadzie zasięg dwóch a czasem i trzech metrów. Doświadczony szermierz potrafi z zaskoczenia zakłuć niedoświadczonego, zanim ten w ogóle zorientuje się, że jest już w zasięgu rażenia rapiera. Jest to generalnie broń do pchania, przed pchnięciem broni się zbiciem, albo odległością. Walka odbywa się najczęściej po okręgu, z szermierzami obchodzącymi się wzajemnie, schodzącymi z trasy pchnięć, próbującymi pchnąć z boku. Bronie stykają się z sobą przy próbach wiązania, zbicia broni przeciwnika z lini pchnięcia, otwarcia sobie własnej, bardzo częsta jest obrona odległością - ucieczka przed pchnięciem i przeciwtempo - wyczekanie pchnięcia przeciwnika, bardzo precyzyjne odejście, tak, żeby pchnięcie niemal doszło broniącego się tak szermierza, po czym zadanie własnego, kiedy przeciwnik zbiera się po swoim pchnięciu/ciosie. Szczególnie przeciw broniom siecznym, jak miecz, czy szabla przeciwtempo jest taktyką morderczą.

Walka Treningowa i Prawdziwe Starcie

Na potrzeby gry przygotowaliśmy dwa pakiety reguł walki: uproszczone, które zwiemy Walką Treningową oraz poszerzone, zawierające całą masę dostępnych akcji i działań szermierczych – zwiemy je Prawdziwym Starciem.

Reguły Walki Treningowej doskonale sprawdzają się na większości sesji Monastyru. Wykorzystuje się je podczas starć, w przygodach, w których te zdarzenia mają mało istotne znaczenie lub też w sytuacji gdy przeciwnik jest na tyle słaby, że Bohaterowie nie muszą nawet pokazywać całego swego kunsztu, by go pokonać, np. gdy dopadają grupy rozbójników lub biorą udział w karczemnej bójce. Reguły Treningowe nadają się też do wprowadzenia w świat Dominium nowych graczy, którzy rozpoczynają dopiero swoją przygodę z Monastyrem. Gdyby MG chciał wytłumaczyć im pełne, zaawansowane zasady Prawdziwego Starcia pewnie sceny walki stałyby się dla nich koszmarem wypełnionym niezrozumiałymi zdarzeniami. Te reguły powinni też stosować MG, którzy preferują polityczne przygody, pełne spisków i intryg, niejako zachęcając graczy do odgrywania postaci dworzan, czy duchownych. Jeśli gracze ponad walkę i nieustanne starcia cenią rozmowy z BN, odgrywanie postaci i skomplikowane intrygi – MG nie powinien zmuszać ich do nauki i stosowania reguł Prawdziwego Starcia.

Reguły Prawdziwego Starcia są skierowane do graczy i MG, którzy cenią sobie pełną kontrolę nad wydarzeniami w walce oraz dbają o to, by ich Bohaterowie mieli określony, charakterystyczny styl walki. Dzięki szeregowi akcji szermierczych Bohaterowie Graczy mogą stosować różnorodne taktyki walki, zależnie od stojących naprzeciw przeciwników. Reguły Prawdziwego Starcia na pierwszy rzut oka mogą wydawać się skomplikowane, lecz gracze, którzy zagrają według nich kilka sesji z łatwością je pojmą i z dużą biegłością nauczą się je stosować.

Walka Treningowa

Walka Treningowa przebiega według czterech kolejnych kroków:

1. Ustalenie taktyki na najbliższą turę
2. Rzut 3k20
3. Ustalenie Inicjatywy
4. Deklarowanie Akcji szermierczych

1. Ustalenie taktyki na najbliższą turę

Każdy z szermierzy deklaruje jaką przyjmie taktykę na najbliższe sekundy starcia. Gracz (w przypadku BN robi to MG) deklaruje, że jego szermierz, wietrząc szansę na zwycięstwo, przystępuje do szaleńczej szarży, lub też, widząc, że przeciwnik jest niebezpieczny deklaruje ostrożne działania i pełne zabezpieczenie obrony. Opisy zależą tylko i wyłącznie od wyobraźni i inwencji graczy. Wraz z opisem gracz lub MG może zadeklarować jedną z poniższych akcji:

Zwykła walka – walczący dysponuje 3k20

Atak w furii – walczący otrzymuje dodatkową Kość Ataku k20 (w sumie 4k20). Jeśli jednak straci Inicjatywę, przeciwnik automatycznie (bez użycia kości) zadaje mu trafienie.

Pełna obrona – walczący otrzymuje dodatkową Kość Obrony. Nie może w tej turze deklarować Ataku. Nie można tej akcji przeprowadzać kolejno w następnych turach.

2. Rzut 3k20

W każdej turze szermierz wykonuje rzut 3k20. Wyników nie pokazuje drugiej stronie. Te kości wykorzysta na konkretne, zadeklarowane akcje – patrz krok 4. Deklarowanie Akcji szermierczych.

Wynik na każdej z k20 porównuje do Współczynnika Fechtunek. Kości, na których wynik jest niższy, lub równy wartości tego Współczynnika, oznaczają Sukces.

3. Ustalenie Inicjatywy

Na potrzeby gry, starcie zostało podzielone na tury. W każdej turze szermierz przeznacza każdą ze swych kości na wykonanie określonych akcji, może to być akcja szermiercza (atak, obrona) lub ruch (np. odskok, krok w bok, bieg) lub dowolna inna akcja (np. wyciągnięcie zza pasa pistoletu, rzut kamieniem, czy odrzucenie peleryny).

Na początku starcia obaj walczący muszą ustalić do kogo należy Inicjatywa – a więc prawo do zaatakowania przeciwnika. Każdy z nich wybiera jedną z kości – spośród tych, którymi rzucał w Kroku II - i pokazuje przeciwnikowi. Jest to Kość Inicjatywy. Szermierz, który ma wyższy wynik, wygrywa Inicjatywę i może przejść do ataku. Pozostały mu jeszcze dwie kości k20. Warto zwrócić uwagę, że na zdobycie Inicjatywy w walce trzeba przeznaczyć jak najwyższą kość, lecz z drugiej strony, szermierz traci ją, choć mógłby dzięki niej przeprowadzić udany atak, lub udaną obronę! Czasem warto zaryzykować i wybrać jako swą Kość Inicjatywy kość z średnim wynikiem, licząc, że jest on i tak lepszy od tego, co ma przeciwnik, zaś kość najwyższą przeznaczyć wtedy na atak!

Po ustaleniu, który szermierz zdobył w starciu Inicjatywę, nie wykonuje się już kolejnych testów Inicjatywy – Krok III przestaje być brany pod uwagę w kolejnych turach. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy szermierze wyraźnie odejdą od siebie, zaprzestaną na moment walki i dopiero po chwili, starcie rozpocznie się niejako od nowa. Szermierz, który wygrał Inicjatywę, może oddać ją przeciwnikowi i spokojnie wyczekiwać na jego atak.

4. Deklarowanie Akcji szermierczych

Każde starcie przebiega dynamicznie, szermierze dopadają do siebie, następuje szybka wymiana pchnięć, zastaw, oraz głównie – przepychanie się i siłowanie, a następnie odskakują od siebie i – zazwyczaj ciężko dysząc - przygotowują kolejny atak. Dlatego gracze w Kroku II wykonują rzut 3k20 i w każdej turze mogą wykonać trzy akcje. Te trzy kości i trzy akcje reprezentują Zwarcie – czyli szereg prostych działań następujących w bardzo krótkim odstępie czasu. Zakładamy, że Zwarcie, czyli jedna Tura trwa nie dłużej niż 3 sekundy.

Gracz, który posiada Inicjatywę może deklarować Atak. Może do tego wykorzystać kość na której osiągnął Sukces, lub kość, na której miał Porażkę. Gracz odkrywa jedną ze swych kości i pokazuje przeciwnikowi. Gracza deklarującego Atak nazywamy Atakującym.

Gracz, który nie posiada Inicjatywy musi zadeklarować Obronę, w odpowiedzi na Atak przeciwnika. Może do tego wykorzystać kość na której osiągnął Sukces, lub kość na której miał Porażkę. Gracz odkrywa wybraną przez siebie kość i pokazuje przeciwnikowi. Gracza deklarującego Obronę nazywamy Obrońcą.

Podczas kroku 4 każdy z graczy musi wykorzystać każdą z trzech kości.

Jeśli Atakujący użył kości Sukcesu, a Obrońca użył kości Porażki, Atakujący trafił.

Jeśli Atakujący użył kości Porażki, a Obrońca użył kości Porażki, Atakujący chybił.

Jeśli Atakujący użył kości Porażki, a Obrońca użył kości Sukcesu, Atakujący traci na rzecz Obrońcy Inicjatywę. Obrońca staje się tym samym Atakującym.

Jeśli Atakujący użył kości Sukcesu, a Obrońca użył kości Sukcesu, Atakujący chybił.

W wypadku trafienia przeciwnika, otrzymuje on obrażenia: Lekką ranę w przypadku broni lekkich, i Ciężką w przypadku broni ciężkich.

Po wykorzystaniu wszystkich trzech akcji gracze powracają do Kroku I.

Prawdziwe Starcie

Zebrane poniżej reguły opisują starcie szermiercze tak, by gracz miał jak największą kontrolę nad wydarzeniami. Opisaliśmy szereg różnorodnych Akcji szermierczych, których wykorzystanie w odpowiedni sposób ma decydujące znaczenie na przebieg starcia.

Podstawowe reguły

Prawdziwe Starcie przebiega według trzech kolejnych kroków:

1. Rzut 3k20
2. Ustalenie Inicjatywy
3. Deklarowanie Akcji Szermierczych

Rzut 3k20

Walczący rzucają 3k20. Wyniki są jawne (walczący nie ukrywają ich, jak w przypadku Walki Treningowej), choć wyjątkowo, przy pierwszym rzucie 3k20, kiedy jedna z kości ma być zarazem Kością Inicjatywy walczący wybierają Kość Inicjatywy w sekrecie.

Prawdziwe Starcie jest jedyną sytuacją w grze, w której należy wyrzucić jak najwięcej na kości.



Ustalenie Inicjatywy

Ustala się ją dokładnie tak, jak w przypadku Walki Treningowej. Szermierz może zmodyfikować wartość na Kości Inicjatywy o wartość swojej Akcji Szermierczej „Kroki".

Deklarowanie Akcji Szermierczych

Tego gracza, który posiada Inicjatywę nazywamy Atakującym, a jego przeciwnika Obrońcą. Atakujący wybiera jedną ze swoich kości k20 (nazywamy ją Kością Ataku) i deklaruje Atak wykorzystując jedną z Akcji Szermierczych w Ataku (Ruch, Rapier lub inne). Gracz zmienia wartość na Kości Ataku wykorzystując modyfikator z danej Akcji Szermierczej.

W odpowiedzi, Obrońca wybiera jedną ze swoich kości k20 (nazywamy ją Kością Obrony) i deklaruje Obronę wykorzystując jedną z Defensywnych Akcji Szermierczych. Gracz zmienia wartość na Kości Obrony wykorzystując modyfikator z danej Akcji Szermierczej. Obrońca – w sytuacji gdy nie ma już kości - może zdecydować, że zamiast poświęcać jedną ze swych kości k20 użyje nie kości, lecz wyniku 1 – tak, jak gdyby miał dodatkową kość k20, na której wypadła liczba 1. Obrońca może też – w krytycznej sytuacji – poświęcić na obronę lepszą od poprzedniej Kość Obrony (jeśli taką w ogóle posiada) i dzięki niej spróbować się obronić, np. jeśli przeciwnik już po pokazaniu kości użył PP, aby zwiększyć jej wartość. Obrońca traci przez to dwie kości na jedną Akcję Obrony, lecz być może ocali głowę!

Żaden z walczących nie musi używać pełnej wartości swojego modyfikatora ataku lub obrony. W ten sposób można oszukać przeciwnika, który może błędnie założyć wartość określonej Akcji Szermierczej i wykonać jakąś ryzykowną akcję, która będzie go kosztować życie.

Walczący porównują uzyskane wyniki. Jeśli Atakujący uzyskał wyższy wynik, trafia przeciwnika. Jeśli wyższy wynik ma Obrońca, Atak nie doszedł celu. Podobnie, jeśli wyniki są równe. Jeśli na Kości Ataku wypadła liczba 20, a Atak trafił Obrońcę, Atakujący zadaje ranę o jeden poziom wyższą (np. zamiast lekkiej, ciężką).

Walczący mogą modyfikować swoje rzuty wykorzystując PP (patrz: Krytyczne pchnięcie na kolejnej stronie).

Ilość punktów różnicy wyników może decydować o szczególnych, dodatkowych efektach danej Akcji – szczegóły podane są w opisach poszczególnych Akcji (np. może to być przejęcie Inicjatywy, czy zdobycie kilku Punktów Przewagi).

Przykład:

Atakujący: Rzuca 3k20, otrzymuje wyniki: 4, 12 i 13.

Obrońca: Rzuca 3k20, otrzymuje wyniki: 9, 10 i 17.

Atakujący: Decyduje się na Akcję Szermierczą „Pchnięcie proste" (ma je na poziomie 2). Poświęca kość, na której wypadło 13. Dodaje 13 i 2, więc jego Pchnięcie proste ma wartość 15.

Obrońca: Decyduje się na Akcję Szermierczą „Unik" (ma ją na poziomie 3) i wybiera do tego Kość Obrony o wartości 17. Łącznie jego Unik ma wartość 19.

Walczący porównują wyniki - Pchnięcie za 15 kontra Unik za 19, a zatem Unik jest udany. Ponadto, Unik okazał się o 4 punkty lepszy od Ataku przeciwnika, dzięki temu Obrońca przejmuje Inicjatywę.

Jeśli Atakujący zadał trafienie, Obrońca otrzymuje obrażenia. Obrażenia są uzależnione od rodzaju ataku oraz od rodzaju broni Atakującego. Po trafieniu Obrońca wykonuje test Wytrwałości. Jego PT jest równy 0, chyba że wcześniej Bohater otrzymał już jakieś rany (lub inne modyfikatory, wynikające z zatrucia, zmęczenia itp.). Zdanie testu Wytrwałości pozwala zmniejszyć PT wynikające z otrzymanej rany o jeden poziom ran. Jeśli Bohater nie zda tego testu, otrzymuje dokładnie takie PT jak przewidują to reguły opisujące rany. Dokładnie ilustruje to poniższa tabela:

Rodzaj rany	Test zdany	Test nie zdany
draśnięcie	0	-1
rana lekka	-1	-3
rana ciężka	-3	-6
rana śmiertelna	-6	-

Obrońca natychmiast otrzymuje PT do wszystkich kolejnych akcji.

Tą procedurę trzeba powtórzyć dla każdej z posiadanych kości k20. Atakujący musi wykorzystać każdą z nich. Następuje koniec pierwszej tury walki. Zaczyna się kolejna tura. Gracze rzucają 3k20, potem deklarują Akcje Szermiercze.

Punkty Przewagi

Reguła Punktów Przewagi (PP) odzwierciedla stale zmieniającą się sytuację pomiędzy walczącymi. Zaskoczenie, chwilowa utrata równowagi, zejście z lini pchnięcia – to wszystko

elementy, które dają przewagę jednemu z walczących. PP zdobywa się w momencie skutecznego wykonania określonych Akcji Szermierczych (np. Unik, Pchnięcie pozorne). Szczegóły podane są w opisie tych Akcji.

PP kumulują się, to znaczy można w kolejnych turach powiększać ilość posiadanych PP i tym samym powoli przygotowywać się do decydującego pchnięcia. Po każdej turze należy odjąć jeden punkt z puli posiadanych PP.

PP reprezentują przewagę jednego z walczących. Jeśli np. walka toczy się w zamkniętym pomieszczeniu, a jeden z walczących ma 6 PP przewagi, oznacza to, że przyparł swego wroga do ściany i tamten w ogóle nie może robić Odskoków. Atakujący nie musi na to wydawać PP, sytuacja ma miejsce automatycznie i jest wynikiem przewagi PP oraz szczególnych warunków terenu, na którym toczy się starcie. MG powinien w taki sposób interpretować posiadane PP w zależności od terenu w jakim toczy się walka, by wiarygodnie oddać ruch walczących szermierzy.

Zdobyte PP w pierwszej kolejności zabierane są z puli PP przeciwnika (i jednocześnie dodawane do własnej). Kiedy przeciwnik nie ma już PP, zdobyte PP po prostu dodawane są do własnej puli. W dowolnej chwili można przeznaczyć PP na którąś z poniższych akcji (np. można modyfikować kość atakującego już po zadeklarowaniu obrony przez broniącego):

Przejęcie Inicjatywy: Można wydać 1 PP, aby zmniejszyć lub zwiększyć o 1 różnicę wyników Ataku i Obrony konieczną do przejęcia Inicjatywy. Patrz opis Akcji szermierczych.

Wybór celu ataku: W walce z wieloma przeciwnikami Atakujący może poświęcić 1 PP, by zadecydować którego z Obrońców zaatakuje.

Krytyczne pchnięcie: Za każde poświęcone 2 PP Atakujący może zwiększyć wartość rzutu k20 o 1 (a więc nie powyżej 20!). Jeśli na kości wypadnie 20 (a w tym sposobem można taką sytuację sztucznie osiągnąć), a Atakujący trafi Obrońcę, zada mu ranę o jeden poziom wyższą.

Odpowiednie ustawienie się: Walcząc z kilkoma przeciwnikami, walczący może poświęcić 2 PP, by odebrać przeciwnikom jedną z kości. Wybór przeciwnika, któremu odbiera się kość należy do stosującego „Odpowiednie ustawienie się" gracza, wybór kości należy do przeciwnika.

Doskok: Poświęcając 3 PP Atakujący zmniejsza dystans z Dalekiego do Bliskiego lub z Bliskiego do Zwarcia.

Wymuszenie błędu: Poświęcając 5 PP Atakujący – w sytuacji, gdy Obrońca deklaruje Akcję Szermierczą „Odskok" – sprawia, że przeciwnik potyka się i przewraca. Pechowiec traci przez to dwie kości k20 (jeśli nie ma tylu, traci je z puli kości nowej tury).

Dystans

W walce wręcz rozróżniamy trzy typy dystansu: Zwarcie, Bliski i Daleki.

Zwarcie

O Zwarciu mówimy w przypadku bijatyki, czy zapasów, gdy walczący mają się nawzajem na wyciągnięcie ręki.

Oddając Inicjatywę przeciwnikowi, walczący w Zwarciu może zwiększyć Dystans do Bliskiego. W Zwarciu nie można korzystać z innej broni niż: broń do walki w Zwarciu oraz broń krótka.

Tabela manewrowania Dystansem

	Zwarcie	*Bliski*	*Daleki*
Akcje zwiększające Dystans:			
Atak z opcją: odepchnięcie	+	-	-
Oddanie Inicjatywy	+	+	+
Kroki	-	+	+
Akcje skracające Dystans:			
Zmniejszenie kości o 4	-	+	+
Zbicie broni	-	+	+
Unik	-	+	+
Zastawa	-	+	+

Dystans Bliski

Dystans Bliski to odległość pomiędzy walczącymi mieczem, czy rapierem. Walka wręcz bronią białą może rozpocząć się w najróżniejszych sytuacjach i decyzję w określonym starciu podejmuje MG. Oczywiście, w znakomitej większości przypadków będzie to Dystans Bliski.

Na początku walki jeśli choć jeden z walczących ma broń białą, Dystans określany jest jako Bliski.

Dystans Daleki

Określa ludzi walczących bronią drzewcową, lub stosujących wypad rapierem. Gdy choć jedna z walczących osób posiada broń drzewcową, wtedy należy określić Dystans jako Daleki. Podczas walki na Dystansie Dalekim Atakujący może zadać cios bronią drzewcową lub oddać strzał.

Dystanse większe od Dalekiego nie dotyczą reguł Prawdziwego Starcia i są związane z sytuacjami, gdy walczący nie mają możliwości walczyć wręcz, a jedynie rzucić czymś, strzelić, czy biec do siebie.

Jeśli przeciwnik nie ma broni drzewcowej, można doskoczyć do niego i skrócić Dystans kosztem zmniejszenia sobie dowolnej kości o 4 punkty. Jest to szczególnie ważne w sytuacjach, gdy jeden z przeciwników trzyma daleki Dystans i celuje z pistoletu. Przeciwnik może temu przeciwdziałać jedynie deklarując ucieczkę, a wtedy walka przeradza się w gonitwę. Ten manewr można też stosować w dystansie bliskim, jeśli przeciwnik posiada tylko broń do walki w zwarciu.

W walce z wieloma przeciwnikami może zajść sytuacja, w której jeden z walczących jest na Dystansie Dalekim, a drugi na Bliskim. Przeciwnika na Dystansie Dalekim nie można atakować (trzeba najpierw skrócić Dystans). Przeciwnik odchodząc na Daleki Dystans musi oddać jedną ze swych kości koledze, który zostaje na Bliskim. Walczący na Bliskim ma wtedy 3 kości. Osoba kryjąca się na Dystansie Dalekim pozostaje wtedy z jedną kością (krycie się za plecami kolegi też wymaga uwagi).

Ruch w starciu

W wypadku, gdy podczas walki jeden z jej uczestników chce podbiec w określone miejsce (np. w sytuacji, gdy pokonał już swojego przeciwnika i chce wspomóc kompanów), przeznacza on swoje kości k20 na deklarowanie Akcji Ruch. Użycie jednej kości pozwala na przebiegnięcie około 5 metrów.

W ten sposób można dopaść przeciwnika, który celuje do nas z pistoletu.

Działasz, panie, w imieniu wielkich sił, w imieniu swego rodu, króla i całego pańskiego narodu. Szanuję to. Jam zaś jest w służbie Kordu, działam więc z ramienia historii. Wybaczysz zatem, iż przyznam sobie pierwszeństwo i poproszę pana, byś zszedł mi z drogi.

Walka z wieloma przeciwnikami

W sytuacji, kiedy jedna osoba walczy z dwoma przeciwnikami, każdy z tej dwójki rzuca 2k20, a nie 3k20. Wynika to z faktu, że te osoby wzajem sobie przeszkadzają. Starcie więc będzie rozliczane w stosunku 3k20 (szermierz walczący w pojedynkę) przeciwko 4k20 (dwójka szermierzy).

Każdy kolejny szermierz powyżej dwóch może skorzystać już tylko z 1k20. Jedną osobę może maksymalnie opaść czterech przeciwników, i nikt więcej już się nie zmieści i nie zdoła zadać skutecznego pchnięcia. W takiej sytuacji, czterech szermierzy, przeciwko jednemu stosunek kości wynosi 3k20 przeciwko 6k20.

MG może modyfikować te ilości w zależności od terenu, gdzie toczy się walka (gołe pole ułatwia sprawę napastnikom, jeżeli mają okazję otoczyć przeciwnika).

Powyższe reguły oczywiście dotyczą wszystkich sytuacji, a więc także takiej, kiedy np. trzech Bohaterów Graczy opada jednego Bohatera Niezależnego – BN będzie bronił się 3k20, podczas gdy gracze – w sumie – będą mogli użyć tylko 5k20.

W sytuacji, kiedy walczący nie ma już kości, lecz podczas tej tury nie stracił Inicjatywy i wciąż ją posiada, tura kończy się. Przeciwnicy nie mogą skorzystać ze swoich kości, jeśli nie mają Inicjatywy.

Kości poszczególnych walczących należy rzucać oddzielnie. Kiedy samotny atakujący wykonuje atak, to obrońcy decydują, który z nich będzie ten atak parował. Atakujący może jednak wydać PP, aby samemu zdecydować, którego przeciwnika atakuje. W takim przypadku atakowany może się bronić tylko przy pomocy własnych kości. Jeśli nie ma już kości, musi użyć darmowej „jedynki". Powyższa zasada, jak również Biegłość „Najsłabsze ogniwo", nie może być wykorzystana po to, aby dwa razy po rząd atakować tego samego przeciwnika.

Walka różnych broni

Na potrzeby reguł gry wszystkie bronie podzielone zostały na dwie kategorie, ze względu na ich ciężar (siłę ataku) oraz dystans (zasięg ataku)

Ciężar broni

Są trzy grupy broni w tej kategorii – bronie lekkie (takie jak rapier), zwykłe (takie jak miecz, czy włócznia) oraz ciężkie (takie jak topory, halabardy).

W wypadku wykonania udanej Akcji Szermierczej „Zasłona" przeciwko Atakującemu bronią cięższą o jeden stopień, obronna Akcja Szermiercza nie niweluje Ataku, lecz jedynie redukuje o jeden poziom jego obrażeń. Odbicie mieczem redukuje poziom zadanych ran o dwa poziomy.

W wypadku wykonania udanej Akcji Szermierczej „Zasłona" przeciwko Atakującemu bronią cięższą o dwa stopnie, obronna Akcja Szermiercza jest nieskuteczna i nie zasłania przed Atakiem.

Po wykonaniu zasłony, która nie zredukowała obrażeń do zera, nie można przejąć Inicjatywy ani skrócić Dystansu.

Dystans

Podobnie na grupy dzieli się broń ze względu na zasięg ataku. Są to: broń do walki w Zwarciu (noże, kastety), broń krótka (krótkie miecze, kordelasy), broń zwykła (miecze, rapiery, topory) oraz broń drzewcowa (włócznie, halabardy).

Bronią do walki w Zwarciu można walczyć tylko w Zwarciu. Bronią krótką można walczyć na Dystansie Bliskim oraz w Zwarciu. Broń krótką podczas walki przeciwko broniom zwykłym, otrzymuje się PT +2. Bronią zwykłą można walczyć tylko na Dystansie Bliskim. Bronią drzewcową można walczyć tylko na Dystansie Dalekim.

Walczący bronią drzewcową, zmuszony do walki na Dystansie Bliskim, stosuje Akcje Szermiercze przeznaczone do walki w zwarciu (uderzenie, odepchnięcie itp.).

Broń bitewna

Broń bitewna wymaga olbrzymiej siły, by móc z niej skutecznie korzystać. Osoby o małej Budowie mają poważne kłopoty z walką ciężkimi mieczami, czy toporami.

Osoba walcząca bronią zwykłą (miecz, włócznia) muszą mieć Budowę na poziomie minimum 12. Za każdy punkt Budowy poniżej 12 otrzymują karę +1 PT podczas walki.

Osoba walcząca bronią ciężką (ciężki miecz, topór, halabarda) muszą mieć Budowę na poziomie minimum 16. Za każdy punkt Budowy poniżej 16 otrzymują karę +1 PT podczas walki.

Walka konna

Walka konna ma miejsce gdy dwóch jeźdźców szarżuje na siebie lub gdy kawalerzysta szarżuje na pieszego. W walce konnej szereg reguł ma zmienione działanie, poniżej znajdują się dokładne wyjaśnienia.

Ustalenie Inicjatywy

Gdy walczący mają taką samą broń – stosuje się normalne reguły Ustalania Inicjatywy. Jednak to, kto pierwszy uderza w walce konnej zależy przede wszystkim od rodzaju broni, tak więc w wypadku różnego uzbrojenia, reguły te są zastępowane przez poniższą:

Zawsze Inicjatywę posiada osoba z Piką, następnie osoba z Lancą, potem z Halabardą lub Włócznią, na końcu z Mieczem, czy Pałaszem.

Akcje Szermiercze

Podczas walki konnej, jeździec uzbrojony w miecz lub pałasz może stosować następujące Akcje Szermiercze: Cięcie, Cięcie z zamachu, Pchnięcie oraz Zasłona. Dodatkowo, konny otrzymuje dwie dodatkowe Akcje:

Szarża. Szarża jest to rodzaj Ataku. Atakujący oraz Obrońca wykonują rzut 3k20, ale wybierają tylko jedną z kości. Jeśli konny ma Inicjatywę (patrz Ustalanie Inicjatywy powyżej) wyprowadza swój Atak. Jeśli zada trafienie, obrażenia są o 1 poziom wyższe (rana lekka, w Szarży zmienia się w ranę ciężką).

Jeśli Obrońca wykonując Obronę zdołał przejąć Inicjatywę, może wykonać jeden atak. Potem jeździec odjeżdża, robi nawrót i sytuacja się powtarza.

Przeciwko Szarży nie można stosować Akcji Szermierczej „Odskok", co najwyżej można zastosować Akcję Szermierczą „Unik". Przeciwko lancom ani pikom nie można stosować Akcji Szermierczej „Zbicie".

W określonym terenie (las, gęste zabudowania), MG może podjąć decyzję, że szarża jest niemożliwa do przeprowadzenia, ponieważ Obrońca ukrywa się za drzewem, za budynkiem, lub stoi pod ścianą. W tej sytuacji konny zmuszony jest do zatrzymania się. Jeśli pieszy ma Inicjatywę, może automatycznie skrócić dystans do Zwarcia.

Tratowanie. Zależnie od efektu jaki gracz chce osiągnąć, MG ustala Poziom Trudności testu Jeździectwa. Konny może wykonać jeden taki test na turę walki. Jest to darmowa akcja (nie trzeba przeznaczać na nią kości).

Konny może najechać pieszego. Zyskuje tym samym 3 PP i zmniejsza lub zwiększa (decyzja walczącego) dystans o je-

den poziom lub nawet odrywa się od przeciwnika. Test Jeździectwa z PT 0.

Konny może pokierować wierzchowcem tak, by ten kopnął przeciwnika. Kopnięcie zadaje lekką ranę. Test Jeździectwa z PT +4.

Strój ochronny

Każdy Strój ochronny (zwany też Pancerzem) ma dwie statystyki: Redukcję oraz Pokrycie.

Redukcja obrażeń

Każdy Strój ochronny jest określony parametrem Redukcja, który określa w jaki sposób obniża on poziom ran. Redukcja o wartości 1 obniża rany o jeden poziom, to znaczy: rany Krytyczne są redukowane do Ciężkich, Ciężkie do Lekkich, Lekkie do Draśnięć, zaś Draśnięcia do 3 Punktów Przewagi dla Atakującego. Redukcja o wartości 2 obniża rany o dwa poziomy, np. ranę Ciężką redukuje do Draśnięcia.

Walczący może nosić Strój ochronny złożony z kilku elementów, np. z kolczugi (Redukcja 1) i płyty (Redukcja 2). W takiej sytuacji bierze się pod uwagę tylko wyższą wartość.

Niektóre rodzaje broni posiadają współczynnik Przebicie, który pozwala zmniejszać Redukcję Pancerza. Są to: muszkiet (Przebicie 2), Topór (Przebicie 2), cep (Przebicie 1), korbacz (Przebicie 1).

Pokrycie

Pokrycie określa jaki procent ciała jest pokryty Strojem ochronnym. Wartość 5 oznacza, że walczący ma ochroniony sam tors lub posiada tarczę. Wartość 10 oznacza ochronę tułowia wraz z rękawami. Wartość 15 to pokrycie prawie całego ciała, zaś Wartość 19 to pełna zbroja płytowa.

Po każdym udanym Ataku, trafionemu przysługuje prawo do wykonania testu Pancerza. Jeśli Obrońca uzyska na kości k20 wynik mniejszy lub równy wartości Pokrycia, Pancerz zredukuje obrażenia o swoją Redukcję.

Niektóre rodzaje broni posiadają współczynnik Omijanie, który pozwala zmniejszać Pokrycie Pancerza. Są to: rapier (Omijanie 10), nóż (Omijanie 10), ciężki rapier (Omijanie 5), lanca oraz bronie strzeleckie (Omijanie -5 - te bronie trafiają na ogół w rejony opancerzone)

Kary

Strój ochronny jest bardzo niewygodny, dlatego każdy walczący w Stroju ochronnym otrzymuje określone kary. Za każde 5 punktów Pokrycia Bohater otrzymuje +1 PT do wszystkich testów fizycznych (łącznie z walką).

Jeśli Pancerz ma Redukcję o wartości 2, kara jest dwa razy większa (+2 do PT).

Jeśli Utrudnienia wynikające z posiadania Stroju ochronnego będą wynosić 15 lub więcej, traci 1k20 (używa w walce 2k20).

Konny ma trzykrotnie mniejsze minusy od Pancerza. Kary dla Żołnierza i Oficera są o 3 pkt mniejsze.

Akcje szermiercze

Akcje szermiercze są to działania jakie walczący mogą przedsięwziąć w turze walki. Są one podzielone na cztery grupy Akcji, z których każda zawiera w sobie zarówno działania ofensywne (w ataku) jak i defensywne (w obronie). Cztery grupy Akcji Szermierczych to Ruch, Rapier, Miecz, Walka w Zwarciu. Poniżej podane są szczegółowe reguły.

Ruch

Akcje Szermiercze, które nie są związane z rodzajem broni, jaką walczy szermierz. Opisują wszelki ruch, jaki ma miejsce podczas walki; sytuacje kiedy szermierze biegają wokół siebie, by wypracować sobie lepszą pozycję, do ataku czy obrony, gdy wykonują uniki lub odskakują przed pchnięciami. Szczegóły działania akcji podane są poniżej.

Akcje w ataku

Kroki

Ruch przypominający wypad, lecz bez pchnięcia. Pozwala zmienić nogę wykroczną i zbliżyć się do przeciwnika bez jednoczesnego odsłonięcia się. W zależności od miejsca, w którym ma miejsce walka i szczególnych warunków terenu może to być także ruch mający na celu wyminięcie przeszkody, wprowadzenie przeciwnika na niedogodny teren (śliski fragment bruku), próba obejścia przeciwnika, czy np. skok z ławy.

Aby akcja była udana, wynik Kroków musi być większy od obrony przeciwnika o 8 punktów.

Po wykonaniu udanej Akcji za każdego przeciwnika (powyżej jednego) Atakujący otrzymuje +2 PP.

Zależnie od terenu, na którym toczy się walka (gęsty las, zatłoczona karczma) MG przydzieli także od 1 do 5 PP.

W odróżnieniu od innych akcji, Kroki można przeciągać w czasie. Np. po wykorzystaniu jednej kości atakujący osiąga przewagę 4 i decyduje, że akcja trwa nadal. Walczący dodają kolejne kości (w kolejnych turach walki), aż w końcu jeden z walczących osiągnie przewagę 8 punktów lub zdecyduje się przerwać Kroki.

Przeciwko Krokom można stosować tylko Pracę nóg.

Akcje w obronie

Praca nóg

Jest to obrona przed ruchem przeciwnika, pozwala zająć dogodną pozycję do obrony, uniemożliwia obejście z boku, czy zepchnięcie w stronę trudnego terenu (pomiędzy skrzynie, w bagno, czy wręcz zepchnięcie ze skrapy).

Unik

Zejście z lini pchnięcia (lub cięcia), polega na odsunięciu się w bok lub zejściu do dołu. Udany Unik pozwala zyskać 2 PP. Jeśli wynik akcji Unik jest wyższy od wyniku Ataku przeciwnika o 4 lub więcej punktów, Obrońca przejmuje Inicjatywę. Jeśli wynik Uniku jest wyższy od Ataku o 6 lub więcej punktów, Obrońca przejmuje Inicjatywę i może równocześnie skrócić Dystans.

Odskok

Ostatnia deska ratunku, często niekontrolowany ruch, w większości wypadków zupełnie wytrącający szermierza z rytmu. Nawet udany Odskok oznacza zysk 2 PP dla Atakującego przeciwnika. Nie można go wykonać, jeśli walka toczy się na ograniczonej przestrzeni i nie ma tam miejsca (decyzja MG). Deklarując Odskok, Obrońca może poświęcić 4 PP, aby zmniejszyć wynik Ataku przeciwnika o taką właśnie wartość.

Rapier

Rapier jest najpopularniejszą bronią w Dominium i wypracowano dla niego najwięcej różnych działań szermierczych. Szereg taktyk i sposobów walki wypracowało dziesiątki pchnięć i różnorodnych kombinacji ruchów, te, opisane poniżej są podstawowymi akcjami, które zna każdy szermierz w Dominium.

Akcje w ataku

Pchnięcie proste

Najprostsza z ofensywnych akcji szermierczych. Pchać można w korpus (zadaje się wtedy ranę ciężką) lub w kończyny (zadaje się wtedy ranę lekką).

Cięcie zwykłe

Cięcie zwykłe to krótkie, bardzo szybkie cięcie wykonywane z nadgarstka. Zadaje lekkie rany i nawet w wypadku wyniku 20 podczas k20 nie zadaje wyższych obrażeń.

Cięcie zwykłe jest bliźniaczą akcją do Pchnięcia prostego (jeśli chodzi o Tworzenie postaci) i nie rozróżniane jest jako osobna akcja (nie trzeba osobno rozdzielać na niego punktów, ma poziom zawsze taki sam jak poziom Pchnięcia prostego).

Pchnięcie ze zwodem

Polega na wyprowadzeniu pchnięcia w określonym kierunku, a następnie, gdy przeciwnik wykonuje ruch do postawienia odpowiedniej zasłony, wykonać drobny ruch i uderzyć w inne pole (miejsce trafienia). Zwód musi być wykonany pewnie, by pchnięcie było silne i skuteczne. Oczywiście musi też być wykonany w takim momencie, by przeciwnik nie zdążył postawić drugiej, chroniącej nowe pole zasłony. Przeciwko pchnięciu zwodem ratuje praktycznie tylko doskonale wykonany Unik, lub Odskok.

Pchnięcie zwodem zmniejsza wartość Zasłony, którą stosuje przeciwnik o wartość najniższej zasłony Atakującego. Pchać można w korpus (zadaje się wtedy ranę ciężką) lub w kończyny (zadaje się wtedy ranę lekką).

Ponowienie

Po wyprowadzeniu pchnięcia (lub cięcia) Atakujący natychmiast wyprowadza kolejny Atak, nie dając przeciwnikowi nawet sekundy na pozbieranie się i przygotowanie jakiejkolwiek obrony, a jeśli ten jednak ją postawi, napastnik znowu napiera i ponawia atak, tak długo, aż w końcu jedno z pchnięć dojdzie celu.

Atak przez ponowienie daje 1 PP nawet w wypadku niepowodzenia tej Akcji. Jeśli obrońca zastosuje Przeciwtempo (wyprzedzenie) Atakujący nie ma prawa do przerzutu k20 – jak to ma miejsce zazwyczaj.

Wypad

Agresywny atak, polegający na gwałtownym skróceniu odległości pomiędzy walczącymi i doskoku do przeciwnika. Atak jest mocny, trudny do sparowania, lecz powoduje odsłonięcie się Atakującego. Aby wykonać Wypad, Atakujący musi zmniejszyć inną ze swych pozostałych kości o 4 punkty. W wypadku trafienia, pchnięcie z wypadu zadaje obrażenia o jeden poziom wyższe.

Pchnięcie pozorne

Pchnięcie pozorne, zwane też Próbą. Nie ma na celu zranienia przeciwnika, a jedynie sprawdzenie jego umiejętności. Każdy dobry szermierz od takich właśnie akcji zaczyna walkę, badając swego oponenta. Udane pchnięcie *pozorne* daje Atakującemu 1 PP.

MG może zdradzić Atakującemu jeden z defensywnych parametrów przeciwnika (Zasłony, Unik lub Riposta).

Zbicie

Szermierz nagłym silnym ruchem uderza ostrzem swego rapiera w koniec broni przeciwnika. Jeśli akcja się powiedzie, rapier Obrońcy odskakuje i na moment odkrywa wolną przestrzeń przed nim pozwalając Atakującemu przejść do natychmiastowej ofensywy.

Udane Zbicie daje 3 PP. Nie można przeciwko Zbiciu stosować Uniku. Jeśli wynik Zbicia jest o 4 lub więcej punktów wyższy od akcji defensywnej Obrońcy, Atakujący może skrócić Dystans.

Przed zbiciem można się bronić dowolną zasłoną (można wybrać lepszą).

Akcje w obronie

Zasłona I

Zasłona I chroni tułów szermierza, a nade wszystko serce. Jest trudniejsza do minięcia ze względu na to, że każdy człowiek instynktownie odsuwa się i chroni to pole (miejsce trafienia). Oczywiście, podczas nauki szermierki, nauczyciele kładą szczególny nacisk na właściwe stawianie tej, najważniejszej, zasłony.

Jeśli wynik Zasłony I jest wyższy o 8 od wyniku Ataku przeciwnika, obrońca przejmuje Inicjatywę. Można skrócić Dystans o jeden poziom.

Zasłona II

Zasłona II chroni wszystkie pozostałe pola (miejsca trafienia), czyli ręce i nogi. Jeśli wynik Zasłony II jest wyższy o 8 od wyniku Ataku przeciwnika, obrońca przejmuje Inicjatywę. Można skrócić Dystans o jeden poziom.

Riposta

Jest to zasłona, po której następuje natychmiastowy kontratak! Nie jest to próba wyprzedzenia przeciwnika (czyli przeciwtempo), a sposób przejęcia Inicjatywy i wykorzystania tego, że przeciwnik jest w pozycji po pchnięciu, utrudniającej parowanie.

W wypadku wykonania riposty, Obrońca może wyprowadzić jeden Atak wykorzystując jedną ze swoich kości k20. Na tą krótką chwilę niejako przejmuje Inicjatywę, lecz po wykonaniu tego Ataku Inicjatywa ponownie wraca do przeciwnika i walka toczy się dalej.

Pchnięcie wyprzedzeniem

Jest to reakcja na zbyt wolne i sygnalizowane pchnięcie przeciwnika (pchnięcie proste, pchnięcie zwodem, pchnięcie przez ponowienie). Obrońca wyprzedza nieporadne pchnięcie Atakującego i sam pierwszy zadaje mu trafienie.

Jeśli Akcja się nie powiedzie, przeciwnik trafia Obrońcę automatycznie (nie stawiał Zasłony, lecz sam zaryzykował atak!). Jeśli akcja się powodzi, przeciwnik ma prawo do rzutu obronnego – rzuca 1k20. Jeśli wynik rzutu pozwala mu postawić skuteczną Zasłonę, ocalił skórę, lecz jego cięcie nie doszło celu. Jeśli wynik rzutu pozwala mu wykonać skuteczny Unik, ocalił skórę i może zakończyć swoje pchnięcie, trafia Obrońcę automatycznie. W innym przypadku (nie udaje się postawić ani Zasłony, ani wykonać Uniku) wyprzedzenie dosięgło celu.

Jeśli różnica pomiędzy wynikiem Wyprzedzenia, a Unikiem wynosi 1 lub 0, trafienie jest obustronne.

Wyprzedzenie zadaje lekką ranę.

Broń bitewna

Każdy doświadczony szermierz nie tylko walczy na dworach, ale ma i obowiązki – wojny i bitwy. W tym miejscu opisane są Akcje Szermiercze dla walczących mieczem, ludzi wywodzących się z Dorii, czy Kary. Jeśli gracz wyrazi taką chęć, może zrezygnować z grupy Akcji szermierczych Rapier i zastąpić je drugą grupą Akcji Szermierczych Broń bitewna, tym razem określających walkę toporem, czy buzdyganem. Zarówno topór, jak i buzdygan posiadają dokładnie te same Akcje Szermiercze, lecz każda z nich jest trudniejsza o 2 punkty.

Akcje w ataku

Cięcie zwykłe

Cięcie mieczem, wyprowadzone z ramienia. Jest to najprostsza forma ataku mieczem, łatwa do obrony i skontrowania. Zadaje lekką ranę.

Cięcie z zamachu

Potężne cięcie, wyprowadzane z ramienia, bardzo wolne, lecz często przełamujące, nawet, jeśli przeciwnik zdoła postawić Zasłonę. Zadaje ciężką ranę.

Ponowienie

Ponowienie ataku, wykorzystujące impet uderzeń i fakt, że przeciwnik cofa się pod naporem atakującego. Zadaje lekką ranę.

Atak przez ponowienie daje 1 PP nawet w wypadku niepowodzenia tej Akcji. Jeśli obrońca zastosuje Przeciwtempo (wyprzedzenie) Atakujący nie ma prawa do przerzutu k20 – jak to ma miejsce zazwyczaj.

Zbicie

Szermierz nagłym, silnym ruchem uderza ostrzem miecza w koniec broni przeciwnika. Jeśli akcja się powiedzie, rapier Obrońcy na moment odkrywa wolną przestrzeń przed nim pozwalając Atakującemu przejść do natychmiastowej ofensywy.

Udane Zbicie daje 3 PP. Nie można przeciwko Zbiciu stosować Uniku. Jeśli wynik Zbicia jest o 4 lub więcej punktów wyższy od akcji defensywnej Obrońcy, Atakujący może skrócić Dystans.

Akcje w obronie

Zasłona

Klasyczna zastawa przed cięciem, skuteczne przeciw zwykłym atakom, nie ochroni przed najpotężniejszymi cięciami z zamachu.

Jeśli wynik Zasłony jest wyższy o 6 od wyniku Ataku przeciwnika, Obrońca przejmuje Inicjatywę. Można skrócić Dystans o jeden poziom.

Odbicie

Stosowane przeciwko najsilniejszym cięciom, których nie sposób przyjąć na miecz, bo połamie człowiekowi rękę wraz z samym mieczem! Obrońca uderza z całych sił w nadlatujące ostrze przeciwnika, zmieniając kierunek cięcia.

Jeśli wynik Odbicia jest wyższy o 6 od wyniku Ataku przeciwnika, Obrońca przejmuje Inicjatywę. Można skrócić Dystans o jeden poziom.

Wyprzedzenie

Jest to reakcja na wolne i sygnalizowane cięcie z zamachu. Obrońca wyprzedza ten Atak i sam wyprowadza krótkie cięcie zadając mu trafienie.

Jeśli Akcja się nie powiedzie, przeciwnik trafia Obrońcę automatycznie (nie stawiał Zasłony, lecz sam zaryzykował atak!). Jeśli akcja się powodzi, przeciwnik ma prawo do rzutu obronnego – rzuca 1k20. Jeśli wynik rzutu pozwala mu postawić skuteczną Zasłonę, ocalił skórę, lecz jego cięcie nie doszło celu. Jeśli wynik rzutu pozwala mu wykonać skuteczny Unik, ocalił skórę i może zakończyć swoje pchnięcie, trafia Obrońcę automatycznie. W innym przypadku (nie udaje się postawić ani Zasłony, ani wykonać Uniku) wyprzedzenie dosięgło celu.

Jeśli różnica pomiędzy wynikiem Wyprzedzenia, a Unikiem wynosi 1 lub 0, trafienie jest obustronne.

Wyprzedzenie zadaje lekką ranę.

Walka w zwarciu

W chwili kiedy jeden z walczących na Bliskim Dystansie skróci Dystans, dochodzi do walki w Zwarciu. Bez względu na trzymaną broń, walczący chwytają się, uderzają, przepychają. Walczący w Zwarciu nie używają Akcji Szermierczych wynikających z broni ani Akcji Szermierczych Ruchu, lecz korzystają z tych, podanych poniżej.

Akcje w ataku

Atak

Wykonując atak walczący decyduje się na jego określoną formę. Może to być cios (kolanem, pięścią, koszem rapiera, kolbą pistoletu). Trafiony nie otrzymuje żadnych ran, lecz Atakujący otrzymuje 2 PP. Można zdecydować się na odepchnięcie przeciwnika. Zwiększa ono Dystans na Dystans Bliski. Jeśli w okolicy jest ściana, stół itp, można pchnąć przeciwnika na taką przeszkodę i sprawić, by utracił określoną ilość PP (od 1 do 5, decyzja MG zależnie od terenu i sytuacji). Jeśli walczący walczy z konnym, może zdecydować się ściągnąć go z konia. Jeśli Atakujący posiada nóż lub lewak, może nim zaatakować i zadać lekką ranę. Kosztem 3 PP Atakujący może wyprowadzić Potężny cios, który zada lekką ranę tłuczoną.

Jeśli Atakujący miał w ręce nabity pistolet, może z niego wypalić. Po udanym ataku w Zwarciu trafienie jest automatyczne (strzał z przyłożenia). Należy jedynie wykonać rzut 3k20 aby sprawdzić, czy broń wypaliła (patrz reguły strzelania - Zawodność).

Akcje w obronie

Obrona

Obrońca zasłania się rękami i broni przed wszelkimi atakami przeciwnika. Jeśli wynik Obrony jest wyższy o 4 od wyniku Ataku przeciwnika, Obrońca przejmuje Inicjatywę.

Biegłości

W rozdziale poświęconym Tworzeniu Postaci, w Kroku VII znajduje się lista i opis szeregu Biegłości. Są to szczególne, rzadko spotykane akcje szermiercze, unikalne dla poszczególnych Bohaterów. Osoba, która zdecyduje się na zakup określonej Biegłości wpisuje ją sobie na kartę postaci wraz z innymi akcjami szermierczymi i może z niej korzystać w czasie walki na normalnych zasadach deklarowania Akcji Szermierczych.

Strzelanie

Broń strzelecką dzielimy na dwie grupy: pistolety oraz muszkiety. Broń dawną, jak łuki czy kusze reguły pomijają, ponieważ nie jest już stosowana na ziemiach Dominium i występuje tylko w dalekim Valdorze.

Deklarowanie strzału

Gracz, który chce użyć broni palnej deklaruje to przed turą i za każdy strzał, który chce oddać, rzuca jedną kość mniej. Na dobycie broni również należy poświęcić 1 kostkę (wyjątek: szkoły szermiercze Agarii i Ragady). W ciągu jednej tury można strzelić najwyżej dwukrotnie, o ile Bohater ma w obu rękach pistolety. Nawet specjalne umiejętności Agaryjczyków i Ragadańczyków nie pozwalają na oddanie trzeciego strzału.

Jeśli gracz już po rzucie 3k20 zdecydował, że chce wystrzelić, musi odrzucić swoją najlepszą kość. Jeśli została zużyta wcześniej, czyli wykonał już jedną Akcję w tej turze, nie może strzelić.

Test Strzelania

Aby sprawdzić, czy postać trafiła, trzeba wykonać test Strzelania oparty o Współczynnik pomocniczy Strzelanie. PT tego testu określa się następująco:

Dla pistoletu w dystansie Bliskim i Dalekim – test Strzelania o PT 0

10 metrów	PT 4
20 metrów	PT 8
30 metrów	PT 16

Dla muszkietu w dystansie Bliskim test Strzelania o PT 4, Dalekim – test Strzelania o PT 1

10 metrów	PT 2
20 metrów	PT 4
40 metrów	PT 8
60 metrów	PT 16

Dodatkowo stosuje się następujące modyfikatory PT:

Cel jest ruchomy, biegnie: od +1 PT jeśli idzie powoli, do + 4 PT jeśli biegnie i kluczy

Cel jest ukryty lub mały: dwukrotnie mniejszy niż człowiek to PT razy dwa, itd. Np. trafienie w głowę to PT + 8

Wielki cel(dwukrotnie większy niż człowiek): połowa PT

Pistolety

Pistolet to łatwa w obsłudze broń palna, która szybko pozwala się ładować, ma bardzo mały zasięg strzału i na większych odległościach zupełenie nieprzydatny. Pistolet zadają rany lekkie. W Zwarciu można oddać z pistoletu strzał – trzeba wygrać Akcję Szermierczą „Atak" i jeśli Obrońca zostanie trafiony, oznacza to, że Atakujacy wypalił do niego z pistoletu.

Pistolet ładuje się przez 10 tur walki, lecz za każdy poziom Umiejętności Broń palna ten okres jest skracany o jedną turę (do minium pięciu tur).

Muszkiety

Ciężka, nieporęczna broń, z której trudno się strzela. Ma większy zasięg od pistoletów i większą celność. Ładuje się ją powoli i trudno, na bliskim dystansie bardzo nieporęczny, bo niezwykle trudno trafić w poruszającego się przeciwnika

Zadaje ciężkie rany. Nie można z niego strzelać w Zwarciu. Muszkiet ładuje się przez 15 tur walki, lecz za każdy



poziom Umiejętności Broń palna ten okres jest skracany o jedną turę (do minium pięciu tur).

Zawodność

Gdy podczas testu Strzelania na kości wypadnie 20 oznacza to, że broń nie wypaliła. Akcja zostaje zmarnowana, broń trzeba przeładować i ponownie przygotować do strzału.

Jeśli wypadną dwie 20, broń zacięła się definitywnie. Trzeba usunąć Usterkę (patrz mechanika szczegółowa – testy manualne i techniczne), na razie broń bezużyteczna, można się tym zająć dopiero po walce.

Jeśli wypadną trzy 20, broń eksploduje w rękach. Broń jest zniszczona, strzelec otrzymuje Lekką ranę.

Rzucanie

Podczas rzucania w walce stosuje się te same reguły związane z deklarowaniem tej akcji, jak w przypadku Deklarowania strzału bronią palną.

Test trafienia nie jest oparty na teście Strzelania, lecz na teście Umiejętności dodatkowej Rzucanie (tą konkretną bronią) opartym na Zręczności.

Nie da się rzucać bronią w Zwarciu.

W dystansie Bliskim – test o PT 2

W dystansie Dalekim – test o PT 2

10 metrów	PT 4
15 metrów	PT 8
20 metrów	PT 16

Nóż zadaje obrażenia Lekkie.

Agaryjczycy bronią przedpola przed Grzmiącą Rzeką [Fot. RK]

Obrażenia

Człowiek urodzony do wojny i bitew nie zdoła uniknąć w swym życiu bólu, cierpienia, widoku krwi. Nie uniknie także ran i obrażeń. Spędzi tygodnie w szpitalach i pod opieką medyków, a na starość będzie mógł - przy odrobinie szczęścia - chwalić się wnukom bliznami i opowiadać im historie o wspaniałych, minionych czasach.

Rany w walce możemy podzielić na kilka grup:

Draśnięcia

Draśnięcia to otarcia skóry, siniaki nie wiążące się z dużą opuchlizną, małe ranki, dające niewiele krwi. Takie rany są po prostu pomijalne. Ciężko jest w poważnej walce złapać zwykłe draśnięcie. Jeśli tak się stanie, Bohater otrzymuje +1 PT do wszystkich testów (łącznie z obniżaniem wartości na kościach k20 podczas walki).

Lekkie rany

Lekkie rany powodują spadek możliwości fizycznych. Stłuczone kolano uniemożliwi wypad, rozcięty łuk brwiowy zaleje oko krwią i częściowo oślepi, opuchlizna na dłoni osłabi chwyt, ból jeszcze innej rany ogłupi, przerazi. Lekkie rany można łatwo złapać od jednych broni, trudno od innych. Jeśli bohater otrzyma ranę lekką, dostaje +3 PT do wszystkich testów (łącznie z obniżaniem wartości na kościach k20 podczas walki). Często jedna lekka rana wystarczy, by przeciwnik poddał się lub nawet uciekł. Niewielu ludzi jest gotowych do walki na śmierć i życie i w znakomitej większości przypadków zadanie jednej, czy dwóch takich ran kończy starcie!

Ciężkie rany

Ciężka rana to niemal koniec walki. Masz jeszcze tę sekundę, rzadko dwie, żeby się zrewanżować, żeby wbić przeciwnikowi własną broń w bebech, żeby zapewnić sobie jakieś szanse przeżycia. Albo żeby się poddać, jeśli wierzysz w jego honor. Po tej sekundzie, czy rzadko dwóch, rana wyłączy cię z walki. Rozcięta noga, rana brzucha, zalane krwią oczy - to tego typu rany. Rozcięta tętnica da ci trochę więcej czasu, ale przeciwnik może wtedy po prostu uciekać przed tobą i czekać aż się wykrwawisz. Jeśli Bohater otrzyma ranę ciężką, dostaje +6 PT do wszystkich testów (łącznie z obniżaniem wartości na kościach k20 podczas walki).

Rany śmiertelne (Krytyczne)

Dostałeś, koniec. Mój honor, by nigdy do tego nie doszło. Przeciwnik może cię dobić lub nie - dla ciebie będzie już po sprawie. Dla kogoś napompowanego pod samo czoło adrenaliną, wspomożonego jakimś narkotykiem mogą na przykład istnieć wyłącznie draśnięcia i rany śmiertelne – mówi się, że tacy są Karyjczycy – na froncie, walcząc z deviria oni wyją, ryczą i biją nawet z jelitami zwisającymi do kolan. Po walce umierają od razu, ale w jej czasie to dla nich tylko draśnięcie - nie przeszkadza w zabijaniu. Jeśli Bohater otrzyma ranę śmiertelną, wszystkie Współczynniki spadają mu do poziomu 0.

Rany tłuczone

Są to rany zadane w Zwarciu (pięści, noga od stołu) lub przez niektóre z potworów. Rany tłuczone mają wszystkie zasady takie same jak normalne rany, lecz goją się szybciej o 1 poziom, tzn. śmiertelna tłuczona goi się przez miesiąc, ciężka tydzień, lekka jeden dzień.

Bohaterowie, których Budowa wynosi 16 i więcej w mniejszym stopniu odczuwają ból spowodowany raną - PT wynikające z każdego rodzaju rany mniejsze jest o 1 (np. za ranę lekką otrzymają tylko +2 PT, za ciężką +5 PT.

Odwrotna zasada dotyczy tych o Budowie 9 i mniejszej: PT wynikające z każdej otrzymanej rany jest większe o 1.

Kumulowanie się ran

Po otrzymaniu ran, gracz musi wyraźnie notować nie tylko PT lecz rodzaj ran – bo ma to duży wpływ na wszelkie testy leczenia i czas gojenia się ran.

Bohater może otrzymać nieograniczoną ilość ran lekkich i nie doprowadzi to do jego śmierci. Gromadzące się PT spowodują ostatecznie obniżenie współczynników Bohatera do poziomu 0 i wtedy Bohater mdleje. Test Opatrywania ran o PT równym 0 pozwala zmniejszyć PT wynikające z ran z -3 do -1. Jeśli Bohater ma kilka lekkich ran, wykonuje się osobne testy dla każdej z nich.

W wypadku ran ciężkich, jeśli suma PT wynikających z otrzymywania ran ciężkich jest równa lub większa od Budowy Bohatera bohater jest krok od śmierci. Można go uratować zdając test Opatrywania ran o PT równym 3, zwiększonym o 1 punkt za każdą turę, która minęła od chwili zadania ofierze pchnięcia. Jeśli test nie zostanie zdany – Bohater umiera.

Jeśli Bohater otrzyma ranę śmiertelną, jego Współczynniki spadają do zera i jest krok od śmierci. Można go uratować zdając test Opatrywania ran o PT równym 6, zwiększonym o 1 punkt za każdą turę, która minęła od chwili zadania ofierze pchnięcia. Jeśli test nie zostanie zdany – Bohater umiera.

Gojenie się ran

W wyniku gojenia się ran, rany śmiertelne zmieniają się w rany ciężkie po pół roku, zaś rany ciężkie zamieniają w rany lekkie po miesiącu. W obu przypadkach Bohater musi odpoczywać w łóżku, nie może podróżować, potrzebuje stałej opieki.

Rany lekkie zmieniają się w draśnięcia po tygodniu, zaś draśnięcia znikają po jednym dniu. W tym przypadku Bohater może normalnie funkcjonować, tzn. podróżować, walczyć, pracować itp.

Po ranach śmiertelnych i ciężkich pozostają blizny – dokładne reguły podane są w rozdziale Rozwój postaci.

Podróżując przez puszcze Matry napotkaliśmy na drodze staruszkę niosącą chrust. Rycerze chcieli ją przegonić ze ścieżki, ale powstrzymałem ich i dostosowałem nasz marsz do jej wolnych kroków. Kiedy stanęliśmy przy bramach miasta rozkazałem, żeby wyjaśniła rycerzom, po co niesie drewno. Odpowiedziała, że to chrust na stos czarnoksiężnika.

Prowadzenie Monastyru

W większości podręczników do RPG znaleźć można rozdział dla Mistrza Gry, pełen porad dotyczących przygotowania do sesji i prowadzenia przygód. Autorzy wyjaśniają wszystko od podstaw i dodają kilka słów o zaawansowanych technikach. Zakładamy, że podstawy już poznałeś. Zamiast wyjaśniać wszystko od początku skupiliśmy się na szczególnych zagadnieniach, wyróżniających Monastyr spośród innych gier fantasy.

Bohaterowie są szlachcicami

Bohaterowie Monastyru są ludźmi szlachetnie urodzonymi. Wychowali się w tradycji ustalonej jeszcze przez Proroka i nazywanej na kartach podręcznika rycerską. Pod tym określeniem kryją się niektóre ideały rycerskie znane nam - graczom - z historii i z powieści. Szlachcic zatem powinien być honorowy. Powinien postępować godnie i tak samo się wypowiadać. W Monastyrze Bohaterowie Graczy nie okradają przekupniów na straganie, nie włamują się w nocy do cudzego mieszkania, nie kłamią za każdym razem, gdy im to odpowiada. Szlachta szczyci się swoimi obyczajami i uważa, że godne postępowanie wyróżnia ją od ludzi niższych stanów. Niektórzy gracze mogą mieć trudności z wejściem w taką rolę. Jeżeli grali wcześniej w grę, w której kodeks postępowania nie jest tak istotny zdziwią się, że ich postacie muszą trzymać się zwyczajów. Twoją rolą jest poinformowanie ich jak grać. Przyjemność z grania w Monastyr bierze się po części z tego, że Bohaterowie gardzą niektórymi sposobami postępowania. Żaden szlachcic nie postąpi jak zwykły rzezimieszek, żaden nie zniży się do targowania o kilka kordinów, żaden nie podejmie się zajęcia, którym parają się kupcy lub chłopi. Będzie za to szarmancki wobec dam, lojalny wobec swoich zwierzchników i wierny w przyjaźni, dumny ze swojego pochodzenia. Obrażony zażąda satysfakcji. Zhańbiony nie spocznie, dopóki nie zmyje hańby. Nam, żyjącym w epoce demokracji i równouprawnienia, niektóre zachowania mogą się wydać dziwne, grubiańskie a nawet nieludzkie. Taka jednak jest konwencja gry i każdy gracz musi sprostać jej wymogom, żeby nie psuć zabawy innym i nie wyróżniać się na tle wykreowanych przez ciebie Bohaterów Niezależnych.

Kilka słów więcej warto poświęcić szczególnej cnocie - szacunkowi dla innych szlachetnie urodzonych. Każda postać, zarówno wróg jak i przyjaciel, zasługuje na szacunek. Bohaterowie Graczy nie muszą żywić sympatii do nieprzyjaciół, ale nawet wobec nich powinni zachowywać się godnie. Jeśli nie okazują szacunku innym, nie szanują siebie. Bohaterowie Graczy powinni zwracać się do siebie i szlachetnie urodzonych Bohaterów Niezależnych odpowiednio „pani" albo „panie", a do osób wyżej postawionych odpowiednim tytułem: „wasza królewska mość", „markizie", „księże biskupie". Oczywiście BG jeśli zżyją się ze sobą i zaprzyjaźnią, etykieta nie będzie już potrzebna, ale przynajmniej przez pierwsze dwie lub trzy sesje obowiązuje.

Dominium nie do końca odpowiada naszej rzeczywistości, a karianizm nie jest chrześcijaństwem. Opisując świat wskazywaliśmy na pewne analogie, dzięki którym łatwiej zrozumieć rzeczywistość Monastyru. Dla przykładu, głównym przykazaniem chrześcijaństwa jest miłość bliźniego, a karianizmu walka z Ciemnością. Chrześcijaństwo zabrania zabijać, a w Monastyrze zabijanie deviria to droga do świętości. W naszej historii pełni odwagi i poświęcenia bohaterowie to nieliczne wyjątki, w Monastyrze zaś wyjątkami nie są. Lektura całego podręcznika powinna dać ci pogląd na różnice między światem Dominium a naszą rzeczywistością historyczną.

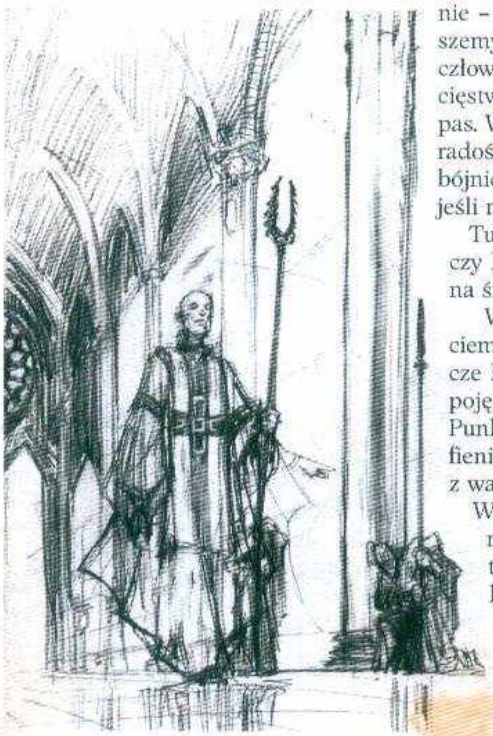
Walka nie rozwiązuje problemów

Monastyr to gra płaszcza i szpady, więc mogłoby się zdawać, że obfituje w pojedynki, w czasie których bohaterowie rozprawiają się z przeciwnikami niczym filmowi muszkieterowie. Pamiętasz historię o spinkach królowej i wyprawie trzech muszkieterów do dalekiej Anglii? Jedna walka z gwardzistami Kardynała podczas pamiętnej – i na szczęście niedoszłej – serii pojedynków d'Artagana z Atosem, Portosem i Aramisem. A potem? Gdy ruszają w drogę, walki zwyczajnie nie ma. Pojawiała się w filmach, bo kino bez błysku ostrza nie potrafi się obejść, lecz przecież i tam, każde ze starć kończyło się wyłączeniem z akcji jednego z muszkieterów! D'Artagane dociera do celu w pojedynkę, podczas gdy jego przyjaciele pozostają w tyle, opadnięci przez wrogów. Płaszcz i szpada to ucieczki, nie pojedynki.

Trudno się z tym pogodzić, lecz ostatecznie – po kilku sesjach – łatwo pokochać. Piszemy o tym w rozdziale dotyczącym walki – człowiek wyciąga rapier, gdy jest pewny zwycięstwa, w przeciwnym wypadku daje nogi za pas. W Dominium nie ma tysięcy goblinów z radością rzucających się na ostrza graczy. Rozbójnicy za żadne skarby nie zaatakują graczy, jeśli nie będą mieli trzykrotnej przewagi!

Tu walka to gonitwa i ucieczka. Albo graczy ktoś goni, albo oni gonią. Stać i czekać na śmierć nikt tu nie ma ochoty.

Wytłumacz to graczom przed rozpoczęciem gry, choć pewnie i tak będzie trzeba jeszcze kilku trupów wśród BG, by ostatecznie pojęli, o czym mówisz. W tej grze nie ma Punktów Przeznaczenia. W tej grze jedno trafienie rapierem praktycznie wyłącza postać z walki, trzy trafienia, to w zasadzie śmierć. W tej grze wreszcie, walka z więcej niż jednym przeciwnikiem kończy się szybko i tragicznie. Bohater Gracza z łatwością pokona byle szermierza, dwóch nawet. Lecz kiedy przeciwnik jest w przewadze, lub jest dobrym szermierzem, lepiej wbić ostrogi i salwować się ucieczką. Oto największa różnica między Monasty-



Papież Magnus V [rys. KG]

rem a innymi grami – jeśli w przygodzie pojawia się przeciwnik, to nie znaczy, że będzie walka. Wciąż wszystko jest otwarte. Pojawienie się przeciwnika to nie jest sygnał: „O.K., chłopaki, przerwa na walkę" Zupełnie nie tak.

W konwencji płaszcza i szpady ucieczki i gonitwy są esencją i podstawą fabuł. Nie mordowanie przeciwników, nie krew lejąca się ulicami, nie nieustanne ocieranie rapiera z krwi przeciwników.

Jeżeli zaznajomiłeś się z opisanymi w podręczniku zasadami walki, a szczególnie, jeśli wypróbowałeś, jak działają w praktyce, wiesz już, że w Monastyrze starcia szybko kończą się śmiercią jednego z walczących. Bohaterowie Graczy nie są uprzywilejowani i nie zawsze są lepsi od przeciwników, szczególnie, jeśli walczą z potworami i demonami. Na dodatek otrzymanie Ciężkiej lub Śmiertelnej rany wiąże się z trwałym obniżeniem jednego ze Współczynników. Projektując te reguły założyliśmy, że w Monastyrze walka nie zajmuje takiego miejsca, jak w innych grach RPG. Gracze zawsze powinni szukać innego wyjścia z sytuacji niż starcie.

Projektując przygody powinieneś cały czas pamiętać o tej zasadzie. Poza specjalnymi okazjami - jak konfrontacja z Arcywrogiem - staraj się nie tworzyć sytuacji, z których istnieje tylko jedno wyjście - walka z nieprzyjaciółmi. Zachęcaj graczy do rozwiązywania problemów w inny sposób. Specjalnie w tym celu stworzyliśmy zasady związane z negocjowaniem i przekonywaniem (jak u Artysty i Emisariusza). Nie przez przypadek Wiarygodność to najważniejszy obok Wiary Współczynnik w grze. W Monastyrze o wiele ważniejsze niż walka jest odgrywanie postaci. Żeby uczynić je ciekawym stworzyliśmy rozbudowany świat z polityką, intrygami oraz zwyczajami i kazaliśmy graczom przestrzegać tradycji honoru i rycerskości.

Unikanie starcia nie jest wstydem i nie przynosi ujmy, jeżeli Bohaterowie zachowują się godnie. Jeśli przyjdzie co do czego lepiej uciec niż dać się zabić.

Sojusznicy

Sojusznicy to narzędzie dla graczy. To najważniejsza rzecz i musisz o niej pamiętać. Nie wymyśliliśmy ich dla MG, by miał ciekawych Bohaterów Niezależnych, związanych z graczami! To dodatkowi Bohaterowie, będący pod kontrolą graczy.

Wspominaliśmy już powyżej, że Monastyr wymaga od postaci honorowych działań, że wielu rzeczy nie przystoi robić. Nie wyobrażamy sobie, by BG włamywał się do sklepu kupca, lub żeby chodził po dzielnicy portowej i szukał jakiegoś marynarza! Od tych zadań są Sojusznicy. Dlatego gracze mają prawo posiadać dodatkowych Bohaterów - żebraków, kupców, złodziei - by nie byli ograniczeni na sesji, a zarazem, by nie dochodziło do absurdów i zachowań niehonorowych.

W pewnym sensie można na sesję Monastyru spoglądać jak na zadanie logiczne, strategiczne, jak na grę dla miłośników zagadek. Oto MG stawia przed graczami problem, a ci muszą zadecydować jakim sposobem go rozwiążą. Dzięki szeregowi dostępnych Sojuszników, Przyjaciół i Majętności, czy wreszcie dzięki zdolnościom i talentom podstawowych postaci mogą to zrobić na różne sposoby.

Jeśli będą o tym pamiętali i będą często korzystali z pomocy Sojuszników, sesje na pewno na tym zyskają!

Jak prowadzić Bohaterów

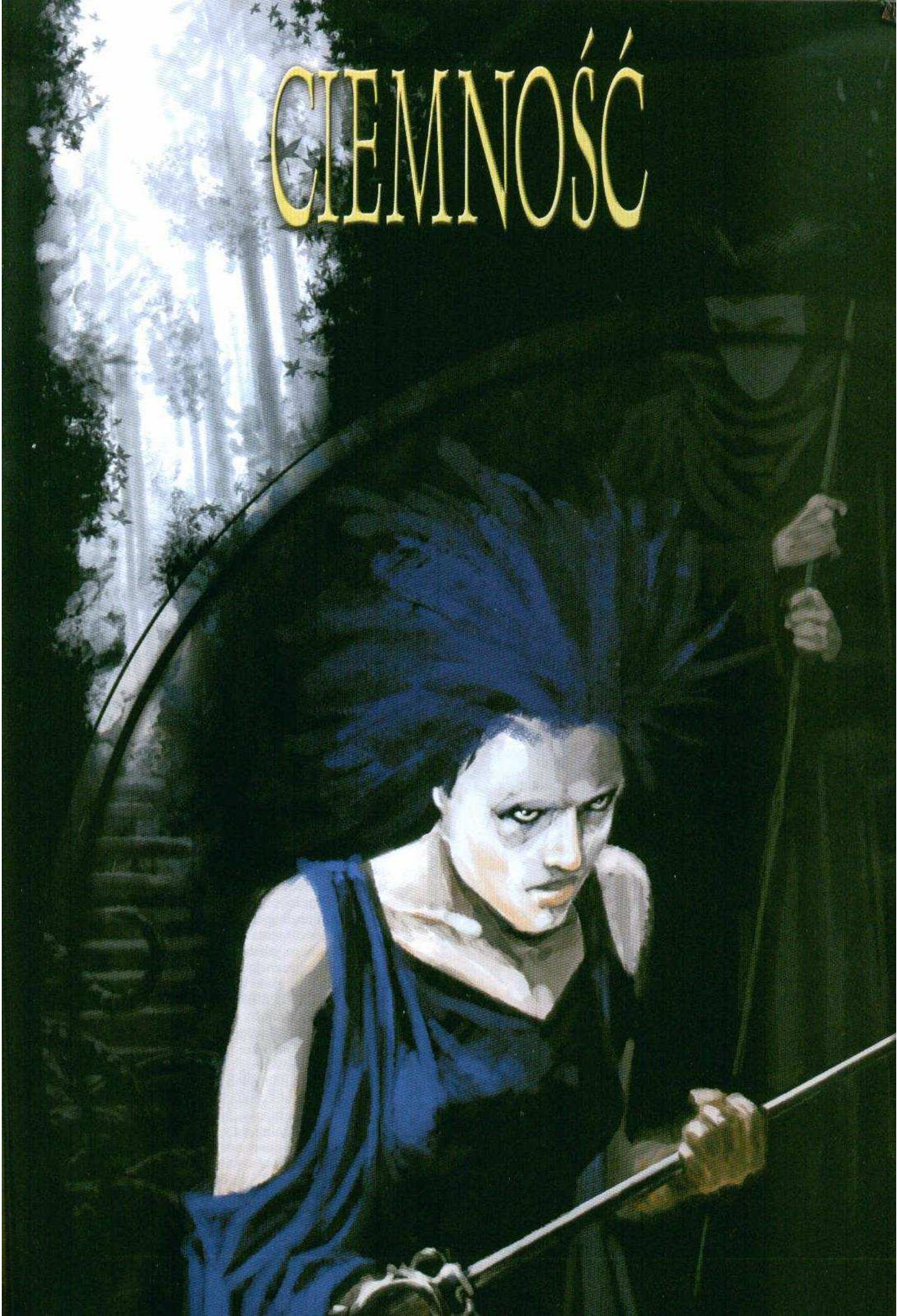
W Monastyrze pretekstem do przygody nie jest zlecenie za kilkaset sztuk złota, które jednoczy Bohaterów w drużynę i każe mierzyć się z niebezpieczeństwami. Tutaj Bohaterów łączą raczej tragiczna przeszłość, podobieństwo charakterów, podobny sposób patrzenia na świat i zbliżone poglądy na zachodzące w nim zmiany. W proponowanej przez nas konwencji Bohaterowie nie są najemnikami i nie sprzedają swoich usług w karczmach. Pretekstem do zawiązywania przygód są z reguły różne motywy osobiste.

Tworząc Bohatera gracz może dać swojej postaci poważne źródła dochodu, rezydencję, luksusowe przedmioty. Jako MG nie powinieneś pozbawiać Bohaterów ich prawa do pieniędzy. Niech cię nie deprymuje, że postaci graczy stać prawie na wszystko, a na dodatek żyją sobie wygodnie i raczej nie mają powodu do szukania przygód. Pozwoliliśmy graczom wcielić się w wielkich panów i bogaczy, ale też poprosiliśmy o coś w zamian. Z założenia każdy z nich przeżył jakieś tragiczne wydarzenie (Tajemnica), które złamało go i wyrzuciło poza nawias społeczeństwa. W momencie rozpoczęcia gry Bohaterowie gotowi są sprzymierzyć się z podobnymi sobie i odzyskać wszystko, co utracili. Są idealistami i wartości takie jak lojalność, przyjaźń i poświęcenie, są dla nich warte więcej niż góry złota. Tworząc przygody do Monastyru nie musisz zastanawiać się jak wplątać Bohaterów w intrygę i skłonić ich do współpracy. Tworząc postać każdy z graczy zaproponował ci swój sposób - wystarczy, że wypełnił Pamiętnik, wybrał Tajemnicę i Patrona, napisał historię postaci.

Dwa rodzaje kampanii

Jak widzisz, Bohaterowie Monastyru nie żyją w oderwaniu od rzeczywistości i rozwiązywanie twoich przygód nie jest ich życiowym celem. Oczywiście, zdajemy sobie sprawę, że postacie do RPG tworzy się po to, żeby nimi grać, ale uważamy, że postać mocno wpisaną w realia świata odgrywa się przyjemniej. Bohaterowie mogą mieć swoje domy, posiadłości, przyjaciół, do których będą wracali. Dzięki rozbudowanym opisom państw, z których się wywodzą, mogą sobie dokładnie wyobrazić ojczyste strony. Wykorzystaj to tworząc swoją kampanię.

Założyliśmy, że cykle kampanii rozgrywać można na dwa sposoby. Po pierwsze, jako cykl przygód, w którym wydarzenia następują jedno za drugim, a w ciągu kilkunastu sesji w świecie gry nie upływa zbyt wiele czasu. Jeśli masz zamiar wysłać Bohaterów z dala od domów - na Front Agaryjski, do Starego Doru, albo nawet do odległego Valdoru, ta metoda jest najlepsza. Drugi pomysł to cykl małych kampanii, z których każda składa się z około trzech przygód. Między minikampaniami upływa kilkanaście miesięcy lub nawet kilka lat. W tym czasie Bohaterowie przebywają w swoich majątkach i zajmują się swoimi sprawami. Prowadzą spokojne życie do czasu aż znowu coś zjednoczy ich w drużynę. Jeśli czytałeś „Trzech Muszkieterów" i dwie następne części ich przygód, pamiętasz zapewne, jak toczyły się losy przyjaciół. Z upływem lat rozdzielili się, czasem działali w przeciwnych obozach, ale przeznaczenie łączyło ich na nowo. Zmieniali się i w „Dwadzieścia lat później" byli już innymi ludźmi. Pozwól graczom, by sami decydowali, co się dzieje z Bohaterami w okresie między przygodami. Jeden zaszyje się w samotni i poświęci pracy naukowej. Drugi rzuci się w wir polityki i zacznie robić karierę na dworze. Trzeci osiądzie na folwarku, weźmie sobie żonę i zajmie się wychowaniem dzieci. Przy ponownym spotkaniu drużyny niech każdy z nich opowie, co się z nim działo. Być może jeden z graczy zasugeruje ci początek kolejnej przygody, związany z jego perypetiami. Kilkuletnie przerwy między małymi kampaniami to okresy, kiedy wydaje się zdobyte w czasie sesji Punkty Doświadczenia, ale nie zyskuje nowych. W ten sposób unikamy paradoksów. Żaden Bohater nie zostanie mistrzem jeździectwa po dwóch przygodach rozgrywających się w ciągu dwóch dni. Zamiast tego będzie podnosił swoje Umiejętności podczas porannych przejażdżek po lesie w rodzinnym majątku.


CIEMNOŚĆ

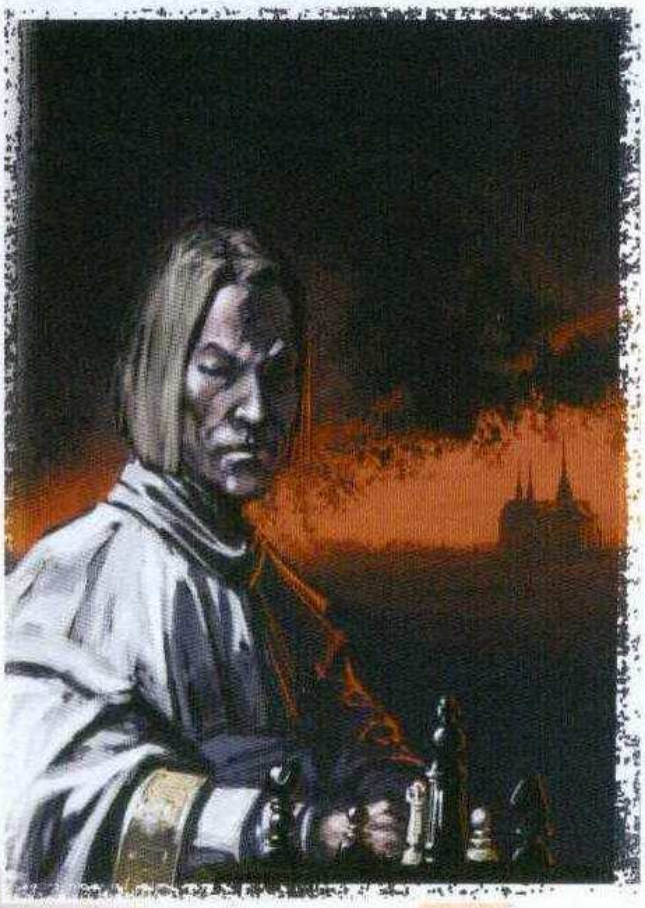
Magia w Dominium

Wszelka magia jest zła i jest to jedyna rzecz, której możesz być pewien na tym świecie. Od wieków jej moc starają się okiełznać tak ludzie podli, jak i miłosierni, ci o wielkich umysłach, jak też zwykli głupcy. Koniec jest zawsze ten sam - wszyscy bez wyjątku trafiają w objęcia plugawej ciemności, do samego przedsionka piekieł. Tam nawet z najjaśniejszych ideałów nie pozostaje choćby marny cień.

Zaprzedanie duszy

Markus De Brinn w swych „Pamiętnikach i rozmyślaniach" pisze, że człowiek szlachetny i dobry łatwiej poradzi sobie z mocą deviria i nie ulegnie ich podstępom i kuszeniu. To kłamstwo. Magiczne księgi i pisma pełne są podobnych kłamstw. Magia to właśnie fałsz i puste obietnice. Nie ma nic prostszego dla sług Ciemności niż zwieść osobę o dobrym sercu, a de Brinn wie o tym doskonale. Wystarczy ukazać, jak wielkich i miłosiernych czynów człowiek dokona z pomocą magii, a szeregi sług Ciemności powiększą się o kolejną zaprzedaną duszę! Iluż ludzi zginęło w mękach, bo poświęcili swe życie dla dobra innych! Zgodzili się ruszyć zakazaną ścieżką, bo kochali człowieka! Przeklęli własną duszę, by ich bliskim żyło się lepiej. Ciemność każdemu znajdzie rzecz, dla której ten odda całe swe życie.

Człowiek szlachetny pozostanie wierny demonom niczym pies, licząc, że pomoże biednym i potrzebującym. Ktoś podły zrobi wszystko, by tylko zdobyć władzę i majątek. Głupiec odda duszę, nie mając nawet pojęcia, że przegrał to, co miał najcenniejszego. Wielki i otwarty umysł ujrzy w magii śmiałą naukę i bunt przeciwko skostniałym tradycjom i odda się jej bez reszty! Sprytne deviria przebierają moce zapomnianych bóstw w szaty nauki i podsuwają na talerzu współczesnym uczonym. Cóż, każdy z mędrców pragnie przejść do historii i ujrzeć swe imię uświetniające place i ulice w stolicach całego świata! W głębi duszy wytykają więc kościelnym badaczom ograniczoność umysłu i hołdowanie zabobonom. Słyszałeś o XIII-wiecznych próbach magicznych odkryć geograficznych? Mistycy z Bractwa Duchów opuścili swe ciała i wzlecieli ponad lądami, poza granice Dominium, by po powrocie nakreślić wspaniałe mapy. Cel szczytny, lecz koniec był straszny, płonąc na stosie nie byli już niczym więcej niż pustymi skorupami opanowanymi przez deviria.



Ludzie bywają próżni, zawistni, kochający i miłosierni, głupi lub chciwi... Ciemność czeka na każdego z nich i każdemu oferuje zupełnie co innego. Widzisz, panie, musisz zrozumieć, że ludzie nie dzielą się na tych dobrych i szlachetnych, którzy łatwiej radzą sobie z deviria oraz na tych podłych i złych, którzy natychmiast poddają się woli demonów. Nie wierz de Brinnowi ani nikomu innemu opowiadającemu podobne rzeczy. Ludzie dzielą się tylko na tych, którzy mieli dość wiary, by oprzeć się kuszeniu i tych, którym tej wiary do walki o duszę zabrakło... Tylko tak.

W swych poszukiwaniach magii wielu młodych ludzi trafia w końcu na „Traktat o mądrości", słynną księgę napisaną kilkaset lat temu na południu Devonu, dość łatwą do zdobycia dla człowieka, który naprawdę jej szuka. Nieznany autor, jak podejrzewa się wygnaniec z Matry i przez lata wierny przyjaciel królowej umiejętnie dowodzi, że duszy nie ma. Duszy nie widać, nie da się jej ukazać ani zbadać naukowo - i to wystarcza mu, by zwyczajnie odmówić jej istnienia. Czasami zastanawiam się, ile szkody wyrządził matryjczyk. Ze złością kłócę się z nim w myślach, pytam o powietrze, gwiazdy czy miłość, czy i ich nie ma, bo nie sposób zamknąć w pudle i zmierzyć?! Próżna złość. Matryjczyk napisał „Traktat" przekonująco, silnym, działającym na umysł językiem. Nie wątpię, że wspierały go przy tym demony, bo ze stronic dosłownie spływa moc i siła, która mami młodych, żądnych tajemnej wiedzy ludzi.

Dopiero po długich latach oddawania się Ciemności człowiek odkrywa, iż został oszukany. Wtedy jednak nie pozostaje już nic innego, jak dalej kroczyć wybraną ścieżką. Gdy się zakosztuje magicznej mocy, nigdy nie ma się jej dosyć. Mag coraz głębiej grzęźnie w mrokach Ciemności, aż całkowicie sprzeda swą duszę demonom i potępi się po wsze czasy. Każda magiczna czynność, czy to rytuał, czy pokłon demonowi, umniejsza ją, aż w końcu człowiek traci ją zupełnie, wyrwaną małymi cząstkami przez podstępne deviria. Nie ma na świecie magii za darmo, magii bezpiecznej, czy jak niektórzy mówią - magii naturalnej lub białej. Każda moc ma swą cenę, a ceną tą jest ludzka dusza. Bez względu na jakiekolwiek tłumaczenia i wyjaśnienia, jakie znajdziesz w księgach, zapamiętaj, że wszelka magia jest pułapką na ludzką duszę.

Cóż jest w tej duszy takiego, że Ciemność tak jej pragnie i wmawia człowiekowi na każdym kroku, że jest ona niską ceną za potęgę i nadludzkie moce magii? Czym naprawdę jest dusza? Kościół mówi, że to rozsiane w sercach wszystkich ludzi cząstki Jedynego, pierwiastki naszej nieśmiertelności. Piękny to skarb i cenna moneta w paktach z Ciemnością. Kiedy przed tysiącami lat, Jedyny ukarał Rodian, którzy pokłonili

się Kusicielowi, a jego samego uwięził na ziemi - ten poprzysiągł zemstę i całą swą moc i nienawiść skierował przeciwko ludziom. Wojna o największy skarb każdego człowieka trwa do dziś...

Demoniczne źródła magii

Religia uczy nas, że cała magia pochodzi od deviria. Wiele magicznych ksiąg utrzymuje podobnie, źródeł magii upatrując w mocy potężnych bóstw mroku, a także wszelkich demonów, zarówno silnych, jak też małych i plugawych. Z rodiańskich kronik można odczytać, że nawet najdziwniejsze czary są niczym więcej, jak próbą przywołania jakiejś nieludzkiej istoty i wymuszenia na niej działania. Niestety, dziś, gdy nikt już prawie nie pamięta i nie zna źródeł większości prawdziwych czarów i rytuałów, zapomina się często o istotach, które pozwalają to wszystko czynić. W dawnych czasach, przed narodzinami Proroka, wszystkie te bestie zamieszkiwały nasz świat – widzialne i niewidzialne, większość z nich żywiła się duszami, a swoich ludzkich niewolników obdarzała magicznymi mocami. Dziś w Dominium większość starych deviria została unicestwiona, zaś reszta skryła się w niedostępnych miejscach, w ukrytych pośród lasów jeziorach, krętych grotach, skalistych szczytach gór lub zeszła głęboko pod ziemię, gdzie rozciągają się tereny piekielne. Przez tysiące lat, przekazywane ustnie lub spisywane, dotarły do naszych czasów stare rytuały, pozwalające na kontaktowanie się niewolnika ze swym władcą albo przyzywanie demona czy też inne - o szczególnym kiedyś, a dziś zapomnianym znaczeniu. Dzisiaj mag odtwarza dawny ceremoniał, często nie wiedząc nawet dokładnie, czy właśnie prosi jakąś bestię o przybycie czy o ochronę lub też poświęca jej kawałek własnej duszy w zamian za cząstkę jej mocy. Niezrozumiałe gesty i czynności oraz nieznane słowa w jednym z niezliczonych języków valdorskich skutecznie maskują prawdziwe znaczenie większości zaklęć. Tak też w ciągu półtora tysiąca lat magowie skupili się przede wszystkim na samych efektach, jakie zapewniają poszczególne obrządki i recepty, a do niektórych dopisali następnie całe księgi komentarzy i domysłów. Taka magia, będąca powrotem ludzi do niewoli na własne życzenie, znajduje się w przeklętych grimuarach. Magowie wciąż poszukują odpowiednich miejsc i dat, w których pogańskie obrządki przyniosą efekt, badają krążące wśród ludu legendy, by potem dopasować je do któregoś znanego zaklęcia czy opisu jednej z pradawnych bestii. Jeśli znaleziony w magicznym manuskrypcie rytuał nie zadziała, znaczyć może to, że albo przeprowadzony został nieodpowiednio, albo w złym miejscu, o złym czasie, albo też, że ów demon odszedł lub został unicestwiony. Podobnie, ze względu na odwołanie do demonów, te same czary mogą wywoływać różne skutki. Raz demon leniwie się tylko poruszy, innym razem wykonując wolę maga wpaść może w szał.



Królowa elfów z Valdoru [rys. TJ]

Kto zostaje czarownikiem

W kościelnych archiwach wielu miast zalegają sterty raportów z sądów nad ujętymi czarownikami. Zdobywszy do nich dostęp, można dokładnie prześledzić motywy przyświecające tym ludziom, którzy wybrali w życiu drogę do potępienia. Co pcha ich ku Ciemności? Jacy ludzie zostają czarodziejami? Dlaczego gotowi są sprzedać duszę? Czy każdy z nich jest zdecydowany ją oddać? Nie, na pewno nie każdy. Wśród tych ludzi wielu jest takich, którzy wierzą, że przechytrzą Ciemność i wykradną jej moce, nic w zamian nie dając... Musisz wiedzieć - to nieprawda, że czarownikiem trzeba się urodzić ani to, że uprawiający magię to deviria. Gdyby tak było, nie trzebaby przecież nikogo przed magią przestrzegać i mówić mu, by się jej nie imał. Niestety, magiczne moce czekają na każdego, zwykłego chłopa czy szlachetnie urodzonego dostojnika. Uprawianie magii, a co za tym idzie, zguba swojej duszy to zawsze wolny wybór człowieka.

Wielu z przyszłych przeklętych odwróciło się wpierw od Jedynego – a to za sprawą rodzinnej tragedii lub z samego

Kościół a magia

Badacze, którzy mieli krótką styczność z zakazanymi księgami, wytykają Kościołowi ograniczoność umysłu i hołdowanie zabobonom. Pyszni głupcy! Często nie głupcy nawet, lecz wierni słudzy Ciemności szukający nowych dusz dla swych panów... Niejeden badacz na długie lata przywdziewa szatę duchownego, właśnie by szukać zakazanej wiedzy pośród kościelnych murów, w nieprzebranych archiwach i bibliotekach. Każdy z nich znajduje jej więcej, niż mu trzeba. Kościół każdego dnia obcuje z prawdziwą magią i jej efektami, to on walczy z nią na każdym kroku, radząc sobie z opętanymi ofiarami kuszenia i z pozbawionymi duszy, na wieki przeklętymi ludzkimi deviria. W kościelnych lochach długimi nocami wyją czarownicy, którzy już dawno powinni byli umrzeć, lecz oszukali czas i śmierć nie chce się o nich upomnieć. Ludzie ułomni, chorzy, każdy z duszą nadszarpniętą w stopniu, który już nigdy nie pozwoli mu cieszyć się zwykłym życiem. Wszystko to doskonale znają ludzie Kościoła, duchowni, których Jedyny wyznaczył do walki z Ciemnością i wszelką magią. Głęboko wierzący kapłan, z ogromną wiedzą i doświadczeniem, jak choćby święty Artos z Sarantu, nie musi się obawiać plugawych mocy czarodziejów. Dzięki swej wierze i wynikającej z niej sile może przebywać w obecności sług deviria i zmuszać ich do zeznań. Wielu badaczom tej wiary i siły brakuje, brakuje jej niemal każdemu człowiekowi na tej ziemi, którego odwiedzi deviria. Demony nie odważą się atakować ludzi Kościoła, lecz każdy inny człowiek często jest przed nimi zupełnie bezbronny...

tylko powątpiewania w prawdy Wiary. Tych ludzi najwięcej mi żal, bo ból i tragedia, która ich dotknęła, staje się dodatkowo przyczynkiem ich zupełnego i ostatecznego upadku. To ludzie ponad wszystko nieszczęśliwi i pokarani przez okrutny los. Ojcowie, którym wojna porwała synów, kupcy, którym pożar strawił dorobek całego życia, szlachcice, którym odebrano tytuł w wyniku jakiegoś błędu czy zdrady. Wszyscy oni szukają pocieszenia i drugiej szansy, a gdy Ciemność ją im podsuwa, nie pytają o nic, lecz wyciągają rękę, gotowi oddać ostatnią rzecz jaką mają, nawet duszę, największy skarb każdego człowieka... Wśród opętanych przez magię zdarzają się też marzyciele o romantycznej duszy, którzy upatrują w niej czegoś, czym ona wcale nie jest. Nie wierzą w przestrogi, a gdy wreszcie odkrywają, że zapuścili się w odrażające rejony piekielne, jest zbyt późno. Liczą oni na błysk, sławę, na wspaniałe życie – a czekają ich tylko lata żmudnej pracy i godziny spędzone nad księgami, potem zaś upadek i wieczna nicość. Nie ma w tym nic romantycznego, lecz młodzi ludzie wciąż wierzą w cudowną moc magii. Czarodziejami zostają też naukowcy, wszelkiej maści badacze i szaleńcy czy wyznawcy jednej z wielu herezji rozlewających się po prowincjach i ziemiach Dominium. Rękę ku Ciemności może wyciągnąć każdy człowiek o słabej wierze.



Impuls, który pcha człowieka w stronę mroku, najczęściej ma miejsce w młodym wieku, gdy umysł jeszcze nie jest do końca ukształtowany, a młodość i emocje kierują poczynaniami silniej niż rozum i doświadczenie. Odważni młodzieńcy i żądne tajemnicy panny sięgają wtedy po zakazane księgi i woluminy, łączą się w sekretnych stowarzyszeniach, często sami kryją się w mrokach bibliotek i z fascynacją odkrywają bluźnierczy świat magii. Kiedy człowiek ma kilkanaście lat, to dla deviria najlepszy czas, by złapać go w pułapkę i nigdy już nie puścić. Jeśli prześledzić kościelne raporty, znacznie mniej spotkasz przypadków, gdy czarownik zaczął się parać okultyzmem w wieku dojrzałym i bardzo rzadko zdarza się, by osiągnął on jakieś większe efekty swych badań. Umysł potrzebuje wzrastać w obecności deviria, słuchać ich głosów, uczyć się od nich plugawej wiedzy i umiejętności. Więź pomiędzy magiem a demonami i wszelkimi deviria z kolejnymi laty staje się silniejsza, a zrozumienie pełniejsze, lecz potrzeba na to wszystko czasu. Młodzieńcza pasja i fascynacja są równie ważne, stąd na początku swej drogi czarodziej widzi olbrzymie postępy w swych badaniach i pragnie rozwijać się coraz szybciej i poznawać kolejne zakazane obszary. Z każdym kolejnym rokiem deviria coraz skromniej dzielą się z magiem wiedzą i mocami, lecz ten jest już w pułapce, nieustannie marzy o tym, by wiedza spływała doń jak w czasach młodości. Wszystko toczy się coraz wolniej i trudniej, lecz on wciąż żyje nadzieją, że karta w końcu się obróci, a badania nabiorą tempa. Wierzy, że zdobędzie wolumin pozwalający mu znaleźć odpowiedzi i odkryć tajemnice, które stoją mu na drodze dalszych badań. Życie maga to nieustanna nadzieja i marzenia, podsycane przez deviria i nigdy przez nie nie spełniane...

Magia jest zupełnie nieprzewidywalna i kapryśna, tak jak demony, które godzą się służyć człowiekowi. Trudno mówić o niej coś pewnego i zasadnego. Niemożliwym jest ostrzegać przed pułapkami i niebezpieczeństwami, bo magia cała jest pułapką i wszystko, co z nią związane, jest niebezpieczne. Nie ma praw magii, nie ma zasad, których stosowanie zapewniłoby magowi ochronę duszy i umysłu. Tysiące deviria szuka sposobów na to, by zwieść człowieka i każdy z nich znajduje inną drogę, by porwać duszę, a w zamian dać jak najmniej. Czasem wręcz udaje im się nie dać zupełnie nic! Tak, jak znane są przypadki głupców, którzy zaprzedali duszę w zamian za pełen mieszek – i dostali w zamian worek pełen kamieni, tak można w raportach Kościoła czy nawet straży miejskich odnaleźć opisy zdarzeń dokładnie przeciwnych - wystarczy choćby wspomnieć o Rzeźniku z Fronghoff, który po zamordowaniu setnej ofiary zyskał moc przechodzenia przez ściany i wspinania się po pionowych murach, dzięki czemu mógł jeszcze sprawniej i łatwiej wymykać się obławom straży. Człowiek ten nie spędził lat nad księgami, nie dorastał, rozmawiając z demonami. Moc sama doń przyszła, dając to, czego najbardziej pragnął – prawdziwej nieuchwytności przed stróżami prawa...

Współcześni magowie to zagubieni i godni politowania głupcy, znający kilka czarów, które za nic nie chcą działać. Szaleńcy, składający ofiary demonom w zamian za to tylko, by nocami słuchać ich kłamstw. Czarownice, które potrafią sporządzać trucizny i zsyłać choroby. Włóczędzy, którzy za kompanów obrali sobie deviria. W końcu i czarownicy z przypadku, którzy weszli w posiadanie piekielnego artefaktu, pochodzącego z Valdoru lub z minionych wieków i zostali przezeń zniewoleni.

Maelcrofft de Gres 1656, ROI

Poznawanie magii

Jak pisze o sobie autor antycznej księgi z Bel Tar, prowadził on rozmowy z demonami i wprost od nich uczył się magii. Było to wieki temu, a on był człowiekiem o wyjątkowo silnym duchu. Dziś wszystko ma się zupełnie inaczej – z deviria czarownik może rozmawiać, może z nim rozmawiać każdy, lecz tylko gdy deviria tego zechce. Dawniej im rozkazywano, dziś można ich tylko błagać, dawniej miano nad nimi władzę, dziś człowiek o słabej wierze sam jest pętany. Archiwa Inkwizycji wspominają też o mrocznych snach lub niekontrolowanych, napływających do głowy myślach, niczym podszeptach niewidzialnego towarzysza.

Wielu magów nawiązuje kontakt z demonem poprzez lustra, wróżebne tabliczki czy karty, a nawet środki odurzające. W magicznych woluminach opisano dziesiątki rytuałów i sposobów na to, by skontaktować się z demonami, lecz większość zdaje się zupełnie nieprzydatna, a to ze względu na niesamowite wymogi, które trzeba spełnić, czy dlatego, że opis jest niekompletny lub wręcz zmyślony. Są i ludzie, którzy, jak można sądzić z ich zeznań, spotykali deviria nie wiedząc nawet, z czym mają naprawdę do czynienia. Wykonywali, o co

Znanych jest w historii kilku poetów i artystów, którzy mieli umysły na tyle wypaczone, że zetknąwszy się z magią potrafili korzystać z niej niemal jak potężni czarownicy. Do dziś kolekejonerzy sztuki szepczą o obrazach Maelcrofta de Gres, które jakoby stanowią bramy do innego wymiaru. Oczywiście, możliwym jest, że deviria trzymały się blisko nich o wiele wcześniej, szepcząc na ucho diabelskie wersety czy podsuwając przed oczy wyobraźni szalone widoki.

ich proszono, postępowali zgodnie z radami jakieś osoby czy wręcz pomagali jej w jakiś niezrozumiałych praktykach. Trudno przecież w każdym napotkanym na drodze szlachcicu lub wręcz żebraku szukać sługi Ciemności. Podszywają się pod ludzi i prostymi prośbami zniewalają słabego człowieka. Trzeba uważać i zawsze uważnie patrzeć na nieznajomą osobę. Deviria, choćby najwierniej udawał człowieka, zdradzi się zawsze, choćby nieznaczącym szczegółem – a to nie ma cienia, a to znów mimo męskiej postury ma dziewczęcy strój, innym razem siedzi wysoko na skale, na którą nie sposób się wspiąć lub też towarzyszy mu nieznośny fetor.

Po pierwsze trzeba pamiętać i wiedzieć, że życie czarnoksiężnika to codzienna praca i wysiłek, by ćwiczyć wolę i zmienić ją w siłę potężną jak stal, nieugiętą i odporną na wszelkie podstępy. Mag bez silnej woli i silnego ducha nie zdoła oprzeć się zniechęceniu w ciągu wielu lat żmudnych wysiłków i studiów, które przez długi czas zdają się nie przynosić żadnych efektów. Ponadto, każdy człowiek o słabej woli, gdy tylko zacznie igrać z siłami Ciemności, będzie zgubiony i nawet, jeśli zdoła w końcu coś odkryć, dojść do ważnych spraw podczas lektury kolejnych tomów, to jednak będzie dla niego zbyt późno. Do tego czasu stanie się zwykłą marionetką w szponach demonów.

Człowiek, który już zdecydował się poświęcić swe życie zgłębianiu sekretów magii, rozpoczyna poszukiwania jakichkolwiek ksiąg o niej, nauczycieli czy w ogóle metody, jak się do tego zabrać. Miota się, ogarnięty fascynacją, lecz i sparaliżowany strachem przed nieznanym, przed Inkwizycją i każdym, kto mógłby go wydać. Rzadko znajdzie on mentora lub trafi na jedną z prawdziwych ksiąg magii. Na początku zazwyczaj ma kilka niewiele wartych opracowań; zwykłych popłuczyn i stert przesądów (jak choćby znajdowane u pospólstwa „Pryncypia Demonologii"). Musi zdać się na siebie i na swoją intuicję.

O mentorów nie jest łatwo, bo nie istnieją w Dominium szkoły magii, nie wykłada się jej w akademiach i nie wolno o niej nawet głośno rozmawiać. Magia jest zakazana i ewentualni nauczyciele lub ci, którzy mogliby w zamian za jakieś korzyści czy zapłatę zdradzić jakikolwiek fragment prawdziwej wiedzy magicznej, są nad wyraz ostrożni, podejrzliwi i kamuflują się ze swoimi pasjami. Siedzą w ukryciu, niczym wrogowie całej ludzkości i szpiedzy Valdoru, poszukiwani zarówno przez Inkwizycję, jak i wszelkie mundurowe służby. Wielu poszukiwaczy mrocznej wiedzy ginie lub ląduje w lochach, zanim trafi na prawdziwego czarownika i skłoni takiego do podzielenia się swoimi sekretami.

Poszukiwania zakazanej wiedzy przypominają pracę badacza lub antykwariusza, który otoczony setkami woluminów nieustannie przegląda je, notuje coś i próbuje wyciągnąć z tych wszystkich ksiąg odpowiedź na setki pytań. Magowie słuchają legend, by wyłuskać z nich potencjalne fakty, nieustannie czytają dawne księgi i zapisy, szukają kontaktu z innymi mistrzami, gromadzą wszelką możliwą wiedzę. Jedni jeżdżą po świecie, po osławionych miejscach, łaknąc wszelkiej nauki u znających jakąś część Sztuki, inni zamykają się na dekady w swym domu i w samotności próbują odkryć prawdę o magicznych mocach. Bez względu na moce magów, z których jeden może samym wzrokiem paraliżować ludzi, a inny jedynie liznął lekko daru czytania przyszłości, każdy z nich posiada jedną rzecz wspólną – ogromną wiedzę, zarówno o magii, jak i ogólną, o świecie, zwierzętach i wszelkich rzeczach, które tu są.

Czarownicy w Dominium muszą żyć w ciągłym strachu, w nieustannej ostrożności, a to nie sprzyja rozwijaniu się ich dziedziny. Księgi magii, grimuary, kompendia i pryncypia są skrzętnie chowane, przepisywane w pośpiechu i w ukryciu, przez co zawierają mnóstwo błędów, przekręceń, nieudolnych i uproszczonych tłumaczeń na miejscowe języki.

Czarodziej toczy nieustanną walkę wewnętrzną, trawiony chorymi pasjami i lękiem. Wie, że to, co robi, jest zakazane i że jeśli ktoś go nakryje i udowodni mu paranie się czarami, oznacza to dla niego koniec. Wie, że wydać go mogą nawet przyjaciele. Wchodząc na mroczną ścieżkę, skazał siebie na wieczne potępienie. Zdobycie najmniejszej wartościowej książki to niewyobrażalne wysiłki. Nawet gdy ją człowiek posiądzie, czeka go wiele miesięcy wytężonej pracy, odsiewania ziarna od plew, eksperymentów, porównywania ksiąg i zapisków. Być może na darmo, bo większość tomów jest dla danego czarownika bezwartościowa – rozmijają się z jego dziedziną czy przekraczają jego zdolności. Nauczenie się czarów opisywanych w rozmaitych grimuarach wymaga najczęściej długich lat, po których dopiero okazuje się, czy księga była coś warta. Wiele czasu inwestuje mag w poszukiwania odszczepieńców o podobnych sobie zainteresowaniach. Ale nie byle kogo, tylko mistrzów. Jak ich rozpoznać, jak spotkać, zdobyć zaufanie? Wszędzie czają się cieniste macki Inkwizycji, na każdym kroku pałęta się nieprzychylne pospólstwo. Czasem czarownik, którego nie pochłonęły jeszcze Ciemność i zepsucie, musi dokonać trudnego wyboru – jego moce nieraz mogłyby ocalić komuś życie, lecz interwencja naraziłaby go na zdemaskowanie. Ludzie zaś, zamiast wdzięcznością, mogą odpłacić się gałęzią i sznurem albo donieść na „sługę diabła". Za wskazanie prawdziwego czarownika w większości miast Dominium przewidziane są sowite nagrody. Każdy człowiek może zgłosić donos, gdy tylko wyczuje coś podejrzanego. Wzajemne oskarżenia o czary wśród biedoty i pospólstwa są na porządku dziennym.

Jednak mimo całego ryzyka związanego z kontaktowaniem się czarowników między sobą, upatrują oni w tym zysk. Złączeni jednym celem magowie tworzą między sobą niewidzialny łańcuch i mogą sprawić innym naprawdę wiele szkody. Niełatwo jest odróżnić ich od mnóstwa innych sekretnych bractw i tajnych stowarzyszeń – politycznych wywrotowców, spiskowców, heretyków, środowisk przestępczych sięgających czasem wyższych sfer, trzymających się w cieniu adeptów rzadkich nauk czy choćby zwolenników zakazanej rozrywki. Takich szemranych organizacji w samej tylko stolicy Kartiny naliczyć by można pewnie wiele dziesiątek i póki wszyscy ich członkowie nie trafią przed oblicze Inkwizycji, nikt się nie dowie, ile z nich zahaczyło o brudną sferę okultyzmu.



Wymogi

Zanim mag rzuci swój pierwszy czar, musi spędzić długie lata na rozwoju umysłu i ducha, na studiach tematu oraz na nieustannych ćwiczeniach. Później też nie może spocząć w swych wysiłkach. Każdy dzień jest dla niego rytuałem - jeśli go nie przestrzega, traci swą moc i nic z siebie nie potrafi wykrzesać.



Czarownikowi magia towarzyszy na każdym kroku i nie ma chwili za dnia, w której byłby zwykłym człowiekiem. Jego oczy nieustannie rozpoznają magiczne przesłanie niezauważalnych dla zwykłych ludzi szczegółów, które dla maga mają większe lub mniejsze znaczenie. Jego umysł nieustannie kontroluje otoczenie, liczy schody, po których stąpa, bo ich liczba nie jest bez znaczenia, zwraca uwagę na kolory drzwi, przez które przeszedł. Bez udziału myśli notuje dziwne spojrzenia mijanych ludzi oraz słowa, które choćby i bez znaczenia wypowiedziane, dla maga zyskują wagę i przesłanie. Zwraca uwagę na zachowanie zwierząt i układ kształtów w swoim otoczeniu. Wiele zwyczajnych zjawisk, jak chmury i deszcz, piekące słońce, strumień i drzewa, nory i pęknięcia w ziemi dla niego stają się znaczącymi elementami jego magii. Nie omieszka schować pod poły płaszcza przydatnych tylko jemu drobiazgów i kamyków, szczurzej sierści, truchła gryzonia, kości czy zasuszonych roślin i niektórych gatunków robactwa. Pracownia czarodzieja wymaga niezliczonej liczby wszelkich składników i nigdy nie wiadomo, jaki akurat będzie potrzebny w eksperymencie.

Czarodziej nie wiedzie normalnego życia jak zwykły człowiek, musi albo taplać się w plugastwach, czynić ludziom szkody, składać ofiary i brać udział w najbardziej wyuzdanych orgiach albo odwrotnie – przestrzegać czystości, wstrzemięźliwości, postów, nawet gdy niekoniecznie idzie to w zgodzie z jego moralną czystością. Chodzi w tym bowiem o czerpanie siły do czarów – albo z rozszalałych do potęgi huraganu pasji, takich jak choćby nienawiść, albo z żelaznej i niezachwianej woli, jaką dają posty i kontrola swych myśli.

W poznawaniu magii trzeba jednak przede wszystkim pojąć, że nie istnieje jedna jedyna tradycja magiczna, wspólna dla wszystkich i pozwalająca uzyskać wyjątkowe zdolności i moce. Każdy z osobna wykształca swój własny rytuał i podąża własną ścieżką, która prowadzi go do najlepszych efektów. Opiera się na sprawdzonych sposobach medytacji, na przedmiotach, które mu ułatwiają czynienie magii czy też na szczególnych technikach, które pozwalają zachować dyscyplinę ducha i umysłu. Jednak mimo to można odnaleźć elementy i zasady, które trzebaby nazwać charakterystycznymi, a po których można poznać prawdziwego maga...

Kształcenie woli

Pierwszą taką zasadą jest codzienne ćwiczenie woli. Nie wystarczy z rzadka, choćby raz do roku dać dowód w wielkim trudzie. Trzeba codziennie i regularnie wytężać wolę w kontemplacjach, zmuszać swe ciało i ducha do wielkiego wysiłku. Jedni wstają przed świtem, inni stronią od smacznych dań lub wręcz sytości w ogóle, jeszcze inni unikają potocznych uciech i radości życia. W ciągu lat nauki i eksperymentów czarodziej stopniowo odkrywa, co daje mu moc, a co mu ją odbiera i możesz być pewnym, że nie spotkano się nigdy z przypadkiem maga, którego dzień powszedni polegałby na zaspokajaniu zachcianek.

Codzienny rytuał maga to zawsze wielki wysiłek. Krążące wśród ignorantów opinie o Czarnej Magii, której droga polega jakoby tylko na upodleniu i rozpasaniu ciała są po prostu zakłamane. Czarna Magia sama z siebie jest słaba i trzeba wiele trudu, by uzyskać zamierzone, niezwykłe efekty i moce. Zdarzają się oczywiście czarnoksiężnicy, którzy rodzą się od razu z potężną wolą albo też całą swoją potęgę opierają tylko o kumoterstwo z demonami – jak choćby słynny, stracony kilkanaście lat temu Otto Verm, zwany Władcą Ognia. Po opuszczeniu przez złośliwe deviria stał się zupełnie bezbronny. Jak zeznał przed śmiercią, próbował uwolnić się od pętających go demonów, te zaś przejrzały jego zamiary, wyprowadziły go na sam rynek, uczyniły mnóstwo szkody i zjawisk magicznych, po czym przy wtórze upiornego chichotu faktycznie odeszły. Cóż, ludzie leniwi i ciekawscy, a przy tym do ena zepsuci, szukając zakazanego owocu i wymówki dla swoich rozpasanych zachcianek sięgają czasem po Czarną Magię, ale tracą tylko czas. Prawdziwej mocy nie zobaczą i jedynie sprzedadzą tanio swą duszę.

Zasada ograniczeń

Drugą zasadą są ograniczenia i wyzwania. Nawet najpotężniejszy czarownik nie może szastać swoją magią. Niewiele jest czarów, które można powtarzać wielokrotnie raz za razem, rzucać niejako automatycznie, bez długich i ciężkich przygotowań. Im zaklęcie posiada większe ograniczenia i wymogi, tym jest potężniejsze w działaniu, nietrudno więc zrozumieć, dlaczego magowie tak rzadko decydują się na skorzystanie z jego mocy. Jeśli istnieją, jak twierdzą żołnierze z frontu agaryjskiego, czarownicy, którzy jednym gestem przywołują pioruny i chmury ognia, to jest to rzecz niepojęta, tajemnica Valdoru, której żaden z czarodziei Dominium nie zdołał jak dotąd wydrzeć. Aby rzucić potężny czar lub odprawić rytuał, trzeba poczekać na odpowiednią porę dnia, a czasem i pilnować konkretnych dat w roku, trzeba wyszukać określone, szczególne miejsce, pamiętać o specyficznych okolicznościach i tajemnych składnikach. W końcu też samemu trzeba się do wszystkiego przygotować, a to wymaga czasu i wysiłków. W księdze „El Ghar" jest napisane, że zaklęcie w tym podobne jest do wina, że im dłużej leżakuje oczekując na użycie, tym jest lepsze. Czary rzucane raz za razem, przygotowywane przez dzień lub zgoła wcale, podobne są najpodlejszemu samogonowi, który nie posiada niemal żadnej mocy. Dlatego magowie całe dnie spędzają na badaniach, ćwiczeniach i na przygotowywaniu czarów na przyszłość.

Zasada ograniczeń tyczy się również magicznych przedmiotów, a nawet osób, które w magiczny sposób zostały przemienione. Jeśli czarownik za sprawą demona zyskał niewrażliwość na rany lub nienaturalnie długi żywot, zawsze będzie posiadać słaby punkt lub ograniczenie swych mocy. A to w nocy będzie nieśmiertelny, za dnia zaś bezbronny, jak Potwór z Alghofen, spalony w kaplicy Brin, a to znów moc jego proporcjonalna będzie do długości cienia, jak było w przypadku kartińskiego Golema Swana, którego pojmać dało się tylko latem i to w południe.

Przedstawiciele duchowieństwa [gry: RO]

Tajemnica i patos

Trzecim warunkiem wszelkiej magii są tajemnica i patos. W całej historii polowań na czarowników nie było wzmianki o przypadkach magów gadatliwych czy wesołkowatych. W obecności potężnego czarnoksiężnika wszelkie śmiechy i żarty zamierają na ustach, a wzrok ludzi miałkiego charakteru błądzi po posadzce. Gdy na agaryjskim froncie pojawia się wielki czarownik, słońce ucieka za chmury, drzewa wokół więdną, kolory blednąi wszystko pokrywa się cieniem. Towarzyszem maga są Ciemność i groza. Nawet w Dominium, gdzie magowie są o wiele pośledniejsi niż ci z Valdoru, wykryto niektórych właśnie przez atmosferę, która kroczyła wraz z nimi. Im czarownik wyraźniejszy utka wokół siebie hipnotyzujący fluid niesamowitości, z tym większą mocą zadziałają rzucane w obecności innych ludzi zaklęcia, ale też tym łatwiej mag się zdemaskuje. By zachować swe moce nawet po ujawnieniu się przed tłumem, mag musi posiadać wielki charakter i magnetyzującą charyzmę. Inaczej, wraz z tajemnicą zniknie cała jego moc i będzie się mógł posiłkować tylko drobnymi plugastwami, godnymi najpodlejszych czarownic i magików spośród pospólstwa.

Gdy do rytuału potrzebna jest obecność i pomoc innych ludzi, a przy tym rytuał nie wymaga, aby byli to wtajemniczeni i znający rytuał czarownicy, niezbędnym jest, aby zachowali oni możliwie największe skupienie i powagę oraz by bez reszty zaangażowali się w jego przebieg. W przeciwnym razie profan zamiast pomóc, przeszkodzi, a być może nawet skutecznie uniemożliwi przeprowadzenie rytuału. Antyczna zasada mówi, że należy srogo ukarać profanów własnych zaklęć, inaczej moc maga zacznie stopniowo słabnąć, aż w końcu zniknie całkowicie. Znana jest legenda o wielkim czarnoksiężniku Norhunie, który po publicznym ośmieszeniu na dworze księcia Naimu powrócił dokładnie rok później i dokonał straszliwej zemsty. Użył do tego wszystkich swych mocy, a gdy w końcu zdołano go uśmiercić, w pałacowych komnatach nie pozostał nikt żywy. Sam książę zaś zawisł ukrzyżowany na przeklętym drzewie na dziedzińcu i skonał. Nie ma na całym świecie ludzi bardziej pamiętliwych i zawziętych niż czarownicy.

Równie mocno jak opisanego tu patosu, magia wymaga tajemnicy. W granicach Dominium ujawnienie magicznych sekretów równa się śmierci – wymóg tajemnicy zdaje się więc oczywisty. Jednak nie tylko o ryzyku mowa. Zachowanie swojej magii w tajemnicy przed profanami ważne jest również dlatego, że ujawnienie każdego kolejnego sekretu, który pozwala magowi czynić prawdziwe czary, zmniejsza jego moc. Ukryte w szatach tajemnicze symbole czy magiczne tatuaże na ciele, zagadkowe przedmioty, słowa wypowiadane w nieznanych mieszkańcom Dominium językach a nawet gesty – wszystko to musi pozostać sekretem czarodzieja, choćby i ufał swoim towarzyszom, że ci go nie wydadzą. Magowie w Dominium mawiają, że jawność niweczy czar. Gdy mag czaruje w ukryciu, w mroku piwnic czy na strychu, szanse, że osiągnie swój cel, są o wiele większe. Gdy natomiast jego ruchy śledzą oczy dyletantów, niewiele zdoła pokazać.

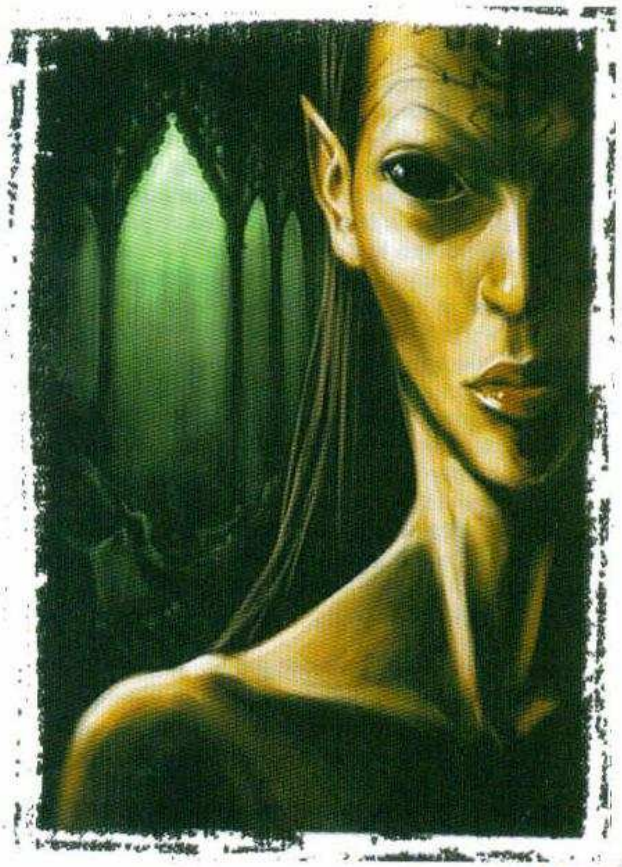
To samo tyczy się rzeczy zaklętych. Niesłychane jest, aby czarownik wyjął jakiś magiczny przedmiot przed oczy innych i wyjawił im jego tajemnicę czy objaśnił działanie. Równie dobrze mógłby taki przedmiot wrzucić do rynsztoku, bo mimo, że sam rekwizyt mocy nie straci, to zostanie zbezczeszczony i mag niewiele już z niego będzie miał pożytku, a nić łącząca go z przedmiotem zerwie się, być może na zawsze. Wyjątkiem są tylko zaklinane w Agarii bronie, lecz tamtejszą magię zaliczyć trzeba już raczej do tradycji Valdoru, rządzących się o wiele luźniejszymi zasadami. Żaden czarodziej w Dominium nie musi wyjaśniać nikomu, jak działa zaklęty przedmiot, bo i potrzeby takiej nie ma. Magiczny artefakt, który stworzył mag posiada moc tylko dla niego. Nie sposób jakoby ładować magią przedmiotów na czyjeś życzenie, niby magiczny rzemieślnik – z wyjątkiem demonologii lub zwykłych plugawych sztuczek, takich jak talizmany i eliksiry miłości.

Wiele z rytuałów wymaga od czarownika założenia specyficznego stroju, czy to jego szat zaklętych, czy takich o odpowiedniej barwie, lub też całkowicie świeżych i czystych. W rzeczy samej i na co dzień mag musi pilnować czystości szat, które nosi – bardziej nawet, aniżeli pałacowy fircyk z Cynazji, idzie tu bowiem nie o jego popularność, a samą moc. Zniszczone czy zaniedbane szaty są dowodem na lenistwo i niedbałość, a te są w magii niedopuszczalne. Ważne jest, by podczas rzucania czaru całym sobą czuć się magiem. Dlatego też, gdy czarodzieje kamuflują się, odrzucając swoje magiczne szaty czy wręcz przywdziewają zbroje jak żołnierz, lub stroje piekarzy, błaznów i inne charakterystyczne dla znanych profesji, tracą na ten czas większość swoich mocy. I chwała Jedynemu, bo w przeciwnym razie nikt nigdy by nie zdołał poznać żadnego z nich!

Określanie celu

Ostatnią z ogólnych zasad magii jest określenie celu. Dotyczy to zarówno większości prawdziwych czarów, jak i całego żywota czarownika. Zaklęć nie rzuca się bez powodu. Im wznioślejszy i wyraźniejszy przyświeca magowi cel, tym większą moc może osiągnąć jego zaklęcie. Błahy powód może całkowicie zniweczyć działanie. Najpotężniejsze są zaklęcia, które prowadzi nienawiść lub miłość czarodzieja, mówi się nawet, że im oprzeć się zupełnie nie da.

Im jaśniej czarodziej przedstawi w swym umyśle efekt czaru, a także jego cel lub ofiarę, tym lepiej zaklęcie zadziała. Służą temu wielogodzinne, a w niektórych wypadkach nawet wielomiesięczne kontemplacje. Tak też odwrotnie - pośpiech jest w magii wrogiem sukcesu. Czary rzucane na poczekaniu rzadko dają jakikolwiek efekt. Dlatego też magowie zawczasu misternie przygotowują na swych szatach wszelkiego rodzaju ochronne i wspomagające symbole. Warto dodać, że najczęściej właśnie określeniu celu służą rytuały kolejnych inicjacji w magicznych bractwach.



Przykłady magii

Magia i studia nad nią są dziedziną tak szeroką, że ujęcie ich w sztywne ramy jest niemożliwe, podobnie jak nie sposób podzielić na dziedziny i gatunki wszystkich istot świata: bóstw, demonów i duchów, potworów, zwierząt, ich ras oraz wszystkich innych. Poznawanie wszystkich zawiłości mrocznej sztuki zabiera czarownikowi całe jego życie, a przecież i tak tylko najwięksi są w stanie dojrzeć jakieś ogólniejsze prawa łączące różne tradycje magii. Wszystko to przypomina wędrówkę gęstym lasem, ciemną nocą, pośród dzikiej zwierzyny i dziesiątek niebezpieczeństw i pułapek. Tym właśnie jest magia.

Opętanym szaleńcom ta niewiedza nie przeszkadza w używaniu czarów, jeden z drugim zdobywa doświadczenie i ustala swój własny światopogląd w jednej tradycji, zgodnie z którą się rozwija. Przypomina to wąską ścieżynę prowadzącą nie wiadomo dokąd, lecz jednak w miarę bezpieczną i mającą u swego końca coś nieznanego i ciekawego. Wtedy taki człowiek spisuje ogólne zasady magii – w jego mniemaniu oczywiście prawdziwe. Zbiera wszystko w kategorie, szkoły oraz dziedziny. Jeden magię wywodził będzie z mocy demonów i kosmicznych bóstw, drugi z ukrytych i niepojętych sił natury, trzeci z wewnętrznych mocy człowieka albo odziedziczonych darów Rodian. Szybko okazuje się, że fakty i sama magia każdemu z tych podziałów zaprzeczają.

W poniższym omówieniu moce magiczne podzielone zostały ze względu na podobne efekty, nie zaś według jakiejkolwiek istniejącej tradycji.

Przyzywanie demonów

Duszę posiada tylko człowiek. Wszelkie istoty pozbawione duszy, czyli cząstki Jedynego, zwie się deviria. Nie wszystkie z nich są potężne i groźne, nie wszystkie też dysponują magicznymi mocami. Potężne deviria nazywamy demonami, jeśli są bezcielesne, bądź bestiami, jeśli obleczone są w ciało. Duchy to nic innego, jak błąkające się dusze ludzkie, czasem określane jako upiory - gdy są wyjątkowo złe (na przykład duchy czarowników).

Imiona demonów w magicznych grimuarach pojawiają się zarówno przy czarach wywołujących konkretny, pożądany efekt, jak choćby imię Adisa często towarzyszące zsyłaniu chorób i plag, jak również przy tak zwanych przywołaniach. Jak mówiliśmy wcześniej, może być tak, że wszystkie czary w ogóle są niczym innym, tylko przywołaniami demonów i kontaktem z deviria, ale niektóre zaklęcia sam ten kontakt właśnie mają na celu. Powodują, iż demon przybywa albo słyszany jest jego głos lub chociaż można poczuć jego obecność. Czarownik zaś wzywa go, by zdobyć nad nim władzę i wydawać rozkazy, zadać pytanie, zawrzeć pakt, dobić targu lub prosić o pomoc. Warto wiedzieć, że nieliczne demony można w ludzkim pojęciu nazwać rozumnymi, większość zaś jawi się jako szalone i niepojęte siły lub zupełnie niezrozumiałe istoty. Przed wezwaniem mag wertuje wiele ksiąg, by wpierw poznać naturę tego, kogo chce przywołać, zmierzyć swoje siły, a następnie przygotować się odpowiednio do konfrontacji z piekielną mocą. Obcowanie z demonami to wielkie ryzyko, szczególnie gdy chodzi o magów - ci bowiem, próbując narzucić potężnym deviria swoją wolę, stają się ich wrogami. Gdy zaś zwykły człowiek zetknie się z deviria, będą to raczej pośledniej natury plugastwa, a jako że ze strony zwykłego śmiertelnika nie grozi demonom żaden przymus, nie ma tu podobnego napięcia jak w przypadku magicznych przywołań.

Najpotężniejsze znane w Dominium czary są wezwaniami najmocniejszych demonów i sam z siebie człowiek nigdy nie wyzwoli takiej mocy, jakiej użyją te deviria. Nie ma mowy o rozkazywaniu wezwanym bóstwom nocy, a działanie czaru to efekt samego ich przybycia na ziemię - czy to ogarniająca całe doliny ciemność i mgła, czy trzęsienie ziemi, czy też legendarne Siedem Dni Ahadornu, mogące sprawić, że całe miasto w siedem dni zniknie i zapadnie się do piekieł.

Opisy rytuałów stanowią większą część grubych grimuarów. Próżno szukałby kto stałych zasad i podobieństw w całej masie opisanych, w różnym stopniu skutecznych ceremonii. Wykształciły je najróżniejsze kultury, a nawet rasy na przestrzeni tysięcy lat, skierowane są do wszelakiego pokroju demonów, bóstw, bestii i piekielnych istot. Czasem rytuałem będą same tylko dziwaczne inkantacje i śpiewy przy magicznym ognisku, czasem zaś potrzebne będzie wzniesienie wielkiej budowli o specyficznych kształtach, a następnie powtarzanie obrzędów kolejno przez wiele lat przy odpowiednich datach. Powodzenie jednych zależne jest od blasku określonej gwiazdy na niebie, innych zaś od złożonych ofiar, nawet z ludzkich istnień. Wiele spośród rytuałów wymaga trudnych do zdobycia składników, odpowiedniej pory – jak choćby nocy czy zimy, albo miejsca – w pobliżu lasu, płynącej wody, w podziemiach, na górskich szczytach, a nawet bardzo określonych, jak wołanie Psa Andragora, który ponoć drzemie zawsze w studni nieopodal miasta Heliadon – i tam należy go wzywać, sypiąc złotem w ciemną czeluść. Czasem do odprawienia rytuału czarownik będzie potrzebował pomocników, czasem poradzi sobie sam. W niektórych przypadkach trzeba wcześniej zapewnić sobie pomoc magicznych towarzyszy, wezwanych wcześniej z pomocą prostszych zaklęć. Jedne obrzędy trwają tylko noc lub dzień, inne zaś zajmują cały miesiąc. Jedne wymagają olbrzymich mocy psychicznych i odprawi je tylko najbardziej doświadczony czarnoksiężnik, inne zaś zwykłych czynności i każdy tego dokona. Wśród opisanych w grimuarach rytuałów niektóre są tak ryzykowne, że mimo przeprowadzenia ich zgodnie z opisem i spełnienia wszystkich warunków, mogą i tak przynieść magowi zgubę. Wielu czarowników pochwycono tylko dlatego, że odprawiane czary zadziałały zgoła inaczej niż miały. W końcu jedne rytuały przynoszą efekt widoczny od razu, inne dopiero po dniach, miesiącach lub latach, albo też ich efekt jest po prostu niewidoczny.

Na moc czaru mają także wpływ pewne stałe prawa. Im niżej w głąb ziemi, tym gęściej tam od demonów i tym łatwiej przyzwać któregoś do siebie. Dlatego na rytuał wybiera się najczęściej głębokie piwnice lub groty w dolinach. W głębo-

Żyją w w Dominium ludzie, niedoszli czarownicy, którzy z czasem porzucili poszukiwania i zapomnieli o całej sprawie, jednak swą duszę na zawsze pozostawili nadszarpniętą i słabszą, dlatego deviria szczególnie na takich ostrzą swe pazury. Najwięksi z czarowników, którzy nie stali się deviria, jak uczy księga z Bel Tar, są na tyle potężni i ostrożni, że utrzymują ostatnie skrawki swej duszy z dala od pomiotu piekieł – wpierw wykradali wiedzę demonom, a następnie poznane sekrety obrócili przeciwko nim, zwiększając swe szanse.

kich sztolniach natknąć się można na piekielne korytarze i całe podziemne miasta zamieszkane przez wygnane deviria. Nawet w podziemiach i kanałach miast spotyka się tajemnicze korytarze prowadzące w głąb ziemi, schody prowadzące w dół jakby bez końca. Na dole nie potrzeba już nawet żadnych przywołań magicznych, bowiem demony mieszkają tam w całej okazałości.

Nie wszystko, co stanowi magiczną i bezcielesną, a często niewidzialną obecność, to demony. Magowie znają takie jeszcze bezrozumne byty, jak duchowe larwy, egregory, myślokształty, a także siły bezkształtne i bezpostaciowe. Niektórzy z czarowników zwą to demonami umysłu, płyną one bowiem od jednych ludzi do drugich niczym fluidy zapachów, unoszą się w powietrzu jako nienawistne myśli czy miłosne uczucia, łączą także niewidzialnymi nićmi zgrupowania czarnoksiężników. Wprawny mag korzysta z tych sił i dzięki nim potrafi działać ludziom na szkodę wieloma czarami.

Czasem, by zawezwać deviria wystarczy wypowiedzieć na głos jego zakazane imię – w złą godzinę albo w złym miejscu, są bowiem imiona, których nie powinno się wymawiać. Nie wolno dla przykładu kląć na Fisaka w pobliżu cmentarzy, bo przyniesie to z pewnością nieszczęście. Jeśli zaś zaklnie się tak trzykrotnie, można wtedy poczuć wiatr, towarzyszący złemu duchowi. Zdarzało się też, że laik wszedł w posiadanie grimuaru i poczyniwszy prawidłowo prosty rytuał, wezwał istotę, która w mig go opętała lub zniszczyła.

Duża część rytuałów przywoływania demonów ma ściśle określone zastosowanie, zaś czarownik nie wdaje się w zawiły kontakt z deviria. Jedne odprawia po to, aby sprawić, by otoczyła go ciemność lub mgła, inne, by sprowadzić na miejsce przywołania fetor, trzęsienie ziemi, wiatry, deszcze, burzę, mór etc., które to zjawiska przypisane są pojawianiu się niektórych demonów i skrzętnie odnotowane w grimuarach dla swej praktycznej przydatności. Demona zwanego Robakiem z Przestworzy sprowadza się ponoć, by pożarł wszystko w miejscu rytuału, zaś znaki rysuje się zawsze w pobliżu domu ofiary, następnie samemu szuka schronienia do czasu, aż nasycony demon odejdzie.

Dziś pośród recept w obszernych, pełnych rysunków grimuarach szukają czarownicy tych przywołujących demony, które nadal gdzieś żyją w ukryciu i nie zaznały śmierci lub wygnania w ciągu wieków krucjat. Wertują dopiski i komentarze na marginesach ksiąg, słuchają legend, odwiedzają zaklęte miejsca. Zebranie składników, zrozumienie zaklęć i przygotowanie zajmuje nieraz ponad rok życia, a efekt wysiłków może być żaden – gdy demon setki lat temu zmienił się w proch. Ci zaś, którzy postanowili udać się do Valdoru, gdzie magia oraz kontakt z demonicznymi istotami nie są niczym skrępowane, do Dominium nie powrócili, by podzielić się zdobytą tam wiedzą.

Uroki i przekleństwa

Najpowszechniejsze zaklęcia, stosowane przez każdą niemal magię, a stanowiące specjalność Czarnej Magii, to sztuka szkodzenia innym poprzez zsyłanie chorób i złych myśli. Silny czarownik może zesłać nawet śmierć, zaś mag poślednejszej mocy – wielki smutek i zmęczenie, bóle wszelkiego rodzaju, utratę pamięci, szaleństwo lub bezsenność. Wszystkie te czary celują w człowieka, w jego kondycję cielesną i psychiczną, a tak naprawdę w samego ducha.

Ważne w takich zaklęciach są niewidzialne nici, które łączą czarownika z ofiarą – to, czy ona go zna, czy darzy silnym uczuciem, choćby nienawiści, a także czy czarownik ma coś należącego do niej. Dla osiągnięcia jednego efektu czarownicy skrapiają krwią podobizny ofiary, innym razem nakłuwają igłami przygotowaną figurkę, wewnątrz której umieścili rzecz należącą do ofiary albo też wyłącznie koncentrują swoje złe myśli na tym, kogo choroba ma dotknąć. Czasem potrzeba, by czarownik osobiście spojrzał ofierze głęboko w oczy i wyrzekł słowa przekleństwa z całą swoją wyuczoną mocą. Większość zaś z rytuałów tego typu jest o wiele dziwaczniejsza i bardziej skomplikowana.

W sztuce przekleństw, która to wywodzi się wprost z Czarnej Magii, często nie wystarczy raz tylko odprawić obrządek, by otrzymać plugawy efekt. Czary te, jako że wypływają z nienawiści lub innych uczuć maga, muszą być nieraz wielokrotnie powtarzane, dzień za dniem, aż do otrzymania skutków. Albo do zaniechania.

I tu Czarna Magia, opierająca się na pasjach i emocjach, wiedzie prym. Nawet prymitywna czarownica, która niemal z urodzenia przesiąknięta jest w naturalny sposób brudną magią i ciemnymi mocami, potrafi zsyłać na ludzi przekleństwa, choroby i osłabienie. Nie odbyła żadnego szkolenia, nie czytała ksiąg i zapisów, a wszystko co wie, to proste prawdy, które otrzymała od babki czy jakiegoś deviria.

Czym innym są natomiast takie przekleństwa, które w istocie przywołują tylko demona, aby potem wskazać mu ofiarę. Przekleństwa sprowadzać można na niezliczone sposoby; grimuary pełne są takich właśnie czarów, ale im silniejsza wola czarownika, tym prostszym sposobem ściągnie na swoich wrogów szkodę. Wielu zaś plugawców, oszczędzając swoją nędzną moc, woli używać trucizn, którymi kalają wodę, albo trujących oparów.

Wiele krąży opowieści o szczególnej zdolności rzucania uroków, jaką obdarzeni są czarownicy, zwanej Złym Okiem, a która pozwala samym wzrokiem sprowadzać na ludzi bóle i nieszczęścia. Złe Oko jest przeklętym darem, z którym trzeba się urodzić, nie da się również tej dziwnej zdolności kontrolować i czasem większa z niej płynie szkoda dla czarownika niż pożytek, bo i nieraz ludzie upolują go bezbłędnie, sądząc po nieszczęściach, jakie w jego otoczeniu na ludzi spadają. Największy czarnoksiężnik obdarzony Złym Okiem może ledwie najwyższym wysiłkiem woli kontrolować tą moc, ponieważ w jego oku zamieszkał od urodzenia demon, który żywi się ludzkim nieszczęściem.

Nieraz się zdarza, że bez udziału żadnego czarownika, a jednak w magiczny sposób ktoś zapada na zdrowiu. Przyczyną tego mogą być niewidzialne i plugawe deviria, jak zmory albo też upiory ludzkie, które zalęgły się w pobliżu, albo jaka bestia prastara nieopodal, która wysysa chęć do życia z biedaka. Może nieświadomie wszedł w pakt i płaci swoją duszą, co może się przejawiać chorobą? Może to być też wina myślokształtów, które płyną od nieprzychylnego tłumu ku wrażliwemu na myślowe fluidy.

W podobny sposób czarodziej może zauroczyć wybraną ofiarę, tak że będzie się jej jawił jako człowiek wspaniały i cel uwielbienia. Każdy jego czyn zda się szlachetny, aparycja cudna, głos charyzmatyczny, a słowa mądre. Nie każdego jednak da się oczarować, a jeśli czar pryśnie, wszystko rozwieje się jak zmyty przez deszcz makijaż, a czarodziej ukaże się jeszcze bardziej ohydny i obrzydliwy, niż bez uprzednich uroków. Silni magowie, nawet jeśli mają powierzchowność upiorną

Gdy matka pozostawi dziecko same, szczególnie nie ochrzczone jeszcze, może się zjawić przy nim diabelski pomiot, który spróbuje już zawczasu, zanim malec podrośnie, zyskać nad nim jakąś władzę lub wkupić się w jego łaski, by potem łatwiej omotać jego duszę. Nie ma się więc co dziwić przekazywanym między zwykłymi ludźmi sposobom na odpędzenie złego, gdy w pobliżu nie ma żadnego duchownego, gdy najbliższy kościół leży kilka dni drogi od miejsca narodzin czy też gdy z jakichkolwiek powodów strachliwi ludzie boją się mieć do czynienia z dostojnikami Kościoła, nawet w tak świętej sprawie jak pierwszy chrzest.

niczym trup, potrafią mamić w ten sposób swoje wybranki długimi latami, choć kosztuje ich to wiele wysiłków. Są i tacy, co potrafią na raz omamić cały tłum. Sztuką tą podobno parają się szczególnie czarni magowie północy, to jest dla przykładu kordyjscy.

Warto jeszcze wspomnieć o tym, co zabobonni, prości ludzie zwą niewidzialnością u czarodziejów. Sztuka ta polega na oszukaniu umysłów patrzących - w taki sposób, że nie zdają sobie oni sprawy, kto i kiedy obok nich przemaszerował. Kiedy zapytamy potem jednego z drugim, mogą sobie przypomnieć, że w istocie ktoś tam był, ale nie zdołają wydobyć z pamięci żadnych szczegółów. Czarownik może ruszyć między straże niczym jeden z nich czy też jakaś szara, nieważna obecność. Gdyby jednak w jakikolwiek sposób zwrócił na siebie uwagę, na przykład czyniąc gwałtowne ruchy, mówiąc głośno albo dotykając którego, cały omam prysłby natychmiast.

Tworzenie chowańców i golemów

Wspomnieliśmy na początku o chowańcach, towarzyszach czarownic. Jak wiadomo, zwierzęta nie posiadają duszy, należą więc do gatunku deviria, mimo, że nie można ich w większości równać z demonami, nie są bowiem z natury złe i wrogie człowiekowi. Zdarza się jednak, że zwierzęta zajmowane są przez niewidzialne demony lub złośliwe pasożyty, a wtedy zwierz taki staje się potwornością daleką od zwykłego.

Jedną z praktyk magicznych jest sprowadzanie demonów, z którymi mag wszedł w sojusz, do ciała zwierzęcia lub nawet człowieka, z którego uprzednio uszła cała dusza, choć to ostatnie jest bardzo rzadkie, i takie ciało zajmuje pewniej jakiś demon wbrew woli i zamierzeniom czarownika.

Zwierz, w którego wnętrzu zagnieździł się demon (to właśnie nazywamy chowańcem), staje się w jakimś szczególe inny i rozpoznawalny dla wprawnego oka - przykładowo zda się być wbrew naturze inteligentny, lub też straci sierść albo oczy będą mu nienaturalnie błyszczeć. Może też rozsiewać trupi fetor albo nawet całkowicie się przemienić - bywało, że kot czarownika rozrastał się do rozmiarów cielaka albo jaki zwierz deformował się straszliwie i upodobniał bardziej do prastarej bestii. To zawsze zależy od demona, który w zwierzęciu zagości.

Są pewne szczególne gatunki istot, które wyjątkowo sobie upodobały zajmowanie zwierząt, tak że czarownicy sprowadzają je najczęściej do naszego świata. Dzięki zwierzęcemu ciału mogą tu pozostawać i działać w fizycznej postaci i nie trzeba utrzymywać kręgów magicznych ani płonących świec, by nie zanikły.

Same techniki tworzenia chowańca są tak ohydne, że nie sposób dokładnie o nich pisać. Nie jest jeszcze najgorsze, kiedy zwierz musi zostać uśmiercony, ale jeśli już hodowanie potwora zajmuje miesiące, podczas których żywi się on na strychu ludzkim mięsem i powoli zaczyna przemawiać do czarownika ludzkim głosem, gdy rośnie i deformuje się, stając parodią rozumnej, żywej istoty, trwoga i obrzydzenie zdejmą nawet najgorszego z czarnych magów. Bywa, że czarodziej zabiera się za hodowanie chowańca jedynie w tym celu, by sprowadzić na świat okropną bestię.

Osobną sztuką magii posługują się czarownicy, aby stworzyć sobie posłusznego towarzysza z pyłu, gliny lub innej materii, a następnie ożywić go z udziałem słabego deviria, z którego łatwo uczynić niewolnika swej woli. W taki sposób silny czarownik może powołać do życia nawet olbrzymiego golema, słabsi zaś tworzą w ten sposób miniaturowe i pokraczne homunkulusy. Im silniejszy demon, tym trudniej go opanować, ale tym samym więcej ów piekielny pomocnik przysłuży się magowi.

Zaklęte przedmioty

Swą magię czarodziej najczęściej uprawia w zaciszu, w ukrytej przed światem, tajnej pracowni. Na zewnątrz wiele z jego mocy i czarów będzie zbyt ryzykowna, by je stosować, stąd więc niezwykle ważne stają się rzeczy, które mag przygotuje sobie zawczasu i z nich w razie potrzeby skorzysta. Wplecie zaklęcia w szaty, przedmioty, talizmany - będą ukryte, lecz wesprą go w potrzebie.

Do zaklinania potrzeba wybrać przedmiot, który posiada dla czarownika jakąś, chociażby symboliczną wartość, tak jakby magia znajdowała się w nim już zawczasu. Może to być kamień, który zwrócił jego uwagę, szczególnych kształtów kawałek drewna, lustro, na widok którego wpadł w zadumę, sztylet, który zdał się prastary i zaklęty, a nawet owoc zasuszony w dziwny sposób. Poza tym da się zaklinać rzeczy konkretnie opisane w receptach magicznych, które mają stanowić składnik rytuału - z nimi nie musi łączyć maga żadna tajemnicza więź.

W odniesieniu do pierwszego rodzaju przedmiotów, które niejako same z siebie wpadły magowi w rękę, zaklinanie będzie znaczyło tyle, co długie kontemplacje i powolne odkrywanie tajemnej mocy przedmiotu. Może się okazać, że ów drobiazg dodaje odwagi, usuwa senność, zjednuje jakiś gatunek zwierząt czy dla przykładu ułatwia odnajdywanie zgubionych rzeczy.

Zaś co do przedmiotów drugiego rodzaju - dyktowanych przez grimuary, czarownik musi postępować ściśle według opisanych wskazówek. Są one tak różnorodne, że nie można podać żadnej uniwersalnej reguły. Wspomniana przy okazji czarów zasada, że im rzadziej się ich używa, tym silniej działają, tyczy się również zaklętych przedmiotów. Podobnie - im większe są wymagania do spełnienia danego czaru czy działania talizmanu, im bardziej obłożone są ograniczeniami, im bardziej trzeba na nie uważać, tym większa będzie ich moc i tym

Wiedza Magiczna

Oprócz znanych sztuk i prawdziwych zaklęć niemal każdy czarownik posiada ogromną wiedzę o wszelkich magicznych sprawkach. Częściej tym się właśnie posługuje w swych postępkach aniżeli czarami, bo te są bardzo rzadkie, trudne i kosztowne.

Dotyczy to oczywiście tylko doświadczonych i prawdziwych magów, a nie każdego, kto potrafi rzucić czar. Istnieją wszak zaklęcia, których może nauczyć się byle kto, podobnie każdy może wejść w kontakt z demonem, a gdy przyjdzie co do czego, okaże się, że to żaden mag, lecz głupiec. Prawdziwy czarodziej, nawet pozbawiony zaklęć, nadal dysponuje nieokreślonym potencjałem, którym może kierować zgodnie z żelazną i wyćwiczoną wolą oraz wiedzą i doświadczeniem.

Także, gdy znajdzie jakiś magiczny przedmiot czy stanie wobec magicznie zamkniętych wrót, nie będzie bezradny. Wesprze się swą wiedzą i mocą i najprędzej spośród ludzi on właśnie zaradzi problemowi.

Jak mało kto, potrafi też korzystać z mądrości wszystkich przeczytanych ksiąg i wiedzy o wszelkich zjawiskach. Wie, gdzie szukać, nawet gdy niedokładnie orientuje się w danym zagadnieniu. Szybko odwiedza bibliotekę albo wygrzebuje jedną ze swoich ksiąg i kartkuje. Czarodziej, ukryty w swojej podziemnej pracowni i zatopiony w lekturach zakurzonych ksiąg to przecież symbol tego zakazanego zajęcia.

pewniejsze działanie. Najmocniejsze są talizmany jednorazowe, jednak nawet ich moc nie jest niczym pewnym i w krytycznej chwili mogą się okazać bezużyteczne. Magicznych rekwizytów nie da się sprawdzić wcześniej i określić, czy na pewno i w jaki sposób zadziałają. Gdyby tak było, magowie mogliby się czuć bezkarni. Jednak na szczęście magia nieraz ich zawodzi, szczególnie w obecności świątobliwych mężów.

Czarownik musi uważnie i z rozmysłem obdarzać swoją magią i zaufaniem przedmioty, by nie utworzyć ich zbyt wiele. Wtedy może się okazać, że magia została roztrwoniona i każdy z zaklętych artefaktów jest niewiele wart. Gdy mistrzowie Inkwizycji przeszukiwali pracownie wielkich czarowników, znajdowali nie więcej jak tuzin obdarzonych przeklętą mocą przedmiotów, nie licząc może magicznych szat, pokrytych tajemnymi symbolami oraz przyrządów, jak choćby magiczne kotły i rylce.



Zaklęcie każdego z przedmiotów jest długim procesem, a im więcej wysiłków i ofiar kosztuje, tym większa jego moc. Stąd skrapiane własną krwią utensylia, misternie rzeźbione i grawerowane całymi miesiącami magiczne kredy, które potem zużyje czarownik na kilka zaledwie pentakli. Nie działają przedmioty zaklinane szybko, niejako przy okazji – jak próbują to czynić laicy, podpatrując recepty w prawdziwych grimuarach. Nie istnieją też w Dominium żadne manufaktury czarodziejskie, gdzie kolejno zaklina się dziesiątki identycznych przedmiotów: sztyletów, kamieni, strzał - jak ma to miejsce w Valdorze. Sławny grimuar nazywany Czerwoną Księgą mówi: im więcej i częściej, tym gorzej. Podobnie jest z czarami – im częściej mag rzuca czar, tym paradoksalnie nie jest on lepszy, ale słabszy.

W pracowni maga niemal wszystkie używane do obrzędów utensylia przesiąknięte są w jakiś sposób mocą czarodzieja, mimo, że nie traktuje ich jako rzeczy stricte magicznych. Tyczy się to używanej wody, węgla, szklanych pojemników i metalowych pudełek, ołtarzy, a nawet krzesiwa, którym czarownik rozpala magiczny ogień.

Zupełnie innego rodzaju sztuką jest zaklinanie w rzeczy demonów. Zdarza się też, że deviria same z siebie i bez udziału woli czarownika wnikają w przedmioty, a także w miejsca, które potem jawią się jako cudowne lub przeklęte. Są też czarownicy, których sztuka polega na magicznej alchemii i transmutacjach jednych materii w inne. Najbardziej zaś poszukiwaną tajemnicą jest kamień filozoficzny, będący jakoby ucieleśnioną postacią duszy, czyli cząstki samego Jedynego. Rozpowszechnione wśród czarnoksiężników legendy mówią, że ten, kto posiądzie tajemnicę kamienia filozoficznego, uwolni swoją duszę od klątwy i stanie się na powrót Rodianinem, wraz ze wszystkimi mocami, którymi rozporządzali pradawni Rodianie, w tym panowaniem nad demonami i bliskością Jedynego.

Symbole magiczne

Od niepamiętnych czasów tradycjom magii towarzyszy sztuka kreślenia magicznych symboli. Zarówno pradawne pismo Rodian, czy przeklęte alfabety Valdoru, prymitywne runy dawnych krajów, jak i znaki dyktowane przez demony, które skrywają tajemnice ich mocy lub ich imiona – w oczach czarowników posiadają moc. Magowie wycinają je w drewnie, ryją w kamieniu, tatuują na ciele, znaczą pyłem na ziemi lub kreślą ręką w powietrzu, a nawet wznoszą budowle o ich kształtach, by osiągnąć określony efekt.

Przeklęci heretycy nawet symbol krzyża, który już dla Rodian oznaczał bliskość świata ziemskiego z Jedynym i krzyżowanie się dwóch światów, uważają za jeden z magicznych znaków i bezczeszczą go, stosując w magicznych zabiegach. Większość symboli magicznych, które przedstawia się w grimuarach, przywędrowało albo z Valdoru, albo też z Nordii, z której to pochodzi pełna magicznych sygilów „Księga Magnetyzmu", zwana inaczej „Hunna", napisana przez magiczne bractwo jeszcze w czasach Proroka.

Jako że jedną z najczęstszych praktyk czarnoksięskich jest przywoływanie deviria, tak też najczęściej rysowanymi symbolami są pentakle chroniące przed nimi oraz takie, które pozwalają demona przyzwać. Czarownik kreśli w odpowiednim miejscu i porze jeden pentakl, by demona przyzwać lub uwięzić, drugi zaś – ochronny - dla siebie.

Kreślenie sygilów wymaga nierzadko specjalnych narzędzi, jak magiczne kredy, rylce, zaklęte sztylety i proszki lub specjalnych preparatów, a czasem nawet krwi. Ponadto niejednokrotnie oprócz widocznego dla oczu rysunku czarownik musi dokończyć symbol w inny sposób – czy to rozstawiając w ściśle określonych miejscach świece, czy krocząc kolejno po liniach, ciągnąć dodatkowe linie magicznym sztyletem, czy też wymawiając obdarzone mocą słowa na poszczególnych polach. Laicy, próbujący uruchomić podpatrzony symbol magiczny, naiwnie przerysowują znak wraz ze wszystkimi komentarzami i zaklęciami, nie wiedząc, że należy je wymawiać w przynależnych im miejscach zamiast pisać.
Są w końcu symbole, które muszą zostać poparte mocą i wiarą czarodzieja, same z siebie bowiem nic nie spowodują. Znaki takie służą do wyzwolenia pewnych sił z maga, czyli w istocie czar wychodzi od niego samego, nie zaś z sygila – przykładem jest używany nawet przez niewprawnych profanów Znak Wiru, który otwiera umysł wpatrującego się weń i wyzwala moc opuszczenia ciała.

Wykonanie jednych znaków wymaga kilku chwil, byle tylko mag nakreślił odpowiedni kształt – rzadko jednak wiążą się one z potężnymi mocami. Stworzenie zaś innych może zająć czarodziejowi długie miesiące, a czasem i lata. Istnieją podobno potężne, wyszywane na magicznych szatach znaki, które obdarzają maga ogromną mocą i oddziałują na ludzi w jego otoczeniu, jednak warunkiem jest, by znak był widoczny – i z powodu tego wymogu od wieków nie odważył się ich użyć żaden czarownik, bowiem raz na zawsze by się tym samym zdemaskował, a co za tym idzie, skazał na śmierć.

Magiczne zmysły

Od wieków krążą legendy o magicznym wzroku i słuchu czarodziejów, dzięki któremu jakoby widzą i wiedzą wszystko, co tylko zechcą. Prawdą jest, że niektórzy posiadają pewien rozwinięty zmysł, jednak pomijając tych, którzy zostali opętani przez demony, czarodziej musi posłużyć się specjalnym czarem, by chociaż zajrzeć przez zamknięte drzwi.

Wielu magów potrafi z pomocą pewnych rzadkich wywarów wprowadzać się w taki stan, że widzą sfery demonów, piekielne otchłanie, odległe lądy, a nawet odległe czasy. Zwą to opuszczaniem ciała, ale czy to dusza ciało opuszcza, czy jeszcze co innego – niełatwo z opisów wywnioskować.

Prawie każdy czarownik zna dziesiątki przepisów na przeróżne magiczne specyfiki, a także posiada w swojej pracowni niemały zestaw buteleczek z przygotowanymi wcześniej eliksirami. Ale są też inne sposoby, by czarownik mógł zobaczyć to, co dla zwykłego człowieka nieosiągalne. Ma do dyspozycji wiele metod pomocnych przy wróżbach czy kontaktach z

Magiczne ołtarz Hrgdcia Fagopja fyra. Mal

deviria, jak choćby pokryte literami tabliczki czarownic, karty wróżebne, kule i lustra magiczne, a nawet zaczarowane patyczki i runiczne kamienie. Doświadczony czarnoksiężnik może osiągać znakomite efekty samą tylko kontemplacją. Magia wróżebna uchodzi czasem wśród prostego ludu za nieszkodliwe zabawy, prawda jest jednak taka, że najczęściej właśnie poprzez używanie tabliczki czarownic lub opuszczanie ciała niedoszły wróżbiarz zostaje opętany przez deviria.

Są w końcu i ludzie, którzy mimo tego, że nie parają się magią, posiedli pewien nadludzki zmysł lub się z nim urodzili. Najczęściej rodzą się oni w pełnych tradycji rodzinach starych doryjskich rodów. Nie kontaktują się jednak z demonami, a mają tylko wgląd w sferę, gdzie przebywają zagubione dusze ich przodków, mimo, że magiczne grimuary obie te sfery traktują jednako.

Legendarne artefakty i miejsca

W tradycji magicznej wciąż żywe są opowieści o legendarnych artefaktach, jakich żaden dzisiejszy mag Dominium, a może nikt w ogóle nie potrafiłby zrobić, a jednak o których czarownicy sporo wiedzą i gdyby je znaleźli, rozpoznaliby bez trudu i wiedzieli, jak ich użyć. Grube księgi katalogują rozmaite pierścienie, różdżki, szaty, medaliony, legendarne bronie, magiczne kule, urządzenia, a nawet zaklęte buty, płaszcze, klamry i rękawice, pudełka, skrzynie i dzbany, lampy czy też figurki. Niektóre z nich według legend zostały stworzone u samych początków świata przez bóstwa Ciemności lub pierwszych, najpotężniejszych czarowników.

Oto kilka z legendarnych artefaktów, których opisy znaleźć można w wielu grimuarach:

Korony upiornych królów z Emen Hil – legenda mówi, że gdy się jedną z nich założy, zyskać można ogromną, nagromadzoną przez upiory wiedzę, zarówno magiczną, jak też historyczną. Dusza maga, który przywdział koronę miesza się z zamieszkującym ją upiorem, a każdy z tych upiorów był niegdyś wielkim czarownikiem. Człowiek płaci ogromną cenę za moc i samemu staje się potępiony. Będzie zachowywał się niczym opętany i nawet po zdjęciu artefaktu nie będzie już do końca sobą.

Korony wykonane są ze złota, srebra i nefrytu, zaś ponad czołem każda z nich ma wprawiony ozdobny klejnot o kształcie rombu, który przy świetle księżyca jarzy się zieloną poświatą.

Lampa Proroka, zwana też **Światłem Balla** – legenda mówi, że tą lampą przyświecał sobie Prorok, czytając napisy w Katedrze Balla, a jako, że nie miał opału, skropił ją swoją krwią, która jaśniała światłem, gdy tylko był w Katedrze. Jak mówią stare księgi, ten, kto posiada lampę, będzie mógł odczytać wszelkie napisy, zrozumieć każdy język, nawet języki upiorów i deviria, a ponadto będzie nietykalny dla istot mroku.

Bregher-Vallok – piekielna uzda, którą posiadał jeden z książąt valdorskich, a która stała się bitewnym łupem pewnego Karyjczyka jeszcze w czasach przed przystąpieniem Agarii do Dominium. Uzda jakoby potrafi spętać i ujarzmić każdego niemal deviria, oprócz najpotężniejszych, zaś ów książę używał jej do panowania nad demonicznym rumakiem. Utkana jest z samego mroku, a po założeniu przeszywa istotę bólem tak okropnym, że nawet upiór odtąd nie będzie śmiał się sprzeciwić. Karyjczyk, który w końcu zaczął używać tej uzdy, zapłacił za to swoją duszą, ponieważ Bregher-Vallok w istocie jest podobno potężnym demonem, a ceną za pomoc demona jest właśnie dusza.

Czarne Lustra z Tunth – gdy sto lat temu kordyjscy najeźdźcy przywieźli ze zdobytego na północy pałacu w Tunth wiele cennych łupów, były między nimi zdjęte ze ścian lustra. Gdy wracający z drużyną oficerowie zaczęli ginąć, rozpoczęto śledztwo. Przypomniano sobie wówczas o dziwnych wydarzeniach podczas walk w pałacu – poganie niczym demony znikali w jednym skrzydle pałacu, by pojawiać się w innym i atakować z zaskoczenia. W końcu też żołnierze natknęli się na nie wiadomo skąd przybyłą demoniczną bestię, zbudowaną z cienia. Sprawa przybrała nowy obrót dopiero, gdy przywiezione do stolicy łupy rozeszły się pośród szlachty. Okazało się, że dziwne zgony następują nadal, zaś to, co początkowo wzięto za jakieś pogańskie przekleństwo – towarzyszy drodze luster. Nie udało się zebrać ich wszystkich z powrotem, ale te, które się dało – zbadano. Najwyżsi kapłani spędzili długie tygodnie nad ich zagadką, a także badaniem legend i opowieści z północy. Natknęli się na wzmianki o magicznych lustrach, które umożliwiały wędrowanie między nimi poprzez korytarze piekieł, bez względu na faktyczną odległość w świecie. Dziś te lustra, o których wiadomo, są zabezpieczone i zamurowane w lochach stolicy Cesarstwa. Ile jednak podobnych znikło w sekrecie – nie wiadomo. Ponoć gdy wpatruje się w nie podczas nocy wystarczająco długo, można dojrzeć korytarze i hale piekieł, tonące w ogniach i pełne obrzydliwych bestii.

Demoniczna kula zwana **Sercem Kusiciela** to czarny klejnot, który wewnątrz mieni się ledwie widocznymi barwami. Gdy tylko odsłoni się ją wśród mroku lub przy świetle księżyca, zaczyna przyciągać i wywabiać z ukrycia wszelkie deviria, włącznie z potężnymi demonami. Zaczną się one skupiać wokół kuli i przybierać widzialną postać, zarówno plugawe i małe larwy eteryczne, jak i monstrualne duchowe bestie. Przyciąga nawet zwierzęta i owady. Ostatni raz kula była w rękach Kościoła około 400 lat temu – wykonano wtedy dla niej specjalną błogosławioną chustę z czerwonego jedwabiu, z wizerunkami świętych, ażeby pomogli opanować jej diabelską moc. Jednak podczas jednej z przegranych bitew artefakt ten utracono, przy czym nie wrócił on do Valdoru, a przedostał się ponoć w ręce jakiegoś czarownika, ukrywającego się w Dominium, i pogłoski o jej działaniu pojawiają się od tego czasu co kilkadziesiąt lat – aż do dziś.

Grimuary pełne są domysłów co do pochodzenia wielu z legendarnych przedmiotów, ich ilustracji i komentarzy, a także zapisków co do ich przejawiania się w świecie, zaś magowie poświęcają dużą część swojego czasu i wysiłków, by wytropić miejsce ich pobytu.

Podobną sławą obdarzone są miejsca, które uznano za magiczne czy cudowne, jak choćby **most w mieście Sefi na Białej Rzece**. Ten ogromny zabytek pochłania każdego roku wiele ofiar, które giną zawsze zdałoby się przypadkiem, przywalone przez skrzynie kupieckiego wozu czy spadłszy w otchłań rzeki - jadąc ulicami pomiędzy niebotycznymi przęsłami. Nie jest to bynajmniej jedyny wielki zabytek, o którym się mówi, że owładnięty jest jakąś magią.

O wielu lasach opowiada gmin, że są zaklęte, bo ścieżki gubią się w nich lub zmieniają, jakby sam las był żywy, a również zamieszkane są przez przeklęte istoty mroku i wygnać się ich w żaden sposób z ogromnych, gęstych i prastarych borów nie da. Żadna z upiornych puszcz nie dorówna pod tym względem **lasom karyjskim**. Ludzie mogą w nich wędrować jedynie wtedy, gdy trzymają się dróg, a każde zejście pomiędzy drzewa jest jak zstąpienie do piekieł.

W końcu stare rodowe domy, uznane za nawiedzone bądź to przez duchy, bądź szczególnie bliskie jakiemuś przedsionkowi piekieł urastają do miejscowych legend, o których szepta się tylko w najjaśniejszy dzień. **Pałac Kandal Imez** to chyba najsłynniejsza z takich budowli. Wznosi się na granicy Minorii, siejąc grozą na całą okolicę. Wielokrotnie już przybywali doń egzorcyści, jednak magiczne zjawiska ustawały tylko na pewien czas. Próbowano go też zburzyć, lecz ściany pałacu wzniesione są z kamienia Rodian i żaden człowiek ich nie skruszy. Każdej nocy przy pełni księżyca wokół Kandal Imez przemaszerowują duchy potępieńców, zaś we wnętrzu pałacu mają miejsce straszliwe zjawiska, jakby otwierały się tam bramy do samego piekła.

Nekromancja

Wszelka magia jest zła, wroga ludzkiemu rodzajowi i prowadząca do upadku, ale najbardziej przeklętą i potępioną ze wszystkich czarnoksięskich sztuk jest próba wydarcia tajemnicy śmierci oraz zniewolenia ludzkiej duszy. Nekromancja. Czarownicy, którzy dotykają tej dziedziny, pragną najczęściej wykradać jedynie sekrety zmarłym i ożywiać ciała, jednak głębiej skrywa się najmroczniejsza z tajemnic, która nie pochodzi od żadnego człowieka, a nawet nie od potężnych demonów, a od samego Kusiciela, największego wroga wszystkich ludzi i Jedynego.

Wielu z czarnoksiężników prędzej czy później wkracza na tą ostatnią z przeklętych ścieżek, jednak nawet najwięksi drżą przed nieludzkim wymiarem nekromanckiej magii i postępują ostrożnie, igrają bowiem z siłami ostatecznymi. Na początku mag próbuje skontaktować się z błąkającymi się duchami ludzkimi, aby wejść w posiadanie tajemnic, jakie znają tylko zmarli. Stąd krok do kolejnych technik pozwalających ożywić zmarłego i zniewolić pod swoją komendą albo też przepytać w bluźnierczy sposób i wydrzeć tajemnice, które, zdałoby się, ostatecznie wziął do grobu.

Powoływanie do życia zombi – bezwolną kukłę powstałą z martwych - jest dla człowieka sztuką niezmiernie trudną. Trzeba wiedzieć, że nekromagia spisana została nie dla człowieka, a dla deviria. Demony potrafią animować martwe ciała i przedmioty. Ludzki czarownik, który nie chce stworzyć jedynie siedliska dla demona, a sam kontrolować zmarłego, musi spreparować substancję ostateczną i użyć jej do nadania ciału pozorów życia. Tajemnica jej tworzenia jest największym z sekretów nekromancji, a także wszelkiej magii, gdzie znana jest pod nazwą kamienia filozoficznego. Substancja ostateczna to oddzielona od człowieka dusza, która następnie zmieniona jest w widzialny ekstrakt, będący w rzeczy samej widzialną cząstką Jedynego. Zawiera w sobie wszystko, co tylko można sobie wyobrazić, włącznie z sekretem nieśmiertelności. Żaden człowiek, ani żaden Rodianin czy nawet demon nigdy nie dotarł sam do tej tajemnicy, a wydarł ją światu Kusiciel, który strącony przez Jedynego i uwięziony w ziemskiej sferze, skierował całą swą moc przeciwko dziełu Jedynego. Wydobył pierwszą duszę z upadłego człowieka, a następnie zniszczył jej nieśmiertelność i zaprzeczył tym samym mocy Jedynego. Dziesiątki tysięcy lat dokonywał prób, by w końcu odkryć, że nikt, nawet on sam nie ma takiej mocy, by wydrzeć duszę z człowieka bez jego woli. Wtedy postanowił usidlić wpierw człowieka, skusić i upodlić, by sam wyrzekł się swej istoty, a następnie wtedy dopiero dokonał ekstrakcji. Tak powołał do życia przeklęte elfy, stwory Ciemności, które w swym wnętrzu skrywają upadłą i spopieloną ostatecznie duszę ludzką.

Najczarniejsza ze sztuk pojawia się we fragmentach najgorszych z czarnoksięskich grimuarów, krąży jednak legenda, że istnieje gdzieś prawdziwa i źródłowa księga spisana przez samego Kusiciela w języku demonów, zwana „Allibus Mori", „Księgą o Śmierci Duszy". Dostępu do niej bronią podobno przed ludźmi nawet same demony. „Allibus Mori" skrywa tajemnice demonów i ich tajnych sztuk i nie jest przeznaczona dla ludzkich oczu, nawet najbardziej plugawych i wrogich swemu gatunkowi.

Jako że demony więcej widzą to, co duchowe aniżeli to, co cielesne, prawdziwymi wrogami deviria są nie tyle ludzie, co właśnie ich dusze. Dlatego też więcej starają się one usidlić niż zabić człowieka, bowiem martwy – dzięki swej duszy odrodzi się znowu, albo nawet trafi wprost do Jedynego, skąd żadna siła już go nie wyciągnie, nic więc tą drogą demon nie zyska.

Najgorsi z czarnych magów poszukują każdego skrawka „Allibus Mori", księga ta bowiem umożliwia wiele pożądanych przez nich cudów, jak choćby związanie wbrew naturze swej duszy z ciałem, dzięki czemu czarownik staje się nieśmiertelny. Można się z niej również dowiedzieć, jakim sposobem odnaleźć odrodzoną w innym ciele osobę, jak więzić duszę czy też szkodzić komu po śmierci, by utrudnić naturalną wędrówkę duszy. W końcu można ponoć dzięki niej wpływać i na żywych ludzi poprzez dotykanie ich niewidzialnej duszy.

Jedną zaś z najbardziej upragnionych przez magów sztuk, która dzięki jakiemuś przeklętemu czarnoksiężnikowi została ujawniona dawno temu i rozpowszechniona, jest kradzież sił życiowych prosto z dusz innych ludzi. Grzech to najgorszy, jednak nie przeszkadza to upadłym i potępionym nekromantom, by pomnażać swoją moc kosztem słabych i nieświadomych niczego ludzi.

Nieodzowny upadek czarnoksiężnika

Koniec dla czarownika jest niemal zawsze ten sam – albo czarownik sprzeda ostatecznie i całkowicie swoją duszę, umrze w środku i zmieni się w pustą kukłę, zamieszkałą przez demona, albo też wcześniej zdąży go ująć któraś ze świętych służb i ocali te poszarpane duchowe szczątki, zadając wielkie cierpienie i śmierć upadłemu ciału, niszcząc łączące go z deviria niewidzialne nici. W miarę używania zakazanych mocy płynących od deviria, dusza staje się coraz ciemniejsza, coraz bardziej skarlała i dziurawa, porozdzierana przez istoty mroku, które w ten sposób odbierają swoją należność. Czarownik stopniowo zmienia się w swoim wnętrzu w upiora i coraz więcej tam miejsca zajmują złośliwe deviria i eteryczne larwy.

Bywa, że czarownik w początkowym etapie parania się magią kuszony jest z wielką mocą przez potężne demony, wobec których słaba wola człowieka łatwo ulega. Dlatego też nie każdego pochwyconego wysyła się od razu na śmierć. Wpierw uczeni, mądrzy i nade wszystko doświadczeni świątobliwi mężowie badają go przez długi czas i sprawdzają, czy jest możliwość, by go ocalić. Jeśli tylko się da i ryzyko dla jego duszy nie jest zbyt wielkie, może po zerwaniu z mrocznymi siłami zostać odstawiony do jednego ze specjalnych zakonów dla ocalonych. Jeśli zaś okaże się, że czarownik na tyle daleko już zabrnął w magiczne ułudy, że własną wolą przypieczętował swoją zgubę, za późno dla niego na ratunek i ostatnią batalię stoczyć przyjdzie już wyłącznie o ocalenie samej duszy, nie bacząc na jego życie doczesne.

Tylko kwestią czasu jest, kiedy nastąpi przykry koniec i nie ma żadnej możliwości, by jakaś lepsza przyszłość czekała tego, kto zdecydował się podążać mroczną ścieżką. Skuszeni przez obietnice doczesnej władzy, mocy, bogactwa i wiedzy, albo i dla zemsty, wstępują na nią magowie tylko dla swojej i innych zguby.

Gdy przebywaliśmy w Anhilionie pewnego dnia przyprowadzono do mnie czarnoksiężnika opętanego przez demona. Ujrzałem, że jego dusza jest niemal do cna zepsuta i iskierka Jedynego w niej dogasa. Dobyłem miecza, zasalutowałem i pozbawiłem maga głowy. Obecny przy wydarzeniu Valdeller zapytał:

- Panie, dlaczego mu zasalutowałeś?

- Ponieważ był człowiekiem - odparłem.

- Więc dlaczego pozbawiłeś go głowy?

- Z tego samego powodu - ponieważ posiadał duszę.

Mechanika magii

Magia zdaje się dla człowieka z nią nieobeznanego dziedziną szaloną, zupełnie nieokreśloną i niemożliwą do ogarnięcia w ramy reguł i stałych prawd. Wraz z dalszymi studiami i poznawaniem jej istoty, mag uczy się, że prawa jednak są, choć niejasne, obce umysłowi człowieka, to jednak możliwe do opisania. Potem zaś, po latach studiów nadchodzi zrozumienie tego, że wszystkie prawdy i nauki nie były zupełnie nic warte, a wszystko, co osiągnął, można też posiąść na tysiąc innych sposobów, w końcu, że wszystkie one prowadzą do jednego - oddania swej duszy w zamian za podłe moce demonów.

Dwa rodzaje magii

Magia w Monastyrze podzielona została na dwa rodzaje: magię naturalną i rytualną. Podział ten dotyczy jedynie mechaniki gry, zaś w świecie Dominium wszyscy czarownicy traktowani są jednakowo - nikt nie kreśli wyraźnej linii pomiędzy wymienionymi rodzajami magii.



Magia rytualna to wszystkie zaklęcia i rytuały, od wieków spisywane przez czarnoksiężników i deviria. Można ją dzielić na wiele tradycji, jednak reguły Monastyru traktują je wszystkie jednakowo. Magia rytualna ma swe źródło w mocy demonów, do których się odwołuje. Czarów magii rytualnej może się nauczyć każdy.

Magii naturalnej nie można nauczyć się dzięki studiom, lekturze ksiąg czy ćwiczeniom. Aby móc z niej korzystać i rozwijać jej moce, trzeba się urodzić z odpowiednim talentem. Magia naturalna jest subtelna, jej efekty rzadko wzbudzają choćby najmniejsze podejrzenia. Mag zdaje się używać zwyczajnych umiejętności, tyle, że niezwykle rozwiniętych – jak choćby demagogii, kryptologii itp. Magia naturalna ma ścisły związek z krajem, z którego pochodzi dany czarownik. Innymi talentami obdarzeni są ci urodzeni w Cynazji, innymi w Kordzie, albo Matrze czy Nordii.

Poszczególne czary, zarówno magii naturalnej, jak i rytualnej znajdziesz na końcu podręcznika.

Tworzenie czarownika

Jeśli zdecydowałeś, że twoja postać będzie zajmować się dziedziną magii, musisz wybrać, czy będzie zwykłym czarownikiem, który posiada jedynie pewną wiedzę o prawach magii i potrafi przeprowadzić kilka z trudem poznanych rytuałów, czy też magiem obdarzonym wrodzoną Cechą magiczną, który ma dostęp zarówno do magii rytualnej, jak i naturalnej. Aby stworzyć bohatera obdarzonego Cechą magiczną, musisz wybrać jedną z Profesji magicznych, opisanych na końcu podręcznika w rozdziale o magii naturalnej.

Profesje podstawowe

Jeśli chcesz, by twoja postać magią interesowała się tylko dodatkowo, nie musisz decydować się na wybór Profesji magicznej zamiast zwykłej. Magia rytualna jest dziedziną otwartą dla każdego, kto tylko zechce się w nią zagłębić. Ten rodzaj magii opiera się naUmiejętności Okultyzm oraz Współczynniku Wola Magiczna.

Tworząc postać wybierasz czary rytualne zgodnie z opisaną poniżej regułą. W trakcie przygód, zdobywając i studiując magiczne księgi, będziesz mógł poznawać kolejne rytuały.

Wybór rytuałów dla Profesji podstawowych: Z opisanych na końcu podręcznika czarów rytualnych wybierz dowolne rytuały, jednak suma ich Trudności nie może przekroczyć poziomu twojej Umiejętności Okultyzm.

Przykład: *Jeśli masz Okultyzm na poziomie 1, możesz wybrać tylko jeden rytuał o Trudności 1, jeśli zaś masz aż 4 Okultyzmu, możesz np. wybrać jeden czar o Trudności 3, oraz jeden o Trudności 1.*

Profesje magiczne

Jeśli zaś wolisz, by twoja postać posiadała Cechę magiczną i tym samym dostęp do magii naturalnej, wtedy zamiast zwyczajnej Profesji wybrać musisz jedną ze specjalnych Profesji magicznych, których opis znajdziesz na końcu podręcznika. Czarownik może używać magii naturalnej przynależnej

„O prapoczątkach"

Jedna z najstarszych herezji ma swoje źródło w Cynazji. Do dzisiaj Inkwizytorom nie udało się jej wytrzebić, ponieważ ciągle znajduje nowych zwolenników, szczególnie w środowiskach akademickich i wśród miłośników nauk tajemnych. Nazywa się ich Elridianami. Swoje tezy zawarli w księdze „O prapoczątkach". Posiadanie tego tomu jest surowo zakazane.

Według autora księgi - był nim demon o imieniu Elrid - Jedyny przybył do Wszechświata z innej rzeczywistości. Świat był alogiczny, chaotyczny oraz afizyczny i istniały w nim różne bóstwa. To, co ludzie nazywają magią było istotą świata, a bogowie uosabiali jej aspekty. Przybycie Jedynego wprowadziło do chaosu ład. Stworzył On świat małą enklawę porządku, w którym panują prawa przyrody. Następnie powołał do istnienia byty rozumne. Były to stworzenia półmaterialne, częściowo tylko ograniczone przez materię. Jako, że świat natury utworzony został z chaosu, a nie zaś jak chcieliby niektórzy, wprowadzony w chaos, ład i zmiana współistniały w nim. Stare bóstwa, czyli manifestacje chaosu oddziaływały na świat natury, przez co powstały deviria – przejawy pierwotnego chaosu w przyrodzie. Magia, jako najczystsza esencja świata od zawsze istnieje niezależnie od utworzonych przez Jedynego praw. Jest ruchem powrotnym, od praw natury w stronę dawnego chaosu.

Konkluzja książki brzmi: kto para się magią odrzuca narzucone przez Jedynego kajdany i sięga ku prawdziwej rzeczywistości.

do jego Pochodzenia. Magia naturalna opiera się o Umiejętność Wiedza magiczna oraz jeden z podstawowych Współczynników bohatera, inny dla każdej z Profesji magicznych. Wraz z podnoszeniem poziomu Wiedzy magicznej moce dostępne dla maga będą coraz potężniejsze (bez potrzeby uczenia się ich, jak w przypadku nabywania nowych rytuałów).

Mag ma także prawo do wyboru czarów rytualnych w normalny sposób, opisany poniżej.

Decydując się na Profesję magiczną musisz zapłacić za to srogą cenę - odejmij łącznie 3 punkty od dowolnych Współczynników swojej postaci. Profesje magiczne, w odróżnieniu od podstawowych, nie posiadają Cech do wyboru.

Wybór rytuałów dla Profesji podstawowych: Masz prawo do wyboru kilku rytuałów już podczas tworzenia bohatera. Z opisanych na końcu podręcznika czarów rytualnych wybierz dowolne rytuały, jednak suma ich Trudności nie może przekroczyć poziomu twojej Umiejętności Okultyzm. Ponadto twój bohater ma prawo do znajomości jednego, wylosowanego rytuału przyzwania Demona Służalczego:

Rzut 1K20 (W nawiasie podano Trudność czaru):	
1	*Astarias* (5)
2	*Barach* (5)
3	*Barheon* (4)
4	*Czarne Lęki* (4)
5	*Czerwoniec* (5)
6	*Głowilec* (5)
7	*Klarvis* (4)
8	*Klucznik* (4)
9	*Larma* (5)
10	*Latawiec* (5)
11	*Liściak* (4)
12	*Morlach* (5)
13	*Mrok* (5)
14	*Ohyda* (5)
15	*Puszczaki* (4)
16	*Solbrach* (4)
17	*Strach* (5)
18	*Uria* (5)
19	*Wiciarz* (5)
20	*Zgiełk* (4)

Opis przyzwania demonów znajdziesz na końcu podręcznika, w rozdziale o Czarach rytualnych, zaś opis wylosowanego demona w Bestiariuszu.

Współczynnik Wola Magiczna

W przypadku Profesji magicznych Współczynnik Wiara zamieniony jest na Wolę Magiczną. Czarodziej, który zagłębił się w tajemnice magii bezskutecznie woła o pomoc Jedynego, a Wiarę najprawdopodobniej utracił zupełnie.

Wszystkie reguły odnoszące się do Wiary, z wyjątkiem Modlitw, Błogosławieństw itp. dotyczą także Magicznej Woli, łącznie z Odpieraniem czarów.

U deviria (demonów, potworów, ras nieludzi, zwierząt) Współczynnik ten nosi jeszcze inną nazwę: Moc.

Umiejętność Wiedza magiczna

Wiedza Magiczna określa, jak duże rozeznanie posiada bohater w magii naturalnej. Ponadto można używać tej Umiejętności jako intuicji magicznej, wyszkolenia ducha czy aury i w niektórych przypadkach, określonych przez MG, może ona mieć wpływ na grę.

Zaś dla Profesji magicznych określa ona maksymalny poziom Trudności czarów magii naturalnej, jakich postać może używać. Ponadto ma ona wpływ na ilość kości używanych przy testach czarów magii naturalnej.

Umiejętność Okultyzm

Określa wiedzę bohatera o zjawiskach magicznych, demonach, tradycjach magii itp. - wiedzę przede wszystkim wyczytaną z ksiąg.

Ponadto wyznacza maksymalny poziom Trudności czarów magii rytualnej, jakich postać może używać oraz jakich może się w ogóle nauczyć. Ma także wpływ na ilość kości używanych przy testach czarów magii rytualnej.

Zwiększając poziom tej Umiejętności bohater nie otrzymuje dzięki temu dodatkowych rytuałów. Reguły uczenia się nowych czarów magii rytualnej znajdziesz w dalszej części tego rozdziału.

Testowanie czynności magicznych

Gdy czarownik zdecyduje się użyć jakiegokolwiek zaklęcia lub przeprowadzić jakikolwiek rytuał, musi wykonać test czaru aby sprawdzić czy czar zadziałał (a w niektórych przypadkach - jak dobrze zadziałał):

1) Ustalenie PT testu. Przy każdym z opisanych czarów podano odpowiadającą mu Trudność. PT testu czaru równe jest Trudności czaru pomnożonej przez 10 i zwiększonej o wszystkie modyfikatory wynikające z okoliczności.

2) Obliczanie puli kości. Gracz sprawdza, ilu i jakich kości może użyć w danym teście. Im więcej kości, tym większa szansa na sukces.

3) Rzut kośćmi. Gracz rzuca wszystkimi kośćmi z wyliczonej wcześniej puli, a następnie sumuje wszystkie wyniki.

4) Dorzuty. Gracz może wykonać dodatkowy rzut każdą z tych kości, na której wypadł maksymalny wynik (np. wynik 4 na K4, albo 6 na K6), po czym dodaje je do wcześniej uzyskanej sumy. Można w ten sposób nawet wielokrotnie ponowić rzut tą samą kością - dopóty, dopóki wypada na niej maksymalny wynik.

5) Modyfikowanie wyniku. Bywa, że czarodziej ma w zanadrzu kilka środków na czarną godzinę (jednorazowe amulety i mikstury). Jeśli w trakcie rzucania czaru zorientuje się, że uzyskany wynik nie wystarczy do sukcesu, może w tym momencie sięgnąć po owe gadżety, albo nawet rezerwy własnych sił życiowych i użyć ich do poprawienia wyniku.

6) Określanie sukcesu. Aby test czaru zakończył się sukcesem, uzyskany na kościach wynik musi być większy lub równy od PT testu. W przypadku niektórych czarów nie wystarczy samo uzyskanie sukcesu, należy jeszcze sprawdzić o ile wynik na kościach przekroczył PT, czyli obliczyć uzyskane Punkty Sukcesu.

Jeśli zaś test nie został zdany, zależnie od rodzaju czaru znaczyć to może, iż po prostu nic się nie dzieje, albo przeciwnie - następuje zupełnie niezamierzony efekt, czasem wprost rozpętuje się piekło.

7) Test utraty Duszy. Bohater wykonuje test Mocy Magicznej (lub Wiary) o PT równym Trudności czaru, by sprawdzić, czy utracił punkty Duszy.

Kości używane w magii

W całej mechanice Monastyru używa się kości K20. W całej - z wyjątkiem magii. Gracz odgrywający postać czarodzieja przynosi na sesję własny woreczek kości - bardzo różnych: K4, K6, K8, K10, jak i zwykłych K20. Zarówno różne rodzaje kostek, jak i sama mechanika, która jest zawiła i miejscami nieokreślona, odzwierciedlają istotę okultyzmu - zmiennych praw oraz nigdy do końca nie zgłębionych tajemnic. Ten rozdział, na podobieństwo prawdziwego grimuaru ma za zadanie nie tylko wyjaśnić prawa rządzące rzucaniem czarów, ale także odstraszyć i zniechęcić tych, którzy zajrzą tu tylko przez przypadek. Prawdopodobnie tylko gracz zdecydowany wcielić się w czarownika będzie jedyną oprócz MG

osobą, która zgłębi wszystkie reguły czarów. Miejmy nadzieję, że czynności, które mag wykonuje podczas przygody zawsze będą dla pozostałych graczy niejasne, niezrozumiałe i owiane mgłą tajemnicy, a mnogość dziwnych kostek jeszcze to podkreśli.

Obliczanie puli kości

Każdy czarodziej dysponować może czterema pulami kości: Mocy Magicznej, Mocy Okultystycznej oraz Wiedzy Magicznej i Okultystycznej. W zależności od sytuacji może się wesprzeć dodatkowymi kośćmi, jeśli tylko spełnione zostaną opisane w regułach warunki. Mag nie musi używać w danym teście wszystkich kości ze swojej puli, może zrezygnować z ilu zechce – ale tylko przed rzutem.

Kości Mocy Magicznej

Kości Mocy używane są podczas rzucania czarów opartych o magię naturalną. Kości Mocy Magicznej posiadają tylko bohaterowie tych graczy, którzy wybrali Profesję magiczną. Ich ilość i rodzaj wynika z poziomu Współczynnika, na którym oparta jest dana tradycja magiczna. Przy opisach poszczególnych tradycji magii naturalnej zaznaczono, który Współczynnik wiąże się z daną tradycją.

9 lub mniej	1k4
10	1k6
11	1k8
12	1k10
13	1k10 + 1k4
14	1k10 + 1k6
15	1k10 + 1k8
16	2k10
17	1k20 + 1k4
18	1k20 + 1k6
19	1k20 + 1k8
20	1k20 + 1k10

Kości Mocy Okultystycznej

Kości Mocy używane są podczas rzucania czarów opartych o magię rytualną. Ich ilość i rodzaj wynika z poziomu Współczynnika Wola Magiczna. Jeśli gracz wybrał Profesję podstawową, jego bohater nie posiada w ogóle Kości Mocy.

9 lub mniej	1k4
10	1k6
11	1k8
12	1k10
13	1k10 + 1k4
14	1k10 + 1k6
15	1k10 + 1k8
16	2k10
17	1k20 + 1k4
18	1k20 + 1k6
19	1k20 + 1k8
20	1k20 + 1k10

Kości Wiedzy Magicznej

Kości Wiedzy Magicznej używane są podczas rzucania czarów opartych o magię naturalną.

Ich ilość równa jest poziomowi Umiejętności Wiedza Magiczna, zaś ich rodzaj to K6.

Kości Wiedzy Okultystycznej

Kości Wiedzy Okultystycznej używane są podczas rzucania czarów opartych o magię rytualną.

Ich ilość równa jest poziomowi Umiejętności Okultyzm, zaś ich rodzaj to K6.

Dodatkowe kości

Kości Mocy i Kości Wiedzy często nie wystarczą do pomyślnego przeprowadzenia wyjątkowo trudnego czaru. Wiele z rytuałów czy zaklęć może się udać jedynie po uprzednich przygotowaniach. To one, i wiele innych okoliczności zapewnią graczowi dodatkowe kości do testu. Oto przykłady:

Codzienny obrządek magiczny. Każdy czarownik powinien żyć w sposób odpowiedni dla obranej przez siebie drogi. Sporą część grimuarów zajmują opisy codziennych obrządków oraz praw, które rządzą każdym dniem maga. Nie może się on ani zbytnio przemęczać, ani też oddawać lenistwu. Unikać musi zabaw i hulanek, dbać o swą czystość, studiować księgi i wybierać raczej odosobnione i spokojne miejsca do kontemplacji. Równie ważne jest zachowanie w tajemnicy swej sztuki. Jeśli tylko spełnia on te warunki, tego dnia przy każdym teście czaru posłużyć się może dodatkową 1K6.

Umiar. Jeśli czarodziej większość swego czasu poświęca studiowaniu magii, rozwijaniu swej woli i umysłu, a przy tym nie szasta swą mocą wokoło, jego magiczne siły kumulują się. Po tygodniu spędzonym na studiach magicznych, jeśli mag nie używał żadnych czarów, zyskuje on 1K6 do jednego czaru. Jeśli okres ten był jeszcze dłuższy, kość również staje się mocniejsza – po miesiącu jest to 1K10, a po kilku miesiącach 1K20. Jeśli w trakcie tego okresu czarodziej rzuci się w wir wydarzeń, które zburzą jego wyciszony stan, kość ta przepadnie.

Zdobytą dzięki zastosowaniu Umiaru kostkę mag może przetrzymywać dopóty, dopóki jej nie zużyje lub dopóki nie przepadnie ona z powodu opisanych wyżej okoliczności –

Zakazana magia

Decydując się na grę czarownikiem musisz być przygotowany na to, że czeka cię naprawdę ciężkie życie w świecie Dominium. Wszelka magia bez wyjątku jest tu potępiona, czarownicy zaś są prześladowani, i nikt, absolutnie nikt spośród wyznających Jedynego nie okaże im litości. Próżne więc są wszelkie próby, by przydać swemu wyklętemu zajęciu inną rolę niż po prostu oddawania się Ciemności. Nie sposób zjednać sobie ludzi, lub złagodzić ich osąd przedstawiając swoją magię jako czystą sztukę w służbie dobrej sprawy. Taki argument nie trafi do żadnego mieszkańca Dominium, ani do prostego chłopa, ani do wykształconego szlachcica. Przez ponad tysiąc lat ludzkość zbyt mocno przesiąkła nienawiścią do demonów, sług Kusiciela, a także ich marionetek – ludzkich czarowników. Za późno już dziś, by tą naturalną nienawiść w jakikolwiek sposób odmienić.

Odgrywając czarownika musisz ukrywać swą sztukę zarówno przed wszelkimi spotykanymi ludźmi, jak i swoimi towarzyszami. Oczywiście, gracze prędko zorientują się, że używasz dziwnych kości, które świadczą o czarowaniu. Jednak dopóki w samej grze mag się nie zdemaskuje, ich postacie nie powinny robić użytku z tej wiedzy.

Przyjaciel, z którym łączą czarownika Więzi na poziomie 7 lub więcej może wybaczyć mu konszachty z Ciemnością. Także inni czarownicy, lub ludzie przesiąknięci złem, w końcu także ci, którzy całkiem zobojętnieli na walkę dobra i zła. Podobnie ma się sprawa z bohaterami graczy – jeśli są zżyci tak bardzo, że odpowiadałoby to Więziom na poziomie 7, lub gdy prezentują jedną z wymienionych wyżej postaw życiowych, mogą zaakceptować czarownika lub chociaż tolerować.

nie musi jej natomiast zużyć przy pierwszym zaklęciu, jakie rzuci po okresie Umiaru.

Rytuał wyciszenia. Jeśli bezpośrednio przed przystąpieniem do czaru lub rytuału mag spędzi przynajmniej dwa kwadranse w absolutnej ciszy i nikt w tym czasie nie zakłóci jego transu, zyskuje w ten sposób dodatkową 1K6. Aby ją otrzymać, musi zdać test Opanowania o PT zależnym od zakłócających spokój okoliczności: od PT +1 za lekki wiatr, do PT+10 za ciche rozmowy w pobliżu. Ponadto jeśli cokolwiek rozproszy maga lub wytrąci ze stanu skupienia (np. uciążliwa rozmowa) zanim rozpocznie rytuał, kość ta przepadnie. Kość zużywa się w momencie rzucenia najbliższego czaru.

Przeciwieństwem wyciszenia jest rozbudzenie złych emocji, potrzebne do niektórych czarów, jak choćby przekleństwa. Jednak reguły w obu przypadkach wyglądają identycznie.

Podziemia. Im głębiej mag zejdzie pod ziemię, tym łatwiej będzie mu czerpać moc i odprawiać czary. W ukrytej tuż pod podłogą piwnicy uzyska on dodatkową 1K4, w niżej położonej - 1K6, w głębokich lochach - 1K10, i tak dalej. A kiedy zejdzie niemal do piekielnych czeluści, gdzie żyją demony i kłębi się chaos – nawet 2K20.

Noc. Noc jest domeną sił Ciemności, a co za tym idzie – sprzyja magii. Czarodziej może w nocy użyć dodatkowej 1K6, zaś w czasie najbardziej magicznej pory: o północy oraz tuż przed świtem - 1K10.

Pełnia księżyca lub nów. Księżyc rządzi magicznymi mocami i wpływa na deviria, budząc je lub usypiając. Podczas pełni księżyca można użyć dodatkowej 1K6 do wszystkich czarów oprócz ochronnych i zaklinania demonów, zaś podczas nowiu odwrotnie. Reguła ta nie dotyczy magii naturalnej.

Dzień magiczny. W kalendarzach magicznych wyróżniono wiele dni w roku, które w szczególny sposób potęgują magiczne działania, np. w dzień przesilenia można użyć dodatkowej kości 1K20. Wiele pogańskich świąt pozwala na łatwiejsze rzucanie czarów określonego rodzaju, lub przyzywanie określonych demonów – dodając w tym przypadku od 1K6 do 1K20. Reguła ta nie dotyczy magii naturalnej.

Rzucanie czarów w dzień magiczny powoduje, że test Utraty Duszy jest trudniejszy od +1 do +4 PT, zależnie od tego, jak mocną kostkę dzięki temu mag uzyskał.

Magiczne miejsce. Niektóre miejsca, jak np. przeklęte ruiny, zaklęte uroczyska lub pradawne pogańskie świątynie ułatwiają lub potęgują działanie magii. Mogą one dodać od 1K4 do 1K10, a niektóre, naprawdę rzadkie i niezwykłe – nawet 1K20, albo też 3K6. Niektóre miejsca pomogą tylko w określonych rodzajach czarów, lub w zupełnie określonym – jak przyzwanie konkretnego demona. Wiele takich miejsc opisano w grimuarach.



Rzucanie czarów w magicznych miejscach powoduje, że test Utraty Duszy jest trudniejszy od +1 do +4 PT i więcej, zależnie od tego, jak mocną kostkę dzięki temu mag uzyskał.

Zioła i mikstury. Potrzebny do rzucania czarów stan umysłu można osiągnąć dzięki wieloletnim praktykom lub szybciej – za pomocą niektórych mikstur i substancji. Każda z nich powoduje jednak olbrzymie efekty uboczne. Jedne niemal paraliżują ciało, inne czynią ogromne szkody dla zdrowia. Ponadto zażycie kilku różnych mikstur jednocześnie jest ryzykiem tak wielkim, że poważy się na nie tylko głupiec. Efekty są zupełnie nieprzewidziane i raczej nigdy dobre.

Za niektóre mikstury czarodziej zyska kość 1K6 (i jednocześnie jego Współczynniki spadną o 6 do czasu, aż nie odchoruje zatrucia, przesypiając całą noc), za inne, bardzo rzadkie nawet 1K20 (otrzymując ranę Lekką, a Współczynniki spadną dodatkowo o 3 na okres wielu dni).

Magiczne szaty. Jeśli mag przywdzieje do rytuału swoje magiczne szaty, które emanują mocą, otrzyma dodatkową 1K6. Magiczne szaty nabierają swoich niezwykłych właściwości w

Tajemnicza magia

Maga powinna otaczać aura tajemniczości. Gdy tylko czarownik przestanie przestrzegać zasad tajemnicy, jego moc zacznie słabnąć. Mimo, że nie określają tego dokładne reguły, MG może i powinien ujmować czarownikowi kości z jego puli za niestosowne zachowanie (patrz rozdział Magia w Dominium).

W samej mechanice gry ową tajemniczość podkreślić można za pomocą nieco innego przeprowadzania testów czarów. Aby gracze nie widzieli jak na dłoni wszystkich sytuacji, gdy czarodziej próbuje swej magii (rzucając garścią różnorodnych kości), może on komunikować się z MG w sekrecie, pisząc krótkie notatki lub pytania na karteczkach i w ten sam sposób otrzymując odpowiedzi. W przypadku wielu czarów, których efekt uzyskuje się stopniowo, nie zaś w jednym momencie, można rozłożyć w czasie nawet rzucanie kośćmi: najpierw rzucić kilkoma, po chwili jeszcze jedną, a po minucie kolejną. Wtedy nikt poza magiem nie zorientuje się, jakiej konkretnie sytuacji dotyczyć może czar. MG zaś dostaje na kartce ostateczny wynik testu i notatkę, jaki to czar i czego dotyczy.

Naturalnie, nie da się ukryć większości czarów rytualnych i wspomniany „system karteczkowy" nie ma w ich przypadku zastosowania, rytuały bowiem stanowią prawdziwie barwne widowiska.

Egzemplarz testowy MS!

ciągu wielu miesięcy codziennych obrządków magicznych, podczas których czarodziej je przywdziewa lub poświęca im uwagę. Są tak charakterystyczne, że nie ma najmniejszej szansy, by przypadkowy widz nie skojarzył ich z zakazaną magią. Pokryte są skomplikowanymi symbolami i wzorami lub przywodzą na myśl stroje pogańskich kapłanów. Magiczne szaty nie mają wpływu na czary magii naturalnej.

Noszenie magicznych szat sprawia, że test Utraty Duszy jest trudniejszy o +3 PT.

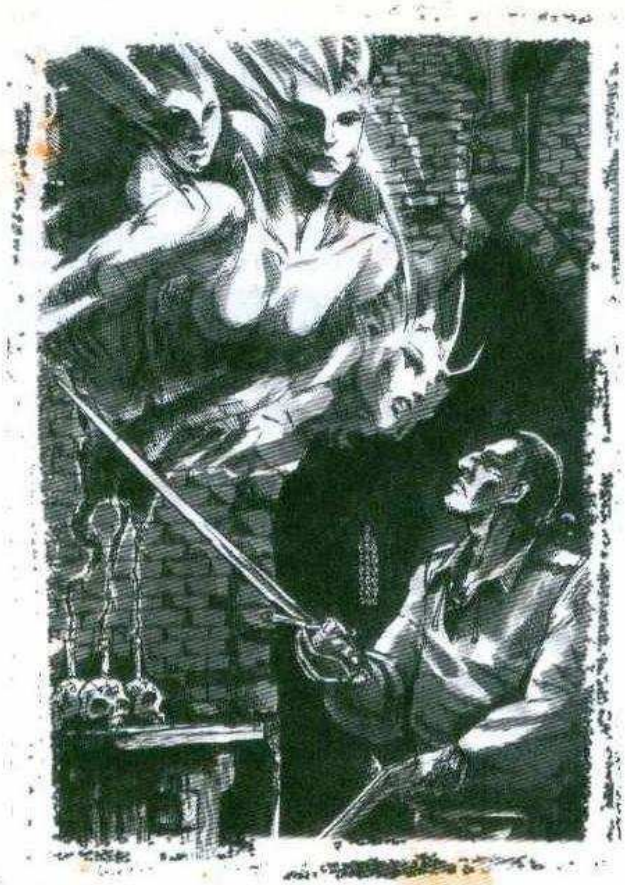
Artefakty i amulety. Niektóre magiczne przedmioty, zarówno przywiezione z Valdoru jak i stworzone w Dominium, mogą pomóc w rzucaniu czarów. Magiczne artefakty bywają tak różne, że nie sposób podać dla nich ogólnej zasady. Mogą jednak dodawać kości do testów czaru, np. 1K4, 1K6, 2K6 czy 1K10. Najmocniejsze będą oczywiście valdorskie, jednak zazwyczaj są one jednorazowe - po użyciu przedmiot traci swą moc całkowicie. Zaś magiczne medaliony, które emanują mocą cały czas lub wyczerpują się powoli, dodawać będą mniej – np. 1K4. Używanie kilku medalionów jednocześnie najczęściej spowoduje, że ich działanie zniesie się wzajemnie i będą bezużyteczne.

Używanie artefaktów etc. powoduje, że test Utraty Duszy jest trudniejszy od +1 do +4 PT, zależnie od tego, jak mocną kostkę dzięki temu mag uzyskał.

Rezerwy. Mag może sięgnąć po rezerwy własnych sił życiowych, by wzmocnić moc czaru. Za każdą dodatkową kość K10 otrzyma tuż po rzucie ranę Ciężką. Nie jest to widoczna rana, a raczej spustoszenie organizmu. Po wykorzystaniu Rezerw ciało czarodzieja staje się wynędzniałe i przypomina wyglądem mumię - do czasu wyleczenia magicznych obrażeń. Kość ta zużywa się w momencie rzucenia czaru.

Ustalanie PT czaru

Podstawowy PT testu czaru to Trudność tego czaru pomnożona przez 10. MG może dodatkowo zwiększyć PT o modyfikatory wynikające z wszelkich okoliczności, w których czar jest rzucany.



Hałas, rumor. Jeśli przy odprawianiu rytuału towarzyszą rozpraszające, lub wręcz uciążliwe okoliczności, PT testu czaru wzrasta dodatkowo: w przypadku szemranych rozmów w pobliżu będzie to +5 PT, jeśli obok maga toczy się głośna dyskusja + 15 PT. Ekstremalnie niesprzyjające warunki mogą dodać nawet +30 PT testu.

Rozproszenie uwagi. Gdy czarodziej przeprowadzając rytuał musi jednocześnie zwracać uwagę czy to na krążące wokół zwierzęta, czy ludzi, albo też inne utrudnienia, PT wzrośnie od +5 do +10. Bywa, że magowie odprawiają rytuały w piwnicach pełnych szczurów lub zalanych brudną wodą, w której ciężko brodzić. W takich warunkach o wiele trudniej o skupienie (+10 PT).

Pośpiech. Gdy mag zmuszony jest rzucić czar w pośpiechu, bez wcześniejszego przygotowania umysłu i ducha, będzie on trudniejszy o +10 PT.

Błogosławieństwa Jedynego, modlitwy i Wiara. Jednym z największych utrudnień w odprawianiu czarów jest wpływ ludzkiej Wiary lub samego Jedynego. Dokładne reguły znajdziesz przy opisie Odpierania czarów.

Błogosławione miejsce. Jeśli miejsce zostało pobłogosławione przez księdza, każdy przeprowadzany tam czar trudniejszy będzie o +2 PT. Jeśli błogosławieństwo nałożył duchowy o wyjątkowej Wierze, jak choćby biskup, będzie to już +5 lub +10 PT. Kościoły stanowią dla maga utrudnienie równe +20 PT. Jeśli zaś miejsce jest święte za sprawą Jedynego, czary będą tam trudniejsze o +30 PT, a czasem nawet +40 PT, lub zgoła całkiem niemożliwe, jak choćby w przypadku starożytnych rodyjskich Katedr.

Odporność ofiary. Jeśli czar skierowany jest przeciwko ofierze i da się określić dodatkowo, przeciwko jakiemu Współczynnikowi, wtedy PT czaru wzrasta o tyle, o ile poziom tego Współczynnika u ofiary przekracza 10. Dotyczy to np. czarów iluzji, które próbują oszukać Spostrzegawczość.

Kary za Zmęczenie, rany itp. W przypadku testów czarów wszystkie kary wynikające ze Zmęczenia, ran, senności, głodu itp. działają nieco inaczej niż w przypadku zwykłych testów: tutaj czarownik nie otrzymuje z tego powodu żadnego PT do testu czaru, ale za każdy 1 PT kary musi on odrzucić jedną, dowolną kość ze swojej puli – do czasu, aż kara przestanie obowiązywać (np. bohater odpocznie).

Przykład rzucania czaru:

Klaus wybrał Profesję magiczną, dzięki czemu zamiast Współczynnika Wiara posiada Wolę Magiczną. Studiuje sekretne nauki już od lat, jego Okultyzm wynosi 6, zaś Wola Magiczna 13 – czyli posiada 6K6 Kości Wiedzy Okultystycznej oraz 1K10 i 1K4 Kości Mocy Okultystycznej.

Klaus próbuje w podziemiach swego domu przyzwać Trupiego Łowcę. Trudność tego rytuału wynosi 4. Podstawowy PT czaru wynosi więc 40.

MG oblicza dodatkowe modyfikatory, wypływające z okoliczności: za hałas, który dobywa się z salonu powyżej +10PT. Ponadto Klaus jest zmęczony - otrzymał 2 punkty Zmęczenia, za co odrzucić musi dwie dowolne kości. Odrzuca najniższe – jedną K4 i jedną K6.

Następnie MG ustala, czy Klausowi należą się dodatkowe kości do testu. Jako, że rytuał przeprowadzany jest w piwnicy, otrzymuje dodatkową 1K4. Zapadła już noc, więc otrzymuje 1K6. Przywdział magiczne szaty, az co należy mu się kolejna 1K6.

Łącznie do przeprowadzenia rytuału użyć może 1K4, 7K6 i 1K10. PT rytuału po zsumowaniu wynosi 50. Klaus rzuca wszystkimi kośćmi i zsumowane wyniki muszą być większe niż PT czaru. Wypadają: na kości K4 wynik 3, na siedmiu kościach K6 wyniki 5, 6, 4, 1, 4, 4, 6, zaś na kości K10 wynik 9. Dwa z wyników są maksymalne dla rodzaju kości (wyniki 6 na K6), może więc rzucić nimi ponownie. Tym razem wypadają 2 i 5.

Klaus sumuje wszystkie wyniki i otrzymuje 49. To za mało, by czar się udał. W tej chwili decyduje się więc na użycie swojego amuletu - zrywa go i dzięki temu otrzymuje jednorazową kość 1K4. Rzucą nią i uzyskuje wynik 2. Po dodaniu tego wyniku do wcześniejszego otrzymuje 51. Czyli czar się udał!



Talion, hybryda stworzona przez Kusiciela [sys. RG]

Sukcesy i porażki

Punkty Sukcesu

W magii rytualnej przy dużym sukcesie testu czar jest zupełnie poza kontrolą czarownika, działa silniej lub towarzyszą mu dodatkowe, nieprzewidziane efekty, o których decyduje MG. Swoim rytuałem czarownik jedynie rozpoczyna magiczne zjawisko, które dalej rozwija się już samo. Jednym razem silniejszy efekt czaru tylko ucieszy maga, innym razem będzie on absolutnie niechciany. Znana wszystkim czarownikom zasada mówi, że żadna moc użyta w magii nie pozostanie bez echa. Za każde 10 Punktów Sukcesu MG może zwiększyć efekt czaru tak, jakby był on trudniejszy o 1 poziom, lub dodać zupełnie inny, który mógłby być wynikiem czaru o Trudności 1. Jak widać, nie jest łatwo magowi przewidzieć dokładnie, jaki efekt uda się uzyskać dzięki przeprowadzanemu właśnie rytuałowi. Dodatkowy efekt najczęściej będzie się wiązać z dziedziną użytego czaru (np. deszczowi może towarzyszyć niechciana burza), choć czasem może się zdarzyć coś zupełnie dziwnego. Dodatkowe Punkty Sukcesu nigdy nie uczynią żadnego efektu, który wymagałby skomplikowanego rytuału. Będą to raczej zjawiska naturalne, jak pioruny, wiatr, ogień czy też śnieg lub ewentualnie nie planowane sprowadzenie jakiegoś demona.

W przypadku magii naturalnej, im więcej gracz uzyskał Punktów Sukcesu w teście czaru, tym mniej jest on widoczny dla osób postronnych i lepiej dzięki temu kontrolowany.

Przykład: Jeśli mag chciał sprowadzić deszcz za pomocą rytuału o Trudności 3 (czyli PT czaru równe 30), zaś w teście nieoczekiwanie uzyskał aż 50 Punktów Sukcesu (czyli na kościach uzyskał wynik w okolicach 80 punktów), znaczy to, że czar zadziałał tak jakby jego Trudność wynosiła 8. MG może zdecydować, że przywołany deszcz uzyskał siłę równą czarowi o Trudności 5, zaś dodatkowo rozpętała się burza z siłą czaru o Trudności 3. (czyli 5 poziomów nadwyżki zostało rozdzielone: 2 na zwiększenie siły deszczu, a 3 na nowy efekt - burzę).

Porażki

W momencie gdy gracz nie zdał testu czaru, wtedy albo nie stanie się zupełnie nic, albo efekt będzie inny od zamierzonego.

Jeśli w teście czaru zabrakło więcej punktów niż wynosiła Trudność Czaru, rytuał nie przynosi zupełnie żadnego efektu.

Jeśli natomiast na kościach do sukcesu zabrakło mniej niż wynosi Trudność czaru, rytuał został na tyle skutecznie przeprowadzony, że mimo wszystko zadziałał, tyle że inaczej niż chciał mag. Taka porażka oznacza fatalny błąd czarownika. Od MG zależy, w którym miejscu działanie zostanie wypaczone - czy mag straci kontrolę nad czarem, czy efekt będzie nieco inny, niestabilny (MG może w każdej chwili zdecydować, że czar słabnie lub nagle ustaje) lub niedokładnie wymierzony. Raczej rzadko MG powinien się decydować na wzmocnienie efektu.

Powyższe zasady odnoszą się tylko do magii rytualnej, nie dotyczą zaś magii naturalnej. W magii naturalnej nieudany czar oznacza po prostu brak jakiegokolwiek efektu.

Larwy astralne

Za każdym razem, gdy w teście czaru rytualnego wypadnie na którejś z kości wynik 1, oznacza to, że mag wzbudził poruszenie w niewidzialnej sferze i przyciągnął do siebie astralną larwę - słabą i bezrozumną istotę pokrewną demonom. Plączący się wokół czarownika niewidzialny byt utrudnia skupienie i powoduje nieświadomą niechęć u spotykanych osób. Każda larwa dodaje +1 PT do testów bazujących na Wiarygodności lub Sprycie.

Larwy odczepiają się wreszcie o świcie, jednak czarownik może pozbyć się ich wcześniej - dzięki Rytuałowi Oczyszczenia (opis znajdziesz na końcu podręcznika, w opisie czarów magii rytualnej). W tym przypadku za każdą godzinę kontemplacji pozbywa się jednego pasożyta, nie zdobywając w tym czasie modyfikatorów do Opanowania, jakie normalnie daje Rytuał Oczyszczenia.

Magia a Dusza

Każdy czar, czy to magii naturalnej, czy rytualnej ma swoją straszliwą cenę: nieodwracalny ubytek na Duszy. Za każdym razem, gdy ludzki czarownik nagina do swej woli magiczne moce starych bóstw Ciemności, albo odwołuje się do demonów, traci na zawsze część siebie. Nawet najbardziej błahy czar porusza i budzi mroczne siły, zaś każde zaklęcie opiera się o jakiegoś deviria, nawet gdy wydaje się, że wszystko sprawia sam czarownik bez niczyjej pomocy. Niezliczone demony, zarówno plugawe jak i potężne kłębią się w podziemnych otchłaniach lub krążą niewidzialne wokoło, czekając tylko na ofertę - choćby cząstkę Duszy w zamian za użyczenie swoich mocy. Ofertę świadomą lub nie, bez różnicy. Taką właśnie wymianą jest każdy czar.

Utrata Duszy

Po rzuceniu jakiegokolwiek czaru lub przeprowadzeniu rytuału gracz musi wykonać test Woli Magicznej (lub Wiary) o PT równym Trudności czaru. Jeśli test zostanie zdany, utrata Duszy była tak mała, że gracz nie musi jej odnotowywać. Jeśli natomiast gracz nie zda testu, bohater traci tyle punktów



Ghazty, demoniczne psy z Dorii [ryc. Mś]

Duszy, ile wynosi połowa Trudności użytego czaru. Utraconych punktów Duszy nie da się odzyskać w żaden sposób.

Jeśli ilość punktów Duszy spadnie do zera, bohater umiera na zawsze, bez szansy na odrodzenie, jaką ma większość ludzi po zwykłej śmierci ciała. Samo ciało zaś wcale nie musi umrzeć, najpewniej zajmie je natychmiast któryś z demonów.

Używanie mocy magicznej

Oprócz talentów magii naturalnej i znajomości rytuałów, każdy czarownik posiada dodatkowo pewną kontrolę nad swoją magiczną mocą. Gdy skieruje ją na cel, potrafi w ten sposób wzbudzić nieokreśloną i subtelną magię. W ten sposób czarownicy potrafią wzbudzać działanie magicznych przedmiotów, symboli czy miejsc, które wpierw musiały zostać zaklęte z pomocą już konkretnych rytuałów.

Aby użyć magicznej mocy, czarownik musi wykonać test Umiejętności Wiedza Magiczna w oparciu o Wolę Magiczną. O skutkach i ewentualnym PT decyduje Mistrz Gry. Przykładowo, aby mag aktywował tajemniczy znak na drzwiach, zaklęty przez kogoś dawno temu, MG może uznać, że da się to osiągnąć bez potrzeby rzucania czaru, jedynie za sprawą użycia mocy i wiedzy czarodzieja - i ustalić PT testu na 5.

Ponadto używanie Mocy Magicznej przez czarownika jest odpowiednikiem zwykłej Modlitwy (patrz Odpieranie czarów).

Egregory

Czarownicy mogą połączyć swe siły w niewidzialnym łańcuchu tworząc egregorę. Mogą wtedy zdziałać o wiele więcej niż każdy z nich w pojedynkę. Jednocząc swe moce mogą rzucić dzięki temu silniejszy czar – w takim przypadku każdy z nich wykonuje osobny test rzucanego wspólnie czaru używając swojej puli kości, zaś o sukcesie czaru decyduje suma ich wyników.

Istnieją w tym względzie pewne ograniczenia. Po pierwsze, w rzucanym przez egregorę rytuale mogą brać czynny udział tylko ci magowie, którzy posiadają odpowiedni poziom Okultyzmu, nie mniejszy od Trudności rzucanego wspólnie czaru. Po drugie, Kości Wiedzy może użyć tylko ci, którzy sami znają ów czar. Egregory mogą rzucać tylko czary rytualne, w żadnym zaś wypadku czarów magii naturalnej.

Uczenie się rytuałów

Aby czarownik mógł nauczyć się nowego rytuału, musi spełnić szereg warunków. Po pierwsze zdobyć księgę, w której znajdzie opis tego rytuału. Po drugie, opis ten musi być dla niego wystarczająco zrozumiały, a decyduje o tym zarówno Spryt czarownika jak i klarowność samego tekstu. Po trzecie, musi rozpocząć żmudne studia nad jego przyswojeniem. Jeśli spełni wszystkie te warunki i będzie studiował księgę wystarczająco długo, uzyska w ten sposób nowy czar rytualny.

Czas, jaki potrzebny jest na samo przeczytanie magicznej księgi i zorientowanie się w jej treści obliczany jest identycznie jak w przypadku normalnych ksiąg. Podobnie zawartą w niej wiedzę okultystyczną (Umiejętność Okultyzm) można przyswoić na normalnych zasadach uczenia się z ksiąg. Zupełnie inaczej wygląda sprawa uczenia się zawartych w grimuarze czarów rytualnych:

Odnajdywanie rytuałów w księgach

Każda prawdziwa księga magiczna zawiera opis, nieraz ukryty przed oczami dyletanta, jednego bądź kilku rytuałów. Po przeczytaniu księgi czarownik musi wykonać test otwarty Umiejętności Okultyzm oparty na Sprycie, aby ustalić, ile z opisanych rytuałów udało mu się w księdze odnaleźć i rozpoznać. W opisie danego grimuaru każdy z zawartych w nim czarów określony jest parametrem Zawiłość opisu (bywa, że nawet prosty czar jest bardzo niejasno opisany w danej księdze i nie sposób się go z niej nauczyć). Czarownik wyłowi tylko te czary, których Zawiłość opisu nie przekracza ilości

Zejście na ścieżkę magii

Jeśli w trakcie gry bohater, który wybrał Profesję podstawową zdecyduje się zagłębić w mroczne tajniki magii i stać się prawdziwym czarownikiem, jego Wiara stopniowo (mniej więcej 1 punkt w ciągu miesiąca) zacznie się zmieniać w Wolę Magiczną. W międzyczasie będzie on mógł używać tej szczątkowej Woli Magicznej do obliczania puli Kości Mocy Okultystycznej, zaś coraz mniejszej Wiary do Modlitw. Natomiast w innych sytuacjach, które nie rozróżniają Wiary i Woli Magicznej testować będzie sumę obu tych Współczynników. Jeśli w międzyczasie zechce podnieść Współczynnik Wiary lub Mocy Magicznej, za każdy 1 punkt płaci tak, jakby podnosił ich sumę. Ten proces zmiany Wiary w Wolę Magiczną może w każdej chwili odwrócić, co jednak zabierze kolejne miesiące.

Punktów Sukcesu uzyskanych w teście Okultyzmu. Aby powtórzyć ten test trzeba ponownie przeczytać całą księgę. MG nie musi zdradzać graczowi, jakie jeszcze rytuały ukryte są w jego grimuarze, dopóki bohater nie uzyska odpowiedniego sukcesu w teście. Oczywiście, reszta księgi to nie puste kartki, tyle tylko, że czytając ją mag nie dostrzega nic ponad okultystyczne dywagacje i zagmatwane teorie lub opisy tak niepełne, że przez to zupełnie bezwartościowe.

Czas przyswajania rytuału

Czarownik może rozpocząć naukę tylko tych czarów, których opisy rozpoznał i których Trudność nie przekracza poziomu jego Umiejętności Okultyzm. Dla każdego z nich musi wykonać test Umiejętności Okultyzm oparty na Sprycie o PT równym Trudności czaru.

Przy teście udanym przyswojenie czaru zajmie dwa miesiące, a za każdy uzyskany Punkt Sukcesu można ten czas zmniejszyć o 1 tydzień. Przy 7 Punktach Sukcesu będzie to tylko tydzień, jednak przy większej ilości za każdy kolejny PS należy już odejmować dni.

Przy teście nieudanym poznanie rytuału zajmie o wiele więcej - za każdy Punkt Porażki trzeba doliczyć 1miesiąc. Gracz może powtórzyć powyższe testy jedynie wtedy, jeśli w międzyczasie podniesie poziom swojej Umiejętności Okultyzm i ponownie przestudiuje księgę lub jeśli znajdzie inną księgę z opisem danego rytuału.

Proces uczenia się rytuału

Gracz powinien zapisać na karcie postaci wszystkie czary odnalezione w danej księdze, zaś przy każdym z nich czas potrzebny na jego przyswojenie. Od tego momentu nie potrzeba już wykonywać żadnych dodatkowych testów, a jedynie wybrać, od którego z czarów rozpocznie naukę. Gdy wymagany okres upłynie, rytuał został tym samym przyswojony. Warunkiem jest, by bohater rzeczywiście przykładał się do nauki (np. ślęczał wieczorami nad księgą).

Nie można jednocześnie przyswajać kilku czarów, jeśli zaś gracz zdecyduje się rozpocząć naukę nowego, gdy nie dokończył jeszcze poprzedniego, czas poświęcony na studiowanie wcześniejszego rytuału przepada i będzie trzeba zaczynać ją od początku.

Zapamiętywanie czarów rytualnych

Przystępując do rytuału czarownik korzysta z zapisków i ksiąg, ślęczy nad nimi także podczas rzucania zaklęć, a odkłada jedynie po to, by wykonać konieczne dla czaru czynności lub gdy przez długi czas powtarza tą samą prostą formułę. Może się jednak zdarzyć, że mag będzie musiał obyć się bez pomocy grimuaru. W przypadku niektórych czarów możliwe jest wyuczenie się na pamięć potrzebnych zaklęć, rysunków i kręgów.

Każdy rytuał posiada cechę Zapamiętanie na jednym z trzech poziomów: łatwe, trudne i niemożliwe.

Czary, których Zapamiętanie jest łatwe nie wymagają w ogóle żadnych zapisków - wystarczy, że czarownik raz się ich nauczył i może je rzucać kiedy zechce, bez żadnego przygotowania.



Uczenie się czarów dotyczy tych spośród rytuałów, które określono jako trudne do Zapamiętania. Poświęcić należy na to kilka godzin (tyle, ile wynosi Trudność rytuału), czarownik musi w tym czasie ślęczeć w skupieniu nad opisami. Nie wymaga to żadnego testu.

Dopiero, gdy mag będzie próbował wykonać ów czar bez księgi należy wykonać test Umiejętności Okultyzm opartej na Sprycie, by sprawdzić, czy rzeczywiście udało się wszystko zapamiętać. Za każdy dzień, jaki minął od wyuczenia się rytuału należy dodać +1 PT. Jeśli test się uda, mag może przeprowadzić rytuał z pamięci, jednak Trudność tego czaru wzrośnie dwukrotnie. Jeśli zaś test nie wyszedł, niestety, bez księgi nie uda się rzucić czaru.

Przy czarach niemożliwych do Zapamiętania nie obejdzie się bez księgi i nie sposób spamiętać wszystkich potrzebnych słów i skomplikowanych symboli.

Odpieranie efektów magii

Czary i sztuczki magów działają silniej na jednych, na innych słabiej. Zależy to od Wiary człowieka, jeśli posiada on czystą duszę (Kościół nazywa to Tarczą Wiary), lub od Woli Magicznej, jeśli jest skalany Ciemnością. Warto tu wspomnieć, że w przypadku deviria decyduje o tym Moc.

Ponadto wiele sposobów, wypróbowanych w ciągu wieków świętej wojny pozwala bronić się przed czarami i demonami. Przede wszystkim są to Modlitwy, ale także Błogosławieństwa, czy wreszcie Relikwie. Wszystkie te sposoby chronią przed bezpośrednim wpływem magii, ale nie są w stanie ocalić przed naturalnym efektem, który czar tylko zapoczątkował. Jeśli na przykład magiczny ogień ogarnie świątobliwego męża, być może nie odczuje on w ogóle jakichkolwiek szkód. Jeśli jednak tego samego człowieka pochłonie naturalny ogień, wywołany jedynie przez magiczną iskrę, Wiara mu nie pomoże. Zupełnie inna jest natura zjawisk magicznych, działających na przekór ustalonemu przez Jedynego porządkowi świata, inna zaś tych, które powstają zgodnie z jego prawami.

Wiara i odporność na magię

Naturalna odporność na magię, która wypływa z Wiary (lub Woli Magicznej) chroni samoczynnie, bez jakiegokolwiek świadomego udziału człowieka. W momencie, gdy zostanie na kogoś rzucony czar, ofiara wykonuje otwarty test Wiary (lub Woli Magicznej / Mocy). Osiągnięte w teście Punkty Sukcesu stanowią dodatkowe PT testu czaru dla maga rzucającego zaklęcie. Przy potężnie rzuconych czarach niewielka będzie to obrona.

Modlitwy

Gdy ofiara czaru wie, że jest celem działania magii, może bronić się skuteczniej niż tylko za pomocą Tarczy Wiary. Jeśli zacznie w takiej chwili zmawiać Modlitwę, moc czaru zachwieje się. Zwykły człowiek nie zna potężnych Modlitw, które stanowią broń egzorcystów i misjonarzy, lecz czasem wystarczy zwykły pacierz, jaki zmówić potrafi każdy mieszkaniec Dominium.

Zwykła Modlitwa. Gdy postać się modli, wykonuje otwarty test Umiejętności Teologia oparty na Wierze (w tym wypadku nie można już używać ani Woli Magicz-

Upadły backup fyss. [Ok]

nej, ani Mocy). Osiągnięte w teście Punkty Sukcesu stanowią dodatkowe PT testu czaru dla maga rzucającego zaklęcie. Modlitwy potrafią osłabiać nawet czary, które nie działają bezpośrednio na modlącego się - w takim przypadku wystarczy, że bohater dostrzeże maga. Ochrona samego siebie nie wymaga widzenia czarownika, wystarczy, że bohater wyczuje działanie magii w swoim otoczeniu lub choćby przypuści, że coś dziwnego wisi w powietrzu. Jeśli bohater się modli, na każdy jeden rzucony czar może wykonać tylko jeden test Modlitwy. Jeśli kilku ludzi odmawia wspólnie Modlitwę, uzyskane przez nich Punkty Sukcesu się sumują.

Prawdziwie potężną ochronę zapewniają Modlitwy, których poznanie i zgłębienie dostępne jest dla nielicznych i wymaga długich studiów Teologii i przygotowań, jakie przechodzą duchowni. Zostały odkryte na ścianach Katedry Balla jeszcze w czasach Proroka. Mimo, że spisane w języku Rodian, wymawiane są w starodoryjskim. Jako pierwszą z Modlitw Proroka, kasty duchownych studiują tak zwaną Modlitwę Mniejszą. Zaś po latach studiów, tylko niektórzy spośród duchownych będą gotowi do zrozumienia Modlitwy Większej.

Modlitwa Mniejsza. Modlitwę Mniejszą zna każdy bohater o Profesji z grupy Duchownych, jeśli tylko poziom jego Umiejętności Teologia wynosi 4 lub więcej. Używając Modlitwy Mniejszej gracz zwiększa dwukrotnie liczbę Punktów Sukcesu, osiągniętych w teście Modlitwy.

Modlitwa Większa. Zna ją bohater o Profesji Duchownego, jeśli poziom jego Umiejętności Teologia wynosi 6 lub więcej. Używając Modlitwy Większej gracz zwiększa trzykrotnie liczbę Punktów Sukcesu, osiągniętych w teście Modlitwy. Zastosowanie Modlitwy Większej kosztuje bohatera 1 Punkt Zmęczenia.

Ponadto zwykła Modlitwa osłabia Moc deviria o 1, Modlitwa Mniejsza o 2, zaś Większa o 4.

Krzyż. Jeśli bohater dzierży w ręce krzyż, jego Wiara w teście Modlitwy zwiększona jest o 3. Ponadto krzyż osłabia Moc deviria oraz Wolę Magiczną czarownika o 1.

Modlitwy pomagają także w innych sytuacjach, gdy bohater odwołuje się do swej Wiary by pokonać lęk czy wykrzesać z siebie jeszcze trochę siły w zmaganiach z mocami deviria. Test Wiary należy wykonać przed testem Opanowania lub Wytrwałości, jeśli bohater walczy z demonem, czarownikiem lub zmaga się z wpływem Ciemności. Jeśli test Wiary zostanie zdany, PT testu Opanowania / Wytrwałości zmniejsza się o 2.

Błogosławieństwa

Ludzie, którzy dzięki ogromnej Wierze oraz nadludzkiemu poświęceniu i trudowi już za życia wspięli się tak blisko Jedynego, że zyskali Jego Błogosławieństwo. Kościół nazywa ich Świętymi. To ludzie, którzy kończą swą próbę jeszcze za życia, natomiast po śmierci trafią od razu przed oblicze Jedynego i zamkną swój cykl powrotów do świata żywych. Święci są niemal całkowicie odporni na działanie magii, bowiem oprócz Wiary, która ich chroni zyskują jeszcze ochronę ze strony Jedynego.

Święci mogą udzielać Błogosławieństw zwykłym ludziom, choć jak uczy historia przypadki takie należą do rzadkości. Nie bez powodu Jedyny pozbawił ludzi ich mocy i wydał na pastwę demonów i magii, poddając wielkiej próbie.



Kościół wierzy, że Błogosławieństw mogą udzielać także duchowni - choć słabszych, o mocy zgodnej z osiągniętym stopniem święceń: najwyższe będzie pochodzić od Papieża, słabsze od Biskupów i tak dalej.

Moc Błogosławieństwa osłabia czary i odstrasza demony. Jeśli czarownik rzuca zaklęcie w obecności człowieka pobłogosławionego lub wyświęconego kapłana, otrzyma dodatkowe utrudnienie do testu czaru: obecność księdza to +5 PT, biskupa +10 PT, zaś Błogosławieństwo samego Jedynego, którym obdarowuje Świętych to +40 PT.

Jeśli deviria występuje przeciwko pobłogosławionemu człowiekowi, należy wtedy podzielić siłę Błogosławieństwa przez 10 - o tyle punktów spada Moc deviria w walce i zmaganiach ze świątobliwym mężem.

Relikwie

Relikwie, czyli szczątki Świętego, lub choćby jego atrybut, który towarzyszył mu w misji posiadają zazwyczaj ogromną i świętą moc, która potrafi sama z siebie niweczyć nawet potężną magię i odpędzić siły Ciemności. Taki przedmiot jest całkowicie przesiąknięty Wiarą, którą posiadał Święty i stanowi dla Kościoła bezcenny skarb. Najczęściej Relikwie przechowywane są w słynnych katedrach, gdzie ściągają pielgrzymki wiernych. Potężne Relikwie pozwalały nieraz zwyciężyć armię niewiernych i ocalić ludzi przed działaniem przeklętej magii.

Obecność Relikwii podnosi automatycznie PT wszelkich testów czaru, które rzucane są w jej pobliżu. Te, które emanują największą mocą utrudniają rzucanie zaklęć o +30 PT, a niektóre nawet o +50 PT. Najczęściej zaś będzie to moc około +5, +10 lub +20 PT.

Ponadto Relikwie osłabiają Moc deviria - o tyle punktów, ile wynosi siła Relikwii podzielona przez 10.

Spotkania z deviria

Dzięki Modlitwom i rozkazom wydawanym w imię Jedynego ludzie mogą zapanować nad deviria albo chociażby zatrzymać je lub odegnać. Także niektóre demony dzięki swej Mocy mogą spróbować spętać człowieka lub deviria i zdobyć nad nim władzę.

Przyzywanie demonów i spotkanie z deviria

Przy spotkaniu z demonem należy pamiętać o teście Agresji, by sprawdzić na ile demon skłonny jest do układów, a na ile wściekły lub głodny. Jeśli wśród ludzi jest czarownik, Agresja demona będzie mniejsza o 1K6, chyba, że czarownik uwięził (lub próbował uwięzić) demona w kręgu lub za pomocą zaklęcia. Niektóre demony można zjednać przygotowując dla nich ofiarę - MG decyduje, czy w danym przypadku okaże się to skuteczne i Agresja zmniejszy się o 1K6.

W przypadku przyzywania Demona Służalczego, zaraz po jego przybyciu wykonuje się test Posłuchu (rzut 3K20). Jeśli test zostanie zdany, demon z własnej woli pomoże magowi i spełni jego oczekiwania. Jeśli zaś test nie będzie zdany, trzeba w normalny sposób zapanować nad przywołanym deviria.

Warto też dodać, że podczas przywoływania demonów nie wystarczy, by tylko mag zabezpieczył się wewnątrz ochronnego kręgu, bowiem jeśli demon okaże się wściekły, zaatakuje z pewnością wszystkich nie chronionych zaklęciem.

Demon (str. 167)

Ponadto przy spotkaniach z ohydnymi lub potężnymi deviria należy pamiętać o testach Przerażenia lub testach Lęku.

Pakty z demonami

Niektóre potężne demony i bóstwa Ciemności dobijają czasem targu z czarownikami. W zamian za Duszę obdarzają maga swoją opieką lub którąś z mocy. Przykładowo, jeśli udałoby się czarnoksiężnikowi dostać przed oblicze jednego z książąt podziemnego świata i uzyskać u niego posłuch, w zamian za część Duszy (np. 5 punktów Duszy, a następnie kolejne 2 co roku) otrzyma jego opiekę (np. +3 do Woli Magicznej podczas odpierania czarów i zmagań z demonami) i dodatkowo jakąś moc, np. krzesania iskier palcami. Za potężniejsze moce demonów przyjdzie zapłacić nawet i 20 Punktów Duszy. Czarownik może też uzyskać dzięki paktowi zdolność wzywania swego demonicznego władcy bez odprawiania rytuału, w każdej chwili lub tylko w określonych okolicznościach (np. w nocy albo na szczycie góry).

Gdy czarownik jest związany paktem z jakimś demonem, inne mogą to wyczuć, a czasem nawet rozpoznać dokładnie znak demona - niewidzialną pieczęć. Czy uznają przez to czarownika za swego, czy wręcz za wroga, jeśli demony darzą się wzajemnie nienawiścią – nie da się przewidzieć. Zwrócenie się do kolejnego deviria by zawrzeć inny pakt jest o tyle ryzykowne, że wiele z demonów nie toleruje dzielenia się swoimi niewolnikami. Tak było w czasach przed Prorokiem, tak jest i dziś – każdy poganin służy tylko swemu mrocznemu władcy i nikomu więcej. Mag może zdecydować się w takim przypadku zerwać poprzedni pakt, ale tamten demon z pewnością wpadnie wtedy we wściekłość i jeśli tylko zdoła, zemści się straszliwie.

Zmaganie woli

Niektóre demony, a także czarownicy potrafią bez używania czarów, a jedynie za sprawą swej Mocy lub Woli Magicznej zaatakować ofiarę i spróbować ją opanować. Zaś ludzie w podobny sposób, lecz za pomocą Modlitwy mogą sprawić, by deviria kuliły się przed siłą Wiary i chwałą Jedynego.

W sytuacjach, gdy jedna ze stron rozpocznie zmagania oparte na Mocy, Woli Magicznej lub Wierze, należy wykonać test przeciwstawny tych Współczynników (w teście tym nie używa się żadnych Umiejętności). Zależnie od różnicy w Punktach Sukcesu przewagę zdobywa jedna lub druga strona.

Każdy test Zmagania woli kosztuje obydwie strony 1 Punkt Zmęczenia. Dodatkowo możesz poświęcić 3 punkty Zmęczenia i otrzymać dzięki temu 1 Punkt Sukcesu (nie można w ten sposób uzyskać więcej niż 3 PS).

Przewaga do 9 PS oznacza remis.

Odegnanie deviria. Od 10 do 15 PS w przypadku klęski deviria oznacza, że pomiot Ciemności został pokonany i odegnany. Powrócić będzie mógł nie wcześniej, niż dopiero następnej nocy, przy czym za przegrany pojedynek otrzyma karę +1 PT do wszystkich testów przeciwko temu, kto wygrał.

Spętanie. Jeśli to demon osiągnął sukces z przewagą od 10 do 15 PS, zdobywa on częściową kontrolę nad swą ofiarą – każda czynność przeciwna woli demona obarczona jest PT 5. Podobnie, jeśli walka toczyła się między czarownikiem i zwykłym człowiekiem.

Przewaga 16 PS lub więcej oznacza całkowite opanowanie przeciwnika. Zniewolony człowiek lub demon zachowuje pełną świadomość, jednak porusza się tak jakby unieruchamiały go niewidzialne więzy: każda czynność wykonywana wbrew woli zwycięzcy obarczona jest PT 10. Jeśli pojedynek wygrał człowiek, może on w tej sytuacji także odegnać devi-



Lamaśtu, władca bóstw, księżyca [rys. Mś]

ria, identycznie jak przy mniejszej przewadze, tyle, że przy następnym spotkaniu demon otrzyma karę +3.

Zwycięzca może utrzymywać przeciwnika w spętaniu dopóty, dopóki starczy mu sił, płacąc 1 Punkt Zmęczenia co godzinę.

Rozkazy. Ponadto spętanemu przeciwnikowi można wydawać rozkazy. Sprzeciwienie się rozkazowi powoduje męki, równoznaczne z otrzymaniem Draśnięcia, Lekkiej rany lub też Ciężkiej - zależnie od woli rozkazującego. Jednak każda zadana w ten sposób rana pozwala na próbę wyswobodzenia się – wykonać należy ponowny test Zmagania woli, przy czym spętany otrzymuje +1 PT za każdą kolejną próbę uwolnienia.

W przypadku prób zapanowania nad zwierzęciem lub odegnania go, ewentualne zwycięstwo zwierzęcia nie powoduje wymienionych konsekwencji. Aby w ogóle więzić przeciwnika, istota musi posiadać odpowiednią inteligencję. Podobnie, aby uwięziona istota wykonała rozkaz musi go zrozumieć. Im istota prostsza, tym mniej podatna na działanie Mocy i Wiary. Owady zupełnie nie odczuwają ich wpływu, nie mają bowiem ani rozwiniętego ducha, ani umysłu.

Większość zwierząt i słabych demonów posiada Moc na poziomie 10, silne demony mają w granicach 16 Mocy., a niezwykle potężne około 25. Współczynnik Mocy w przypadku bóstw Ciemności dochodzi do 40.

Zaklinanie demonów

Dobrze przygotowany czarodziej rzadko kiedy wystąpi przeciwko demonowi bez odpowiednich zaklęć, które uprzednio przestudiował i przygotował. To przede wszystkim czary zaklinania demonów zapełniają karty grimuarów, obok formuł ich przyzywania. Dla każdego demona znać trzeba odpowiednie zaklęcie, nie ma bowiem uniwersalnych, które jednakowo więziłyby każdego deviria. Jedne są mniej skuteczne, inne bardziej, czasem można nawet odnaleźć kilka zupełnie różnych czarów odnoszących się do tego samego demona.

Czary zaklinania demonów zwiększają Wolę Magiczną podczas testu Zmagania woli – te słabsze o 1 czy 2 punkty, silniejsze o 3, 4 lub 5.

Kręgi do spętania deviria

Oprócz zaklęć przeciwko demonom znaleźć można także schematy kręgów magicznych, które osłabiają Moc deviria gdy tylko zechce się z takiego wyrwać. Podobnie jak w przypadku zaklęć, dla każdego demona znać trzeba właściwy krąg, inne bowiem nie będą skuteczne.

Słabsze z kręgów zmniejszą Moc deviria tylko o 2 lub 4 punkty, za to silniejsze mogą niemal całkowicie unieruchomić demona, gdy tylko znajdzie się w ich obrębie – Moc spadnie o 10 lub nawet 20 punktów, zależnie od tego, jak potężny jest czar. Krąg ogranicza Moc tylko w teście Zmagania woli, zaś nie zmniejszy jej, jeśli demon będzie próbował czarować. W takim przypadku, jeśli nie chce pozwolić na czar demona, może bez przeszkód ukarać spętanego deviria w identyczny sposób, jak opisano przy okazji Rozkazów.

Reguły dotyczące Zmagania woli obowiązują także w przypadku przetrzymywania demona w kręgu.



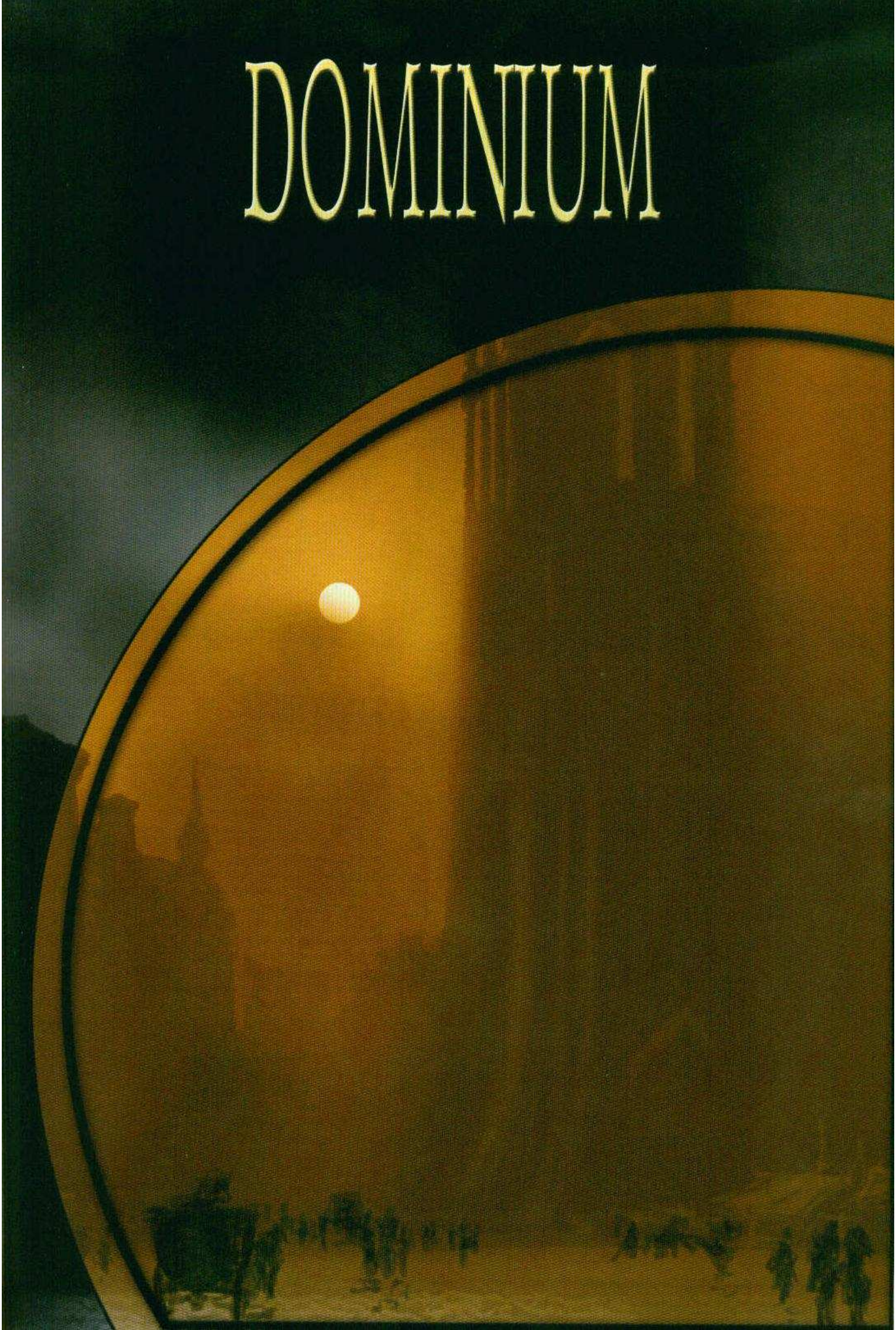
Opętanie

Jeśli Moc deviria jest większa niż ilość Punktów Duszy danego człowieka, wtedy wygrany przez demona test Zmagania woli oznacza Opętanie. To, ile świadomości i władzy nad ciałem pozostawi człowiekowi zależy wtedy zupełnie od woli demona. Może on przejmować całkowitą kontrolę nad nieszczęśnikiem kiedy tylko zechce. Opętany może być całkowicie świadomy sytuacji i patrzeć, jak jego ciało słucha rozkazów jakiejś potężnej istoty Ciemności. Może też tracić zmysły zupełnie i nie pamiętać w ogóle tych okresów, gdy kontrolowany był przez demona.

Opętanie nie oznacza w żadnym razie panowania nad Duszą, czy jej odebrania. Demon do samego końca nie może tknąć Duszy wbrew woli człowieka. Władzę może posiąść jedynie nad ciałem. Tylko sam człowiek może dobrowolnie oddać swą Duszę Ciemności.

Egzorcyzmy. Aby wypędzić demona z ciała ofiary, duchowny musi wygrać z demonem test Zmagania woli. Jednak w trakcie egzorcyzmu uważać trzeba na opętanego, by demon nie wyrządził jego ciału zbyt wielkich szkód, może bowiem zechcieć je zniszczyć. Deviria może też opuścić ciało opętanego na długi czas i powrócić dopiero wtedy, gdy ofiara znów będzie sama i bezbronna. W takich przypadkach użyć trzeba specjalnych Modlitw, aby demona sprowadzić wpierw na miejsce, a następnie się z nim rozprawić lub chociaż odegnać, a ofiarę opętania zabrać w uświęcone miejsce i odtąd strzec przed Ciemnością. Dopóki demon żyje, jego ofiara nigdy nie będzie całkowicie bezpieczna.

DOMINIUM





Historia Dominium

Oto poniżej fragmenty z „Historii Dominium", spisanej przez mistrza Alberta de Dominio w roku 1575, na królewskim dworze Cynazji i na życzenie miłościwie panującego króla Jeremiego, w podarku dla najjaśniejszego pana, Cesarza Wolfganga.

1500 LAT TEMU

Aby zrozumieć, czym jest dzisiejsze Dominium, czym są nauki Proroka oraz jaka jest geneza odwiecznej wojny z Valdorem, trzeba cofnąć się w historii naszego świata o półtora tysiąca lat.

Niewielu współczesnych ludzi potrafi sobie wyobrazić, czy uwierzyć, jak naprawdę wyglądał świat przed półtora tysiącem lat. Nie było wówczas Kary ani Kordu, Kartiny, Agarii czy Matry. Nie było krajów, jakie znamy dzisiaj, nie było Dominium, a ludzie nie byli jak dziś wolni. Światem rządziły demony i bestie, o jakich dziś tylko wspomina Kościół malując obraz najgorszych bóstw Ciemności; potwory, jakimi straszy się dzieci opowiadając o Valdorze; stwory i duchy, jakich poszukują przeklęci czarnoksiężnicy. Wśród stworów tych panowało jedno tylko prawo – prawo siły. Więziły się wzajemnie, zabijały i niewoliły, żyjąc niczym w parodii dzisiejszego świata. Olbrzymie maszkarony mieszkały w świątyniach pośród dżungli, borów i pustkowi. Panowały za pomocą magii i potężnych, diabelskich mocy nad ludźmi. Ówczesne krainy mogłyby przywodzić na myśl współczesnemu człowiekowi szalone obrazy artystów, przedstawiające wizję piekła.

Na najniższym szczeblu tej drabiny znajdowali się ludzie, którzy jak jeden wiedli żywot niewolników potężnych bestii. Niewiele było lichszych stworzeń, które mogły by być podległe jeszcze ludziom. I tylko nieliczni z ludzi władali magią na tyle potężną, by równać się ze stworami wypełzłymi z ciemności. Piekielny świat trwał w swoim chaosie od niepamiętnych czasów, a jako że nikt w ówczesnych czasach nie bdał historii, oczywistym było dla ludzi, że to stan naturalny i że tak było od zawsze.

Największymi krainami rządziły istoty, które przez wszystkie inne uznawane były za bogów. Przerażające potwory, z których żaden nie mógłby zostać opisany ludzkim językiem ani przedstawiony na obrazie ludzką ręką. Potem następował długi łańcuch zależnych, mniej i bardziej potężnych istot, podobnie jak dziś w naszym świecie za królem podążają książęta, za nimi zaś hrabiowie, baronowie i mniejsza szlachta. Nawet słabe demony narzucały swoją wolę ludziom i czyniły ich swoimi niewolnikami, bo taka jest natura wszystkich demonów, które prosto z dusz ludzkich czerpią siłę. Najpodlejsze z diabelskiego pomiotu posiadały choćby i jednego niewolnika, który im służył, zaś piekielnym władcom usługiwały tysiące, zarówno ludzi jak i podłych demonów. Niewolnicy wznosili pieśni do swoich panów, dbali o ich zachcianki oraz o wszystko, co tylko było dla bestii trudne. Jedne musiały być noszone w lektykach, inne osłaniane przed światłem, namaszczane, skrapiane wodą czy też karmione ludzkim mięsem – trudno w opisach dawnego świata, które odczytujemy z Katedralii, znaleźć dwa podobne wzajem do siebie potężne demony. Każdy był zupełnie inny od reszty, inne posiadał moce i inne ograniczenia.

W zamian bestie użyczały niewolnikom cząstki swoich mocy, która była dla ludzi wielkim skarbem i pozwalała napełniać żołądki czy wygrywać wojny z sąsiednimi plemionami i kultami. Jedno plemię posiadało dzięki temu władzę nad ogniem, inne potrafiło przemieszczać się z miejsca na miejsce w mgnieniu oka, albo panować nad zwierzętami czy też czynić swoje ciało odpornym na rany. Magicznych mocy było na świecie tyle co stworów Ciemności. Do dziś przeklęci czarownicy odszukują w zakazanych księgach lub u dzikich, prymitywnych ludów z pogranicza Dominium owe pradawne niewolnicze rytuały, odprawiane by pozyskać moce zapomnianych i wygnanych demonów. Te nieene dążenia zwiemy magią.

Tak wyglądał świat przez długie tysiąclecia, aż do czasów Proroka. Każde plemię skupiało się wokół jakiegoś nieludzkiego bóstwa, czy był nim wielki czarownik, duch, przeklęte miejsce czy krwiożercza bestia z zapomnianych czasów. Bóstwa te broniły swoich ludzi, obdarzały ich mocami, czy też trzymały w terrorze, walczyły z patronami sąsiadów, przyjmowały ofiary i składane im dary. Odciskała się na każdym calu życia danej społeczności, odzwierciedlając się w posągach, wyznaczając porządek dnia i nocy. Każda silniejsza od człowieka istota znajdywała swoje dominium, żerując na ludziach. Na nich zaś żerowały istoty jeszcze potężniejsze. I było to normalne, taki był odwieczny porządek świata. Aż do nadejścia Proroka.

Przebudzenie Proroka

Prorok był takim samym człowiekiem, jak każdy z nas. Przyszedł na świat w starożytnym mieście Ballar, leżącym na terenie dzisiejszej Santii. W czasach Proroka, Ballar było potężnym miastem w dominium demona czczonego jako Złoty Bóg. W samym mieście władzę sprawował w jego imieniu ludzki król-czarownik o imieniu Nergal. Nieopodal Ballaru stała (i do dziś stoi) prastara katedra Rodian, zwana Balla. Jednak, jako że żadne stworzenie z wyjątkiem ludzi nie potrafiło się do niej zbliżyć, zazdrosne demony zabroniły swoim niewolnikom tam przebywać. Kara dla śmiałka, który złamałby to odwieczne prawo była straszliwa, dalece gorsza od śmierci. Złoty Bóg był okrutnym władcą, jednak tak potężnym i jednocześnie przebiegłym, że dzięki jego mocy miasto Ballar, jak i całe jego dominium roztaczało władzę nad sąsiednimi krainami, rządzonymi przez pomniejsze demony i bestie, a także przez czarowników, opływając we wszelkie dobra, o jakich tylko można zamarzyć.

W takim oto kraju i w takich czasach, w roku pierwszym naszego kalendarza przyszedł na świat Prorok - syn króla Nergala, a miał król przed nim trzy córki, a także trzy kolejne, po narodzinach jedynego syna. Dzieciństwo i młodość Proroka były niczym sen, bez wiedzy i zrozumienia rzeczy, które dane mu było uzyskać dopiero po 25 latach życia. Podczas gdy jego ojciec władał miastem i służył swojemu władcy, zaś sześć jego sióstr zasiliło harem demona, Prorok błądził nie znając prawdy - jak wszyscy wówczas ludzie.

Przez wiele lat Prorok toczył uczone i zawiłe dysputy z piekielnym władcą Ballaru, który to wreszcie znalazł sobie wśród ludzi godnego kompana do zawiłych, przekraczających ludzkie pojmowanie wywodów. Mijały lata, zaś Prorokowi nie dane było choćby na mgnienie opuścić wnętrza pałacu. Pewnego dnia Prorok sprzeciwił się nakazowi swego władcy i ujrzał go w czasie, gdy żadne ludzkie oko nie miało prawa go oglądać. Kara była tylko jedna – pożarcie przez demona. Uciekł zatem Prorok i po raz pierwszy od wielu lat opuścił Pałac. To, co ujrzał – krwawe rządy, wszechobecne zło i niewola, przekreśliły w jednej chwili wartość wszystkich lat przeżytych w pałacu demona. Musiał jednak ujść spod władzy Złotego Boga. I tak Prorok schronił się w Katedrze Balla.

Gdy tylko ujrzał Prorok najbardziej tajemnicze ze starożytnych pism – nigdy dotąd nie odczytane dziwne hieroglify



i freski, gęsto pokrywające ściany pradawnej Katedry, zrozumiał to pismo i zaczął czytać. To, co wyczytał w najstarszym z ziemskich przekazów, zmienić miało jego samego, a w następstwie - porządek całego świata. Na ścianach Katedry bowiem zapisana była historia Rodian, a co za tym idzie, objawiona została Prorokowi prawda o zapomnianym przez tonący w przekleństwie i demonicznej niewoli świat Jedynym Bogu. Prorok poznał Jedynego, uwierzył w niego i pokochał prawdziwego Boga, stworzyciela ludzi i wroga demonów. Tam też poznał Prorok prawdziwą naturę bestii, uznawanych dotąd przez ludzi za bogów. Dowiedział się, czym są demony i skąd pochodzą. Poznał historię stworzenia Rodian i złych deviria, upadku tych pierwszych oraz pochodzeniu ludzi. Poznał przy tym, co nie mniej ważne, część zapomnianej, starożytnej wiedzy.

A oto historia Rodian...

Historia stworzenia i upadku Rodian oraz powstania ludzi

U zarania czasu Jedyny Prawdziwy Bóg przybył do świata zamieszkałego przez chaotyczne bóstwa Ciemności i stworzył tu ziemski świat, na nim zaś następnie powołał do życia Rodian, swoje doskonałe dzieci. Widząc to starzy bogowie nocy poszli w jego ślady, każdy z nich począł tworzyć swoje dzieci. Wszystkie one były jednak plugawe jak sama Ciemność i bezduszne, wszystkie one to deviria.

Z czasem Starzy bogowie zapomnieli o swoich dzieciach i wrócili do poprzedniego, chaotycznego stanu. A zapomniane deviria zamieszkały obok Rodian. I żyli obok siebie Rodianie i deviria ale nie było między nimi przyjaźni ani zrozumienia. Rodianie byli doskonalsi, lepsi i silniejsi. Spychali stopniowo pomiot starych bogów pod ziemię i tam więzili. Byli dziećmi Jedynego, a ziemski świat stworzony przez Niego, do Niego należał. Jednak nigdy żaden deviria nie ujrzał Jedynego. Tylko Rodianie czuli Jego obecność w stawianych ku Jego czci olbrzymich Katedrach.

W czasach, gdy większa już część deviria zepchnięta została głęboko pod ziemię, zaczęły one obmyślać zemstę. Nie były tak mądre jak Rodianie, za to miały w sobie niezmierzone pokłady nienawiści i podstępu. Użyły swych mocy, by przywołać jednego ze swoich stwórzycieli - a był to ten, który w przyszłości stać się miał największym wrogiem ludzi i ojcem wszystkich cliów, nazwanym Kusicielem, Arcydiablem lub Złym. Gdy Kusiciel odpowiedział, deviria zabrały się do pracy, by utkać podstęp na dumnych Rodian. Wtedy też kilku z Rodian, którzy ujrzeli Kusiciela, padło przed nim na twarz i oddało mu hołd, stając się przeklętymi po stokroć, odwrócili się od Jedynego i stali narzędziem planu deviria. Gdy wszystko było gotowe, deviria zwrócili się do Rodian: skoro powstaliście pierwsi i jesteście od nas lepsi, a wasz Bóg was nie opuścił, tak jak nasi bogowie nas opuścili, to powiedzcie, gdzie jest ten wasz Bóg?

I w rzeczy samej, zaczęli Rodianie szukać. A jako, że nikt nigdy nie ujrzał Jedynego, zaś ujawnić mógł się jedynie w Katedrach, do których wstęp mieli tylko Rodianie, nigdzie nie mogli Go wskazać deviria. Deviria kpili i szydzili.

Rodianie poczęli szukać sposobu na ukazanie Jedynego oczom deviria, aby tamci ostatecznie pojęli jak sami są marni. Dumny ród wytężał wszystkie swoje moce, lecz na próżno. Ziarno zasiane przez deviria i przeklętych Rodian poczęło kiełkować: Rodianie zaczęli szukać sposobu na sprowadzenie Go na świat, pomiędzy zarówno Rodian jak i deviria. W poszukiwaniach tych zaoferowali swą pomoc chytrzy deviria, ucząc Rodian swojej magii, która pochodzi od mocy ich stwórzycieli, chaotycznych bóstw nocy. W końcu znaleźli sposób, pewien rytuał - a był on podsunięty przez deviria, którzy posłużyli się kilkoma przeklętymi Rodianami, którzy pokłonili się Kusicielowi. Pułapka została zastawiona.

Gdy zebrali się Rodianie i deviria, odprawiono bluźnierczy rytuał, mający przyzwać Jedynego. Gdy dobiegł końca, wydawało się, że ów zakończył się po myśli Rodian. Gdy niebo się otwarło i wyjrzała z niego kosmiczna twarz, zarówno deviria jak i Rodianie padli na twarz i pokłonili się we czci.

Pułapka została zamknięta, ponieważ ten, który się ukazał, był to nie Jedyny, a Kusiciel, przeklęte bóstwo zła i Ciemności. I to jemu pokłonili się wszyscy Rodianie, a jak wiemy - z czci niewolników czerpią demony swoją siłę.

Wtedy rozgniewał się Jedyny. Rozgniewał straszliwie i ukarał zarówno Rodian, jak i Kusiciela. Odwrócił się od Rodian, zniknął z Katedr, zabrał im moce. Fałszywego boga zaś zrzucił na ziemię na zawsze. I odszedł.

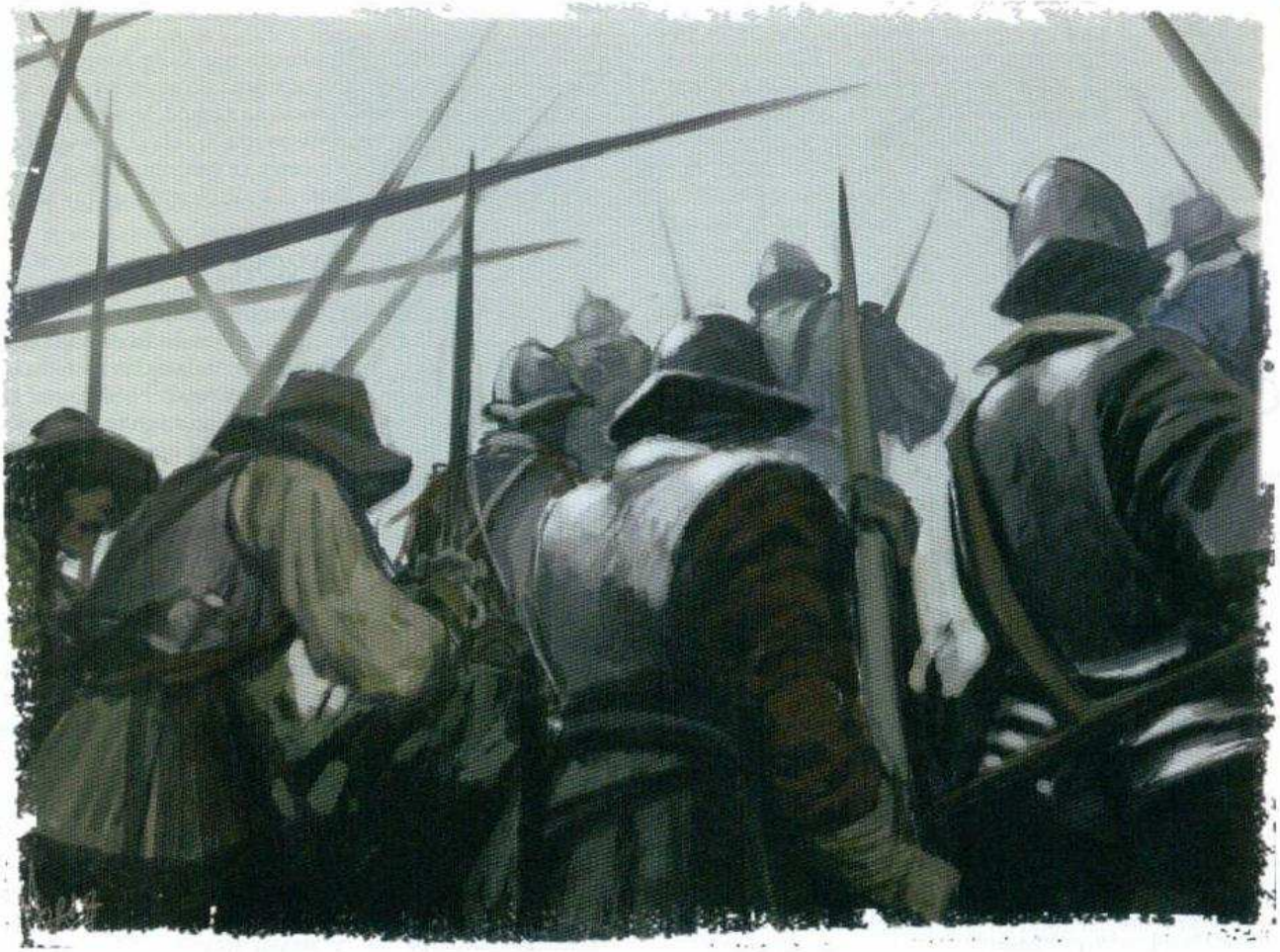
Kusiciel runął na ziemię, pośród pozbawionych mocy Rodian. Zagniewany, poprzysiągł zemstę. Jednak w żaden sposób nie mógł Rodian unicestwić, bowiem ich dusze były nieśmiertelne. Otworzył więc podziemia i wypuścił na świat uwięzione dotąd deviria, dzieci starych bogów, a te rozpełzły się we wszystkie strony.

Rodianie zaplakali, dostając się w jarzmo demonów i ich magii. Błagali Jedynego o przebaczenie, dzień za dniem, rok za rokiem. I Jedyny wrócił jeszcze raz do Katedry, by dać upadłym Rodianom, czyli ludziom szansę odkupienia: jako że przez wieki Rodianie posiadali swoje moce i władzę nad demonami, a i tak dali się im zwieść, odwrócili się od Jedynego i pokłonili bóstwu nocy, tak teraz pozbawieni mocy będą żyli w jarzmie deviria i sami wywalczyć muszą swą wolność na nowo, odwrócić się od potężnych demonów i wrócić do Jedynego. Gdy odrzucą złudne moce deviria - ich magię, gdy nie bacząc na cenę cierpienia, poświęcenia i życia wyzwolą się spod niewoli, otworzą sobie drogę z powrotem, by wiecznie żyć u boku Jedynego, a deviria znikną na zawsze.



Krucjata

Równo rok spędził Prorok w Katedrze Balla, zgłębiając starożytną wiedzę, poznając prawdę i wołając Jedynego. W końcu opuścił prastare mury i ruszył z powrotem do rodzinnego miasta, zaś pomniejsze demony towarzyszyły jego drodze szydząc i zacierając ręce na myśl o karze, jaka na niego czekała ze strony Złotego Boga. A szedł Prorok z zamiarem, jakiego dotąd nawet w najbardziej szalonych snach nikt nie śmiałby pomyśleć - unicestwienia Złotego Boga. Tymczasem demony wyjawiały mu dla udręki nowiny o tym, co miało miejsce



Bitwa pod Ognistą Górą [rys. TJ]

podczas jego wygnania. Oto Złoty Bóg w gniewie zabił króla Nergala, zemścił się też straszliwie na sześciu siostrach Proroka, pozostawił jednak przy życiu wydanych przez nie na świat swoich piekielnych potomków.

Gdy Prorok przybył na ulice miasta, stanął naprzeciw bóstwa, a tłum zebrał się wokół - zarówno ludzi, jak i demonów. Gdy arcydemon wypluł groźby, które zdjęły grozą wszystkich zebranych niewolników, Prorok podszedł do niego, i rzekł:

„Nie stworzył cię Bóg, jak mnie, jak mnie podobnych, jak ten świat. Jesteś tylko cieniem, a twoi stworzyciele cię opuścili. Nie masz w sobie życia wiecznego ani duszy, choć żyjesz dłużej niż ludzkie ciało. Gdy mnie zabijesz, nic mi się nie stanie, bo moja dusza jest nieśmiertelna i dopóki sam się przed tobą nie ugnę, nie masz nade mną władzy. Za to gdy ty zginiesz, nic pozostanie po tobie nie".

Demon zatrząsł się z przerażenia, a Prorok wydobył miecz i przekłuł go. Ten resztkami sił próbował wśliznąć się w jakąś szparę w mroczne rejony piekieł, lecz nie zdążył - i rozsypał się w proch na zawsze. Nastąpił koniec panowania Złotego Boga w Ballarze i początek panowania tam człowieka, jednocześnie był to zalążek przyszłego Imperium Doru, początek największej w dziejach ludzkości krucjaty. Koniec epoki demonów, początek epoki ludzi.

Mieszkańcy Ballaru zostali uwolnieni spod panowania piekielnego władcy, jednak tym samym utracili swoje magiczne moce i wielu z nich miast cieszyć się z wolności i chwalić Proroka, zapłakało nad swym losem albo zgoła zapałało gniewem. Prorok, będący teraz prawowitym królem, a jednocześnie wyzwolicielem Ballaru i byłego dominium Złotego Boga, wstrzymał się z osądzeniem podżegaczy. Uwierzył, że tylko prawda, jaką poznał w Katedrze oddzieli ludzi godnych łaski Jedynego od reszty, upadłych i na wieki potępionych, którzy tylko ciałem przypominają ludzi, zaś wewnątrz są puści jak deviria, bowiem w swym upadku utracili już duszę, świętą i nieśmiertelną cząstkę Jedynego. Tak też zrobił - długie tygodnie trwały nauki Proroka i wielu Ballarczyków przebudziło się, zapałało gniewem do podstępnych demonów, poprzysięgło walkę o wyzwolenie swoich braci. Mędrcy poczęli rozmyślać nad naturą piekielnych istot i drogami do ich pokonania. Połowa zaś mieszkańców pozostała głucha, drwiąc z nauk Proroka i wznosząc groźby. Wielu powróciło do odprawiania rytuałów, by pozyskać nad sobą nowego nieludzkiego władcę, który obdarzyłby ich magicznymi mocami. I tak prawda oddzieliła nawróconych od przeklętych. Wtedy Prorok nakazał przeklętym opuścić krainę, by swoimi niecnymi praktykami przestali wzywać w jej obręb demony i kalać uwolnioną od ich wpływu ziemię. Przeklęci czarownicy jednak nie opuścili Ballaru, miast tego rozgorzała wojna. Trwała noc, dzień i noc, zaś o świcie nie pozostał przy życiu ani jeden przeklęty Ballarczyk, mimo że wspierali się w walce magią demonów. Nic to im nie pomogło, bowiem wojna rozegrała się nie tylko na miecze, gdzie obie strony były sobie równe, ale też w sercach i duszach. Tu zaś wygrał Prorok i ci, co stanęli u jego boku.

Tak rozpoczęła się wielka krucjata Proroka, który w ten sam dzień opuścił Ballar i wyruszył ze swą armią na zachód, a następnie na północ i wschód, niosąc wszystkim ludziom prawdę i wyzwolenie, zaś wszelkim deviria zgubę.

Trzydzieści lat trwał mozolny pochód armii Proroka, a zatrzymał się on dopiero na wzgórzu Rangran, na terenie dzisiejszego Kordu, gdy posłańcy przynieśli niepokojące wieści z dalekiego zachodu. Otóż wygnane dawno temu demony zaczęły wracać na ziemie wyzwolone, które armia zostawiła za sobą wiele lat temu. Prorok zatrzymał swoją armię i na wzgórzu Rangran wzniósł miasto, które nazwał Dor, co w doryjskim znaczy „człowiek".

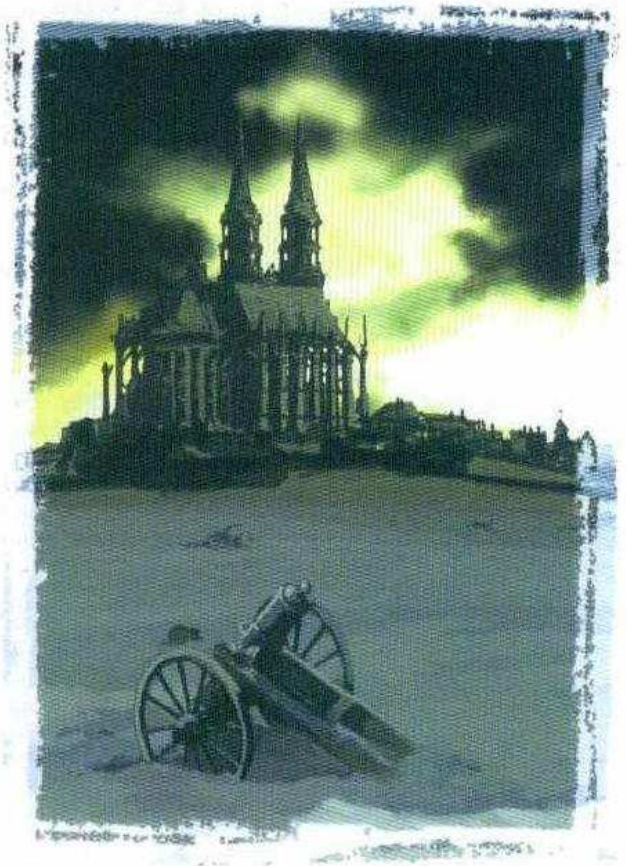
Zakończyła się pierwsza krucjata, która trwała trzydzieści lat, zaś kolejne lata, jak postanowił Prorok, miały scemento-

wać wszystkie podbite krainy i wyzwolonych ludzi, by utworzyć jednolite imperium, Imperium Dor, czyli imperium ludzi. Tak więc pozostawił Prorok część swych wojsk i dowódców w Dorze, sam zaś z głównymi siłami zawrócił po swoich śladach i ruszył na zachód, kolejno odwiedzając ludzkie kraje swojego dominium, wysłuchując wieści od poddanych mu królów i zbierając najświetniejszych miejscowych rycerzy i wodzów. Trzy lata zabrała armii droga powrotna do miejsca, skąd pierwej wyszła. Deviria, które od kilku lat ponownie zaczęły nękać granice pierzchały na samą wieść o powrocie Proroka lub ginęły pod mieczami ludzkiej armii. I tak Prorok powrócił do swojej rodzinnej krainy i powtórnie odwiedził katedrę Balla.

Odejście Proroka

Gdy Prorok odwiedził po raz drugi Katedrę Balla, dźwigał już na swoich barkach ponad pół wieku doświadczenia. Kolejne dziesięć lat zajęło mu spisanie rodiańskiej wiedzy, a jako że była ona trudna i hermetyczna, spisał następnie wiele ksiąg komentarzy. Tak powstały najświętsze księgi Wiary: Katedralia oraz komentarze zwane Księgą Prawdy, obie w języku starodoryjskim, czyli języku Proroka. A jako, że prawda po doryjsku wymawia się „kara", taką też nazwę przyjęła Księga Prawdy, zaś wieki później wyznawcy Jedynego Prawdziwego Boga poczęli o sobie mówić Karianie. Zresztą od tego właśnie słowa pochodzi również nazwa kraju założonego niemal tysiąc lat później przez doryjskich templariuszy – Kara.

Tymczasem trzej synowie Proroka wyrośli na potężnych wojowników i wielkich wodzów. Najstarszy o imieniu Boecjan stał się wodzem całej armii i podczas, gdy Prorok zgłębiał tajniki prawdy w Katedrze Balla, ten w jego imieniu poprowadził nową krucjatę, tym razem na zachód i południe. Drugi syn, Saolom, jako największy z mędrców imperium, towarzyszył Prorokowi w poznawaniu rodyjskich tajemnic. Zaś trzeci, najmłodszy syn, którego imię zostało później wytarte z wszystkich kronik, wyruszył w krainy deviria, by zebrać jak największą wiedzę o wrogu. Gdy wrócił, stał się największym znawcą deviria w całym imperium, a jego wiedza była nieoceniona.



Po dekadzie studiów i ukończeniu ksiąg Katedraliów i Kary, Prorok rozpoczął przygotowania do ostatecznej krucjaty, tym razem skierowanej prosto na zachód, lecz nie lądem a drogą morską przez Ocean Wewnętrzny. Zebrał największych i najwierniejszych spośród rycerzy, i z tysięczną armią, wsiadł na okręty i opuścił imperium. Jak się okazało, na zawsze.

Synowie Proroka

Jednak zanim wyruszył, wpierw uporządkował sprawy w imperium, by zostawić za sobą dominium ludzi silnym i zjednoczonym. Opieka nad państwem spoczęła na barkach dwóch synów Proroka, którzy z jego woli pozostali. Najstarszy z synów, Boecjan, wielki wojownik i wódz oraz spadkobierca korony Imperium, miał prowadzić dalszą wojnę o wyzwolenie ludzi. Na drugiego syna, Saoloma, mędrca i towarzysza Proroka w poznawaniu sekretów rodiańskiej przeszłości, spadła odpowiedzialność za wewnętrzne umocnienie Imperium oraz jego czystość we wierze. Trzeciego syna zabrał ze sobą - ten posiadał największą wiedzę o ludach Valdoru. I tak Boecjan zapoczątkował linię Cesarzy, zaś Saolom – Papieży. Obie dziedziczne, obie wywodzące się w prostej linii od Proroka.

Gdy Prorok ostatecznie opuścił ludzkie dominium, pierwszy Cesarz, Boecjan, wyruszył na północ, do miasta Dor, zaś pierwszy Papież, Saolom, pozostał na miejscu i wzniósł miasto Dorhast na zachodzie pasma Żelaznych Gór, a w nim katedrę Rodmont.

Gdy wiele lat później Cesarz toczył zażartą wojnę z silnymi ludami północy, Papież rozpoczął z Dorhast powolny pochód na zachód, w kierunku Półwyspu Pazura, by nawracać pogan własnymi metodami. Aby wspomóc go w misji, Cesarz przysłał mu na pomoc swego syna, Gonnara, jedynego prawowitego dziedzica linii cesarskiej, wraz z częścią swojej armii. I tak imperium zaczęło poszerzać swoje granice w obydwie strony, obejmując coraz większą część wybrzeża Oceanu Wewnętrznego.

Krucjata papieska zatrzymała się dopiero na Nordii, której wcale nie obce były nauki misjonarzy. Cywilizacja ta była niemal równie stara jak historia upadku Rodian i dysponowała ogromną, zapomnianą przez resztę ludzi wiedzą. Mieszkańcy tej krainy byli ludźmi i choć potrafili panować nad demonami niczym Prorok, byli pogrążeni w smutku. Dziś już wiemy, że Nordyjczycy to naród przeklęty, błagający Jedynego o przebaczenie, potomkowie owych Rodian, którzy jako pierwsi pokłonili się Kusicielowi i przyczynili się do upadku swojej rasy. Mimo bliskiego pokrewieństwa religii spotkanie dwóch ludzkich cywilizacji przerodziło się w końcu w wojnę, w której żadna ze stron nie zwyciężyła.

W owym czasie, od wyprawy Proroka na ocean minęło już dziesięć lat. I wtedy, po dziesięciu latach ciszy, do brzegów Dorhast przybił zniszczony okręt, z niego zaś zszedł na ląd Trzeci Syn Proroka, jedyny, który powrócił z wyprawy do Valdoru. Jego opowieść pominiemy milczeniem, bowiem jak się później okazało, były to tylko kłamstwa przeklętego zdrajcy.

Gdy Trzeci Syn powrócił, imperium było już podzielone między dwóch jego braci i nic dla niego tu nie pozostało. Jemu samemu zaś pisana była tylko chwała za Oceanem, u boku Proroka, nie zaszczyty ani jakakolwiek korona w imperium. Rozgoryczony, począł nurzać się w spiskach i intrygach, by znaleźć swoje miejsce tu, w dominium ludzi.

Tymczasem podczas wojny Papieża z Nordią, uwikłany w zasadzkę wódz armii, cesarski dziedzic Gonnar, zginął i tym samym przerwana została u samego początku linia cesarzy czystej krwi. Cesarz był już w owym czasie stary, zaś jego drugi syn był bękartem.

Gdy stary Cesarz umarł i nadszedł czas koronacji, intrygi Trzeciego Syna doprowadziły go do koronacji, jako czystej krwi syna Proroka. Już miał założyć koronę, gdy zdarzył się

cud. Oto, do sali koronacyjnej wkroczył przybyły z wyprawy zza oceanu stary rycerz Proroka o imieniu Dagobert. Nikt nie śmiał go zatrzymać. Ten stanął przed kandydatem i rzekł na głos, tak że wszyscy to słyszeli: Jesteś pomiotem deviria, każde twe słowo to trucizna kłamstwa i masz na swych dłoniach krew prawowitego Cesarza. Zdradziłeś swego ojca. Jesteś przeklęty.

Trzeci Syn na pierwsze słowa wybuchł gniewem, potem na jego twarzy odmalowało się przerażenie. I nagle padł trupem.

Po tym stary rycerz bez słowa opuścił salę koronacyjną. Nikt nie śmiał go zatrzymać, nikt go już nigdy więcej nie ujrzał i wszelki ślad po nim zaginął. Co więcej, nikt nie miał pewności, a szczególnie straże, czy ktoś taki w ogóle tu przybył.



Emisariusze przemierzający ziemie Dorii [ryc. TJ]

Jak się później okazało, Trzeci Syn, nazwany przez historię Czarnym Synem, spiskując i siejąc zamęt w zachodniej części imperium, zdradził cesarskiego dziedzica, Gonnara na rzecz pogan i z ich pomocą doprowadził go do śmierci. I tak rozgoryczenie Czarnego Syna ściągnęło zgubę na cesarską dynastię, i co za tym idzie, na długi czas zatrzymało ludzką krucjatę.

Cesarzem musiał zostać bękart zmarłego Boecjana, o imieniu Margog, a linia cesarska u samego początku została zachwiana.

Cesarstwo Doru

Począwszy od Margoga, kolejni Cesarze wespół z kolejnymi Papieżami z linii Saoloma, umacniali i poszerzali granice Cesarstwa Ludzi. Jednak imperium było pęknięte od środka, a impet krucjaty zniknął bezpowrotnie i teraz mozolna walka o każdą piędź ziemi opłacana była krwią wielu znakomitych rycerzy. Wojna z Nordią dobiegła końca, Nordyjczycy sami w końcu przyjęli zwierzchnictwo Papieża i doktrynę kościelną, choć ich kraj nadal pozostawał obcy i tajemniczy dla każdego, kto nie urodził się Nordyjczykiem. Na terenie Nordii i w pobliskich górach odkryto dwie prastare Katedry rodiańskie, podobne santyjskiej katedrze Balla, w której prawdę zgłębiał Prorok. W związku z tym Papież Sardus na początku trzeciego wieku przeniósł stolicę papiestwa na północ Półwyspu Pazura i wzniósł miasto Sarant, które dziś jest stolicą Kartiny i papiestwa.

Historia Doru to osiem wieków krucjat i podbojów, rozwoju cywilizacji. Pod koniec ósmego wieku Imperium rozciągało się od Półwyspu Pazura po południowe krainy dzisiejszego Kordu oraz od Santii po Ocean. Jednak w tych wielkich granicach więź między oddalonymi od siebie krainami stawała się coraz słabsza, siła krucjat zanikała, zaś miejscowi królowie stawali się coraz bardziej niezależni od Cesarza Doru. Rzadko który władca ruszał się dalej na południe z miasta Dor. Władza potomków Boecjana obejmowała przede wszystkim północ Imperium, czyli krainy za Żelaznymi Górami, oraz Santię.

Kiedy w pierwszych latach dziewiątego wieku młody Cesarz Argonas umarł bezpotomnie, gdy korupcja zżerała wszystkie państwowe struktury, zaś wschodnie granice stanęły w ogniu w wyniku najazdów barbarzyńców, południowe prowincje Imperium skoczyły sobie do gardeł, nie bacząc na wspólny dawny majestat. Po jedności między ludźmi nie pozostał już nawet ślad. W niespełna rok cesarstwo przestało istnieć. Północny Dor odcięty od południa Żelaznymi Górami sam ledwie utrzymywał się na powierzchni. Na południu szybko zaznaczyły się na nowo dawne granice między królestwami, te zaś powróciły do własnej polityki. Kiedy w byłej stolicy, w mieście Dor na tronie zasiadł nowy Cesarz, żadne z południowych królestw nie uznało go za króla królów, a jedynie za władcę Dorii, jednego z równych im krajów. I za uzurpatora do cesarskiego tytułu. I tak linia doryjskich Cesarzy utraciła znaczenie, by próbować mozolnie je odzyskać przez wiele kolejnych wieków. Jednak dawna chwała Doru przepadła na zawsze.

Gdy nadeszło jedenaste stulecie, wiarę w Jedynego przyjęło wreszcie najpotężniejsze, północne królestwo pogańskiego świata – Kord, by w niespełna wiek stać się jednym z najprężniejszych odnowicieli idei krucjat. Jednak zanim się to stało, pogańscy jeszcze władcy Kordu zdążyli zająć północną część Dorii, a w tym samą stolicę starego cesarstwa. I tak miasto Dor znalazło się w granicach Kordu.

Dominium

Wiek dwunasty okazał się ciężką próbą dla ponad tysiącletniej cywilizacji ludzi. Gdy oderwany od swojej macierzy doryjski przyczółek, rządzony przez fanatycznych rycerzy zakonnych rozpoczął kolejną krucjatę skierowaną na zachód, potężne valdorskie królestwo dało odpór, po czym najechało dzisiejsze Dominium, by raz na zawsze rozwiązać sprawę nieprzejednanych sąsiadów. Niewiele brakowało, by najazd ten zakończył się ich sukcesem. Jednak w tej godzinie próby ludzie okazali się godni pokładanej w nich przez Proroka wiary. Odłożyli swe waśnie na bok i zjednoczyli się przeciwko wrogowi z zachodu. Tak powstało Dominium, wielki sojusz kariańskich królestw, który do dziś określa cały świat spadkobierców Proroka. Ówczesny Papież, Magnus III, pobłogosławił ów pakt i związał królów ponowną przysięgą wiary. Zawiązanie Dominium okazało się dla świata ludzi jednym z największych kroków w historii - ku zwycięstwu i lepszej przyszłości.

Trzydzieści lat później silne pogańskie królestwo Agarii zostało nawrócone przez misjonarzy pod przywództwem świętego Mery i tym samym Dominium zyskało silnego sprzymierzeńca w sprawie. To właśnie Agaria od początku XV wieku przejęła na siebie główny ciężar wojny z niewiernymi, bijąc się z równą zaciekłością i pasją jak wcześniej przeciwko zakonnym rycerzom Dominium. W niespełna sto lat pod ciosami agaryjskich i karyjskich mieczy, wspartych pomocą Papieża, Cesarza i rycerstwa wielu krajów, padły trzy krainy Valdoru, a Dominium sięgnęło setki mil dalej na zachód, nawracając ludzi i gromiąc deviria. Zdawać się mogło, że oto impas został przełamany i nic już nie będzie w stanie zatrzymać armii wyposażonej w muszkiety, działa i zbrojnej w modlitwę.

A jednak. Na podobieństwo ludzkiego paktu Dominium, pogańskie królestwa i ludy z dzikich krain po raz pierwszy od wieków, a może i po raz pierwszy w historii, zjednoczyły się przeciwko wspólnemu wrogowi. Z dalekiej północy Valdoru przybyły watahy orków, z głębi zachodu nadciągnęły armie elfów, przeklęci ludzie stanęli murem, nie bacząc na dawne niesnaski. Pod linię frontu przypędzono bestie, jakich miejsce może być tylko w samym piekle, między szeregami wrogiej armii przechadzali się czarownicy. Rozpętało się piekło.

Nie czas i miejsce, by dokładnie rozpamiętywać owe bitwy, jakich świat nie widział od krucjat Proroka. Tysiące ginęły jak ścięte łany zboża, a ziemia kilku krain tak nasiąkła od krwi, że powstały bagniska. Dominium nie zdołało utrzymać zdobytych ziem i granice cofnęły się z powrotem, aż do nieugiętej Agarii. Linia frontu zatrzymała się na Grzmiącej Rzece i nie przesunęła się już więcej w żadną ze stron - do dziś.

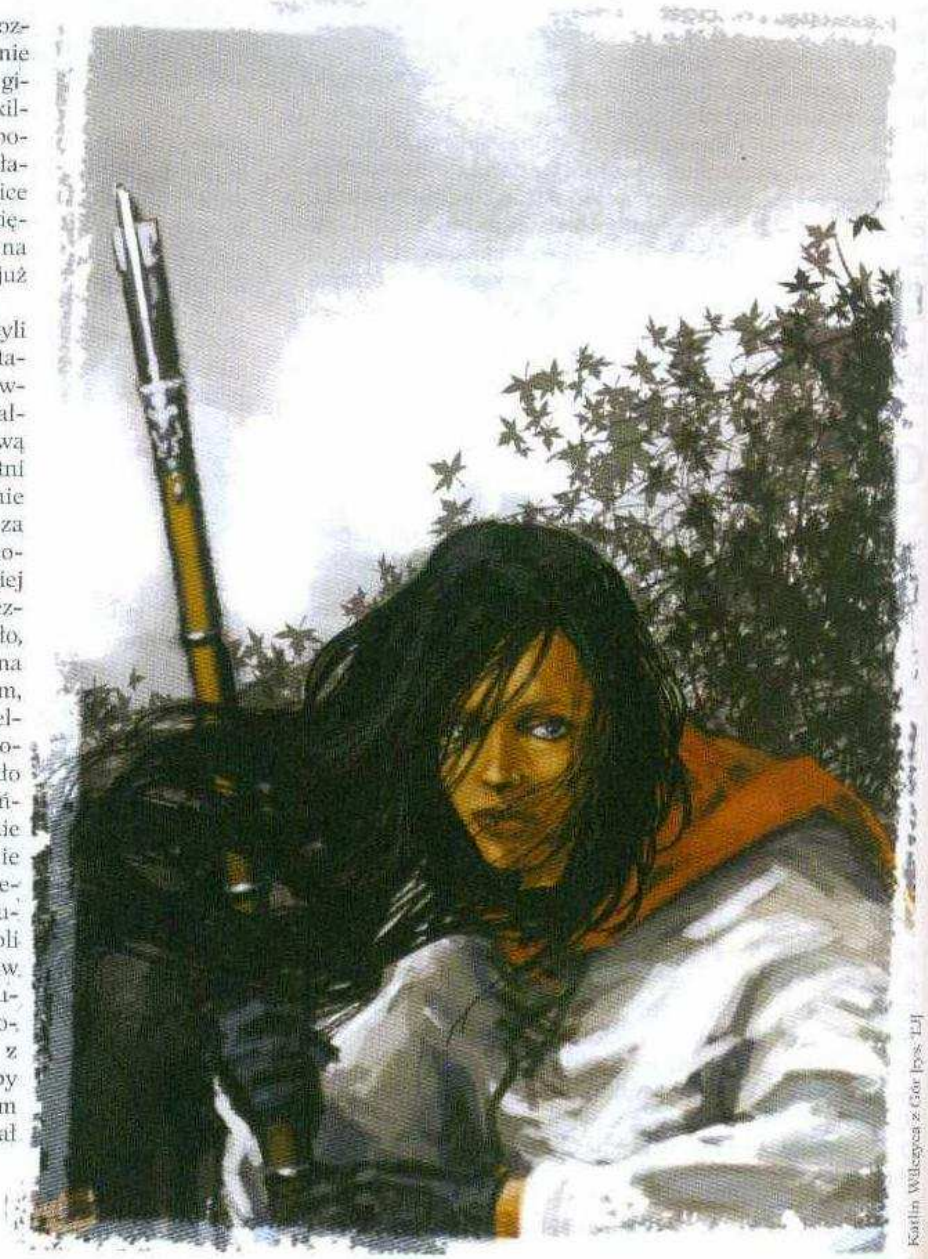
W międzyczasie, gdy ludzie toczyli wojny z deviria, doryjscy Cesarze ostatecznie odeszli z tego świata, zaś dawna kolebka wiary - Doria, niemal całkowicie wymarła, dotknięta straszliwą plagą, a może i przekleństwem. Ostatni doryjski Cesarz, Argal, mimo, że nie uznawany przez kraje Dominium za króla królów, to jednak w pewien sposób podtrzymujący ciągłość cesarskiej tradycji od samego Proroka, umarł bezdzietnie w roku 1421. Jak się okazało, wydarzenie to zamiast zakończyć raz na zawsze sprawę Cesarstwa w Dominium, odwrotnie - stało się zarzewiem wielkiej, politycznej wojny o cesarską koronę. Blisko sto lat Dominium nie miało jednego Cesarza, wielu za to samozwańców i uzurpatorów. Żadnego jednak nie wyświęcił Papież, przeto i żaden nie mógł być uznany za prawdziwego Cesarza, opiekuna wiary i wszystkich ludzi. Przez te sto lat mit Cesarza, jego roli i znaczenia po raz pierwszy od wieków odżył i rozgorzał ogniem w sercach ludzi całego Dominium, jak na ironię dopiero za sprawą śmierci ostatniego z nich. A jednak, historia chciała, by prawdziwy Cesarz, równy pierwszym potomkom Proroka, przyszedł i odebrał swoje dziedzictwo.

Cesarstwo Kordu

O dziwo, nie pochodził on z Dorii. Król potężnego Kordu, Wolfgang de Calante, toczył zażarte boje z sąsiadami, podbijając ich miasta, zdobywając stolice. Jego polityczne wpływy sięgały wielu tronów królestw północnego Dominium. Zaś na wschód i północ, w niegościnne ziemie pogan, barbarzyńców i czarowników, ruszyły krucjaty, jak za dawnych czasów. Z Kordu poczęła się rozchodzić ożywiająca siła, zarówno dla Kościoła jak i rycerstwa. Gdy król Wolfgang zgłosił w końcu Papieżowi swoje roszczenia do cesarskiej korony, ani Papież ani żaden władca w Dominium nie śmiał mieć wątpliwości. W roku 1525 Dominium pokłoniło się nowemu, silnemu Cesarzowi Wolfgangowi.

Dziś mamy rok 1575. Cesarstwo Kordu powiększyło swe granice wprost niewyobrażalnie, dominując wiele sąsiadujących krain tak na pogańskiej północy i wschodzie, jak i na południu, wewnątrz Dominium.

W naszej epoce zarówno Papież - Magnus V, jak i Cesarz dzierżą w ręku ogromną władzę i zamykają w swych krzyżujących się wpływach od dwóch stron cały świat Dominium.



Karlin Wilczyca z Gór Łysych

Półwysep Pazura

Półwysep Pazura, położony w północnej części kontynentu, po upadku Doru stał się centrum politycznym i gospodarczym Dominium i walczy o utrzymanie tej pozycji z Kordem. Chociaż leżące tu państwa nie są zrzeszone, a czasem okazują sobie wrogość, stanowią przeciwwagę dla dumnego i zaborczego Cesarstwa. Do regionu zalicza się państwa położone na samym półwyspie – więc: Kartinę, Nordię, Cynazję, Dellę, Eliar, Ragadę, Vermer, a także krainy u jego podstawy – Valdeller i Folhord. Stoją one na różnym poziomie kulturowym i gospodarczym, ale dzięki ożywionemu handlowi i wymianie informacji różnice stopniowo się wyrównują.

Najbardziej charakterystyczny dla regionu jest łańcuch gór Dervah, nazywanych czasami Kręgosłupem Półwyspu, gdyż ciągną się na całej jego długości. Otaczające je pogórza stopniowo przechodzą w tereny równinne, ale większość terytorium to teren pofałdowany.



Ludność Półwyspu to mieszanka miejscowych plemion, które żyły tu od czasów najdawniejszych i przybyszów, osiedlających się na zdobytych terenach podczas krucjaty papieskiej w pierwszym i drugim wieku. To najbardziej ludny region w Dominium. Pośród rdzennych mieszkańców wyróżnia się rasa Nordów, jedynego ludu napotkanego przez armie kariańskie, który stał na bardzo wysokim poziomie cywilizacyjnym i przechowywał pamięć o Jedynym (chociaż nie przywiązywał do spraw wiary wystarczającego znaczenia). Nordyjczycy pod wieloma względami różnią się od zwykłych ludzi, przede wszystkim przez swoją długowieczność i nietypową urodę. Uczeni skupieni wokół Akademii Umiejętności uznają również Cynazyjczyków za wyróżnioną rasę, ze względu na ich niezwykłe predyspozycje umysłowe, ale większość poważnych naukowców zaprzecza tym poglądom. Na tle tych dwóch ciekawych ludów uwagę zwracają Bardańczycy i spokrewnieni z nimi Ragadańczycy. Państwo tych pierwszych nie istnieje na skutek rozbiorów, ale Bardańczycy nadal żyją na swoich dawnych terenach, a także w górach Dervah. I oni i Ragadańczycy nawet w pogańskich czasach nie zainteresowali się magią, co stanowi przedmiot badań kilku uczonych. Rezultaty mogą wnieść jakiś wkład do krucjaty przeciw Ciemności.

Półwysep Pazura jest nie tylko gęsto zamieszkany, ale również bardzo uprzemysłowiony. Pod tym względem przoduje Nordia, ale pozostałe kraje starają się nie zostawać w tyle. Góry Dervah są bogate w żelazo i węgiel, podobnie jak południowe ziemie – Valdeller i Folhord. Wydobywa się tu również ołów i cynę, ale potrzeby manufaktur są na tyle duże, że część surowców sprowadza się drogą morską spoza regionu. Właśnie państwa Półwyspu są głównymi dostawcami broni na wojnę z Valdorem, jak również na lokalne konflikty. Kartina i Eliar słyną również ze znakomitych cieśli i szkutników. Posiadają potężne floty, a drewno na statki i okręty sprowadzane jest aż z dalekiego południa, drogą wodną.

Obecnie w regionie toczy się kilka wojen. Kartina (wspierana przez odległy Kord) ściera się na morzu z wyspiarską Eskrią. Wojna flot trwa już od kilku lat – zarówno Państwo Papieskie jak i Eskria dysponują najlepszymi w Dominium okrętami i oficerami. Pozbawieni swoich ziem Bardańczycy toczą wojnę partyzancką z zaborcami – przede wszystkim z Nordią, ponadto z Eliarem i Dellą. Rozdarty wojną domową jest Folhord, a w konflikt uwikłał się również sąsiedni Valdeller. Tak zwana Brudna Wojna toczy się pomiędzy władcami dzielnic, z których każdy chce przejąć panowanie nad całym krajem. Śmierć zbiera żniwo również w Ragadzie, ale tutaj wojna ma skomplikowane podłoże religijne. Znane z agresywności Della i Eliar również skaczą sobie do oczu, co zapowiada następny konflikt.

Cynazja

Cynazja jest symbolem dzisiejszego Dominium i fałszu, który coraz głębiej go przenika. To ziemia, gdzie najważniejsze są moda, bal, życie dworskie i odpowiednie towarzystwo. To kraj fałszywych uśmiechów i nieszczerych pozdrowień. Najbardziej przeraża wzrost znaczenia Cynazji! Nadchodzą czasy kłamstw, zdrady i pustych słów. Świat upada i jest to zapowiedź złotego wieku Cynazyjczyków. Jeśli miałbym powiedzieć, że kogoś nienawidzę, to właśnie ludzi takich jak oni.

Krajobraz

Kiedy pierwszy raz ujrzałem Cynazję, pomyślałem, że tak właśnie musi wyglądać Valdor. Półwysep w tej części jest skalisty i bardzo nierówny, jakby popękany podczas starożytnego kataklizmu. Od zachodniej linii brzegu na kilkadziesiąt kilometrów w głąb lądu wcinają się głębokie szczeliny. Zalewane przez przypływy i odpływy, odsłaniają sterczące skały, jakby stworzone przed wiekami potężne kolumny. Pływy oceanu sprawiają, że brzeg Cynazji podobny jest do kociej łapy, z której co jakiś czas wysuwają się pazury. To niezwykły widok. Wciąż pamiętam dzień, kiedy urzeczony stałem w dzwonnicy Katedry Chwały w Kindle i podziwiałem te cuda.

Największe z miast Cynazji: Kan, Stinge, słynne Deire, leżąca na południu Bless oraz oczywiście sama stolica kraju, Kindle, położone są wzdłuż zachodniego brzegu i ulokowane na tych właśnie najwyższych wyspach czy dokładnie wręcz na skalnych kolumnach. Z lądem łączą je mosty, zarówno starożytne, pochodzące jeszcze z czasów Rodian, jak i nowoczesne. Mimo że odwiedziłem już wiele krain, nigdzie nie widziałem czegoś podobnego i porównanie do mojego wyobrażenia o Valdorze wciąż zdaje mi się być najlepsze! Cynazja na każdym kroku zachwyca pięknem, subtelnością i niecodziennym, prawdziwie niezwykłym rozwiązaniem każdego problemu. Miasta tu są ciasne, zbudowane na niewielkiej powierzchni, a jednak w każdym z nich znalazło się miejsce na parki i ogrody, które tak kochają Cynazyjczycy, na wspaniałe teatry i galerie, z których Cynazja słynie w całym Dominium. Jest tu i miejsce na rynki z najcudowniejszymi fontannami świata i na katedry, choć małe, jednak w swym przepychu i bogactwie prawdziwie wielkie i pyszne. Końskie kopyta dudnią po bruku, a wyprostowani jeźdźcy grzecznie uchylają kapelusza spacerującym po alejach przechodniom. Wszędzie zaś wokół otaczają człowieka uśmiech i serdeczność, bo tu wszystkich przyjezdnych traktuje się ze słynną cynazyjską gościnnością.

A przecież Cynazja to nie tylko tych pięć niezwykłych miast! Na tą krainę składają się też wioski i gęsto rozrzucone wśród łagodnych wzgórz miasteczka - zaprojektowane harmonijnie i dobrze utrzymane. Krajobrazu zaś dopełniają setki pałacyków, w których szlachta spędza czas na zabawach, uciekając od zgiełku miast i polityki. Wypocząwszy zaś na łonie natury, wraca do swych wysokich kamienic, by ponownie zachłysnąć się życiem, jakie ukochali - pełnym intrygi, pozorów i nieustannie zmieniających się sojuszy.

Kapryśna cynazyjska pogoda nie sprzyja podróżom. Im dalej na południe, tym gorzej utrzymane są trakty i tym bardziej niebezpieczne, co jednak nie zniechęca licznych wędrowców. Każdy z nich wierzy, że w Cynazji los uśmiechnie się właśnie do niego. Nie przypuszczają, jak szybko ten kraj wyleczy ich z naiwności i pokaże swoje prawdziwe oblicze, ukryte pod fasadą piękna, dworności i serdeczności.

Charakter

Cynazyjczycy są tak pewni siebie, jak nikt inny na świecie. Nie jest to kordyjska duma, płynąca z ufności w potęgę Cesarza, lecz zupełnie inne uczucie, wynikające raczej z przeświadczenia o własnej inteligencji i wysokich umiejętnościach. Nie muszą mieć silnego władcy ani wielkiego państwa, by chodzić z dumnie podniesioną głową. Są najlepiej wykształconym narodem, oczytanym i światłym, rzucającym wyzwanie naukom Kościoła, trudno im więc o pokorę i skłanianie głowy. Doskonale wiedzą, że pokonają na słowa każdego rozmówcę, pewni są także, iż każdy szermierz w pojedynku z nimi przegra, nim jeszcze sięgnie po broń. Nikt na świecie nie dorówna Cynazyjczykowi w dyspucie ani w szermierce. Zacznij z nim rozmowę, a jeśli będzie miał kaprys, zrobi z ciebie głupca, heretyka albo po prostu sprawi, że uznasz jego sąd za własny. Pokieruje rozmową tak, jak sam zechce, użyje takich słów, jakie będą w danej sytuacji najlepsze, zmusi cię w końcu do przyznania mu racji albo niechlubnej ucieczki. Mam wrażenie, że Cynazyjczycy traktują dyskusję jako wewnętrzny dyskurs, a drugiego człowieka mają tylko za słuchacza, który mówi coś pod nosem, lecz przecież zupełnie nic dla nich zaskakującego. Czasem wyda ci się nawet, żeś zdołał takiego zaskoczyć i jednak wygrałeś słowną batalię. Pokonany złoży ci gratulacje, skłoni się uprzejmie, równocześnie zaś gestem zadrwi i ośmieszy jeszcze bardziej.

Cynazyjczycy są dwulicowi. Uśmiechając się, wypowiadają groźbę. Ściskając dłoń, rzucają zakamuflowane w kwiecistej mowie zniewagi. To węże w ludzkiej skórze. Są zimni i

Cynazyjska Akademia Umiejętności

Cynazyjska Akademia Umiejętności w Kindle jest bez wątpienia najbardziej postępowym uniwersytetem w Dominium. Szczególnym szacunkiem cieszy się Katedra Badań Historycznych, która stopniowo rozluźnia odwieczne więzy łączące naukę historii z badaniami teologicznymi. Na uniwersytecie wykłada się również medycynę i prawo, a dostęp do każdego z trzech fakultetów poprzedzony jest trzyletnimi studiami filozofii. Na drugiej uczelni - Uniwersytecie w Kan - miejsca zarezerwowane są wyłącznie dla szlachty. Młodzi arystokraci szykowani są do służby w dyplomacji i w administracji państwowej. Uniwersytet nie jest tak wpływowy i sławny jak jego kordyjski odpowiednik, ale nauczanie stoi w nim na bardzo wysokim poziomie.

bezlitośni. Nie okrutni, ale doskonale obojętni! Cele polityczne i wszelkie zadania, jakich się podejmują, wykonują bez żadnych zahamowań i bez najmniejszych emocji. Są nadludzko opanowani, gdy kłamią i zwodzą. Kiedy losy tysięcy ludzi czy dziesiątków tysięcy kordinów zależą od jednego właściwie wypowiedzianego słowa, oni z łatwością dają sobie radę. Od dziecka są uczeni, że emocje są złe, że trzeba panować nad wyrazem twarzy, intuicyjnie pojmują język ciała. Są jak aktorzy zmieniający nieustannie maski na takie, jakich wymaga grana akurat sztuka...

Inne narody traktują ich bardzo, naprawdę bardzo ostrożnie i nieufnie. Wierzący w dawne wartości rycerz Dorii nigdy nie zaufa napotkanemu Cynazyjczykowi i od razu potraktuje go ostro. Nienawidzą ich i Karyjczycy, ośmieszani tu na każdym kroku, a słudzy Cesarza obsesyjnie wręcz zazdroszczą im umiejętności władania słowem. Sami zaś Cynazyjczycy, nauczeni, że życie to gra o wielką stawkę, o sławę i pieniądze, nie wierzą w szczere rozmowy. Nigdy w pełni nie polegają na swych kompanach i zawsze pozostawiają margines na zdradę. Cynazyjskie przysłowie mówi: „Pokonaj słabych wrogów, z silnych uczyń przyjaciół". Trudno bratać się z kimś, kto jeszcze wczoraj przymierzał nóż do twych pleców. Mieszkańcy tego kraju nie ufają sobie wcale i oto prawdziwa Cynazja i jej słabość.

Polityka i dworska intryga wymagają od człowieka, by szybko zapomniał, co znaczy lojalność i przyjaźń. Gdy zmieniają się przed człowiekiem cele, gdy sojusze muszą zostać zerwane, a nowe stronnictwa powstają jednej nocy, człowiek musi być gotów na zasiadanie przy jednym stole z niedawnymi wrogami i zdradzanie ludzi, z którymi jeszcze kilka godzin wcześniej szykował plany na całe życie. Polityka to ciągłe zmiany i kompromisy i nikt nie wie o tym lepiej niż Cynazyjczycy. Dlatego wielu wybiera los wędrowców, szukających w całym Dominium dróg kariery, najbardziej wpływowych stronnictw, najbogatszych patronów.

Czy można więc powiedzieć o nich, że są nielojalni? Że zupełnie nie cenią przyjaźni?

W żadnym razie!

Może i nie ufają sobie, ale bardzo szanują się nawzajem. Pewni tego, iż nie ma na świecie ludzi równych im umysłem, patrzą na każdego obcokrajowca z góry, z nutą kpiny w głosie i ironią w oczach, podczas gdy swych pobratymców traktują zupełnie inaczej. Fascynacja wynikająca ze starcia z równym sobie przeciwnikiem? Umiłowanie pojedynków inteligencji i sprytu? Pragnienie trudnych wyzwań? Może w końcu miłość do własnego kraju? Możesz być pewny, że Cynazyjczyk, nawet na usługach Vermeru czy jednego z miast Ligi, zadba w pierwszej kolejności o interesy swego pracodawcy. Jeśli będzie taka możliwość, potem zupełnie ukradkiem uszczknie coś dla Cynazji lub swych przyjaciół. Potraktuje to jako świetną zabawę, mogąc dokonać więcej, niż chciał od niego pracodawca, a swym sukcesem dzieląc się z ludźmi jemu bliskimi. Anegdotą powszechnie znaną w całym już chyba Dominium jest historia dwustu agaryjskich muszkietów, które hrabia de Essex dla kaprysu zdobył dla swej ukochanej. Cóż miał jej podarować innego, jeśli nadzorował przeprowadzenie kontraktów na broń w Agarii? Miał podobno do swej ukochanej powiedzieć, by nie była nań zła o muszkiety, bo wybór miał bardzo niewielki. Zamiast tych muszkietów mógł jej podarować cztery lawety lub siedemdziesiąt namiotów, obawiał się jednak, że zniknięcie tych drugich mógłby ktoś dostrzec. Wybrał więc muszkiety!

Słynne trzy fregaty, darmo wykonane dla króla Jeremy'ego dziesięć lat temu, w kordyjskim Alghofen? Pozyskanie człowieka oddanego sprawom Kindle podczas prowadzenia rokowań między Nordią a Eliarem? To żarty, które Cynazyjczycy uwielbiają! Och, na co dzień są oni bezwzględni i zimni. Zawsze najpierw uznają interesy swego pracodawcy czy patrona, a zabawa słowem i dokumentem jest na dalekim miejscu. Jeśli trzeba, okazuje się, że uczuć nie mają wcale, ani poczucia humoru czy odrobiny współczucia dla przegranego... Jeśli będzie trzeba zdradzić kogoś bliskiego, Cynazyjczyk zdradzi bez wahania. Jeśli tylko wymagają tego interesy, nie będzie zastanawiał się ani sekundy. Lecz pozwól dodać, że nikt inny na świecie nie zdradza z takim szacunkiem, subtelnością i artyzmem.

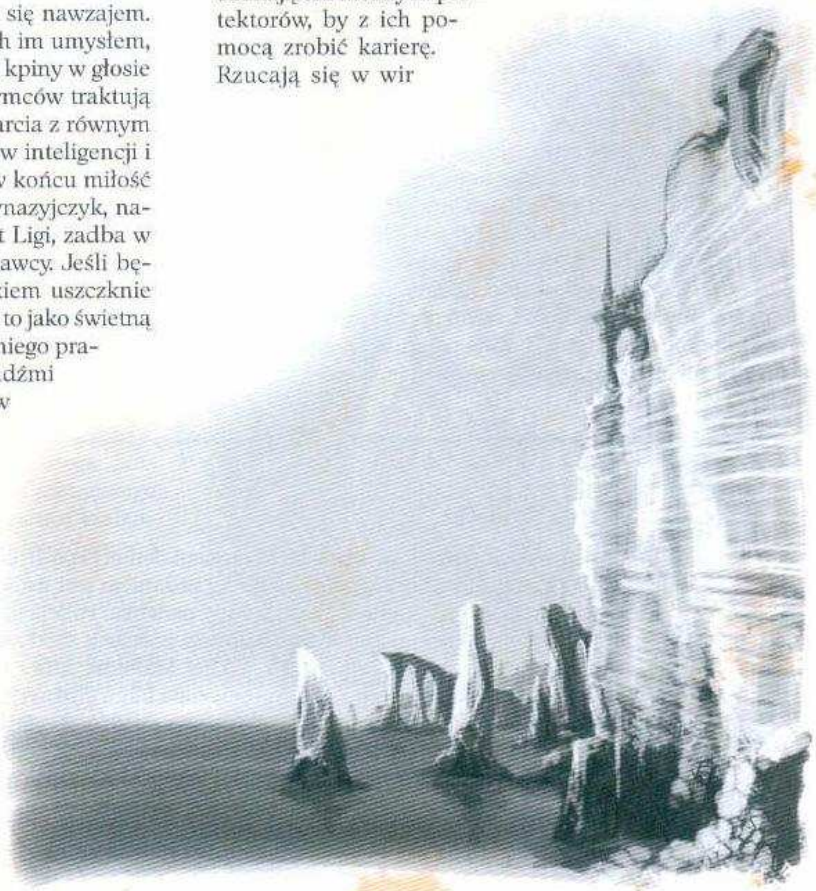
Nie, nie potrafię tego lepiej wyjaśnić. Nie jestem Cynazyjczykiem. Nic z tego – podobnie jak każdy inny mieszkaniec Dominium – nie rozumiem. Zupełnie nic...

Mieszkańcy

Spójrz na swój kapelusz z piórem, zerknij na krój płaszcza i sposób, w jaki zakładasz za pas rękawice. To moda cynazyjska. Przypomnij sobie, gdzie drukowany był katechizm, z którego się uczyłeś i skąd pochodzili twoi nauczyciele języków, wychowania czy filozofii. Ciekawe, czyż nie? W ciągu stu lat Cynazyjczycy narzucili światu swoją modę i zdobyli prymat na polu edukacji. Ich sposób życia uważany jest dziś za szczyt elegancji. Możesz ich nie lubić, ale musisz ich naśladować, jeśli tylko chcesz uchodzić za człowieka dwornego i obytego. Dziś większość dworów kopiuje Kindle.

Cynazyjczycy przykładają wielką wagę do swojego stroju. Panowie noszą peruki z lokami, cenią jedwab, złotogłów i ozdoby. Fryzury pań bywają ekstrawaganckie (o ile nie kryją się pod wystawnymi kapeluszami). Ich suknie czasami mają wartość kilku wiosek. Najelegantszym zachowaniem jest nacechowana pewnością siebie sztywność i flegmatyczność.

Jedna dziesiąta wszystkich mieszkańców Cynazji to rodowita szlachta. W tej grupie większość stanowią ludzie niezamożni, dla których tytuł jest największym skarbem. Szukają oni możnych protektorów, by z ich pomocą zrobić karierę. Rzucają się w wir



polityki, przystają do stowarzyszeń i ugrupowań wszędzie tam, gdzie tylko jest szansa na zyskanie znaczenia i majątku. Z powodzeniem szukają też szczęścia za granicami kraju, w służbie dyplomatycznej albo na obcych dworach, często reprezentując interesy gildii i dużych domów handlowych. Czego o nich nie mówić, w świecie dyplomacji są niezastąpieni. Coraz częściej zdarza się, że w imieniu dwóch potężnych kompanii handlowych do stołu rozmów zasiada dwóch doskonale opłacanych Cynazyjczyków.

Wiedz panie, że mówiąc o mieszkańcach Cynazji mam na myśli również ludzi, którzy zjechali do tego niewielkiego kraju ze wszystkich stron świata. Niemal trzecia część populacji to przyjezdni - pokochali oni mit o niezwykłym państwie i przybyli na Półwysep Pazura szukać szczęścia, chwały i wrażeń. To oni stanowią o obliczu Cynazji. Szaleni artyści wyklęci w swych ziemiach, bogacze, którzy u siebie potężniejsi są od króla i zwyczajnie ich to nudzi, kobiety tak piękne, że tylko ulice Kindle są godne, by nimi spacerowały, uczeni szukający patronów, którzy poprą ich niezwykłe badania, mówcy, sztukmistrze, aktorzy, egzotyczne kurtyzany i oczywiście młodzieńcy szukający miejsca, gdzie fortuna ojców zapewni najgorętsze emocje. Zjeżdżają tu oficerowie gotowi zaciągnąć się w służbie jednego z miast, złodzieje i najprzeróżniejsze rzezimieszki, do tego ludzie władający rapierem tak dobrze, iż uznali, że czas sprawdzić się w pojedynkach z uczniami słynnej szkoły cynazyjskiej. Księża, którzy obrali sobie za misję nawrócenie kroczącej ku Ciemności krainie. Tłumnie zjeżdżają adepci sztuk tajemnych wierząc, że tu z łatwością odnajdą odpowiednie księgi i nauczycieli. Ciągną tu i fałszerze, i krawcy, żacy szukający wiedzy i zabawy, wykładowcy liczący na zaszczyt wykładania na Akademii Umiejętności. Najwięcej zaś przybywa tu wolnych duchów, ludzi z odrobiną kordinów czy marek w mieszku, kilku bogatych pierścieniach na palcach i marzeniu, iż Cynazja pozna się na nich i zachwyci się nimi. Każdego dnia ze statków wysypują się kolejni przybysze, przynosząc Cynazji swój talent i sny o karierze, która nigdzie indziej na świecie nie przebiega tak szybko i nie przynosi tyle splendoru. Przyjeżdżają pełni zapału, z otwartymi głowami, a Cynazja przerabia ich na swoją modłę i wysysa całą energię. Wielu mieszkańców tego kraju, szczególnie wielu spośród tych urodzonych poza granicami, to dziś ludzie zgorzkniali, sarkastyczni, krytyczni wobec wszystkiego.

Stan mieszczański - szczególnie w pięciu największych miastach - cieszy się licznymi przywilejami i choć nie ma dostępu do najwyższych zaszczytów, miewa się lepiej niż gdziekolwiek indziej w Dominium. Co więcej, nadania szlachectwa zdarzają się często, więc jeśli tylko ktoś przypodoba się ludziom władzy i przysłuży się sprawie Cynazji, czy to przywożąc tu niezwykłą tajemnicę, odkrycie, skarb, czy też zwyczajnie ma tyle pieniędzy, że warto przywiązać go do kraju na zawsze, otrzyma tytuł. Łatwo pojąć, że cynazyjskiego szlachectwa nie ceni się zbytnio na świecie, a rody z tradycjami oburzają się na takie praktyki. Ale za pieniądze można dzisiaj dostać wszystko. Zresztą trzeba powiedzieć, że nie każdy człowiek śni tu o tytułach. I bez nich niektórzy mają się bardzo dobrze. Szlachta wielbi swych rzemieślników, a szczególnie krawców, szewców, jubilerów i malarzy. Są oni zapraszani na bale i przyjęcia, a najlepsi spośród nich stają się wręcz obiektem kultu i walki o ich względy. To samo tyczy bogatych mieszczan, bankierów i kupców, z którymi szlachta chce mieć najlepsze stosunki, czasem więc traktuje ich, jakby byli równi magnatom. W tym kraju fałszywy uśmiech nigdy nie schodzi człowiekowi z ust. Cynazja jest pełna zakłamania i pogrąża się w obłędzie, a to w mojej opinii jest jeden z najjaskrawszych objawów dekadencji.

A chłopi? Czy też mają się tak dobrze? Jeśli chodzi o chłopów - cóż, wśród uniwersyteckich teologów trwa spór, czy chłopi trafią w ogóle do raju... Co by to było za niebo, w którym szlachcic musiałby znaleźć się u boku Jedynego w towarzystwie prostego chłopa! Cynazyjscy wieśniacy traktowani są z pogardą i są biedniejsi niż ci za granicami. Jeśli ktoś ma prawo narzekać na życie w tej części półwyspu, są to na pewno chłopi.

Zostawmy jednak chłopów! Wróćmy do miast i szlachty! Czy wiesz, że to właśnie z Cynazji wywodzą się najlepsi szermierze Dominium? Mężczyźni uchodzą za zniewieściałych, a o kobietach mówi się, że są zepsute, lecz gdy trzeba, i panowie, i panie potrafią być groźni. Słynna Cynazyjska Szkoła Szermiercza uczy, jak sobie radzić ze szpadą - narodową bronią poddanych króla Jeremy'ego; lekką, szybką, śmiertelną. Sekret produkcji najlepszej stali w Dominium pochodzi od Nordyjczyków, a Cynazja otrzymała go niegdyś jako zapłatę. Cynazyjskie szpady i rapiery - oczywiście te wykonane przez najsprawniejszych rzemieślników - należą do najcenniejszych egzemplarzy broni białej w całym Dominium. Wielu spośród tych dandysów i lowelasów całą swoją młodość spędziło, ucząc się u fechmistrza i dzisiaj nosi przy boku kawałek nordyjskiej stali. We właściwym momencie wzdychają oni ciężko, zdejmują perukę i ciasny kaftan, po czym dobywają szpady i błyskawicznie rozprawiają się z przeciwnikiem.

Paradoksem jest też, że w państwie położonym tak blisko papieskiej stolicy mieszka aż tak wielu ludzi kwestionujących nauki Kościoła. Nie ateistów, ale filozofów wskazujących luki w papieskich naukach, niejednokrotnie lepiej zaznajomionych z pismami Rodian i Proroka niż duchowni. Kpina z Kościoła jest tu nieustannie w modzie i zawsze wzbudza szczery podziw i poklask, jeśli tylko człowiek jest zdolny wytknąć jakąś nieścisłość, z którą teolodzy Papieża nie mogą sobie od poradzić. Nawet tutejsi kapłani różnią się od swoich braci i sióstr z innych krajów. Są bardziej liberalni w poglądach, nie stronią od uciech świata. Są głodni każdej wiedzy, często też tej zakazanej. Cynazja może poszczycić się wielką liczbą uczonych w każdej dziedzinie, dystansując pod tym względem nawet Cesarstwo Kordu. W Kindle na świat przy-

Cynazyjska policja

Jedną z pierwszych decyzji nowego króla Cynazji Jeremy'ego II Lermonta było powołanie instytucji, której świat ludzi dotychczas nie znał - policji. Jej zadaniem jest walka z najgroźniejszymi przestępcami, w tym organizacjami, których istnienie zagrażałoby państwu. Policja ma oczywiście uprawnienia do ścigania żebraków i pospolitych bandytów, ale błahostki zostawia straży miejskiej i urzędnikom. Pierwszym prefektem policji był syn pisarza sądowego, Cediel Malledis, który tym stanowiskiem zwieńczył swoją błyskotliwą karierę. Pod jego rządami policja schwytała kilku groźnych czarnoksiężników, unieszkodliwiła spisek zawiązany przeciw królowi, a przede wszystkim zbudowała siatkę donosicieli i zdołała wprowadzić swoich ludzi do kilku najważniejszych tajnych stowarzyszeń. Po śmierci Malledisa na krótko powołano dwóch szlachetnie urodzonych prefektów, ale obaj nie sprawdzili się na stanowisku. Obecnym jest Valaris Snark, jak się zdaje godny następca Cediela. Valaris znany jest z niechęci do badaczy nauk tajemnych i tępi ich z większą zaciekłością niż życzyłaby sobie przesiąknięta tajemnicą Cynazja. Jako człowiek bezwzględny i przebiegły, nie ma kłopotu ze znalezieniem dowodów winy, nawet jeśli badania są nieszkodliwe.

szedł odkrywca prawa powszechnego ciążenia i zarazem wynalazca zegara z wahadłem, słynny Baltimus Harmister. Pisma tutejszych filozofów od lat są argumentem w wojnie religijnej w Ragadzie, a i niejednokrotnie zmuszały papieży do ustępstw w sprawach wiary i rządzenia.

Architektura i miasta

Rozbudowę pięciu największych miast Cynazji ograniczają rozmiary wysp, na których je wzniesiono. Nigdzie indziej w Dominium ziemia nie jest tak przerażająco droga, a zabudowa tak gęsta. Architekci wykorzystują każdą piędź ziemi, a nawet przestrzeń nad wodą. Wszystkie domy są tu wysokie i wąskie, wyciągnięte ku niebu, jak gdyby olbrzymia dłoń chwyciła za dachy i pociągnęła je ku górze. Wrażenie to podkreślają jeszcze wysokie i wąskie okna oraz smukłe kominy. Bogaci mieszczanie mieszkają w trzypiętrowych domach, podczas gdy bogacze pozwalają sobie nawet na pięciopiętrowe i wyższe. Ilekroć człowiek wędruje ulicami Cynazji, musi czuć podziw dla ludzi, którzy zbudowali tak wspaniałe, misterne miasta. Gdybyż mieszkańcy tej ziemi nie byli tak pyszni i zapatrzeni w siebie, świat pokochałby Cynazję i każdy chyba chciałby tu zamieszkać na długie lata. Szczególnie pięknie jest tu wczesnym latem, kiedy ulice są kolorowe jak nigdzie na świecie, kobiety noszą się piękniej niż jakiekolwiek istoty, choćby i magiczne, a nawał przyjezdnych sprawia, że człowiek zapomina, że jest pośród Cynazyjczyków. Myśli raczej, iż oto trafił do stolicy Dominium.

Cynazyjczycy lubują się w wysokich kolumnach z bogato ornamentowanymi kapitelami, a naprawdę wystawne - niezależnie od mody - są wnętrza ich domostw. Ściany obite aksamitem lub adamaszkiem, złote kinkiety i kryształowe kandelabry. Posągi z białego kamienia lub złota, obrazy uznanych mistrzów i wszechobecne gobeliny. Aby podkreślić swoje dokonania, panowie cynazyjskich domów zawieszają na ścianach trofea albo medale upamiętniające określone wydarzenia, w których mieli zaszczyt osobiście brać udział. Nie dziwią zatem drobiazgi z odległych zakątków Dominium, skóry zwierząt i oprawione w ramy dokumenty.

Nigdy nie zdołałem się też oprzeć urokowi tutejszych kościołów, zupełnie innych od wszystkiego, co miałem okazję widzieć w innych częściach Dominium. Poza Katedrą Chwały, największą budowlą Cynazji, wzbijającą się w niebo na jednej z wysp Kindle, wszystkie pozostałe są drobne, z zewnątrz zupełnie niepozorne, często wciśnięte w miejską zabudowę. Dopiero kiedy człowiek przekracza ich próg, dostrzega ich niezwykłość i wkracza do innego świata! Nawet świadomość tego, iż stworzono je na chwałę architekta, a nie Jedynego, nie odbierze przyjemności odwiedzania świątyń. Artyści tworzą budowle niezwykłe, zupełnie odmienne od klasycznych doryjskich kościołów. Nie znajdziesz dwóch podobnych świątyń w Cynazji. Na każdej z nich odcisnęła się dusza budowniczego i obraz jego myśli. Jedyny? Czasem zupełnie o nim zapominają, pochłonięci niezwykłymi freskami, rzeźbą, konstrukcją, która ma przywieść na myśl odległe, fantastyczne skojarzenia! Cóż, nie znajdziesz chyba jaśniejszego dowodu na to, iż Cynazja przekroczyła już granicę szaleństwa i wkracza na ścieżkę Ciemności. Jest to fascynujące i przerażające zarazem...

O ile główne ulice miast są szerokie i przejezdne, o tyle boczne zaułki okazują się być wąskimi przejściami, czasem wręcz tylko prześwitami, szerokimi na tyle, by przeszedł przez nie pieszy człowiek. Ciemne, duszne i śmierdzące uliczki na uboczu, oto drugie oblicze cynazyjskich miast. W takich alejkach lęgną się najciemniejsze sprawki. Na zagubionych w gąszczu kamienic podwórzach przesiadują żebracy, a w bramach czają się rzezimieszki. Niektóre dzielnice i place to niemal maleńkie państwa wagantów i opryszków, które rządzą się własnymi prawami! Wąskie uliczki i przejścia, ciemne bramy i schody w dół każdej nocy prowadzą setki Cynazyj-



Katedra Rostyska [ps. 1614]

czyków na tajemne spotkania. Kiedy przekupki zamykają stragany, a mrok osłania ulice, odsłania się drugie oblicze miast. Ożywają sekretne stowarzyszenia, koła naukowców, siatki szpiegów i zdrajców. Noc i cisza dodają nimbu tajemniczości, a Cynazja już wieki temu ukochała tajemnicę i sekret, nocne eskapady, wypowiadane szeptem hasła i pozdrowienia, a także miłosne zaklęcia.

Pod każdym z pięciu miast ciągną się kanały. To prawdziwy labirynt, sięgający samych piekieł... Zejść do podziemi są dziesiątki. Korytarze wydrążone w skale przez erozję, czas i deviria sprzed czasów Proroka Cynazyjczycy wybrali na katakumby. Najbogatsi z mieszczan i szlachty posiadają na własność całe kilometry podziemnych tuneli, zamknięte i dobrze zapieczętowane. Wiele rodowych grobowców znajduje się dziesiątki metrów pod ziemią. Zejścia do nich wielokrotnie prowadzą z piwnic domów, po wykutych w skale schodach, wprost w czeluście jam i grot.

Kryje się tam wiele więcej niż kilka trumien. O wiele więcej...

Jak wspomniałem, największe miasta Cynazji skupione są na wybrzeżu. To właśnie one najczęściej są odwiedzane przez przyjezdnych - zarówno tych podróżujących lądem, jak i morzem. Podróżny, który powędrowałby na południe spostrzeże, że tamtejsze miasteczka różnią się od pięciu największych tylko rozmiarami i zamożnością. Promieniujące ze stolicy trendy sprawiają, że każda osada ma swój park i promenadę, tak samo wysoką i smukłą zabudowę, pełną łuków, mostów i bram, nawet jeśli podobnych konstrukcji nie wymaga ukształtowanie terenu. Cóż, skoro wymaga tego moda, a ona w Cynazji jest przecież ważniejsza od wszystkiego! Różnice między miastami tkwią oczywiście głęboko i są niezauważalne dla przyjezdnych. Dostrzec je można dopiero na poziomie tajemnic i nocnych sekretów - skomplikowanych i właściwych tylko danemu miejscu. Mówi się, że nawet mgła kłębi się inaczej w każdym z miast w Cynazji.

Stolica

Jeśli masz, panie, siostrę, na pewno wiesz, że szczytem jej marzeń jest pokazać się na balu w Kindle. Stolica Cynazji jest dla wielu młodych ludzi miejscem wręcz mitycznym. Można tu zrobić szybką karierę i wybić się ponad stan, choć przecież równie łatwo (a nawet o wiele łatwiej!) można w Kindle złamać sobie życie i sięgnąć samego dna. O tym jednak młodzi ludzie, zdaje się, nie chcą słyszeć...

W Kindle ziemia jest wręcz horrendalnie droga, a jedną z oznak bogactwa i zarazem prestiżu jest właśnie marnotrawienie przestrzeni. Centrum stolicy to wolnostojące, otoczone kwiatami domy, z obowiązkowym atrium, wille ornamentowane i smukłe, wokół których zielenią się trawniki. Cynazyjczycy uwielbiają zieleń - okolica pałacu królewskiego pełna jest parków i ogrodów. Na terenie posiadłości królewskich znajduje się najsłynniejszy w całym Dominium piętrowy ogród botaniczny, w którym rosną również rośliny charakterystyczne dla Valdoru. Najzamożniejsi spośród arystokratów - a Cynazyjczycy należą do najbogatszych ludzi na Półwyspie Pazura - mieszkają w pałacykach otoczonych labiryntami żywopłotów i krzewami przyciętymi w fantastyczne kształty. A ponieważ cała Cynazja pnie się w górę - i tu, w królestwie zieleni, architekci zechcieli pokazać wszystkim innym, że są mistrzami. Nigdzie indziej nie spotkasz ogrodów z taką ilością schodów czy choćby drobnych wzniesień, czasem nawet z balkonami lub balustradami zawieszonymi nad fontanną, albo klombem cudnych kwiatów. Są tam sekretne zakamarki - w sam raz na miłosną schadzkę, nadrzewne domki, podziemne pomieszczenia z roślinami nocnymi.

Mówią, że Kindle to najpiękniejsze z miast świata. Cóż, jedno z najpiękniejszych, bez wątpienia. Rozłożone jest na siedmiu wyspach, z których jedną w całości przeznaczono na budowę Katedry Chwały. Nie jest to największa katedra świata, lecz pośród najniezwyklejszych na pewno wiedzie prym. Jak całe Kindle, wzbudza podziw majestatyczną konstrukcją, jakby przecząc fizyce i rozumowi, wyjętą ze snu i wrzuconą w sam środek świata. Gdy nad ranem mgła otacza miasto, a wschodzące słońce głaszcze promieniami mury kamienic, człowiek pewien jest, że śni. Bez względu na ceny ziemi w Cynazji, zawsze znajdą się ludzie, którzy zechcą zamieszkać w jej sąsiedztwie i podziwiać ten widok każdego ranka.

Stolica kraju jest niewymownie ciekawa. Każdego wieczoru odbywa się tu kilka przedstawień teatralnych, równolegle mają miejsce bale, spotkania w salonach, także występy cyrkowców i zabawy uliczne! Tysiące ludzi spotyka się w gospodach, pałacowych pokojach, bawi i plotkuje. Spiskuje i prowadzi arcyważne negocjacje. Jedni się pojedynkują, inni kochają albo spędzają noc na spacerze pośród zatłoczonych ulic, czy też wędrują po podziemnych tunelach w poszukiwaniu zapomnianej wiedzy. To miasto nie tyle tętni życiem, co dosłownie eksploduje nim każdego dnia i każdego wieczoru.

Jeśli nie możesz znaleźć sobie miejsca na świecie, jeśli wygnano cię z ojczyzny, bo popełniłeś czyn nie do zaakceptowania dla rodaków, Kindle będzie twoją bezpieczną przystanią. Pełno tu takich ludzi, pysznących się swoją przeszłością i kpiących z ciemnoty swoich rodaków. Wszystko jednak ma swoją cenę – to miasto zmieni cię jak żadne inne na świecie. Mieszkając w nim długo, staniesz się Cynazyjczykiem.

Cynazyjska armia

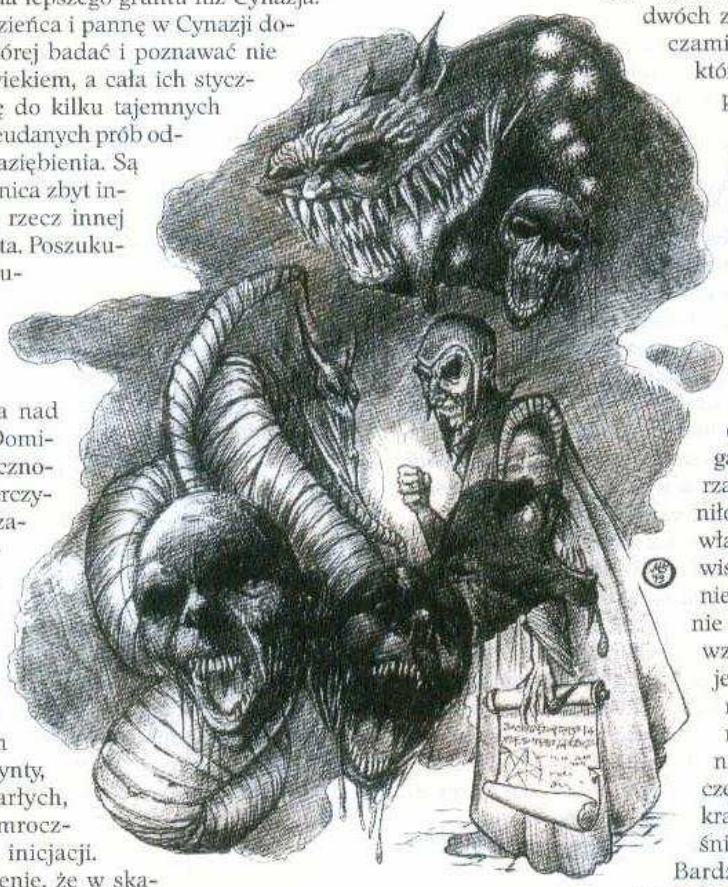
Cynazja utrzymuje niewielką, ale dobrze wyszkoloną armię. Jej naczelni wodzowie i wyższa kadra wywodzą się zawsze z cynazyjskiej szlachty, ale oficerów i żołnierzy często werbuje się za granicą. W tym kraju tradycja wojskowa nigdy nie miała takiego znaczenia jak w Kordzie czy Dorii. Dzięki wiedzy sowicie opłacanych weteranów z pól bitew całego Dominium armia jest sprawna, nowoczesna i bardzo elastyczna. Żołnierze walczą zgodnie z najnowszymi trendami w strategii i taktyce wojskowej. W razie potrzeby pięciotysięczny rdzeń armii błyskawicznie może rozwinąć się do dziesięciu, a może nawet dwudziestu tysięcy żołnierzy. Tyle, że nie ma takiej potrzeby, a Cynazyjczycy byliby przeciwni wielkim wydatkom na armię. Po co toczyć wojny, skoro te same efekty można osiągnąć poprzez politykę i intrygi? Od dziesięcioleci wojsko nie walczyło poza granicami państwa i wykorzystywane było głównie do tłumienia chłopskich buntów. Na wypadek wojny cynazyjska strategia zakłada zamknięcie się w dobrze ufortyfikowanych miastach na wybrzeżu i twierdzach ryglowych na terenie kraju. Forty są przygotowane nawet i na kilkuletnie oblężenie, ponadto na mocy umowy z Eskrią flota tego państwa zobowiązana jest dostarczać miastom zapasów i bronić linii brzegowej. Chociaż żadna umowa tego nie reguluje, prawdopodobnie również Nordia nie pozostanie obojętna na ewentualną awanturę w Cynazji.

Ciemność

Mówiąc o Cynazyjczykach, tylko w kilku słowach wspomniałem o ich umiłowaniu poszukiwania wiedzy, a temat to o wiele szerszy, obejmujący również miłość do zakazanych i przeklętych ksiąg. Cynazyjczycy są obłędnie wręcz ciekawscy. Ciekawi ich wszystko, a prócz nowych trendów w modzie i nowinek z całego świata, ciekawi ich nade wszystko wiedza zakazana. Otoczona nimbem tajemniczości, aurą skandalu i grzechu...

Pod intrygi deviria nie ma lepszego gruntu niż Cynazja.

Bez mała każdego młodzieńca i pannę w Cynazji dopada fascynacja wiedzą, której badać i poznawać nie wolno. U wielu mija to z wiekiem, a cała ich styczność z magią ograniczy się do kilku tajemnych spotkań w katakumbach, nieudanych prób odprawienia rytuału i może zaziębienia. Są jednak i tacy, których tajemnica zbyt intryguje, by porzucili ją na rzecz innej mody i ciekawostek ze świata. Poszukują coraz intensywniej i skuteczniej, w bibliotekach, prywatnych zbiorach, w końcu przyłączają się do jednego z wielu stowarzyszeń i rozpoczynają studia nad magią. Nigdzie indziej w Dominium tylu ludzi nie ma styczności z Ciemnością, z bluźnierczymi rytuałami i prastarymi zapiskami. Pośród tych dziesiątek grup i stowarzyszeń, którymi przepełnione są miasta Cynazji, wiele jest zgromadzeń magicznych lub choć w jakieś części korzystających z magicznych doświadczeń swych członków. Podziemne labirynty, w których chowa się zmarłych, przyciągają uczestników mrocznych ceremonii, spotkań, inicjacji. Czasem człowiek ma wrażenie, że w skałach, na których zbudowano miasta, zalęgło się stado myszy, które nieustannie biegają i czegoś szukają. Czasem przez miasto niesie się nie wiadomo skąd dochodzący krzyk. Bywa, że ktoś zniknie w czeluściach i już nigdy nie zobaczy światła słońca.



Rytuał przywołania demonów [sys. MS]

Polityka

O ile kordyjska dyplomacja polega na stojącej za nią sile militarnej i potędze Cesarza, tak cynazyjska wykorzystuje swoją pozorną bezstronność i brak zaborczości. Uwierzysz, że są jeszcze ludzie władzy, którzy dają się tym okpić? Co szczególnie ciekawe i znacząco odmienne od praktyk na innych dworach Dominium, największym zainteresowaniem dworu w Kindle cieszą się interesy w odległych krajach. Relacje z sąsiadami są oczywiście podtrzymywane, ale to właśnie daleko poza granicami państwa dyplomaci dokonują cudów zręczności politycznej. Celem ich działań jest głównie zwiększenie znaczenia Cynazji w Dominium, rozszerzenie jej wpływów na obcych dworach, a przede wszystkim pozyskanie informacji i ludzi wyjątkowych - wyróżniających się w określonej dziedzinie.

Dobrym przykładem działania cynazyjskiej dyplomacji był słynny spór o Dolinę Szeptów, leżącą pomiędzy Devonem a Kelshatem. Dolina Szeptów to żyzna, rolnicza kraina, która w ciągu wieków przechodziła z rąk do rąk. Na jej terenie stoi jedna z rodiańskich katedr. Po raz kolejny spór prowadził wprost do wojny, tyle że tym razem kwestia Doliny miała być pretekstem dla zakrojonej na wielką skalę zbrojnej interwencji, a ostatecznie aneksji Kelshatu. Poprzez nalegania Matry, żywo zainteresowanej spokojem w tym regionie, do sprawy włączyli się Cynazyjczycy. Kindle zaproponowała pomoc w rokowaniach (obiecując obu stronom poparcie i przekupując kilku urzędników). Negocjacje trwały przeszło dwa miesiące i w ich rezultacie utrzymane zostało status quo. Wszystkie strony były zadowolone, a do Doliny Szeptów wysłana została grupa mężów zaufania, którzy mieli pilnować przestrzegania warunków paktu. Traf chciał, że dwóch z nich było uznanymi Badaczami Katedr, Nordyjczykami, z którymi od lat Cynazja ma ciche przymierze...

Najbliższym sojusznikiem Cynazji jest odległa Matra. Od stuleci te dwa kraje łączą wspólne interesy i sympatia. Cynazyjczycy i Matryjczycy szanują się za biegłość w polityce, inteligencję i umiejętność ukrytego kierowania losami Dominium. Jest oczywiście i rywalizacja, ale również coś w rodzaju łajdackiego honoru, szacunku w gąszczu intryg i kłamstw. Zdarzało się, że jedno państwo broniło interesów drugiego niby dla własnej korzyści, ale w rzeczywistości zupełnie bezinteresownie. Z drugiej strony oba kraje nie mają żadnych skrupułów we wzajemnym oszukiwaniu się, jeśli w grę wchodzi interes do rozstrzygnięcia tylko między nimi dwoma. Małżeństwa Cynazyjczyków i Matranek są częste, szczególnie wśród arystokracji, co jeszcze bardziej zacieśnia łączące te państwa więzi. Bardzo dobre stosunki Cynazja utrzymuje też z Nordią. Oba kraje stoją w opozycji wobec Kartiny, mają też wspólne interesy na południu Półwyspu Pazura. W polityce międzynarodowej wiele swoich spraw Nordia załatwia właśnie przez Cynazję. Jeśli ktoś nie chce się narażać na zarzuty o współpracę z przeklętym ludem, także szuka pośredników w Kindle. Cynazyjscy dyplomaci dbają, by oczy całego świata były odwrócone od północnej części Półwyspu Pazura. W ten sposób Nordyjczycy mogą dalej utrzymywać swoje sekrety w tajemnicy. Co z tego mają Cynazyjczycy? Rzecz niebagatelną, panie - dostęp do niektórych sekretów Nordii. Cudów, których papiescy uczeni prędko nie zobaczą.

Oczywiście, związki między Kindle a Nordem nie są powszechnie znane, mimo to walnie przyczyniają się do ochładzania stosunków z Kartiną. Papież potępia nie tylko cynazyjską politykę, ale i tutejszy styl życia, poglądy filozoficzne kwestionujące nauki Kościoła i nie zaaprobowane przezeń osiągnięcia naukowe. Od wielu lat komunikacja między Kindle a Sarantem ogranicza się do utrzymanych w chłodnym tonie not i sztywnych do granic możliwości rozmów z legatem na dworze króla Jeremy'ego, ojcem Eregrinem, podczas których król bezskutecznie stara się zachęcić Kartinę do ochraniania cynazyjskiej granicy morskiej. Jednak tam, gdzie zawodzi dyplomacja, wspólny język znajdują ludzie nauki. Postępowi uczeni z Kartiny i cynazyjscy badacze wymieniają się wiedzą mimo zakazów i napiętej sytuacji politycznej. Wystarczy powiedzieć, że rektorem Akademii Umiejętności

jest kartińczyk, najsłynniejszy przyrodnik naszych czasów - kardynał Largenhall, cieszący się wielkimi względami zarówno Papieża, jak i króla.

Najmniej wygodnym sąsiadem Cynazji pozostaje Eliar. Na szczeblu oficjalnym stosunki między państwami ograniczą się do niezbędnego minimum. Eliarczycy uważają się za największą siłę na Półwyspie Pazura i północnego sąsiada mają za nic. Najchętniej wchłonęliby jego terytorium przez błyskawiczną wojnę, więc cynazyjska dyplomacja nie ustaje w staraniach, by dostarczyć Eliarczykom problemów i skierować ich uwagę w inną stronę.

Poprawnie układają się za to stosunki z Cesarstwem Kordu. Interesy króla Jeremy'ego i Cesarza krzyżują się rzadziej niż mogłoby się zdawać, ale każde takie wydarzenie daje pole do rywalizacji dwóch największych szkół dyplomacji w Dominium.

Polityka wewnętrzna

Cynazja jest monarchią absolutną, ale arystokracja ma tu wiele do powiedzenia nie dzięki zagwarantowanym przywilejom, ale przez wpływ na królewski dwór. Jeśli człowiek chce coś znaczyć i działać politycznie wewnątrz kraju, musi połączyć siły z jedną z frakcji oraz przebywać na królewskim dworze. Stąd pogarda żywiona dla prowincji i zaniedbanie ziem położonych z dala od Kindle. Kraj dzieli się na pięć dystryktów, te z kolei na hrabstwa. Hrabstwa wysyłają do stolicy swoich posłów, lecz parlament nie ma dużego znaczenia, przeważnie przyklaskuje królowi w jego decyzjach. Dużo większą władzę mają nieoficjalne stowarzyszenia i koterie.

Władza w Cynazji opiera się na zakulisowych rozgrywkach i sekretnych sprzysiężeniach. Mówi się, że w dzień jest to kraj ogrodów i dwornych rozmów, a nocą kraj katakumb i spisków. Kluczem do władzy jest umiejętność pociągania za sznurki i sterowania siecią intryg. Szybko odkryjesz, panie, że za fasadą próżnego i wystawnego życia w Cynazji kryje się coś więcej niż dekadencja. Przepych dworu jest tłem, na którym ścierają się siły polityczne, trendy w sztuce i nauce, a także cele rozmaitych grup o rodowodzie starszym niż niejeden dom panujący. Sekretne organizacje ukryły się za zupełnie jawnymi stronnictwami. W tym momencie największy wpływ na króla i na politykę ma salon markizy de Thulley, od lat przeciwny rządom Jeremy'ego II Lermonta, a przy tym zbyt silny, by król mógł go rozbić. W pałacu markizy spotykają się jedynie najmożniejsi z możnych, bogaci przedstawiciele arystokracji. Podobno bardzo duży wpływ na ich decyzje ma wywodzący się z Gordu wędrowny mnich Beltez, który głosi skomplikowaną filozofię zmian dziejowych, przewidzianych przez Rodian. Człowiek ów jest poszukiwanym przez Inkwizycję heretykiem, a zupełnie niezależnie szuka go cynazyjska policja. Jego zwolennicy dyskutują podczas spotkań z sekciarskim Bractwem Hen Inen, nacjonalistami, poganami i zwolennikami powrotu do porządków sprzed ery karianizmu. Ci podobno fascynują się magią i na swoich usługach mają ludzi poszukujących starych pogańskich dokumentów.

Obecność pogan w salonie markizy zaskarbiła jej nienawiść szlachty skupionej wokół biskupa Morleya. Nazwano ich Gerhardystami (od kościoła św. Gerharda). Nieliczna grupa swoją siłę zawdzięcza płynącym z Kartiny pieniądzom i informacjom. Mówi się, że Gerhardyści pragną odnowy dobrych obyczajów i religijności w Cynazji, nic zatem dziwnego, że sympatyzują z Papieżem. Tyle, że Kartina zamieniła ich w szpiegów i sprzedawczyków. Mówi się, że od lat szykują rewolucję, która poprzedzi wkroczenie do Cynazji papieskich wojsk. Jak na razie rezultatów nie widać i ta niemoc potwierdza przypuszczenia, że Gerhardystami steruje sekt, a która ma zupełnie inne cele. Bel Tar, od nazwy złowrogiej księgi, przenika w szeregi popleczników Sarantu, żeby za ich pośrednictwem dostać się do kręgów władzy w Kartinie albo przynajmniej wpływać na papieskie decyzje. Cynazja obchodzi ich tyle co nic, bowiem Bel Tar to nic innego jak jedna z macek Ścieżki Prawdy, penetrującej Kościół różnymi sposobami. Ścieżka Prawdy jest silną, ponadnarodową organizacją czarnoksiężników, obecną nie tylko w Kindle i reprezentowaną nie tylko przez Bel Tar. Nadążasz, panie, prawda?

Z ciekawszych organizacji pozostał jeszcze Seledyn, czyli grupa zamożnych mieszczan i szlachty w pierwszym pokoleniu. Ci w dzień rozpoznają się po bardzo dyskretnym seledynowym dodatku do stroju, zaś podczas nocnych zebrań są zakapturzeni i anonimowi. Po owym znaku dodatku nie da się rozpoznać, czy człowiek, który takowy nosi, jest w organizacji zwierzchnikiem, czy podwładnym, a może tylko przypadkowym strojnisiem, ale taki już urok sekretnych stowarzyszeń. Seledyn jest pozostałością po dawnych tajnych cechach rzemieślniczych. Niegdyś działały zupełnie jawnie, a ich najważniejszym powołaniem było przechowywanie sekretów technologii i tajemnic cynazyjskich budowli - tych nowożytnych i pogańskich. Dzisiaj doszła do tego zakazana wiedza techniczna, nie mająca podobno nic wspólnego z magią, a groźba ze strony Inkwizycji kazała cechom zreorganizować się i zejść do podziemia.

W Cynazji, niczym w teatrze marionetek, lalkarze ukryci są za sceną - tymi operetkowymi nieco stronnictwami dyrygują ludzie, których imiona pozostają tajemnicą, przywódcy prawdziwie tajnych stowarzyszeń. Tych naprawdę starych, groźnych i nieludzkich. Zauważyłeś, panie, że nigdzie nie wspomniałem o demonach? Chciałem jedynie oddać stan wiedzy tych nieszczęsnych bogaczy, którzy gubią swoje dusze dla dreszczyku emocji w chłodzie podziemi. Bo przecież demony są i tutaj, tyle tylko, że jeszcze bardziej przebiegłe niż gdzie indziej i jeszcze lepiej ukryte, niełatwo bowiem przechytrzyć Cynazyjczyka.

Mówi się, że jeśli nocą rzucisz, panie, w Kindle kamieniem, trafisz szpiega, człowieka zdążającego na nocne spotkanie albo zwolennika starożytnych i rzecz jasna heretyckich nauk. Jest jeszcze szansa, że będzie to kochanek wybierający się na schadzkę, ale i on przecież jest elementem jakiejś intrygi albo członkiem jakiegoś stowarzyszenia. Ponieważ nic nie wiadomo na pewno, a układ sił i koalicje zmieniają się często, możesz jedynie nastawić ucha i wnioskować

W swym dzienniku, po zakończeniu jednej ze swych kampanii generał de Santimo zapisał między innymi: „Krew hoduje najwspanialsze z kwiatów". Było to jedno z tych zdań, które przechodzą do historii i pozostają w pamięciu ludzi przez wieki. Dziś młodzi kordyjczycy często powtarzają te słowa. „Krew i kwiaty... Czy można pełniej oddać obraz naszego narodu?", pytają i wydymają dumnie wargi, miażdżąc dłońmi rękojeści rapierów. Oczy lśnią im samouwielbieniem.

Krew to ród i pochodzenie. Czym jest starszy i szlachetniejszy, piękniej zapisany w annałach historii, tym daje więcej powodów do dumy. Kordyjczykowi miejsce na ziemi wyznacza dobra sława przodków, a jego misją jest podtrzymanie honoru rodziny i jak najlepsze zapisanie się w pamięci potomnych. Nieskalany honor i wspaniała przeszłość to największe dobro kordyjskiego szlachcica.

Kwiaty zaś to tożsamość i imię. Wedle prastarej tradycji kwitnący kwiat przynosi człowiekowi powodzenie. W zamierzchłych czasach przesąd wniknął do tradycji rycerskiej, przez co najbardziej znaczące z rodów zaczęły obwoływać się imieniem wybranego, ulubionego kwiatu, a słowa „Krew i kwiaty" stały się okrzykiem bojowym kordyjskiej kawalerii. Zwyczaj do dziś jest pielęgnowany ze starannością i nad głowami ruszającego w bój rycerstwa łopoczą sztandary z barwnymi kwiatami. Noszą one osobliwe barwy, czasem są złożone w bukiet, czasem splecione w wieniec, bywają złamane, przecięte lub i spalone.

na podstawie plotek. Berthelleryści na przykład to grupa rewolucjonistów, którzy chcieliby przywrócić panowanie poprzedniej rodziny królewskiej. Gregoryści z kolei są organizacją zrzeszającą kwiat arystokracji. Fascynują ich czarnoksięskie rytuały, dzięki którym mają zamiar przywrócić ludzkości chwałę Rodian. To hedoniści i bluźniercy - podobno urządzają orgie połączone z odprawianiem magicznych rytuałów. Mógłbym tak wymieniać w nieskończoność...

Historia i jutro

Musisz, panie, wiedzieć, że złote lata Cynazji zaczęły się nieco ponad pięć wieków temu i z mniejszym lub większym powodzeniem mieszkańcy kraju utrzymują ten stan do dzisiaj. Wcześniej, tuż po upadku Imperium Doru, państwem targały liczne konflikty. Pogański lud zamieszkujący te tereny przed przybyciem Papieża - przodkowie dzisiejszych Cynazyjczyków - czcił podobną do ropuchy demonicę, Igen, mieszkającą w potężnej twierdzy Hen Igen. W czasie krucjaty demonica została pokonana i wygnana w głębokie jaskinie. Większość jej wyznawców nawróciła się, a reszta ginąc poprzysięgła na krzyżowcach zemstę, która ma się dopełnić po wiekach. Według ludowej legendy niedobitki żyją wśród ludzi do dzisiaj, krzyżując się z nimi i wydając na świat małe deviria. Dori igen są na pozór nie do odróżnienia od zwykłych ludzi, ale posiadają magiczne moce. Kobiety potrafią oczarować albo uśpić wzrokiem, a mężczyźni nie potrzebują powietrza, żeby żyć. Krew obu płci jest zimna jak lód.

Pod koniec trzeciego i czwartego wieku Cynazja prowadziła wojnę z Papieżem, podobno w potajemnym sojuszu z Nordią. Oba kraje podpisały pokój, stając wobec innych zagrożeń, ale terytorium Cynazji zostało pomniejszone o północne prowincje. W siódmym wieku umarł ostatni władca ze Starej Dynastii, namaszczonej przez Papieża. Wybuchła wojna domowa, w czasie której władzę objęła linia Berthellerów. W pierwszych dziesięcioleciach jej panowania Cynazja nie angażowała się w politykę na Półwyspie Pazura, nawiązała za to bliskie stosunki z Matrą. Od czasu zawiązania z nią nieformalnego sojuszu wpływy cynazyjskie w świecie stopniowo rosły. Państwo nadal nie liczyło się jako mocarstwo, ale dzięki subtelnym intrygom zapewniło sobie bezpieczny rozwój i możność decydowania o losach świata.

Dwadzieścia trzy lata temu w nie wyjaśnionych okolicznościach zginął bezpotomnie król Amirian Bertheller. Doszło do aksamitnej rewolucji - w ciągu dwóch tygodni arystokratyczne rodziny opowiedziały się za przejęciem tronu przez ród książąt krwi, Lermontów, z pominięciem królewskiego brata. Tenże natomiast na forum zgromadzenia stanów wygłosił zduszonym głosem przemówienie, w którym zrzekł się korony dla dobra kraju. W tym samym dniu wsiadł na statek płynący do Matry. Władzę w kraju objęła dynastia Lermontów, a wszelkie sprzeciwy zostały zduszone w zarodku, zadziwiająco sprawnie. Była to przecież tylko jedna z licznych intryg w dziejach tego kraju, ale wydarzenia sprzed dwudziestu trzech lat obrazują, w jaki sposób sprawuje się tu rządy. Cynazja pozostaje krajem dyplomatów i niejasnych układów.

Cóż jednak wydarzenia sprzed dwudziestu trzech lat. Wystarczy spojrzeć na to, co dzieje się w Cynazji dziś! Trzy tygodnie temu doszło do kolejnego przewrotu! Okazało się, że król Jeremy II popadł w obłęd. W szaleństwie pogrążał się od lat, lecz była to informacja ściśle ukrywana. Kanclerz chciał oszczędzić poddanym tej przykrej wiadomości i utrzymywał ją w najściślejszej tajemnicy, z nadzieją, że jeden spośród sprowadzanych z całego świata medyków zdoła wyleczyć króla. Niestety, nadzieje okazały się płonne. Król, jako człowiek niebezpieczny dla otoczenia, a przede wszystkim dla samego siebie, został przewieziony do miejsca odosobnienia w asyście roniącego łzy litości i żalu dowódcy straży pałacowej i kochającej małżonki. W ostatnim przypływie rozsądku Jeremy zdążył jeszcze powiedzieć: „Nie mam dzieci, więc wybierzcie Clair. I nie żałujcie mnie. Pozostaję otoczony miłością - nawet król nie może żądać więcej".

Wiesz, panie? Nawet jak na Cynazję jest to historia wprost bezczelna i wołająca o pomstę.

Zgodnie z „życzeniem poprzedniego monarchy i ludu" kraj ma nową królową, piękną Claire. Claire Lermont II została wyniesiona na tron już następnego dnia po zniknięciu Jeremy'ego, za sprawą markizy de Thulley. Zanim ktokolwiek zdążył otworzyć usta ze zdziwienia, wprowadziła się do pałacu w Kindle i teraz czeka na koronację. Jej pojawienie się zaskoczyło niemalże wszystkich, jest to bowiem osóbka, która nigdy nie była widziana w towarzystwie. Spośród wszystkich plotek na temat jej pochodzenia najbardziej fantastyczna jest zarazem najbardziej prawdopodobną. Otóż Claire jest siostrzenicą Jeremy'ego Lermonta. Urodziła się dwa lata po przewrocie, który obalił dynastię Berthellerów, czyli dwadzieścia jeden lat temu. Według zapewnień markizy de Thulley władza Lermontów była wówczas na tyle zagrożona, że Claire, jako następną do tronu ukryto w nordyjskim klasztorze eklezjan, gdzie wychowywała się i uczyła od największych umysłów epoki. Z najwyższą niechęcią porzuciła stan kapłański i habit mnicha, ale miłość do wzywającego ją wuja była silniejsza. Musiała objąć tron dla dobra kraju. Markiza zapomniała jedynie wytłumaczyć, w jaki sposób Claire tak szybko przybyła z Milczących Gór...

Ale oto jest - najbardziej tajemnicza spośród tajemnic Cynazji. Wielka niewiadoma, królowa cieni, które wyniosły ją na tron i utrzymują na nim. Kim na prawdę są te cienie? Kim w rzeczywistości jest królowa? Najbliższe miesiące powinny wiele wyjaśnić. Tymczasem można jedynie zgadywać. Claire jest elegancka i jak przystało na Cynazyjkę, absolutnie bezwzględna wobec tych, którzy stoją jej na drodze. De Essington, szara eminencja na dworze Jeremy'ego, został wyrzucony z dworu, jednak już mówi się, że nie cofnie się on przed niczym, żeby na powrót wrócić do łask. Podobno poprzysiągł osadzić na tronie swojego potomka. Jego miejsce zajęła spowiedniczka królowej - Berenix de Conte, Nordyjka znana ze swojej batalii o dostęp kobiet do wyższych funkcji kapłańskich. Podobno można już mówić o rządach dwóch kobiet. Nadintendent, pan Kiberty, jak się zdaje nie dostrzegł zmian na tronie. Robi, co robił od lat, a nowa królowa zupełnie mu w tym nie przeszkadza. Przewrót przewrotem, ale pieniądze zawsze będą ważne.

Legenda o diabelskim bękarcie Proroka

Niektórzy heretycy przeinaczają historię Proroka i utrzymują, że miał on nieprzeliczoną ilość potomków. Miał rzekomo zostawiać jedno dziecko w każdej podbitej przez siebie krainie. Potomek miał panować w jego imieniu i zapoczątkować dynastię królewską. Istnieje nawet kuriozalna legenda opowiadająca o tym, jak Prorok został uwiedziony w jednym ze zdobytych miast przez demonicę - sukkuba, która powiła potem diabelskie dziecko. Niektórzy czarnoksiężnicy dopatrują się w nim Czarnego Syna. Jednakże ludowych legend o Proroku jest tyle co piasku na pustyni i nie należy w nie wszystkie wierzyć. Rozpowszechnianie takich niestworzonych historii jest ponadto zakazane przez Inkwizycję.



Rys. TJ

Ragada

Ziemie królestwa Ragady rozciągają się we wschodniej części Półwyspu Pazura, zamknięte pomiędzy stromymi klifami północno-wschodniego wybrzeża, a równie urwistymi i niebezpiecznymi wzniesieniami pasma gór Dervah na zachodzie. Na północ rozciąga się Nordia, na zachodzie zaś, pośród szczytów Dervah kryją się wypędzeni ze swych ziem Bardańczycy.

Tu deviria wychyliły się z czeluści piekieł i rzuciły ludzi tutaj żyjących w otchłań szaleństwa i nienawiści, sprowadzając krwawą wojnę trwającą od dziesięcioleci. Dziś Ragada to wyniszczona kraina, która już nigdy nie wyrwie się z koszmaru, który ją kiedyś pochłonął.

Krajobraz

Ragada jest piękna, szczególnie wiosną. Nie znam ziemi bardziej urokliwej. Zielone, jakże soczyste, rozległe łąki, łagodne wzgórza i niewielkie zagajniki.

Północną i wschodnią granicę Ragady stanowią wysokie klify. Nie znajdziesz wspanialszego widoku niż ten, który się tam rozciąga. Wyobraź sobie huk fal uderzających o skały, silny wiatr targający twój płaszcz i porywający kapelusz z głowy. Kiedy staniesz wysoko, ponad morzem, ponad całym światem, poczujesz jakbyś był zupełnie sam, zapomnisz o polityce i wojnach, o Valdorze i o Papieżu, o zdradzie i wszystkim, co cię zaprząta. Będziesz tylko ty i te klify, morze, wiatr!

Ruszaj do Ragady i stań nad brzegiem! Poczuj siłę Jedynego i zobacz piękno świata, jaki nam stworzył. Łatwiej ci będzie wybaczyć mu wszystkie inne rzeczy, którym pozwala żyć, a których tak nienawidzisz.

Wzdłuż zachodniej granicy ciągnie się pasmo Dervah, gór obcych i niezbadanych, dziś zamieszkanych przez wygnańców z Bardanii, przez to więc podwójnie niebezpiecznych. To zła kraina, bardziej może nawet obca od rodiańskich Katedr, pełna znaków wykutych w skale, krętych korytarzy ciągnących się chyba w nieskończoność, a – jak mówią legendy – nawet wprost do piekieł. Wspomnę o tych górach przy innej okazji, teraz ostrzegam pana, byś w żadnym razie tam nie ruszał, bo jest to ostatnie miejsce w Dominium, które warto byłoby zwiedzać czy badać.

Ragada powstała na ruinach starożytnej cywilizacji Rodian. Jej miasta wznoszą się pośród antycznych budowli i miast. Są potężne. Czy zdołasz wyobrazić sobie miasto, w którym kamienice są wielkie jak katedry? Ulice szerokie na cztery wozy? Park tak rozległy, iż mógłby ukryć dosłownie wszystkich Bardańczyków? Kiedy ujrzysz te budowle, przewyższające pod każdym względem to, co stworzył człowiek, zarówno wielkością, jak i rozmachem, nigdy już nie zwątpisz w mit o Rodianach. Ten mit jest tu dniem powszednim. Ragadańczycy żyją w domach, których pokoje są większe od całego domostwa w każdym innym regionie Dominium. Wewnątrz ujrzysz malowidła, na nich zaś wysokie i majestatyczne istoty, miasta z czasów ich chwały, a nade wszystko niezwykłe bestie, których dziś nie ma już na ziemi. Przerażające, groźne, olbrzymie i zawsze prawdziwie fascynujące. Rodianie cenili sztukę, widać to na każdym kroku. Gdzie się obrócisz, tam zdobienia i freski oraz miłość do detali i szczegółów. Latami można badać kolejne wzory i obrazy, zakochać się w nich i spędzić życie śniąc o dawnych czasach, kiedy świat był zupełnie inny.

Stolica Ragady, zwana Alldare, mogłaby być największym miastem świata, gdyby tylko historia tego chciała, a Ragadańczycy byli gotowi przyjąć ten zaszczyt. Byłem w Alldare wielokrotnie. Wielkością dwukrotnie przerasta stolicę dowolnego państwa Dominium, nie ustępując nawet kordyjskiej Grande. Cóż z tego, skoro większość budynków stoi pusta i zapomniana, a tam, gdzie żyją ludzie, słychać krzyk rannych i huk wystrzałów? Skarb, który pozostawili nam Rodianie, każdego dnia deptany jest przez szaleńców.

Charakter

Rzadko mógłbyś powiedzieć o mieszkańcach jakieś krainy, iż wszystkich ich coś łączy. Kordyjczycy są dumni, a Cynazyjczycy pyszni... Czy jednak wszyscy? Czy gdy zaczepisz szewca, gdzieś na prowincji Kordu, będzie on dumny? Pasterz pasący owce na południu Cynazji będzie pyszny? Nie

będą. Ani oni, ani szynkarz, ani stolarz, ani wielu innych. Mówiąc „Kordyjczyk", myślimy o szlachcicu wychowanym w Kordzie, kształconym w stolicy, wychowanym w duchu tradycji Cesarstwa. Rzadko myśli się o szarej masie ludzi.

Jacy więc są Ragadańczycy? Pod tym właśnie względem są inni, iż tu podziały społeczne zupełnie niemal zanikły. Wojna zatarła różnice pomiędzy szlachtą a mieszczaństwem. Równie łatwo ginie przecież przekupka, jak i hrabina. W Ragadzie ludzie dzielą się na narodowców i papieskich. Poza tym wszyscy zdają się być sobie równi. Cóż po przywilejach, skoro tłuszcza spali pałac, zarżnie służbę, a właściciela powiesi? Cóż po bogactwie, skoro biedny szlachecki dwór płonie równie łatwo jak mieszkanie bogatego kupca?

W tym szaleństwie mordu i gwałtu nie patrzy się na przywileje czy urodzenie. Liczy się tylko to, czy pojawiasz się, panie, na mszy, czy nie, czyś jest za królem, czy przeciwko.

Może gdyby wojnę prowadziła szlachta, przyszłoby opamiętanie? Znalazłoby się miejsce na honor i prawdziwe bitwy? Pewnie tak. Cóż, skoro wszystko w swe ręce wzięli ludzie podli, nisko urodzeni, czasem bardziej przypominający zwierzę niż człowieka...

Ragadańczycy... Bezwzględnie można o nich wszystkich powiedzieć, iż są okrutni. Mają surowe, zimne oblicza i spojrzenie, którego nie można zapomnieć. Jest w nim obłęd i prawdziwe szaleństwo. Ragadańczyk jest gotów na wszystko – poznasz to, gdy tylko stanie na twej drodze. Czy będzie to szlachcic, kupiec, czy nawet pasterz. Każdy z nich pewnie zamordował człowieka i każdy stracił kogoś bliskiego. Śmierć łączy Ragadańczyków, każdemu z nich towarzyszyła ona od dziecka. Każdemu odebrała wszelkie uczucia i radość życia. Najbardziej cyniczny weteran wojen z Valdorem ma w sobie więcej ciepła niż oni. Wojna pozbawiła ich radości i niewinności dzieciństwa, dała w zamian okrutną przeszłość, którą każdy z nich nosi w sobie i ukrywa przed światem. To ludzie pełni smutku i goryczy. Starcy, choć o młodych twarzach, jednak mający już dość patrzenia na świat. Są milczący i zamknięci. Nie spotkałem w swym życiu wylewnego Ragadańczyka. Niewiele się dowiesz od niego o wojnie, nic o jego krewnych czy powodach, dla których opuścił rodzinne strony. Spróbuj naciskać, a skończysz w kałuży krwi. Nikt inny na świecie nie chroni swych spraw tak, jak czynią to Ragadańczycy. Są fanatyczni w tym względzie. Nie oferuj swej pomocy, nie próbuj mieszać się w ich wojnę. Nikt, kto tego próbował, nie wyszedł z tej próby cało. To ich wojna, ich ziemia i nade wszystko to ich zemsta. Ragadańczyk zabija, bo zabito jego żonę, morduje, bo spalono mu dom, walczy, bo walcząc zginął jego ojciec. Nie masz prawa mieszać się w te sprawy. To ludzie powołani do życia dla zemsty. Nie zdołasz wypełnić ich misji lepiej niż oni sami.

Mieszkańcy

Wojna zmieniła tu wszystko. Kraj zubożał, szlachta straciła swe przywileje, a kupcy swe majątki. Zagubił się szacunek do ludzi szlachetnie urodzonych, straciło miłosierdzie i miłość. W wielu rejonach kraju nie przestrzega się prawa, nie ma więzień, skazańców, kogokolwiek, kto pilnowałby porządku. Kraj opanował chaos i szaleńcy.

Szlachta zatraciła resztki rozsądku. Część, przerażona, uciekła z kraju. Pozostali rzucili się w toń krwawej wojny. Walczą o majątki, ziemię i bogactwa. W swej walce nie cofają się przed niczym. W Ragadzie nie ma już rzeczy, przed którymi człowiek by się wstrzymał. Tu dokonano już wszystkiego, by zdobyć władzę i bogactwo. Płoną domostwa, szlachta najeżdża ziemie sąsiadów, podżega chłopstwo do mordów i buntów. Tu walka o pieniądz i ziemię splotła się z walką o życie, tu musisz walczyć, bo inaczej sam będziesz ofiarą, inni spalą twój dom, zabiją ciebie i twych bliskich. Szaleństwo zniewoliło ludzi i nie pozwala im się już zatrzymać. Płoną dwory, powstają sojusze, rozgrywają się bitwy, w których setki żądnych krwi chłopów rzuca się na bogaczy i bestialsko mordują. Szlachta... Nie masz już szlachty w Ragadzie. Zostali szaleńcy opętani żądzą zysku, przerażeni i zamieniający swój strach w nienawiść i pragnienie krwi. Trudno nazwać ich ludźmi szlachetnymi.

Pośród tych baronów krążą ludzie, których wojna pozbawiła wszystkiego. Domu, majątku, rodziny, serca. A także honoru i dumy. Zupełnie wszystkiego. Spotkasz ich w miastach, na traktach, w służbie bogaczy. Wielu z nich przemierza też Dominium, służąc swym rapierem za marny grosz, bo nie mają dla siebie nawet tyle szacunku, by żądać więcej. Tak, panie, stracili zupełnie wszystko... Mówi się ostatnio, że nie ma lepszego ostrza do wynajęcia niż ragadańskie; oszczędzasz tym samym czas i pieniądze. Są oni przecież najtańsi w Dominium! Nigdy też nie musisz zawrócić, by naprawić ich robotę. Nie ma dokąd wracać, jeśli gdzieś posłałeś jednego z nich... Zwą ich rancorami.

Są uzbrojeni w dziwne, krótkie rapiery, noszą się skromnie, choć przecież nikt nie wątpi, że to ludzie szlachetnie urodzeni. Cóż, może urodzili się szlachcicami, lecz dziś zupełnie zapomnieli o swym godnym pochodzeniu. To zwyczajni mordercy, tym różniący się od miejskich rzezimieszków, iż są od nich po dziesięciokroć niebezpieczniejsi i nie wahają się przed niczym. Rancor dopadnie cię w przybytku rozkoszy i zastrzeli jak psa. Będzie cię tropił i zakłuje we śnie. W pojedynku rzuci ci w twarz garść soli, a potem doskoczy i poderżnie gardło. Ich krótkie rapiery to znak, że masz do czynienia z zabójcą, nie szermierzem. Strzeż się ich jak ognia.

Ci ludzie są przekleństwem Ragady. Wypełnią każde zadanie. Są jak pochodnie rzucane na stóg siana. Nie dają oni zakończyć się tej wojnie. Ich nienawiść i żal do świata pcha Ragadę na dno piekieł.

Przez moment zdawało się, że to mieszczanie w końcu pierwsi się opamiętają. Oni stracili już chyba wszystko. Wystarczy spojrzeć na Aldare czy Kalorn. Tam nie ma już nic, o co wartoby walczyć. Niektóre z dzielnic płonęły wielokrotnie, domy są zrujnowane i wypełnione pustką i ciszą. W miastach przez długie miesiące zalega cisza i człowiek wierzy, że wojna się skończyła i powoli świat wraca na właściwą drogę.

Potem jednak pada iskra i wszystko wybucha od nowa. Mieszczanie są równie okrutni jak chłopstwo i równie żądni pieniędzy jak szlachta. Zabili wszystko, czym żyją miasta Dominium. Nie ma tu już cechów, bo w kraju jest miejsce tylko dla papieskich i narodowców i na żadne inne podziały więcej. Nie ma karawan ze wspaniałymi nowymi towarami z dalekich ziem, bo tylko szaleniec ruszy do Ragady z towarem. Nie ma balów, teatru, nie ma straży miejskiej. Są szczury, brud i bieda. Jest nieufność i strach. Miasta żyją z dnia na dzień. Tu człowiek nie może być niczego pewny. Rzemieślnicy dbają tylko o szybki zysk, kupcy wręcz boją się zbytniego bogactwa, bo w Ragadzie być bogatym to dla człowieka wyrok śmierci. Strach przepełnia serca jak nigdzie indziej na świecie, a ludzie cieszą się tu dosłownie każdym dniem spokoju. Choć i tego trudno być pewnym. Uśmiech rzadko gości na ich twarzach. Trudno ocenić, czy kiedykolwiek z czegoś się cieszą...



Kurtyzana de Rhon, szermierz, Ligo (ryc. 17)

Architektura i miasta

Mógłbym rzec, iż domy w Ragadzie wszystkie bez wyjątku są okopcone. Smutny to jednak żart...

Ragada powstała na ruinach rodiańskiej kultury. W żadnej innej części świata nie ostało się tyle świadectw tej antycznej rasy. Cały Półwysep Pazura usiany jest starożytnymi Katedrami, lecz tu, w Ragadzie, są nawet miasta i pojedyncze budowle. Kocham Ragadę za zielone łąki i rodiańskie ruiny właśnie.

Pozostałości Rodian są widoczne na całej ragadańskiej ziemi: pojedyńcze wieżyce, porzucone bloki skalne wielkości kilku wozów, czasem studnie, pomniki. Wokół niektórych zawiązały się osady i wsie, inne pozostawiono samym sobie, stoją więc opuszczone. Ruiny Rodian dają nam pojęcie, jak niewiele sami potrafimy, a także jak niewiele znaczymy dla świata. Skoro po Rodianach pozostało tylko te kilka bloków skalnych, cóż zostałoby po nas, gdyby Jedyny zechciał nas ponownie ukarać?

Ragada, szczególnie dziś, po niemal stu latach wojny domowej, to kontrast. Wspaniałe pozostałości antycznej cywilizacji i dzisiejsze, zniszczone, okopcone od pożarów i wybuchów domostwa. Szczególnie wyraźnie dostrzeżesz to na wsiach, bo kilka chałup wyraźnie odcina się zawsze od zrujnowanego pomnika czy kawałka muru pochodzą z czasów starożytnych. Z czasem zrujnowaną kaplicę przemieniano w potężną katedrę, wykute w ziemi nieodgadnione labirynty stawały się piwnicami i spichlerzami. Tak jest łatwiej i prościej... W jednym miejscu ludzie postanowili razem zamieszkać rozkładając osadę przy kamiennym moście przerzuconym przez rzekę, w innym kolejni osadnicy skupili się przy wieżycy, która pozwoliła ochronić się przed dzikimi zwierzętami.

Miasta Ragady są w ruinie. Nie ma jednego nawet miasta, w którym w ostatnim ćwierćwieczu nie wybuchł potężny pożar i nie dosięgła go zaraza. Czasem człowiek myśli, że wędruje po froncie Agarii i znalazł się w mieście, o które toczyły się zaciekłe walki. Dopiero gdy odrzucić brud i pył, człowiek odnajdzie malowidła i rzeźby, freski i wspaniałe zdobienia. Uwierzysz, że w czasach wielkiego Doru Ragada uchodziła za ziemię rodzącą najwspanialszych artystów? Ludzie tu wychowani mieli wrażliwe dusze, pełne piękna i uczuć. Kiedy przybywałem do Ragady po raz pierwszy, nie wierzyłem w wojnę i okrucieństwo. Miałem w głowie słowa, które porwały mnie w latach młodości: „Ukuł ich okrutny ocean i łagodna zieleń łąk."

Rzeczywistość Ragady rzuciła mnie na kolana i długo nie pozwalała się otrząsnąć. Dziś wciąż patrzę na tę ziemię z miłością, lecz nie mam złudzeń, że ludzie tu żyjący zmienili się bardzo od czasu, kiedy poeta napisał o nich te kilka wspaniałych słów...

Stolica, słynna Alldare wznosi się na północy kraju, nad samym brzegiem półwyspu, tak że niektóre z domostw niemal zwisają z urwistych skał. Kalorn z kolei, najstraszniejsze i najmocniej przepełnione okrucieństwem, zbudowane jest w niecce, skalistej depresji, która kiedyś mogła być górniczą osadą Rodian. Dziś wciąż wydobywa się tam miedź i choć jest to najbogatsze miasto Ragady, do starożytnej chwały bardzo mu daleko. Blisko granicy z Nordią leży też Gilmore, które powstało tuż obok ruin jednej ze starożytnych Katedr. W ciągu wieków miasto rozrosło się i w końcu wchłonęło ją. Jest niezwykłe. W niebo wzbijają się fragmenty starożytnych murów wysokie na więcej niż sto metrów. Dawniej, przed wojną, była tam siedziba rodu kardynalskiego. Dziś wszystko wywróciło się do góry nogami, a władcą miasta jest Papież. Od kilku lat stacjonują tam jego wojska. Jest jeszcze Dorn na południu kraju, wyrosłe wokół ruin kasztelu, dziś najważniejsza siedziba Markalian, buntowników żądających królewskiej głowy. To najważniejsze miasta Ragady, godne odwiedzenia, mimo szalejącej w kraju wojny.

Stolica

Wspomniałem, iż Alldare mogłaby być najwspanialszym miastem świata. Wojna sprawiła, iż stolica Ragady nigdy nim nie będzie, nie jednak nie odbierze jej statusu najniezwyklejszego miasta Dominium. Jest nim na pewno.

Rozłożona jest przy północnej granicy, sięgając samych klifów, jak morska latarnia. Widać ją ze statków pływających wiele mil od brzegów Półwyspu Pazura. Stoi niewzruszona, tak jak klify, na których ją zbudowano i tak jak one od lat opiera się niszczącym siłom.

Jaka jest? Zwyczajna? W pewnym sensie właśnie zwyczajna. Są tu pozostałości starożytnych placów, dziś zabudowane straganami. Są i katedry, kościoły, jest i budowla, która mogła być dawniej ratuszem, dziś opuszczona i zrujnowana. Ostały się z niej tylko cztery pierwsze piętra, podczas gdy miała ich pewnie kilkanaście. Kamienne bloki leżą wokół niej, omszałe, zarośnięte krzewami. Także plac, dawna duma rodyjskiego miasta jest zarośnięty i zagruzowany, tak jak i całe starożytne centrum miasta. Żaden z władców Ragady nie miał ani funduszy, ani dość mądrości, by zadbać o świadectwo przeszłości i oczyścić najwspanialsze spośród dzielnic. Podobnie dziś Herman Srogi myśli tylko o wojnie, o przeciwnikach i kaźniach, które im sprawi.

Ragadańczycy zamieszkali południową część ruin, resztę oddając we władanie wiatrom i upływającemu czasowi. Tam, gdzie toczy się dziś życie, miasto wygląda jak śmietnik. Nie ma pieniędzy ani chyba sił i ochoty, by dbać o porządek. Kamienice są zniszczone, wiele z nich opuszczono po pożarach. Wiele ulic jest zatarasowanych głazami, a część jest zupełnie nieprzejezdna dla wozów i dyliżansów.

Ludzie żyją w rodiańskich budowlach, zbyt dla nich przestronnych i chyba jednak zbyt obcych. To tak, jakbyś, panie, wziął pospolitych stolarzy, przekupki, krawców i kazał im mieszkać w pałacach. Wszystko tam zbyt chłodne i nazbyt piękne dla tych prostych ludzi. Zdobione, kamienne poręcze, potężne malowidła z istotami sprzed tysiącleci, balkony wzbijające się dziesiątki metrów nad ulicami – wszystko to jakby z innego świata, tu wstawione wbrew swej woli. Ach, gdybyż w Alldare mieszkali tylko szlachetnie urodzeni! Gdybyż nie trwała tu wojna rujnująca wszystko, co pozostało jeszcze z czasów rodiańskiej świetności! Gdyby choć...

Cóż z tego, skoro żyje tu pospólstwo. Kolejne wybuchy niszczą pomniki historii, a starożytne malowidła giną pod pleśnią i brudem. Nie ma sprawiedliwości na tym świecie. Trzeba by nakazem Papieża wygnać stąd wszystkich tych ludzi i ukarać za to, co uczynili Alldare, najcudowniejszemu z miast.

Dość o tym. Zbyt trudno mi mówić o Alldare. To ruina. Największa ruina świata, pełna biednych, przerażonych ludzi, chorób, zarazy i szczurów...

Wojna

Chyba każdy mieszkaniec Dominium zaznał smaku wojny. Niewiele jest ziem, które uchroniłyby się przed przemarszem wojsk i przez które nigdy nie przetoczyła się śmierć i zniszczenie. Każda, najmniejsza nawet ścieżyna była kiedyś wyznacznikiem granicy czy frontu. Wojna towarzyszy Dominium od wieków. Ludzie walczą o władzę i pieniądze, biją się dla łupów i chwały, giną, starając się poszerzyć granice swych państw i zdobyć nowe, bogate ziemie.

A o co walczą tu, w Ragadzie?

Tu walczą tylko po to, by zabić drugiego człowieka i po nic więcej. Jedyne, co ich pcha do działania, to zemsta i chęć mordu. Nie ma okrutniejszej wojny na świecie. W Ragadzie bogaty łup nie zaspokoi żądzy krwi, a zdobycie strategicznej pozycji nie wstrzyma żadnych działań, bo w tej wojnie nie ma strategii, zajmowania dogodnych pozycji ani niczego, z czym ty sam, panie, kojarzysz wojnę. Nie ma paktów, ugody, nikt nie dąży do zawarcia korzystnego pokoju, który zakoń-

czyłby wojnę. Wojna się skończy, gdy Ragadańczycy zabiją wszystkich swych wrogów. Będzie więc trwała dopóty, dopóki wszyscy nie zginą.

Trudno znaleźć odpowiednie słowa, by opisać wojnę w Ragadzie. Wszystko jest tu jak dzień i noc; dni i miesiące spokojne przeplatają się z piekłem ognia, wybuchów i krzyku mordowanych. Tak, panie, mordowanych, bo tu nie zabijają, lecz mordują. W Ragadzie nie walczą żołnierze, a zwykli ludzie, kupcy i chłopi, bogacze i biedacy, szlachta i mieszczanie. Walczy tu każdy, kto stracił bliskiego. Walczą więc wszyscy.

W Ragadzie nie ma innych pól bitew niż ciasne uliczki. Wszystko dzieje się nocą, kiedy ciemność kryje twarze walczących. To wojna nienawidzących się grup, bójki w wąskich alejkach, gdzie walczy się nożem, pistoletem, często ogniem z rozbitej lampy oliwnej. Są tu egzekucje, kiedy tuzin pistoletów wypala do kupca wracającego do domu. Są tortury, gdy zabija się wszystkich członków rodziny, jednego po drugim. Jest wszystko, co strasznego mógłby wymyślić człowiek. Wierz mi, panie, ludzka wyobraźnia nie zna granic.

Wojna w Ragadzie to nade wszystko ataki na domostwa. Pościgi przez potężne sale rodyjskich zabudowań, ucieczki po potężnych, wspaniałych schodach, w świetle pochodni, w towarzystwie krzyków przerażenia i jęku mordowanych, tych, których już dopadnięto, bo biegli zbyt wolno. Przywodziły mi na myśl polowania na zwierzynę. Podczas swego pobytu w Alldare, gdy zwiedzałem opuszczone domostwa, widziałem wiele śladów okrucieństwa. Ślady krwi na starożytnych poręczach. Kawałki skóry na freskach starszych niż cała ludzkość. Ślady paznokci na najpiękniej rzeźbionych odrzwiach świata...

Nigdy nie wyzbędę się strachu, jakiego nauczono mnie w Alldare. Nie zapomnę krzyków i płaczu, które dochodziły mnie z domów naprzeciw. Wciąż widzę płomienie w oknach, w dole ulicy, gdy spłonął zakład szewca. Tamtego wieczoru do łóżek położyło się sześć osób.

Ludzie tam giną powieszeni w swych sypialniach lub wyrzuceni z okien salonów. Bywa, iż kończą spaleni żywcem w przygotowanych pułapkach, pośród zatarasowanych korytarzy, zabarykadowanych drzwi, wśród krzyków i wołań pomocy. Nikt inny na całym świecie nie wynalazł tylu dróg wykorzystania prochu, jak Ragadańczycy. Są i beczki z prochem, i flasze, i metalowe manierki. Są w Alldare noce, w których echo wybuchów niesie się z siłą podobną do tego, co sam znasz, panie, z pól na zachód od Agarii.

Krew leje się ulicami, a wszystko to przypomina lawinę. Im bardziej bestialskiego mordu dokona jedna strona, tym straszniej przyjdzie jej za to zapłacić. Wszystko to zaś w imię miłości do Jedynego - tak swe pragnienie zemsty nazywają Ragadańczycy. Ich wojna jest w imię miłości.

Powiedziałem, iż wojna toczy się jak dzień i noc. Są dni i miesiące, w których myślisz, że oto koniec Ragady, wyrżną się do ostatniego i wreszcie zalegnie w tym kraju cisza. Potem jednak następuje opamiętanie i spokój, które trwają miesiąc, czasem pół roku. W końcu jednak wszystko zaczyna się od nowa.

Polityka

Dziś każdy, bez względu na to, po której stronie walczy, wierzy, że to co robi, robi dla Ragady. Każdy tu walczy z jej wrogami. Każdy swoich wrogów nazywa zdrajcami. Każda ze stron uważa się za lojalną - królewscy względem króla, narodowcy względem ojczyzny.

To ojciec króla, Herman Złotousty sprowadził do kraju obce wojska i oddał im część ziem królestwa, więc trudno nazwać go inaczej niż wrogiem Ragady - mówią narodowcy. To żądni pieniędzy i unikający płacenia podatku księża nawoływali do buntu, zebrali możnych, którym nie w smak były rządy króla i wywołali wojnę - mówią ludzie króla. Wszystkiemu winni są bogacze, bo oni poparli każdą ze stron, a przyświecała im tylko chęć zysku i zwiększenia swych ziem! Gdyby biedota nie rzuciła się do palenia miast i nie mordowała się wzajem, konflikt szybko by wygasł. Gdyby wojska Papieża odstąpiły po kilku latach... Gdyby...

Nie sposób odnaleźć ludzi bez winy. Nie ma tu obozu, któremu możnaby przyklasnąć, nie ma siły, która zdołała by zebrać wokół siebie ludzi rozsądnych i silnych na tyle, by sprowadzili na kraj opamiętanie. Nie radzi sobie król, nie radzi ragadański Kościół, chaosu nie potrafi opanować Papież czy najmowani do zaprowadzenia porządku i do negocjacji pokojowych cynazyjscy politycy. Nawet ich umysł nie potrafi ogarnąć tego, co dzieje się na półwyspie - nie potrafi, bo to jest chaos, zupełnie nieprzewidywalny i szalony. Nie ma tu reguł i prawideł, a wszystkim rządzi nienawiść. Można by sądzić, że królowi, Hermanowi Srogiemu, zależy na porządku i przywróceniu ładu w kraju. Czemu więc wciąż tak bestialsko traktuje przeciwników, po co te kaźnie, egzekucje, dlaczego nie pozwala wyciszyć się emocjom, lecz je podgrzewa swoimi rozkazami?! Kościół nie potrafi się już opamiętać, a do głosu doszli magnaci i bogacze, ci, którzy przed laty opowiedzieli się przeciw królowi. Dziś nie mogą pozwolić sobie na przegraną, nie stać ich na to, by przyznać królowi rację. Straciliby majątki, tytuły, Herman Srogi zniszczyłby ich wszystkich. Walczą więc zacięcie i nie dopuszczą, by król wygrał tę wojnę. To wojna religijna, jedyna na świecie, w której zupełnie zapomniano o Jedynym! Och, znajdą się i tacy, którzy uwierzyli w piękne słowa mówców najętych z Cynazji, mówiących o grzechach Papieża i o tym, jak Kościół w Dominium potrzebuje reform, inaczej opanuje wszystko Ciemność. Walczą oni zajadle, walczą z imieniem Jedynego na ustach. Oba odłamy Kościoła, narodowy oraz papieski zwalczają się z fanatyzmem i szaleństwem, bo przecież ludzie wierni Papieżowi i królowi nie pozwolą, by buntownik i zdrajca Ragady walczył z imieniem Stwórcy na ustach. Heretycy muszą spłonąć - płoną więc, po obu stronach barykady. Członkowie rodziny królewskiej, Herman Srogi i jego kuzyni ślą pisma do sojuszników i proszą o wsparcie, tak ekonomiczne, jak i polityczne. W notach nie nazywa się przeciwnika inaczej jak zgrają krwiożerczych buntowników, których w Ragadzie się namnożyło, i których trzeba zatrzymać, by nie ogarnęli swą herezją całego Półwyspu Pazura. Wszyscy tu walczą o wpływy i tron, a poza granicami Ragady już nikt nie rozumie, co się tam dzieje. Któż tam walczy, o co? Król z Kościołem? Kościół walczy z Papieżem? Szaleństwo.

Są w Ragadzie i ludzie, którzy walczą o pokój. Najemnicy z całego Dominium walczą o pieniądze. Biedota walczy o kawałek chleba, bo miasta i wsie są już tak biedne, że zarazy i głód opanowały całe połacie kraju. Świat przestępczy rozrósł się do monstrualnych rozmiarów, zasilony przez politycznych banitów uciekających przed wyrokami, listami gończymi, przez zdemaskowanych spiskowców czy niedobitki armii rewolucjonistów. Straż stara się ścigać ludzi, na których wydano listy, lecz przecież i w straży są ludzie wierni Kościołowi...

Tymczasem w Ragadzie pojawiła się nowa postać, generał Jasper Clement, mianowany jeszcze za czasów Hermana Złotoustego. Na apel Papieża Ragada wystawiła wówczas sporą armię do walki z Valdorem. Przez lata walk na agaryjskim froncie żołnierze nabrali doświadczenia, a Clement okazał się błyskotliwym i śmiałym dowódcą. Kilka miesięcy temu generał powrócił w glorii chwały z Agarii, mając ze sobą ośmiuset ludzi, którzy po dwunastu latach na froncie zmienili się w najlepszy oddział tej części Dominium. Widząc co dzieje się w ojczyźnie, Clement odwrócił się od wojny, nie dał się wciągnąć w polityczną grę i wymówił posłuszeństwo Hermanowi, równie bezczelnie traktując posłów wrogich królowi Markalian. Ruszył do Karis Gor, starej rodiańskiej warowni, zwanej też Twierdzą Wilka. Zajął ją bez większych kłopotów i obserwuje rozwój sytuacji. Z każdym tygodniem przybywają do warowni kolejni ludzie, dezerterzy z armii, dawni żołnierze i

ludzie, którzy uwierzyli, że oto jest ktoś, kto ogarnie wojnę i zgasi jej płomienie.

Historia i jutro

Jeśli zechcesz studiować historię Dominium, nie znajdziesz aż tak wielu różnych powodów, dla których ludzie gotowi są siebie wzajem zabijać. Wszystkie wojny i konflikty zaczynają się niemal tak samo. Iskrą, która rzuci tysiące w objęcia śmierci są zazwyczaj zazdrość, chciwość, pycha lub nienawiść. Tu, w Ragadzie iskrą okazała się akurat próżność króla. Och, w niektórych kronikach znajdziesz zapisy, iż powodem wojny były pieniądze! To nieprawda. Ich brak był odczuwalny i wcześniej, za panowania ojca Złotoustego, jak i jego dziada, a i każdego innego władcy na całym świecie. Pieniędzy zawsze jest niedostatek. To próżność, nie pieniądze pchnęła Ragadę w wojnę i pochłonęła tysiące istnień. Gdy królewska kasa poczęła świecić pustkami, Złotousty ograniczył fundusze dla Kościoła Ragady, potem zaś, gdy wciąż było mu mało, narzucał nań większe i coraz to większe podatki. Kościół oponował, prosił o rozsądek i umiar, słał posłów do króla. Podczas mszy księża prawili o potrzebie zmian i odnowy. Dokąd ich to zaprowadziło? Herman Złotousty kazał pojmać, poćwiartować i rzucić z klifów do morza ojca Rubena, kardynalskiego posła... Trudno pojąć jego ruchy w tym czasie, bo przecież historycy zgodnie twierdzą, że był to jeden z najlepszych władców jakich miała Ragada w ostatnich wiekach i do tego czasu był wręcz przykładem władcy rozważnego i silnego. Ludzie go cenili, a Ragada była krajem silnym i stabilnym. W końcu jednak przyszło opętanie...

Po zabójstwie posła król przeprosił zarówno kardynała, jak i samego nawet Papieża. Na kilka miesięcy złagodniał. Był to tylko fałsz. Gdy Papież odwrócił wzrok od Ragady, Złotousty powrócił na obraną wcześniej ścieżkę.

W tamtych dniach wokół ragadańskiego Kościoła gromadziła się już opozycja możnych, którym nie w smak były rządy króla. Gdyby Złotousty dostrzegł to wcześniej, historia mogłaby potoczyć się inaczej. Jednak widział tylko kapłanów niezadowolonych z podatków i własną pustą kiesę, nic więcej. Mijały lata. W końcu nawet Herman zaczął dostrzegać, że sytuacja wymyka się spod kontroli, a przeciw sobie ma już nie tylko kilku księży, lecz coraz silniejszą grupę wpływowych ludzi. Nie pozostawał w tyle. Skupił wokół siebie czarne owce Kościoła; kardynałów i księży wyklętych przez władze kościelne, wszystkich tych, którzy mieli odwagę krytykować wrogi Hermanowi obóz.

Posypało się złoto, zaczęły przepychanki i kłótnie. Król płacił swym poplecznikom, Kościół nie pozostawał mu dłużny, wspierany przez antykrólewską magnaterię również potrafił zadbać o swą sprawę. Gdybyż oni wiedzieli, dokąd to wszystko prowadzi! Potem sprawy potoczyły się szybciej, niż ktokolwiek mógł przypuszczać. W roku 1481 na stronę obozu antykrólewskiego przeszła część armii pod dowództwem legendarnych dowódców, weteranów wojny z Dellą. Wywodzili się z południa. Król i jego fanaberie zbyt długo już ich mierziły. Wraz z nimi odeszło blisko trzy tysiące sprawdzonych w boju żołnierzy. Nie trzeba też było długo czekać, by część mieszczaństwa odwróciła się od Złotoustego. Biedny lud podchwycił nowe hasła i gotów był do rewolucji choćby i już.

Tego lata Papież Kastano II popełnił jeden z nielicznych błędów. To był jeden z tych momentów, który decyduje o historii świata. Ten konflikt miał kilka punktów, w których można go było zażegnać. Jednym z nich była odpowiedź na list Złotoustego do Papieża z prośbą o pomoc. Niestety, Papież nie odwrócił się od Hermana, choć wszystko i wszyscy mu to radzili. Był jednak Złotoustemu winien wdzięczność za pomoc przy obronie Wysp Błękitnych, za wieloletnie wsparcie przy zatarczkach z Nordią, za opiekę nad pielgrzymami wędrującymi do Kartiny przez ziemie Ragady. Był wreszcie Papież przyjacielem Złotoustego, a przyjaciół się nie opuszcza w potrzebie.

Historia uczy, że gdy na scenę wkracza polityka, warto zapomnieć o tak banalnych sprawach.

Papież jednak nie zapomniał. Opowiedział się po stronie króla. Wierzył w swój autorytet i siłę, która nigdy go dotąd nie zawiodła. Zapomniał, że Ragada to ziemia przeklęta. Ta ziemia od lat łaknęła krwi. Kiedy z końcem października Markalin, najstarszy syn króla, odwrócił się od ojca i przeszedł na stronę Kościoła, dla wszystkich stało się jasne, że wojna jest nieunikniona. Mało kto jednak przypuszczał, że konflikt potrwa kilkadziesiąt lat. Spodziewano się, że zaraz, gdy skończy się zima, wojska Hermana zostaną pokonane lub przeciągnięte na drugą stronę, on sam stracony, a Ragada ugości na tronie nowego króla.

A jednak tak się nie stało.

Skoro Papież raz okazał Złotoustemu poparcie, nie mógł już wycofać się z tej drogi, zwłaszcza że listy z Ragady były coraz dramatyczniejsze. Herman przedstawiał w nich obóz antykrólewski jako politycznie podszyty spisek zasłaniający się tylko wiarą. Pisał o zakłamaniu i polityce, która wdarła się pod kopuły świątyń i klasztorów. Pisał o zdradzie wartości Kościoła. Czy Papież miał jakiś wybór? W tym momencie, wiosną roku 1483 było już zbyt późno na jakiekolwiek wybory. Sprawy potoczyły się same.

Granicę Ragady przekroczyły oddziały wojska Papieża. Silne, zorganizowane, słuchające tylko oficerów Kartiny, głuche na podpowiedzi i nawoływania do zdrady obozu antykrólewskiego (Markalian, jak zwykli byli się nazywać). Tak silna armia przechyliła szalę zwycięstwa na powrót na stronę króla. Wierne królowi oddziały, wsparte regimentami Papieża musiały zwyciężyć. To była kropla, która przebrała miarę – sprowadzenie obcych do kraju przeciwko własnemu narodowi. Która to już kropla? Który raz można było uniknąć tego dramatu?

Latem roku 1484 doszło do zaciekłych walk, które historycy określają punktem kulminacyjnym wojny domowej. Markalianie ponieśli sromotną klęskę, armia spiskowców została rozbita, a buntowników wymordowano lub pojmano i zamknięto w lochach. Zginął Markalian, syn króla. Rozpoczęły się miesiące i lata przesłuchań, wydobywania informacji o kolejnych członkach spisku i oporu. Markalianie stali się banitami. Ogromna część armii, wielu możnych i mieszczan musiało uciekać i zasilić szeregi świata przestępczego. Tamtego roku Ragada zmieniła się w inny kraj. Zmieniło się wszystko. Miasta były patrolowane, domy przeszukiwane, wszędzie wokół słychać było o przesłuchaniach i torturach. Na każdym kroku napotykało się wojsko i straż.

W końcu jednak, trzydzieści lat temu, wszystko ponownie wybuchło. Kraj się podzielił; im dalej na północny zachód, tym lud bardziej jest po stronie króla. Im bliżej południa, tym więcej ognia rewolucji i spisku, tam też zapadają co ważniejsi jawni przeciwnicy króla – zaszywają się w zamkach i prowadzą politykę odwlekania otwartej wojny. W Ragadzie stacjonują wojska Papieża, a król nadaje im ziemie na terytorium Ragady, gdzie wznoszą zamki i rozbijają się obozem. W kraju egzystują obok siebie dwa kościoły – papieski i narodowy. Mieszczaństwo jest podzielone, biedota stoi po stronie narodowców.

Dwa lata temu zmarł Herman Złotousty. Jego drugi syn, Herman Srogi objął tron. Jest jeszcze bardziej zaciekły w walce z narodowcami.

Ragada leży obok Nordii, to te same wysokie klify, to samo wzburzone morze i wicher. Także te same fale i czarny, odległy horyzont.

Inna tylko historia.

Inny zatem świat.



[ilys. TJ]

NORDIA

Kiedy papieska armia zdobyła cały niemalże Półwysep Pazura, zatrzymała się u stóp wielkiego masywu w północnej części pasma gór Dervah. Była jesień i krzyżowcy spostrzegli, że życie w okolicy zamarło, choć nie w oczekiwaniu zimy. Gonnar napisał w liście do swojego ojca cesarza: „Na początku odniosłem wrażenie, że nad tą krainą zapanowała śmierć. Miałem sny, w których spadałem w czarną szczelinę bez dna. Poznałem wówczas, co to strach. Później dopiero pojąłem, że ta ziemia nie umarła, ale śpi czarnym, ciężkim snem. Złym tak, jak złe były moje koszmary. Góry są przeklęte i trwają w oczekiwaniu, lecz do dziś nie odgadłem, na co czeka ta czarna kraina".

Papieska armia stała wówczas u stóp Nordii.

KRAJOBRAZ

Jeśli zapytasz mnie, panie, jakiego kraju nie chciałbym nigdy odwiedzić, bez wahania wskażę Nordię. Wydawać by się mogło, że w ciągu trzynastu wieków ta kraina już dawno powinna zostać obłaskawiona i oswojona. Sąsiaduje przecież z Państwem Papieskim, z którego promieniuje wiara i mądrość karianizmu. Graniczy z Cynazją, która podbija świat swoją wyrafinowaną kulturą i zawadiackim uśmiechem. Ma za sąsiadów Eliar, Dellę i Ragadę - państwa tak niespokojne, że nie sposób pozostać głuchym na zachodzące w nich wydarzenia. A jednak Nordia pozostaje niewzruszonym bastionem. Jest krainą, gdzie obcy czują się nieswojo. Jej mieszkańcy nie interesują się światem i rzadko kiedy opuszczają ojczyznę.

Terytorium, które na mapie zaznacza się jako Nordię, jest w większej części słabo zaludnione. Dzieli się na Zewnętrze, czyli obszary zdobyte na drodze wojen albo przyłączone stosunkowo niedawno, i Milczące Góry, właściwą Nordię. Wioski i osiedla pasterskie są rozsiane rzadko. Kraj przetkany jest nitkami utwardzanych dróg, zachowanych na niektórych odcinkach w świetnym stanie, lecz w niektórych zupełnie nieprzejezdnych. Niegdyś drogi łączyły osiem nordyjskich miast ze światem zewnętrznym, ale jakiś kataklizm i siły magii zmieniły kształt terenu. Drogi rozerwały szczeliny i przepaście albo pochłonęła je ziemia. Zachowanymi fragmentami podróżuje się wygodnie, ale niebezpiecznie, ponieważ czają się przy nich bestie spragnione łatwego łupu. Na nordyjskich drogach zagrożeniem są również bardańscy rozbójnicy, którym udaje się przedostać na północ.

Właściwa Nordia to Milczące Góry, najbardziej na północ wysunięta część masywu Dervah. W głąb tego obszaru prowadzi tylko kilka przełęczy na tyle dużych, by przeszła nimi karawana kupiecka albo nawet armia, a każda z nich zagrodzona jest potężną bramą. W cieniu stromych szczytów, w rozległych kotlinach i dolinach przypominających ranę po toporze giganta tkwią miasta i wsie. Mówi się, że papiescy szpiedzy próbowali przejść przez góry omijając bramy, ale nigdy nie powrócili. Milczące Góry nie tolerują obcych, tak jak ich mieszkańcy.

W Milczących Górach każde odwiedzane przez człowieka miejsce ma przynajmniej kilka nazw wywodzących się z miejscowego języka, a na użytek obcych jedną z doryjskiego. Na nie zdadzą się mapy papieskich kartografów - są niedokładne, a miejscowa ludność nie mówi po doryjsku, myli za to podróżnych wieloma zwrotami odnoszącymi się do danego miejsca. Możesz, panie, uznać to za bajkę dla dzieci, ale istnieje wyjaśnienie, które zdradził mi kiedyś pewien Cynazyjczyk. Wedle jego zapewnień góry żyją i przekształcają się cały czas. Strumienie zmieniają bieg, szczyty stają się mniej lub bardziej dostępne, skalne półki wrastają w zbocza gór. Za każdym razem, gdy miejsce się zmieni - a może to się stać nawet w ciągu jednej nocy - zyskuje nową nazwę. Takie same od wieków pozostają tylko tereny, na których mieszkają ludzie. Osiem miast oprócz zwykłych nazw ma swoje tajne imiona, które poznaje tylko wstępujący na tron król. Imiona mają wielką moc i ich wymawianie może przyczynić się zarówno do zagłady, jak i do pomyślności. Nawet Nordyjczycy używają nazw nadanych przez uczestników papieskiej krucjaty w pierwszym wieku, nie tych prawdziwych.

Stworzenia zamieszkujące Milczące Góry są przeważnie bezcielesne, utkane z mroku, nie można ich pokonać mieczem. Te cielesne w większości obdarzone zostały skrzydłami. Gigantyczne orły, które niewiele się troszczą o ludzi; gar-

gulce czające się na gzymsach wysokich budynków w miastach, chwytające mieszkańców wprost z ulicy i porywające ich do swych gniazd wśród szczytów. No i same góry. Według legendy, odkąd Milczące Góry przestały należeć do ludzi, zyskały świadomość, a wraz z nią magiczną moc władania przeznaczeniem i urzeczywistniania snów, w tym także koszmarów. Jeśli ktoś związże z nimi swój los, góry dopilnują, by spełniło się jego przeznaczenie. Legenda opowiada o człowieku, który przez całe życie poszukiwał mordercy swojego ojca, aż w końcu stary i zmęczony pojechał na północ. Góry nakazały przepuścić go przez bramę, a ten zamieszkał w Nordii. Pewnego dnia spotkał na przełęczy swojego brata, a ten zamordował go, podobnie jak wcześniej ojca.

Dominium traktuje Nordię jak ognisko choroby. Kiedy król Milczących Gór zadeklarował chęć przystąpienia do sojuszu ludzi, nikt nie odważył się powiedzieć, że Nordia jest tak samo obca jak Valdor, a nawet jeszcze bardziej zasługuje na pogardę i nienawiść, bo chociaż jej mieszkańcy są ludźmi, Jedyny nie kocha ich. Nordia stała się jednak częścią Dominium. Pochodzące stąd działa i muszkiety uśmierciły już tysiące Valdorczyków, ale nadejdzie kiedyś czas, że zabrzmią w wojnie Milczących Gór z resztą świata. Nie będzie to zwykła awantura między dwoma krajkami, jakich w Dominium pełno, ale totalna wojna na całkowite wyniszczenie przeklętej ziemi i przeklętego ludu.

Nordyjczycy zawsze byli bardzo wrażliwi na punkcie swojego bezpieczeństwa. Mowa nie tylko o wspomnianych zamkach i murach obronnych. Podróżnego przybywającego do Nordii zadziwią najpierw bramy na przełęczach. Jest ich osiem - od strony Kartiny Brama Byka i Jastrzębia, od strony Cynazji Potrójna Brama i Bramy Dalmira oraz Węża. Z Eliaru wjedziesz, panie, do Milczących Gór Bramą Czterech Wichrów, a od strony Ragady - Bramą Światła i Bramą Kruka. Wszystkie osiem to wrota szerokie jak rzeka i wysokie jak wzgórze. Otwiera je starożytny mechanizm, być może dzisiaj już uszkodzony, ponieważ od wieków Nordyjczycy nie otwierali bram na oścież. Dla podróżnych uchylają je tylko odrobinę, ale i to wystarczy, by karawana mogła wygodnie przejechać w głąb kraju. Oczywiście, bramy są obsadzone wojskiem, a każdy szlachecki syn powinien spędzić przynajmniej kilka miesięcy, służąc na jednej z nich. Na wiodących do miast przełęczach stoją również tak zwane skalne fortece. To również przykład nordyjskiego geniuszu w budownictwie. Fortece doczepione są do skalnych klifów niczym balkony. Można wejść do nich tylko przez tunele prowadzące czeluściami gór albo wjechać windą. Część fortec służy za strażnice - ich załogi dysponują działami. Rząd wystających ze strzelnic luf sprawia, że każdy kto przejeżdża doliną, nabiera respektu do mieszkańców Milczących Gór.

Charakter

Mieszkańcy Milczących Gór, pod wieloma względami lepsi niż zwykli ludzie w Dominium, płacą za swe przekleństwo straszliwą cenę. Są nie tylko odmieńcami, znienawidzonymi przez obcych i własną ziemię. Cały czas znajdują się pod wpływem sił Ciemności, jakich nie doświadcza żaden inny naród. Mrok w Nordii to nie demony i ogień piekła, ale przede wszystkim przerażająca pustka. Brak miłości i ciepła. Zimny wiatr z gór przynosi szydercze podszepty o upadku i potędze, a serca drąży świadomość, że jedna jedyna Istota, zdolna wziąć w opiekę ludzi, nigdy nawet nie spojrzy w stronę Milczących Gór, nawet i ze wzgardą lub nienawiścią. Przodkowie Nordyjczyków, Czarni Rodianie, pokłonili się Kusicielowi i zostali na zawsze przeklęci przez Jedynego. Teraz dzieci płacą za grzechy ojców. Wiedzą, że ich dusze trafią do Kusiciela, więc boją się umrzeć. Nic nie przeraża Nordyjczyków bardziej niż śmierć. Jedyny pozostaje głuchy na głos przeklętego ludu, zanoszącego prośby od odkupienie, więc mieszkańcy Milczących Gór pokładają nadzieję w nauce i badaniu przeszłości. Przeszukują katedry z nadzieją, że uda się im odnaleźć sposób na odkupienie grzechu Czarnych Rodian.

Część Nordyjczyków zapomniała już, jak się wierzy, ale reszta wyznaje karianizm. Ci właśnie stoją przed największymi pokusami. Oto na ich terytorium pogrzebane zostały największe tajemnice świata starożytnego, ale czy ich odkrycie nie przypieczętuje złego losu? Mówi się, że demony nie mają w Nordii nic do roboty, ponieważ żaden deviria nie zwiedzie Nordyjczyka tak łatwo, jak jego własne czarne serce. Ludzie z Milczących Gór poszukują, ale boją się odkryć za dużo. Wierzą, że wiedza może być jedynym zbawieniem, jakie kiedykolwiek przypadnie im w udziale, ale zawsze istnieje obawa, że to kolejna próba, taka sama jak ta, która pogrążyła Rodian. Bardziej niż upiorów i demonów Nordyjczyk boi się samego siebie.

Mieszkańcy Milczących Gór są dumni ze swojej przeszłości. Starają się również, by świadomość odrębności stała się źródłem dumy. Nie można zaprzeczyć, że jest to rasa wyróżniona przez swoją długowieczność i urodę. Ale czy na pewno jest to powód, by się wywyższać? Nawet najbardziej przyjacielski Nordyjczyk będzie traktował cudzoziemców jako ludzi mniej doskonałych: brzydszych, mało pojętnych, pozbawionych starożytnej mądrości. Jednym słowem - barbarzyńców. Oczywiście nie jest to jawne lekceważenie, nie ma w takim traktowaniu również szyderstwa. Niektórzy Nordyjczycy są obojętni i uprzejmi - z cudzoziemcami rozmawiają jak z dziećmi, które i tak nie pojmą spraw dorosłych. Inni w czasie rozmowy stają się zdawkowi i nieobecni myślami, wszelkie tłumaczenia są dla nich gadaniem po próżnicy. Zniecierpliwienie okazują, wypowiadając ironiczne uwagi pod adresem rozmówcy. Przede wszystkim zaś milczą - czasami wieloznacznie, by przekazać jakąś aluzję, a czasami po prostu nie mają ochoty się odzywać. Doprawdy, nie chciałbym przebywać w towarzystwie kogoś takiego.

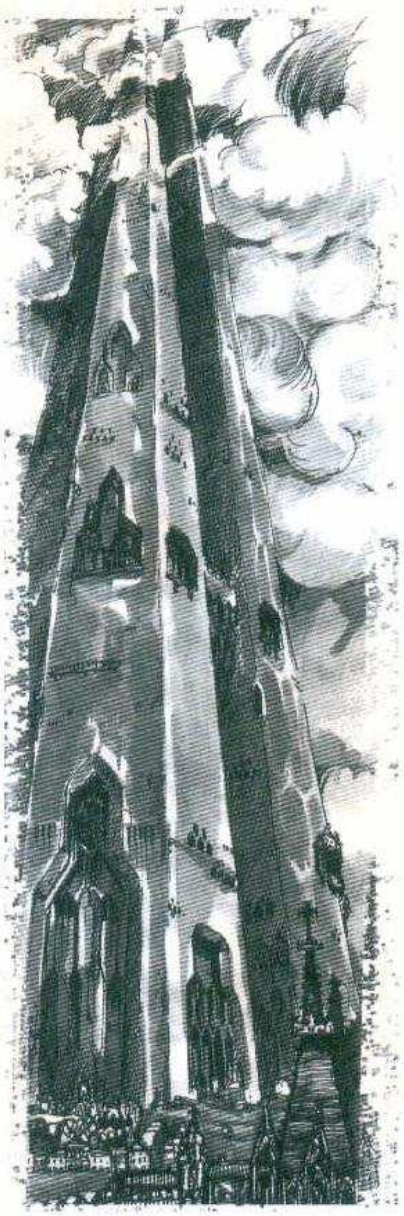
Nordyjczycy słyną jako ponuracy. Nie przepadają za hucznymi zabawami, zakrapianymi winem biesiadami i festynami. Rzadko kiedy pozwalają sobie na pełne zaangażowanie - i nie dotyczy to tylko rozrywek. W poezji i na scenie teatru bohaterowie z Nordii nigdy nie tracą głowy z miłości i... prawie zawsze są czarnymi charakterami. W życiu problemy rozwiązują metodycznie, bez pasji, jakby bardziej interesowało ich samo zagadnienie niż jego rozwiązanie. Są precyzyjni i dokładni. Wysławiają się bardzo poprawnie i nie posługują się obcymi językami, jeśli nie opanowali ich do perfekcji.

Mieszkańcy

Nordyjczycy twierdzą, że są bezpośrednimi potomkami i spadkobiercami Rodian, jednak inne ludy traktują mieszkańców Milczących Gór jako lud gorszy, bo przeklęty. Według legendy, przebywając w nordyjskiej katedrze i czytając pisma papież Saolom odkrył, że Nordyjczycy wywodzą się w prostej linii od Rodian, którzy pokłonili się Kusicielowi, zanim jeszcze doszło do kuszenia i upadku, uznając jego wyższość nad Jedynym. Nie można potwierdzić tej legendy, ponieważ cudzoziemcy nie mają już wstępu do katedry w Milczących Górach. Według mnie jest w tym dużo prawdy i sam uważam Nordyjczyków za ludzi o czarnych sercach, jednak wydaje mi się, że wyjaśnienie pierwszego papieża nie oddaje całej prawdy.

Nordyjczycy znani są ze swojej długowieczności. Często osiągają nawet i trzysta lat, a przed wiekami żyli jeszcze dłużej. Są bardzo wysocy i smukli. Mają czarne włosy i grafitowe oczy. Jeśli nie masz, panie, pamięci do twarzy, będą ci się mylili - nordyjscy arystokraci są podobni jak bracia, niezależnie z którego regionu kraju pochodzą. Ich małżeństwa z cudzoziemcami często są bezpłodne, a jeśli urodzi się dziecko, zawsze ma ono nordyjskie cechy. Dzieci rodzą się niezwykle rozwinięte, po ukończeniu roku potrafią biegać i mówić. Zawsze poważne, nigdy się nie śmieją, wszystkie ich zabawy

polegają na naśladowaniu dorosłych. Już niemowlęta wyróżnia niezwykła bladość skóry, przenikliwe spojrzenie błyszczących oczu i milczenie. A dorośli - przypominają trochę istoty nie z tego świata. Tak jakby po części nie istnieli. Są wysocy i mocno zbudowani, ale nie sprawiają wrażenia osiłków. Panowie są przystojni, kobiety kuszą dojrzałą urodą, ale wydają się być zimne i bezduszne. Starzeją się bardzo wolno, a staruszkami zostają dopiero w ostatnich dziesięciu latach życia. Podobnie jak mężczyźni mają niski, lekko zachrypnięty głos. Ubierają się najczęściej na czarno, ze złotymi i srebrnymi elementami stroju. I kobiety, i mężczyźni są oszczędni w ozdobach, a najmniejsza nawet sztuka biżuterii ma jakieś znaczenie, czytelne tylko dla pobratymców. O ile mi wiadomo, czerwona róża oznacza stratę, zaś białe pióro - zaproszenie do miłości. Ich stoicki spokój i chłód kontrastuje z energicznymi ruchami. Kiedy Nordyjczyk wstaje od stołu albo zarzuca na plecy pelerynę, cudzoziemcy odruchowo sięgają rękojeści szpady.



Mieszkańcy Milczących Gór są odrębną rasą, różną zarówno od Dorów, południowców i wszystkich innych ludów. W większości krajów szlachta góruje nad pospólstwem wzrostem, urodą i postawą, ale tutaj różnice są jeszcze bardziej widoczne. Ludzie z gminu, szczególnie ci wynędzniali i kiepsko ubrani, wyglądają przy szlachcie jak karły przy olbrzymach, bo ledwie dorównują wzrostem chłopom z innych krajów. Są jednak Nordyjczykami jak ich panowie - oprócz budowy ciała i postawy zachowali cechy wyglądu, stracili natomiast długowieczność. Szlachta ignoruje chłopów, tak jakby w ogóle ich nie było, ci z kolei boją się swoich panów i traktują ich z wielką służalczością i bez sprzeciwów wywiązują się ze swoich powinności. W Nordii nigdy nie było żadnego powstania chłopskiego, ani nawet zamieszek w miastach! Swoje ubogie życie chłopi traktują widocznie jako coś naturalnego i niezmiennego. Nie są ciemiężeni ani traktowani okrutnie - jednak przeklęta ziemia nie chce dla nich rodzić. To zgaszeni, wyprani z emocji ludzie, z wiecznie opuszczonymi głowami.

Ewenementem jest kasta rzemieślnicza - czegoś takiego nie spotkasz, panie, w żadnym innym kraju Dominium. Rzemieślnicy tworzą zawikłane struktury, w których każdy członek cechu ma swoje miejsce zarówno w macierzystej gildii, jak i w każdej innej. Laverne w swoim dziele „O pochodzeniu i życiu Nordów" wysuwa hipotezę, że ten porządek odzwierciedla znaczenie danego cechu w kulturze, artyzm i zaawansowanie techniczne wykonywanego rzemiosła. Wydaje się, że na szczycie piramidy stoi cech metalurgów, a jego głowa przewodzi całej społeczności rzemieślników. Kupcy natomiast stoją w Nordii niewiele tylko wyżej niż chłopi, a zajmowanie się handlem uchodzi za proceder podejrzany, choć konieczny. Wyniosła zdawałoby się szlachta utrzymuje bardzo ścisłe kontakty ze społecznością rzemieślników. Widoczny na całym świecie upadek rycerskiego ducha i wzrost znaczenia liczykrupów nie dotknął Milczących Gór i bogactwo nadal nie ma tu takiego znaczenia jak błękitna krew, dzielne serce, a w przypadku rzemieślników - sprawne dłonie i wiedza. Mistrz płatnerstwa jadający jako gość przy stole z księciem krwi to obrazek częsty i jak najbardziej zwyczajny. Musisz bowiem wiedzieć, panie, że wykształcenie techniczne jest w Nordii tak samo poważane, jak gdzie indziej nauka etykiety czy dyplomacji. Wynika to przede wszystkim z tradycji i wychowania, a w drugim rzędzie ze względów praktycznych, bowiem majątki tutejszej szlachty to głównie kopalnie i manufaktury. Urodzajnej ziemi jest niewiele i jej posiadanie nie wiąże się z takim prestiżem jak w innych krajach.

Dla wielu kościelnych badaczy kultur interesujące jest niezwykłe przywiązanie Nordyjczyków do zwierząt, odwzajemnione zresztą. Mężczyźni traktują konie jak przyjaciół, damy otaczają się kotami i ptakami. Oswajanie przychodzi Nordyjczykom z wielką łatwością, niektórzy nawet bardziej cenią sobie towarzystwo zwierząt niż ludzi. Pośród wszystkich istot Milczących Gór najbardziej interesujące są mówiące kruki. Ludowa legenda mówi, że są to ostatni sojusznicy potomków Czarnych Rodian, którzy kiedyś rozkazywali rzeszom demonów i potworów. Mówiące kruki są mądre jak ludzie, czasami nawet mądrzejsze, a ponadto długowieczne. Żyją przeciętnie trzysta lat, a najstarsze pamiętają jeszcze czasy Proroka. Te stworzenia bardzo cenią sobie swoją wolność i nie dają się chwytać. Pojmane milkną i umierają po kilku dniach. Kruki wtrącają się w sprawy ludzi, towarzysząc Nordyjczykom w podróży albo pojawiając się znienacka na drodze. Szybko uczą się języków, są rozmowne, lubią udzielać rad. Nie kłamią, jednak nie powiedzą wszystkiego. Bardzo rzadko odpowiadają na pytania i uwielbiają zadawać swoje. Posiadają gromadzoną przez stulecia wiedzę, ponieważ niczego nie zapominają. Chociaż ich pojawienie się uchodzi za zły omen, za zabicie mówiącego kruka grozi kara odcięcia dłoni i oślepienia.

Architektura i miasta

Podobnie jak w Ragadzie, w Nordii każda osada ludzka zbudowana została wokół jakiejś starożytnej budowli, zamku, wieży strażniczej, czasami tylko obelisku albo ogromnego posągu. Budowle są pozostałościami po Rodianach. Naśladując starożytnych i stosując swoją podszytą magią naukę, Nordyjczycy opanowali sztukę budowania w sposób nieosiągalny dla innych ludów. Nordyjska arystokracja mieszka w pałacach i twierdzach, których konstrukcja przeczy prawom fizyki. Wysokie, masywne wieże, które z daleka przypominają górskie szczyty, szerokie baszty, w których mogłoby defilować wojsko. Wszystko zbudowane z miejscowego kamienia, ciemnoszarego, twardego jak obsydian, znakomicie trzymającego ciepło. Zdobione są płaskorzeźbami i rzeźbami wyobrażającymi mędrców oraz wojowników. Zdobienia najstarszych budowli przedstawiają olbrzymie istoty ubrane w antyczne zbroje, okryte płaszczem skrzydeł. Powszechne są również motywy ptaków i innych skrzydlatych istot, czasami potwornych jak gargulce albo demony. W zdobieniu powszechnie wykorzystywany jest miejscowy marmur - jasnoszary z białymi żyłkami, ciemniejący z czasem.

Katedra Rodian [rys. Rój]

Wnętrza nordyjskich zamków są tak wysokie, że ich sufity toną w mroku i ledwie dostrzec można resztki fresków. Aby sięgnąć łuku drzwi, człowiek musiałby stanąć na ramionach innego, a ten również musiałby stać na czyichś ramionach. Podobnie jak przodkowie, tak dzisiejszy Nordyjczycy lubują się w lustrach. Czasami całe korytarze wyłożone są zwierciadlanymi taflami, a w kamiennych podłogach niemalże można się przeglądać. Słynna na cały świat technologia pozwala produkować duże szklane powierzchnie, więc szyby w oknach są powszechne nawet u niezamożnych mieszczan, nie mówiąc już o zamkach i pałacach, gdzie często zobaczyć można szklane tafle wielkości bramy do twierdzy. Legenda mówi, że kiedy syn cesarza, przybywając z krucjatą do Nordii, uderzył mieczem w Bramę Kruka, wszystkie starożytne witraże, które wytrzymały dziesiątki wieków, rozprysły się w drobny mak. Faktem jest, że w przeciwieństwie do budowli doryjskich, w żadnej nordyjskiej nie ma ani jednego starego witraża.

Wokół takich zapierających dech w piersiach konstrukcji stawiano nordyjskie miasta i wioski. Tulą się one do twierdz w poszukiwaniu bezpieczeństwa i otaczają murami albo palisadami, tak jakby Milczące Góry nie odgradzały od świata wystarczająco. Kraina jest słabo zaludniona i poszczególne osady są odizolowane, szczególnie zimą, kiedy śnieg zasypuje drogi na przełęczach. Kontaktują się ze sobą za pośrednictwem ćwiczonych ptaków, ale na skrzydlatych posłańców czatują drapieżniki. Wiejskie domy są niskie i pękate, tak jakby płaszczyły się, udając przed górami, że w ogóle ich nie ma. Przykrywa się je stromymi dachami z brązowej dachówki. W miastach dominują kamienice - dwu lub trzypiętrowe. Podstawowym materiałem jest duża, ciemnobrunatna cegła oraz kamień, ale mniej twardy niż ten, którego starożytni używali do wznoszenia twierdz. Tam, gdzie względy konstrukcyjne wymagają postawienia solidnej ściany, na przykład przy budowie murów miejskich, używa się wynalezionego niedawno betonu. Ze względu na ukształtowanie ternu tutejsze miasta są nieco chaotyczne, pełne labiryntów, krętych uliczek, a nawet podziemnych tuneli. Poszczególne dzielnice najczęściej oddzielają górskie strumienie albo wartkie i spienione rzeki - jest ich bardzo wiele. Jak wszystkie inne konstrukcje, tak i nordyjskie mosty imponują. Jeśli rzeka jest wystarczająco duża, po obu stronach mostu stawia się kamienice i jadąc pomiędzy nimi nawet nie domyślisz się, że jesteś nad wodą! Poruszając się plątaniną uliczek, co jakiś czas trafisz na mały placyk. Zazwyczaj stoi na nim starożytny posąg albo kamień z tajemniczymi napisami. Nigdzie za to nie znajdziesz fontanny ani parku. Przez brak zieleni nordyjskie miasta sprawiają wrażenie martwych, nie przeznaczonych dla ludzi.

Stolica

Stolica kraju, Nord, zbudowana została na zboczach i częściowo we wnętrzu majestatycznej Góry Płaczu. Na szczycie góry stoi zamek Estred Gor, Twierdza Kruka, odwieczna królewska siedziba. Powiewają nad nią herbowe proporce Nordii - trzy spadające gwiazdy na czarnym tle. W obrębie jego murów i poza nimi postawiono szlacheckie siedziby - pośród zabudowań sterczą wieże, a każdy z dumnych arystokratycznych rodów musi mieć swoją. Jeśli ród wygasł, burzy się jego wieżę. Nordyjczyk, który otrzymał tytuł książęcy ma prawo wybudować własną. Jeszcze niżej stoją posiadłości drobnej szlachty, potem rzemieślników i całej reszty mieszczan. U samego jej podnóża stoją wioski i manufaktury. Poziomy miasta łączą schody, wokół góry owija się również serpentyna drogi. Wydrążone w górze tunele pozwalają przechodzić z jednego krańca na drugi. Istnieje powiedzenie, że rano Nord tonie we mgle, w południe w dymie, wieczorem w deszczu, a cały czas w ciemności. Fragment o południowych dymach odnosi się do licznych manufaktur i warsztatów skupionych wokół stolicy. Te pierwsze są ewenementem na skalę całego Dominium. Zatrudnieni w nich ludzie podpisują umowę, na mocy której zmuszeni są mieszkać przy manufakturze i nie opuszczać miasta nawet w wolnym czasie. W zamian otrzymują pracę za godziwe pieniądze. W ten sposób nordyjska szlachta otrzymuje w swoich warsztatach niespotykaną wydajność i jakość, a ludzie są zadowoleni z wyższych niż gdzie indziej dochodów.

A jeśli chodzi o ciemność z powiedzenia..., no cóż, panie - musisz tam trochę pomieszkać, żeby zrozumieć, że nie chodzi o noc.

Nord nie jest ciasny - rozległe zbocza Góry Płaczu zapewniają dosyć miejsca dla wszystkich. Na ulicach nie panuje tłok, powozem dojedziesz, panie, chyba wszędzie. Ja nie mógłbym się przyzwyczaić do ciągłego korzystania ze schodów i podjazdów, lecz miejscowi oczywiście nie znają innego życia i każdego ranka górne dzielnice zalewa fala ludności z dołu. Przekupki mieszkające pod szczytem wędrują ku górze, by sprzedawać lepszym od siebie sery, warzywa i owoce. Majstrowie i rzemieślnicy wracają do domu z nocnej pracy w manufakturach, a ich wyspani koledzy maszerują rześko na drugą zmianę. Nocną ciszę przerywają nawoływania i pozdrowienia. Później gdzieś za zasłoną chmur wschodzi słońce i na ulicach pojawiają się konni. To szlachta jedzie w dół, by dopilnować swoich spraw. Przez bramy wyjeżdżają w góry strażnicy dróg i żołnierze, by zluzować kolegów w skalnych twierdzach. Poranek to bodajże jedyna chwila, kiedy Nord żyje. Potem ludzi nachodzi znużenie, stają się apatyczni. Aż do zmierzchu stolica będzie sprawiała wrażenie miasta chorych, pozbawionych energii. Wieczorem każdy zamknie się w swoim domu, zatrzaskując okiennice i zabezpieczając drzwi. Tak dzieje się od pięciu lat. Prawdopodobnie to wina eklezjan, którzy w swoim klasztorze wewnątrz Góry Płaczu zbyt daleko posunęli badania nad starożytnymi tekstami i uwolnili wrogie ludziom moce. Wszyscy mnisi znikli, a na miasto padł cień strachu.

Polityka

Nordią rządzi król Gelhart IX Gain, wywodzący się z dynastii Gainów, która panowała tu odkąd ludzie sięgają pamięcią. Nazywają go Zgorzkniałym, ponieważ od śmierci swojej ukochanej żony siedzi całymi dniami osowiały w ciemnym pokoju i nie jest w stanie podjąć żadnej decyzji. Gdyby nie pomoc i rady księcia Merington, jego prawej ręki, nie okazywałby żadnego zainteresowania sprawami państwa.

Milczące Góry zawsze były i są niedostępne dla cudzoziemców. Liczba obcych ograniczona jest do minimum. Nordia wpuszcza przez bramy kupców, szczególnie transporty zboża, ale mogą oni odwiedzać tylko wyznaczone miasta i mają zakaz zbaczania z ustalonych traktów. Nordyjscy strażnicy dróg pilnują, by to prawo było przestrzegane. Do kraju wjechać można tylko na zaproszenie. Taki dokument ma prawo wystawić wyłącznie nordyjski szlachcic. Wielu uczonych zabiegało o możliwość badania tajemnic Milczących Gór, przede wszystkim słynnej na cały świat katedry; podobnie inżynierowie i zwyczajni awanturnicy próbują się dostać poza bramy legalnie lub nielegalnie. Z reguły są to płonne wysiłki. Nordia ma zbyt wiele do ukrycia. Jej siła polega na zaawansowanej technologii i wiedzy pochodzącej z rodiańskich ruin i budowli. Udostępnienie jej pozbawiłoby Nord przewagi. Tylko okruchy mądrości wydostają się poza Milczące Góry, a i tak prawie wszystkie zagarnia Cynazja. Od wieków jest to naturalny sojusznik i zarazem pośrednik w kontaktach z resztą Dominium. Cynazja jest adwokatem Nordii na arenie międzynarodowej, jej przedstawicielem handlowym i dostarczycielem informacji. W zamian za swoje usługi ma dostęp do starożytnych sekretów i wytworów nordyjskiej technologii. Jeśli już spotkasz w Milczących Górach jakiegoś cudzoziemca, w połowie przypadków będzie to Cynazyjczyk.

Stosunki z Kartiną są napięte, by nie powiedzieć wrogie. O ile Stolica Papieska jest w stanie tolerować wybryki Cynazyjczyków, którzy chociaż są niesforni, pozostają bądź co bądź zwyczajnymi ludźmi, o tyle Nordyjczycy ze swoimi pradawnymi sekretami, izolacjonizmem, jawną niechęcią do nauk Kościoła i nade wszystko niejasnym pochodzeniem byli solą w oku wszystkich kolejnych papieży. Popularny w Kindle żart mówi, że Saolom założył swoje państwo właśnie na północy Półwyspu Pazura, by mieć na oku Nordię. Tak niebezpieczna i obca była według pierwszego papieża wiedza tego kraju. Co ciekawe, nie licząc papieskiej krucjaty, nigdy nie doszło do poważniejszego konfliktu zbrojnego między tymi dwoma krajami. Wydarzenia z pierwszego wieku nauczyły obie strony, jak dochodzić do kompromisu. Po przeciągającym się oblężeniu podpisany został wówczas pokój, na mocy którego Saolom gwarantował niezależność Nordii. W zamian ówczesny król - Timaos IV pozwolił na karianizację kraju. Papież mógł przysyłać swoich biskupów, ale niższe duchowieństwo miało być wyświęcane spośród Nordyjczyków. Timaos IV nie pozwolił na wprowadzenie do Milczących Gór mnichów, w zamian za to spośród miejscowych uczonych powołany miał być nowy zakon - eklezjan. Zadaniem mnichów było gromadzenie i badanie tajemnic Milczących Gór. Dzisiaj papiescy biskupi są więźniami katedr i pałaców, obcymi w obcym kraju, a poprzez intrygi eklezjanie stali się narzędziem w rękach króla.

Spośród trzech pozostałych sąsiadów największym zaufaniem cieszy się Ragada, a dokładnie jej południowa, „heretycka" część. Mówi się, że za pośrednictwem Cynazji Nord finansuje Markalian, dostarczając zajęcia Papieżowi i jego popleczni-kom. Ragadańscy heretycy otrzymują czasami azyl na terytorium Nordii, ale nie są wpuszczani za Bramę Światła. Nord utrzymuje zdawkowe stosunki dyplomatyczne z Dellą i na każdą próbę ich pogłębienia odpowiada milczeniem. Niedawno, po incydentach granicznych zerwał stosunki z Eliarem i wszystkie znaki na ziemi i niebie wskazują wojnę.

Z niejasnych powodów Nordyjczycy nie lubią Doryjczyków. Niechęć jest powszechna i przekazywana w krwi, nie przez wychowanie. Z wyższością odnoszą się do Kordyjczyków, widząc w Wolfgangu kolejnego barbarzyńskiego władykę z pretensjami wobec dorobku starożytnych. Nord widział już dziesiątki takich jak on, ich wzloty i upadki.

O Milczących Górach Nordyjczycy mówią jak o osobie. Według legendy starożytni królowie ujarzmili je i mieli nad nimi magiczną władzę. Rządzili pogodą, ścieżkami, strumieniami. Drążyli tunele i budowali podziemne miasta. Rozkazywali demonom gór, zwierzętom i bestiom. Ta moc została utracona, chociaż dalej insygnia królewskie przypominają o dawnej potędze. Na koronie umieszczono osiem bram, berło przypomina czarnoksięską laskę, a jabłko jest wielościenną bryłą-łamigłówką, której nikt jeszcze nie rozwiązał. Dzisiaj tajemnice zostały zapomniane. Nikt nie zna dróg wiodących do podziemnych miast, bestie i demony wyrwały się spod kontroli, a góry mszczą się czasami za wieki niewoli. Teraz to one rządzą Nordyjczykami - czasami hojnie dzielą się swymi bogactwami, czasami żądają ofiar, takich jak syn króla Veridana. Gdy Milczące Góry gniewają się, rozpętują burze albo otwierają swoje czeluście i dają drogę piekłu. Czarnoksiężnicy twierdzą, że Nordyjczycy utracili władzę nad górami, ponieważ zapomnieli języka, w którym były nazwane. Dzisiaj prowincje noszą nazwy od bram, które znajdują się na ich terenach. Jest więc prowincja Jastrzębia, Byka, Potrójna, Światła - w sumie osiem. Każdą włada jeden staroksiążęcy ród, którego siła płynie z wiedzy. W swoich skarbcach rody przechowują strzępki języka Rodian i kawałki zwojów, na których spisano w tym języku nazwy dolin, szczytów i wąwozów. Nordyjczycy są panami strzępów i ruin. Władcami - żebrakami, którzy żyją z jałmużny od własnej ziemi. A mimo to uważają się za książąt wśród ludzi.

Nordia nie jest państwem tak jednolitym i spójnym, jak mogłoby się wydawać. Jej główną bolączką jest słaba władza królewska i duma miejscowej arystokracji. W Milczących Górach ogromne znaczenie ma pochodzenie, majątek zaś znikome, więc potęgę demonstruje się poprzez śmiałe decyzje i narzucanie woli. Osiem staroksiążęcych rodów od zawsze stanowiło przeciwwagę dla władzy królewskiej, na swoich ziemiach rządziło się po swojemu, uznając tylko najbardziej fundamentalne z praw i nakazów krainy. Dzisiaj urosły w siłę jeszcze bardziej, dystansując się od drobniejszej szlachty. W Milczących Górach nie ma o co walczyć. Nikt nie chce być panem skały i deszczu, dobra ziemia znajduje się za to w zdobycznych prowincjach. Wojny ostatnich stu lat, w tym rozbiór Bardanii, pozwoliły stworzyć wokół Nordii terytoria buforowe, w porównaniu do centrum urodzajne, a przede wszystkim niezależne od wpływów książąt. Trwa o nie gra z wykorzystaniem wojska i intrygi.

Technologia

W Nordii technika jest jedną z dziedzin magii. U podstaw technologii leży stara wiedza, wydobyta z katedr i ruin. Teorię i praktykę rzemiosła Nordyjczycy zrytualizowali, otoczyli tajemnicą, zamienili w obrzęd. Jeśli jakimś cudem odwiedzisz kiedyś, panie, jedną z tutejszych hut, spostrzeżesz, że przy procesie wytapiania metalu rzemieślnicy wypowiadają formuły, ryją na swoich wyrobach znaki. Niektóre z czynności mogą wykonywać tylko odpowiednio przygotowani ludzie - na przykład do kadzi z surówką człowiek o czystym sercu wrzucić musi nordyjską monetę z krzyżem, dwimer, inaczej odlany ze stopu metal po jakimś czasie pęknie. Strażnikami rytuałów są gildie rzemieślnicze i Kościół nie ma wpływu na te pogańskie pozostałości. Można oczywiście nie wierzyć w magiczną moc wrzuconej do kadzi monety, ale nikt nie zakwestionuje jakości nordyjskich wyrobów. Są znane na całym świecie nie tylko dzięki artyzmowi, z jakim je wykonano, ale głównie ze względu na jakość. Nie ma lepszej broni palnej niż nordyjska strzelba - celniejsza i mniej zawodna niż wszystkie inne. Działa niosą daleko, są przy tym lekkie i mocne. Podobnie jest z bronią białą - tak ceniona przez Cynazyjczyków szpada to również nordyjski wynalazek, stworzony dzięki sekretowi wyśmienitej stali. Ale przecież technologia to nie tylko sprawy wojska. Niezwykła architektura, w tym nadzwyczaj wytrzymałe mosty, mechanizmy zegarów, kwasy do trawienia metalu, metody ogrzewania budowli - to również nordyjskie odkrycia. Wszystkie one zadziwiają cudzoziemców, ale są zabawkami wobec technologii Rodian. Nordyjczycy czytają o niej na ścianach katedr, odnajdują starożytne narzędzia, ale pojmują z tej nauki niewiele, chociaż nadal wyprzedzają na tym polu Kościół. Ot, potrafią się czasami posłużyć jakimś artefaktem - na przykład wiedzą, jak zamykać i otwierać bramy do swojej krainy. Nadal jednak nie wiedzą, jak skopiować niektóre rozwiązania, nie wspominając już o wymyśleniu czegoś nowego na bazie dawnej technologii. Tutaj granica między magią a techniką zaciera się, podobnie jak w manufakturach. W królewskim skarbcu znajduje się na przykład kryształowa kula, wypełniona trybikami, sprężynami i przekładniami. W niektórych okolicznościach potrafi wyleczyć człowieka z obłędu. To czar czy starożytna technika?



[ryc. TJ]

BARDANIA

Dziś cała Bardania to ledwo kawałek pasma gór Dervah, przeklętych szczytów, od wieków będących siedzibą demonów. Bardańczycy przed laty zostali wygnani ze swej ziemi i skryli się tutaj - w miejscu gdzie nikt nie odważył się ich ścigać. Trudno już nazwać ich narodem, jednak pozostali kimś więcej niż tylko rozproszonymi gromadami rozbójników. Trudno mówić o tych górskich halach, że są państwem, a przecież Bardania ma wyraźnie oznaczone granice swych nowych ziem – znaki graniczne usypane z ciężkich głazów, na których wykuto godło ojczyzny. Przekrocz tę granicę i możesz być pewien, że jesteś na terytorium wroga.

KRAJOBRAZ

Góry Dervah mają na Półwyspie Pazura bardzo złą sławę. Nigdy nie były bezpieczne, a ludzie, którzy ruszali je badać bardzo rzadko powracali z powrotem. Potężne szczyty, największe w tej części Dominium, ustępujące wysokością tylko Górom Żelaznym na dalekim wschodzie oraz Górom Gordu na południu, zawsze kusiły, lecz i zawsze zabijały wędrowców i badaczy. Kryje się w nich tajemnica związana z batalią Rodian i deviria. Wciąż stoją tam niesamowite konstrukcje, pomiędzy którymi swe gniazda uwiły deviria przez tysiąclecia smakujące zwycięstwo, jakie odnieśli nad naszymi przodkami.

Niższe partie gór są obłożone zielonym dywanem soczystej trawy, zdają się łagodne i przyjazne człowiekowi, żyje tam wiele zwierzyny i ptactwa, a strumieniami płynie krystaliczna woda. Te łąki i hale zdają się być rajem na ziemi. W górach latem jest upalnie, a zimą mroźnie. Na wiosnę łąki ożywają i zakwitają setkami gatunków kwiatów, a jesienią smaga je nieustanny deszcz i mroźny wiatr. Życie wśród gór ma swój urok.

Wyżej jednak, tam gdzie spod zieleni wyzierają skały, a teren okazuje się trudny do przejścia, Dervah pokazują swoje groźne oblicze. Większość mieszkańców Półwyspu Pazura nawet nie przypuszcza, co kryją góry w głębi – przecież tylko Bardańczycy odważyli się poznać Dervah i pogodzili się z tym pasmem. Mówią czasem o twierdzach i umocnieniach, które bronią nie dostępu do gór, a wręcz przeciwnie, bronią przed wszystkim, co z czeluści grot i dolin może wyjść. Pomiędzy szczytami rozciągnięte są mosty, którymi zapewne biegły wojska Rodian, niektóre doliny przedzielone są potężnymi kamiennymi murami, niczym antycznymi tamami na nieistniejących rzekach. Dawne budowle są dziś zrujnowane, a mury pokruszyły się. Niegdyś blokowały wyjścia z podziemnych grot, z których dziś bez przeszkód wypełznąć mogą potworności. Jakie stwory przyczaiły się pod górami Dervah? Czy wciąż jeszcze czekają w swoich podziemnych kryjówkach? Czy jest potrzeba, by stawiać na nowo mury? Bardańczycy walczą dziś w górach z dzikimi stworami i wydzierają im ziemie, których od setek lat nie odwiedzał żaden człowiek. W grotach i wykutych w skałach rodiańskich komnatach żyją przeróżne gatunki i rasy, które od tysięcy lat toczą między sobą wojny. Teraz do tej wojny dołączyli Bardańczycy i nie mają żadnej litości wyrywając potworom ich ziemie i obsadzając rodiańskie umocnienia. Uciekinierzy nie mają już dokąd wracać, ani nie mają gdzie się cofać przed bestiami - walczą więc o każdą piędź ziemi i spychają deviria do głębokich podziemi. Tam, wysoko wśród górskich szczytów Dervah objawiają swe prawdziwe oblicze, nic nie mające wspólnego z zielonymi łąkami i delikatnym północnym wiatrem.

CHARAKTER

W całym Dominium Bardańczycy słyną z odwagi i miłości do wszelkich wyzwań. Są znani jako twardzi, zawzięci górale. W Dervah mieszkają najsilniejsi, ci którzy dość mieli odwagi, by sprzeciwić się zaborcom i wydać im wojnę partyzancką. Kiedy naród przeżywa najtrudniejsze chwile oni pokazują, iż Bardania jeszcze się nie poddała. Oto Bardańczycy - silni i jednoczący się w chwilach największych kłopotów, słabi zaś i skłóceni, gdy pokonają je i wrócą do normalnego życia. Historia tego narodu pełna jest wzlotów i upadków, wielkich chwil i tragicznych wydarzeń.

Po rozbiorze Bardanii jej mieszkańcy zapomnieli w końcu o kłótniach pomiędzy klanami i nieustannych waśniach rodowych. Zapomnieli o zawiści i chciwości. Dziś, kiedy nie mają już zupełnie nic, oprócz siebie nawzajem, pokazują ile są warci naprawdę. To dzielni ludzie. Ich siła płynie z radości

życia, nadziei i uporu. Nie czują się przegranymi i są pewni, że Nordia, Della i Eliar - trzej zaborcy - zostaną w końcu zmuszeni do oddania zagarniętych ziem. Wystarczy tylko nie ustawać w walce, zniechęcić ich poprzez nieustanne ataki, zadziwić nieustępliwością i odwagą. Cóż, to nader naiwna postawa. W świecie polityków i dyplomatów uważana za niepoważną. Jest jednak w ich marzeniu cała dusza Bardanii - narodu, który nie potrafi spoglądać na świat inaczej niż z nadzieją i radością kilkuletniego dziecka.

Czytałem gdzieś, że Bardańczycy to jedyny naród na świecie, który naprawdę kocha życie i potrafi czerpać z niego wszystko co najlepsze. Nazbyt wielkie słowa, jak na określenie miłości do zabawy i rozróby. Mieszkańcy Gór Dervah uwielbiają dobrze zjeść i wypić. Zapalczywość mają we krwi, więc bójki są u nich na porządku dziennym. W górach nie ma sądów i praw innych niż zwyczajowe, poparte ludową mądrością. Wszelkie problemy rozwiązuje się siłą. Jeśli Bardańczyk uważa, że przywódca grupy nie sprawdza się, wyzywa go do walki na pięści. Gdy dwaj górale pokłócą się o dziewczynę, wychodzą na łąkę i otoczeni przez świadków tłuką się dopóki któryś nie odpuści.

Bardańczycy mają skłonność do skrajnych emocji. Potrafią kochać pełnym sercem, bez granic, pielęgnując miłość nawet po śmierci bliskiej osoby. A przecież ich uczucia nie ograniczają się tylko do osób! Górale przywiązują się do rzeczy - bardzo rzadko wyrzucają stare, wysłużone przedmioty. Ich ubrania noszą ślady łatania, zawsze przechodzą z ojca na syna, bywa, że nosi je jeszcze i wnuk. Pedantycznie dbają o narzędzia, szczególnie te wykonane własnoręcznie. Prawdziwym kultem otaczają broń palną - uczą się nią posługiwać od najmłodszych lat, bowiem obowiązkiem najstarszego syna jest dbać o broń ojca. Równie żarliwa jak przywiązanie i miłość jest ich nienawiść. Kiedy poprzysięgną komuś zemstę, przemierzą cały świat, by jej dopełnić. Zresztą nie ma nic, co trzymałoby Bardańczyków w miejscu, dużo zatem podróżują i nie przywiązują się do miejsc. Raz danego słowa dotrzymują zawsze, szczególnie święte są przysięgi złożone w obecności członka klanu, z ręką złożoną na rękojeści pistoletu. Wierzą, że taka przysięga ma magiczną moc i nadnaturalne siły dopomogą jej dotrzymać, ale jeśli nie zostanie dopełniona, na składającego przyrzeczenie i jego klan spadnie straszliwe nieszczęście.

Zasadzki i bitwy z zaborcami Bardańczycy traktują nie tylko jako patriotyczny obowiązek, ale również jako zabawę. Czasami drwią z przeciwników i ośmieszają ich. Kiedy postanowią się bić są zupełnie nieprzewidywalni. Jednym razem rzucą się na kupców wędrujących blisko Dervah i złupią ich bezlitośnie, innym razem zupełnie zignorują, szukając godniejszego przeciwnika. Na okupowanych terenach żołnierze zaborców nigdy nie mogą być pewni kiedy rozbójnicy uderzą, bo nawet oni sami tego nie wiedzą. Schodzą z gór pod wpływem impulsu - najczęściej rzuconego w zapalczywym gniewie hasła lub w przypływie wyjątkowo dobrego humoru.

Mieszkańcy

W górach nie ma szlachty i chłopstwa, nie ma mieszczaństwa, rzemieślników i duchowieństwa. Są tylko górale, wszyscy bez wyjątku równi. Ich społeczność podzielona jest na klany, a w górach swe schronienie znaleźli ludzie z pięciu z nich. Obecnie największym szacunkiem cieszy się klan Dornów, którzy jako pierwsi zadomowili się w Dervah i podjęli partyzancką walkę z Nordią. Postawili nową granicę Bardanii i przyrzekli, że jeśli wrogie wojska przekroczą ją - zginą. Ludzie Dorna są najbardziej zawzięci i nieustępliwi, a sam stary Dorn to uparty osioł. Zaraz za nim w ślad ruszył Ferrot wraz ze swoimi ludźmi. Trudno to pojąć, lecz ten jednooki drań zdaje się być zadowolony z rozbioru Bardanii! Teraz wiadomo - mówi - kto jest prawdziwym Bardańczykiem, a kto nie; nie ma kłótni, można pić, walczyć i cieszyć się wolnością w górach. Trzecim z wodzów, którzy ruszyli w góry był Bordak. Mówi się, że przybył, bo nie chciał widzieć śmierci swych rodaków. Jego ludzie to najlepsi zwiadowcy na całym Półwyspie. Nie są jak ich bracia z innych rodzin głośni, nie lubią huku i wybuchów. Szybko pokochali ciszę gór. Najlepszymi wojownikami spośród wszystkich klanów może poszczycić się Karrahan. Karrahanowie świetnie radzą sobie w walce wręcz, chociaż sławę przyniosła im biegłość w posługiwaniu się muszkietem. Tymi, którzy najlepiej znają się na polityce są ludzie Kallistera. Przybyli w góry jako ostatni i do dzisiaj utrzymują kontakty z Bardańczykami, którzy pozostali na okupowanych ziemiach. Kallister zawsze wie co dzieje się na całym Półwyspie, bo czego mu nie donieśli, potrafi wydedukować dzięki nieprzeciętnemu sprytowi. Mniejszych klanów w górach Dervah jest kilkanaście, ale poza Bardańczykami nikt nie potrafi ich wymienić.

Na jeden klan składa się kilkaset do kilkudziesięciu rodzin mieszkających w skupiskach lub samotnie. Chaty należące do jednego klanu rzadko kiedy dzieli więcej niż dzień drogi. W razie niebezpieczeństwa sąsiedzi śpieszą sobie z pomocą bez wahania. Jeśli klan rusza na wojnę, goniec odwiedza po kolei wszystkie domostwa i informuje mężczyzn gdzie i kiedy mają się stawić. Część małych klanów, osiadłych w niższych partiach gór, nie ma własnych domów. Górale zostali z nich wygnani przez wojska zaborców i teraz żyją w skalnych grotach, czasami na zimę przenoszą się w gościnę do zaprzyjaźnionego klanu. To właśnie oni najczęściej trudnią się rozbojem.

Dziś wszystkie klany żyją w wielkiej przyjaźni, choć w przeszłości bywało z tym różnie. I teraz oczywiście zdarzają się utarczki, są kłótnie i różnice zdań, ale kiedy trzeba się zjednoczyć i stawić czoła zagrożeniu zewnętrznemu natychmiast powraca jednomyślność. Każdy z klanów ma swojego wodza, ale najbardziej poważa się Dorna. Jego nienawiść do Nordyjczyków, Eliarczyków i Dellan udziela się wszystkim Bardańczykom. Jednak zagrożenie stanowią nie tylko zaborcy. Żyjące w górach potwory tępić trzeba bezlitośnie jak najeźdźców. Klany jednoczą się również do wielkich obław na bestie. W polowaniach na demony i deviria dysponujące mocą magiczną biorą też udział księża. Ich rolę pełnią najczęściej wyświęceni mnisi. Tutejsi duchowni nie różnią się zresztą pod żadnym względem od reszty członków klanu - tak samo ubierają się i zachowują, biorą udział w popijawach, nawet bójkach i nie zawsze poważnieją podczas religijnych uroczystości.

Bardańczycy noszą proste koszule z wybielanego w słońcu lnu. Biały lub szary kolor kontrastuje z ciemnym kolorem spodni i czerwienią szarfy, którą się opasują. Czerwona szarfa jest symbolem narodowym. Pod nią noszą skórzane pasy, za które zatykają broń - noże i pistolety. Górale mają swój własny pogląd na elegancję. Nie razi ich rozchełstana koszula, nie strzygą włosów - czasami jedynie związują je w koński ogon. W przywiązanych do tradycji klanach - jak u Karrahanów - mężczyźni zapuszczają długie brody. Z kolei u Kallisterów mężczyźni, szczególnie młodzieńcy, golą się gładko. Bardanki zawsze są schludne, noszą proste i praktyczne suknie. Nie uznają żadnych czepków ani kapeluszy i imponują długimi, gęstymi włosami. Nie chronią się przed słońcem, więc ich cera jest mocno opalona, co w innych krajach Półwyspu Pazura uchodzi za defekt urody. Trudno mówić o dominującym kolorze włosów czy oczu Bardańczyków, ale ciemne blondyni i blondynki uchodzą za szczególnie atrakcyjnych.

Architektura i miasta

Nawet jeśli Bardańczycy wynieśli ze swojej ojczyzny jakieś tradycje budowania miast, nie mają one w górach Dervah żadnego zastosowania. Tutaj stawiają po prostu chaty z drewnianych bali, które mają chronić przed przenikliwymi

wiatrami, śniegiem i deszczem. W niższych partiach gór domy nie są ozdabiane - zbyt często trzeba je porzucać na skutek zagrożenia. W wysokich górach dostrzec można skromne ozdoby, przede wszystkim drewniane rzeźby. Bardańskie rzeźby nie zmieniły się od czasów pogańskich - do dzisiaj z drewnianych kloców noże i dłuta wydobywają sylwetki potworów i demonów, które mają odstraszać... inne potwory i demony. Wystawia się ja na słupach przed domami, albo wiesza przy drzwiach i oknach. Bardańczycy to również urodzeni garncarze i zduni. W większych skupiskach domów, a zawsze w miejscu gdzie mieszka głowa klanu, stawia się wyróżnione budynki (w społecznościach zamieszkujących jaskinie ich role pełnią odosobnione groty). Wyróżniony jest przede wszystkim kościół, jak wszędzie budowany na planie równoramiennego krzyża. Nie musi mieścić wszystkich wiernych, wystarczy, że pod dachem stoi ołtarz i drewniane posągi świętych. Bardańczycy dość specyficznie podchodzą do spraw wiary. Mają Jedynego za silnego, zdrowego mężczyznę, który lubi – jak i oni – dobrze się pośmiać i bawić. Śmieją się z księży modlących się do niego w kaplicach. Bardańczycy piją jego zdrowie na zabawach, dziękują mu za zwycięstwa i dedykują mu wygrane starcia.

Równie ważna jest hala zgromadzeń - to podłużny budynek z dużymi wrotami w krótszych ścianach. Tutaj toczą się obrady, tu również świętuje się wesela i narodziny. Niektóre wioski budują również spichlerze, w których składuje się nie tylko żywność, ale również towary będące własnością całego klanu, jednak dużo częściej role magazynów pełnią ukryte w górach jaskinie. Kilka klanów może się pochwalić wiatrakiem albo młynem wodnym, ale Bardańczycy nie są narodem rolników, więc i zboża do mielenia nie mają wiele. Wypasają za to bydło - bujne trawy na halach gór Dervah pozwalają hodować krowy, tylko na dużych wysokościach trzyma się owce i kozy. Wałęsające się luzem zwierzęta to stały element krajobrazu.

Bardańczycy żyją w grotach i drewnianych chatach, ale ich domostwa wcale nie są takie skromne, jak można by sądzić patrząc z zewnątrz. Podczas rozboju w ręce górali trafiają towary luksusowe, których nie mogą sprzedać, więc ozdabiają nimi domy. Na ścianach prostych chat wiszą skóry rzadkich zwierząt i gobeliny tkane w dalekiej Matrze, łoża zasłane są grubymi futrami. Pieczone przy ogniskach zwierzęta je się srebrnymi sztućcami, a dopiero później, gdy człowiekowi znudzi się zabawa i chce wreszcie się najeść, palcami.

Polityka

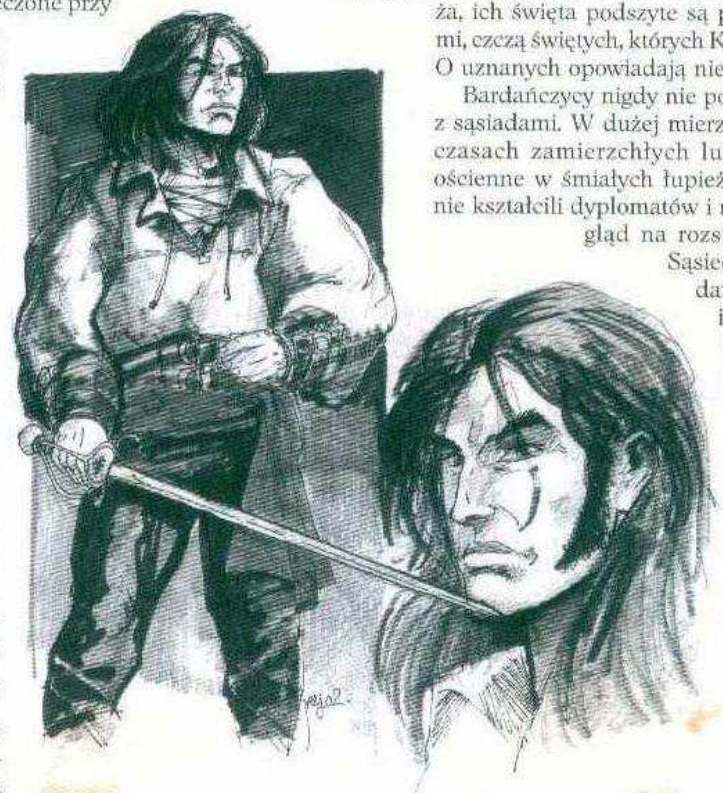
Bardańczycy zasłynęli jako rozbójnicy. Jeszcze w czasach niepodległości Bardanii urządzali łupieżcze napady na ziemie swoich sąsiadów (mówi się, że w ten sposób doprowadzili do wojny i rozbioru ojczyzny). Górale łupią kupców podróżujących traktami, które biegną wzdłuż gór, nie wahają się też napadać na zdążających do świętych miejsc pielgrzymów. Ze szczególnym zacięciem atakują swoich najeźdźców. Zazwyczaj obrabowanych puszczają wolno, ale jeśli są oni Nordyjczykami, Eliarczykami lub Dellanami, zabijają bez litości. Tłumaczą, że to nie rozbój, ale wojna.

Bardańczycy nie atakują ludzi w miastach i wsiach, które dawniej należały do Bardanii. To przecież ich bracia, tyle że nie dość odważni i zdeterminowani, by uciec w góry. Banici otrzymują olbrzymią pomoc od tych, którzy zostali na nizinach. Wszyscy patrioci, niedostatecznie odważni, by walczyć czynnie – pomagają jak tylko mogą, dając złoto, broń, donosząc o ruchach wojsk okupantów. Czasami powoduje to krwawe represje, ale wówczas zemsta górali jest okrutna. Wśród Bardańczyków z nizin zdarzają się również kolaboranci. Ci, którzy współpracują z wrogiem, nie mogą oczekiwać nawet cienia litości ze strony swoich braci. Przed śmiercią są torturowani, ucina się im język i wyjmuje oczy.

Oczywiście rozboje nie przysparzają Bardańczykom popularności. Nie ma właściwie kraju, który ująłby się za niepodległością ich ojczyzny. Na obojętność górale odpowiadają obojętnością. Jeśli biją się w szeregach jakiegoś państwa, to tylko jako słono opłacani najemnicy. Z ich usług korzysta Vermer, często pojawiają się w Ragadzie. Ragada i Cynazja to dwa najbardziej lubiane kraje. Pierwszy ze względu na pokrewieństwo rasy i charakteru, drugi ze względów historycznych. Cynazja nie wzięła udziału w rozbiorach Bardanii, chociaż miała taką okazję, ponadto dyplomaci z tego kraju zabiegali o oddanie Bardańczykom ich ziem, niestety, bezskutecznie. Dornowie i Bordakowie nigdy nie rabują Cynazyjczyków, wręcz zapraszają do picia na pohybel najeźdźcom (i wzbudzają w wysmakowanych Cynazyjczykach panikę swoją dziką serdecznością).

Historia i jutro

Bardania zawsze była uważana za kraj dziki i zacofany. Postęp docierał tam z opóźnieniem, wiele nowinek nie przyjęło się w ogóle. Wyjątkiem była broń palna, którą Bardańczycy stosowali już wkrótce po wynalezieniu (zdobywając pierwsze egzemplarze na napadniętych Nordyjczykach). Karianizm przyjął się szybko, ale w szczególnej formie. Z początku księży dziwiła gorliwość z jaką barbarzyński naród uwierzył w Jedynego. Wkrótce zorientowali się, że Jedyny uważany jest za najważniejszego spośród wielu bogów, stwórcę ludzi, ale nie wyróżnia się pośród pozostałych potęg niczym szczególnym. Dotąd czcili go pod innym imieniem. Błąd został naprawiony, ale innych nie wykorzeniono do dzisiaj. Bardańczycy stali się karianami ale nie poważają zbytnio Papieża, ich święta podszyte są pogańskimi zwyczajami, czczą świętych, których Kościół nigdy nie uznał. O uznanych opowiadają niestworzone historie.



Bardańczycy nigdy nie potrafili porozumieć się z sąsiadami. W dużej mierze to ich wina - już w czasach zamierzchłych lubili najeżdżać kraje ościenne w śmiałych łupieżczych rajdach. Nigdy nie kształcili dyplomatów i mieli swój własny pogląd na rozstrzyganie konfliktów. Sąsiedzi rośli w siłę a Bardania pozostawała słaba i szykanowana. Papież nigdy nie pokładał w niej nadziei, co ośmieliło Nordię, Eliar i Dellę do wojny i rozbiorów. Pierwszy rozbiór nastąpił osiemdziesiąt lat temu, a drugi trzydzieści trzy. Od tamtego czasu Bardania zamieszkała w sercach górali.

Front Agaryjski

Ta nie do końca odpowiadająca rzeczywistości nazwa przylgnęła do najbardziej na zachód wysuniętych ziem Dominium. W ich skład wlicza się Agarię, Tylos, Skavię, Skalmir, Kirę i Szergir. W opinii wielu ludzi są to tereny, na których toczą się nieustanne zmagania z siłami Valdoru. Kościelne kazania i krążące wśród ludzi plotki wypaczają prawdziwy obraz Frontu – przemieniają go w krainę spustoszoną przez bezustanną wojnę sił Światła i Ciemności. Chociaż regionu nie można nazwać spokojnym i dostatnim, ludzie żyją tu jak w całym Dominium, niektórzy nawet bogacą się, część miała szczęście nigdy nie oglądać wojny.

Ziemie Pogranicza – nie licząc górzystego południa – to wyżyny i stepy urozmaicone łagodnymi wzgórzami. Agaria w dużej części jest krajem nizinnym, porosłym wysokimi trawami. Taki krajobraz, urozmaicony kępami lasów, dominuje po obu stronach Grzmiącej Rzeki, największego cieku wodnego w regionie. Niegdyś ziemie na wiele setek kilometrów za rzeką również należały do Agaryjskiego Pogranicza. Dzisiaj to już terytorium Valdoru. Wschód z kolei, przede wszystkim tereny Skavii, porośnięte są rozległymi lasami, składającymi się niegdyś na prapuszczę zajmującą centrum kontynentu a dziś najlepiej zachowaną w Matrze.



Mieszkańcy regionu stosunkowo niedawno przyjęli Karianizm. Są to różnorodne plemiona, które zasiedliły te ziemie w czasach przed Prorokiem i w pierwszych wiekach. Agarowie przybyli z zachodu i niechętni im Karyjczycy mówią, że ów lud ma Ciemność we krwi. Z kolei znaczna część karyjskiej szlachty to przybysze z dalekiego Doru, którym nadano podbite ziemie. W tym tyglu kultur nie raz dochodziło do wojen pomiędzy państwami, a także wojen domowych. Wojowniczym Agarom starczyło jeszcze energii na długoletnią wojnę z Valdorem, do pewnego momentu zwycięską. Na Półwyspie Pazura mówi się, że zaciekłość jest ich jedyną pożyteczną cechą, ale to nie prawda. Ludy Pogranicza szczycą się wieloma różnymi cnotami, chociaż trzeba przyznać, że rycerskie tradycje przyswajali z trudem i nigdy dobrze ich nie zrozumieli.

Pogranicze jest regionem typowo rolniczym i leśnym. Duże połacie ziemi nie zostały jeszcze zasiedlone przez człowieka, a cywilizacja oznacza niewielkie i raczej biedne wioski, oraz niskie, brudne miasteczka. Pod tym względem wyróżnia się północno-wschodnia Agaria i Tylos, krainy dosyć zamożne, stosujące w rolnictwie zaawansowane metody. Do portów w tych państwach często przybijają statki z aprowizacją dla wojska, sporo w nich cudzoziemców, więc handel kwitnie. Państwami hodowców są Skalmir i Skavia, ale w obydwu handel stoi na bardzo niskim poziomie. Front Agaryjski nie słynie jako centrum kultury, ale też nikt nie wymaga od tych ziem, by przyczyniały się do rozwoju nauki Dominium. Agarowie kontynuują raczej żołnierskie tradycje Proroka, w Karze zaś przetrwał kult rycerskości. Wojna z Valdorem jest uważana za taki sam wkład w rozwój duchowy, jak pisanie uczonych ksiąg, a może nawet większy. Nie ma w końcu piękniejszego aktu wiary niż zabicie elfa, a wygrana bitwa jest czynem podobnym do ufundowania kościoła.

Państwem dominującym jest Agaria – jedyne prawdziwe mocarstwo na zachodzie. Jej żołnierze ścierają się z nie tylko Valdorem lecz okupują sąsiedni Tylos, zbierają również daninę od Skavii. Również Skalmir jest zagrożony przez tę ekspansywną krainę. W polityce międzynarodowej, poza Agarią nie liczy się żaden z krajów. Agaria to oczko w głowie Papieża – jej militarna potęga zasilana jest podatkiem, zbieranym na obszarze całego Dominium. Na wszelkie niesprawiedliwości wyrządzane przez Agarię patrzy się przez palce. Obecnie, kiedy zagrożona jest Kara a Agaria nie chce jej udzielić pomocy zbrojnej, uprzywilejowana pozycja zachodniego mocarstwa może stanąć pod znakiem zapytania. Z drugiej strony wszyscy – łącznie z Kartiną – obawiają się nieobliczalnych i fantycznych Karyjczyków i być może zechcą udzielić im lekcji pokory.

Front Agaryjski jest obszarem szczególnym, ponieważ wyznacza kres świata wiary i magia jest tu silniejsza niż na pozostałych terenach Dominium. Grzmiąca Rzeka nie jest sztywną granicą pomiędzy pomiędzy pogaństwem i karianizmem, stąd w Karze i w zachodniej Agarii demony i czarnoksiężnicy czują się pewnie. Równocześnie wierzący są lepiej zaznajomieni z naturą magii i nie podchodzą do niej z taką nieufnością jak ludzie z głębi Dominium. W regionie spotkać można ludzi posługujących się magicznymi przedmiotami, potrafiącymi rozpoznawać zaklęcia. Chociaż kościół tego zabrania stosują swoją wiedzę na wojnie z Ciemnością.



ilys. TJ]

Agaria

„Czego ogień nie wypali, wypłucze to deszcz" - to słowa pierwszego kariańskiego króla Agarii, Janosa Dogorocza. Był on też pierwszym i być może jedynym człowiekiem, który pokochał ten kraj - można tak pomyśleć, patrząc na żołnierzy wracających z frontu. Postawił tę jałową ziemię na równi z innymi państwami Dominium i z pogańskiego państwa uczynił mur chroniący Dominium przed Ciemnością. Umierając rzekł, że ziemia ta naznaczona będzie krwią i pożogą w wojnie, która trwać będzie tak długo, aż przyniesie kres panowaniu demonów. Nie podejrzewał, że wiele wieków po nim walkom nie będzie jeszcze końca.

Krajobraz

Agaria jest krainą wzgórz, pasem lądu rozpiętym niczym most między dwoma groźnymi morzami. Zachód kraju ogarnięty jest wojną – to tu świat ludzi zderza się z pogańskim i pełnym magii Valdorem. Na wschodzie zaś żyzne stepy, z rzadka porośnięte leśnymi gęstwinami, wydają wspaniałe plony.

Poza zachodnimi granicami leżą ziemie jeszcze kilka lat temu należące do Agarii, dziś podbite przez Valdor, zwane Pograniczem. Dzisiaj to kraina zmarniała, z zielonej stała się szara i czarna. Pierwszy kolor pochodzi od traw, drugi od obszarów wypalonej ziemi. Niebo nad zachodnimi granicami Agarii ma kolor ołowiu. Jest chmurne, nisko zawieszone. Jesienią i zimą ludzie rozróżniają tutaj dwie pory dnia – noc i półmrok. Ludzie nie potrafią myśleć o swojej ojczyźnie inaczej jak o krainie półmroku - symbolicznie i w przenośni. Dym i kłębiące się chmury to dwa żywioły panujące na niebie. Pod nimi rządzą ogień i stal, bowiem Agaria jest polem bitwy - tutaj ścierają się Światło i Ciemność.

Latem duże połacie krainy pokrywają trawy - wysokie do kolan i falujące. Mają słomianą lub zgniłozieloną barwę, pośród nich wyraźnie odcinają się kępy krzaków cierni. Na wzgórzach stoją samotne drzewa, nazywane drzewami szubienicznymi. Według legendy rosną w miejscach, gdzie umarli ludzie ogarnięci rozpaczą wojny. Nigdy nie zielenieją i nie kwitną, a mimo to z roku na rok stają się większe. Łatwo próchnieją i ich wnętrza dają schronienie zwierzętom. W Agarii żyją duże stada gazeli i zdziczałych koni. Wędrując po bezludnych terytoriach często spotyka się pasące stada. Czasami można być świadkiem polowania, ponieważ Agaria to również kraina drapieżników. Przede wszystkim wielkich panter, które wiosną mają futro w kolorze wysychających traw, a jesienią zmieniają barwę na białą. Zaś w pobliżu frontu najłatwiej spotkać zdziczałe psy, zwane ghulami, oraz sępy.

Jesień w Agarii nadchodzi szybko, już w sierpniu. Kiedy stada ptaków odlatują na północ, zaczynają się jesienne ulewy. Wymieszany z deszczem śnieg rozmywa drogi, grzęzawiska na południu stają się bardziej niebezpieczne. Zimne wiatry od morza dają się we znaki już we wrześniu. Są tym bardziej dokuczliwe, że pojawiają się niespodziewanie, a nie ma tu gór, które mogłyby ochronić przed wichurą. Ludzie mówią, że to demony wiatrów, zagniewane, że ludzie nie składają już im czci. Wichury wydzierają ciepło i zanoszą do Valdoru jako ofiarę. Kult wiatrów, niegdyś powszechny na tych ziemiach, pozostawił gdzieniegdzie kapliczki ze stojących głazów. Jeśli w jednym z tych miejsc wypowie się w złej godzinie klątwę, wiatry pochwycą ją i zaniosą do bogów Ciemności.

Wiosna w Agarii nie przynosi ulgi dla ziemi. Budzą się wtedy wiatry wojny z zachodu. Pędzą przez krainy ludzi i deviria judząc do walki, sącząc do uszu pieśni o krwi i stali. To właśnie wiosną zdarza się tu najwięcej zabójstw, wtedy również na wzgórzach wyrastają dzikie agaryjskie tulipany o sztywnych i ostrych jak sztylety liściach. W lasach na zachodzie na początku wiosny pojawiają się dziwne zwierzęta - ptaki zdolne zapamiętać i powtórzyć mowę i gryzonie, które nie boją się ludzi i ognia. Podobno są one szpiegami Valdoru. Ich obecność zapowiada pojawienie się zwiadowczych oddziałów orków.

Charakter

Agaryjczyków, podobnie jak Gordyjczyków, ukształtowała wojna. Ci drudzy często porównywani są do niedźwiedzi - zwierząt silnych i wytrzymałych. Agaryjczycy są jak wilki. Cechuje ich zawziętość, instynkt przetrwania i hardość. To nie są ludzie, którzy z mieczem w ręku będą bronili pozycji aż do śmierci, nie ustępując ani na krok. Agaryjczyk cofnie się przed przeciwnościami, ale dotąd będzie krążył wokół celu, dopóki nie wypatrzy dogodnej okazji. Wówczas rzuci się po swoje z zaciekłością. Takie jest stereotypowe wyobrażenie, jednak w kotle kultur i narodowości, jakim jest Agaria, natknąć się można na różnorodne charaktery i postawy życio-

we. Niegodziwość sąsiaduje ze szlachetnością, odwaga z tchórzostwem, małostkowość ze wspaniałomyślnością. Podczas wojny ludzie zmieniają się nie do poznania, przeważnie na gorsze, stąd negatywne cechy przeważają.

Chociaż rycerze z Kary uważają agaryjskich żołnierzy za tchórzliwych żołdaków, w tutejszej armii można mówić o lojalności i przyjaźni między żołnierzami. Agaryjczyk ma świadomość, że nawet jeśli zostanie ranny, nikt nie porzuci go samego na polu walki. Żołnierze dbają o siebie nawzajem i pomagają sobie w najcięższych momentach. W Agarii człowieka nie zostawia się na pastwę wroga i jak długo jest szansa na jego uratowanie - jeśli popadł w niewolę - tak długo czyni się starania, by go odbić. Dowództwo dba o ten zwyczaj i pewnego rodzaju tradycję, bez niej bowiem ludzie nie mieliby tej pewności, odwagi i determinacji, z której słyną ruszając na ziemie demonicznych elfów i orków.



Wojownik agaryjski, doświadczony w walce z siłami Valdoru [rys. RG]

Agaryjczycy są praktyczni, nie lubią bujać w obłokach, planować, snuć przypuszczeń. Dla nich liczy się to, co jest tu i teraz. Zawsze szukają najprostszych rozwiązań, nie zawsze licząc się z ich konsekwencjami. Najlepszym przykładem jest ich stosunek do magii, szczególnie do magicznych przedmiotów. Nie przejmują się, że magia pochodzi z Valdoru i ma korzenie w Ciemności - skoro wrogowie używają magicznych mieczy, są one dobre; skoro są dobre, dlaczego nie zdobyć ich i nie posłużyć się nimi w walce przeciw wrogom? Jeśli zły los zawiedzie cię kiedyś na front, zobaczysz żołnierzy elitarnych oddziałów, obwieszonych amuletami i zaklętą bronią. Kapelani przymykają oko na ten proceder - to również żołnierze i dobrze znają realia frontu. Do magii, której nie mogą opanować, Agaryjczycy żywią głęboką niechęć. Nie jest to jednak ślepa nienawiść - żołnierze uczą się rozpoznawać efekty czarów i przewidywać zamiary magów wroga. W agaryjskim podejściu do magii i sposobów zwalczania Valdoru wyraźnie widać pogańską przeszłość tych ludzi.

W tym kraju nie ma miejsca dla filozofów i poetów. Walka o przeżycie zajmuje zbyt wiele czasu, by można było marnotrawić go na błahostki. Agaryjczycy nieufnie traktują ludzi słowa - demagogów, kaznodziejów i polityków. Posłuch wśród nich można sobie wywalczyć tylko siłą albo przez szacunek. A na respekt Agaryjczyka może zasłużyć sobie tylko człowiek przezorny, dowodzący swojej wartości czynami. Tak jest w wojsku, w miastach i na szlacheckich dworach. Największym grzechem jest zaniechanie. Błędne postępowanie można wybaczyć, wahanie przynosi hańbę. Stąd może w tym kraju tyle typów spod ciemnej gwiazdy, ludzi z niepewną przeszłością, którzy chcieliby naprawić błędy minionych lat.

Mieszkańcy

Współcześni Agaryjczycy pochodzą z różnych stron Dominium. Ta kraina jest prawdziwą mieszanką kultur. Najwięcej jest tu rdzennych mieszkańców, nawróconych przez misjonarzy. Drugą pod względem liczebności grupę stanowią Kawalerowie Mieczowi, potomkowie Doryjczyków, którzy próbowali podbić pogańską Agarię. Od wieków te dwie społeczności są sobie niechętne, można wręcz mówić o nienawiści. Doryjczycy walczyli z pogańską wówczas ludnością równie zaciekle jak z deviria. Podbój nie złamał ducha rdzennych Agaryjczyków i nie wiadomo jak potoczyłyby się losy tej krainy, gdyby nie dobrowolna karianizacja przyjęta od Papieża, za sprawą św. Mery. Gdy miejscowi zrównali się z najeźdźcami w wierze, zaczęli zrównywać się pod każdym innym względem. Wkrótce uznana została szlachta wywodząca się z niedawnych pogan. Wzniesiono kościoły na tutejszą modłę, język agaryjski zaczął być używany przez wyższe sfery na równi z doryjskim. Dzisiejsza szlachta wywodzi się zatem z dwóch źródeł.

Kawalerowie Mieczowi starają się kultywować rycerskie tradycje i lubują się w dawnych zwyczajach. Na wojnę zakuwają się w pancerze i przypasują ciężkie miecze. Stosowanie wyrafinowanej taktyki wojskowej uważają za przejaw tchórzostwa i słabości. Do nich należą stare kamienne twierdze i zbudowane wokół nich miasteczka i wioski. Kawalerowie Mieczowi zasilają agaryjskie zakony rycerskie. Siła zakonów jest cieniem dawnej potęgi, ale nadal należy się z nimi liczyć. Tutejsi rycerze zakonni, w przeciwieństwie do tych z Kary, przyjęli do wiadomości, jaki pożytek płynie z broni palnej. Mają znaczny wpływ na życie polityczne. Reguły nie ograniczają ich tak bardzo jak karyjskich braci zakonnych - na ulicach miast trudno odróżnić ich od zwykłych żołnierzy.

Agaryjska szlachta dała się ponieść przemianom, które dotykają cały świat. Tym łatwiej, że brak jej rycerskiej przeszłości. Pogańscy wojownicy pozostali wojownikami, tyle że teraz walczą z rapierem w dłoni i przy huku dział. Miejscowa arystokracja kultywuje militarne tradycje i podporządkowuje im całą swoją kulturę. Dla młodego szlachcica inna kariera niż wojskowa oznacza degradację. Jako dziecko bawił się z kolegami w wojnę, biegał z drewnianym mieczem, zmuszał młodszych braci, by odgrywali rolę elfów, kiedy dorósł, zaciągnął się do wojska. Uczelnie wojskowe w Agarii nie są popularne. Ich absolwenci uchodzą za niedorajdy, które nie powąchały prochu, a chcą dowodzić na wojnie. Zamiast studiować, młody szlachcic zostaje szeregowym żołnierzem i pnie się po szczeblach kariery, aż wreszcie zdobywa szlify oficerskie. Dla rodowitego Agaryjczyka służyć jako prosty żołnierz to żadna ujma. Dla Kawalera Mieczowego, dumnego z doryjskich przodków - to nie do pomyślenia.

Stan mieszczański wywodzi się głównie z ludności napływającej ze wschodu. Prawo lokacyjne ustanowione przez pierwszego kariańskiego króla - Janosa Dogorocza - oferowało osadnikom bardzo korzystne warunki. Nowo fundowane miasta zwolnione były od podatków na długie lata, ponadto cieszyły się licznymi przywilejami. Poddani rycerzy i wojowników z zazdrością patrzyli na wolnych ludzi, przybywających tłumnie nie tylko z krajów ościennych, ale i z odległych zakątków Dominium. Zwabieni legendami o żyznej ziemi i obietnicami pomyślności, budowali piękne miasta i przyczyniali się do gwałtownego rozwoju Agarii. Bez przesady można powiedzieć, że swoją mocarstwową pozycję Agaria zawdzięcza właśnie tym dzielnym pionierom, którzy podarowali tej ziemi pracowite ręce i odważne serca. Dumnym i krzepkim ludziom, przyzwyczajonym do zmagania się z przeciwnościami losu. W agaryjskich miastach mówi się wszystkimi językami Dominium, a gwara tutejszych uliczników zawiera nawet słowa z języków Valdoru! Na bogatszym wschodzie mieszczanie posyłają swoje dzieci do szkół, przeklinają obowiązkowe zaciągi do armii i dyskutują w gospodach o polityce. Szanują Kościół i Papieża, ale spluwają mówiąc o karyjskiej Inkwizycji i Kardynale. Na zachodzie nie ma czasu na zbytki. Tam ludzie przeklinają wojnę, czasami nawet Jedynego, który dopuszcza, by ich rodziny ginęły, a dorobek całego życia uchodził z dymem. Mieszczanie z zachodniej Agarii są zgorzkniali i zacięci. Z taką samą wprawą posługują się narzędziami rzemieślniczymi, jak i bronią. Ci ludzie nie lubią obcych i nie rozmawiają z nimi. Niektórzy nie rozmawia-

ją nawet z agaryjskimi żołnierzami - nie bez powodu. Rozpasane żołdactwo jest dla nich większym wrogiem niż rzadko spotykane oddziały zwiadowcze z Valdoru.

Chłopom żyje się źle i na wschodzie, i na zachodzie. Ci z pogranicza cierpią od wojny, ci z terenów nie dotkniętych działaniami zbrojnymi ciężko pracują na utrzymanie wojska. Wszyscy są rdzennymi Agaryjczykami i nie znają języka innego niż ojczysty. Na wschodzie panowie trzymają poddanych ciężką ręką, ale bunty są bardzo częste. Na zachodzie chłopskie bandy to prawdziwa plaga. Głód zmusza chłopów do rozboju, więc mieszkańcy spalonych wiosek łączą się z tymi, którym wojsko zarekwirowało zapasy na rozbójniczym szlaku. Towarzyszą im watahy zdziczałych psów i choroby. Wojsko regularnie wyrzyna bandy. Mówi się, że agaryjscy chłopi są zezwierzęceni. Wyczuwają bitwę jak padlinożercy, czają się przy polu walki, a kiedy szczęk broni ucichnie rabują zabitych, mordują rannych i walczą o łup z sępami. Mówi się też, że głód zmusza ich do najgorszych czynów.

Miasta i architektura

Agaryjskie miasta są smutne. Sposób, w jaki zostały zbudowane pokazuje, jak słaba jest pamięć ludzka, a życie ich mieszkańców mówi o tym, jak łatwo do ludzkich serc zakrada się rozpacz. Tutejsza architektura jest bladym wspomnieniem budownictwa Imperium Doru. Brak jej monumentalności i rozmachu - wspaniałe w zamyśle budowle okazały się ciężkie i niezgrabne. Najstarsze miasta Agarii powstały z wiosek położonych wokół rycerskich zamków. Z początku budowano je z drewna, potem z szarego kamienia. Do dzisiaj ze starych drewnianych budowli pozostało niewiele, ponieważ pochłonęły je pożary. Postawione w ich miejsce domy są najczęściej dwupiętrowe, solidne, pozbawione ozdobników. Budowniczowie przypuszczali, że ich dzieło nie przetrwa długo. Wszystkie zabudowania mają małe okna i solidne, wzmacniane żelaznymi okuciami drzwi. Wychodzi się z nich wprost na ulice, rozmokłe od nieczystości i deszczu, rzadko kiedy brukowane. Górujące nad miastami twierdze prezentują się równie posępnie jak miasta. Na dalekim zachodzie nie udało się stworzyć drugiego Doru.



Rycerze, którym nadano ziemię w Agarii, budowali swoje zamki solidnie i budowle dobrze spełniają rolę obronną, ale nie zachwycają urodą, nie imponują również monumentalnym pięknem. Twierdze stoją na wzgórzach, otoczone wysokimi i grubymi murami. Widać zza nich jedynie dachy i wieże strażnicze. Na wschodzie kraju, podobnie jak w całym niemal Dominium, mury obronne stały się dziś niemal bezużyteczne. Proch strzelniczy okazał się dla nich zbyt trudną próbą. Jednak na zachodzie, gdzie twierdze opierają się szturmom orków, krasnoludów i pogan, dawne fortyfikacje sprawdzają się do dziś .

Na wschodzie kraju na ulicach miast ciągle coś się dzieje. W brudnych zaułkach roi się od żebrzących inwalidów, prostytutek, drobnych handlarzy i typów spod ciemnej gwiazdy, które zawsze towarzyszą wojsku. Na wschodzie kraju gospody zawsze są pełne przyjezdnych. Żółtodziobów spragnionych wojennej chwały i łupów, ubogich rycerzy podążających za ideałami, oszustów i kupców chcących wzbogacić się na wojnie. Jeśli ktoś postawi ci piwo i wciągnie w rozmowę, w jednym przypadku na dwa będzie chciał cię zwerbować do wojska. Zaczekaj chwilę, a zacznie opowiadać o urokach życia w armii. Na ulicach słychać rozmowy w różnych językach. Gdzieniegdzie straż miejska szarpie się z podpitymi żołdakami z cudzoziemskich regimentów - zanim dotarli na front, zdążyli już wygrać bitwę o piwniczkę wina i córki kupca.

Na zachodzie ruch w miastach jest nerwowy, wszystko odbywa się w milczeniu. Patrole rozglądają się za dezerterami i buntownikami. Chłopi pospiesznie zbierają i zwożą do ufortyfikowanych osad plon, zanim zostanie zadeptany przez końskie kopyta albo zajmie się od ognia. Mieszczanie szybko załatwiają swoje interesy, by zdążyć przed rozpoczęciem następnej kampanii wojennej. Tutaj każde zbędne słowo może ściągnąć niebezpieczeństwo: komuś puszczą nerwy, ktoś wejdzie w drogę prawu wojskowemu albo padnie na niego cień podejrzenia o konszachty z pogańskimi sąsiadami.

Im dalej na zachód, tym gorzej. Kraj przy Pograniczu to właśnie Agaria łuny i krwi. Przez ostatnie lata niemal zupełnie się wyludnił, dopiero wraz z zatrzymaniem się frontu zaczęli tam wracać ludzie. Zastali pogorzeliska i zasypane solą pola, ale zakasali rękawy i zaczęli wszystko od nowa. To Agaryjczycy - cierpliwie czekali na właściwy moment i powrócili zdeterminowani. Zaciśnięte w zdecydowaniu szczęki, wrogość w oczach - takie twarze zobaczysz panie na tle prowizorycznych chałup i spopielonych obejść. Ci ludzie nie mają przyjaciół i nie spodziewaj się, że w ruinach miasta na dalekim zachodzie znajdziesz przychylność. Ci, którzy pomimo wojny nigdy nie opuścili swoich ziem, wiedzą o Pograniczu tyle, co przeciętny Cynazyjczyk o Kartinie. Przesuwający się wielokrotnie front sprawił, że ziemie na zachód od dzisiejszej Agarii trafiały na przemian w granice Valdoru i Dominium. Ich mieszkańcy równie często klękali przed krzyżem, co korzystali z magicznej pomocy bóstw Ciemności. Są oni znakomitymi i cennymi sprzymierzeńcami dla każdej ze stron, choć wielu z nich przypłaciło to życiem. Potrafią się dogadać zarówno w doryjskim, jak i w mowie orków.

Zachód Agarii to zamki i obozy wojskowe. Na te duże, stacjonarne składają się rzędy byle jak skleconych baraków i namiotów z samych łat. Tutaj rekruci odbywają pospieszne szkolenie, a ranni czekają, zawieszeni między życiem a śmiercią. Śmierdzi tu bardziej niż w miastach, łatwiej o chorobę niż przyjazne spojrzenie. To miejsce dla zaprawionych w boju Agaryjczyków, a spośród obcych - dla weteranów wojen, najtwardszych najemników i rycerzy zakonnych, a także najgorszych szumowin Dominium.

Stolica

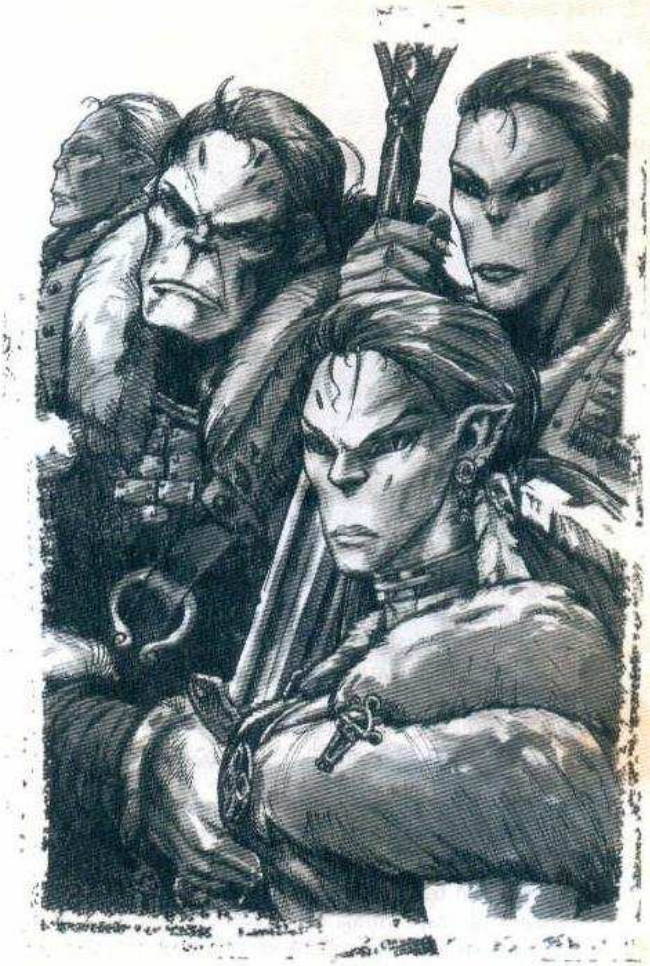
Chlubne tradycje Terestu, stolicy Agarii, żyją tylko w pamięci miejscowej szlachty. Niegdyś dumna stolica pogańskiej potęgi, dziś niezdobyta twierdza Dominium i serce krucjaty przeciw Valdorowi. Miasto rozrosło się po przystąpieniu do Dominium. Olbrzymi zamek, ufundowany przez samego Janosa Dogorocza pod wpływem proroczego snu, stał się centralną częścią rozległego przedmieścia, które kilkakrotnie przekroczyło swoimi rozmiarami dawny Terest. Twierdza przez wiele lat była główną bazą wypadową do ataków na Valdor. Rycerze wracali tu na zimowy odpoczynek, opromienieni sławą obrońców wiary. Skupione wokół fortyfikacji wioski rosły jak grzyby po deszczu, ale zamieszkiwali je ludzie ciemni, niezdolni do poprawienia swojego losu. Dopiero napływ osadników ze wschodu przyczynił się do ich przemiany w miasto.

Terest widział więcej pożarów niż jakiekolwiek miasto w Dominium. Był najeżdżany, plądrowany, przeżywał nawet trzęsienia ziemi. Za każdym razem odradzał się większy i paskudniejszy. Władcy Agarii nigdy nie mieli głowy do zarządzania stolicą, aż wreszcie w piątym wieku, po wielkich roz-

ruchach, które doprowadziły do śmierci króla, zarządzanie stolicą przypadło jednemu z zakonów rycerskich. Zakon Miecza i Krzyża, zwany Miecznikami, zabrał się za wprowadzanie porządku, albo, wedle słów Wielkiego Mistrza „postanowił chwycić stolicę za pysk". Zamiar nie został uwieńczony sukcesem do dzisiaj. Miecznicy są powszechnie znienawidzeni przez wszystkich – od złodziejaszków po szlachtę. Mają prawo zbierać podatki i odprowadzać je do kasy miasta, zatrzymując dla siebie prowizję, ale w oczywisty sposób nadużywają tego przywileju. Wyciskają ze stolicy ile się da i wedle plotek zatrzymują wiele więcej, niż im się należy. Utrzymywana przez zakon straż miejska jest brutalna, wielokrotnie zdarzało się, że rozruchy tłumiła wspomagająca strażników szarża rycerzy. Zakon odpowiada za rozsądzanie drobnych wykroczeń w mieście. Nominuje sędziów, którzy stosują przestarzałe i okrutne prawo, okaleczenie albo śmierć grozi za niewielkie przewinienia. Spod ich jurysdykcji wyjęta jest szlachta i wojsko, co rodzi wiele konfliktów.

Terest jest najbardziej rozległym miastem na południu Dominium. Na przestrzeni kilku kilometrów wokół zamkowego wzgórza stoją drewniane domy, z kamienia zbudowano jedynie posiadłości w dzielnicy szlacheckiej, opasującej wzgórze ciasnym pierścieniem. Wśród niskiej zabudowy wyróżniają się jedynie kościoły i to właśnie one stanowią punkty orientacyjne w mieście. Poszczególne dzielnice wywodzą swoje nazwy od nazw świątyń, podobnie jak grasujące tu gangi, uformowane przez obwiesiów, dezerterów, a czasem nawet upadłych szlachciców. Sprawują one niemal taką władzę w Tereście, jak straże i wojsko. Wojują pomiędzy sobą lub z Miecznikami, a bywa, że i z wojskiem. Miejscowa ludność sprzyja bandytom – ich szeregi zasilają przecież synowie mieszczan, a ponadto tylko gangi potrafią zaprowadzić jako taki porządek w swoich dzielnicach.

Stolica jest centrum politycznym Agarii, oczywiście na miarę tutejszej polityki, skupionej na problemach wojny. W Tereście urzędują najważniejsze siły: Rada Wojskowa, sprawująca faktyczną władzę w państwie, przedstawiciele zakonów i wszystkich państw, które wysłały do Agarii swoje niewielkie kontyngenty, a pierwszym wśród równych jest legat papieski. Zawieszone nad siedzibami frakcji sztandary są bodajże jedynym barwnym elementem miasta. Ludzie decydujący o losach wojny stworzyli miasteczko w mieście. Razem ze swoimi świtami i pocztami na dobre zadomowili się w dzielnicy szlacheckiej. Zamożni cudzoziemcy i agaryjscy generałowie dbają o swoje potrzeby nie gorzej niż o działania wojenne i sprowadzają do swojego małego światka wszystko, co wydaje im się niezbędne do życia. Na niewielkim obszarze skupia się jak w soczewce całe Dominium. Cynazyjczycy nie mogliby żyć bez krawców i fryzjerów. Matranki muszą mieć dwa razy więcej służby niż ktokolwiek inny, dodatkowo modystki i krawcowe, tak jakby miały przed kim imponować sukniami. Devończycy trzymają stadniny koni. Kordyjczykom towarzyszy reprezentacyjna gwardia przyboczna. W samym centrum steranej wojną Agarii znajduje się zupełnie inny świat. Trzeba przyznać, że korzystają z niego miejscowi kupcy i rzemieślnicy. Spora część dochodów miasta wpływa wprost ze szkatuł dyplomatów.



Orkowie [rys. RG]

Polityka

Kiedy Valdor przypuścił swoją wielką ofensywę i Agaria utraciła terytoria za Grzmiącą Rzeką, w stolicy zapanował chaos. Władza króla została znacznie osłabiona, co skrzętnie wykorzystali wojskowi. Właściwie panujący aktualnie król, Herman II, zawsze przedkładał subtelne rozrywki i sztukę ponad twardą politykę, wojna zaś to z pewnością dla niego nieciekawy temat. W obliczu zagrożenia władzę nad armią i skarbem państwa, a w zasadzie nad całą istotną polityką Agarii przejęła Rada Wojskowa, złożona z generałów dowodzących kampanią na zachodzie. Król zaś przeniósł się na ten czas do rezydencji położonej we wschodniej części kraju, gdzie przyjmuje wieści z frontu oraz nieustannie snuje swoje intrygi, by władza nie wymknęła mu się z rąk, gdy wojna się zakończy. Rzeczywiście, wydawało się, że inwazja Valdoru zatrzymała się. Po zepchnięciu karian za rzekę połączone armie elfów, orków i krasnoludów wytraciły impet.

Obecnie dwa główne bieguny w polityce wewnętrznej państwa to obóz królewski oraz Rada Wojskowa. Ponadto silny wpływ na Agarię mają wszystkie te państwa, które biorą

Milcz i słuchaj. Nazywam się Stephan de Rosse, lecz ludzie nazywają mnie Czarną Ręką. Milcz, powiedziałem! Tak, jestem Inkwizytorem, ale nie ciebie szukam, ani nikogo z twojej wsi. Posłuchaj, zmierza tu orszak hrabiego Gerarda de Croops. Słyszałeś kiedykolwiek to nazwisko? Nie? To człowiek, który podaje się za najlepszego myśliwego Cesarstwa. Ubijał różne bestie – Odyńca Ludojada z Roeste, Króla Wilków z Vaugass, ustrzelił nawet Białą Łanię w lasach Velhamu. Teraz wziął się za demony.

Milcz, powiedziałem. Tak, w waszych lasach grasuje demon. Nie ważne, kto go wezwał. I tak już nie żyje.

Nie wiem, skąd dowiedział się o tym hrabia, w każdym razie zmierza ku waszej wsi z zamiarem ubicia bestii. Teraz słuchaj mnie uważnie – przed każdym polowaniem de Croops dobiera sobie naganiaczy najbliższych wsi. Jako że nie chce mu się rozmawiać z pospólstwem, wyznacza do tego sołtysa, a zatem wybierze ciebie.

A teraz słuchaj mnie uważnie. Muszę, po prostu muszę znaleźć się wśród naganiaczy. Ubiorę zwykłą kapocę, wezmę kij i sakwę, nikt mnie nie pozna. Muszę dołączyć do nagonki, inaczej demon zniszczy hrabiego i waszą wieś! Zrozumiałeś?

Biada ci, jeśli nawalisz. Z chęcią sprawdzę, czy u was wyszyscy zaiste są tak bogobojni, jak na to wygląda.

udział w wojnie i wojska ich stacjonują na froncie. Rada Wojenna jest zaś podzielona między rody szlacheckie wywodzące się z bogatszego wschodu i spustoszonego zachodu. Wojsko nie znosi demokracji, na szczęście Radzie przewodzi człowiek o znacznym autorytecie. Generał Jaron Markow jest doświadczonym dowódcą - potrafi kierować działaniami wojennymi na przekór wszystkim niesnaskom. Ten pięćdziesięcioletni człowiek stracił od ciosu elfiej szabli ucho i spory płat skóry na lewym policzku. Jest stanowczy i posiada niezwykły dar przewidywania. Jego wiedza nie ogranicza się tylko do zagadnień strategii. Według plotek zgłębia on sekrety valdorskiej magii, oczywiście na potrzeby obrony przed nią. Być może właśnie jego okultystyczne zachowania są powodem niechęci papieskiego wysłannika w Agarii. W porównaniu do króla Hermana II, Markow rzeczywiście wydaje się mężem opatrznościowym. Król ma słabe zdrowie, cierpi podobno na chorobę krwi. Niezdecydowany i pozbawiony zmysłu politycznego, nigdy nie był dobrym władcą.

Teoretycznie Agaria żyje w przyjaźni z całym Dominium. Przecież wszystkie państwa Sojuszu zgodziły się udzielić zbrojnego wsparcia w świętej wojnie. W praktyce rzecz jest bardziej skomplikowana. Największym politycznym przeciwnikiem Agarii jest Kara, która nie może się pogodzić ze sposobem prowadzenia wojny. Karyjczycy argumentują, że dopóki głównym orężem była wiara i miecz w dłoni rycerza, ludzie odnosili zwycięstwa. Wraz z pojawieniem się zawodowych żołnierzy i broni palnej i zeświecczeniem wojny, Valdor zdobył przewagę. Kardynał wypomina Agaryjczykom, że jeszcze do niedawna byli poganami, nie mogą więc decydować o losach krucjaty przeciw Ciemności. Z Karą sympatyzują zakony Kawalerów Mieczowych, ale jest to powściągliwa sympatia - tak nieobliczalny sojusznik nie zasługuje na większą.

Agaria chłodno traktuje, a wręcz piętnuje kraje, które w jej rozumieniu nie zapewniają dostatecznego wsparcia wojskowego i finansowego i pozostają głuche na nawoływanie Papieża do krucjaty. Chodzi głównie o Cynazję i Matrę, które wykręcają się od dziesięciny jak mogą, a reprezentujące je siły na froncie są, ogłędnie mówiąc, symboliczne. Rada Wojenna ma również zastrzeżenia wobec Cesarstwa Kordu. Marnotrawi ono siły na podboje prowadzone dla własnych interesów, zamiast skoncentrować się na prawdziwym zagrożeniu. Wielki szacunek Agaria żywi wobec Kartiny. Zaangażowanie Papieża jest oczywiste i śmiało można powiedzieć, że gdyby nie jego wysiłki, wojna zakończyłaby się sromotną porażką Sojuszu.

Historia i jutro

Najważniejszym wydarzeniem w dziejach nowożytnej Agarii była jej karianizacja w 1155 roku. Z woli króla Janosa Dogorocza na łono wiary krainę nawrócili mnisi-misjonarze, kierowani przez biskupa Merę, późniejszego świętego. Niedługo po przyjęciu wiary w Jedynego Agaria ogłosiła chęć przystąpienia do Sojuszu, a na poparcie swoich starań wydała wojnę Valdorowi. Mało znaczące z początku utarczki z Valdorem przybierały na sile z biegiem lat, aż wreszcie na początku XV wieku, dzięki wydatnej pomocy Papieża i powszechnym zastosowaniu broni palnej udało się zdobyć znaczącą przewagę nad krainami pogan. W przeciągu stu lat Agaria zajęła wiele pogańskich krain ludzi na zachodzie. Rozpędzona machina wojenna napotkała na znaczący opór dopiero kilkadziesiąt lat później. Agaryjskie wojska, wspomagane przez kontyngenty z całego Dominium stanęły na granicy krain elfów. Przez dwa lata front posuwał się i cofał na przemian, aż wreszcie doszło do wydarzenia, które odmieniło losy wojny. W Valdorze również zawiązany został sojusz. Sprzymierzone armie elfów, orków, krasnoludów i wyznających demony ludzi stawiły Agaryjczykom czoła w wielkiej bitwie pod Ognistą Górą. Bitwa pochłonęła kilkaset tysięcy istnień, a karianie przegrali. Od tamtego czasu nastąpił ich gwałtowny odwrót. Wojna na nowo przetoczyła się przez terytoria, na których zdążyli już osiąść wyznawcy Jedynego. Miasteczka i wioski legły w gruzach, ludzie ginęli tysiącami, atakowani przez bestie i nękani potężną magią. Ofensywa Valdoru zatrzymała się dopiero kilka lat temu, ale wojna nie została zakończona.

Obecnie linia frontu biegnie wzdłuż Grzmiącej Rzeki. Valdorskie siły nie zdołały przebić się dalej. Według najpopularniejszej wersji zatrzymała ich moc wiary, która zawsze była najmocniejszą bronią ludzi przeciwko magii i demonom. Inni mówią, że armie Ciemności zapędziły się za daleko na wschód i mają kłopoty z zaopatrzeniem i posiłkami, w przeciwieństwie do wojsk Dominium. Najmniej popularna hipoteza mówi, że siły Valdoru nie są zainteresowane podbojem w ogóle - dały po prostu ludziom nauczkę i odbiły przejęte przez nich terytoria. Nikt nie wie, jak jest naprawdę.

Zdaje się, że Sojusz nie ochłonął jeszcze po wielkiej ofensywie Valdoru i stracił nieco ducha do walki, z wyjątkiem fanatycznej Kary i ostrożnej Kartiny. Agaria również namawia do kontrofensywy, ale głównie z powodu urażonej dumy i zaciekłości. Zmiany, które dotknęły cały świat ludzi, nie sprzyjają krucjatom i być może agaryjskie zwycięstwa z ostatnich stu lat zakończyły chwalebną historię świętej wojny przeciw Ciemności. Tyle, że front nadal istnieje. Co prawda, nie ma już wielkich bitew na miarę bitwy pod Ognistą Górą, ale potyczki z poganami zdarzają się często. Ponadto stosunki z Karą uległy ochłodzeniu - przesunięty front odsłonił siłom Valdoru granice Kary i wojna wisi tam na włosku. Rada Wojskowa Agarii póki co nie zdecydowała, by wysłać Karze na pomoc swoje wojska, obawiając się podobno osłabienia własnych granic. Choć niektórzy szepczą, że Agaria zamierza w ten sposób doprowadzić do zerwania stosunków z Karą i pozbyć się wreszcie uciążliwych i fanatycznych rycerzy ze swych ziem, faktem jest, że przecież wojska Valdoru zagrażają granicom obydwu krajów. Jaki los dla Agarii przyniosą najbliższe lata, nawet miesiące, wie tylko Jedyny.

Słyszałyście, piękne panie, o szlachetnym Vilfredo de Kreste? Mało który z rycerzy naszych czasów zaznał w życiu tylu smutków i upokorzeń, tedy bądźcie gotowe na rzewną historię. Otóż Vilfredo de Kreste był jednym z najdzielniejszych rycerzy, jacy walczyli u boku naszego Cesarza. Miłość do niego przyćmiła w pewnym momencie miłość do jego ukochanej małżonki Filarii, a wtedy los zemścił się na nim okrutnie. Zamek Vilfreda, wojującego w kampanii nildheimskiej, został napadnięty i spalony przez banitów, a brzemienna lady Filaria straciła życie.

Nigdy te lasy nie słyszały płaczu tak pełnego żalu, jak ten, który wydarł się z piersi wracającego z wojny Vilfreda. Zdjęty rozpaczą, rozpuścił swój hufiec i samotnie, z mieczem jedynie w garści, ruszył na poszukiwania banitów. Ponoć dopadł ich wszystkich w rok później. Z szalonym spojrzeniem i ochrypłym krzykiem wypadł na nich na trakcie leśnym i nikt nie był w stanie mu się przeciwstawić. Zabił wszystkich, po czym ruszył dalej na szlak.

Mówią ludzie, że Vilfredo de Kreste nadal wędruje i walczy. W czasie wojny jedzie wśród przedchorągiewnych ciężkiej konnicy de Kreste, a w czasach pokoju wędruje od wsi do wsi i oferuje ludziom swe usługi. Zbójców umie wytłuc, a nawet demona przepłoszyć. Walczy za darmo, bo nie dba już o wartości doczesne. Walczy, bo nic innego nie umie. Tak, to prawdziwa historia, drogie panie.



[rys. TJ]

Kara

Karę trawi choroba. Jej oznaki były widoczne już wieki temu, kiedy na zachód ruszały hufce rycerstwa, a kraj był silny. Wtedy, w czasach dawnych krucjat, nie było odważniejszych oddziałów od karyjskiego rycerstwa. Kara walczyła na wielu frontach, w każdej bitwie występując w obronie Dominium. Nikt nie podważał znaczenia jej wojska, Papież zaś nie skąpił słów uznania i pochwały. Kara była symbolem siły Dominium i jego zbrojnym ramieniem, które dumnie i nieustępliwie napierało na niewiernych. Tymczasem nikt nie dostrzegał tego, co działo się wewnątrz państwa, tego jak fanatyzm zaślepił umysły, tego, jak władza Inkwizycji przerosła każdą inną, tego, jak wiarę w Jedynego poczęły coraz częściej zastępować puste słowa modlitwy...

Krajobraz

Ziemie Kary są złe i przesączone Ciemnością. Tutejsze lasy są gęste, drzewa niskie i pokraczne, mroźny, nawet w głębi lądu wilgotny i nieprzyjemny wiatr wieje prosto od morza. Czarna ziemia zalega płytką warstwą, a pod nią kryją się skały, ostre i nierówne. Masz wrażenie jakby kraina pękła, a cały półwysep obruszył się i oberwał wieki temu. Sterczą z niej płyty, wielkie, ciężkie, jak zamrożone fale. Wędrując przez Karę czuć nieustanny niepokój, trudny do zrozumienia i zwalczenia. Pośród zakamarków kryją się cienie. Towarzyszy im upiorny świst wiatru. Nie jestem zbyt strachliwy, a jednak Kara napawa mnie lękiem. Coś czai się tu w ciemności, poza zasięgiem wzroku. Nie można tego pojąć ani opisać. Gęste, choć tak małe lasy, pełne krzewów i niskich, skarlałych drzew są jakby rozrzucone po okolicy, często przerywane parowem, czy głębokim jarem. Nie uświadczysz w Karze pasm górskich, nie ma tu wielkich jezior, czy rwących rzek. Wszystko jest małe, jakby chore, zatrute. Zwierzęta są dzikie i agresywne. Czasem tylko człowiek zdziwi się, jak zobaczy, iż przerażone kulą się i uciekają na widok księży...

Drogi są tu kamienne, lub chociaż dobrze ubite. Wzdłuż nich można napotkać liczne klasztory i świątynie, zaś na południu kraju zamki zakonu rycerskiego. Wędrowiec napotyka tu pątników, mnichów i setki pielgrzymów. Panuje tu nieustanny ruch. Czasem mignął człowiekowi purpurowe płaszcze Templariuszy, czasem czarne barwy Inkwizycji lub mknące karoce bogatych magnatów i duchowieństwa. Po bokach traktów stoją krzyże. Czasem myślisz, że w Karze jest więcej krzyży niż w całej reszcie Dominium. Kiedy zapadają ciemności na niektórych z nich płoną żelazne kosze, które przymocowano u szczytu i wypełniono rozżarzonymi węglami. Te płomienie i żar widoczne są na dalekim horyzoncie, jak drogowskazy. Są znakiem, że w okolicy jest jakaś siedziba ludzka - bo prości ludzie dbają o to, by ogień palił się całą noc. Są jak pochodnie zatknięte w ziemię i palące się ku chwale Jedynego. To jeden z piękniejszych symboli tego kraju.

Jeśli ruszysz na przełaj, czeka cię trudna przeprawa. Ziemia jest popękana, skały przebijają się na powierzchnię, są twarde, często śliskie od deszczu. Koń łatwo złamie tu nogę. Gdzieniegdzie odnajdziesz jamy i podziemne groty, które prowadzą do samych czeluści piekielnych, innym razem na drodze staną banici, których w Karze jest mrowie.

Półwysep Młota to przeklęta ziemia. Ileż lat trzeba jeszcze będzie wypleniać zło, by Kara stała się czysta? Miejsca poświęcone są tu jak przystanie pośród zła świata. Spomiędzy skał i parowów nieustannie sączy się Ciemność i wlewa w dusze. Żaden naród nie wytrwałby tu w wierze. Żaden inny - oprócz Karyjczyków. Oni żyją tu od lat, tu budują katedry, domy, tu walczą z siłami zła. Tu właśnie najbardziej na świecie potrzeba ludzi silnych i nieustępliwych. Takich, jakimi stworzył Karyjczyków Jedyny.

Charakter



Kara jest szalona i obłudna. Absolutną władzę sprawuje tutejszy Kościół, księża wzbudzają przerażenie, a prosta ludność boi się Jedynego. Życie toczy się wokół spowiedzi, mszy i kolejnych pielgrzymek. Czasem wydaje się, że celem życia prostego człowieka jest błaganie o litość; tu przeprasza się Jedynego, przeprasza księży, nieustannie błaga o miłosierdzie i łaskę. Kara ma surowe prawo, a życie mieszkańców wypełniają sądy i procesy grzeszników. Kraj pełen jest więzień, płonących stosów i nieustannych śledztw przeciwko niewiernym i podejrzanym o czary.

Jacy ludzie żyją w tym piekle?

Potomkowie doryjskich rycerzy, ludzie skromni, surowi, oddani Jedynemu całym swym sercem. „Karyjski ojciec" - mówi się w Dominium, a znaczy to tyle co surowy rodzic, niemal okrutny dla swych dzieci. Tacy są tu ojcowie i takie matki. Rodzina znaczy tu wiele, ale najważniejszy jest Jedyny. Jeśli Inkwizycja ma podejrzenia względem kogoś z bliskich, ci nie mają najmniejszych skrupułów pomagając doprowadzić śledztwo do końca. Powtarzam, tu najważniejszy jest Jedyny i walka z Ciemnością...

Ci ludzie niewiele mają radości w życiu i nie znają chyba żadnych zabaw. Ich życie to asceza i skromność. Karyjczycy nie wystrzegają się przyjemności, lecz wręcz ich nienawidzą. Z pogardą patrzy się tu na człowieka, który ma w domu wygodne łoże, który je obfite posiłki lub przeznacza swe dochody na luksusy. Najbogatszy magnat dumny jest ze swego prostego, drewnianego łoża i suchych pajd chleba, które spożywa o świcie. Złoto wydaje się na budowę świątyń, na ekwipowanie orszaków do walki z Valdorem i na wspomaganie Inkwizycji. Księża noszą się skromnie i każdy bierze z nich przykład. Kara jest miejscem, gdzie nie ma mody, stylów, poszukiwania piękna. Różni się od Cynazji tak, jak Valdor różni się od Dominium – dosłownie wszystkim...

Karyjczycy to ludzie prości. Nie kwestionują prawd wiary i nauk Kościoła, nie zadają zbędnych pytań i nie mają żadnych wątpliwości. Przyjmują nauki Proroka takimi jak podaje Kościół Karyjski i oddają się Stwórcy bez żadnych zastrzeżeń. Prostota i bezgraniczna ufność w Jedynego dają im właśnie tą słynną w całym Dominium siłę. Nawet poganie i demony rozpoznają karyjską moc płynącą z ich wiary. Proporce tutejszego rycerstwa wzbudzają przestrach nawet pośród istot Ciemności. Księża i ich relikwie wywołują w demonicznych elfach prawdziwe przerażenie. W Dominium dziś kpi się z Karyjczyków, ale przecież mówcy z tej ziemi wędrujący po krajach Sojuszu i nawołujący do oczyszczenia oraz powrotu do korzeni wiary, zawsze są szanowani i zbierają wokół siebie tłumy prostych ludzi. Można się podśmiewać z Karyjczyków, lecz stając naprzeciw takiego, człowiek musi ugiąć się przed siłą i szczerością jego wiary i jego oddaniem Stwórcy. Mówi się o fanatyzmie, o szaleństwie, o płomieniu wiary – lecz kiedy człowiek wreszcie zamieni kilka słów z mieszkańcem Półwyspu Młota, musi oddać mu pokłon.

Ludzie godni i szlachetnie urodzeni są dumni ze swej ojczyzny. Kara jest symbolem całkowitego oddania Stwórcy, wzorem dla jednych, przestrogą dla drugich. Jasnym płomieniem na mapie całego Dominium! Ci ludzie wierzą w słuszność swej drogi ku zbawieniu. Z wyższością patrzą na wszystkie inne narody Sojuszu, zbyt słabe by oprzeć się ludzkim słabościom i wydać Ciemności oraz grzechowi otwartą wojnę. Kara podjęła tę misję i walczy w obronie czystości każdego dnia! Karyjczycy wierzą, że pokonają Ciemność, a potem wskażą wszystkim innym, jak wyrwać się z objęć grzechu. Ich zamki i pałace są jak kościoły, ich rozmowy to dialogi wyjęte z ust świętych, pełne cytatów z samego Proroka. Ich codzienne życie to śluby czystości, ciszy lub prawdy, to także brak tolerancji dla słabości innych, brak miłosierdzia i zrozumienia. Grzech trzeba wypalić ogniem i żelazem, mówią. Karą za pychę niewiernych może być tylko śmierć.



Mieszkańcy

W Karze człowiek nie znaczy zupełnie nic. Prosty chłop nie ma żadnych, najmniejszych praw, a jego życie to nieustanny lęk przed wszystkim: boi się Jedynego, boi księdza, Inkwizycji, a nade wszystko boi się swego pana, okrutnego szaleńca nieustannie szukającego słabości u swych poddanych.

Szlachta na swych ziemiach pozbawiona jest jakiejkolwiek kontroli ze strony państwa. Nadane przed wiekami przywileje i nagrody za zasługi w krucjatach pozwalają żyć dostatnio i spokojnie, nie ma więc wielu, którzy kierowaliby swe głowy ku stolicy. Czego tam szukać, skoro u siebie na włościach wszystkiego w bród. Nie ma chyba innego państwa w świecie, gdzie dobrze urodzeni mieliby tyle władzy na własnej ziemi. W Karze napotyka się ziemie, w których życie zależy od słowa jednej osoby. Jedno nieodpowiednie przynosi chłostę, albo nawet śmierć. Służba, chłopi i większość mieszczan nie ma żadnych praw, magnateria i zamożni właściciele ziemscy władają życiem i śmiercią poddanych.

Życie bogaczy w Karze to nieustanna praca, jak mówią. Spędzają czas na modlitwie, na doglądaniu pracujących na polach chłopów, a także na przygotowaniach do wypraw wojennych i marzeniach o następnych krucjatach. Panowie jeżdżą konno po swych ziemiach i surowym okiem przyglądają się pracującym ludziom. Bicz często spada na plecy chłopów, a karanie ludzi za najmniejsze przewiny jest codziennością. Na obchód swego majątku szlachcic zawsze zabiera swe psy, Pismo oraz bicz. Są to niejako symbole szlachetnie urodzonych. Ludzie padają przed panem na kolana i nisko pochylają głowy. Pracuje się tu od świtu aż do wieczora, z dwoma przerwami na modlitwę i jedną krótką na posiłek.

Magnaci kochają się w polowaniach z psami. W każdym pałacu są zwierzęta, wściekłe, zajadłe, okrutne. Psy do polowań na ludzi oraz nieludzi. Lepiej przyjąć baty, niż uciec przed karą, bo za uciekinierami ruszają właśnie te bestie. Karyjskie lasy pełne są banitów, zbiegów z osad, ludzi oskarżonych przez Inkwizycję, lub takich, którzy wyrwali się z niewoli swego pana. Żyją w dużych grupach i wędrują po całym półwyspie, wiecznie się kryjąc. Słyszą za sobą odgłosy pogoni, ujadanie psów i demoniczne nawoływanie magnatów. Takich ludzi jest w Karze mnóstwo.

Lecz i życie zamożnej szlachty nie znaczy tu wiele! W oczach Inkwizycji są równi chłopom. Wyroki zapadają szybko i nie ma przed nimi ucieczki, bez względu na bogactwo, zasługi, czy historię rodu. Gdy Inkwizycja przybywa na ziemie jakiegoś szlachcica, może on być pewny, że jeśli jest winien i dał się skusić Ciemności, nie znajdzie się nikt kto podałby mu pomocną dłoń. Zostanie skazany i zgubiony, choćby był i najpotężniejszym baronem w kraju. Dlatego nawet najbardziej zasłużeni dla Zakonu i Kary rycerze i właściciele rozległych ziem czują się niepewnie w obecności sług Inkwizycji, a gdy dostrzegają na swych ziemiach karocę ze znakiem Urzędu, czują prawdziwy strach. Nikt jednak nie odważy podnieść się na Inkwizycję ręki, bo w Karze człowiek duchowny jest osobą absolutnie nietykalną. Nie napadną go w lesie, nie okradną gdzieś w ciemnej uliczce, ani nie sprzeciwią się, gdy wyda na kogoś wyrok. Duchowny jest sługą Jedynego i wie o tym tu każdy, od prostego rzezimieszka, po najzamożniejszego magnata.

Tymczasem w miastach, gdzie żyje biedniejsza szlachta i mieszczaństwo, życie przebiega od jednej



Katedra w Zatrevie [rys. T.J]

mszy do drugiej i niewiele różni się od tego, znanego z prowincji. Jeden człowiek nieustannie patrzy drugiemu na ręce, obserwuje i donosi, jeśli tylko pojawi się podejrzenie o konszachty z demonami. W miastach płoną stosy, ciągle dokonuje się aresztowań, a na ulicach zalega ciągły strach. Ludzie starają się żyć skromnie, prosto i nie wyróżniać się niczym, by nie wzbudzać swą osobą zainteresowania Urzędu. Wielu służy w ten, czy inny sposób Kościołowi, remontując kaplice, pomagając przy mszach, czy przyjmując pielgrzymów przybywających z całego Dominium. Ludzie są tu nieco przestraszeni, żyją skromnie i prosto, stroniąc od wszelkich miejskich zabaw, znanych w innych częściach świata. Wieczorami ulice zamierają i tylko nieliczni wylegają na miasto, by skromnie świętować jakąś okazję.

Architektura i miasta

Swą zabudową Kara przywodzi na myśl Dorię. Mury są grube, ciężkie, budowane z myślą o wojnie i obronie ojczyzny. Wzdłuż traktów – jak i w dalekiej Dorii – rozrzucone są strażnice, będące niemal dokładnymi kopiami tych, które stoją tysiące mil na wschód! Rozłożone wzdłuż granicy kraju zamki, czy największa z twierdz – Kardev, są w pełni zamkami doryjskimi; o jednej, wysokiej baszcie i potężnych kamiennych murach otoczonych szeroką fosą. Miasta, wsie, pałace nie mają już wiele wspólnego z dalekim Dorem, lecz ten symbol - zamki i strażnice - przypomina odległą historię tego kraju i narodu i daje świadectwo pochodzenia Karyjczyków.

W Karze najważniejszymi miastami są Radest, stolica kraju, Davia, miasto portowe położone w północno wschodniej części półwyspu, Kardev, rozłożone wokół najpotężniejszej twierdzy w Karze, nieco ponad sto mil od granicy z Valdorem oraz Zatrev, słynące w całym Dominium ze skromności mieszkańców i ascezy, w jakiej się tam żyje...

Miast nie otacza się murami. Kamienice są niskie, zazwyczaj o jednym tylko piętrze. Zbudowane z cegły, tu w Karze szczególnie pięknej i szlachetnej, bo barwionej na kolor ciemnej czerwieni. Portale i bramy budowane są z cegieł barwionych na czarno, co nadaje miastom niezwykły, prosty, lecz ładny wygląd. Burzy go symbolika – prawdziwie przerażająca. O tak, panie, te budowle są przerażające. Nie ma wędrowca, który nie skłoniłby się z lękiem pośród ulic Karyjskich miast. W domach i urzędach, sklepach i kapliczkach nieustannie przypomina się człowiekowi, że jego życie to próba, nic więcej – wszelkie zdobienia są symbolami grzechu i kary za nie. W każdym domu znajdziesz malowidła strzegące przed grzechem! Gdzie nie spojrzysz, tam słowa nawołujące do pokuty. Słabość człowieka piętnuje się tu na każdym kroku.

Najstraszniejsze zaś są karyjskie świątynie, niezwykła kronika dziejów tego narodu. W kolejnych wiekach stawiano coraz to bardziej przerażające i osobliwe budowle, dziś w większym już stopniu poświęcone grzechowi, niż Jedynemu. Więcej w nich znajdziesz przestróg, symboli zła i występku, niż obrazów Stwórcy. Pełne są przykładów słabości człowieka i jego ułomności. Tu nie chwali się Jedynego, lecz gani grzech. Wizerunki nie pokazują życia po śmierci u boku Stwór-

Karę przed kilku laty dosięgła epidemia. Ludzie umierają w strasznych męczarniach, choroba zabija powoli, kilka dni, czasem tydzień, czasem nawet kilka tygodni. Sąsiad, ktoś z urzędu miasta, sklepikarz, gwardzista... Dzień w dzień...Nie ma na nią lekarstwa, bo jej pochodzenie nie jest naturalne. Księża mówią, że to plaga Ciemności. Choroba sprowadza męczarnię i gorączkę, pozbawia człowieka sił i zamienia go we wrak. Żadne znane lekarstwa nie potrafią nic zdziałać, bo choroba nie ma przyczyny naturalnej. Ozdrowić może jedynie gorąca modlitwa i wiara lub egzorcyzmy Inkwizycji. Zdarza się, że choroba sama ustępuje, zaś chory wstaje, nieco bledszy niż dawniej i bardziej milczący, lecz zdaje się już zupełnie zdrowy. Ludzie wtedy zastanawiają się co sprawiło, że Ciemność zostawiła tego człowieka w spokoju...

cy, lecz ostrzegają przed wieczną karą i zesłaniem w Ciemność. Ktoś, kto się tu nie wychował, przerażony ucieknie ze świątyni. Nigdy nie uwierzy, iż wzniesiono ją ku chwale Jedynego.

Tymczasem poza miastami szlachta mieszka w rezydencjach o jednym, rzadziej dwu piętrach. Buduje się je z cegły lub białego kamienia, mają duże, przestronne okna. Przed budynkiem zawsze jest weranda i duży plac. Do pałacu od bramy posesji prowadzi zazwyczaj długa droga wzdłuż której stoją już krzyże. Na placu, przy pałacach największych spośród przygranicznych magnatów wiszą klatki ze skazańcami. Więzi się w nich obce istoty; elfy czy orków, trudno rozpoznać... Będąc w Karze widziałem te stwory, blade, upiornie chude i pokraczne, o twarzy nierozwiniętego dziecka, płaskiej i potwornej. Syczały, wiły się w promieniach słońca, patrzyły na mnie wzrokiem pełnym nienawiści i zła. To co siedzi w tych klatkach jest przestrogą dla prostych ludzi i pielgrzymów z całego Dominium, że Ciemność jest najstraszniejszą z rzeczy tego świata.

W domostwach szlachty symbolika jest taka sama jak w miastach, piętnująca grzech i ułomność człowieka. Przy każdym z pałaców, zazwyczaj od wschodniej strony stoją świątynie, w których odprawia się msze dla pana domu, jego rodziny i wszystkich ludzi pracujących na jego ziemi. Za domostwem rozciąga się ogród, w którym stoi kaplica. Do niej wstęp ma tylko pan domu. Tradycją Kary jest zwyczaj wybierania grzechu, który człowiek obiera sobie za ten, z którym będzie walczył szczególnie zaciekle. Z tym grzechem związana jest symbolika domostwa i ogrodu. Tu szlachcic odnajduje spokój oraz ciszę i medytując nabiera sił do walki z Ciemnością.

Przy świątyni znajduje się cmentarz. W Karze dba się o tych, którzy odeszli, pamięta się o nich nieustannie i codziennie odwiedza. Groby nie są – jak w Cynazji – umieszczane w odległych katakumbach, tak, że człowiek zapomina o swych przodkach! Wiele z pałaców w swych piwnicach ma ciasne więzienia, gdzie Inkwizycja może przesłuchiwać podejrzanych, których pojmie w okolicy lub właśnie transportuje do stolicy kraju.

Na ziemiach szlachty rozłożone są biedne, małe wsie mające po kilka, kilkanaście chat. Nie wyróżniają się niczym na tle tysięcy podobnych, rozsianych po całym Dominium biednych skupisk chałup.



Siły Ciemności

Nie byłoby Inkwizycji, gdyby nie siły Ciemności. Nie byłoby śledztwa i płomieni, ognia i procesów, gdyby Kara nie była skażona Ciemnością. Nie przypadkowo Jedyny na tą ziemię skierował ów naród i nie bez przyczyny ludzie obdarzeni tak silną wiarą i wolą zbudowali tu swój dom. Jest to ziemia przeklęta, przesiąknięta Ciemnością od zawsze. Tu zło przybierają realny kształt. Mnisi mówią, że to ludzie swymi lękami, swym poszukiwaniem grzechu i nienawiścią do zła powołują je do życia. Bzdura! Nie było tu Karyjczyków, gdy kryło się tu zło, a prostych ludzi pętały demony; nie było mnichów, a magia Valdoru wdzierała się i chwiała wiarą w Jedynego. To nie ludzie, ale ziemia jest zła. Z niej rodzi się lęk. Tu w Karze zło nie kusi, nie mami, lecz atakuje z całą siłą. Człowiek żyjący w dalekiej Matrze, czy Kordzie krótką modlitwą odgoni złe myśli i mroczne sny. W Karze modlitwa nigdy nie może być krótka, a nawet i ona bez wsparcia silnej wiary nic nie zdziała. Zło nie jest tu tylko symbolem, lecz prawdziwą potęgą.

Dlatego właśnie tej ziemi i tym ludziom potrzebna jest Inkwizycja. O Urzędzie mówi się poza granicami wiele złego, a przerażone pospólstwo w kraju źle patrzy na tych, którzy w nim służą. Nie ma jednak w Karze ludzi bardziej potrzebnych. To inkwizytorzy i egzorcyści krok po kroku oczyszczają kraj spod wpływu sił Ciemności. Ci ludzie czasem mylą się, to prawda, czasem skazują na męki niewinnego człowieka, lecz przecież ich dzień powszedni to ciągła, nieustępliwa walka z demonami. Potężne modlitwy i rytuały egzorcyzmów, olbrzymia wiedza o siłach Ciemności i sposobach, jakimi mamią człowieka, święte relikwie i lata doświadczeń, potężna wiara i niezachwiane oddanie Jedynemu – to wszystko są narzędzia Inkwizycji w walce o oczyszczenie Półwyspu Młota. Na każdy błąd ludzi Urzędu przypada tuzin zakończonych sukcesem spraw. Każda przypadkowa ofiara ich pracy odchodzi z tego świata w towarzystwie dziesiątek ludzi, którzy poddali się podstępom Ciemności i oddali swą duszę. Tak, Inkwizycja czasem się myli, lecz tylko głupiec nie dostrzeże jej osiągnięć. Z biegiem lat Półwysep jest coraz bardziej czysty i bezpieczny. W wielu miejscach w pełni wypleniono deviria i dano ludziom spokojne życie. Demony kryją się głównie w lasach i tam szukają bezpiecznego schronienia, lecz w końcu i tu dopadnie je potęga Kościoła i zostaną wygnane z Kary raz na zawsze. Jeśli Agaria prowadzi wojnę z Valdorem, jeśli Ragada prowadzi wojnę z samą sobą, to Kara prowadzi wojnę z Ciemnością i Kusicielem, a jej armią są właśnie ludzie Inkwizycji.

Najczęstszym objawem działania sił Ciemności w Karze są opętania. Deviria wyszukują ofiarę o słabej woli i poddają ją sobie zamieniając w niewolnika. Gdyby nie potężne egzorcyzmy i wyszkoleni słudzy Urzędu Inkwizycji, deviria na powrót opanowałyby tą ziemię i wszystko powróciłoby do pierwotnego stanu – z czasów sprzed krucjat Proroka.

Równie częste są ataki na samotnych ludzi, na traktach, czy gdzieś, blisko lasów. Tu deviria są cielesne i zabijają ludzi jak dzikie bestie. Gdy w Karze spotkasz samotnego wędrowca przyglądaj mu się uważnie, bo może to być deviria w ludzkiej postaci, który skrada się po twą duszę. Podobnie, strzeż się, jeśli jakieś zwierzę będzie się dziwnie zachowywać. Mieszkańcy Kary wierzą, że gdy człowiek wędruje przez krainę, deviria kotłują się przyczajone, czekając tylko okazji, by się doń dobrać. A gdy nieopatrznie zejdzie się z traktu na bezdroża, wstępuje się w ich dziedzinę...

Inkwizycja i Zakony

Karyjski Urząd Inkwizycji został powołany do życia niemal pięćset lat temu. Kara słynęła wtedy w całym Dominium z rycerstwa gromiącego Valdorskie zastępy, lecz tu, wewnątrz kraju działo się źle. Gdy najlepsi ludzie ruszali do dalekich pogańskich krain, na miejscu deviria zmieniały ziemię w kraj zła i słabości. Złe siły opętywały bezbronnych ludzi, a ci nie mieli się jak bronić. Kraj tonął w Ciemności, a przepaść była już tylko o krok. Kara, jak nigdy wcześniej, potrzebowała wojsk, które obronią ją przed wewnętrznym wrogiem.

Tak powstała Inkwizycja.

Wpierw była to luźna grupa księży działająca pod okiem Kardynała, w końcu jednak urosła w siłę. Kiedy kolejne sukcesy przekonały wszystkich o słuszności tej walki Kardynał oficjalnie powołał do życia Urząd Inkwizycji, siłę, która przez

Lizaik, postrach, miss Mimoli [pp. 5/5]

kolejne wieki miała ścierać się z deviria i bronić dusz mieszkańców Półwyspu Pazura. Jej siedzibą stał się wybudowany w stolicy kraju Czarny Pałac, jedna z najpotężniejszych i najbardziej przerażających budowli Dominium.

Dziś to potężna organizacja. Chłop, kupiec, nawet szlachcic nie podniesie głosu i nie spojrzy z butą w oczy Inkwizytora. Nikt na głos nie wypowie słowa sprzeciwu. Urząd ma absolutną władzę i pełne poparcie Kardynała. Wróg, z którym walczą inkwizytorzy jest zbyt silny, zbyt podstępny i przebiegły, by można sobie pozwolić na jakiekolwiek ustępstwa. Wyroki i nakazy Inkwizycji są zawsze bezdyskusyjne i ostateczne. Jej ludzie nie muszą obawiać się wrogiej reakcji - bo nikt w Karze nie odważy się podnieść ręki na duchownego. Nawet banici kryjący się w lasach i pałający nienawiścią do Inkwizycji, nie odważają się napadać na karety Urzędu. Już z dala poznać można kto nadjeżdża - na drzwiach widnieją barwne symbole. Barwy czarne to poselstwo, zbierające skargi, raporty i donosy, zwożące je z całego kraju do stolicy. Barwy czarne z wielkim naniesionych krzyżem to śledczy. Tych powozów jest najwięcej. Poruszają się po Karze zgodnie z rozkazami płynącymi ze stolicy badając prawdziwość i zasadność zebranych informacji. Najstraszniejsza jest barwa czerwona ze złotym krzyżem. To egzorcyści. Przybywają, gdy śledczy zakończył swą pracę, a zebrane wcześniej plotki i doniesienia niestety okazały się prawdziwe... Wtedy już nie ma miejsca na nic innego, jak walka z demonami. Egzorcyści wędrują wraz z silnym orszakiem, niejednokrotnie się bowiem zdąża, że demon jest potężny, lub wzywa przeciwko duchownemu dziką zwierzynę z okolicy, czy kieruje przeciw niemu opętanych. Przybycie egzorcysty zapowiada straszne sceny, jakie w innych krajach Dominium mogą się tylko przyśnić jedynie w koszmarze.

W obronie Kary walczą też rycerze zakonni. Ludzie zakonu od lat wyruszali na zachód w kolejnych krucjatach, a w jego szeregach przez wieki służyło tysiące rycerzy. Dziś Valdor przesunął front, odepchnął Agarię i stanął u samych granic Kary. Zakon podniósł dumnie głowę, spojrzał w oczy Inkwizycji i rozpoczął walkę o władzę w kraju. Rycerstwo od kilku miesięcy śle listy i posłów do Kardynała prosząc o wsparcie i pomoc w obronie ojczyzny. Apeluje o zaniechanie śledztw i kaźni i spojrzenie na nowego wroga - stojącego na południu, zagrażającego Karze tak jak żaden grzesznik wewnątrz kraju. Potrzeba pieniędzy dla obrony kraju przed Valdorem, mówi Zakon. Rozłożone nad granicą zamki zawsze dzieliła wieczność od stolicy i jej spraw. Rycerze nigdy nie interesowali się tym, co dzieje się w głębi kraju, ani nie walczyli o wpływy polityczne. Dziś to musi się zmienić. Inkwizycja - szepcze między sobą szlachta - zdobyła zbyt wielką władzę w kraju i jest zupełnie bez kontroli. Potrzeba zmian, mówią otwarcie zwolennicy zakonu. Trzeba się zjednoczyć do wojny, a nie szukać wrogów pośród karyjczyków.

Stolica

Zabudowa wszystkich miast w Karze jest niska, tu jednak, w Radeście widać to szczególnie wyraźnie bo nad niskimi budynkami górują dwie potężne budowle; Katedra Pokuty oraz siedziba Urzędu Inkwizycji. Przytłaczają całe miasto i sprawiają, że wszystko wokół wydaje się drobne i nieistotne. Domy stolicy wydają się małymi przybudówkami zbudowanymi wokół tych dwóch cudów Kary. Z każdego miejsca miasta widać wysokie mury tych budowli, a z odległości wyglądają one jak dwie potężne skały pośród drobnego lasu.



Elf wojownik [rys. MSJ]

Do Radestu każdego dnia docierają pielgrzymki. Msze w Katedrze Pokory znane są w całym Dominium. Nie ma wiernego w Karze, który nie ruszyłby choć raz do stolicy wyznać swe grzechy. Jeśli udajesz się na pielgrzymkę, to do Papieża, do Santii lub do Radestu, stolicy Kary. Słynie ona wśród mieszkańców całego Dominium z szerokich ulic, domów pielgrzymów i mszy w Katedrze Pokory. Wśród Karyjczyków częściej wspomina się Czarny Pałac, siedzibę Inkwizycji...

Życie w stolicy całe podporządkowane jest Katedrze Pokory. Tysiące pielgrzymów wymusiło na mieście przebudowanie ulic, wybudowanie setek noclegowni, interesy robią tu sprzedawcy relikwii i wszelkich dewocjonaliów. W mieście żyją dziesiątki mówców, którzy poświęcają całe życie na tyrady kierowane do przybyłych z całego Dominium wędrowców. Trzeba powiedzieć, że Radest jest najbardziej tolerancyjnym z wszystkich miejsc w Karze, co jednak nie oznacza, że przybysze nie mają kłopotów z Karyjczykami i Inkwizycją. W stolicy służy kilkuset ludzi Urzędu oddelegowanych do badania wszystkich podejrzanych zdarzeń w mieście, związanych z nowoprzybyłymi. Z jednej strony ci ludzie wiedzą, że nie mogą traktować pielgrzymów tak surowo jak rodowitych mieszkańców Półwyspu, z drugiej, nie mają oni żadnych skrupułów przed wysłaniem kogoś na stos, jeśli jego winy będą udowodnione. Sytuacja w mieście jest nieustannie zaogniona, a bójki i kłótnie na tle religijnym pomiędzy tysiącami pielgrzymów są na porządku dziennym. Na szczęście, kiedy pojawiają się czarne płaszcze Inkwizytorów wszyscy adwersarze zamieniają się w potulne baranki.

Gdzieś w tle tego nieustannego i zamieszania, wewnątrz murów Czarnego Pałacu mają miejsce kaźnie i walka z demonami. Tu torturuje się pojmanych w Valdorze czarnoksięż-

Jak to się stało, iż dziś więcej myśli się o Inkwizycji, niż o Kościele? Bywa, że błagania o litość kieruje się do Inkwizycji, nie do Jedynego. Trudno orzec kiedy wiara w Jedynego przestała być szczera, a ludzie zaczęli bać się Inkwizycji bardziej niż Jedynego. Uwierzyli, iż krzyż jest drogą ku zbawieniu. Nie życie, nie czyny, lecz właśnie krzyż nad drzwiami i modlitwa co dzień rano, jak wiersz, jak piosenka, powtarzana, wiecznie ta sama. Byle nikt nie dostrzegł, że zaniedbujesz Jedynego...

ników, wyciągając zeznania od ludzi, którzy zostali przyłapani na czynieniu magii w Karze, lub nawet w innych krajach Dominium. Zapisywane są kolejne strony raportów i zeznań, tworzy się dokumentacje i uczy nowych sposobów walki z wrogiem. Mówi się, że kto trafi w te mury już nigdy ich nie opuści, lecz nim umrze, Inkwizycja do ostatniej kropli wyssie z niego zeznania o magii i demonach.



Polityka

Karą włada Kardynał. Jest tak od setek lat. Jest wybierany spośród Rady Kościelnej, w której zasiadają najważniejsi duchowni państwa po śmierci poprzednika. Staje się głową państwa na długie lata. Kardynał żyje w Radeście, stolicy Kary, w skromnym pałacu, niewiele różniącym się od kamienic mieszczan, może tylko większym, bo musi pomieścić dziesiątki ludzi pomagających mu w rządach. Władza Kardynała jest absolutna, a Rada Kościelna, która z nim obraduje traktowana jest jedynie jako ciało doradcze.

Kara ma silną armię. Jej wojska pomagają w walce wszędzie tam, gdzie zagrożona jest wiara. Kara walczy na wielu frontach, choć przecież nie zależy jej na poszerzeniu swych granic. Skłamałbym jednak pisząc, że kolejne krucjaty i wojny nie przynoszą księżom dochodów, łupów, a pomoc papieska nie nagradza odpowiednio trudu karyjczyków. Zgodnie z wieloletnią tradycją bogaci baronowie wyruszają na wyprawy po łupy, sławę i po łaskę Jedynego. Ze swych ziem zbierają rycerstwo (biedniejszą szlachtę, która im służy) oraz setki chłopów oraz mieszczan i wyruszają w daleką drogę. Pieniądze na wyekwipowanie muszą zdobyć sami, lecz nie jest to dla nikogo przeszkodą. Ci ludzie żyją tymi wyprawami i przeznaczają na nie cały swój majątek.

Trzeba wspomnieć, że od wieków pomiędzy Agarią i Karą stosunki są bardzo napięte. Kością niezgody jest sposób w jaki Kara od lat wspomaga Agarię w jej wojnie z Valdorem. Rycerstwo karyjskie słynie z zupełnego braku dyscypliny taktycznej i wielokroć zmienia uzgodnienia z wcześniejszych odpraw, czy nawet nie pojawia się na takich odprawach. Rzadko Agaryjczycy nie polegają na karyjskim rycerstwie, wiedząc, że jest ono zupełnie nieobliczalne. Ale Karyjczycy są przecież żołnierzami, których wartości nie sposób nie docenić. Nie cofają się, nie uciekają z pól bitew. Ich oddziały konne są bardzo silne i potrafią przełamać nawet szyki krasnoludów. Co zaś najważniejsze, Karyjczycy są tak silni wiarą w Jedynego, że zaklęcia czarodziejów Valdoru zupełnie się ich nie imają. Widok purpurowych płaszczy Karskich rycerzy zakonnych wzbudza strach w przeciwnikach i sieje olbrzymi zamęt w ich szeregach. To wielcy, wspaniali wojownicy. Szkoda, że tak nieobliczalni...

Za równie nieobliczalnych ma się posłów Kary, którzy słyną w całym Dominium z płomiennych przemów, uporu i braku gotowości do jakichkolwiek ustępstw. Ruszają na dwory państw Dominium i nawołują do reform, wołają o pomoc w wojnie z Valdorem, o organizowanie kolejnych krucjat. Dworzanie i politycy śmieją się z nich i nie traktują poważnie, choć powinni. Nie raz w historii zdarzało się, że lekceważony przez wszystkich karyjczyk, którego stanowisko i propozycje zdawały się absurdalne i niemożliwe do spełnienia osiągał sukces! Kolejne dni obrad ukazywały jego zapał, siłę, wiarę, które przełamywały fałsz i kłamstwa negocjacji i skupiały wokół niego coraz więcej zwolenników. To jedyni ludzie, którzy nie zmieniają podczas rozmów zdania i stanowiska, jedyni, którym bezgranicznie można ufać, bo nigdy w ich postulatach nie ma drugiego dna i zakrytego celu. Ta prostota zdziałała już na różnych dworach wcale nie mało, najwięcej w Kartinie, gdzie posłowie z Kary słani są nieustannie z kolejnym skargami, petycjami i propozycjami. Nie ma miesiąca, by Papież nie musiał wysłuchiwać kolejnych przemów przygotowanych przez karyjskich mówców i by nie musiał się odnieść do ich postulatów.

Valkhorski, troll [rys. MS]

Historia i jutro

Przez setki lat Kara była latarnią karianizmu. Półwysep Młota był przez wieki najdalej wysuniętym przyczółkiem karianizmu, a gdy krucjaty rozgorzały na dobre, z jego ziem wyruszały najbitniejsze i najbardziej nieulękłe wojska Sojuszu. Mimo że to Agaria prowadziła wojnę z Valdorem, w Dominium wszyscy mówią o Karyjskiej krucjacie – i to właśnie najlepiej oddaje prawdę o tych wydarzeniach. Legendarne szarże i pogromy pogan są w większości przypadków dziełem rycerstwa z Półwyspu Młota. Kara czuła się w tej roli wspaniale, z dumą dzierżąc sztandary Jedynego i spychając pogan na daleki zachód.

Kilka lat temu wojska Valdoru przesunęły granicę o setki mil na wschód. Pierwszy raz w swej historii Kara graniczy z wrogiem, bo dotąd bezpiecznie sąsiadowała z Agarią. Nowa sytuacja może wiele zmienić. Kraj, który broni Dominium może ostatecznie upaść, trawiony wewnętrzną chorobą, zaatakowany przez pogan, może spłonąć w ogniu własnych słabości. Może jednak ogień wojny oczyści państwo. Ostatnie miesiące to wyraźne osłabienie pozycji Urzędu Inkwizycyjnego, zawiązanie na południu Rady Wojskowej, zażegnanie kilku spośród wielu sporów wewnątrz karyjskiego zakonu. Rycerstwo szykuje się do wojny i obrony granic, a taki obowiązek zawsze budzi w ludziach to co najlepsze. W wojnie o przetrwanie Kary nie będzie miejsca na fałsz, na tropienie słabości i poszukiwanie podszeptów Ciemności. W lasach pojawiły się patrole orków oraz pojedyncze elfy. Szpiegują, badają teren, czasem mordują – szczególnie jeśli podejrzewają, że traktem porusza się kto ważny. Czeka dziś Karę wojna i śmiertelna walka. Kraj zapłonie świętym ogniem. Spłonie w nim doszczętnie, lub oczyści się i wyjdzie z tej walki zwycięski.

Niestety, po przesunięciu się frontu o wiele mil na wschód, kiedy Valdor stanął u granic Kary, mówi się, że pierwszy raz w swej historii Agaria będzie miała okazję do okazania swych uczuć niepokornemu, zarozumiałemu rycerstwu. Mówi się, że jeśli Valdor ruszy na Karę, nikt nie pośpieszy jej z pomocą. Trudno ocenić ile w tym prawdy, jednak pomiędzy stolicami Kary i Agarii od wielu miesięcy kursują posłowie z kolejnymi listami i wiadomościami.

Terytoria Centralne

Tym mianem określa się bardzo rozległy obszar, w skład którego wchodzi Matra, państwa z nią związane, czyli Balingen, Devon, Brugia, Kyrene i Vintria, jak również Liga i krainy położone na południe, aż do Południowych Rubieży. Terytoria Centralne to ziemie niejednorodne pod każdym względem. Zarówno wielkie stepy, jak i rozległe puszcze. Ogromne rzeki, góry i jedno z największych pojezierzy na kontynencie. Nie licząc północnego Kordu i Eskrii jest to najcieplejszy region w całym Dominium i chociaż jego mieszkańcy znają również dotkliwe zimy, nie cierpią od pogody tak, jak ludzie ze Starego Doru, nie mówiąc już o Południowych Rubieżach.

Ziemie Matry i państw ościennych słyną jako bogate w cenne kruszce. Wydobywa się tu złoto i srebro, jak również kamienie szlachetne i półszlachetne, w tym słynne opale. Za wydarte ziemi bogactwa gęsto zalesiona Matra sprowadza żywność i uzbraja armię, zaś jej sąsiedzi zmuszeni są przeznaczać część dochodów na zwalczanie zagrażających ich ziemiom deviria. Matra i Liga – dwa państwa nadmorskie – wykorzystują swoje położenie i wspierają lokalny handel. Spławiane rzekami towary z południa trafiają do morskich portów i rozprowadzane są na pokładach statków po całym Dominium. Te dwa kraje są na tyle silne i nowoczesne, że mogą się mierzyć pod każdym względem z krajami Półwyspu Pazura i z Kordem.



Terytoria Centralne to również kilka krain mniej znanych w świecie, ale przechodzących burzliwe przemiany. Koczownicy Devonu i ich krewniacy ze Spazji i Metii, zarzucają dawny tryb życia. Kończą swoją włóczęgę i zaczynają się osiedlać. Wobec przegranej wojny z Matrą porzucają łuki i włócznie na rzecz efektywniejszej broni palnej. To ostatnia tak wielka kultura ludzi, zmuszona sprostać nowym czasom. Rozkwit przeżywa Kelszat. Tutejsi mnisi zwrócili na siebie uwagę całego świata sukcesami w pracy misjonarskiej. Teraz, kiedy tak niewiele narodów nie przyjęło jeszcze całkowicie wiary w Jedynego, zaczynają się poświęcać pracy naukowej, tym bardziej, że Kord zamyka przed nimi granice barbarzyńskich krain w swoim sąsiedztwie i kieruje do pogan swych własnych misjonarzy. Kelszat to jedyny kraj w regionie, który może dorównać Kartinie, Cynazji i Nordi jeśli chodzi o wiedzę i uczoność. Czarnobór, Vintria i Brugia wciąż zmagają się z deviria, ale nowe dotarło na ich terytoria już dawno.

Duża liczba krajów w regionie oznacza również mnogość sprzecznych interesów, animozje i sojusze. Hegemonia Matry jest niezaprzeczalna - mając za sojuszników Ligę, Balingen i Kyrene, a także (chociaż na innych prawach) Devon, Brugię i Vintrię, Matra coraz śmielej sięga po nowe zdobycze na wschodzie. Najprawdopodobniej jej pierwszymi celami będą słaba Trizania i osłabiona wojną z demonami Minoria. Najpewniej w ogóle nie dojdzie do wojny - będzie tak jak z Kyrene. Matranki zaczną wychodzić za mąż za miejscowych arystokratów, być może następca tronu nie będzie w stanie się oprzeć jednej z nich - a potem zaczną subtelnie wpływać na mężów. Mniej przykuwająca uwagę, ale równie skuteczna jest również polityka Ligi. Ten kraj nie ma króla, nie interesuje go również poszerzanie terytoriów, a aspiracje mocarstwowe ograniczają się tylko do jednej dziedziny - do handlu. Liga coraz widoczniej staje się monopolistą w handlu wieloma towarami - państwo wspiera kupców, więc ci mogą się mierzyć z konkurencją w Kordzie i na Półwyspie Pazura. Wielu władców i bogatych arystokratów jest zadłużonych u tutejszych lichwiarzy, a Mieszkańcy Ligi w zamian za umorzenie długów czasami żądają przysług. Tak jak Matra zdobywa swoją pozycję dzięki subtelnej polityce, tak Liga walczy o swoje pieniądzem.

Tymczasem Trizania, Minoria i Mirra starają się wygnać ze swoich terytoriów Ciemność. Zdają sobie sprawę, że jeśli nie uporają się z demonami, pozostaną w tyle za całym Dominium. Dołączą do grona kraików w rodzaju Czarnoboru i na zawsze pozostaną w cieniu.



[ryc. TJ]

MATRA

Matra to ziemia lasów i bagien, nasiąknięta wilgocią i unoszącymi się nad grzęzawiskami oparami. Terytorium krainy porasta pradawna puszcza, pełna niespotykanych w innych rejonach Dominium gatunków drzew i zwierząt. Pomiędzy lasami, na wzgórzach, łąkach i wrzosowiskach stoją piękne, niskie miasta. Matra to kraina pieśni i poezji, w której słowo pisane nigdy nie cieszyło się takim szacunkiem, jak chociażby wiejska piosenka weselna. Jej mieszkańcy cenią sobie zupełnie inne wartości niż ludzie z Półwyspu Pazura czy Kordyjczycy. Matranki słyną z gracji i dyskrecji, ogromne znaczenie ma dla nich rodzina, a żaden władca nie jest otoczony taką miłością, jak ich Królowa Matka.

KRAJOBRAZ

Matrańczycy znają kilkadziesiąt słów na określenie lasu. Nic dziwnego - żyją w otoczeniu pierwotnej puszczy, najstarszego lasu na całym kontynencie. Ich miasta, wsie, pola uprawne i drogi powstały po wykarczowaniu drzew. Są jak obce ciała w tkance wszechogarniającej zieleni. Gęsta, mroczna puszcza Matry w niczym nie przypomina jasnych lasów Skavii. Rosnące w niej drzewa zasłaniają słońce rozłożystymi koronami, bujne krzewy ograniczają widok i utrudniają wędrówkę, a najniższe partie cuchną silnym zapachem zbutwiałego drewna. Drzewa pochylają się nad nitkami traktów i rzek, zaglądają do okien domów, a pod wpływem wiatrów szumią jak żadne inne na świecie. Matrańczycy twierdzą, że w ich kraju każde drzewo ma własną świadomość, choć uśpioną. Drzemie, ale pod wpływem wiatru opowiada sny o dawno minionych czasach. Tyle, że nikt nie rozumie języka drzew.

Matra to także kraj moczarów. Na niektórych terenach bagna zajmują rozległe przestrzenie i są jak płytkie jeziora, z których wyrastają drzewa. Gdzie indziej są to trzęsawiska ze sterczącymi kikutami uschniętych drzew i obszarami lotnych piasków. Są tam otoczone szuwarami wyspy stałego lądu, na których wędrowiec może odpocząć i zebrać siły przed dalszą podróżą, ale również miejsca bezpieczne tylko pozornie, przesycone magią. Zdarzają się na nich niewytłumaczalne zjawiska - powietrze elektryzuje się i uwalnia błyskawice, nocą drzewa przemieszczają się z miejsca na miejsce. Podobno ziemia pochłania śpiących podróżnych i wsysa coraz głębiej przez stulecia, aż wreszcie nieszczęśnicy budzą się w piekle i wracają na świat jako upiory - błędne ogniki.

Wśród puszcz i bagien stoją matrańskie miasta. Jedyne w swoim rodzaju inne niż osady Półwyspu Pazura i Kordu. Z budynkami o dziwnych kształtach, z ornamentami przywodzącymi na myśl raczej kulturę pogańską niż kariańską. Ich mieszkańcy przywykli do życia w sąsiedztwie groźnego sąsiada, jakim jest prastary las. Można nawet powiedzieć, że postawione przez nich budynki wtopiły się w krajobraz puszcz i nie wyróżniają się na jego tle. Równie naturalnie wyglądają wioski z porośniętymi mchem chatami otoczone palisadą po której wiją się bluszcze i dzikie róże.

CHARAKTER

Matra to jedyny w Dominium kraj, w którym kobiety wiodą prym na wszystkich ważnych stanowiskach, zajmują się polityką, nauką i piastują najwyżej cenione funkcje. Matriarchalny układ społeczeństwa Matry ma korzenie w tak zamierzchłej przeszłości, że dla jej mieszkańców jest to równie naturalne, jak oddychanie powietrzem. Mężczyźni oddają niemal religijną cześć swoim kobietom, uznając je za mądrzejsze i składając w ich ręce swój los. Kobiety decydują o losach kraju i poszczególnych miast, obracają fortunami i pilnują tradycji, zaś mężczyźni zajmują się całą masą zajęć, które wymagają ich siły i umiejętności – architekturą, rzemiosłem i wojaczką.

Matranki są uprzejme i bezpośrednie, mężczyźni zaś nieco gburowaci. Naród słynie z gościnności, serdeczność dla gości nie jest obwarowana nakazami etykiety, jak choćby w Cynazji. Przebywając w matrańskim domu, czułem się lekceważony - nikt nie zwracał na mnie uwagi, nie zorganizowano wystawnego bankietu, a domownicy zajmowali się własnymi sprawami, paradując w codziennych ubraniach. Później dopiero wyjaśniono mi, że to sposób okazania największego szacunku - traktowanie gościa jak członka rodziny, a nie przy-

jezdnego. Do dzisiaj nie mogę się przyzwyczaić do tego zwyczaju. Bezpośredniość Matranek (mężczyźni najczęściej wyłączeni są z życia towarzyskiego) objawia się poufałością podczas rozmowy. Po drugim, trzecim spotkaniu kobiety z tego kraju rozmawiają z tobą jak ze starym przyjacielem - zapominają o pozycji społecznej i różnicy wieku. Oczywiście dalej zachowują szacunek dla rozmówcy i kiedy trzeba wracają do zasad etykiety, ale gotowe są potraktować cię jak starego druha. Kiedy tutejsza kobieta rozmawia ze swoją nieprzyjaciółką, uśmiecha się, nazywa ją „krewniaczką" i nie ma w tym żadnego fałszu. Obie wyczuwają wrogość, ale ponad animozjami uznają szacunek dla pokrewieństwa i tradycji.

Wielu mężczyzn uważa, że Matranki są kwintesencją kobiecości, inni twierdzą, że to potwory, a nie kobiety. Wydaje mi się, że i jedni, i drudzy mają rację. Z pewnością mają dużo wdzięku i powabu. Poruszają się niczym duchy albo leśne zwierzęta - nieuchwytne i gotowe zniknąć nagle jak mgła. Kiedy chcą, potrafią przykuć uwagę jednym celnie wypowiedzianym słowem albo właściwym gestem. Sądzę, że są nieobliczalne – to znaczy bardziej nieobliczalne, niż są zazwyczaj kobiety. Potrafią dokonać szalonego lub zbrodniczego czynu bez mrugnięcia okiem. Zabijają z zimną krwią, jeśli zajdzie taka potrzeba. Nie wszystkie są rzecz jasna zbrodniarkami, ale gdybym chciał wyszkolić kiedyś zabójczynię lub szpiega, wybrałbym rodowitą Matrankę.

Matranki bardzo kochają swoje dzieci, a ponieważ dzieckiem w pewnym sensie jest każdy poddany, część miłości rodzicielskiej przelewa się na służących i chłopów, a w przypadku dowódców - na żołnierzy. Dzieciństwo to okres radości - nauki połączonej z zabawą, czas dostatku i pieszczot. Matranki nie wzdragają się przed karami, ale okazują dzieciom miłość czulej i częściej niż jakiekolwiek inne kobiety w Dominium. Co ciekawe, dziewczynki traktowane są z większą surowością niż chłopcy, kara się je za najmniejsze przewinienia. Wymaga się od nich więcej niż od chłopców. Z drugiej strony cieszą się większymi przywilejami i jako płeć przeznaczona do sprawowania rządów odbierają staranniejsze wychowanie.

Matrańczycy lubują się w opowieściach i pieśniach, uwielbiają jazdę konną i polowania. Ponad pałace i ogrody przedkładają dziką przyrodę, a zamiast nudnych bankietów i pełnych przepychu balów wolą włóczęgę. Mieszkańcom Półwyspu Pazura tutejsza moda wydaje się dziwna. Staroświeckie ubrania z poprzedniej epoki, krynoliny, fryzury, jakie nosiły prababki, suknie z fiszbinami... Z kolei dla Matrańczyków cudzoziemcy są pstrokaci i zdziwaczali. Przyjezdni zawsze zwracają na siebie uwagę, jeśli chodzi o stroje i o zachowanie.

Mieszkańcy

W opisie ludów i narodów zamieszczonym w „Pielgrzymce śladami Proroka" Heron z Kan poświęcił Matrze zaskakująco mało miejsca. W czwartym wieku, kiedy powstawała księga, był to kraj dziki, na wskroś pogański i trudny do przebycia dla cudzoziemców. Taki pozostał do dzisiaj, bo karianizacja okazała się powierzchowna. Topory osadników nie wydarły ciemnym puszczom nawet dziesiątej części terytorium, a wilgotne moczary Matry nadal są siedliskiem bestii. Nie zmienili się również mieszkańcy. Owszem, przyjęli nauki Proroka i uczestniczyli w dziejowych przemianach, które ziemie feudalnych władyków skleiły w narody, a w końcu w Dominium. Przelewali krew w walce z Valdorem na agaryjskim pograniczu i walczyli z Ciemnością w swoim własnym kraju. Wciąż jednak pozostali odmienni. Przyjmując nową religię, zachowali swą dawną kulturę. Fundamentem tego królestwa jest rodzina. Najważniejszą rolę pełni matka - jej zadaniem jest nie tylko rodzenie dzieci, ale również dbanie o ich rozwój i wychowanie. Matranki są przywódczyniami i nauczycielkami, podczas gdy ich mężom przypadają skromniejsze role - żołnierzy, rolników i rzemieślników. U chłopów w polu pracuje cała rodzina, ale handlem zajmują się już wyłącznie kobiety. W rodzinach szlacheckich mężczyzna, usunięty w cień, pełni rolę strażnika rodziny i milczącego towarzysza kobiety.

Dla Matrańczyków rodzina to nie tylko ojciec, matka i dzieci. Cały naród łączą relacje pokrewieństwa. Równie często jak „panie", czy „pani" można tu usłyszeć poufały zwrot „krewniaku" lub „krewniaczko". Nawet najbiedniejszy żebrak może się pochwalić przyszywanym powinowactwem z Królową Matką i właśnie na związku pokrewieństwa opierają się siła oraz jedność Matry. Tutaj ludzie żyją i umierają nie dla mętnej idei patriotyzmu czy nawet dla ziemi ojców, ale dla rodziny. Oczywiście więzy pokrewieństwa mogą mieć różną siłę i bliższa rodzina zawsze jest ważniejsza niż tytularni krewniacy. One również decydują o szlachectwie - im bliżej Królowej Matki mieścisz się na drzewie genealogicznym, tym szlachetniejsza płynie w twych żyłach krew. Grono arystokratów ogranicza się wyłącznie do ludzi najściślej związanych z władczynią i zmienia wraz z biegiem wieków - wraz z koronacją nowej królowej przesuwa się otaczający ją krąg najbliższych - jedni wypadają z niego, w ich miejsce wchodzą nowi.

Mężczyźni w Matrze odsunięci są w cień. Już w chłopięcych latach wskazuje się im właściwe miejsce - mają być strażnikami rodziny. Bez wahania oddadzą życie w obronie powierzonych sobie kobiet i będą się wtedy bić niczym lwy. Jako chłopcy podczas spacerów podążają za matką i siostrami o krok w tyle. Są oczywiście kochani i nikt ich nie zaniedbuje, ale tradycja narzuca wobec nich postępowanie, które w oczach cudzoziemców może ujść za brak miłości i lekceważenie. Młodzieńcy przebywają we własnym towarzystwie, zaś podczas publicznych spotkań - balów i uroczystości czy nawet mszy w kościele - zawsze pojawiają się przy boku matki lub siostry. Osobliwie obchodzi się w Matrze Nowy Rok - wspólnoty miast i wsi urządzają wtedy festyny, podczas których każda matka przychodzi z synem lub córką na wydaniu. Dzieci kojarzy się wówczas w pary, ale zawsze to matka dziewczyny wybiera partnera dla swojej córki. Dorośli mężczyźni wychowują dzieci razem z kobietami, ale nie mają żadnego wpływu na decyzje co do ich przyszłości. W porównaniu z mężczyznami z innych krajów, Matrańczycy wydają się ograniczeni, prości i niemal prymitywni, jednak takich właśnie mężczyzn cenią Matranki najbardziej. Małomówni i niezdecydowani stanowią obiekt kpin całego Dominium. Zwrot: „Wyglądasz i zachowujesz się jak Matrańczyk" to straszliwa obelga, sugerująca, że adresat pozbawiony jest lotnego umysłu. Urodzonych w tym kraju mężczyzn spotyka się poza granicami tylko jako milczących towarzyszy Matranek. Może i szkoda, bo cudzoziemcy zrozumieliby, że wbrew pozorom potrafią oni walczyć według nowoczesnych trendów i nie są wcale głupi. W końcu większość oficerów stanowią mężczyźni, mimo że w tej roli wypełniają ślepo rozkazy wydawane przez kobiety. Podobnie jak mężczyźni, tak i kobiety lubują się w polowaniach. Często łowy są jedynym zajęciem, podczas którego mąż i żona traktują się jak równorzędni partnerzy.

Lud, z którego wywodzą się Matrańczycy określany jest w większości traktatów naukowych jako Mornowie. Zaliczają się do niego również mieszkańcy krajów ościennych - na przykład Devonu i Ligi. Są to ludzie raczej niscy, ciemnowłosi, o śniadej cerze, ostrych rysach twarzy i zielonych lub niebieskich oczach. Znany badacz kultur Laverne twierdzi, że na długo przed narodzinami Proroka przypłynęli z północy, a po lądowaniu na terenach dzisiejszej Matry podbili miejscowe plemiona i osiedlili się na ich ziemiach. Z biegiem wieków Matrańczycy częściowo zarzucili przywiezione z zamorskiej ojczyzny zwyczaje, najpierw za sprawą zamieszkujących nowe tereny demonów, potem pod wpływem karianizmu, nigdy jednak nie wyzbyli się ich do końca. Dzisiejsza Matra rozwija się według swojego własnego rytmu. Matriarchat nie polega tu na prostym zastąpieniu ról. Wiąże się z nim zupełnie odmienna cywilizacja, sposób rządzenia, pogląd na politykę. Trudno porównywać Matrę z jakimkolwiek innym państwem w Dominium.

Architektura i miasta

Matryjskie miasta budowane były na położonych wśród puszcz wzgórzach i równinach. Często tereny pod zabudowę wydzierano lasom. Tutejsi ludzie przyzwyczaili się do groźnego sąsiada, jakim jest nieokiełznana i na wskroś pogańska puszcza. Żartują nawet, że Matra jest krajem wyspiarskim i rzeczywiście, patrząc na mapę państwa można odnieść wrażenie, że osiedla ludzkie są rozsiane niczym archipelagi wysp w morzu zieleni. Łączące miasta drogi nie są utwardzane – podczas wiosennych i jesiennych deszczy trudno nimi przejechać, stąd ogromne znaczenie rzek. Największe i najważniejsze miasta położone są przy spławnych rzekach, którymi transportuje się ludzi i towary. Cech flisaków cieszy się zresztą wielkim poważaniem, a jego członkowie od wieków mają przywilej niezdejmowania czapki w obecności szlachty i królowej.

Podstawowym budulcem na wsiach i w małych miasteczkach jest drewno, tylko bogaci budują z kamienia. Kościoły i kaplice stawia się zazwyczaj z cegieł – to zwyczaj z czasów pogańskich, bo z białej cegły wznoszono przed wiekami tylko świątynie dla bóstw. W matrańskich miastach dzielnice dzielą się na „drewniane" i „kamienne". Te pierwsze sąsiadują z murami miejskimi albo lokują już poza nimi, a zamieszkuje je biedota. Pożary są tam prawdziwą plagą i mógłbyś, panie, przejechać wzdłuż i wszerz całą Matrę, a nie znajdziesz nigdzie miasta starego na miarę ragadańskich czy nordyjskich. Ludzie przyzwyczaili się do ciągłej odbudowy i chociaż architektura jest tu zacofana o dobre sto lat, miasta zbudowano według nowoczesnych wzorów. Szerokie ulice, przecinające się pod kątem prostym, pozbawione zaułków – są funkcjonalne i nie sprzyjają rozwojowi przestępczości. Duże odstępy między skupiskami domów ograniczają ryzyko rozprzestrzeniania się ognia. Miasta otaczane są wałami zakończonymi palisadą lub murami. Główne ulice są brukowane. Nigdzie za to nie ma nowoczesnej kanalizacji ani ulicznego oświetlenia. Mimo to nocą matrańskie miasta nie pogrążają się w zupełnych ciemnościach, bo mrok rozświetlają latarnie straży miejskiej i lampiony zawieszone nad oknami niektórych prywatnych budynków. Cudzoziemcy rzadko zdają sobie sprawę, że wywieszanie lampionów jest jednym z najważniejszych zwyczajów, a już mało kto poza rodowitym Matrańczykiem potrafi połapać się w znaczeniu kolorów światła przepuszczanego przez różnobarwny papier. Musisz bowiem, panie, wiedzieć, że światło nad oknem wywiesza się zawsze z jakiejś okazji – czerwone, kiedy w domu urodziła się córka, niebieskie, gdy syn. Zielone, jeśli w domu odbywa się uczta, natomiast białe w wypadku żałoby. Pewnej nocy patrzyłem na stolicę ze szczytu pobliskiego wzgórza i kolorowe lampiony zawieszone na różnych wysokościach były zaiste pięknym widokiem.

Wnętrza domów – od zwykłej chaty po królewski pałac – wydają się ascetyczne. To pierwsze wrażenie po wejściu, a im dłużej się przebywa w środku, tym bardziej wydaje się mylne. Będąc w Matrze czułem się źle za każdym razem, kiedy przyszło mi przebywać w tradycyjnym domu i pod błahymi pretekstami wymykałem się w gościnę do zaprzyjaźnionego księdza, z pochodzenia Ragadańczyka. Matrańska sztuka w jakiś nieuchwytny sposób unika symetrii i proporcji. Proste z pozoru, geometryczne kształty składają się w całość jakby odbitą w krzywym zwierciadle. W tradycyjnej sztuce nie ma wyobrażeń ludzi, co najwyżej przedstawia się same kształty, bez szczegółów, rysów twarzy czy detali ubioru. Powszechne są motywy roślinne. Dopiero od niedawna tutejsi artyści malują portrety, ale nadal nie są one popularne. Czy wiesz, panie, że mozaiki w Pałacu Królowej Matki uchodzą za jedno z największych arcydzieł sztuki stworzonej przez człowieka? Przedstawiają historię i geografię świata, a przecież nie wyobrażono na nich ani jednej sylwetki ludzkiej! Matrańska szlachta lubuje się w mozaikach, ale zawsze zajmują one tylko fragment ściany lub podłogi, reszta zaś pozostaje pusta i nie ozdobiona – nie ma wrażenia przepychu. Na podłogach domów kładzie się kamienne płytki, w uboższych posiadłościach przynajmniej parkiety. Meble pozbawione są ornamentów, cały ich artyzm zawiera się w kształtach. Szafy i kufry są obłe, stoły okrągłe albo elipsoidalne. Na prostopadłościennym postumencie stawia się jedynie tradycyjną misę z wodą, w której gospodyni i goście przemywają dłonie na znak czystych intencji. Taką misę znajdziesz w każdym domu w jadalni.

Stolica

Stolicą Matry jest Libra. Przybywających do miasta zaskakuje niezwykła architektura, bardzo charakterystyczna dla wszystkich starych miast w kraju, całkowicie pozbawiona obcych naleciałości. Od czasów pogańskich stawia się w Librze wysokie domy na planie koła. Czasem wyrastają z nich wąskie wieże z kulistymi zwieńczeniami. Pałace arystokracji są bardziej podobne do budowli z innych stron Dominium. Projektuje się je na planie krzyża i kryje rozległymi kopułami. Ponad ulicami, na wysokości kilku metrów, dziwaczne staromatrańskie budynki łączą drewniane tunele o okrągłym przekroju, podtrzymywane systemem podpór i przęseł. Niegdyś stawiano je dla *ish*, rasy deviria, która rządziła tymi ziemiami i unikała światła słonecznego, dzisiaj rzadko kto z nich korzysta. Większość i tak została zdemontowana, a te, które pozostawiono, tworzą malowniczy widok. W architekturze bardzo popularny jest ponadto kształt wrzecjona, symbol *ish*. W ten sposób rzeźbi się kolumny i kominy, wrzecionowate są nogi stołów i krzeseł. Równie powszechny motyw zdobniczy to jaszczurza łuska – w Librze ściany niektórych budynków całkowicie pokryte są takim ornamentem. Jeśli matrańskie domy nie wydają ci się, panie, wystarczająco dziwne dodam, że te najstarsze, budowane z kamienia i gliny, są wysokie na kilkanaście metrów, mają kształt wydłużonego jaja i nie posiadają dachów. Deszcz i śnieg spływają po obłych zwieńczeniach przez rzeźbione w ścianach rynny i w czasie ulewy te twory deviria przypominają fontanny. Tajemnicą *ish* pozostanie, jak udało się zrealizować tak śmiałe konstrukcje, przeczące zdrowemu rozsądkowi i prawom fizyki. Kościół od wieków stara się wykorzenić pogańskie pozostałości do cna, lansując w Librze architekturę charakterystyczną dla Półwyspu Pazura. Na północnym wschodzie kraju ten styl całkowicie wyparł tradycyjne matrańskie budownictwo, ale na południu i w stolicy tylko katedry, zabudowania kościelne i domy należące do cudzoziemców przypominają budynki, do jakich jesteśmy przyzwyczajeni.

Libra to nie tylko centrum kraju, ale również „matrańskiego imperium", czyli krajów zwasalizowanych. Nazywa się go czasami Miastem Biurokratów, ponieważ mieszka tu i pracuje kilka tysięcy urzędników. Zajmują oni największą dzielnicę stolicy, nazywaną właśnie Dzielnicą Urzędników. Zgodnie ze zwyczajem wysokie urzędy mieszczą się w prywatnych posiadłościach i petent jest równocześnie gościem domu. Oczywiście nie można wejść z ulicy na przykład do posiadłości Nadzorczyni Ceł, potrzebne jest upoważnienie wystawione przez niższego rangą urzędnika. Domyślasz się, panie, że załatwianie formalności w stolicy może być prawdziwą mordęgą. Zdziwiłbyś się jednak, jak szybko działa ta biurokratyczna machina w razie potrzeby. Tak naprawdę biurokracja w Matrze jest jednym z narzędzi walki politycznej, i to bardzo skutecznym. Może łatwo zastopować czyjeś działania albo w ciągu jednego dnia postawić człowieka z gminu przed obliczem Królowej Matki. W Dzielnicy Urzędników mieszczą się również sądy. Wszystkie uwagi, które odnoszą się do urzędów, stosują się również do nich. Może zainteresuje cię, że Matra nigdy nie miała skodyfikowanego prawa, a ferowane przez sądy wyroki opierają się na orzeczeniach wydanych w przeszłości.

Dzielnica Urzędników, wraz z Dzielnicą Arystokratów i Dzielnicą Oficerów tworzą pierścień odcinający od reszty miasta Pałac Królowej Matki.

Polityka

Już w czasach pogańskich Matra podzielona była na osiem prowincji i Dystrykt Centralny. W miejscowym języku prowincje nazywane są słowem *cere*, które tłumaczyć można jako „córka" albo „konar" - są to ziemie, które rządzą się po części własnymi prawami, a ich władczynie w dużej mierze są niezależne od królowej. Zgodnie z matryjską tradycją, osiem księżnych-namiestniczek to córki Królowej Matki, nawet jeśli nie pochodzą z jej łona. Ceremonia nadania namiestnictwa prowincji jest równocześnie aktem adopcji. Prowincje noszą nazwy związane z kierunkami świata – Północna, Północno-Wschodnia, Wschodnia, Południowo-Wschodnia i tak dalej. Północ, najbardziej otwarta na świat, słynie z bogactwa i przedsiębiorczości mieszkańców – ukochali ją sobie kupcy. Zachód, w szczególności prowincja Południowo-Zachodnia, nazywana czasem Zieloną, pokryta jest płaszczem puszczy tak gęsto, że z miasta do miasta można dojść po gałęziach, nie dotykając stopami gruntu. Ziemia kryje tutaj nieprzebrane bogactwa, między innymi złoto. Południowa Prowincja, najbardziej zacofana i odporna na obcą kulturę, słynie z rozległych moczarów (choć bagna, podobnie jak lasy, są charakterystyczne dla całego kraju). Mimo to jest najgęściej zaludniona i od wieków kultywuje tradycje żołnierskie – jej regimenty stanowią trzon matryjskiej armii. We Wschodniej, najmniej zalesionej, stoi wiele dużych miast i wszystkie państwowe uniwersytety. Sława jej bibliotek sięga Południowych Rubieży, a wywodzący się stąd uczeni często zostają konsultantami Papieża. Dystrykt Centralny, perła zamknięta w pierścieniu prowincji, jest rządzony przez Królową Matkę i Matrańczycy nie potrzebują wymieniać innych przymiotów, bo ten jest największy. Cudzoziemiec zwróci pewnie uwagę, że tutaj zgromadzono największe bogactwa, dzieła sztuki i najbardziej wartościowych ludzi w kraju.

Matrańczycy lubią podkreślać specjalizację poszczególnych prowincji, chociaż nie jest ona oczywista i właściwie opiera się na stereotypach. Jednak takie traktowanie państwa wiąże się z głęboko zakorzenionym sposobem myślenia o kraju jako o rodzinie, w której każdy ma ściśle określone zadania i pracuje dla wspólnego dobra. Dobrem jest pomyślność państwa uosabianego przez królową. Wszystkie córki-namiestniczki walczą o względy Królowej Matki, nie przebierając w środkach. Mówi się, że Cynazja jest państwem gierek, ale wierz mi, panie – wolałbym być zmielony przez żarna cynazyjskiej polityki niż brać udział w intrygach tych diabelskich kobiet. W swoich rozgrywkach stosują wszelkie środki, nie wahają się przed najbardziej drastycznymi. Mogą zniszczyć człowieka, jeśli tylko zwiększy to przychylność królowej. Szantaż, porwania, trucizny to w Matrze codzienność.

Obecną Królową Matką, Matriarchinią Zjednoczonych Prowincji, Suwerenką Devonu, Brugii i Vintrii jest Heradetta XVII. Od maleńkości była przygotowywana do objęcia tronu, o czym świadczy imię wielkich poprzedniczek, od dziecka też musiała pokonywać trudności piętrzone przez jej wrogów. Jako namiestnicza Północnej Prowincji spotykała wielu cudzoziemców, uczyła się światowej polityki i starała objąć umysłem wszystkie zmiany, jakie zachodzą w Dominium. Po objęciu tronu Heradetta XVII jako główny cel swoich rządów wybrała uczynienie z Matry potęgi przewyższającej Kord, a może nawet dorównującej dawnemu imperium Doru. Przez ponad czterdzieści lat rządów udało się jej podporządkować kraje ościenne – dzisiaj są one jej wasalami. Królowa do perfekcji doprowadziła słynną politykę „aksamitnego podboju". Ekspansja Matry polega bowiem nie na agresji, tak charakterystycznej dla Kordu, ale na wiązaniu sojuszników za pomocą mariaży, koligacji i wspólnot interesów. Według powtarzanego w kręgach dyplomatycznych żartu, najlepszym towarem eksportowym kraju są Matranki. Nie bez powodu określa się je mianem wiedźm - te kobiety potrafią zauroczyć i omotać swoich mężów, sterować nimi niczym marionetkami. Bogaci bankierzy, książęta i generałowie, którzy poślubili Matranki, ulegają ich wpływom i to kobiety faktycznie przejmują władzę, którą złożono w rękach mężczyzn. Z cienia dyrygują handlem, polityką i wojskiem, skłaniają mężów do korzystnych dla Matry decyzji. Są lojalne tylko wobec prawdziwej rodziny – Matry. Jeśli kiedyś ulegniesz czarowi kobiety z tego kraju i zakochany zechcesz ją poślubić, zrób, panie, przysługę przyjaciołom oraz ojczyźnie i palnij sobie w łeb. Wiedz, że kiedy zawodzi urok, Matranki sięgają po inne środki. Mówi się, że są urodzonymi trucicielkami – nowo urodzonym dziewczynkom do kołyski wkładają żmiję, pierwszą nauczycielkę polityki. Potem przychodzi czas na naukę skrytobójstwa i sztuki wpływania na mężczyzn. Zgodzisz się, że nie jest to klasyczne wykształcenie młodego dziewczęcia?

Sześćdziesięcioletnia już dzisiaj Królowa Matka cieszy się graniczącą z fanatyzmem miłością poddanych. Co prawda zrzędliwa i niecierpliwa, traktuje najbliższe otoczenie obcesowo, ale kocha ją cały kraj. Jedną ze swych córek, najmłodszą Henriettę, przygotowuje do rządzenia i prawdopodobnie sukcesja ominie starsze córki. Nie są znane powody, dla których do władzy wybrana została Henrietta, dlaczego w jej przypadku pominięto zwyczajowy okres namiestnictwa, jasne jest za to, że córka będzie kontynuowała politykę matki. A to już można przewidzieć.

Historia i jutro

Dzisiejsza Matra to potęga polityczna, przez wielu porównywana z Kordem. Jedna z najważniejszych sił w Dominium. Prawdopodobnie nadal będzie dążyła do poszerzania swych wpływów, stosując dotychczasowe metody. Dalsza ekspansja skierowana zostanie na północny wschód, a sojusze z wasalami na zachodzie i południu cały czas będą umacniane. Sympatyzujące z Matrą kraje, jak Cynazja, zostaną wykorzystane do rozgrywek politycznych na wielką skalę. Inne, jak Vermer, dostarczą najemników. Takie postępowanie nieuchronnie doprowadzi do konfliktu z Kordem, być może nawet wojny, kiedy terytoria zależne od Brehtu znajdą się w sferze zainteresowań Grande. Jednak prędzej czy później Kord dotarłby do Matry. Królowa chce być na to przygotowana i w razie wojny zamierza ją wygrać. Wszelkimi środkami, jakie będą konieczne.

Kiedy lud nazywany obecnie Mornami wylądował na zalesionych wybrzeżach Matry, dowódcy rozkazali spalić okręty. Według najstarszych zachowanych podań Mornowie uchodzili z niewoli demonicznych władców, wedle innej legendy jakiś straszliwy błąd władców tego ludu zmusił ich do tułaczki i ucieczki na zimne południe. Tereny Matry zamieszkiwała wówczas liczna rasa deviria nazywanych *ish*, podobnych do ludzi, ale zorganizowanych na podobieństwo pszczół. Na początku między ludźmi a stworami wybuchały walki – deviria bronili swojej ziemi, jednak dzięki staraniom pewnej mądrej kobiety udało się zawrzeć pokój i doprowadzić do zbliżenia obu ras. Potomkini owej kobiety została potem pierwszą Królową Matką.

Ludzie stopniowo wtapiali się w społeczność *ish*, obie rasy zaczęły żyć w ścisłej symbiozie, a w nowej społeczności coraz większą rolę zaczęły odgrywać kobiety. Mężczyźni zaczęli je niemal czcić i stopniowo usunęli się w cień. Po stuleciach koegzystencji umarła Wielka Matka *ish* i ludzka kobieta została przywódczynią całej społeczności, rozległej krainy nazywanej Gniazdem. Wówczas do Matry przybyła krucjata prowadzona przez Proroka. Święci rycerze bez wahania gromili wszystko, co nieludzkie – demony i inteligentne rasy. Bez wahania zabijali nawet ludzi, którzy nie chcieli przyjąć nowej wiary i porzucić swych bogów. Matra znalazła się w



Potomek Mordoga, demonicznego wilka z lasów Beli Derin. Ilustr. MSJ

niebezpieczeństwie, nie miała bowiem szans w konfrontacji z armią powstającego Imperium Doru. Zwalczana przez Kościół legenda mówi, że Prorok uległ urokowi Królowej Matki podobnie jak wielu jego rycerzy uległo jej dwórkom. Matra nie została spalona do gołej ziemi, ale bezbożny związek ludzi i deviria nie mógł istnieć. Królowa Matka zdecydowała się na trudny dla niej krok – zdradziła wszystkich *ish* i wydała ich na pastwę rycerzy. Tą decyzją kupiła wolność swego ludu i możliwość stworzenia państwa nazwanego od jej imienia Matrą. Niedobitki deviria ukryły się w lasach i pośród bagien, gdzie ich potomkowie żyją do dzisiaj. Pałają nienawiścią do Matranek i nazywane są Zdradzonymi Dziećmi. Mówi się, że wina za dzieciobójstwo do dzisiaj plami ręce każdej Matranki i ciąży niczym przekleństwo.

Matra rosła w siłę, ale zawsze znajdowała się w centrum uwagi Papieża i Cesarza. Była najbardziej pogańskim z wielkich krajów, karianizacja postępowała bardzo wolno, a wiele pogańskich tradycji przetrwało do dzisiaj w postaci codziennych zwyczajów, czasami nawet pod przykrywką kariańskich świąt! Szczególnie podejrzliwi wobec Matry byli zawsze cesarze Doru, co po wiekach znalazło odzwierciedlenie w uprzedzeniach cesarza Kordu – Wolfganga. W pewnym momencie historii Matra bliska była całkowitej zagładzie – oskarżenia o czary i otrucie cesarskiego syna (za które obwiniano matrańskie czarownice) doprowadzić mogły do krucjaty. Królowa Matka obroniła swoją rodzinę, przystępując do Dominium.

Południowe Rubieże

Nie da się dokładnie określić terytorium Rubieży. Gdzie leżą? Tam, gdzie zima jest jedyną porą roku. Tam, gdzie Góry Lodowe są tak blisko, iż zdaje się, że można ich dotknąć wyciągając tylko rękę. Tam, gdzie nigdy nie dotarły słowa Papieża, sława Kordu, ani wiara w Jedynego.

Tam, gdzie na mapie nie ma już zupełnie nic prócz białej pustki...

Według jednych atlasów należą do nich Kaldos i Irkazja, lecz oba królestwa wzbraniają się przed tym i głośno przypominają o tym, że przyjęły wiarę w Jedynego i przystąpiły do Sojuszu. Podobnie rzecz ma się z Arabatem, czy Metią. Według klucza karianizmu Południowe Rubieże rozciągałyby się na wschód od Irkazji i na południe, właśnie od Arabatu oraz Metii, aż do Gorlah, który też, niemal trzysta lat temu złożył przysięgę wierności Papieżowi i przystąpił do Dominium, niemniej, jeśli spoglądać na to inaczej, to i Irkazja i Kaldos, i przecież Gord to kraje dalekie od cywilizacji Dominium, nawrócone na karianizm, lecz wciąż dzikie i nieznane.



Rubieże więc to królestwo Irkazji, Kaldos, Gord, księstwo Pelos, Tawir, Wzgórza Hakar, ziemie ludu Birian oraz zbocza Gór Lodowych. Cały ten obszar charakteryzuje się okrutnym klimatem, zimą, która bez ustanku uderza podmuchami mroźnego wiatru i kolejnymi zamieciami. Jak okiem sięgnąć cała kraina, aż po daleki horyzont jest biała. Wszystko jest tu skostniałe i przeraźliwie twarde. Cywilizacja nigdy tu nie dotarła i nie dotrze. To ziemie prymitywne i dzikie, pełne zwierząt i bestii, a ludzi, którzy tu żyją, w lasach Cynazji, czy Matry nie odróżniono by od deviria i szybko zabito. Plemiona wędrują śladem stad zwierząt i rozbijają namioty w miejscach, gdzie można bezpiecznie spędzić jakiś okres czasu. Nie ma tu miast, traktów, urzędów, czy jakichkolwiek innych oznak cywilizacji. Tylko pustka, gdzie tylko okiem sięgnąć. Mieszkańcy Rubieży wytwarzają prymitywne narzędzia, czasem uda im się kupić coś od nielicznych kupców, którzy zawędrują w te strony, lecz jedyne co mają im do zaoferowania to futra muanów. Trudno je transportować, więc chętnych do handlu z Rubieżami jest niewielu. Ledwo kilkunastu kupców słynie z tego, że raz na kilka miesięcy rusza na południe, by po długich miesiącach powrócić ze skarbami dzikich ludów i niezwykłymi opowieściami.

Najsilniejszą władzę nad tym obszarem ma Pan na Wieży Kłów, tajemnicza postać, żyjąca na samym południu znanych ziem, posiadająca olbrzymią magiczną moc. Czarnoksiężnik żyje zamknięty w wieży i nigdy jej nie opuszcza, całe życie poświęcając na swe badania. Żywność dostarczają mu wysłannicy księstwa Pelos, a ich daniną są: jedzenie, ubrania, przedmioty codziennego użytku, czasem zaś srebro, złoto, lub tajemnicze składniki do czarów. W zamian Czarnoksiężnik obdarza władcę Pelosu magiczną siłą i – jak mówią na południu – nieśmiertelnością. Ziemie księstwa Pelos rozciągają się wzdłuż całych Rubieży i z każdym rokiem się powiększają, bowiem książe Ditrin bezlitośnie podbija kolejne ludy i zagarnia ich ziemie. Na dalekim wschodzie żyją plemiona koczowników z ludu Birian, a na zboczach Gór Lodowych małe grupy wygnańców z tych ziem, ludzi zupełnie już dzikich i zezwierzęconych.

Południowe Rubieże są miejscem niezwykle niebezpiecznym, deviria są tu silne, ludzie nie wyznają Jedynego, a magiczna moc Czarnoksiężnika z Wieży rozlewa się po całej krainie. Jak mówią kupcy, którzy odwiedzają te ziemie, zima i mrozy są tu najmniejszą groźbą...



Jrys. T.J.

GORD

W niektórych księgach Gord zwie się Zapomnianą Granicą, w innych Murem Pokuty. Najczęściej jednak nie pisze się o nim ani się go nie wspomina wcale. Trudno w to uwierzyć, lecz ja sam byłem już człowiekiem dorosłym, gdy po raz pierwszy przeczytałem o Gordzie. Wielu ludzi w Dominium zwyczajnie nic wie o jego istnieniu i pewnie nigdy się o nim nie dowie. Cóż to jest, ten Gord? Dlaczego o nim zapomniano?

KRAJOBRAZ

Mur Pokuty to najdłuższe na świecie pasmo twierdz. Rozciąga się w południowo-zachodnich krańcach Dominium, daleko na południe od Agarii, wzdłuż skalistych brzegów Morza Szeptów. Te twierdze i ludzie tam żyjący to Gord. Tam nie ma pól uprawnych, stolicy ani traktów, na których grasowaliby zbójcy. Nie ma dworów i balów, nie ma arystokracji, kolorowych jarmarków i rozgadanych przekupek. *Mur Pokuty* to tuzin potężnych zamków oraz setki baszt i umocnień rozłożonych na długości ponad sześciuset kilometrów, wzdłuż brzegów morza. Bronią one dostępu do ziem królestwa Irkazji, Kaldosu oraz Skalmiru. Z morskich otchłani od wieków wychylają się stwory Ciemności, wyciągając ręce ku tym ziemiom i ku duszom ich mieszkańców. Gord stoi im na drodze.

Brzegi Morza Szeptów Jedyny ukuł wzdłuż wysokich, skalistych gór. Zwą je tu Goradth, a wyraz ten wywodzi się z języka pogan, którzy żyli tu przed wiekami. Na mapach Dominium nazywa się je dziś Górami Sztormów. Pośród ich wąskich i krętych kotlin kryją się wzniesione tysiące lat temu valdorskie twierdze. Ich chłodne mury i baszty zbudowano na skalnych półkach i nawisach, resztę zaś wykuto głęboko w skałach, wewnątrz gór. Kryją one setki korytarzy, komnat i tysiące mil górniczych chodników. Mury twierdz wzbijają się nad wodą, pośród setek zatoczek i kotlinek. Panuje tu nieustanny półmrok, bo promienie słońca z trudem odnajdują to miejsce. Tylko wiatr niosący drobiny wody zawsze odnajduje Gord bez trudu. Zawsze tu wilgotno i ciemno.

Trudno nazwać tę krainę inaczej niż ziemią dziką i demoniczną. Gdy człowiek dostrzeże na horyzoncie potężne Krygi lecące tuż nad wodą i szukające człowieka, którego mogłyby upolować i pożreć, zrozumie, jak daleko znalazł się od Półwyspu Pazura. Gdy ujrzy pod sobą wiry wody, która wspina się po skałach i wciąga w czarną toń wszystko czego dotknie, człowiek pojmuje, że tu magia i demony są codziennością, której Kościół nie zdołał jeszcze zniszczyć i wypalić. Morze Szeptów wypluwa z siebie Wijany, stwory, które przywodzą na myśl legendarne morskie węże, znane z opowieści eskryjskich piratów. Te potężne niby-węże, obdarzone setkami odnóży - choć największe z wszystkich stworów i zdawałoby się najgroźniejsze - są w istocie o wiele łatwiejsze do pokonania niż inne bestie, dręczące ludzi na Murze. Bestie morskie są przerażające, jednak walka z nimi tu, na granicy lądu nie jest beznadziejna. Ludzie nauczyli się, jak sobie z nimi radzić. Ale czasem nadchodzi od strony morza o wiele większe niebezpieczeństwo - łodzie ludu Teng. Gdyby tylko obrońcy opuścili starożytne warownie nad brzegami morza, upiorni Tengowie szybko zajęliby je i napłynęli w takiej ilości, że już nigdy nie udałoby się ich odeprzeć. Wraz z Tengami zjawiają się zawsze służące ich czarownikom demony, zsyłające koszmary na obrońców twierdz.

Morskie deviria z pewnością pcha w stronę lądu głód ludzkich dusz, jakiś wyczuwalny tylko przez stworzenia Ciemności fluid, emanujący od ludzi, który sprawia, że wiele bestii migruje ku wodom przybrzeżnym i żywi się w magiczny sposób obecnością człowieka.

CHARAKTER

Trudno Gordyjczyków napotkać poza granicami ich ziem. Kto raz trafi na Mur, raczej nie zdoła się z niego wyrwać. Dziś, kiedy w Dominium chwieją się dawne wartości, a świat zdaje się przyspieszać ponad miarę, w kierunku Muru ruszają ludzie, którzy nie potrafią się z tym wszystkim pogodzić. Szukają tu odpoczynku od intryg, zdrad, od chciwości i knowań. Kiedy go znajdą, niespieszno im wracać do domów. Och, jest tu wojna, są bitwy i obrona twierdz, krzyk rannych i wtórujące im, brzmiące w kamiennych halach rozkazy dowódców. Jednak oprócz tych bitew nie ma tu wiele więcej. Życie toczy się od jednego starcia do drugiego, powolnym, znanym rytmem. O nic nie trzeba się tu martwić. W Gordzie nie musisz pamiętać o balach, na których wypada się pojawić. Nie

kłopoczesz się o dobytek, bo tu prawo do łoża i strawy ma każdy, kto służy na murach. Nie masz na głowie służących, sąsiadów, wierzycieli i dłużników. Nie masz zupełnie nic. Trzeba uciec na koniec świata, by odnaleźć upragniony spokój.

Oczywiście Gord to nie tylko uciekinierzy z Dominium, szukający ciszy i godnej żołnierskiej śmierci. To głównie górale, żyjący tu od wieków. Silni, krępi, o potężnych ramionach i długich, ciemnych włosach. Tradycja każe im nosić brody, a prawe ramię zdobić tatuażem. Niczym nie przypominają mieszkańców Dominium. Mają bladą, suchą cerę (kobiety niemal szarą). Zdają się nigdy nie odczuwać chłodu. Nie noszą grubych futer ani wełnianych koszul. To barbarzyńcy, wciąż walczący toporami i noszący ciężkie kolczugi.

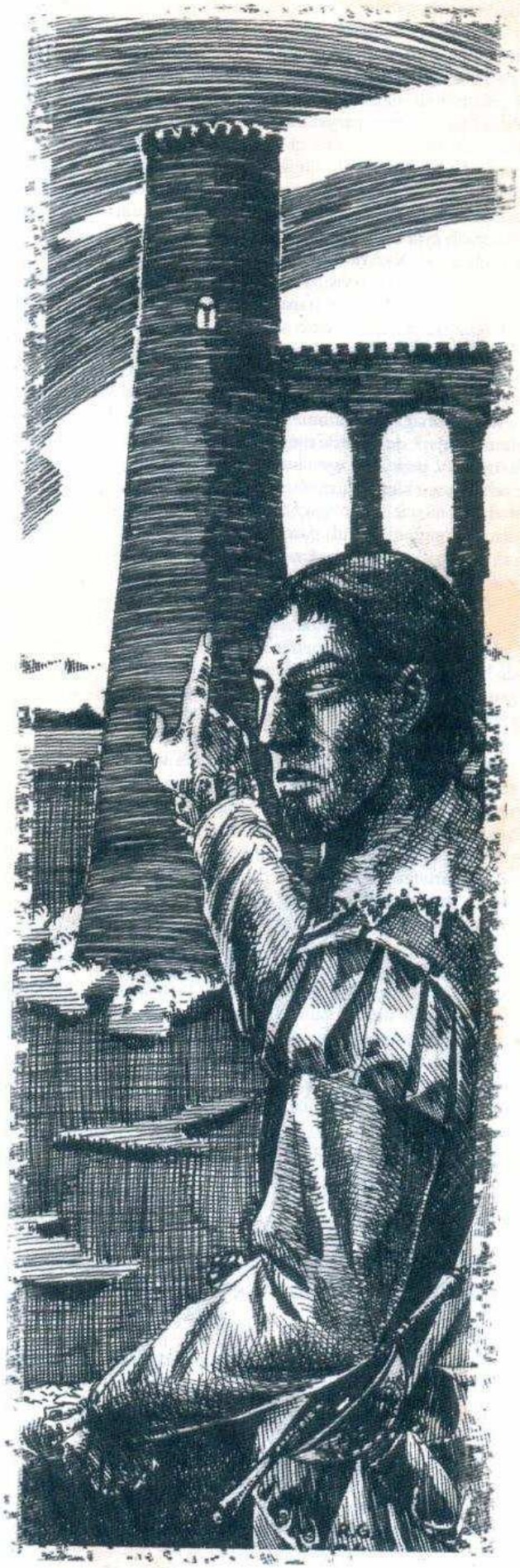
Gdyby chcieć ich opisać jednym słowem, trzebaby o nich powiedzieć, że to prości ludzie. Czasem przywodzą mi na myśl Doryjczyków, choć brak im dumy i wyniosłości, którą mają w sobie mieszkańcy dalekiej północy. Gordyjczycy mają podobnie niezwykłą odwagę, wytrwałość i równie wysoko cenią zapomniane w Dominium słowo: patriotyzm. Są wojownikami, tak właśnie jak mieszkańcy Dorii czy Agarii. To ludzie powołani przez Jedynego do ciężkiej walki i żołnierskiego, prostego życia. Są otwarci i serdeczni, na tyle oczywiście, na ile serdecznym i otwartym potrafi być prosty żołnierz. Nie ma w ich sercach miejsca dla nieufności i podejrzliwości, bo przybywający do Gordu ludzie nie szukają tu chwały, pieniędzy czy jakichkolwiek korzyści. Na Mur nie trafiają politycy i intryganci. Mur daje ludziom tylko sen i śmierć. Patrzą więc na przybyłych przychylnie i otwarcie dziękują za chęć pomocy w walce z potwornościami Morza Szeptów.

Możnaby podejrzewać, że gordyjskie serca pełne są goryczy i żalu do Dominium i do odległego Papieża. Porzuceni przez wszystkich walczą dla sprawy, której nikt zdaje się nie dostrzegać. Tak jednak nie jest. Mają swoje twierdze, swoje życie i za innym wcale nie tęsknią. Granica jest całym ich światem i na pretensje, żale i wyglądanie lepszego życia nie mają czasu. To chyba właśnie porywa w Gordzie i przywiązuje przyjezdnych do tej ziemi. Tu jest czas i miejsce, by nauczyć się, co znaczy ojczyzna, obowiązek i poświęcenie. Tu człowiek uczy się, że swej ziemi żołnierz broni, bo do tego się urodził, bo ją kocha i szanuje, a nie dlatego, że go do tego król wezwał, nie dlatego, że go do tego najęto, czy wreszcie nie dlatego, że zyska dzięki temu nadanie jakichś ziem po zwycięskiej kampanii. Gord odkrywa przed przybyszami świat, jakiego nie znają. Uczy ich wszystkiego od nowa, odzierając z fałszu, grubej warstwy polityki, etykiety i wszystkich pozostałych wynalazków Dominium. Uczy prostego życia i prostych rzeczy.

Dlaczego o tym wspominam? Bo pewnie przyjdzie ci w życiu spotkać człowieka urodzonego w Kordzie, który, jeśli go zapytasz, powie, iż jest Gordyjczykiem. Spotkasz Ragadańczyków, Agaryjczyków, ludzi z całego Dominium, którzy tu, na krańcu świata odnaleźli swoje miejsce i swoją nową ojczyznę. Gord nauczył ich miłości do tej ziemi i wszystkich trudów, które ona niesie. Zmienił ich w Gordyjczyków.

Mieszkańcy

W Gordzie nie ma szlachty. Są tu tylko rodowici Gordyjczycy oraz wszyscy inni: przybysze z Irkazji, Kaldos i reszty Dominium. Nie liczy się tu żaden tytuł, papier czy klejnot rodowy. W Gordzie szlachectwo nie znaczy zupełnie nic. Życie i nieustanna wojna wykształciły inną hierarchię - im człowiek bardziej doświadczony w boju, tym ludzie uważniej go słuchają. Kolejne bitwy i lata na murach zmieniają prostego chłopaka w doświadczonego żołnierza, potem w kogoś, kogo gdzie indziej zwie się sierżantem, tu zaś korinem, by w końcu, po latach nadano mu przydomek „barg". Znaczy to tyle, co weteran, kapitan i mędrzec zarazem. W kilku spośród twierdz znajdują się ludzie spoza Gordu, którzy po latach służby dostąpili największego zaszczytu i zostali mianowani



Prehistoryczne ruiny na wybrzeżu Gordu [rys. RG]

bargiem. Na północy, w małej twierdzy *Źrenica*, jednym z bargów jest Agaryjczyk, zaś kilka mil na południe, w opętanej przez demony *Mgławicy* służy kordyjski szlachcic, który przybył tu ponad dziesięć lat temu.

Na murze piąta część ludzi to rodowici Gordyjczycy. Pozostali to żołnierze przysłani z Kaldos, Irkazji, także ze Skalmiru i Skavii. Przybywają tu też kupcy, rzemieślnicy, a nawet prości ludzie chętni do ciężkiej pracy w gordyjskich kopalniach srebra. Twierdze to nie sami tylko żołnierze i nie tylko wojna! Tu, pod ziemią, w wykutych w skale komnatach i korytarzach żyją zwyczajni ludzie i toczy się tu na swój sposób zwykłe życie. Na Mur trafiają karawany z żywnością, zbożem i mięsiwem oraz z wyrobami rzemieślników z sąsiadujących krain, stąd zaś ruszają transporty srebra wydobywanego w tutejszych kopalniach oraz solonych ryb, z których w całym regionie słynie Gord. W twierdzach nie znajdziesz jarmarków ani przekupek, lecz handel przecież nie zanikł, choć jest dość szczególny, mniej barwny i żywiołowy. Pod ziemią dziesiątki komnat zamieniono w magazyny, w których trzyma się najróżniejsze dobra. Nie ma w Gordzie kramów, wędrownych handlarzy, pięknych wystaw. Nie ma na to wszystko miejsca. Podziemne sklepy są proste, ciasne i ubogie. Ludzie kupują mało, bo niewielu tu bogaczy, a większość to żołnierze ze swym skromnym żołdem lub górnicy i rybacy, którzy też nie trwonią ciężko zarobionych pieniędzy na zbytki. Najwięcej tu właśnie górników, rybaków i żołnierzy.

Czasem do Gordu trafi człowiek zupełnie nie z tego świata. Ambasador zesłany tu na służbę, kupiec, który uznał, że tu, wśród barbarzyńców zbije fortunę, badacz, chcący przejść do historii dzięki jakiemuś „Przewodnikowi po potwornościach Morza Szeptów". Zupełnie nie pasują do tego miejsca. Większość z nich ucieka stąd czym prędzej, jednak w głębokich labiryntach komnat czasem można spotkać tych, którym nie udało się stąd wyrwać. Siedzą w swych komnatach-więzieniach, otoczeni bogactwem i luksusem, za którym tak bardzo tęsknią. Mają meble sprowadzone z Kaldosu, na ścianach wiszą gobeliny, a na podłogach leżą grube dywany... Powtarzają, że są tu tylko przejazdem, że Gord to tylko przystanek w ich karierze. Dominium jednak o nich już zapomina i po latach przychodzi im odejść ze świata w ciszy tych lochów...

Mury twierdz i baszty nieustannie wymagają wzmocnień, a i chodniki, i tunele wewnątrz potrzebują ciągłej renowacji i napraw. Tu każdy człowiek jest budowniczym, żołnierze w chwilach pomiędzy atakami reperują blanki i mury, żyjący w podziemiach ludzie sami dbają o swoje komnaty i tunele. Kamieniarzy wzywa się tu rzadko, gdy kawał tunelu grozi zawaleniem lub już się zawalił. Zwykłe naprawy, podpieranie stropów, poprawianie kamieni na ścianach - to wszystko ludzie robią tu sami. Najbardziej doświadczeni z Gordyjczyków poznali dodatkowo sztukę dawnej inżynierii i dbają o to, by ukryte w górskich zboczach machiny należycie funkcjonowały. Bez nich Gord przestałby istnieć. Tu nieustannie trwa praca, oliwi się łańcuchy, wymienia przekładnie, sprawdza liny i zapięcia. Ludzie pracują ciężko i nie mają od pracy wytchnienia. Zawsze jest coś do roboty - u siebie lub u przyjaciół, bo przecież każdy tu pomaga swym bliskim. Mówi się, że Gordyjczyka można poznać po dłoniach. W oczach duma i mądrość, lecz ręce jak u prostego chłopa, pełne znaków ciężkiej pracy.

Architektura

Czytałem w którejś z kronik, że gordyjskie twierdze przywodzą na myśl krasnoludzkie budowle. Niewiele wiadomo o historii Gordu, a o krasnoludach z Valdoru nie wiadomo niemal nic - trudno więc powiedzieć na ten temat coś więcej. Czy faktycznie setki lat temu żyli w tych górach krasnoludowie? To możliwe. Masywne, lecz małe i ciasne, można rzec krępe zamki mogą być pozostałością tej demonicznej kultury, wypartej stąd przed wiekami przez siły Dominium. Skomplikowane machiny wojenne, dziwne znaki i symbolika w głębinach tuneli, wreszcie Goradth - nazwa tych gór. W języku krasnoludów znaczy to podobno Sztorm...

Tak, to bardzo możliwe, że Gord stworzyli kranoludowie.

Twierdze zbudowano nad wodą, wsparto na skalnych półkach tak, że wychylają się jedynie o kilkanaście metrów. Z oddali przypominają skalną naroślą, ciemną, złożoną z czarnego kamienia, pełną ogników z palących się nocami palenisk i okrzyków ludzi uwijających się na murach. Przypominają proste małe wieżyce, podczas gdy wewnątrz gór kryją się setki korytarzy i komnat. Pod ziemią wybudowano całe miasta. Orężem Gordu jest każdy metr fiordów. Piszę o gordyjskich twierdzach, choć chyba powinienem mówić o gordyjskich maszynach wojennych. Wzniesione wysoko baszty kryją w sobie skalne głazy na grubych łańcuchach, które są zrzucane z góry i roztrzaskują wszystko, co napotkają na swej drodze. Wystające z murów kamienie dają oparcie stopom, lecz gdy wrogie wojsko zacznie się wspinać, one cofają się w mur za pomocą antycznych mechanizmów, a przeciwnik spada w ciemną toń przepaści. Siaty, utkane z żelaznych łańcuchów, rozpięte nad murami, chronią przed potwornymi Krygami. Lejami ścieka wrząca oliwa wprost na przepływające poniżej potworności. Katapulty strzelają w czarną toń dokładnie tam, gdzie skały zawęziły przepływ do kilku tylko metrów... Gordyjskie twierdze to morderczy mechanizm stworzony przed wiekami ręką geniusza. Od setek lat zdaje się, że tego pasma zwyczajnie nie da się zdobyć. Gdyby zechciała tu wpłynąć flota Eskrii, jej dowódcy nie pojęliby nawet, kiedy zginęli i jak to się stało.

Choć Zapomniana Granica słynie z tych właśnie murów i baszt wyrosłych na skałach fiordów, trzeba przecież powiedzieć, że Gord to przede wszystkim setki mil podziemnych korytarzy i tysiące komnat wykutych w skałach. Pod ziemią żyją tysiące ludzi. Prości żołnierze mieszkają w szerokich halach, niewiele się różniących od bardańskich jaskiń, może nawet skromniejszych - na podłodze rozłożone są tylko posłania, a u ścian wiszą zwykłe pochodnie. W głębi jednak, dalej od murów i wojny, Gord ukazuje się jako fascynujący labirynt. Główne korytarze i komnaty wyłożone są białymi, a czasem brunatnymi kamieniami, na podłogach leżą ciężkie bele kaldoskiego, ciemnego drewna. U ścian zatknięte są pochodnie. Kupcy mają tu ciasne, ciemne sklepy, a ludzie przesiadują godzinami w rozległych gospodach. Cały Gord to ciasne pomieszczenia połączone między sobą tunelami. W

Gordyjskie kobiety

Nie wypada może mówić o tym na głos, lecz właśnie w Gordzie znajdziesz najpiękniejsze z kobiet Dominium. Niezwykła to rzecz, czyż nie? Och, nie noszą wspaniałych sukni, nie mają niezwykłych fryzur i zadbanych dłoni. Zupełnie im tego nie trzeba! Jest w nich jakaś subtelność, są gibkie, zbudowane jakby nieproporcjonalnie, może zbyt wysokie, lecz w tym chyba właśnie fascynujące i wspaniałe. Czy mają w sobie kroplę magicznej krwi? Może elfickiej? Trudno osądzać, lecz widząc te niezwykłe istoty, człowiek naprawdę gotów jest uwierzyć, że przed sobą ma valdorską piękność, wspartą magią i cudownymi zaklęciami.

gospodach czasem zdarza się jedna większa sala, jednak większość z nich to osobne groty - każdy stół i ława umieszczony jest w osobnej salce. Widać, że warownie powstawały tak, jak pozwoliły góry - pośród naturalnych grot i jaskiń przed laty zmienionych w komnaty. Podziemne świątynie są niewiele większe od przydrożnych kapliczek rozrzuconych po całym Dominium, zdają się ciasne i skromne. Jest w nich coś niezwykłego. Kiedy człowiek przekroczy próg, czuje - jak nigdzie indziej na świecie - że wkroczył właśnie do domu Jedynego. Może sprawia to cisza, może prostota. Kiedy tu się modlisz, czujesz, że Jedyny cię słucha. Tu przetrwał niemal nie dotknięty przez czas kult z czasów pierwszych krucjat i templariuszy, którzy przybyli w te góry. Trudno to wyjaśnić.

Bogatsi żyją w mieszkaniach złożonych z kilku pomieszczeń połączonych tunelami i przejściami. Niekończące się korytarze prowadzą do miejsc, jakich człowiek nie spodziewałby się tu znaleźć. Tu, pod ziemią, Gord zdaje się nieskończony. Kolejne korytarze, rozwidlenia i świadomość, że gdzieś tam są jeszcze niezbadane chodniki i kopalnie, że gdzieś tu są magazyny i podziemne umocnienia, na wypadek przedarcia się wroga do wewnątrz. Tymi ciemnymi korytarzami można dotrzeć do samego piekła, w którym żyje pomiot Ciemności! Trzeba tu spędzić wiele miesięcy, by się do tego wszystkiego przyzwyczaić.

Tymczasem w głębi zatok, w podziemnych grotach znajdujących się na powierzchni wody kryją się porty. Droga do tych olbrzymich jaskiń jest szczelnie chroniona ciężkimi kratami, a w okolicy zawsze znajdują się wartownie pełne wojsk zdolnych odeprzeć atak. Z portów każdego dnia wypływają w morze rybacy, czasem z rzadka w morze ruszają gordyjskie okręty. Niewielka flota Gordu nigdy nie zdołała dotrzeć do przeciwległych brzegów, gdzie musi się znajdować kraj Tengów. Okręty natrafiały na niebezpieczne kry lub zderzające się ze sobą góry lodowe i dalej płynąć po prostu nie było sposobu. Jednak w starciu z niewielkimi łodziami Tengów okręty te stanowią znaczną siłę, zatapiając przeciwników raz po raz.

Zamieć

Najważniejszą twierdzą Gordu jest Zamieć. To największa spośród wszystkich budowli pasma. Zbudowano ją tuż nad ogromnym morskim Wirem, z którego każdego dnia wychylają się deviria, roznosząc zarazę Ciemności po całym morzu lub próbują przedostać się w głąb fiordu, w kierunku lądu. Tu walczy się pośród huku ciemnej toni, mroźnego wiatru rzucającego zimną wodą i pisku demonów. Słyszałeś kiedyś, panie, pisk Aisa, morskiego demona? Trzeba wiele siły i doświadczenia, by nie rzucić broni, nie paść na kolana i błagać, by wszystko ucichło.

Trudno Zamieć nazwać twierdzą. Najprościej byłoby powiedzieć, że to cały front. Zamieć, jej korytarze, baszty i mury rozrzucone są na długości kilkunastu mil, pośród labiryntu skał i rozpadlin. Można powiedzieć, że tam walka trwa wiecznie. Ostatnie baszty bronią się jeszcze przed atakiem Ciemności, podczas gdy w innej części demony rozpoczynają już nowy atak. Można też o Zamieci powiedzieć, że to największa pułapka świata. Najbardziej zdradziecki fragment brzegu na całym świecie. Gdyby wpłynęła tu flota Kordu, w ciągu jednego dnia nie zostałby z niej ani jeden statek.

Służą tu ludzie, którzy wcześniej sprawdzili się w innych twierdzach. Zamieć jest miejscem dla weteranów. Nie możesz po prostu przybyć tu i stanąć na murach. To zbyt ważny odcinek linii obrony. Gord pełen jest mniejszych twierdz, gdzie żołnierz uczy się swego rzemiosła. Kiedy do zatoki wpływa jakaś wielka bestia, gdy nadciągają Tengowie albo gdy po murach i skałach wspina się pomiot Ciemności, nie możesz pozwolić sobie na to, by balista wystrzeliła zbyt wcześnie. Nie możesz zmarnować dziesiątek litrów płonącej oliwy czy setek kilogramów skał i kamieni. Każdy z nich ma zadać śmierć.

Gdyby spojrzeć na mapę, widać, że Zamieć rozłożona jest na czterech górach, o piątą zahaczając dwiema niewielkimi basztami. Służy tu kilka setek ludzi, z czego trzecia część jest nieustannie na zewnątrz, obsługując machiny i stojąc na murach, by szyć z kusz i muszkietów do deviria. Korytarze wewnątrz są szerokie i wysokie i wiecznie biegną nimi ludzie. Biegają gońcy z rozkazami, biegają żołnierze, by wesprzeć obrońców na jednym z odcinków obrony, biegają inżynierowie, by przeładować machiny. Korytarzami niesie się nieustanny zgiełk i krzyki. Dla kogoś nowego Zamieć wyda się miejscem pełnym chaosu i właśnie upadającym, przegrywającym bitwę. Te krzyki, bieganina i zamieszanie potrafią przerazić skuteczniej niż demony. Do Zamieci przybywają kupcy z okolicznych ziem, ambasadorzy z sąsiadujących królestw oraz z odległych ziem, trafiają tu najemnicy zgłaszający się na wojnę. Żaden z nich, gdy tu trafi, nie ma wątpliwości, że Mur Pokuty jest najgorętszą granicą Dominium.

Sama Zamieć jest mocno nadszarpnięta przez czas i wojnę. Czasy jej świetności odeszły wieki temu. Tu naprawy prowadzi się tylko w najbardziej wrażliwych miejscach, stropy podtrzymuje byle belka, zarwany kawał muru leży przez długie miesiące, nim ktoś go uprzątnie. Zamieć niszczeje każdego dnia, a nieustanna wojna i brak ludzi sprawiają, że nie sposób tego zatrzymać.

Sny

Kronikarze bez wątpienia nazwali, by Gord Krainą Snów, gdyby znali prawdę o tych górach. Pewnie trudno ci to, panie, pojąć, ale ten sekret nigdy nie został odkryty w Dominium i trzeba chyba samemu śnić w Gordzie, by zrozumieć, dlaczego ludzie milczą na ten temat.

Snami kierują niespełnione marzenia, czasem niespokojne sumienie, innym razem nasi przodkowie. Śniący przenosi się w czasy swego dzieciństwa, innym razem w przyszłość, czasem jego sen jest krótki, wyrazisty, innym razem to długa, wielogodzinna historia. A po przebudzeniu? Bywa, że człowiek ma wrażenie, że właśnie rozmawiał ze Stwórcą. Tak, panie, ze Stwórcą... Dlatego właśnie o mnichach z Gordu niewiele usłyszysz na dworze w Kartinie czy teologicznych uniwersytetach całego Dominium. Zdaje się, że korzystają oni z magicznych mocy i pełnią służbę wbrew Jedynemu. Nader jednak często człowiek przebywający w tej ziemi ma uczucie, że Jedyny spogląda na nią przychylnie i często pochyla się nad żyjącymi tam ludźmi.

W Gordzie żyje wielu mnichów. Gordyjscy duchowni są zupełnie oderwani od hierarchi kościelnej. Mnisi żyją zarówno w twierdzach, jak i w słynnych w tym rejonie klasztorach, rozrzuconych pośród szczytów Gordu. To dziki kraj, wiele, wiele mil od Kartiny. Pojmują tu oni wszystko inaczej, podług swojej barbarzyńskiej miary. Uczą o Jedynym i kochają go, a przy tym jednak, zdaje się, mają w sobie jakieś moce, których Prorok przecież zakazał używać. Oni się ich jednak nie wyrzekli. Sprowadzają sen i odpoczynek na ludzi, chronią przed koszmarami i lękiem, który wywołują demony. Czy Jedyny dał im dyspensę? Czemu duchowni, którzy bywają na Murze, potem, po powrocie nie chcą podejmować tego tematu? Co oni tam ujrzeli w niezwykłych snach, jakie nawiedzają śpiących tylko w tej krainie? Trzeba samemu tam ruszyć, by poznać prawdę.

Niewyjaśniony to paradoks, lecz uczucia i emocje, jakie towarzyszą ludziom, gdy śnią w podziemnych korytarzach Gordu są tak osobiste i dotykają tak blisko duszy człowieka, że nikt, kto opuścił Mur, nie odważył się posądzić tutejszych kapłanów o korzystanie z magii, mimo iż nikt przecież nie wątpi, że ich modlitwy i rytuały mają z tym związek.

Wojna

Wojna tu ma dwie linie frontu – brzeg, przez który próbują przedostać się potworności Morza Szeptów i dzikie rasy z jego zachodnich brzegów i wysp oraz podziemia, z których górniczymi tunelami wychodzą demoniczne deviria, próbując dobrać się do ludzi albo zająć twierdze Gordu. Tych, którzy przybywają na Mur do pomocy w wojnie, śle się zazwyczaj właśnie do górskich tuneli, bo z podziemnymi rasami człowiek walczy jak wszędzie indziej w Dominium: pistoletem i rapierem lub innym orężem. Za to wojna pośród fiordów nie przypomina niczego, co znaliby przybysze z głębi kontynentu. Zupełnie niczego...

Na granicę przybywają najemnicy z całego Dominium i nie skąpi się pieniędzy dla najlepszych z nich. Najwyższy żołd otrzymują ludzie z Ragady oraz weterani z Agarii. A walczyć tu trzeba zarówno pod ziemią, w tunelach, jak i na murach. W głębi gordyjskich miast, do obrony przed podziemnymi rasami, wychylającymi się częściej niż gdziekolwiek w Dominium, potrzeba najlepszych żołnierzy i ludzi zdolnych w pojedynkę pokonać kilku przeciwników. Tam nie ma miejsca na szyk, na regimenty, nie ma miejsca dla zwykłego żołnierza. Tu trzeba ludzi potrafiących o wiele więcej.

Tymczasem od strony morza Gord również nigdy nie zazna chwili spokoju. Najczęstsze walki mają miejsce na południu. Magiczne moce drwią sobie tam całkowicie z jakichkolwiek praw, zaś wody morza tworzą ogromne wiry, niczym czeluście otwarte wprost w piekielne otchłanie. Największy, zwany po prostu Wirem, grzmi dokładnie tam, gdzie rozłożona jest Zamieć. Z okien Zamieci zamiast spokojnej toni widać przerażający morski żywioł, gorszy od najpotężniejszych demonów. Tam deviria plenią się i mnożą, jakby była to ich kolebka, po czym prą na wschód, w kierunku lądu zamieszkałego przez ludzi.

Gordyjskie twierdze to wojenne maszyny. Nie sposób w normalny sposób pokonać niezwykłych potworów wychylających się co pewien czas z morza, więc skonstruowano broń, która zdoła im zagrozić. Stąd te balisty, rynny dla płonącej oliwy, żelazne kule na ciężkich łańcuchach i wiele innych. Kto stworzył te machiny? Przodkowie Gordyjczyków? A może są tu jeszcze od czasów Rodian? Nie ma pewności, choć wielu mówi, że to maszyny z czasów, kiedy w tych górach żyli krasnoludowie.

Polityka

Najważniejszym spośród bargów w Zamieci jest Thus, syn Odiana. Kilkanaście lat temu świadomie przepuścił kilka ataków stworów Ciemności na ziemie Irkazji i Kaldosu. Krainom tym niespieszno było z przysłaniem mu wsparcia, więc wycofał się z Gordyjczykami w głąb twierdz i czekał miesiąc, przepuszczając wiele agresywnych bestii. Posłowie sąsiadujących królestw przybyli bardzo szybko, gnąc się w przeprosinach, prośbach, propozycjach ugody. Od tamtych lat pamiętają o nim zawsze. Obrona tych murów to całe życie Gordu, lecz przecież bez szacunku i pieniędzy ze strony sąsiadujących ziem, których bronią Gordyjczycy, ta walka nie miałaby sensu. Teraz jest lepiej. Thus bierze od władców okolicznych królestw wynagrodzenie za obronę ich granic. Są więc pieniądze dla obrońców.

Podpisał też sojusz ze Skalmirem. Od ośmiu lat jego ludzie budują tu cztery twierdze. Budowa potrwa jeszcze wiele długich lat. Póki co, Gordyjczycy pomagają Skalmirczykom w walce z potwornościami i budują dla nich twierdze. Pieniądze płynące z tego sojuszu pozwalają odnowić i ulepszyć twierdze w samym Gordzie.

Opowiadając o Gordzie mówię o ludziach walczących z demonami i o nieustannej obronie granic Dominium. Dziwisz się. Słyszałeś o froncie agaryjskim, o nieustannym marszu kordyjskich regimentów na północ, lecz o gordyjskiej granicy słyszysz po raz pierwszy? Jak to możliwe?

Gord nie jest częścią Dominium. Dowódcy twierdz nigdy nie podpisali dokumentów i nie przyłączyli się do Sojuszu. Któż miał je podpisać? Mieli oni wszyscy jechać do Papieża, paść przed nim na kolana i prosić o wsparcie? Może mieli tam jechać jeden po drugim i składać podpisy na papierach, które zapewnią im pieniądze i wsparcie? Och nie, nie uczynili tego. To prości ludzie, żołnierze. Niespieszno im do dalekiej Kartiny. Zdaje się ona w Gordzie legendą, niczym bardziej realnym niż stwory senne nawiedzające ich w koszmarach. Daleka Kartina i pieniądze, które daje żołnierzom... Któż by w to uwierzył?

Dla Papieża Gord nie istnieje. Są zamki na południu i ludzie na nich walczący, jak przecież wszędzie na świecie, jak na każdej dosłownie granicy. Tylko tyle znaczy dlań Gord. Cóż, i on jest tylko człowiekiem - nie może ogarnąć swym wzrokiem całego Dominium. Walczą więc sami, bez niczyjej pomocy...

Tu, na południowym zachodzie Dominium, magia jest silna. Wiele mil od świętej Santii i legendy Proroka wszelkie demony i Ciemność są potężne, silniejsze niż na granicy z Agarią, gdzie przychodzi im nieustannie ścierać się z karyjskimi rycerzami, czy na froncie kordyjskim, gdzie siła Kościoła jest równie olbrzymia jak wojsk. Gordyjczycy toczą ciężką, żołnierską batalię, bez kapelanów chroniących ludzi przed magią i bez wsparcia potężnych regimentów Kary, przed którymi Ciemność w popłochu ucieka z pól bitew... Tu, na Murze, ludzie uzbrojeni są w odwagę, doświadczenie i topory. Nic ponad to.

Od strony morza dręczą Gord stworzenia niepodobne do niczego, co znają mieszkańcy Dominium. Są jak przypływ, pojawiają się z nieuchronnością sił przyrody i biją w mury, tak jak fale biją w skały poniżej. Nie da się odeprzeć takiego przeciwnika ani odrzucić jego sił na dalekie mile. Nigdy nie przesunie się front ani nie uzyska się druzgocącego zwycięstwa. Gord może tylko trwać w miejscu lub w końcu poddać się i uciec na zawsze, jak najdalej od pękniętej tamy.

Tych, którzy chcą służyć na Murze, po pierwszych dniach sielanki czeka wstrząs. Żołnierze Muru krótko dziękują za przybycie, a potem zamieniają się w ludzi gburowatych, ciężkich, złych. Krzyczą i biją, ćwiczą i uczą, a każdy błąd karzą dotkliwie i brutalnie. Możnaby pomyśleć, że nienawidzą każdego przyjezdnego. Tak nie jest. Oni szykują do walki z potwornościami Morza Szeptów i zmieniają człowieka w Gordyjczyka. Dają mu wytrwałość, odwagę, siłę, nadludzką kondycję i umiejętność walki z bestiami. Uczą opanowania, zaufania do ludzi z Muru i wierności towarzyszom, nawet jeśli sprawa jest już przegrana.

Nie da się tego wszystkiego nauczyć? Rusz, panie, na Mur, poznaj Gord i pozwól Gordyjczykom zmienić cię w innego człowieka. Zobaczysz, jak Zapomniana Granica odmienia ludzi.

STARY DOR

Tym mianem określa się krainy, które jako pierwsze zostały wyzwolone przez Proroka z Władzy Demonów i stanowiły trzon Imperium. Są to: Doria, Santia, Anhilion, Mergad, Harmad. Niektórzy kartografowie zaliczają do nich również Ostię i Trizanię. Stary Dor jest regionem bardzo zróżnicowanym. Dwa potężne pasma górskie – Góry Żelazne i góry Szemar zajmują pokaźną część terytorium, ale dominują tu inne tereny.

Doria na przykład to głównie kraj stepów i jezior, podobnie jak równinny Mergad. Ostia jest skalistym wybrzeżem i niektórzy spośród jej mieszkańców nigdy nie widzieli gór. Surowy i suchy klimat regionu daje się we znaki każdemu, kto nie urodził się na tych ziemiach. Zimy są bardzo mroźne, szczególnie na południu. Latem w Anhilionie, wiatry ze wschodu rzadko kiedy gnają deszczowe obłoki. Lepiej żyje się na zachodnich terytoriach, odgrodzonych barierą gór, gdzie ziemia jest bardziej urodzajna.



Pod względem gospodarczym cały Stary Dor jest bardzo zacofany, chociaż jego ziemie są dosyć bogate w surowce mineralne. Nie przez przypadek Góry Żelazne nazywają się właśnie tak, a góry Szemar zwane są czasami Miedzianymi. Mergad należy do najżyźniejszych krajów w całym Dominium, nawet jeśli weźmie się pod uwagę problemy z tamtejszymi deviria. Szkopuł w tym, że w Starym Dorze nikt nie potrafi skorzystać z dobrodziejstw ofiarowanych przez ziemię. W rolnictwie i górnictwie stosuje się przestarzałe metody, dymarka jest szczytem techniki w metalurgii. Państwa regionu mogą jedynie eksportować swoje zasoby, a i to nie jest opłacalne ze względu na duże odległości i tragiczne wręcz możliwości transportu. Drogi pochodzące jeszcze z czasów Proroka popadają w ruinę, nawet te najlepiej zachowane łączą jedynie ważne miasta Starego Doru. Brak spławnych rzek, uchodzących w głębi Dominium i brak dostępu do morza również przyczyniły się od odsunięcia tych terenów w cień.

Region zamieszkuje lud nazywany Dorami. Niegdyś były to blisko spokrewnione plemiona, które wymieszały się w ciągu wieków i zatarły dzielące je różnice. Dorowie uchodzą za najdostojniejszych i najwspanialszych spośród wszystkich ludzi. Niektórzy uczeni uważają ich za osobną rasę, w której zachowały się ostatki świetności Rodian. Wysocy i postawni, zazwyczaj jasnowłosi, o szlachetnych rysach twarzy, słyną również z wielkiej mądrości. Chociaż Cynazyjczyk odmówiłby im sprytu, Dorowie zasłużenie uchodzą za ludzi obdarzonych szlachetną duszą. Cnoty właściwe szlachcicowi dziedziczą z krwią, a wychowanie tylko je szlifuje. Równocześnie niełatwo poddają się zmianom, można wręcz powiedzieć, że po wiekach zdegenerowali się i zastali w swoim konserwatyzmie, co niestety przyczyniło się do upadku Imperium. Dzisiejsi Dorowie są jak kamienie, z których ich ojcowie budowali twierdze.

Stary Dor okres swojej świetności przeżywał od pierwszego do siódmego wieku. Wówczas był sercem świata ludzi i ostoją karianizmu, który promieniował na resztę świata. Do dzisiaj w całym regionie można znaleźć ślady dawnej świetności – wspaniałe budynki w stylu Rodiańskim, zamki warowne, katedry, pomniki i zakurzone księgi, do których już nikt nie zagląda. Stary Dor – niegdyś tętniący życiem i przepełniony wiarą – stał się skansenem minionej epoki. Wszystko z czego słynął teraz można znaleźć w Kordzie. Została garść śmiesznych ideałów, piękne wspomnienia i gdzieniegdzie resztki dumy. W swoich warownych zamkach nadal mieszkają panowie feudalni, rycerze kultywujący ustanowione przez Proroka tradycje. Nadal w pogardzie ma się tutaj dorobkiewiczów, handlarzy i lichwiarzy, ludzi, którzy chcieliby zmienić świat pieniędzmi. Od kilku przynajmniej wieków w Starym Dorze czas się zatrzymał. Zmiany, które zaszły w świecie są dla tutejszych ludzi odległą opowieścią z dalekich ziem, która nikogo tu nie dotyczy.

Stary Dor leży na uboczu żywych spraw Dominium i jest zapomniany. Zaborczy Kord uszczknął część jego terenów i upomina się o więcej. Wolfgangowi de Calante zależy na opanowaniu terytoriów dawnego Imperium, ponieważ władając nimi doda prestiżu swojemu panowaniu i nawiąże do tradycji znanej nawet prostym wieśniakom, że prawdziwy Cesarz panuje w Dorze. Dzisiaj nikt nie staje w obronie Dorii, nikt już nie szuka tutaj sojuszników, nikt nie posyła po wsparcie w walce z Ciemnością. Politycznie region nie liczy się w ogóle. Ma oczywiście ogromne znaczenie religijne i prestiżowe, ale militarne i polityczne żadne. Rozległe państwa Starego Doru są jak dogorywające kolosy. Nie liczą się na arenie międzynarodowej i szacunek do nich powoli przemija. Obecnie próbują zawiązać koalicję, ale wobec odstępstwa Anhilionu, który wyraźnie skłania się ku Kordowi, prawdopodobnie nie uda się stworzyć odpowiednio silnego związku państw.



ilustr. T.J.

Doria

Zła to chwila, by mówić o Dorii. Gdyby opisać ją taką, jaką była kilkaset lat temu, gdyby sięgnąć do czasów Imperium Dor i wspomnieć czasy przeszłe, możnaby opowiedzieć zupełnie inną, lepszą historię. Dziś Doria to opowieść o upadku. Nie pierwszy to kraj, który zniknie z map świata, pewnie i nie ostatni. Historia wszystkie traktuje podobnie: bierze je sobie na własność i kryje na kartach zapomnianych ksiąg i atlasów. Nikną tam na wieki, by czasem tylko zostać przypomniane, gdy ktoś zdmuchnie kurz osiadły na okładkach i otworzy kronikę opisującą dawne dzieje. Historia już wyciągnęła rękę po Dorię. To ostatnie dni tego wspaniałego narodu.

Krajobraz

Dorii już nie ma. Tak, panie, wiem, znajdziesz ją jeszcze na mapach Dominium. Jeśli zawędrujesz w jej granice, dojrzysz też zamki, a ponad nimi targane wiatrem proporce...

Uwierz mi, to już nie jest Doria. To tylko jej cień. U podnóży tych zamków stoją opustoszałe wioski, obok przewróconych i porośniętych mchem murów pasą się samotnie owce, z nielicznych kominów sączy się dym. Wszystko popadło w ruinę, wszystko zniszczało i umarło.

Doria... Pola porośnięte wysoką trawą. Opuszczone zamki. Wymarłe osady i miasta. Niekończąca się pustka. Zarwane mosty. Zachwaszczone trakty. Ruiny budowli rozłożone przy drogach. Cień czasów, kiedy wędrowały tędy karawany obładowane futrami, największym skarbem wschodu. Wyniosły się karawany, zniknęły gospody, kaplice pozostały puste wśród traw. Wszystko porosły chwasty i dzikie zagajniki. W miejsce ludzi wprowadziły się zwierzęta. Doria... Łąki głaskane podmuchami wiatru. Tam, na wschodzie dmie on bez ustanku. Szarozielone, wysokie trawy. Ciężkie budowle o grubych, masywnych murach. Olbrzymie kominki, w których dawniej huczał ogień, a dziś hula zimny wiatr. Podmuch uderza okiennicami, trzepocze proporcem. Wiatr dmie nieustannie. Dostrzeżesz go w twarzach Doryjczyków, bo to on ich wychował; ludzi surowych, silnych, nieugiętych. Wiatr jest symbolem tej ziemi. On tu wszystko stworzył; te ciężkie budowle, te niskie lasy, te puste przestrzenie...

Północ dzisiejszej Dorii zamknięta jest Górami Błękitnymi. Niegdyś leżały wewnątrz kraju, teraz oddzielają Dorię od księstwa Cromburg, zajętego przez Kord, wraz z dawną stolicą Imperium, miastem Dor. Wysokie, strzeliste, okryte czapą śniegu góry są naturalną granicą, trudną do sforsowania nawet dla wojsk Cesarza. Poniżej nich, na południu rozciągają się połacie pól zarośniętych wysoką, suchą trawą. Gdzieniegdzie małe, skarłałe drzewa, ni krzaki, ni drzewa, gdzieś nawiany śnieg, gdzieś na horyzoncie chmury... Szaro, smutno... Doria...

Na wschodzie kraju, podobnie jak w części południowej, ziemia podziurawiona jest mnóstwem jezior. W całej krainie daje się wyczuć chłód ciągnący od wody. Z oddali widać tafle jezior, zmarszczone falami. Jeziora ciągną się niemal po horyzont. Odnajdziesz tu spokój, bo Doria pełna jest spokoju. Teraz tam tylko cisza i wiatr.

Charakter

Doryjczyk zawsze jawił mi się jako jeździec. U siodła miał proporzec, rozwiany na wietrze, zniszczony przez czas i pogodę. W ręku dzierżył ciężki miecz. Miał wąsy i długie, potargane włosy. Miałem Doryjczyków za rycerzy, a przez to za prostaków. Zdawali mi się być dzikusami ze wschodu, konnymi barbarzyńcami. Nie wyobrażałem sobie ujrzeć takiego na balu, gdzieś na dworze Cynazji czy Kordu, nie widziałem go w rozmowie o polityce, modzie lub wojnie. Pasowali mi oni tylko do tragicznych eposów i historii z dawnych wieków. Cóż, los lubi zaskakiwać i pewnej wiosny, w dalekiej Santii postawił na mej drodze człowieka z Dorii. Nauczył mnie on, jak bardzo się myliłem.

Tu, w Dorii nie wykłada się etykiety, nie śle dzieci do dalekich szkół czy słynnych, a przede wszystkim modnych nauczycieli. Tu, gdy człowiek rodzi się w szlachetnej linii, wszystko, czego w innych krajach nauczają, on w sobie po prostu ma. Doryjczycy noszą we krwi tysiąc lat tradycji. Postawy, zachowania i gestów nie wpaja im się, gdy mają osiem czy dziesięć lat. Oni się z nimi rodzą.

Wystudiowana kordyjska duma, będąca w rzeczywistości najgorszą z odmian pychy, blednie w obliczu Doru. Kiedy wraz z przyjacielem odwiedziłem Santię i spotkałem tam am-

basadora Kordu, w pełni dostrzegłem różnicę pomiędzy dzisiejszą szlachtą Dominium a człowiekiem, którego przodkami byli władcy starożytnego Imperium. Trudno to opisać, lecz Kordyjczyk przy moim kompanie zwyczajnie skarlał. Cały jego blichtr i pyszna kordyjska postawa okazały się wyuczonym zbiorem zachowań i fałszem. Nie miała wiele wspólnego z prawdziwą godnością i dumą. Wtedy ujrzałem miejsce Dorii w świecie. Wtedy pojąłem, jak bardzo się myliłem, mając Dorię za kraj barbarzyńców. Dostrzegłem w pełni, że Doryjczyk nie musi znać konwenansów i etykiety, by zachować się na balu jak przystało na człowieka szlachetnego. Nie musi znać najnowszej mody, by nie przynieść sobie wstydu.

Oni szczerze się śmieją i szczerze odpowiadają na pytania. Tak też goszczą w swych progach i tak walczą. Kiedy Doryjczyk się kłania, czyni tak z szacunku dla osoby, a nie dlatego, że uczyli go tego na lekcjach etykiety. Kiedy prawi damie komplement, to dlatego, że go zachwyciła, a nie po to, by się jej przypodobać. Kiedy kogoś skrytykuje, znaczy, że to właśnie dyktuje mu serce. Pewność siebie, niespotykana odwaga i poczucie swej wartości – oto, co dostrzec można w doryjskim spojrzeniu. My, szlachta Dominium dążymy do tego, co oni osiągnęli już przed wiekami.

Są niezwykle wykształceni. Każdy z nich doskonale zna historię swego kraju, historię wojen i bitew, historię klęsk i zwycięstw. Znają rody, koleje ich losów, rolę i znaczenie. To wspaniali, wykształceni ludzie, bijący na głowę oczytaniem większość innych narodów. Szkoda, że ich wiedza jest nieprzydatna w codziennym życiu. Kogo dziś obchodzi historia Dorii?! Kogo obchodzą ich zwycięstwa i klęski?! Komu przydadzą się informacje o rodzie Bunderinów?! Nikt nie chce tego słuchać, choć to najpiękniejsze opowieści, jakie można usłyszeć...

Dziś kraj jest zniszczony, zepchnięty w przeszłość, żyjący tylko wspomnieniami. Doria opustoszała i niewielu rodzi się młodych Doryjczyków. Niektórzy mówią o przekleństwie, które jakoby dotknęło krainy, jednak prawdziwe przekleństwo to dzisiejszy świat. Świat Dominium jest z roku na rok bardziej zawiły, a oni wciąż pozostają prości. Nie pasują do tych czasów i muszą odejść.

Mieszkańcy

Byłem w Dorii trzykrotnie i za każdym razem z szacunkiem kłaniałem się nawet prostym ludziom. Choć zapewne trudno to panu pojąć, na tej ziemi nawet rolnik zasługuje na pokłon szlachcica. Jadałem w domach rybaków, ruszałem na polowanie w towarzystwie prostych ludzi, walczyłem ramię w ramię z chłopami. Doryjska duma to nie przywilej szlachty, a cecha wszystkich Doryjczyków bez wyjątku.

Tam każdy, nawet człowiek prosty, posiada w domu miecz i potrafi nim władać. Nawet zwykły rybak stoi przed szlachcicem prosto i ma dumnie podniesioną głowę. Najprostsi wieśniacy szanują swoje nazwiska i nie wstydzą się swych przodków. Doria to kraj, gdzie szlachectwo zdobyć można walecznością i dzielnością w bitwach, nawet gdy wyruszyło się na wojnę jako chłop. Szlachta jest tu uświęconą kastą wojowników, zaś książęta czy król darzeni są szacunkiem niczym spadkobiercy Proroka. O przodkach i bohaterach dawnych wieków każdy mówi z nabożnym oddaniem.

Doria to dla nich ich własna ziemia. Gdy prosty Doryjczyk mówi o pobliskim zamku, myśli: „Nasz zamek". To ziemia tych właśnie rybaków, tych chłopów, mieszczan i wszystkich żyjących tu ludzi. Służą oni swym panom na zamkach i są im wierni, lecz mimo to czują się ludźmi wolnymi, synami i córkami Doru. Szlachta walczy o poparcie każdej z takich rodzin. Nie jest i nigdy nie było rzeczą niezwykłą, by pan z zamku zjechał do wsi na jakieś święto i wraz z ludźmi się bawił. Wielu z gospodarzy też należy do szlachty, choć uboższej, ale często również zaangażowanej w politykę i mającej posłuch wśród miejscowych gospodarstw. Na jedno słowo wydobędą ze swych skrzyń miecze, topory i staną u boku rycerstwa, by walczyć o swój święty kraj, którego nie oddadzą nikomu.

Czasem myślę, czy to aby nie jedyny powód, który wstrzymuje decyzję Cesarza o zajęciu Dorii. Jeśliby Cesarz zechciał tu wkroczyć, zabić by musiał każdego człowieka, który żyje na tej ziemi. Nie znajdziesz tam nikogo, kto zgodziłby się pokłonić kordyjskiemu władcy. Jeśli Kord ruszy na południe, do walki stanie cała Doria. Nie będzie to największa armia, z jaką przyszłoby Cesarzowi się zmierzyć, ani też najsilniejsza czy najlepiej wyszkolona. Ale jedyna, która nie podda się nigdy. Cesarz może zdobyć te ziemie. Ludzi jednak nie zdobędzie nigdy.

Doria to jedno z ostatnich miejsc na ziemi, gdzie człowiek szanuje drugiego człowieka. Ważniejszy od majątku, pochodzenia, od wszystkiego innego jest tu człowiek. Przestarzałe to i niedzisiejsze ideały. Lecz to one trzymają Dorię razem i pozwalają jej trwać. Ci, którzy tu wciąż żyją, nie zdradzą siebie wzajem, nie będą podatni na plany i intrygi Kordu, nie dadzą się porwać szaleństwu kordinów, które omamiły całe Dominium. Tu wciąż ziemię się kocha i ponad wszystko ceni wolność, czego uczył sam Prorok.

W nielicznych zamkach wciąż jeszcze żyją szlachetnie urodzeni. Doryjska szlachta to rycerstwo, jedna nazwa, jedno słowo, lecz mówi o tych ludziach wszystko... W całej reszcie świata termin ten nic już nie znaczy albo całkiem wyszedł z użycia, tutaj, w Dorii wciąż jest w cenie. Rycerz gardzi bronią palną, a nawet łukiem i kuszą, wierzy tylko swojemu rodowemu mieczowi. Zamki dziś są puste, niezdolne do obrony, lecz ludzie tam służący nie myślą o zmianach. Nie zakupią armat, nie wynajmą ludzi z muszkietami, nie odrzucą swego miecza, symbolu i największej wartości. Świętego przedmiotu, przekazywanego z ojca na syna od setek lat. Żyją na uboczu świata, prosto i skromnie. Doryjski szlachcic dorasta i żyje w znacznie gorszych warunkach niż przeciętny mieszczanin z innego kraju. Jedzą prosto. Ubierają się prosto. Mieszkają prosto.

Architektura

Budowle są tu surowe i silne – takie właśnie jak Doryjczycy, którzy przed wiekami je zbudowali. Symbolem tej kultury i tych ludzi są ciężkie kamienne bloki. Znajdziesz je w Dorii, jak i w krajach całego Dominium - wszędzie tam, gdzie sięgały w przeszłości granice starego Imperium. Dor ukochał przed wiekami proporce powiewające na wietrze i ciężkie baszty, widoczne z wielu mil, zawsze gotowe oprzeć się najeźdźcy i zapewnić bezpieczeństwo okolicznym ziemiom. Dziś wiemy, iż oparły się one i najeźdźcom, i Ciemności, i uciekającemu czasowi. Nie ma już Imperium, lecz rozsiane po Dominium baszty wciąż strzegą ziem.

Dor lubował się także w witrażach, które jak klejnot zdobiły surowe budowle o małych okienkach. Przedstawiały one wielkich bohaterów, którzy patronowali danemu zamkowi czy miastu. We wnętrzach murów zawsze można było znaleźć malowidła przedstawiające dzieje patrona. Dziś już zatarte, ledwo widoczne, jak wszystko w Dorii, są tylko cieniem tego, co ukazywały przed wiekami. Budowle zdają się puste, jakby doryjskie wiatry wywiały dawne bogactwa, pozrywały dachy i zostawiły tylko kurz. Kiedyś były tu draperie, na których barwną nicią wyszywano wizerunek herosa, były zdobione krzesła i kronika, a w niej piękna opowieść. Czas porwał je wszystkie i zniszczył.

Dziś, o ironio, doryjska budowla kojarzy się bardziej z pustką i przemijaniem niż z ciężkimi kamieniami, z potężnymi bramami czy okiennicami, których nie urwie najpotężniejsza wichura. Dziś powiedzieć, że: "zupełnie tu jak w Dorii" znaczy tyle, co "strasznie, pusto, cicho".

Historia bywa okrutna.

Dziś kraj to kurhany wokół miejsc zapomnianych bitew, pomniki i symbole wiary przy zniszczonych, zarośniętych traktach. Zerwane mosty. Zrujnowane domostwa, zachwaszczone pola. Puste baszty, zamki i strażnice.

Miasta w znakomitej większości powstały wokół doryjskich zamków, na wzgórzach lub choćby wzniesieniach, tak, by łatwiej było je bronić. Dziś zaś to chyba na zamkach więcej się dzieje niż na miejskich ulicach. Wszędzie szaro i pusto. Ludzie spokojni, bez emocji. Nie ma tu krzyków, nie ma morderstw ani włamań... Nie ma celu. Nie ma potrzeby bogacenia się czy chęci zdobywania czegokolwiek. Miasta opustoszały i obróciły się w ruinę. Znikły cechy i wymarło wiele zawodów. Niewielu kupców odwiedza Dorię i tylko nieliczne gospody czekają na gości. W większości miasta zamieszkane są przez garstkę ludzi żyjących na podobieństwo wspólnot, niczym nie przypominających wielkich współczesnych społeczności. Miejscowi już nie dla zysku, a jedynie kontynuując rodzinne tradycje zajmują się poszczególnymi fachami. Kowal, garncarz, złotnik, kamieniarz - wszyscy się tu znają, żyjąc obok siebie pośród pustych ulic, w cieniu dawnych murów. Każda profesja jest tu w cenie, choć przecież nikt z daleka nie przybędzie tu szukać zarobku. Jedynie podróżnicy i wojownicy, wysmagani wiatrem, odwiedzają te dumne ruiny - szukając zajęcia dla swego miecza na północno wschodnich rubieżach Dominium, licząc na łupy zdarte z barbarzyńców albo też na sekrety historii, zawarte w bibliotekach Dorii.

W większych miastach nadal, raz czy dwa razy do roku odbywają się targi, podczas których tradycyjnie mają miejsce turnieje rycerskie i walki na arenach.

Resztka dawnej chwały skupia się w starych zamkach, gdzie u boku rycerzy i książąt studiują mędrcy, a historycy spisują księgi dla przyszłych pokoleń. Artyści tworzą dzieła wierne odchodzącym w zapomnienie kanonom sztuki doryjskiej. Nieliczne doryjskie zamki, w których do dziś tętni życie, mimo że surowe z zewnątrz, zmieniają oblicze, gdy tylko przekroczysz ich próg. W środku komnaty wyłożone są wspaniałymi futrami przywiezionymi ze wschodnich krain. Paleniska, trzask ognia i świst wiatru w kominkach - oto co kojarzy się z zamkiem w Dorii. Nie chłód, nie zimno, lecz przepiękne komnaty, surowe, lecz pełne piękna. Futra na posadzkach, rodowy oręż i przykurzone obrazy na ścianach, ogień i opowieści o przodkach, których to historii i bajań w Dorii nie może zabraknąć.

Kiedyś na terenie całego kraju gęsto było od zamków, obok których tętniły życiem miasta, wokół nich zaś rozsiane były wioski. Teraz wszędzie spoczywa jedynie mnóstwo ruin. Gdzie się obrócić, można dostrzec na wzgórzu zamczysko - puste i ciche. Co gorsza, nie tyle zburzone, co wymarłe, upiorne, tajemnicze.

Doryjczycy mieszkają pośród ruin, ale oczywiście zwykli wieśniacy nie żyją tylko i wyłącznie dawną chwałą, ideałami i wielką wojną. Oni muszą wykarmić swoje rodziny. Wioski budowane są wśród zgliszcz wielkich prastarych budowli, a z kominów spokojnie uchodzi dym, pola uprawne podchodzą aż pod strzaskane i zmyte wiatrem mury, krowy pasą się na zarośniętych polach dawnych bitew, na placach legendarnych twierdz. Chaty są murowane i mocne, nieraz oparte o szczątki murów albo przykryte darnią tak, że z daleka możnaby je pomylić z pagórkami.

W całej Dorii napotkać możesz dziesiątki, jeśli nie setki strażnic, zaś każda strzegąca granic ma swojego patrona, bohatera, który stał kiedyś w obronie Dorii. Strażnica, podobnie jak on, chroni Dorię przed atakiem nieprzyjaciela.

Większość z tych budowli wygląda podobnie: na parterze stajnia, na piętrze pomieszczenie dla żołnierzy, teraz wykorzystywane jedynie przez wędrowców, ponad nim jeszcze mały stryszek, pełniący rolę kaplicy. Gdy wyjdziesz na blanki, roztoczą się przed tobą widok na zieloną krainę i poczujesz doryjski wiatr.

Na piętrze znajduje się palenisko, kilka posłań, także kamienny spichlerz oraz mapa okolicy wyryta na ścianie.

Strażnice powstały w okresie świetności starego Imperium, gdy rycerze musieli wracać na południe Imperium i pilnować porządku w dalekich krainach. Tu, na granicy, niemal każdy z nich wzniósł strażnicę i obsadził załogą, by ich kraina była bezpieczna przed barbarzyńcami ze wschodu.

Swego czasu narodziła się związana z nimi tradycja: w każdej strażnicy na piętrze stoi kufer, w którym wędrowcy zostawiają jakiś przedmiot i zabierają inny. Zbezczeszczenie tego zwyczaju może ściągnąć na głowę gniew patrona. W strażnicach wewnątrz kraju pozostawia się także drewno na opał, prostą broń, wodę i koce, aby każdy wędrowiec mógł znaleźć tam schronienie. Dopóki zwyczaj ten nie umrze, a strażnice nie będą plądrowane przez profanów, znaczyć będzie, że i siła Dorii, i poszanowanie jej obyczajów jeszcze z tego świata nie znikły.

Obyczaje i tradycje

Nie ma narodu bardziej ceniącego swą historię, tradycję i przodków. Cóż innego Dorii pozostało? Tylko historia i wspomnienia dawnych bohaterów. Podczas obu przesileń w roku Doryjczycy gromadzą się przy ogniskach i wspominają bohaterów, dawnych rycerzy i ich wspaniałe czyny oraz wszystkich, którzy polegli na ziemiach Dorii, broniąc jej przed najeźdźcą. Wywieszają barwne tkaniny herbowe, by oddać hołd poległym. Rycerze przywdziewają ozdobne zbroje i rozpoczynają ten wielki dzień dumną paradą, dźwigając proporce historycznych i sławnych doryjskich pułków. Nie ma w tym żadnej próżności, a każdy z wojów jadących przez ulice zaprawę zdobył w bitwach na wschodnich granicach, których coraz trudniej upilnować. Za nimi kroczą piechurzy, dalej czeladź. Cały dzień trwają ceremonie, upamiętniające dawne wydarzenia i chwałę, zaś wieczorem rozpoczynają się uczty. Na zamkach, w miastach, gospodach, a nawet na ulicach, gdzie wyciągane są karczemne ławy. Przy ogniskach skupiają się młodzi i słuchają opowieści o bohaterach, o bitwach, wojnach. W ten sposób pielęgnowana jest tradycja i pamięć o bliskich. W ten sposób także wykształca się nawet u prostych ludzi szacunek dla rycerzy, którzy stają w obronie ziem Dorii. Podczas tego święta, nazywanego Dniem Honoru, mieszkańcy miast, a nawet małych osad ubierają się odświętnie, w całym mieście palą się lampiony i świece.

Jest takich dni więcej, gdzie ludzie bawią się i cieszą, opowiadają historię i nauczają dzieci tego, co znaczy być Doryjczykiem. Wtedy ludzie zapominają o swoich klęskach i bawią się śmiejąc, jakby ich kraj tętnił dawnym życiem.

Tradycją Dorii jest usypywanie wielkich kurhanów poległym wojownikom. Składa się ich tam wraz z tarczą i mieczem. Wśród zwykłych ludzi zwyczaj ten zastąpiony został typowym dla nowej epoki składaniem ciał w grobach opatrzonych pomnikiem i pamiątkową tablicą na wspólnych cmentarzach. Co smutne, ludzie przestali być religijni i odwrócili się od Jedynego. Ich modlitwy nic nie dały, ich kraj upadł, naród wymiera. Stracili wiarę w Stwórcę. Nie przesiąknęli Ciemnością, a jedynie utracili gorliwość i nadzieję. Jedyny ulotnił się z serc doryjskich i żaden inny bóg go nie zastąpił.

Tutejsi księża są świadomi wielkich moralnych wartości tkwiących w narodzie. Robią wszystko, by wesprzeć je powrotem gorącej wiary, jednak beznadzieja i postępujące zepsucie świata, przy którym Doria coraz bardziej pozostaje w tyle, odbiera nadzieję i chęć walki o jutro. Doria to kolebka wiary, niegdyś bardzo religijny kraj, tak więc nikt nie znieważy tu księdza, ale też nikt dziś nie będzie wsłuchiwał się w jego słowa.

Stolica

Po upadku Imperium Dor, stolicą kraju zostało miasto i zamek Barge, leżące kilkadziesiąt mil na południe od granicy z Kordem, tuż u podnóża Gór Błękitnych. Miasto zbudowane jest na łagodnym zboczu, zamek zaś stoi w jego najwyższej części. Wznosi się dumnie ponad okolicą, otoczony

pasem murów miasta zdaje się być niemożliwy do zdobycia. Osiem potężnych baszt, kasztel o najgrubszych murach świata, wszystko tu jakby stworzone do bitwy o losy całego świata.

Barge to symbol Dorii. Cokolwiek przyniesie nam historia, ta twierdza pozostanie, tak jak pozostały do dziś rodiańskie ruiny. Upadnie w końcu Doria, upadnie i Kord, upłyną setki lat. Barge pozostanie.

Jest to jedno z ostatnich wielkich miast Dorii. Więcej tu spotkasz ludzi, niż w całej reszcie doryjskich miast. Bliższe jest również współczesnemu dla Dominium wizerunkowi miasta, przynajmniej w kilku szczegółach. Oprócz starej doryjskiej zabudowy - niskich, parterowych i ciężkich domów o solidnych murach, rozsianych na obszarze całego miasta, pośród skał i szerokich alei, spotkać tu można też naleciałości nowych czasów - ceglane kamienice i strzeliste budowle w stylu kordyjskim, jednak pałaców współczesnego świata próżno szukać. Nawet sam król mieszka w twierdzy.

Brodaci strażnicy przechadzają się po murach, odziani w ozdobne pancerze, a muszkiet jest wśród nich rzadkością, mimo że pewnie całe ich naręcza zalegają w królewskich zbrojowniach.

W Barge spotkasz więcej przyjezdnych i kupców z daleka niż w całej Dorii, co nie znaczy, że wielu. Ale obok starych pomników, grobowców i rzeźbionych domów bogatych dworzan znajdziesz wiele czynnych zajazdów, a nawet sklepów z różnościami, a to rzadkość w doryjskim mieście. I jeszcze coś. Mimo że miasto jest surowe, próżno w nim szukać dzielnicy biedoty. Najbiedniejsze z dzielnic pełne są kramów, warsztatów, gospód i nawet tam ludzie żyją godnie.

Wokół miasta wzniesiono dawno temu kilka małych warowni, strzegących dróg.

Z zamku przez miasto, poza jego mury prowadzi szeroka aleja, wyłożona kamiennymi płytami, na których przed laty wykuto herby największych rodów Dorii. Choć chwała miasta dawno minęła, wciąż dba się tu o Aleję Przodków jak za najlepszych lat Imperium. Trzykrotnie w swej historii miasto broniło się przed najeźdźcą i trzykrotnie z zamku Aleją Przodków wyjeżdżała kawaleria, w pędzie mknąc ulicami miasta, okolicą wstrząsał tętent kopyt, wiatr targał proporcami... Rycerstwu z Barge nie oparły się żadne wojska.

Polityka

Kto jest królem tego upadającego, dumnego kraju? Co robi, jak spędza czas? Bawi się? Kupuje dzieła sztuki, jak to jest w zwyczaju władców w całym Dominium? Nie, oczywiście, że nie. Nazywa się Kanador dor Nortens, jest ostatnim z rodu dor Nortens, spadkobiercą władców Dorii. Jego ród od wieków pełnił rolę przewodniczącego rady rodów. Ma nieco ponad czterdzieści lat, żyje samotnie, nie ma żony, brata, nikogo z rodziny. Jest świadom, że to za jego życia ród umrze. Jego ród i jego kraj. A jednak wciąż szuka sposobu na ocalenie ojczyzny. Jednym z głównych dążeń jest stworzenie silnej armii, która zapewniłaby ochronę napływającej ludności, kupcom i rolnikom. Przybysze mogliby znów zaludnić opustoszały kraj, zanim ktoś w końcu zdecyduje się wysunąć roszczenia do tych ziem i wszcząć wojnę. Pieniędzy nie ma jednak wiele, nie ma na żołd, na uposażenie wojsk, dlatego wciąż siła armii opiera się na innych wartościach - król nawołuje do patriotyzmu, do tego, by każdy, kto jest zdolny nosić broń, przygotował się we własnym zakresie do obrony granic. Wokół zamków, wzdłuż granicy można więc spotkać hufce rycerstwa, ludzi oddanych Dorii, będących w pogotowiu nie ze względu na żołd, lecz miłość do ojczyzny. W miastach pojawili się mówcy przekonujący do tego, by odbudować Dorię, by znaleźć w sobie siłę, by nie poddawać się, mimo że kraj upada... Kronikarze od wielu miesięcy poszukują w księgach odpowiedzi na to, co dosięgło Dorii, szukają legend, prastarych przepowiedni i wróżb. Gdzieś musi być szansa na wyrwanie się z tej sytuacji.

Fundusze przekazywane są też na próby odbudowy handlu i kontaktów z innymi krajami, zdobycia sojuszników, a także w odbudowę niektórych chociaż części kraju - ale to już bardzo kosztowna inwestycja. Odbudowywane są leżące w ruinie fortyfikacje, przede wszystkim wzdłuż granic i wokół stolicy. Jednak nikt chyba nie wierzy, że Doria mogłaby się jeszcze podnieść z upadku.

Historia i jutro

Nikt chyba nie zna całej prawdy o upadku Doru. Gdybyż tylko znać powody, dla których imperia chylą się ku zagładzie! Cesarz wiele by dał za pewność, iż Kord nie podzieli tego losu.

Imperium Dor było, jak dziś Kord, silne, bogate, wspaniałe, a jednak zmieniło się w biedną, wymierającą Dorię. Zbyt duże umiłowanie tradycji? Nieprzygotowanie do zmian w świecie? Nieustanne wojny na wschodzie? Wydarzeń, które rzuciły Imperium na kolana było wiele, znajdziesz je wszystkie, dokładnie analizując historię Dominium - bo przecież historia Dorii to historia Imperium Dor - a zatem całego Dominium.

Dziś wielu zastanawia się, jaki koniec czeka Dorię. Czy Kord zdecyduje się uderzyć w końcu na południe i włączyć kraj do swych ziem? Dla wielu narodów byłaby to druga szansa. Nowe siły, szeroki strumień kordinów, naprawa traktów, budowa nowych katedr. Niejedno państwo Dominium bez wahania zamieniłoby się w prowincję Kordu.

Nie Doryjczycy jednak. Są zbyt dumni. Zbyt wysoko cenią swą wolność i historię, by ukorzyć się przed Cesarstwem.

Trudno więc wątpić w to, że w końcu doprowadzą Dorię do tragicznego, krwawego finału...

Zakon

Zakon powstał wieleset lat temu. Służył Dorii jako zbrojna armia, gotowa w każdej chwili stanąć do obrony granic. Zwierzchnikiem zakonu był Komtur, pełniący zarazem obowiązki najważniejszego Kapłana w państwie. Zakon był niezależny od wszelkich kłótni i utarczek pomiędzy doryjskimi książętami, których przecież w historii nie brakowało. Każdy z rycerzy wiózł dwie chorągwie; na jednej wyhaftowane były herby wszystkich doryjskich rodów, na drugim herb jego rodu. Liczebność zakonu wahała się wraz z upływem lat, w czasach swej największej świetności miał nawet trzy tysiące rycerzy, częściej około czterystu. Dziś Zakon jest ostatnią siłą, która może stanąć do bitwy o Dorię.



KORD

Kord bez wyjątku jest monumentalny. Wszystko tu jest takie; góry, przepaście, bory, wybrzeża, pustynie i miasta. Cała ta ziemia od zawsze dążyła do wielkości i potęgi, a czego sama przyroda nie uczyniła wspaniałym, takim uczynił to człowiek. Południe Kordu to Hespera, najwyższa góra znanego świata. Ze wschodu ku zachodowi kraj przecina Muria, obok Błękitnej najdłuższa rzeka Dominium. Na wschodzie rozciągają się połacie okrutnej Kalertiny, pustyni będącej najbardziej śmiertelnym obszarem ziemi znanym człowiekowi, zaś wiele set mil na północ ze szczytów gór Kamiennych spływają wody rzeki Larak tworząc najpiękniejsze wodospady świata. Kordyjski Dominante to największy port na ziemi, a Grande to największe miasto pośród wszystkich w Dominium. Słynny plac Środka Świata i stojącą tam katedrę trzeba nazwać najpotężniejszymi tworami ludzkości.

Tak, panie, ludzkości. Słowo to pasuje tu lepiej niż jakiekolwiek inne.

KRAJOBRAZ

Cesarstwo Kordu to kolos, który rozszerza się we wszystkich kierunkach świata i stopniowo pożera kolejne kraje, narody i kultury. Jego granice są jak horyzont i nawet gdybyś wędrował przez całe życie, zawsze znajdziesz tu miejsce, którego dotąd nie znałeś.

Każdego roku Cesarz kładzie nowe trakty, buduje katedry, zamki i miasta. Łączy swe ziemie mostami i siecią baszt. Gdzie sięga jego wzrok, tam pojawiają się pieniądze, a wraz z nimi ludzie, życie i postęp. Siatka dróg i traktów, o którą dba on szczególnie, zapewnia komunikację i bogactwo. Kupcy bez trudu przewożą swe towary, gońcy mkną z listami, wojska maszerują i strzegą bezpieczeństwa. Człowiek, który odwiedzi Kord pamięta go między innymi z tych właśnie traktów, bezpiecznych i pewnych, sprawiających, że podróż jest łatwa i przyjemna. Tu dyliżans nie utknie w błocie, człowiek nie zagubi się na bezdrożach, ani nie zostanie tak często, jak w innych częściach Dominium opadnięty przez zgraję bandytów.

Kord podaje rękę przybyłym i dba o nich szczególnie. Przyjezdni to pieniądze, ręce do pracy i umysły, które mogą się Cesarstwu przysłużyć. Na traktach panuje ciągły ruch, w przydrożnych gospodach człowiek spotyka ludzi z najodleglejszych zakątków Dominium, słyszy dziesiątki języków, widzi ludzi najprzeróżniejszych profesji. Ma się wrażenie, że tu wiecznie dzieje się coś ważnego i niezwykłego; jest hałas, jest pokrzykiwanie straży, parskanie koni i są jeźdźcy mknący z listami, przemierzający Kord każdego dnia we wszystkich możliwych kierunkach. Tymczasem w każdej mieścinie czy osadzie trwają prace – remontuje się kościoły, poszerza mury, usprawnia drogi i kanały. Tu pracuje się nieustannie, a kiedy jedno z zadań dobiega końca, ludzie natychmiast przyjmują sobie kolejne cele i przystępują do pracy. Cesarstwo rośnie każdego dnia.

Symbolem tej ziemi jest duma i potęga. Ludzie wciąż szukają wyzwań i nowych celów. Szukają tego, co zdaje się niemożliwe, a potem pokazują światu, czym jest Kord i cóż znaczy dlań słowo „niemożliwe". Tunel pod pasmem Diamentowych Gór, łączący kopalnie srebra z portem Visanto rozłożonym na rozległej Murii? Tama, która nawadnia ziemie rodu de Venrossa? Słynny most Saviona o długości pięciuset metrów, który połączył brzegi Murii i skrócił drogę karawan o kilkadziesiąt kilometrów, oszczędzając kupcom objazdów i niebezpieczeństw? Każdy z tych cudów daje Kordowi siłę i pieniądze. Zaś prócz nich daje on coś co Cesarz ceni najwyżej – daje ludziom wiarę w Kord. W to, że dla Kordu warto pracować i żyć.

Tak też żyją tu ludzie, kochają jego potęgę i siłę. Poświęcają mu absolutnie wszystko i dają to co mają najlepszego.

CHARAKTER

Kordyjczycy są zwycięzcami. To ludzie zdecydowani w działaniach, odważni i diablo konsekwentni. Jeśli któryś z nich za coś się bierze, myśli tylko o sukcesie – czy jest to zwykła bójka w barze, flirt z piękną kobietą, czy dowodzenie

w bitwie. Wyznaczyć cel, a potem go spełnić – to prosta filozofia Kordu.

Oni nie cofają się, nie wahają, nie wiedzą co to poddać się, zrezygnować, czy źle obliczyć swe siły. Cokolwiek się dzieje, oni sięgają ręką i zdobywają to czego pragną.

Przesadzam? Spójrz, panie, na mapę Dominium. Przypomnij sobie jakim językiem mówią dziś dyplomaci, zobacz jaka moneta jest dziś najsilniejsza, powiedz mi z czyim zdaniem liczą się Papież, Królowa Matka, czy każdy inny władca? Kord rządzi dziś Dominium.

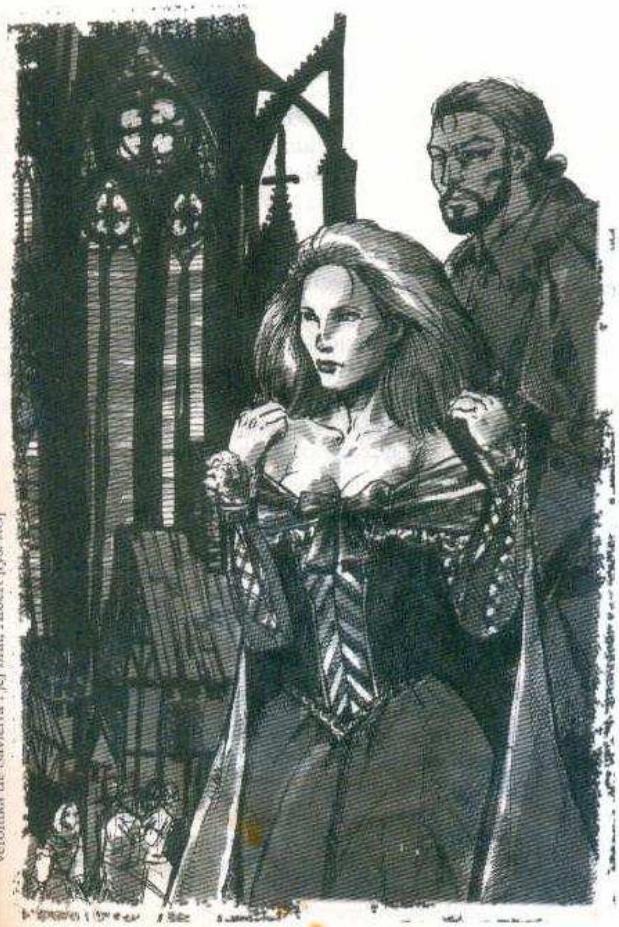
Spotkałem w życiu wielu poddanych Cesarza i zawsze zadziwiała mnie łatwość z jaką brali na siebie największą nawet odpowiedzialność. Czy był to spór pomiędzy książętami w dalekim Devonie, czy próba wiary, gdzieś na pograniczu Kary, czy sprawa pomocy w walce z tuzinem banitów – za każdym razem ci ludzie podejmowali decyzję i nie wahali się przy tym ani przez moment. Mój przyjaciel, Doryjczyk, który pała do Kordu olbrzymią niechęcią przyznał jednak, że podziwia tych ludzi za to, że nie potrafią oni schylić głowy. Cokolwiek się dzieje poddany Cesarza nie spuści oczu. Można ich nienawidzić, lecz trudno nie szanować.

Kordyjczycy słyną z dumy i pewności siebie, choć równie często zarzuca im się, że dumę mylą z pychą, a pewność siebie jest tylko fałszywą pozą. Nie jest fałszywa, jest szczera i niezachwiana, wynika z wiary w Cesarza i siłę Kordu, z dumy i całego wychowania. Ci ludzie wiedzą, że ich kraj jest znany w każdym zakątku Dominium, że mieszkańcy wszystkich krajów szanują i cenią Cesarstwo. Kordyjczycy nie mają kompleksów, nie muszą się szczególnie przedstawiać, tłumaczyć skąd pochodzą, czym się zajmują, czy też jak wielka jest waga ich sprawy. Powiedzieć: „Przybywam z Kordu", znaczy dla Kordyjczyka tyle co: „Słuchaj mnie uważnie człowieku." Oczywiście może czasem zdarzyć się, że prosty szlachcic z rodu o krótkiej tradycji, czy jakiś słaby człowiek okaże się strachliwym kłamcą tylko grającym swą rolę pyszałka. Cóż, zapewne znajdą się i tacy Kordyjczycy! Jednak oni szybko odchodzą. Cesarz i jego służby wyłapują nieudaczników, a tych, których Cesarz nie dostrzeże wypiera sam Kord, a na ich miejsce przychodzą inni, ludzie silniejsi, odważniejsi, trzeba by powiedzieć „bardziej kordyjscy". W Cesarstwie człowiek słaby i lękliwy nie zdoła osiągnąć zupełnie nic. Ta ziemia go zniszczy, bo Kord jest jak potworna maszyna, która sprawdza ludzi i przesiewa. Słynie on ze swych najlepszych ludzi, a o innych szybko pozwala zapomnieć.

O Kordzie mówi się czasem, że to ziemia wielkiej szansy. Tu każdy kto ma dość siły, zdecydowania i woli pracy może wiele osiągnąć. Ściągają tu ludzie z całego świata, i próbują pokazać się Cesarskim służbom i urzędnikom. Najwięksi budowniczy chcą zaprezentować tu swój talent, najbogatsi kupcy decydują się zainwestować w jednej z tutejszych metropolii, żołnierze, których marzeniem jest służba w Białej Gwardii... Każdy kto sprawdził się w swej ojczyźnie i pragnie czegoś więcej, może ruszyć do Kordu i rzucić się na najgłębszą z wód. Kto zdoła utrzymać się na powierzchni, będzie miał zaszczyt współtworzyć największe państwo znanego świata.

Kordyjczycy pełni są wad, z których chyba największą jest ich próżność. Od każdego napotkanego człowieka oczekują zachwytu nad sobą i swą ojczyzną, nad tym, jak zmieniają ziemię wedle wzorów Cesarza i jak niezwykle potrafią wyciągać dachy swych budowli ku samym niebiosom. Oni maszerują w głąb podbitych terytoriów bezlitośnie tłumiąc wszelki opór, a następnego już dnia zapraszają podbitych przez siebie władców na ucztę i obdarowują ich przywilejami – bo Kordyjczycy w swej próżności wiedzą, że trzeba opiekować się słabszymi. Kordyjczycy... Niszczą bez litości, lecz budują z sercem, walczą z pasją, lecz wybaczają z głębokim ukłonem.

Trudno ich kochać, bo przecież ich buta i pychą potrafią zrazić jak nic na świecie, lecz trudno też nie darzyć ich szacunkiem. Naród to fascynujący i niezwykły, tak jak i czasy, w których żyjemy, pełne zła i ciemnych spraw, lecz przecież i pełne piękna.



Veronika de Savierra i jej brat, Albert Iys. RGJ

Mieszkańcy

W Kordzie każdy jeden człowiek ma przypisane sobie miejsce. Najwyżej, tuż za samym Cesarzem stoją przedstawiciele jedenastu Wielkich Rodów. To jego najbliżsi doradcy i współpracownicy. Do nich należy zarządzanie imperium i wykonywanie zadań rozdzielanych przez de Calante. Jak językiem poezji mówi o nich Cesarz - są najznamienitszymi kwiatami Cesarstwa. Ludźmi, w których rękach spoczywa przyszłość całego narodu; budują, podbijają, zaprowadzają porządek, dbają o rozwój kordyjskiej nauki i myśli. To bez wątpienia największa na świecie odpowiedzialność, największy też zaszczyt i powód do chluby. Ci ludzie, głowy rodów i ich najbliżsi są podobni samemu Cesarzowi, niedostępni dla zwykłego człowieka i bliżsi chyba Jedynemu, niż zwykłemu śmiertelnikowi. To największe spośród umysłów Dominium. Rzadko spotkasz ich na mieście, na modnym balu, czy słynnym przedstawieniu. Całe ich życie to praca i służba Cesarstwu. Spędzają swe lata w murach potężnych zamków, nad mapami i księgami pełnymi wyliczeń i planów, a tysiące listów, które pomiędzy sobą wymieniają decydują o przyszłości całego Dominium. Jeśli by kto napadł na gońca ze znakiem jednego z nich, czeka go śmierć. Prawo Cesarskie jest jasne i bezlitosne.

Poniżej Wielkich Rodów stoi cała szlachta Kordu. Dopiero kilka lat temu, kiedy przeglądałem Spis Kwiatów Cesarstwa, księgę, w której umieszczono ponad siedem setek istniejących obecnie herbów kordyjskich pojąłem jakim kolosem jest Kord. Łatwo z tej liczby wyliczyć, że szlachty kordyjskiej jest około dziesięć tysięcy! Wielu z tych ludzi wiedzie dostatni żywot, zajmując się handlem lub walcząc u boku któregoś z Wielkich Rodów. Zarządzają znaczącymi portami i miastami, kontrolują handel w całych okręgach, pilnują szla-

ków handlowych, a na czas wojny wystawiają pokaźne zastępy. Czego jednego im brak to prawa do decydowania w kwestiach politycznych – to zadanie tylko dla Wielkich Rodów i samego Cesarza.

W jednej rzeczy zwykła szlachta zupełnie nie ustępuje Wielkim Rodom, a jest nią pracowitość i oddanie Cesarstwu. Tu szlachcic nie patrzy wieczorami w sufit, nie spędza długich dni na polowaniach, nie rusza do miasta na przejażdżkę, zakupy, czy próżne zabawy. Tu wciąż dba się o swe ziemie, dobytek i przyszłość rodziny. Kordyjska szlachta jest pracowita i sumienna, nie ma wiele wspólnego z leniwymi arystokratami z Cynazji czy innych rejonów Dominium. Myśląc o swojej rodzinie, szlachcic myśli o całym Kordzie, bo umacniając swój zamek, umacnia Kord, budując palisadę wokół osady, czy prowadząc choć krótką nitkę kamiennej drogi, dba nie tylko o swoje interesy, ale całego państwa. Wielkie Rody z chęcią wspierają swymi pieniędzmi ludzi, którzy chcą dokonać czegoś wielkiego.

Dlatego ten kraj można porównać do nieustannej budowy. Rozwój to najlepszy sposób na wykorzystanie zarobionych kordinów i droga do tego, by zarabiając na siebie przyniosły one kolejne ich setki i tysiące.

Młodzież odbiera tu najcięższe nauki chyba z całego Dominium, spędzając w szkołach osiem długich lat, a potem, jeśli młody człowiek przejawia odpowiednie talenty, śle się go na akademie i uniwersytety. Najlepszym z nich przyjdzie w przyszłości uczestniczyć w rozbudowie Cesarstwa! Im przyjdzie walczyć, dowodzić i zarządzać! To oni zostaną sędziami i inkwizytorami, im się należą fotele gubernatorów podbitych prowincji i burmistrzów zdobytych miast, oni odziedziczą faktorie handlowe i posiadłości ziemskie, im przypadnie dowództwo nowo formowanych armii.

W Kordzie ludzie uczą się całe życie. Człowiek każdego wieku najmuje nauczycieli, wszelkiego rodzaju mędrców i badaczy, którzy uczą go o prawach rządzących światem. Szlachta nie wstydzi się spędzać czas nad księgami i to, co w innych częściach Dominium traktuje się za dowód słabości, tu jest powodem do dumy.

Obok mniej znaczących rodów, w kraju żyją tysiące ludzi zwanych ubogą szlachtą. Nie dla nich są przeznaczone triumfalne wiktorie, fortece w kamieniu i miasta w marmurze. Najubożsi krewniacy Wielkich Rodów i średniej szlachty rzadko kiedy posiadają coś ponad rozpadający się zamek czy garść podupadłych wsi. Nie mają ani koneksji, ani odpowiednich krewnych, a często ich jedynym bogactwem jest stary rapier, który, choć dobywany w setkach bitew, nie przyniósł swemu właścicielowi wystarczającej ilości kordinów, by zapewnić spokojną starość. Nie doceniać kordyjskiego szlachcica, choćby był i rodem z najpodlejszej hołoty to jednak największy błąd na tym świecie.

Starczy mu wejrzeć w oczy. Wyczytasz tam budzącą respekt mieszaninę uporu i zgorzknienia.

Z całej szlachty Kordu zapewne to właśnie oni najpełniej czują przynależność do swego stanu. Nic dziwnego – wielu z nich niczego więcej już nie ma. Nie zostało im nic poza herbem na pogiętej tarczy i listą przodków, pieczołowicie chronioną przed zapomnieniem. Szlacheckie pochodzenie to ich ostatni, sposób obrony przed zrównaniem się z prawdziwymi nędzarzami. To jedyna gwarancja, że napotkany na trakcie magnat odezwie się „panie", a nie każe sługom kopniakami pogonić włóczęgę. To ostatnia szansa na to, że odmienią jeszcze swój los.

Niektórym, tym najsilniejszym i najbardziej wartościowym ludziom to się udaje. Obdarzeni talentem wojskowym zostają kapitanami oddziałów najemników, dowódcami gwardii pałacowych, oficerami Cesarskiej Marynarki Wojennej Kordu, a bywa że generałami całych armii. Szybciej myślący lub sprawni w piśmie znajdują posadę przy dworach średniej szlachty, zostają zarządcami czy urzędnikami administracji, lub, przede wszystkim, przyjmują święcenia kapłańskie. Historia pełna jest przypadków szlachciurów z gołoty, którzy dożywali sędziwej starości w komnatach własnego zamczyska, pośród dostatnich posiadłości.

Tak, niektórzy odnoszą sukces. Warunkiem jest jednak to, że w ich spojrzeniu upór góruje nad zgorzknieniem. Ci, u których jest na odwrót dawno przestali szanować swe pochodzenie, Cesarza i swą przyszłość. Kord zapomina o nich szybko. Tu nie zwykło nachylać się nad ludźmi przegranymi.

Mówi się, że Kord daje szansę nawet ludziom prostym. Myśląc o Wielkich Rodach, o bogatej szlachcie, o samym Cesarzu trudno uwierzyć, by ktoś dbał tu o pospólstwo. Och, tu nikt nie dba o chłopów, nikt nie podaje ręki, nie zwalnia z płacenia podatków. Kord od swych podwładnych wymaga bezwzględnego posłuszeństwa, a to oznacza właśnie płacenie podatków i przestrzeganie prawa. Prawo jest surowe, a podatki wysokie. A zatem...?

Cóż, trzeba jednak powiedzieć, że i pospólstwo ma się tu dobrze. Wskaż panie inne państwo w Dominium, gdzie kupiec bezpiecznie wędruje po traktach, a chłop zasypia spokojny o rodzinę, chudobę i jutro? Wskaż drugi kraj, gdzie drobnemu kupcowi czy rzemieślnikowi nie rzuca się kłód pod nogi, a dla człowieka o sprawnych rękach zawsze znajdzie się praca! Cesarz wiecznie wznosi nowe budowle, a zatem potrzebuje budowniczych. Hrabiowie lokują nowe wsie, a zatem ściągają osadników. Generałowie zwołują żołnierzy, miejskie cechy przyciągają rzemieślników, statki i okręty potrzebują załóg, a biegnące coraz dalej trakty wabią kupców, wędrownych artystów, myśliwych i poszukiwaczy przygód. W Kordzie nigdy nie zabraknie miejsca dla nikogo, kto ma ochotę do ciężkiej pracy. O takich ludzi Kord potrafi zadbać.

Podboje Kordu

Marsz armii Kordu od lat trwa nieprzerwanie. Na północy nie ma już chyba żadnej siły, która byłaby zdolna stawić Cesarzowi opór. Przed laty dochodziło jeszcze do bitew, które Cesarstwo wygrywało, dziś władcy kolejnych krain oddają hołd, gdy tylko dostrzegą na horyzoncie kordyjskie sztandary. Niektórzy z nich oczekują Cesarskiej armii jak zbawienia, a Kord mają za powiew nowych czasów i możliwości. Dla wielu ludów północy to co niesie ze sobą Kord jawi się jako raj.

Studiując historię Kordu przez kolejne lata nieustannie natrafiałem na piękne i niezwykłe historie i opowieści. Jedna z nich szczególnie zapadła mi w pamięci. Podczas posiedzenia Rady Cesarskiej książe Herman Savierra herbu Róża spytał, jak najlepiej zagospodarować krnąbrną, jałową prowincję Frooste. Była to wtedy najdalej na południe wysunięta kolonia Cesarstwa, ziemie wiecznej zimy i wiatrów. „Niech pan znajdzie sposób, by posadzić tam jak najwięcej kwiatów, Książę" odparł mu wtedy Cesarz.

Otóż jest i cały Kord. Zdecydowanie i piękno, konsekwencja, lecz i poezja...

Kwiaty są zwiastunem każdej kolejnej inwazji Cesarstwa. Wymalowane na sztandarach dumnie łopoczą na wietrze nad głowami maszerujących wojsk, by zaraz potem schnąć w wiązkach na grobach poległych. Gdy pył po bitwie opadnie, wyrastają znowu, wpierw w równych klombach wokół rezydencji nowych władców, później zaś jako kamienne ornamenty wznoszonych katedr i zamków. Gdziekolwiek spojrzysz w Kordzie, ujrzysz kwiaty – zdobią stronice ksiąg, kwitną na tkaninach i reliefach, połyskują na tarczach i zdobią włosy młodych szlachcianek. To piękny zwyczaj, trudno tego Kordyjczykom odmówić.

Dobrze, że Kordyjczycy pokochali kwiaty. Trudno by się żyło w ich świecie, całkiem pozbawionym kolorów.

Armia przesuwa się i zajmuje kolejne ziemie. Marsz zdaje się niemożliwy do zatrzymania.

Za wojskiem idą zastępy budowniczych i inżynierów oraz całe tabuny prostych robotników. Ludzi którzy mają tylko jeden cel - przekuć podbity kraj na kolejną prowincję Cesarstwa. Niszczą wszystko, co przypomina pokonanym ludom o ich przeszłości. Wspaniałe pomniki, świątynie lokalnych bóstw czy zamki zbudowane wedle miejscowych zwyczajów są burzone do ostatniego kamienia. Wyburza się całe dzielnice, pali drewniane mosty, rozbija wątłe strażnice. Z każdym dniem okolica zmienia się coraz bardziej, upadają stare mury i powoli pojawiają się fundamenty nowych budowli. Z południa i całej okolicy ciągną wozy z kamieniami i kolejne szeregi robotników. Miejscowi pod czujnym okiem okupujących wojsk pracują najciężej.

Panuje nieustanny zgiełk i zamieszanie, słychać krzyki wojskowych, wołania inżynierów, przekleństwa robotników. Uderzenia młotków, siekier, trzeszczenie lin i drewnianych bali.

Po kilku latach wyłania się z tego nowy krajobraz. Kord.

Zarządzający prowincją kordyjski szlachcic na swą nową siedzibę wybierze miejsce niedostępne, lecz dobrze widoczne - szczyt góry, wyspę pośród bagien czy skraj klifu bądź przepaści. Tam wyrośnie przepiękny, lecz mocny i złowieszczy zamek, obwiedziony wysokim murem i wieńcem wysokich, masywnych baszt. Oto właściwe lokum - ponad zwykłymi ludźmi.

Jednocześnie z fortecą strzegącą dóbr doczesnych, w pokonanym mieście wyrośnie warownia, której zadaniem będzie obrona dusz przed Ciemnością - majestatyczna, sięgająca obłoków katedra. Czasem budowniczy wyburzają całe dzielnice miast, by uzyskać dogodny teren i materiał do budowy. Do pracy, oprócz armii robotników, ściąga się jeńców wojennych. Prace trwają dzień i noc, niezależnie od pogody i pory roku. Dumna budowla wyrasta w ciągu dwóch, trzech lat.

Wtedy w mieście zapada cisza.

Jeśli są w Dominium budowle bardziej złowieszcze od kordyjskich zamczysk, są nimi na pewno katedry. Ich masywny kształt przytłacza wielkością pozostałe budynki w mieście. Góruje nad nimi niczym smok z szarego kamienia, a wysokie, groźne wieżyce grożą każdemu grzesznikowi. Głośna muzyka dzwonów rozbrzmiewająca echem nad uliczkami, wzywa do uległości i posłuszeństwa, wabi do mrocznych, tchnących kadzidłem wnętrz, gdzie oczekują drewniane ławy, chłodne posadzki i gniewne nauki kaznodziei.

Podbite ludy z żalem patrzą, jak znika kraina ich dzieciństwa, i powoli uczą się pokory wobec nowych panów, nowej religii i nowego prawa. Wielu dorosłych nigdy nie oduczy się nienawiści wobec Kordyjczyków i do końca życia nazywać ich będzie najeźdźcami, lecz ich synowie i córki o tym zapomną i bez oporu przyjmą nowy styl życia. Oni zauważą, że nowy porządek nie jest zły. Zauważą, że katedry, choć przerażają i zniewalają, są orężem w walce z demonami. Zrozumieją, że zamki i fortece, choć pochłaniają daniny, bronią przed najeźdźcami. Docenią nowe, wygodne trakty, dzięki którym podróżowanie stanie się szybsze, z radością powitają mosty nad szerokimi rzekami, skracające wędrówkę o wiele godzin, lub dni. W przeciwieństwie do swych ojców i matek, podczas podróży będą spędzać noce w wygodnych, przytulnych karczmach, wzywać na pomoc żołnierzy z nieodległych forteczek czy targować się na nowych jarmarkach, założonych tuż przy świeżych traktach. Mieszczanie otrzymają kanalizację i akwedukty ze słodką wodą, żeglarze nowe latarnie morskie, a bogaci ludzie teatry i Akademie.

Kord nie niszczy podbitych krain, a jedynie zmienia na swoje podobieństwo. Armia Kordu nie nadchodzi po to, by rujnować, lecz by budować. Nie przynosi głodu i śmierci, lecz technikę i cywilizację, a tym z lokalnych rodów, które decydują się na współpracę z Kordyjczykami pisana jest wielka przyszłość.

Wraz z rodami kordyjskimi będą prowadzić nowe interesy i zakładać kolejne rynki. Będą obwodzić miasta fortyfikacjami, lokować nowe wsie, wodować statki i zakładać kopalnie i manufaktury. Wraz z Kordyjczykami, zapewnią prowincji spokój, bezpieczeństwo i dobrobyt.

Nim minie jedno pokolenie, to, o co walczyli ich ojcowie, skurczy się do kilku starych, zapomnianych zwyczajów. Nie będą z żalem wspominać białych pałaców Valadian czy Akademii Mądrości w Y'narth, nie będą śpiewać gorzkich pieśni o dawnych bohaterach. Nie będzie ich przerażał cień katedry czy masyw fortecy na horyzoncie, nie będą ze złością pluć na klomby kwiatów, a widok szubienicy będzie napawał ich zadowoleniem. Oni będą już Kordyjczykami.

ARCHITEKTURA

Ongiś Kord był krainą zbudowaną przez ludzi dumnych. Świadomość własnej wielkości od zawsze nakazywała Kordyjczykom wznosić wspaniałe świątynie, wyniosłe zamczyska, czy niezliczone rzędy strzelistych kamienic w miastach. Z chwilą, gdy tron objął Cesarz Wolfgang de Calante, proces ten jeszcze przyśpieszył. Z pysznych spadkobierców wielkich tradycji, Kordyjczycy stali się dumnymi zdobywcami i kolonizatorami. Wtedy architektura zagroziła niebu.

Dziś Kord wydaje się krainą zbudowaną po to, by onieśmielać.

Człowiek dostrzega to natychmiast, jeszcze nim okręt wejdzie do portu. Najpierw oczom ukazują się strzeliste wieże katedr, rywalizujące wysokością z latarniami morskimi, później dostrzega wieżyce fortec, broniących portu. Potem przychodzi czas na najeżone dziesiątkami armat mury obronne, a pod nimi tętniące życiem kamienne nabrzeże, z niezliczonymi magazynami, dźwigami i tawernami. Za nimi ciągną się spadziste dachy tysięcy kamienic, przetkane zielenią parków, ozdobione rumieńcami kwiatów. Będziesz, panie, patrzył oniemiały i głośno przełykał ślinę. Nie wiadomo, z podziwu czy z lęku.

Gdy zaś rusza się brukowanymi uliczkami w głąb miasta, żywioł kordyjski pochłania człowieka bez reszty. Najpierw zniewala krzykliwa pstrokacizna dzielnic portowych. Kamieniczki budowane wedle wielu stylów, kipiące od ludzi tawerny i puby, krzykliwe, barwne targowiska. Ogłusza hałas spontanicznej zabawy i zaciekłych targów, prowadzonych w dziesiątkach języków i narzeczy. Czym dalej od nabrzeża i głównych ulic, tym mniej obcej mowy, pstrokacizny, zamieszania, a tym więcej dyscypliny oraz szarości i czerni, tradycyjnych kordyjskich barw. Szare są mundury strażników miejskich, bacznie przyglądających się przybyszom, szare są habity księży i mnichów Jedynego, czarne zaś są eleganckie kaftany i nogawice szlachty i bogatych mieszczan. Z każdym krokiem zagłębiasz się w atmosferę wyniosłości i dumy.

Uświadomisz sobie jednakże, że miasto, choć z pokładu okrętu wydawało się rozległym, bezbarwnym monolitem, w istocie wcale takowe nie jest. Jeden z posłów agaryjskich napisał kiedyś, że kordyjskie miasta to „labirynty pomników, stawianych ku czci dumy i sławy". Trudno się z tym nie zgodzić. Choć kamienice z oddali wydają się takie same, z bliska każda z nich okazuje się być osobnym dziełem kunsztu architektonicznego. Na ich frontach ryte są sceny z bitew, podobizny bohaterów, fundatorów, zasłużonych obywateli, nierzadko powleczone złotem lub srebrem. Drzwi i okna ozdabiają starannie rzeźbione motywy kwiatowe, malowane tak naturalnie, iż zdają się być prawdziwe. Co kilkanaście kroków z chodnika wyrasta latarnia naftowa, a co kilkadziesiąt znajduje się placyk z szumiącą fontanną, kilkoma ławkami i klombem kwiatów.

Tak, panie. Nie zapomnij, że Kord to kwiaty, ukochani przyjaciele Cesarza. W każdym kordyjskim mieście, zwykła woń ulicy przesycona jest aromatem kwiecia.

Choć miasto wyda ci się dumne, być może nawet chłodne, przyciągnie cię jednak na wiele dni. Gdy uklęknięsz na

kamiennej posadzce monstrualnej katedry, słuchając grzmiącego kazania, gdy stojąc w milczącym tłumie przyglądać się będziesz egzekucjom heretyków na głównym placu, gdy ujrzysz paradę doborowych oddziałów armii na dzień urodzin Cesarza lub zapatrzysz się na kolejny fronton, przedstawiający scenę z dumnej historii Cesarstwa, najpełniej zrozumiesz duszę Starego Kordu.

Ujmie cię bezpieczeństwo, jakim otoczy cię miasto. Kordyjczycy zbyt mocno wierzą w swą potęgę, by tolerować jakiekolwiek akty bezprawia i straż miejska nie ma najmniejszych skrupułów w rozprawianiu się z rzezimieszkami. Wiele kordyjskich miast nigdy nie widziało zamieszek ulicznych, a kanalizacja i czystość ulic sprawia, że i zarazy odwiedzają je rzadko. Z zazwyczaj niebezpiecznymi dzielnicami biedoty poradzili sobie inaczej, po prostu izolując je od pozostałej części miasta.

Zaskoczy cię też to, że na ubraniach nawet najbogatszych nie ujrzysz wiele biżuterii czy złota – być może delikatny, wręcz kruchy diadem z kwietnym motywem, rodowy pierścień na palcu, złote guzy na kaftanie czy drobny klejnot na głowicy rapiera. Choć w budownictwie umiaru nie znają, Kordyjczycy nie zwykli obwieszać się kruszcem czy drogimi kamieniami, by pokazać swą wielkość. Ich spojrzenia i gesty wyrażają to znacznie lepiej. Jeśli chcesz poznać prawdziwy charakter tego narodu, zacznij z nimi rozmawiać.

Ujmie cię ich uprzejmość, przesycona lekką nutką zarozumialstwa. Zagadnięty o drogę przechodzień z chęcią ci ją wskaże, nie omieszkając przy tym wspomnieć o nowej świątyni czy parku miejskim. Szlachcic przepuści cię w drzwiach gospody i skinie ci głową, byś mógł poznać kordyjską wytworność. Gdy zasiądziecie w karczmie z garncami miodu, opowie ci dzieje ostatniej kampanii wojennej, tak byś nie miał wątpliwości, że nie ma lepszej armii od kordyjskiej.

Esencją Kordu są miasta, lecz nie wystarczy ich opuścić, by odetchnąć niekordyjskim powietrzem. Na podobieństwo gigantycznej pajęczyny, z miast wybiega sieć szerokich, wygodnych traktów, docierających do każdej większej osady Cesarstwa. Gdziekolwiek zaś nie dojdziesz, ujrzysz ujarzmioną naturę. Kordyjczycy są zbyt dumni, by pozwolić przyrodzie rządzić się samej.

Nad najszerszymi nawet rzekami wspinają się wspaniałe mosty. Na osuszonych bagniskach dziś ciągną się pola uprawne, przez najdziksze puszcze biegną szerokie, wygodne drogi, a w zamglonych uroczyskach, gdzie jeszcze niedawno ostatnie grupki heretyków modliły się w rozpaczy do swych demonów, dziś rozciągają się tętniące życiem wsie. Na wyspach pośród rzek, urwistych klifach czy szczytach gór wznoszą się czarne zamczyska z łopoczącymi sztandarami rodowymi. Niczym oczy Cesarza, twierdze jedenastu Wielkich Rodów i dziesiątków drobniejszych pilnują porządku na jego ziemiach i każdego dnia pomnażają jego bogactwo.

Kord nie przestaje rosnąć. Gdziekolwiek nie pójdziesz, ujrzysz nowe rusztowania, tartaki, kamieniołomy i place budowy. Co dzień powstają tu kolejne mosty i strażnice, w malutkich miastach wznoszone są ogromne kościoły, a zamczyska zyskują coraz to nowe pasy umocnień i wieże. Nawet na najdalszych krańcach Kordu powstają miniatury wielkich miast. Myślę, panie, że synowie naszych synów ujrzą, jak ziemie Cesarstwa zlewają się w jedno gigantyczne szare Miasto. Niepokonane, dumne Miasto Kord.

Ziemie Kordu

Mówi się o Kordzie, że pośród wszystkich ziem Dominium, to właśnie na jego traktach panuje największy ruch. Tabory wojska, robotników, kupców, czy wreszcie tysiące podróżnych czynią nieustanny zgiełk i tumult. W istocie, taki właśnie jest Kord, choć znajdziesz też tysiące mil traktów leżących w mniej zatłoczonych prowincjach, gdzie kamiennym szlakiem wozy przejeżdżają raz na miesiąc, a przyjezdni pojawiają się tylko wtedy gdy jest czas płacenia podatku. Kord słynie z największych na świecie katedr zbudowanych przez człowieka, niektóre z nich już dziś przywodzą na myśl Rodiańskie giganty, ustępując im już tylko w niewielkim stopniu. Za kilka lat przerosną je i staną się naprawdę największymi na całym świecie. Czy to znaczy, że nie masz na tej ziemi małych kaplic i skromnych kościołów? Nie, panie, to znaczy, że jeśli kordyjczycy zbudowali dwieście słynących w całym Dominium świątyń, to wraz z nimi wznieśli sto razy tyle mniejszych, rozrzuconych po miasteczkach i osadach.

To właśnie jest Kord! Ziemia tak rozległa, że znajdziesz tu wszystko. Najnowocześniejsze miasta, a obok nich i osady o kilku chatach, o których zapomniał cały świat, za wyjątkiem cesarskich poborców. Najbezpieczniejsze trakty, a obok nich wąskie ścieżyny prowadzące gdzieś w góry, do kilku góralskich chat. Są tu piękne ogrody i rozległe sady, na północy uprawia się winorośl, a zachód słynie z rozległych pól zboża. Zdaje się, że całą ziemię tu ujarzmiono i zmuszono do służby człowiekowi. A przecież oprócz tysięcy hektarów pól, Kord kryje w sobie drugie tyle ziem utkanych dzikimi borami, niedostępnymi zagajnikami i dzikimi łąkami!

Kiedy tylko zastanawiasz się, czy spotkasz coś w Kordzie, odpowiedź zawsze brzmi: „Tak, oczywiście!". Pytanie, które musisz sobie zadać brzmi: „Tylko, w której części tej piekielnie rozległej ziemi można się na to natknąć...?"

Zwyczajowo Kord dzieli się na pięć potężnych regionów, z których każdy – już administracyjnie - podzielony jest na szereg prowincji zarządzanych przez Wielkie Rody. Te pięć największych ziem to: Stary Kord, Dawny Dor, Pierwsze Podboje, Nowe Ziemie oraz Wschodnie Rubieże.

Stary Kord

Stary Kord jest ziemią gęsto zaludnioną i bogatą. Od niej wszystko się zaczęło, podboje, sława i duma Kordu. Dziś jest sercem Cesarstwa, a w jej granicach leży stolica państwa, a także trzy największe miasta: Libros oraz porty Dominante i Alghofen. Stary Kord jest wzorem dla nowych prowincji i wszystkich podbitych ziem, które od lat konsekwentnie przekuwane są na podobieństwo tego regionu. Kiedy człowiek podróżuje między tutejszymi miastami i patrzy na solidne domy, dobrze odzianych ludzi i liczne transporty kupieckie, szybko pojmuje skąd bierze się siła gospodarcza Cesarstwa. Ludzie są tu pracowici, Cesarstwo nie skąpi funduszy na rozbudowę regionu. Energia bije z pracujących w polu ludzi, z miarowo obracających się kół młyńskich, z krosen tkaczy i spod młotów kowali. Stary Kord żyje.

Góry Diamentowe. Niemal w centrum Starego Kordu ciągnie się pasmo gór Diamentowych, niezbyt wysokich, lecz bardzo bogatych w złoża wzniesień. W ich zachodniej części znajduje się szereg kopalni od dziesięcioleci zasilających skarbiec Cesarstwa najczystszym srebrem. Nie bez powodu to pasmo nazwano najcenniejszym klejnotem w sercu Cesarstwa. Góry Diamentowe słyną w całym Kordzie ze wspaniałego tunelu, który łączy ich zachodnią część z traktami po wschodniej stronie. Dzięki tunelowi transporty szybko i bez żadnych kłopotów docierają do portu Visanto rozłożonego na Murii i stamtąd wprost do Grande. Visanto jest portem

przeznaczonym tylko dla transportów srebra, objęty bardzo silną ochroną straży i zwykły człowiek nie może z niego korzystać.

Zamek Thomasa de Esculeas. Kilkadziesiąt kilometrów na północ od Diamentowych Gór znajduje się zamek kawalera Thomasa de Esculeas, niewielka forteca o trzech wieżycach i niewielkiej ilości zabudowań wewnątrz murów. Ojciec Thomasa, Jan de Esculeas zginął na wojnie, kiedy chłopak był jeszcze małym dzieckiem. Nie pozostawił po sobie więcej potomków, więc w wieku osiemnastu lat Thomas przejął oficjalnie honory głowy rodu. Dwa lata później, w dość przypadkowych okolicznościach został zaszczycony możliwością towarzyszenia Cesarzowi w wizytacji ziemi Nildheimskiej. Tego dnia cesarski orszak wpadł w zasadzkę przygotowaną przez niedobitki armii Nildheimu i wspomagające ich deviria! Gwardia związała się nierówną walką, lecz mimo to powóz z Cesarzem został porwany i wspierani magią nildheimczycy zniknęli z nim w lesie. Jedyną osobą, która zdołała się przedrzeć był właśnie Thomas de Esculeas.

Kiedy wreszcie Gwardia dotarła do porwanego powozu, zastała tam Cesarza z dobytym mieczem, u jego kolan umierającego od wielu ciężkich ran de Esculeasa, a wokół ośmiu martwych Nildheimczyków.

Cesarz miał potem powiedzieć, że tamtego jednego dnia, raz tylko w swym życiu zachwiała się jego wiara w przyszły, potężny Kord, wtedy bowiem naprawdę był bliski śmierci. Ten młodzieniec poświęcił siebie, a z sobą swój ród dla przyszłości Cesarstwa. Bez niego Kord nie byłby tym, czym jest dziś.

Dla upamiętnienia odwagi i oddania młodego de Esculeas, od tamtej śmierci właśnie na jego zamku Cesarz dokonuje pasowania nowych rycerzy w Gwardii Cesarskiej. W zamku na co dzień rezyduje urzędnik cesarski i dogląda, by budowla zawsze prezentowała się równie dumnie i chwalebnie, jak jej młody właściciel.

Dominium czystości. Na południu regionu, wzdłuż początków Murii, i dalej na zachód, aż do Gór Diamentowych rozciągają się ziemie, które mieszkańcy Kordu zwą Dominium czystości. Te ziemie jako pierwsze, już w XI wieku zostały skarianizowane, a osobą, która jest symbolem tamtych dni jest św. Hamat, który całe życie spędził na tej ziemi i walczył wraz z jej mieszkańcami z wszelkimi deviria. Św. Hamat tak ukochał tą ziemię i jej mieszkańców, że po swej śmierci, dostąpieniu zbawiania i spotkaniu się z Jedynym uprosił go, by ten dał mu prawo powrotu na ziemię i walki o dusze ludzi. Jedyny w swej miłości zgodził się na prośby Hamata.

Dziś św. Hamat jest patronem tego regionu. Mówi się, że powraca, by wspierać mieszkańców w walce z deviria. Inkwizycja potwierdza, że te ziemie są dziś najczystszymi w całym Kordzie i prawdopodobnie w całym Dominium.

Alamadas i Jinetes. Alamadas i Jinetes to dwa miasta odległe od siebie zaledwie o pięćdziesiąt kilometrów, leżące na wschód od rzeki Gerry. Ich władcami są potomkowie dwóch braci rodu de Libro, Alamadasa i Jinetesa. Pomiędzy miastami od wieków toczy się wojna o wpływy i, co szczególnie ważne, uznanie Cesarza.

Oba nie są zbyt duże, mają po kilka tysięcy mieszkańców, lecz pod względem bogactwa, czy rozwoju są przykładem dla całego Kordu. Cesarz ukochał oba i co roku spędza w jednym z nich kilka dni. Mieszkańcy są najdumniejszymi osobami w całym Cesarstwie, lecz mają ku temu powody, bo przy każdej okazji władca Kordu wspomina o Alamadas i Jinetes dając je za przykład. Tam ziszczono mój sen o Cesarstwie, mówi.

Wyspy de Karrazone. Widziane z desek pokładu, wygląda na chaotyczną plątaninę domów i pałaców, stawianych bez szacunku dla porządku. Widziane z bliska, miasto robi oszałamiające wrażenie. Niewiele ostało się tu typowo kordyjskiego porządku, równo wytyczonych ulic czy sięgających ku niebu, lecz surowych budowli. W Haerte de Karrazone mieszają się wpływy wielu kultur i wielu narodów. Wciąż dominuje tu architektura cesarska, lecz wzbogacają ją wpływy miejscowe czy innych krajów Oceanu. Wciąż powszechne są motywy kwiatowe, lecz są obfitsze, częstsze, a nade wszystko oparte na roślinach nieznanych na kontynencie.

Wzdłuż brukowanych uliczek wznoszą się białe pałacyki z kolumnami, okolone wspaniałymi ogrodami, a obok nich kapiące od złota kościoły. Uliczkami mkną powozy z wytwornie odzianymi szlachcicami i cudownie pachnącymi, wystrojonymi szlachciankami. Rozmiłowani w swym bogactwie Kordyjczycy nie noszą nawet broni, a surowe zasady, wyznaczone przez Cesarza, traktują z pobłażliwością graniczącą ze zdradą stanu. Rozkochani w próżnych zabawach, z góry traktują nawet duchowieństwo, a katedra w Haerte de Karrazone rzadko kiedy jest wypełniona choćby w połowie.

Ich umiłowanie zabaw niestety, nie idzie w parze z szacunkiem dla innego człowieka. De Vendossa celują w okrucieństwie. Ich służba na lądzie oraz załogi ich okrętów są karane nawet za najbłahsze przewinienia. Miejscowa szlachta prześciga się w stosowaniu coraz wymyślniejszych tortur, a wymiana doświadczeń w tym temacie stała się wręcz miejscowym obyczajem towarzyskim.

Dawny Dor

Przez kaprys kartografów, a być może polityków, ten region nosi upokarzającą nazwę Dawny Dor. Za każdym razem kiedy ktoś spogląda na mapę widzi, że potężne niegdyś Imperium Doru skończyło swój żywot, a Doryjczycy nie znaczą już nic. To była pierwsza wojna de Calante i pierwsze ziemie, jakie przyłączył do Kordu. Wtedy jeszcze on nie był Cesarzem, a Kordu nie zwano Cesarstwem.

Do dziś jest to niespokojna ziemia. Raz na kilka lat jego mieszkańcy chwytają za broń, podjudzeni przez doryjskich patriotów, czy sprowokowani kolejnymi restrykcjami ze strony Kordu. Od lat Cesarstwo toczy tu walkę o wykorzenienie tradycji i kultury Doru, lecz zdaje się to niemożliwe. Mimo ponad pięćdziesięciu lat, które minęły od zajęcia tego regionu przez armię Cesarza, wciąż ci ludzie nie czują się Kordyjczykami. W lochach i piwnicach potomkowie dawnej szlachty przechowują zdjęte z rozkazu Wolfganga ozdoby przypominające o Dorii - obrazy, rzeźby i kosztowności. Lud dalej woli cierpieć srogie kary, niźli uczyć swe dzieci mówić po kordyjsku. Mimo zakazów cesarskich, dalej skrycie obchodzi się dawne święta i śpiewa pieśni o doryjskich bohaterach.

Do miasta Dor ciągną pielgrzymki z całego świata. Chyba tylko Dorhast, Ballar i Katedra Balla są uznawane za miejsca tak samo święte. Mieszkańcy Doru pokazują przybyszom miejsca odwiedzane przed wiekami przez Proroka, rzemieślnicy chwalą się, że to ich pradziadów Prorok uznał za najlepszych na świecie. Każdy ma tu do opowiedzenia historię sprzed ponad tysiąca pięciuset lat. Podróżnym imponują budynki Doru - wielkie, stawiane na modłę Rodiańską. Niestety, większość dawnych budowli nie przetrwała i została przebudowana zgodnie z wyznacznikami architektury Kordu. Ostały się tylko te, związane z karianizmem, kościoły i kapliczki. Szczególnie warte uwagi są Katedra Prawdy i Wiary, w katakumbach której spoczywają szczątki wielu najbliższych Prorokowi rycerzy, jak również świętych z późniejszych wieków oraz Brama Proroka - łuk, pod którym przejeżdżały wyruszające na wojnę armie krzyżowców. Łuk ozdobiony jest rzeźbami słońca i księżyca. Według legendy Prorok powróci z Valdoru, kiedy obie rzeźby zejdą się ze sobą. Szczególnie majestatyczny kompleks pałacowy Cesarzy Doru został zrównany z ziemią zaraz po zajęciu miasta.

Cesarz traktuje tę ziemię w szczególny sposób. Nie oddał jej żadnemu z Wielkich Rodów i wyznaczył tylko namiestnika, który sprawuje władzę w jego imieniu. Jest nim hrabia de Peruce, zwany Czarnym Sępem, znienawidzony przez miejscową ludność. Zarówno on, jak i jego zmarły siedem lat temu poprzednik pracowicie przemieniają starodoryjską ziemię w kordyjską prowincję. Narzucili prawa Cesarstwa, zmieniają wygląd ulic i budynków. Dawny Dor, a szczególnie jego stolica to miejsce, gdzie ściera się przeszłość i tradycja starożytnego Imperium z nowoczesnością i bezwzględnością Kordu. Uważny obserwator dostrzeże tylko pośród nowych budowli resztki i pozostałości Imperium Doru, jakieś zagubione symbole, znaki, czasem choć kształt fundamentów. Poza miastami jest podobnie, wystarczy, że wyjedziesz z miasta, rozejrzysz się po równinie i spojrzysz na majaczące na horyzoncie góry, poczujesz się jak w Dorii. Potem jednak ruszysz w drogę równym, szerokim kamiennym traktem, zatrzymasz się wieczorem w piętrowej, bogatej gospodzie, pełnej ludzi, kupców i wojskowych. Wtedy pojmiesz, że ta ziemia, choć broni się tak długo, w końcu będzie musiał się poddać Kordowi.

Dzwonnica Nowego Cesarstwa. W miejscu, w którym rozegrała się bitwa pomiędzy armią Kordu, a rycerstwem Doru, Cesarz ufundował największy na świecie monastyr. Jego mury obejmują całe pole bitwy i mają długość kilkudziesięciu kilometrów. Budowlę osobiście poświęcił Papież Magnus V. W swych słowach przyrównał do monastyru całe Dominium: „Całe Dominium z wszystkich stron otoczone jest przez siły pogan i demonów, a nasze granice są jak kamienne mury uświęconego monastyru, przez które próbują przedostać się siły Ciemności. Oby te mury nigdy nie musiały bronić mieszkańców przed najazdem sił Ciemności!" Cesarz dodał, że ta budowla będzie zawsze symbolem siły Dominium i z niej będzie płynęła siła do wszystkich prawych karian, którzy są na tyle odważni, by przekroczyć mury swej twierdzy i uderzyć na wroga. Kordyjczykom tej odwagi nigdy nie braknie.

Cesarz ufundował też dzwonnicę, a na jej szczycie kazał zamontować najwspanialszy zegar, symbol nowych czasów dla całego Dominium.

W monastyrze znajduje się wspaniała biblioteka, kształci się tu też niezliczona ilość mnichów i księży. Co roku, mimo zakazów Cesarza wokół murów płoną znicze i świece upamiętniające rycerzy Doru, którzy oddali tu życie w nierównej bitwie, ginąc w swej ostatniej szarży przeciw Kordyjskiej artylerii i muszkietom.

Pierwsze Podboje

Po tym, jak de Calante zajął Dor i został namaszczony przez Papieża Cesarzem, rozpoczęła się nowa era w historii Dominium. Cesarz spojrzał na północ i nakazał wymarsz swych wojsk. Zwycięstwa w pierwszych wojnach i bitwach przychodziły z trudem i były okupione licznymi stratami, lecz de Calante nie zmieniał swoich planów, wierząc, że w końcu jego armia nabierze takiej siły, że nikt już jej nie zagrozi. Nie pomylił się.

W pierwszych latach Cesarstwo podbiło dwa państwa. Po zakończeniu tych wojen zaczęto mówić o nieprzerwanym marszu na północ, a symbolem tej przemiany była zwycięska wojna z silnym, bogatym państwem Nildheim, które - choć starało się stawić silny opór - zostało przez Kord zmiażdżone.

Vastagnero. Vastagnero dawno już nie pamięta, kiedy padło ofiarą Kordu. Dziś jest to prowincja tak dalece kordyjska, że prości ludzie sami się poprawiają, gdy ktoś powie jakieś dziwne słowo, z narodowego języka jeszcze z czasów sprzed inwazji. Na krajobraz składają się gospodarne sioła otoczone polami uprawnymi. Jak okiem sięgnąć, równe pasy zaoranej ziemi, młyny, wiatraki, spichlerze. Wieśniacy kłaniają się w pas, zapraszają w progi, zamaszystym gestem, tak, jakby nigdy nie doświadczyli szlacheckiej samowoli. Nigdy byś nie pomyślał, że było to kiedyś suwerenne państwo.

A niegdyś Vastagnerończycy cieszyli się swobodą! Była to szczęśliwa kraina, nad którą nigdy nie panował król. Rządziła rada przedstawicieli najmożniejszych rodów, która zadecydowała o zniesieniu armii i rozebraniu murów obronnych wokół Magnos, największego miasta krainy. Nie chcieli, by samozwańczy pretendent do tronu opanował armię i stolicę, po czym zza murów narzucił innym swą wolę. Poza zagrożeniem wewnętrznym nie widzieli innego niebezpieczeństwa!

Uwierzysz, że ten mały kraik bez króla, armii i fortyfikacji, bez tradycji wojskowych i odpowiedniego uzbrojenia, stanął przeciwko Kordowi i walczył? Przeciwko Gwardii Cesarskiej powstała zbieranina chłopstwa, rybaków, mieszczan z włóczniami, kijami i procami, która powstrzymała Cesarza na całe trzy miesiące! Odpierali ataki konnicy, nie ustępowali po salwach z muszkietów, nacierali na stanowiska artylerii. Walczyli jak lwy. Cesarz miał później z uznaniem wyrazić się o ich waleczności i dawał swoim żołnierzom Vastagnerończyków za przykład. Gdyby ci ludzie mieli nowoczesną broń i prawdziwą armię, być może historia Kordu potoczyłaby się zupełnie inaczej. Dziś o tych ludziach mówi się, że najprostszych dowcipów nie łapią ale biją się za to jak szatany. Vastagnero to teraz ponownie spokojna kraina, pocięta traktami, dobrze zarządzana. Wsie są zadbane, a twarze ich mieszkańców szczere i przyjazne. Na polach żyto rośnie na wysokość człowieka, zaś zwierzęta chowają się jak nigdzie.

Magnos. Magnos już niedługo po inwazji stało się znaczącym portem Cesarstwa, a do kiesy rodu de Savierra, który rządzi miastem i niemalże połową całej prowincji, wpływają co roku tysiące kordinów. Magnos broni największa twierdza morska w Cesarstwie. To budowla zbudowana przed wiekami przez deviria. Nie wiadomo jak wyglądały te istoty, ale ich siedziba ma kształt ludzkiej głowy! Obmywana przez morskie fale przywodzi na myśl łeb zanurzonego po szyję kolosa. Zbudowano ją z kamieni obrobionych jakąś cudowną metodą tak, że chociaż żaden z nich nie jest regularny, wszystkie składają się w ściany niczym układanka. Jedynie na zewnątrz sterczą ostre krawędzie, przez co zdaje się, że twarz i głowa naszpikowane są gwoździami. Zadziwiające, że twierdza o tak fantastycznym kształcie tak dobrze pełni swoją rolę.

Las iglic. Ale fort Magnos to nie jedyny z cudów Vastagnero! Jadąc na północ, po przekroczeniu rzeki w miejscu, w którym znajduje się przeprawa promowa, odnajdziesz pozostałości po Rodianach. Jest to jedyny odkryty ślad ich obecności tak daleko na północy. Mowa o słynnym lesie iglic - pagórkowatym obszarze, na którym w nierównych odstępach stoją kolumny z ciemnego kamienia. Każda z iglic pokryta jest napisami w języku praprzodków, ale ich treść do dzisiaj nie została rozszyfrowana. Słupy są puste w środku i kiedy z północy wieją pierwsze jesienne wiatry, każdy z nich wydaje osobliwy dźwięk w tonacji innej niż pozostałe. Muzyka lasu słupów wprawia ziemię w drżenie i jeśli wierzyć miejscowym - każdego roku jest inna.

Dagard. Z Dagardem Kord wdał się w najdłuższą wojnę swej historii, która trwała niemal przez sześć lat. Mówi się, że Cesarz zaczynał już wątpić w sukces i powodzenie swego planu zbudowania potężnego Cesarstwa. Sytuacja była tak ciężka, że w końcu ugiął się pod namowami dowódców i poprosił o pomoc w rozwiązaniu problemu Karę. Jej rycerstwo nie mogło wyjść z zachwytu i pękało z dumy, a Cesarz w tamtych miesiącach był tak niezadowolony z przebiegu spraw, że ludzie z otoczenia zwyczajnie się go bali.

Dagard zdawało się być zwykłym pogańskim krajem, w rzeczywistości jednak okazało się potężnym królestwem, którego ziemie rozciągały się zarówno na powierzchni, jak i wie-

le kilometrów w głąb ziemi. O tym Cesarski Wywiad nie wiedział. Kiedy armia Kordu wkroczyła na te ziemie, z tysięcy jam i grot wychynęły dziesiątki tysięcy deviria. Rozpętało się piekło, które w krytycznym momencie przeniosło się aż na ziemie Kordu.

Pomoc Karyjskiego rycerstwa pozwoliła wypłenić deviria, a inżynierowie w końcu poradzili sobie zasypując i wysadzając tysiące jam i dziur, z których mogłyby wychylić się potwory. Księża rozpoczęli żmudną karianizację dzikiego ludu. Wszystko to trwało o wiele dłużej niż ktokolwiek mógł przypuszczać.

Dziś Dagard to wspaniała, bogata ziemia zamieszkana przez prostych ludzi, którzy po przejściu na karianizm i uwolnieniu się z niewoli demonów stali się wiernymi obywatelami Cesarstwa.

Nowe Ziemie

Nowe ziemie rozciągają się na północ od Dagard. Pierwszą z podbitych krain było królestwo Nildheim, potem nastąpił już nieprzerwany marsz armii Kordu. Te ziemie są teraz w nieustannej przebudowie i są symbolem potęgi Kordu – trzeba odwiedzić jedną z nich raz do roku, by zobaczyć jak bardzo się zmienia i upodabnia do regionu Starego Kordu.

Trupi Las. Przed wiekami Trupim Lasem rządziła cisza. Nawróceni poganie opowiadają, że spróchniałe i zgniłe za życia drzewa są wydrążone, a pod nimi rozciągają się tunele wiodące wprost do piekieł. W dziuplach mieszkają złe duchy, pod kamieniami czają się plugawe, podobne do wielonogich robaków demony. Trupim Lasem rządzi nienawiść i żądza zemsty. W cieniu jego drzew skryły się pozostałości armii nildheimskiej, ogarnięte rozpaczą niedobitki z przegranych bitew i uciekinierzy ze zdobytego Nildu. W zamian za bezpieczeństwo całkowicie oddali się demonicznym władcom i stali się ich niewolnikami. Biedacy, żyją w tych lasach od dwóch dziesięcioleci i zupełnie nie widzą, że Nildheimczycy są szczęśliwymi mieszkańcami bogatego Kordu! Zdarza się, że pod osłoną nocy niespodziewanie wychynie zza drzew oddział jeźdźców na czarnych rumakach. Tej samej nocy w płomieniach staje kordyjska wieś lub czarni jeźdźcy przegalopują przez środek miasta pozostawiając za sobą dziesiątki zabitych. Osadnicy opowiadają historie o czarnoksiężnikach, którzy przybywają do Trupiego lasu z dalekich stron, by studiować demonologię i o zapomnianej Rodiańskiej Katedrze, której szczyty ktoś widział ponad koronami drzew zanim zmuszony był uciekać przed potworami.

Wschodnie Rubieże

Na wschód od pasma Gór Kamiennych rozciągają się połacie ziemi zwanej Wschodnimi Rubieżami. Zajęcie tych ziem, było dla Cesarza jedną z trudniejszych decyzji – wiadomo było, że są to tereny biedne i dzikie, a przeprawianie armii przez górskie pasmo nastręczy wielu kłopotów.

W końcu jednak decyzja musiała zapaść i przez kolejne lata z uporem i konsekwencją słano na wschód kolejne oddziały i powoli karianizowano te ziemie.



Cesarz Wolfgang de Calante [rys. T.J]

Góry Kamienne. Dziś Góry Kamienne są najbardziej zmienionym przez człowieka pasmem szczytów. Lata kampanii wschodniej zmusiły cesarskich inżynierów i budowniczych do osiągnięcia szczytów możliwości człowieka i dokonania rzeczy, o których stworzenie w innych częściach Dominium podejrzewano by tylko Valdor. Najsłynniejszymi dziełami są tu Dolina Sokołów oraz dolina Potęgi, most nad Rozpadliną Ciemności, a także miasto Ference, przed laty zwane też Pierwszym Przyczółkiem. Wszystkie powstały, by ułatwić przemarsz armii Kordu i transport zaopatrzenia i są prawdziwymi perłami w dziedzinie budownictwa całego Dominium.

Góry Kamienne słyną też z niezwykłych wodospadów, które tworzą się na północy, na wodach rzeki Larak.

Kalertina. To – jak mawiają w Kordzie – najbardziej śmiertelny obszar ziemi znany człowiekowi. Rozciąga się na północ od Dzikich Borów, jest zamieszkana przez setki gatunków deviria i wszelkiej maści demonów. Wydaje się, że Kord nigdy nie zmieni jej w przyjazną człowiekowi, lecz Cesarz już nie raz zdołał zadziwić świat. Wiadomo, że pustynia kryje ruiny Rodiańskich budowli, co dla de Calante może być wystarczającym powodem, by ujarzmić tą ziemię – jak wiadomo, na ziemiach Kordu nie ma niemal żadnych pozostałości tej antycznej kultury. Pustynia kryje pod swymi piaskami ponoć całe miasta, zupełnie nienaruszone przez czas, a jedynie przysypane grubą warstwą piasku...

Dzikie Bory. Rozciągają się na północ od Dawnego Doru, są zamieszkane przez najstarsze i najbardziej dzikie gatunki deviria, także te, spotykane w lasach Matry, jak i wiele innych. Wojska Cesarza konsekwentnie walczą o te ziemie, a kapłani od lat starają się nawrócić żyjących tam barbarzyńców na karianizm. Ilość wspaniałego drewna i dostęp do dorzecza Murii są wystarczającym powodem, by pchać kolejne oddziały wojsk, a wraz z nimi ludzi Inkwizycji i zastępy księży. Mimo że na terenie Dzikich Borów wciąż trwają walki i można podejrzewać, że oczyszczenie ich z deviria zajmie jeszcze wiele lat. Cesarz już zarządził budowę szerokich traktów łączących port Visanto z tą okolicą. Póki co ruszyło tam masę ludzi, którzy walczą z deviria i trwa tam wojna podjazdowa, Cesarz zresztą chętnie płaci najemnikom wszelkiej maści spore sumy kordinów, jeśli zgodzą się służyć w wojnie w Dzikich Borach. W małym mieście Stoza, na południu Gór Kamiennych rezydują cesarscy urzędnicy i wojskowi nadzorujący formowanie oddziałów ochotników, którzy ruszają w głąb Dzikich Borów. Kontrakty z najemnikami podpisywane są na miesiąc i są warte – zależnie od człowieka i jego doświadczenia w boju od 20, nawet do 100 kordinów za miesiąc służby.

Miasta Kordu

Na terenie Cesarstwa leży około dwudziestu wielkich miast, z których każde liczy ponad dwieście tysięcy mieszkańców! Wśród nich są tak słynne metropolie jak stolica Kordu - Grande, czy port Dominante, które mają około miliona mieszkańców! Obok nich jest tu około trzydziestu miast o ludności powyżej stu tysięcy mieszkańców, zaś mniejszych miast, liczących kilkadziesiąt tysięcy mieszkańców jest sporo powyżej steki. Ludność Kordu chlubi się swymi metropolia-

mi, stąd tak wiele tych największych miast, w których każdy chce mieszkać.

Grande. Stolica Kordu odbiera pewność siebie nawet posłom z Kartiny. Jej wieże widać z wielu kilometrów, choć prawdziwy majestat ukazuje dopiero z bliska – przez dwanaście bram miejskich, wykutych w wysokich na czterdzieści metrów murach obronnych, płynie szeroki strumień ludzi, koni i wozów. Do stolicy Kordu suną rozmodleni pielgrzymi, galopują konni posłańcy, maszerują oddziały piechoty, toczą się karawany kupców z dalekich stron. Wszystkie drogi prowadzą do Grande, rzekłbyś. Cóż, to nieprawda! Wszystkie drogi wychodzą z Grande!

Jeśli odwiedzisz stolicę Cesarstwa i spotkasz cudzoziemca twierdzącego, że widział każdy zaułek miasta, możesz go śmiało wyzwać od kłamców. Na to by poznać wszystkie ulice i place Grande nie starczy człowiekowi życia! A są przecież i dzielnice, do których wstęp jest zakazany!

Najważniejszą z nich jest Dzielnica Tronowa, leżąca na wzgórzu wokół którego rozłożyło się miasto. W pogodne dni nie sposób ku niej spojrzeć, bo odbijające się od złotych dachów pałaców, kościołów i gmachów cesarskich promienie słońca zupełnie oślepiają. Dzielnicę Tronową otacza wysoki mur, a prowadzą do niej raptem dwie bramy, strzeżone przez Gwardię Cesarską. Strażnicy wpuszczają tylko tych, którzy mają ważny powód, by odwiedzić otoczenie Cesarza. Oprócz służby oraz I Pułku Gwardii Cesarskiej, przebywają tu jedynie przedstawiciele Wielkich Rodów, garść urzędników cesarskich, najwyżsi dostojnicy Kościoła, dyplomaci, zwierzchnicy Cesarskiej Służby Wywiadowczej oraz oficerowie Wielkiej Armii. Oczywiście, mieszka tam również sam Wolfgang de Calante.

Drugą ze słynnych dzielnic, jest Dzielnica Ołtarna. Ona również przypomina twierdzę, a od reszty miasta oddzielają ją podobnie wysokie mury. Jej centralnym punktem jest wielki plac, który bez przerwy przemierzają tłumy księży, akolitów, mnichów i badaczy. Okalają go budynki najstarszej w Kordzie akademii, gdzie pod surowym okiem swych nauczycieli kształcą się nowicjusze. Przy placu stoją także zabudowania Nowicjatu Krzewicieli, gdzie wstępne szkolenia przechodzą kandydaci na rycerzy zakonnych oraz Biblioteki Słowa Prawdziwego. Jest tam i Kościół Cudu Jedynego, ustępujący przepychem mało której budowli na świecie.

W Dzielnicy znajduje się także Plac Środka Świata, a na nim stoi Cesarska Katedra, ufundowana przez de Calante po tym, jak został namaszczony przez Papieża. Mówi się, że mieści tysiąc wiernych. Jej akustyka sprawia, że głos kaznodziei słyszany jest na całym placu, a muzyka gigantycznych organów nawet dalej. Trzy wieże Katedry śmiało celują ku niebu, a światło słoneczne, wpadające przez witraże, zmienia jej mroczne wnętrze w bramę do niebios. Kapiący od złota ołtarz, dziesiątki kapliczek wzdłuż bocznych naw, setki rzeźb świętych i wotów wywołują podziw, ale nade wszystko przytłacza przestrzeń nad twoją głową. Wierzę w to, że są ludzie, którzy nigdy nie widzieli malowideł na suficie Katedry. Po prostu trudno jest tam zdobyć się na śmiałość zadarcia głowy. Gdy Inkwizycja rozpala na Placu Środka Świata stos ze szczególnie zuchwałym heretykiem, wszystkie witraże zabarwiają się na kolor krwi, a oczy gargulców lśnią purpurą.

Dzielnica Ołtarna oraz Dzielnica Tronowa to największe cuda Grande, ale nie jedyny powód, dla którego przybywają tu codziennie tysiące ludzi. Na ogromnym, kwadratowym rynku Grande, naprzeciw strzelistego gmachu ratusza, wznosi się masywna forteca Perłowej Lilii. To największy ze wszystkich banków rodu de Khranchez, ustępujący nawet macierzystemu bankowi w La Ohla. Obok wznosi się monumentalne, ocienione kolumnami wejście do Teatru Cesarskiego, gdzie występują najlepsze trupy teatralne w kraju, a obejrzenie spektaklu kosztuje ponad sto kordinów. Przed Szmaragdową Fontanną wznosi się gmach Cesarskiej Galerii, a tuż obok niego stoi pierwsza w Kordzie Cesarska Akademia.

Wierz mi, okolice rynku Grande nie są miejscem dla zwykłego człowieka. Gdy człowiek zapragnie tańszej, lecz równie wyszukanej rozrywki, odwiedzi Amfiteatr Cesarski, gdzie wystawiane są komedie lub odbywają się walki gladiatorskie. Gdy ma ochotę na dobre towarzystwo, rusza do Dzielnicy Śpiewu, gdzie znajduje się bez liku tawern, tancbud, kasyn i zamtuzów. Jeśli szuka jakiegoś towaru, udaje się do Dzielnicy Cechów! Targowiska? W Grande są cztery i jeszcze jedno za murami miejskimi, gdzie handluje się końmi i bydłem... Warto znaleźć sobie przewodnika, nim człowiek ruszy na wędrówkę po stolicy. Czy są tu przewodnicy? Będzie ich dobry tysiąc ludzi...

Libros. Wielu myśli, że po tym, jak ujrzało Grande, żadne inne miasto kordyjskie już ich nie zachwyci. To okrutna pomyłka – bo podobnie wspaniałych miast jest w Kordzie bez liku. Jednym z nich jest Libros, kolejna metropolia położona dwieście kilometrów na południe od Grande.

Gdyby chcieć ruszyć z Grande, wbrew pozorom nic czeka człowieka długa podróż. Starczy, że wręczy dwa kordiny przewoźnikowi w rzecznym porcie pod Grande i wejdzie na barkę. Dwa dni później przybijesz do kamiennego nabrzeża jednej z wielu przystani Libros!

Miasto założono w miejscu rozwidlenia Murii gdzie wody odcinają dziesiątki mniejszych i większych wysp, na których swego czasu wyrosło kilka ubogich miasteczek. Nie miały one żadnego znaczenia aż do czasu, kiedy Kord wzrósł na tyle, że przewóz towarów z południa na północ kraju stał się trudny i trzeba było silnego portu rzecznego na południu. Na wyspach powstały pierwsze przystanie, przy nich magazyny, dźwigi, tawerny i koszary. Niebawem ruszyły z nich pierwsze głęboko zanurzone barki, wiozące towary, a także wojsko oraz zaopatrzenie na północny front. Potem ktoś uświadomił sobie, że baza powinna mieć własną świątynię, a najlepiej katedrę i tak rozpoczęła się kariera miasta Libros. W ciągu kilkudziesięciu lat przeszło ono drogę od prowincjonalnej osady, przez główną bazę przeładunkową Armii Cesarskiej, aż po spore miasto handlowe, położone na kilku wyspach.

Przez kolejne lata rzekę w wielu miejscach uregulowano i pogłębiono, przekopano również kilka kanałów łączących ją z innymi ciekami wodnymi. Sieć dróg wodnych w Kordzie z roku na rok staje się coraz bardziej rozległa i niebawem prawdą stanie się porzekadło, że z Libros i do piekła dotrzesz po wodzie.

Metropolia rozrasta się z roku na rok, do tej pory zajmując siedem większych i dwadzieścia mniejszych wysepek, połączonych skomplikowanymi mostami. Ja sam nie miałem po-

Mówi się, że gdy delegacja rodów książęcych jednej z podbitych prowincji przybyła do Cesarza, by zaoferować mu warunki traktatu pokojowego, ten wybuchnął gromkim śmiechem. „Przekroczyłem wasze granice, zdobyłem wasze twierdze i rozniosłem wam armię" oznajmił. „To była czwarta wielka armia, która stanęła mi na drodze w ciągu ostatnich pięciu lat, a którą moje wojska zmiotły z powierzchni ziemi w jednej bitwie! Panowie! Czy nie rozumiecie, że ludy Dominium dzielą się już tylko na Kordyjczyków i na tych, którzy nimi wkrótce zostaną?"

Były to ostatnie negocjacje pokojowe, w których Cesarz uczestniczył osobiście. Dziś wyznacza do tych celów swych dyplomatów. Jedyne, co Cesarza interesuje to bezwarunkowa kapitulacja przeciwnika. Wtedy, przed laty broniący się desperacko mieszkańcy prowincji przedłużyli niepodległość swej ojczyzny o trzy dni.

I w końcu zostali Kordyjczykami, a jakże.

jęcia, czym jest kunszt inżynierski, póki nie ujrzałem niektórych z nich. Z dala wydają się delikatne i misterne, wsparte jedynie na wąskich słupach, cienkich niczym pajęcze nogi, a przecież bez trudu utrzymują ciężar hufców ciężkiej kawalerii. Co więcej, niektóre z nich można unieść w górę, by w ten sposób przepuścić płynące dołem statki! Wspaniałe mosty zwodzone zaprojektowali budowniczowie z genialnego rodu de Burhardd. W zamian za ich wykonanie otrzymali trzy największe wyspy Libros. Pozostałe wysepki to własność rodu de Verras, który władał tymi ziemiami od niepamiętnych czasów. De Verras zbili gigantyczną fortunę, organizując transporty dla wojska i pośrednicząc w handlu. Rzecz jasna, zapałali nienawiścią do de Burharddów, i nie uznali ich praw do rzecznych wysp.

Libros to cudowne miejsce. Wąziutkie, brukowane uliczki wiją się między kamienicami, w przystaniach stukają o siebie burty łodzi, a nad targowiskami unosi się gwar wielojęzycznych pokrzykiwań. Piesi i konni spieszą wzdłuż mostów, baszty strażnicze okrzykują nowe statki, słychać hurkot przetaczanych beczek i skrzypienie dźwigów. Gdy nadchodzi zmierzch i handel się kończy, miasto nadal pozostaje jasne. Światło bije z okien tawern i zamtuzów, migoczą płomyki latarni ulicznych i lamp, trzymanych przez strażników, płoną ognie na wieżach strażniczych, odbite przez toń rzeki. Białe ściany kamienic i lśniące łuki mostów przenoszą blask dalej, przez co ciemności w Libros nie zapadają aż do późnej nocy. Gdy w nocy spojrzysz ku Libros ze szczytu wieży katedralnej w Grande, ujrzysz srebrzystą łunę. Pojmiesz dlaczego Libros czasem zwane jest Srebrnym Miastem.



„Tropiciel", okręt kordyjskiej marynarki [rys. RG]

Dominante. Od niepamiętnych czasów był to ważny port, rywalizujący z La Ohla i La Garra, prawdziwego jednak znaczenia nabrał podczas rządów Wolfganga de Calante, który ustanowił go główną bazą Cesarskiej Marynarki Wojennej. By zabezpieczyć swe okręty przed furią morza, a przy tym maksymalnie wydłużyć przystań, Cesarz nakazał usypać sztuczną groblę, mierzącą sobie osiem kilometrów długości, i wznieść na niej największy na świecie falochron. Falochron, z którego co pół mili wybija się baszta najeżona działami, połączył z lądem wyspę Tissano, na której wznosi się rodowy zamek de Lantess. Na grobli, prócz falochronu, wybudowano także drogę, magazyny z zaopatrzeniem dla okrętów marynarki wojennej oraz pomosty, przy których mogą kotwiczyć na krótki remont małe jednostki.

Oprócz falochronu, który nazwano Morskim Zamkiem, Cesarz wybudował w mieście ogromną stocznię, w której co roku woduje się kilka nowych liniowców, oraz Akademię Morską, gdzie kształcą się przyszli oficerowie marynarki. O niezwykłości miasta stanowi jednak zabudowa ulic. Cesarz, wiedząc, że Dominante będzie wizytówką Kordu na świat, nakazał nie szczędzić pieniędzy na jego rozbudowę. Kościoły w Dominante kapią od złota, rynki brukowane są białym kamieniem, a przechodniów odurzają zapachy z egzotycznych ogrodów. Główne ulice miasta po prostu przytłaczają swym pięknem. Dość powiedzieć, że kamieniczki, w których tu mieszkają zwykli kupcy, w innych rejonach Kordu uznane zostałyby za rezydencje godne Wielkich Rodów.

Port Dominante zawsze pełen jest statków ze wszystkich krajów Dominium, a sami Kordyjczycy giną wprost w tłumie przybyszów. Dziwnym trafem oprócz cudzoziemców miasto przyciąga do siebie również nieszczęścia. Trzy lata temu ludność przetrzebiona została przez epidemię dziwnej choroby, najprawdopodobniej przywleczoną przez załogi statków matrańskich. Rok temu w Dominante uderzył potworny sztorm, który zniszczył połowę stojących w porcie statków, magazyny na głównym nabrzeżu, a także nakruszył część fortyfikacji zamku na wyspie Tissano. Dzwony katedry w Dominante z tygodnia na tydzień uderzają coraz głośniej, a do miejscowej siedziby Inkwizycji, zwanej Czarną Fortecą, ściągają coraz to nowi Inkwizytorzy.

Krążyła kiedyś po Cesarstwie butna, złowroga pieśń, którą zwano „Zdeptany Kwiat". Ludzie obawiali się jej śpiewać, a nawet słuchać. Mówiono, że przynosi nieszczęście, a śpiewali ją tylko ci, którym już na niczym nie zależało - desperaci, skłóceni z Cesarstwem i czekający na własną śmierć, lub podchmielone młodziki, podniecone jej złowieszczą sławą. W krótkich, lecz gwałtownych słowach opisywała śmierć garstki dumnych, nieugiętych rycerzy w walce z wszechpotężną hordą sił wielkiego wroga. Jej drapieżny refren w magiczny sposób wabił słuchaczy i starczyło zanucić go w karczmie, by pieśń podejmować zaczynali coraz to kolejni i kolejni.

Nic dziwnego, że Inkwizycja zakazała śpiewania „Zdeptanego Kwiatu". Jej treść zbyt mocno przypominała ostatnią walkę Lotosu. Zbyt mocno drażniła stare wspomnienia. Za bardzo nakłaniała do potajemnych szeptów. O czym? Na pewno słyszałeś, panie, o de Murino? O bandzie tych przeklętych buntowników, którzy nazywają siebie ocalałymi z pogromu rodu, teraz dążą do zemsty na Cesarzu? Podburzają pokonane przez nas narody, organizują zamachy na naszych wodzów, sieją kłamstwa i oszczerstwa!

Jeśli kiedykolwiek usłyszysz tą pieśń, panie, nie słuchaj jej. Nie dobywaj też rapiera, by przekłuć najgłośniej śpiewającego. Opuść tawernę i jak najszybciej powiadom Inkwizycję. Heretyk nie zasłużył na łatwą śmierć.

Wyspy Eskryjskie

Eskria to największa wyspa archipelagu, na który składa się ponad 200 wysp i wysepek. Na całej rozciągłości pokryta jest wzgórzami i górami, wśród których znajdują się wygasłe i uśpione wulkany. Najwyższy z nich jest wysoki na przeszło trzy kilometry ponad poziom morza. Rolnictwo nigdy nie było podstawowym źródłem utrzymania Eskryjczyków i zachowali oni w swojej ojczyźnie wiele starych lasów. Pozyskiwane z nich drewno służy do budowy znakomitych statków. Na obrzeżach wyspy i w głębi lądu duże miasta posiadają potężne fortyfikacje. Niemal wszystkie duże miasta to miasta portowe. Drogi pomiędzy nimi nie są zbyt dobrze utrzymane, a fundusze lokuje się w znacznie popularniejszy transport morski. Próżno tu szukać wygodnych gościńców i zajazdów. Chociaż kopalnie i lasy są istotnym źródłem dochodów królestwa, bogactwo w Eskrii bierze się z handlu w miastach. Stocznie archipelagu produkują prawdopodobnie najlepsze statki i okręty na świecie, być może tylko szkutnicy z Kartiny mogą równać się w tej sztuce. Statki tutejszych kupców pojawiają się na wszystkich akwenach Dominium i zawsze są bardzo dobrze chronione. W obliczu wojny z Kordem i Państwem Papieskim flota wojenna otrzymała specjalne rozkazy i eskorta konwojów kupieckich została wzmocniona.

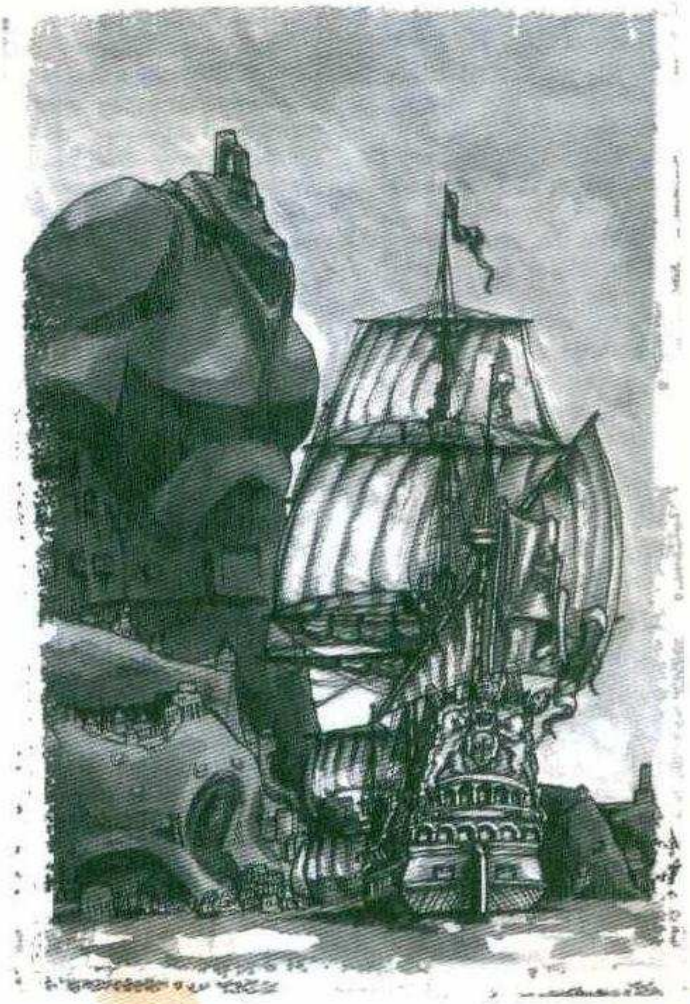
Eskryjczycy są od wieków związani z żeglugą. Mówi się, że zmuszają wiatr, by wiał z pożądanej strony. Nazywają się dziećmi morza i powtarzają, że choć żywioł ich nie rozpieszcza to i tak traktuje lepiej niż innych. W odpowiedzi na trudy życia i zagrożenie płynące z oceanu mają w zanadrzu wesołość i brawurę. Są twardzi, zadziorni i wręcz bezczelni. Wolą działać, niż mówić. Lubią ryzyko, a kiedy trzeba zdecydować się na trudne przedsięwzięcie nie wahają się. Eskryjczyk woli żałować, że coś zrobił, niż, że czegoś nie zrobił.

Różnice pomiędzy szlachtą a bogatym mieszczaństwem zatarły się. Handel nie jest uważany za dyshonor dla arystokracji. Rodziny szlacheckie łączą się w potężne spółki handlowe, zarządzane często przez zdolnych ludzi niższego stanu. Przedsięwzięcia te przynoszą ogromne dochody z handlu międzynarodowego. Wystarczająco bogaci kupcy, mają swój udział w rządach w państwie. Syn mieszczanina może nawet zostać oficerem, jeśli stać go na utrzymanie dziecka w akademii i kadet jest wystarczająco zdolny. Często marynarz, który dorobił się sporej sumki na pryzowym, opłaca swą naukę w akademii aby w przyszłości zdobyć szlify oficerskie. Nobilitacje oficerów niższego stanu, którzy wsławili się w walce nie są znów takie rzadkie.

Odważni eskryjscy żeglarze zapuszczają się nawet na bezkresne tonie Wielkiego Oceanu. Rejsy na zachód służą zarówno pogłębieniu wiedzy o tamtych rejonach, jak i handlowi z tubylcami. Towary z Valdoru są cenione w całym Dominium, ale obrót nimi jest zabroniony. W powszechnym mniemaniu uważane są za magiczne, ale tylko niewielka ich część rzeczywiście jest zaklęta i trafia tylko do właściwych odbiorców - ludzi, którzy zdają sobie sprawę z ich przeznaczenia. Eskryjskie praktyki stały się przyczyną wojny z Kartiną, ponieważ Papież surowo zabrania handlu przedmiotami pochodzącymi z Valdoru.

Eskria jest jedynym państwem na świecie, które w tak dużym stopniu wspiera swych kupców militarnie. Jeśli jakiś port w mało znaczącym kraju blokuje dostęp lub co gorsza aresztuje statki wyspiarzy, król nie waha się użyć siły. Jeżeli nie na handlu, wyspiarze zarabiają na „rekwizycji". Biorą wtedy zakładników, aby uniknąć podobnych problemów w przyszłości. Tej metody używają też aby wymusić spłatę długów. Dla Eskryjskiej fregaty rejs, wysadzenie desantu na brzegu i napad na dworek szlachecki lub odebranie zakładnika od szpiega czy najemnika to świetny trening. A dla kraju zysk.

Kiedyś Wyspy były luźnym związkiem, konkurującym o łowiska, pastwiska i rynki zbytu. Okupacja Kordyjska nauczyła je jedności. Wrogowie udowodnili Eskryjczykom, że podzieleni nie zachowają niepodległości. Dziś są wolni i połączeni pod jednym berłem. Ofiarnie walczą o zachowanie niezawisłości. Toczą nieustającą wojnę zarówno z Cesarzem jak i z Papieżem i jak na razie, dalecy są od klęski. Kordyjczyków traktują jak diabły wcielone i toczą z nimi świętą wojnę.



Eskryjscy żeglarze u wybrzeży Valdoru [rys. RCJ]

Inne kraje Półwyspu Pazura

Della

Della leży w samym centrum Półwyspu Pazura. Sąsiaduje z Eliarem, Nordią, Ragadą i Vermerem, zaś we wschodniej części góruje nad nią bardańskie pasmo gór Dervah, przechodzące w łagodne pogórze. Ziemie we wschodnich prowincjach kraju należą do najgorszych gruntów uprawnych na całym Półwyspie i chyba tylko w Nordii gleby są bardziej jałowe. Jak okiem sięgnąć ciągną się tu więc pastwiska, a pośród nich rozrzucone są wioski, folwarki i skromne miasta. Stolica kraju jest niewiele większa niż przeciętne miasto w Cynazji. Na szczęście dla podróżnych, mieszkańcy Delli lubią wygody i przy drogach stoi sporo zajazdów - czystych i tanich. Nie ma chyba drugiego kraju w Dominium, w którym tyle by się jadło i piło. Dellijskie piwo ustępuje tylko bardańskiemu, gorzałki zaś są bezkonkurencyjne. Największe posiadłości ziemskie mają własne gorzelnie i produkowane w nich wódki biorą nazwę od nazwiska właściciela albo nazwy jego rodowego majątku.

To najbardziej odporne na zmiany w regionie państwo, bardziej nawet uparte i zamknięte na postęp niż Eliar. Wydaje się, że Della nie zmieniła się od stu, może nawet dwustu lat. Zawsze była krainą zapalczywej szlachty, w której człowiek bez herbu nie miał nic do gadania, a za tradycyjny argument w sporze uważany był zbrojny napad. Szlachta za rzecz najważniejszą ma ziemię, która jest dla nich jedyną oznaką wysokiego urodzenia. Mieszkańcy tej ziemi od wieków słyną z gorących głów, mówi się o nich, że są pozbawieni rozsądku i gotowi bić o najmniejszą nawet zniewagę. Uważa się ich za ludzi małostkowych, egoistów dbających tylko o własne interesy, choć to akurat nie zawsze okazuje się prawdą, bo choć, podobnie do swych sąsiadów - Bardańczyków - biją się między sobą zaciekle, to wykazują szlachetną zdolność jednoczenia się przeciw zagrożeniu z zewnątrz. Zapominają wówczas o animozjach i jeden za drugiego gotowi są wskoczyć w ogień.

Rzemieślnicy, którzy mogliby wpłynąć na rozwój kraju, nie dorównują konkurencji zza granic, na szczęście panuje tu przekonanie, że wszystko co pochodzi spoza kraju jest gorsze. Handel międzynarodowy ograniczony jest więc do minimum. Della nigdy nie była państwem zamożnym. Niegospodarne rządy wielokrotnie doprowadzały do kryzysu i jedynym remedium, jakie byli wtedy w stanie wymyślić mieszkańcy okazywała się wojna. Nie było takiego półwiecza w dziejach Półwyspu Pazura, by Della nie prowadziła z kimś wojny. Nie zawsze były to krwawe konflikty, często kończyło się tylko na przygranicznych potyczkach i rajdach. Sąsiedzi przez wieki nauczyli się, że w miarę rozwoju wojny, szlachta tego kraju nabiera coraz więcej wigoru. Dziś nie reagują na drobne zaczepki i starają się wszystkie konflikty łagodzić na drodze dyplomacji.

Eliar

Już od początku istnienia Eliaru mieszkańcy tego kraju dawali sąsiadom do zrozumienia, że są lepsi od nich pod każdym względem. Wraz z upadkiem Imperium Doru na Półwyspie Pazura zapanował chaos - królowie ogłaszali swoją niezależność i starali się umacniać własne wpływy. Podobnie postępował Harlan I, ówczesny władca Eliaru. Kiedy wiadomość o śmierci ostatniego cesarza dotarła na Półwysep Pazura w stolicy Eliaru, Rovannie, kotwiczyła Flota Zachodnia, przygotowana do działań na wodach Valdoru. Pod pretekstem pomocy Kartinie, która toczyła wówczas wojnę z Eskrią, Harlan przejął dowodzenie nad flotą, gwarantując sobie nie tylko dominację na morzu, ale i wdzięczność Papieża. Od tamtego czasu, niemalże nieprzerwanie, Eliar włada Morzem Białym i pozostaje jedną z największych lądowych potęg militarnych na Półwyspie.

Ten rozległy kraj swe bogactwo i znaczenie zawdzięcza długiej linii brzegowej oraz urodzajnej ziemi. Przed wiekami w Eliarze osiedliła się większość „cesarskiej części" krucjaty, czyli rycerzy podległych cesarskiemu synowi. Rycerskie tradycje były tu kultywowane od początku i do dzisiaj utrzymał się tu podział na dorów, czyli pyszną szlachtę oraz miejscowych, niższe stany. Prowincjami Eliaru rządzą świadomi tradycji, dumni i zapalczywi ludzie, dla których Kartina to kraj papieskich gryzipiórków, Nordia to ziemia przeklętego pomiotu demonów, a Cynazję zamieszkują baby.

Stolica kraju, Rovanna to miasto stare i umierające. W omszałych, ciężkich murach mieszkają ludzie zniewoleni przez własną pychę i lęk przed zmianami jakie dosięgły Dominium. Mieszkańcy stolicy dostrzegają, że świat pędzi do przodu, lecz boją się tych zmian i wszystkiego co one niosą. Są przerażeni, choć wstydzą się do tego przyznać. Do Eliarczyków powoli dociera, że przegapili swą szansę i czeka ich los podobny do losu Dorii. Papiescy wysłannicy robią co mogą, by podźwignąć ten naród i wykorzystać do wojny z Ciemnością, uczą, pokazują nowinki, wskazują na niebezpieczeństwo nadciągające z Valdoru. Wszystko jednak na próżno. Eliar przypomina rozkapryszone dziecko, obrażone na cały świat.

Obecnie krajem rządzi Harlan VII, król o sercu wojownika i wielkich aspiracjach, ale ograniczonej władzy. Rozdawane szlachcie w ciągu wieków przywileje gwarantowały jedność państwa i służyły podtrzymaniu roli armii, ale ograniczały władzę królewską. Dumni eliarscy panowie pochłonięci są niekończącymi się sporami wewnętrznymi, procesami o ziemię oraz prawa do tytułów. Każdy z nich jest feudalnym panem, opiekującym się własną prowincją i zbierającym swoich wasali na wojnę tylko na prośbę króla. Ponieważ to na nich polega organizacja armii, król ma związane ręce. Liczne wojska strzegą prywatnych ziem, albo siedzą w koszarach i nie ma sposobu, by dało się je wykorzystać politycznie lub militarnie. Eliar prowadzi obecnie wojnę z Dellą, lecz jest to raczej seria rajdów i potyczek niż prawdziwa kampania. Gdyby w wojnę dało się zaangażować nie tylko siły wschodnich prowincji, konflikt skończyłby się już dawno temu.

Niemoc państwa podtrzymuje Cynazja, chociaż niewiele osób zdaje sobie sprawę z siły intryg tego małego kraiku. Cynazyjczycy podsycają spory i niesnaski i pozwalają paść się dumie Eliarczyków do woli. Uważani za zniewieściałych i nie wartych uwagi pokornie potakują, kierując uwagę możnowładców Eliaru z dala od swoich granic. Mniej pokorna jest Nordia, łakomy kąsek, tyle że nie do ugryzienia. Udowodniły to liczne na przestrzeni wieków wojny. Postawa Nordii prowokowała Eliar nie raz, armie ruszały na północ i zatrzymywały się na Milczących Górach. Zamknięci w swych twierdzach Nordyjczycy spokojnie czekali aż dumni rycerze spokornieją, ochłoną trochę i poirytowani rozjadą się do swoich domen, zabierając uzbrojonych chłopów na żniwa. Ta militarna potęga nigdy nie nauczyła się cierpliwości i nie zna słowa „oblężenie".

Folhord

Ta ponura, wypłukana deszczem kraina leżąca na południu Półwyspu Pazura wywołuje u wszystkich podróżnych nastrój przygnębienia. Nad Folhordem albo zalega mgła, albo pada deszcz. Nie ma tu innej pogody. Ziemia jest rozmokła i gliniasta - kopyta końskie grzęzną w niej, a wiosną i wczesną jesienią nie ma nawet co marzyć o podróżowaniu przez księstwo powozem. Ani wiosenne mżawki, ani jesienne mgły nie są w stanie ukryć brzydoty przemysłowego krajobrazu, pełnego kopalń i manufaktur. Śnieg spada tu osobliwie ciemny, nie wiadomo czy za sprawą dymów hut i dymarek, wszechobecnych w Folhordzie, czy z winy jakiegoś starożytnego przekleństwa, sprawiającego, że księstwo nigdy nie będzie piękne.

Folhordczycy są ludźmi prostymi, nawykłymi do ciężkiej pracy w kopalniach żelaza i wykonywania poleceń swoich panów. Lata wojen wyeksploatowały ich do cna, pozbawiły radości życia i energii. Poruszają się opieszale, jakby pogrążeni byli we śnie. Nie interesuje ich przyszłość ani przeszłość, a tylko to, co jest tu i teraz. Żyją w swoich skromnych chatach, stłoczeni na małej przestrzeni. Ci ludzie całkowicie pozbawieni są nadziei. Wiedzą, że wcześniej czy później upomni się o nich wojna, albo jedna z plag rozprzestrzeniających się po całym terytorium.

Kraj ten, ufundowany w tym samym czasie co Valdeller, również został nadany zaufanemu rycerzowi i kompanowi Proroka, słynącemu z mądrości Folhordowi. Roztropność zawiodła dopiero jego potomka, gdy dwadzieścia jeden lat temu na łożu śmierci rozdzielił ziemię księstwa między swoich synów. To, co nazywa się Folhordem zamieniło się w zlepek niezależnych dzielnic, których władcy zmagają się o władzę nad całością terytorium.

Siedem małych prowincji zapomniało niemalże o całym świecie, o Dominium, wojnie z Valdorem i utarczkach z sąsiadami, cały wysiłek poświęcając na wojny między sobą. Tutejsza szlachta to przemysłowcy, a nie ziemianie, a żądza bogactwa i władzy jest dla nich wystarczającym powodem, by pchnąć kraj w ruinę. Władcy dzielnic skupili wokół siebie pomniejszą szlachtę i zaciągnęli armie, które teraz spotykają się na polach bitew. Przy ciągle zmieniających się sojuszach między książętami nie ma stałej granicy frontu, jak w Agarii - oddziały wojskowe maszerują po całym terytorium kraju, ich ruchy mają znaczenie zarówno militarne, jak i polityczne. Do krwawych potyczek i walnych bitew dochodzi na całym terytorium. Potęgom Dominium jest to nie na rękę. Od zawsze na terenach Folhordu wydobywano żelazo. Sojusz

potrzebuje tego metalu, a ziemie księstwa kryją nieprzebrane pokłady rudy. Wobec kłopotów w Ragadzie i braku współpracy z Nordią spokój na tych terenach jest bardzo pożądany. Niestety, apele Papieża, nawet słynna cynazyjska dyplomacja zawodzą. Wojna rozgorzała na dobre i obecnie łatwiej byłoby chyba dopomóc w wyłonieniu zwycięzcy, niż nakłaniać do rozejmu pomiędzy książątkami. Kłopot w tym, że Cynazyjczycy, którzy podjęli się załatwienia sprawy są dziwnie opieszali i niekompetentni. Czyżby to ukłon w stronę Matry, jedynej siły zainteresowanej kontynuacją wojny, która osłabia sąsiadów?

Nieustający konflikt z ciągle zmieniającymi się sojuszami przyciąga oczywiście awanturników spragnionych łupów i zaszczytów. Na wojnie z poganami można jedynie zapracować na błogosławieństwo Papieża, podczas gdy tutaj łupi się pałace i dwory. Folhord nie jest zamożny, ale też nie biednieje jak można by się spodziewać obserwując przeciągającą się wojnę, co jest kolejnym dowodem potwierdzającym napływ pieniędzy z Matry. Nowych rekrutów nie brakuje, książęta zabiegają natomiast o weteranów i doświadczonych oficerów. Ci mają szansę na karierę, zdobycie ziemi i tytułów. Służba w Folhord jest prawdziwą kuźnią talentów wojskowych.

Kartina

Trudno w to uwierzyć - nieduże państwo na samym krańcu Półwyspu Pazura, oddalone od imperium Kordu i centrum kontynentu o setki mil jest jednym z największych mocarstw w Dominium. Autorytet jego władcy przerasta autorytet Cesarza i dla większości ludzi jest absolutny i nie podlegający dyskusji. Oto Kartina, Państwo Papieskie, bastion kartianizmu, źródło mądrości i inspiracji do walki z Ciemnością.

Kartina jest ziemią wyżynną na zachodzie, a na granicy z Nordią górzystą. Tereny wschodnie to niziny, które mieszczą się w dorzeczu dwóch rzek. Całe terytorium jest gęsto zaludnione i zagospodarowane przez człowieka. W rolniczym krajobrazie murowanych domków i wiatraków, pól uprawnych i zagród dla bydła wyróżniają się potężne miasta, pośród których największa jest stolica - Sarant. Tutejsze budowle, choć wydają się pełne gracji, są na tyle grube, by utrzymać całą konstrukcję. Wyposażono je w duże okna i bardzo wysokie drzwi. Są inspirowane architekturą rodiańską, ale w rzeczywistości prezentują całkowicie unikalny styl, który nie przyjął się nigdzie indziej. Rzędy wysokich kolumn, krużganki, małe dziedzińce z fontannami, rozległe ogrody, a przede wszystkim precyzyjnie wykonane zdobienia. Wokół Papieskiej Biblioteki można przechodzić dzień w dzień przez całe życie i zawsze na pokrywających ścianę płaskorzeźbach znajdzie się jakieś nowe szczegóły, nowy detal, którym można się zachwycać godzinami.

Państwo Papieskie jest teokracją. Papież posiada w nim władzę duchową (jak w całym Dominium) i świecką. Magnus V jest jednym z największych władców, jakich kiedykolwiek miała ta kraina. Doskonale radzi sobie w sprawach politycznych, jest znakomitym administratorem, ale przede wszystkim rządzi Kościołem. To mądry i dobry człowiek, wielki uczony, ale także twardy polityk i odważny żołnierz. Cynazyjczycy żartują, że Kartina nie jest teokracją, tylko biurokracją, ze względu na całą armię urzędników, którzy zamieszkują w Sarancie i innych dużych miastach. Machina biurokratyczna to prawdziwy moloch, każde z ministerstw zatrudnia bowiem kilkuset urzędników w różnej randze. Tysiące dokumentów co dzień wędruje z rąk do rąk, a na audiencję u któregoś z dostojników czeka się czasami i kilka lat.

Mieszkańcy Kartiny czują się wybrańcami, ponieważ są poddanymi samego Papieża. Wielu z nich popełnia grzech pychy, szczególnie wobec pielgrzymów licznie odwiedzających stolicę. Uważają się za lepszych, bardziej oświeconych i uprawnionych do moralizowania i pouczania. Nie da się z nimi dyskutować o sprawach wiary, ponieważ wszystko wiedzą najlepiej. Wielu jest religijnych na pokaz. Na szczęście mają też swoje zalety. Są ludźmi trzeźwo myślącymi, pozbawionymi uprzedzeń. Zawsze eleganccy i kulturalni często cytują słowa Papieża, którego kochają z całego serca. Pielgrzymi łatwo przejmują święte uniesienie przemawiających Kartińczyków i kiedy już wrócą do domów dzielą się nim z rodakami.

Szlachta w Kartinie to bardzo mała grupa. Składają się na nią kawalerowie cudzoziemscy, którzy przybyli tu na studia lub w innym celu, a także duchowni pasowani przez Papieża, który jako król ma prawo nadawać szlachectwo. Pasowanie zdarza się niezmiernie rzadko, szczególnie w czasie pontyfikatu Magnusa V, który uważa, że tytuł nie czyni człowieka lepszym. Trzeba zaznaczyć, że chociaż większość księży to rodowici Kartińczycy, w Sarancie przebywają duchowni ze wszystkich krajów Dominium. Jeśli Papież uzna za stosowne wezwać jednego z nich, chociażby z dalekiego Kaldosu, ten przybywa natychmiast. Dzięki takiej polityce szansę na karierę mają ludzie wyróżniający się, niezależnie gdzie się urodzili.

Papież, sam będąc poważanym uczonym, dba o rozwój nauki i sztuki. Odkrycia wyniesione z katedr i wyniki doświadczeń prowadzonych przez duchownych przekazywane są na cały świat i czynią życie ludzkie wygodniejszym i godniejszym. Sarant pełen jest mniej lub bardziej uznanych uczonych, nie tylko przyrodników i inżynierów, również (a może przede wszystkim) teologów, filozofów, historyków. Większość z nich to księża wykładający na tutejszych uniwersytetach. Stolica gości również artystów z całego świata, zaproszonych przez Magnusa V. Upiększają oni miasto i tworzą dzieła, których sława dociera do najdalszych zakątków Dominium. Tradycją jest, że każdy Papież pozostawia po sobie w stolicy pamiątkę swojego pontyfikatu - pomnik, budowlę lub monumentalny fresk. Dziełem Magnusa V jest Katedra Mądrości Jedynego, która powinna być ukończona w ciągu najbliższych dziesięciu lat. Działający z inspiracji Papieża artyści nazywani są czasem klasykami. Ich sztuka odwołuje się do dokonań Rodian i ma przypominać o czasach świetności rodzaju ludzkiego.

Kartina jest potęgą morską. Szkoli doskonałych oficerów marynarki, ale sukcesy zawdzięcza przede wszystkim nowoczesności swojej floty. Budowane tu okręty są dużo szybsze i zwrotniejsze niż kordyjskie. Swoją wartość udowadniają w wojnie z Eskrią, aktualnym wrogiem Stolicy Papieskiej. Wojska lądowe Magnusa V wyróżniają się ze względu na jednolite umundurowanie i często służą za granicami jako siły interwencyjne. Do dzisiaj stacjonują w Ragadzie i Minorii, walczą także na froncie w Agarii. Niejednokrotnie zdarzało się, że Papież osobiście dosiadał konia i prowadził je do boju, tak, jak to było w Minorii.

Valdeller

Valdeller należy do najbardziej lekceważonych i zapomnianych przez wszystkich obszarów Dominium. Istnieje nawet takie określenie: „pochodzić z Valdeller", czyli z nikąd, nie mieć żadnych korzeni. Sam Prorok nadał te ziemie jednemu ze swoich dowódców. Rycerz ów słynął z niezwykłej odwagi, graniczącej z szaleństwem. Kiedyś samotnie przypuścił szarżę na demona, który ośmielił się drwić z krzyżowców. Zwabiony w pułapkę runął ze skalnego klifu i stracił władzę w nogach. Wyniesiony na władcę małego państewka zaopatrywał papieską krucjatę w czasie podboju Półwyspu Pazura, aż wreszcie skonał jako człowiek prawy i pobożny. Na imię miał Valdeller.

Czas nie obszedł się z księstewkiem łaskawie. Po rozpadzie Imperium Doru zakończył się jego okres niezależności - nastała nowa era, epoka wojen wewnętrznych i wielkiej kampanii przeciw Valdorowi. Każdy kto chciał pchnąć wojska ze wschodu na zachód albo na północ, na Półwysep Pazura, wytyczał ich drogę przez słabe księstwo, mimo protestów i działań dyplomatycznych. Nie było chyba takiego dziesięciolecia, żeby przez terytorium Valdeller nie maszerowali obcy żołnierze, zostawiając za sobą ogołocone miasteczka i wsie. Stąd głód, wypalone zgliszcza, ruiny domów i kościołów, choroby i wszystkie cierpienia, które przynosi wojna. Ludzie są niechlujni nie przywiązują się do niczego. Nie mają sił, by ozdabiać swe domy, pięknie się ubierać, czy pielęgnować coś niezwykłego. Zdaje się, że nie mają ochoty na nic. Lata wojen nauczyły tych ludzi nienawidzieć. Nie obchodzi ich, czy żołdactwo idzie bić elfy, czy dzieci Jedynego. Mają po prostu dosyć wojen, które obudziły w tym narodzie najniższe instynkty. Valdellerczycy są bestialscy wobec słabych i potulni do granic obrzydzenia wobec tych, których się boją. Skomlą jak psy jeśli kto próbuje zrobić im krzywdę, wobec najmniejszego zagrożenia porzucają swoje domy i rodziny, uciekając do lasów.

Valdeller, ze stolicą w mieście o tej samej nazwie, związane jest przysięgą lenną i mariażem z Szegirem, pośrednio zatem znajduje się w strefie wpływów Agarii. Książę Hunar, podobnie jak jego poddani, sympatyzują z Szergirczykami, ale Agaryjczyków nie cierpią. Siedemdziesiąt lat temu militarnym wkładem Valdelleru w wojnę z Valdorem miała być skromna flota, wybudowana dzięki powszechnej zbiórce pieniędzy. Cały kraj był dumny z tych kilkunastu okrętów i była to jedna z nielicznych chwil w najnowszej historii, kiedy tutejsi ludzie odkryli w sobie dumę. Jednak Agaria przejęła dowodzenie nad żaglowcami i przez błędne rozkazy doprowadziła do ich zniszczenia. Obecnie Valdellerczycy szukają sojuszników na północy i wschodzie. Kraj coraz mocniej lokuje się w strefie wpływów Matry, ale za wcześnie jeszcze, by mówić o zmianie polityki. Sama Matra woli



Żak z uniwersytetu w Sarancie, Kartina [rys. RG]

nie zrażać do siebie Agarii i państw Półwyspu Pazura, tym bardziej, że planuje raczej rozwój w kierunku wschodnim.

Chociaż ludzie są zmęczeni wojną, książę wciąż marzy o militarnych zwycięstwach. Kraj uczestniczy w wojnie domowej w Folhordzie, popierając jedną z tamtejszych frakcji. Oczywiście wrogowie odpowiadają tym samym. Na pograniczu płoną domy, zboża na polach są tratowane końskimi kopytami, chłopi opuszczają wsie a w miastach głód zagląda w oczy. Podróżni wolą omijać tereny graniczne szerokim łukiem, ponieważ na drogach pojawiają się bandyci, a żołnierze obu stron wcale nie są od nich lepsi. Wojna zakończy się prawdopodobnie w ciągu kilku miesięcy, najdalej za rok, jednak po niej będą przecież nowe.

Przez tereny Valdelleru biegnie najlepiej zachowana część starożytnej drogi, po której maszerowały kiedyś wojska Proroka. Zbudował ją jeden z największych budowniczych antyku - Ukian. Wielu podróżnych chciałoby zobaczyć ten cud świata, ale woli nie zapuszczać się na tereny objęte wojną. Dziełem Ukiana są również niektóre zabudowania w największym mieście portowym księstwa, Harnoście. Obecnie jest ono większe i o wiele bogatsze niż wyniszczona wojną stolica. Największy respekt budzą ogromne żurawie portowe, zdolne wynieść w powietrze ogromne ciężary. Z dala od nabrzeży Harnostu stoi jedyna w okolicy pamiątka po Rodianach - wysoka wieża z białego kamienia, którą jeszcze w dawnych czasach przerobiono na latarnię morską. Obecnie nie jest wykorzystywana, gdyż uchodzi za nawiedzoną, a władze miasta są zbyt zajęte wojną, by poświęcić się tej sprawie.

Vermer

Vermer jest ziemią malowniczą. Na jej krajobraz składają się wysokie góry, liczne strumienie, rzeki i jeziora. Dominują pastwiska i lasy iglaste, ziemia jest bowiem nieurodzajna i kamienista. Po skalistych dolinach rozrzucone są małe miasteczka, w większości bez fortyfikacji obronnych. Domy są tu niskie, pokryte spadzistymi dachami, z których sterczą wysokie kominy. Większość budowli stawia się z białego kamienia, którego w okolicy pełno. Z drewna buduje się jedynie wysokie dzwonnice kościołów.

Jeszcze sto lat temu Vermer był monarchią. Rodzina panująca od wieków skoligacona z władcami Ragady nigdy nie należała do liczących się rodów Dominium i od wieków Vermer trzymał się z dala od wielkich konfliktów i sporów religijnych. Kraj należał do najuboższych w regionie, a zbyt duże zaludnienie, nieurodzajna ziemia i brak surowców naturalnych skutecznie hamowały wszelkie próby bogacenia się i rozwoju silnego handlu. W czasie, kiedy doszło do rozbiorów Bardanii, w państwie wybuchła rewolucja. Niższe stany powstały przeciw królowi i szlachcie i zanim którekolwiek z mocarstw zdążyło zareagować, król został zamordowany a jego rodzina zmuszona do ucieczki za granicę. Pod wpływem kartińskiej i cynazyjskiej dyplomacji, jak również za sprawą groźby interwencji z zewnątrz rewolucjoniści poszli na ugodę, która po latach okazała się być ich zwycięstwem. Dzisiaj Vermer jest monarchią parlamentarną, z tak słabą władzą królewską, że wielu nazywa ten kraj chłopską republiką. Kraj nie jest traktowany przez mocarstwa jako równorzędny partner w dyplomacji, szlachta potężnych krajów nawet nie myśli o podejmowaniu posłów-przekupniów jak równych sobie.

Obradujący w Netz parlament skupia przedstawicieli wszystkich stanów. W teorii zgromadzeniu przewodzi król Johan III Neszet, syn zamordowanego władcy, ale jego władza jest tylko pozorna. Konstytucja daje dużą władzę niższym stanom, a od kilkudziesięciu lat reprezentanci chłopów są przekupywani i zastraszani przez mieszczan. Frakcja Mieszczańska góruje nad Frakcją Królewską, skupiającą szlachtę i duchowieństwo, rządząc krajem niezbyt skutecznie, ale o niebo lepiej niż dawna monarchia.

Skromne dochody Vermeru płyną przede wszystkim z dwóch źródeł - pośrednictwa w handlu i lichwy oraz z wynajmu wojska. Vermerscy najemnicy to przede wszystkim opancerzona piechota, uzbrojona w halabardy i partyzany oraz słynni na całym Półwyspie kusznicy. Drobnym wkładem tutejszych rzemieślników do techniki wojskowej są skórzane pokrowce na lufy dział, które mają chronić artylerzystów przed kontaktem z rozgrzanym metalem. Zwyczajowym miejscem gromadzenia się wojsk i zaciągania nowych rekrutów jest obóz wojskowy Nordhoff, umiejscowiony przy mieście o tej samej nazwie. To miejsce zawsze pełne jest żołnierzy i włóczęgów oraz prostytutek. Zaopatrywanie wojska jest głównym źródłem dochodu miasta Nordhoff, ale też przyczyną wielu kłopotów. Do obozu ściągają nie tylko żądni przygód młodzi Vermerczycy, ale również Bardańscy górale i przestępcy z sąsiednich krajów. Królestwo Vermer każdemu, kto zaciągnie się do wojska na czas służby zawiesza wyrok sądowy, a często przestępcy mogą liczyć na ułaskawienie w zamian za wierną służbę. Obywatele innych krajów są chronieni przed swoim ojczystym wymiarem sprawiedliwości i otrzymują tymczasowe obywatelstwo Vermeru.

Dziś ta piękna kraina nadal pozostaje uboga, ale powoli rośnie w siłę. Na całym Półwyspie mieszkańcy tego kraju uważani są za ludzi myślących zdroworozsądkowo i upartych. Każdy z nich ma swoje własne zdanie i trudno go przekonać. Obcym trudno się nieraz dogadać z Vermerczykami, ale z drugiej strony wiadomo, że jeśli mieszkaniec tego kraju coś obieca, nie zmieni zdania. Być może dzięki tej właśnie cnocie najemnicy z Vermeru są tak cenieni i uważani za najlepsze wojsko zaciężne – raz wynajęci stają się odporni na próby przekupstwa i niepowodzenia w kampanii wojennej.

Inne kraje Frontu Agaryjskiego

Elochia

Pośród najwyższych szczytów Gór Gordu znajduje się niewielkie Królestwo Elochii - kraj na poły mityczny. Niektórzy kartografowie nie uznają jego istnienia, a nawet ci, którzy wierzą w istnienie Elochii, nie potrafią dokładnie oddać jej granic ani nazwać jej miast. Jedyna informacja na temat tej krainy zawarta została w dziele anonimowego autora, spisanym prawdopodobnie w szóstym wieku w Dorii. „Złota kula albo wyprawa ku krańcowi świata" przez poważnych historyków uważana jest za niepoważną, ale od stuleci inspiruje i pobudza wyobraźnię czytelników.

Autor „Złotej kuli" opisuje swoją podróż przez Góry Gordu, w czasie której został zaskoczony przez zamieć śnieżną, a potem lawinę. Przywalonego śniegiem i konającego wędrowca odnaleźli mieszkańcy gór, po czym zawiedli go ku wysokim szczytom, pomiędzy którymi stało wielkie kamienne miasto, otoczone murami. W mieście dachy domów kryte były czystym złotem, a ściany zdobione szlachetnymi kamieniami. Autor postawiony został przed obliczem króla i kardynała, którzy wspólnie panowali nad tą krainą. Przez trzydzieści dni był gościem na ich dworze i napatrzył się na wszystkie cuda. Widział fontanny tryskające winem, sady, w których zebrano prawie wszystkie drzewa owocowe, jakie istnieją na świecie. Dowiedział się, że za sprawą wszechobecnych gorących źródeł tej krainy nigdy nie nawiedzają mrozy.

Jeśli wierzyć zapewnieniom autora „Złotej kuli", Elochia jest ziemią szczęśliwych ludzi. Jej mieszkańcy są radośni, uprzejmi wobec siebie i bardzo szanują swoich władców. Jako ludzie prawdziwie wierzący mogliby zawstydzić swoją religijnością niejednego karianina. Autor był pierwszym obcym, jakiego widzieli tutaj od trzech pokoleń, więc rozmawiali z nim z zaciekawieniem. Mieszkańcy Elochii - z jednym wyjątkiem - nigdy nie opuszczają swojej krainy, interesowało ich więc wszystko, co dzieje się poza Górami Gordu. Opowiadali, że w każdym pokoleniu jest tylko jeden człowiek, który podróżuje za granicę - uświęcony emisariusz wożący wieści do Papieża i wracający z listami z Sarantu. Stolica Papieska zaprzecza tej informacji, co jest argumentem zarówno dla sceptyków nie wierzących w istnienie Eliochii, jak i dla zwolenników, podkreślających, że nic tak nie potwierdza istnienia krainy jak wielka tajemnica.

Tutaj należałoby powiedzieć o zakończeniu „Złotej kuli". Otóż po miesięcznym pobycie w mieście-państwie autor z coraz większym zaciekawieniem zapytywał króla i kardynała o wszystkie dziwne zwyczaje, przede wszystkim zaś o izolację Elochii. Z początku był zbywany, później dopiero władcy zgodzili się wyjawić mu prawdę, uznali widać, że wędrowiec pozostanie w górach na zawsze. Zawiedli podróżnika do katedry, gdzie pokazali mu wielkie wrota - niesamowite, ponieważ były okute stalą i wykonane z mocnego drewna i różniły się od wszystkich ozdobnych drzwi w pałacach i kościołach. Za wrotami ciągnęły się schody w dół, a dalej katakumby. Błądząc w labiryntach korytarzy, autor coraz mocniej odczuwał przenikliwe zimno. Czuł chłód po raz pierwszy od czasu wyjścia spod śniegu. Nareszcie jego dwaj przewodnicy postawili go u wejścia do ogromnej komnaty, w której zalegała ciemność tak gęsta, że nie rozświetlały jej nawet płomienie pochodni. Kardynał rzekł, że miasto jest pieczęcią nałożoną na więzienie,

do którego wtrącono jednego z najgroźniejszych demonów, jakie oglądała ziemia - żyjącą ciemność, która karmi się grzechem, strachem i nienawiścią. Modlitwy mieszkańców utrzymują ją spętaną, ale gdyby ustały, istota wydostanie się na świat, niosąc zagładę wszystkiemu, co żywe.

Po wyjściu z katakumb autor „Złotej kuli" nie potrafił zapomnieć o tym, co widział. We śnie dręczyły go koszmary, za dnia paraliżował strach. Zrozumiał, że nie potrafi żyć w tej szczęśliwej przecież krainie, wiedząc jak niewyobrażalny koszmar drzemie na jej terytorium. Zdecydował się uciec potajemnie i po wielu perypetiach dotarł wreszcie do Doru. Ani jemu, ani żadnemu ze znanych mu ludzi nie udało się powrócić do Elochii.



Goksar

Na południe od Agarii, w zachodniej części gór Goksar, znajduje się kraina zamieszkana przez lud o tej samej nazwie. Goksar nie jest uważany za niepodległe państwo, podobnie jak Bardania, ale jego mieszkańcy mają na ten temat inne zdanie. Gorąco pragną niezależności. Nie obchodzi ich wojna z Valdorem, nie mają nic przeciw Kościołowi i religiom pogańskim. Od dawna żyli w swoich górach wypasając bydło i nie szukając z nikim zwady. Ale w ciągu ostatnich dwóch stuleci nie zaznali spokoju.

Goksarczycy uchodzą za lud spokojny, dopóki ktoś nie naruszy ich spokoju. Mówi się, że są mało pojętni, nie znoszą się uczyć nowych rzeczy, a na dodatek ich sposób życia jest wręcz obrzydliwy dla każdego cywilizowanego człowieka. Istnieje nawet takie powiedzenie - „tyle, ile jest wszy na kożuchu Goksarczyka", albo inny zwrot - „zachowuj się, panie, to nie Goksar". Mimo wszystko te dzikusy są ludźmi i Kościół troszczy się o ich nieśmiertelne dusze. Również poganie chcieliby przeciągnąć ich na swoją stronę i na tym polega dramat tego kraju.

Kiedy Agaria osiągała na froncie sukcesy i zepchnęła Valdor daleko na zachód, do Goksarczyków przyszli księża i nawrócili ich na karianizm. Poszło łatwo, tubylcy nie sprzeciwiali się, posłusznie wykonywali wszystkie święte rytuały. Księża, którzy zostali wśród nich (lepiej byłoby powiedzieć: zostali zesłani) szybko tracili cierpliwość, ponieważ dopóki nie kazali Goksarczykowi modlić się, ten nigdy tego nie czynił. Wiecznie mylili nakazy wiary i zwyczajnie nie rozumieli nauk Proroka, chociaż spędzeni w jedno miejsce wysłuchiwali ich cierpliwie. Potem, kiedy zaczęła się kontrofensywa, na teren Goksaru weszli Valdorczycy. Spalili kościoły, zabili albo przegnali księży i zażądali od Goksarczyków wyrzeczenia się wiary w Jedynego, co ci posłusznie uczynili. Ludzie z Valdoru narzucili swoją religię i tubylcy stosowali się do jej nakazów, pod warunkiem, że kapłan mówił im co mają robić.

A potem Agaria zdobyła chwilową przewagę i księża wrócili, a wraz z nimi karianizm. Kilka miesięcy później kościoły znów płonęły, a Valdor uczył jak czcić Boga o Siedmiu Obliczach. Podczas kolejnej ofensywy Agaryjczyków Goksarczycy napadli na jeden z oddziałów, z ciał zabitych zabrali muszkiety, proch i amunicję i wrócili w góry. Od tej pory delegacja z jednej i drugiej strony witana była salwami muszkietów. Okazało się, że dzikusy nie są wcale tak głupie jak można by przypuszczać.

Teraz Agaria znalazła się w kropce. Nie może wysłać na południe misjonarzy, bo zostaną zabici. Nie może również wydać Goksarowi wojny, gdyż oznaczałoby to wstyd w oczach całego Dominium. Duma i nacisk Kościoła nie pozwalają pozostać bezczynnymi. Jedynym pocieszeniem jest to, że kapłani z Valdoru mają identyczny problem. Pozostaje tylko czekać na niezależnych ludzi, którzy podjęliby się kolejnej karianizacji niewielkiego plemienia na południu.

Kira

Kira to niewielkie państwo położone na półwyspie o tej samej nazwie, na południowy wschód od Agarii. Od północy graniczy z Skavią a od wschodu ze Skalmirem. Ukształtowana podobnie jak sąsiad z półwyspu jest krainą nieprzyjazną - skalistą, wilgotną i przesyconą zapachem morza. Krajobraz wypełniają dotknięte erozją góry, przetykane wąskimi szczelinami, wąwozami i rzadkimi pasami rachitycznej zieleni. To kraina dwóch pór roku - lata i zimy, choć lato jest bardzo krótkie. Podczas roztopów śniegi spływają do morza wieloma strumieniami, a od białego puchu uwalniają się nagie, wilgotne skały. Jeśli przyjrzysz się im bliżej dojrzysz, że od południa pokrywa je cieniutka warstwa przyniesionej przez wiatr soli. Mówi się, że tutejsze niemowlęta rodzą się z jej kryształkami zaciśniętymi w piąstkach, choć oczywiście wkładają je tam pogańscy kapłani, poświęcając dziecko fałom.

Od wieków oczy mieszkańców krainy zwrócone były wyłącznie ku morzu. Ci dzicy i gwałtowni ludzie do dzisiaj w skrytości serca wyznają bogów wzburzonych fal i niezgłębionych otchłani. Są małomówni i zamknięci w sobie. Nie lubią obcych, nawet najbliższych im Skalmirczyków. Mówią, że cudzoziemcy nie mogą ze sobą przynieść nic interesującego. Granice ich krainy są zamknięte dla kupców, dyplomatów i odkrywców. Kiriańczycy są ubogim ludem. Żyją, w jurtach ze skór morskich zwierząt, wspólnie z hodowanymi zwierzętami. Jedzą głownie ryby i baraninę. Nie potrafią żyć bez swojego morza, pozbawieni widoku fal tracą zmysły i w końcu umierają (o czym przekonali się Agaryjczycy biorąc jeńców z tej krainy). Kirańczycy są śmiałymi żeglarzami - w swoich kruchych łódkach zapuszczają się daleko w morze, gdzie polują na foki i duże ryby. Docierają do tak odległych miejsc jak południowe granice Gordu. Mówi się, że odwiedzają również wyspy Tengów.

Kira jest krajem kariańskim, ale wiara w Jedynego jest tylko fasadą, za którą kryje się żarliwy kult pogańskich bogów zamieszkujących morze. Na całym obszarze krainy stoi ledwie kilkanaście kościołów. Kelszatcy mnisi, którzy przynieśli temu miejscu słowa Proroka raptem kilkadziesiąt lat temu, bezradnie rozkładają ręce, ale nadal nie ustają w nadziei, że uda się im nawrócić Kiran. Każdy karianin, który przybędzie na tę ziemię, wcześniej czy później poczuje obsesyjny lęk przed morzem i z całych sił będzie opierał się przed odwiedzaniem wybrzeży. Tylko ludzie o silnej wierze są w stanie przełamać obawy i spojrzeć na mroczą toń Morza Szeptów.

Tą posępną, chłostaną zimnymi bryzami krainą rządzą pogańscy kapłani. Każde plemię posiada swojego wodza-czarownika. Ci spotykają się co roku, podczas zimowego przesilenia, na wiecach, gdzie radzą o sprawach Kiry i tajemnicach morza. Święte miejsce spotkań znajduje się na wysepce położonej na południe od półwyspu. Według agaryjskich znawców Valdoru, to nie wyspa, tylko grzbiet morskiej bestii, który wynurza się spod wody tylko w tym szczególnym dniu w roku, gdy słońce jest najsłabsze. Nawet oni nie wiedzą, że na wyspie spotykają się władcy krainy. W każdym tygodniu przypada przynajmniej jedno święto, w trakcie którego czci się jakąś morską potęgę. W trakcie tych ponurych uroczystości Kiranie modlą się o powstrzymanie nadchodzącej z głębin zagłady. Gromadzą się na wybrzeżu i śpiewają żałobne pieśni, a kapłani recytują imiona istot, o których zapomniał niemal cały rodzaj ludzki.

Agaria zawsze była przekonana, że z łatwością podbije tę krainę. Zmusiła nawet Kirę do płacenia daniny, aczkolwiek kontrybucje wpływają nieregularnie. Dwie próby całkowitego podboju spełzły na niczym - skromne siły inwazyjne musiały stawić czoła nie tylko krzepkim barbarzyńcom, ale również wypełzającym z morza potworom. Póki co Agaria zadowala się daninami, ale kiedy upora się z bardziej niebezpiecznymi sąsiadami, przyjdzie czas na Kirę.

Skalmir

Położony na półwyspie Kira Skalmir jest zachodnim sąsiadem Gordu. Od północy graniczy ze Skavią, a na zachodzie z Kirą - krajem, od nazwy którego wziął miano półwysep. To skalisty, zimny obszar, ale bardziej przystępny niż mogłoby się zdawać komuś studiującemu mapę. Zapatrzeni w Gordyjczyków Skalmirczycy szybko przyjęli karianizm i postarali się dorównać obrońcom Muru pod każdym względem. Ponieważ ich zapał nie wynika z zawiści, ale z potrzeby doskonalenia się, Jedyny łaskawym okiem spojrzał na krainę i pobłogosławił ją. Pośród ciemnych, chłostanych słonymi falami skał rosną drzewa i krzewy, co cudzoziemcom wydaje się niemożliwością. Skaliste wąwozy są zielone - i cóż z tego, że jest to nieładna zgniła zieleń, skoro w sąsiedniej Kirze w takich miejscach nie rośnie nic. Plony na ich polach udają się całkiem dobrze i dawno nikt nie odczuwał w tym kraju głodu, chyba że po najeździe rabusiów z Kiry. Skalmirczycy twierdzą, że nie chcą od Jedynego więcej, bo wygody zabiłyby ich wrodzoną hardość. Od maleńkości wychowują dzieci w surowym środowisku, a dopiero kiedy nabierze ono krzepy, rodzina przenosi się w dogodniejsze do życia miejsce. Odwiedzając ten kraj ujrzysz dwa rodzaje osad - „górne" w wy-

ższych partiach gór, gdzie wychowuje się dzieci i „dolne", na żyźniejszych terenach.

Skalmirczycy znani są jako ludzie, którym się szczęści. Podobno wieki temu złożyli Jedynemu ślubowanie, w czasie którego zobowiązali się nie tylko do tępienia groźnych bestii, ale wyrzekli się życia z deviria w ogóle. Stąd zwierzęta hodowlane są bardzo rzadkie, nie ma tu również prawie w ogóle rybaków. Na odstępców patrzy się krzywo i z reguły są oni odludkami, wyjętymi poza nawias społeczności. Za swoje zobowiązanie Skalmirczycy otrzymali pomyślność dla siebie i swojej ziemi. To oczywiście legenda, ale bardzo piękna i ułatwiająca księżom nauczanie wśród ludzi. Co prawda rytualny zakaz jedzenia mięsa kojarzy się nowoprzybyłym duchownym z pogańskimi zwyczajami z dalekich stron, ale żyjąc wśród Skalmirczyków poznają, że się mylili. Specyficzną dietę mieszkańcy kraju uzupełniają tłustymi ziarnami roślin - bez przerwy przegryzają orzechami i ziarnami rzepaku. Skalmirczyk, który wkracza w wiek dorosły z dumą przypina do pasa woreczek na fasolę i bób. W ten sposób zaznacza, że jest już wojownikiem zapuszczającym się w najdziksze tereny na kilkudniowe wędrówki, a być może kiedyś ruszy do Gordu, by odsłużyć swoje na Murze.

Skalmirem rządzi król, wspierany przez tradycyjną radę starszych, w skład której wchodzą również księża i mnisi. Nie ma tutaj szlachty, takiej jak na północy, ale wielkim szacunkiem cieszą się najdzielniejsi wojownicy. Obecnie królem jest Maron Breck, krzepki starzec wciąż jeszcze snujący marzenia o bohaterskich czynach. Pod wpływem tutejszych duchownych uwierzył, że może stać się tak samo świętym władcą jak Prorok czy Cesarz, musi jedynie walczyć z Ciemnością. Maron wysyła zatem w góry patrole, które przynoszą trofea po zabitych deviria, ale tego królowi mało. Obecnie nosi się z zamiarem wysłania poselstwa do Kary i zjednoczenia się z krajem Kardynała w wojnie przeciw Valdorowi. Żaden inny kraj, nawet Gord, nie jest przez niego podziwiany w takim stopniu jak Kara, a opinię tę przejmuje coraz więcej spośród wojowników. Chociaż naśladowanie Proroka w każdym detalu i otaczanie się „rycerzami" na podobieństwo założyciela karianizmu u niektórych cudzoziemców wywołuje śmiech, zarówno miejscowi duchowni podziwiają religijny zapał i bitność Marona Brecka oraz jego ludu. Cnoty te dostrzegli również Gordyjczycy. Ludzie ze Skalmiru służą na terytorium Gordu, ale w swoim kraju również mają nadmorskie fortyfikacje, z których korzystają broniąc się przed Tengami i demonami. Inżynierowie z Gordu odwiedzają Skalmir i pomagają naprawiać machiny obronne zainstalowane w twierdzach.

Skavia

Skavia leży na wschód od Agarii i jest jej największym sąsiadem. Na południu jest krainą górzystą, w centralnej części dominują wzgórza, dopiero na północy teren staje się niemalże równinny. Prawie całą powierzchnię pokrywają lasy - w górskich rejonach gęste bory, gdzie indziej mieszane puszcze. Tak wspaniałe drzewa, wymarzony materiał dla cieśli i szkutników, a także dla rzemieślników wytwarzających broń, można znaleźć tylko w odległym Kaldosie. Nieliczni podróżni, którzy odwiedzili ten dziki acz serdeczny kraj, nie mogli się nadziwić pięknu drewnianych kapliczek i kościółków, z dużą pomysłowością wkomponowanych w leśny krajobraz i zawsze ozdobionych świeżymi leśnymi kwiatami.

Na mieszkańców Skavii składają się dwa ludy. Ci, którzy przywędrowali z południa są mocno zbudowani i niscy. Szybko łysieją lecz pielęgnują długie brody. Ich kobiety mają pełne kształty, są rumiane i pracowite. To ludzie skorzy do śmiechu i zabawy. Pracowici i prości w dobrym znaczeniu tego słowa. Druga grupa to emigranci z zachodu, Agaryjczycy, którzy przybyli tu pięćset lat temu. Nie podobały się im rządy demonów wiatrów i szukali schronienia na ziemiach, gdzie ludzie mieli większą swobodę i nie prowadzili bezustannych wojen. Są energiczni, każdy pomysł natychmiast wprowadzają w czyn, nie zastanawiając się nad nim zbytnio. Odzywają się tylko wtedy gdy to konieczne, bo nie cierpią gadać po próżnicy. Obydwa plemiona żyją ze sobą w przyjaźni i mieszają się w miastach, ale zachowują swoją odrębność. Wszystkich Skavian łączy jedynie pogoda ducha, gościnność wobec obcych i umiłowanie długich opowieści oraz legend z dawnych czasów.

Na terenie całej krainy nie ma dużych miast. Sto chat otoczonych ostrokołem uważane jest już za metropolię, a stolica - Lemano, liczy sobie niewiele ponad dwieście dymów. Skavianie są ludem myśliwych i zbieraczy, tylko przybysze z zachodu trudnią się rolnictwem i swoje osady budują na dużych polanach, a miejsce pod pola uprawne uzyskują karczując lasy. Pozostali stawiają chaty w lasach, zbierają miód i dzikie owoce, łowią także dzikie zwierzęta. Coraz więcej z nich porzuca dawne życie i zamienia się w drwali albo smolarzy. Zapotrzebowanie na drewno jest duże, szczególnie w stepowej Agarii i w skalistym Gordzie. Skavianie rzadko podróżują poza granice swojej krainy i mają blade pojęcie o świecie - potrafią jedynie wymienić sąsiadów swojej krainy.

Tutejsza szlachta ubiera się tak samo jak plebs, nie jest ani lepiej wykształcona, w porównaniu z arystokracją Półwyspu Pazura czy Kordu żyje wręcz w nędzy. Panowie mieszkają w drewnianych warownych grodach, otoczeni przez swoje zbrojne drużyny. Uwielbiają ucztować i brać udział w zbrojnych zmaganiach. Kiedy jeden władca kraju umiera, na specjalnie zwołanym wiecu wyłaniają spośród siebie nowego. Obecnie Skavią rządzi książę Liwicz, ale zwyczajni poddani ledwie zdają sobie sprawę z jego zwierzchnictwa. Płacą podatki swoim panom, wasalom księcia i wielu nie wie o istnieniu jakiegoś władcy. Słuchając nauk księży za największego króla na świecie uznali Papieża i sądzą, że to właśnie on panuje nad wszystkimi ludźmi świata. Modlą się za jego zdrowie i posyłają mu swoje skromne dary. Księża są tu bardzo poważani i nie raz zdarzyło się, że prości ludzie buntowali się przeciw swoim panom w obronie głosicieli słów Proroka. Skavia płaci coroczną kontrybucję na rzecz Agarii. Oficjalnie jest to podatek na rzecz wojny z Valdorem, ale przecież taki podatek pobiera Papież. W rzeczywistości Agaria wykorzystuje słabego sąsiada, pozyskując od niego drewno, żywność i skóry.

Według legendy przekazanej przez wymarłych już rdzennych Skavian, na długo przed rycerzami Proroka, zanim pojawiły się tutaj deviria, na terenie tego kraju istniało wspaniałe miasto - kolonia starożytnej rasy uskrzydlonych olbrzymów, istot mądrych i potężnych. Przez lata niewoli narzuconej przez demony rdzenni mieszkańcy Skavii pielęgnowali w sercach legendę i wierzyli, że zasługują na lepszy los, jako że gościli na swoich ziemiach prawdziwych bogów. Ich następcy - ludność już napływowa - witali pierwszych misjonarzy z Kelszatu z radością i traktowali jako wysłanników Uskrzydlonych. Nawet kiedy pogodzili się z faktem, że owe istoty nie mogły być bogami, zachowali to wspomnienie jako najchwalebniejszą historię w dziejach Skavii i powód do dumy. Ślad po mieście zaginął, więc nie wiadomo ile prawdy jest w legendzie. Niektórzy mówią, że zapadło się pod ziemię, inni twierdzą, że uleciało ku niebiosom. Mimo to odkrywcy z Półwyspu Pazura nie ustają w poszukiwaniach i od czasu do czasu na te tereny przybywa niewielka ekspedycja badawcza, która wraca z niczym.

Spazja

Spazja, nazywana czasem Krajem Drogi, leży pomiędzy Szergirem a Vintrią. Jest to ziemia równinna, porośnięta w znacznej mierze trawami i niskim krzewami. Latem niskie wzgórza na północy porastają maki i właśnie kwiat maku znalazł się w godle tej krainy. Dziś Spazja gwałtownie się rozwija. Na północy jej wioski przekształcają się w miasta, ale zawsze widać w nich ślady wiejskiej zabudowy, na południu zaś pierwsze wsie dopiero powstają. Jadąc przez Spazję będziesz miał wrażenie, że do tej krainy ludzie dopiero przybyli, że wcześniej zamieszkiwały ją tylko stepowe zwierzęta.

Od wieków w Spazji żyły plemiona koczowników, spokrewnione z ludami Devonu i Południowych Rubieży. Nawet kiedy przyjęli karianizm, nadal ujeżdżali konie, pędzili stada i wędrowali z miejsca na miejsce. W pogardzie mieli każdy naród, który wybrał życie osiadłe (pierwszych krzyżowców uznali za nomadów!). Dzisiaj te na wpół dzikie plemiona żyją tylko na południu kraju. Północ dotknął już postęp. Biegnąca przez południe kraju droga do Gordu, po której można transportować towary aż do rzeki, gdzie przeładowuje się je na tratwy, sprzyja rozwojowi handlu. Z biegiem czasu koczownicy coraz bardziej angażują się w wymianę towarów i coraz bardziej upodabniają się do cywilizowanych narodów północy. Spazyjczycy porzucają miecze i włócznie, przypinają do pasów rapiery. Sprowadzają z daleka eleganckie ubrania, drwią ze swoich rodaków, którzy trwają przy tradycyjnym trybie życia. Dzisiaj Spazyjczycy to właściwie dwa narody - kłótliwi i zapalczywi koczownicy, zamknięci na świat i pełni pogardy dla każdego, kto nie mieszka w namiocie oraz mieszkańcy osad - otwarci na obcych i ślepo zapatrzeni we wszystko co pochodzi z Dominium.

Spazja jest krajem rozległym, ale niezbyt ludnym. Nikt nie uważa jej za poważną siłę polityczną czy militarną, chociaż jej sąsiedzi wiele wycierpieli napadów koczowniczych plemion. Ze stolicy - Kylpasu - krainą rządzi Thus Szender, człowiek, który każe się nazywać królem, chociaż jeszcze kilkadziesiąt lat temu Spazyjczycy nie mieli dziedzicznych władców. Thus Szender jest małostkowy, okrutny i chciwy. Uosabia wszystkie najgorsze cechy swojego ludu. Przyjął karianizm i z niezwykłą służalczością traktuje księży. Wiara jego i wszystkich osiadłych Spazyjczyków, jest autentyczna i szczera, choć nie do końca bezinteresowna - ludzie ci sądzą, że będąc prawdziwymi karianami, staną się równi Dorom, Kordyjczykom i mieszkańcom Półwyspu Pazura.

Koczownicze plemiona z południa w ostatnich latach stają się coraz bardziej agresywne. Chociaż przyjęły karianizm, pragną powrotu do dawnego stylu życia, tym bardziej, że na każdym kroku są prześla-

dowani przez swoich ucywilizowanych rodaków. Spazji grozi wojna domowa, której pierwszymi oznakami są coraz częstsze ataki nomadów na miasta i samosądy, a nawet pogromy urządzane na koczownikach, którzy przybywają do osad, by wymienić swoje towary. Jeśli dodać do tego pogróżki i pretensje z Szergiru oraz Folhordu, nękanych przez uzbrojonych w łuki jeźdźców, okazuje się, że droga przez Spazję nie jest taka bezpieczna, jak mogłoby się zdawać.



Szergir

Cesarscy kartografowie nazywają Matrę pierwszym filarem Półwyspu Pazura, za drugi zaś uważają Szergir. O ile pierwsze z państw - silne i rozległe - w pełni zasługuje na taką nazwę, co do drugiego można mieć poważne wątpliwości. Owszem, Szergir jest duży, zdaje się nawet, że w czasach na długo przed Prorokiem te terytoria były mocarstwem na miarę dzisiejszej Agarii, ale szczęście odwróciło się od nich przed wiekami.

Obecnie południowy Szergir pokrywają duże obszary pustkowi. Na zniszczonych obszarach ziemia stała się jałowa i popękana, sterczą z niej osmolone kikuty starych drzew, gdzieniegdzie natknąć się można na ruiny budowli. Szczeliny - niczym blizny - ciągną się czasami przez kilka kilometrów. Jednak najważniejsze i najbardziej charakterystyczne dla tych obszarów są kratery po spadłych z nieba gwiazdach. Olbrzymie leje, czasami wypełnione mętną wodą, czasami puste, osmalone na brzegach. Są też mniejsze doły, z reguły głębsze. Nawet w świetle słońca nie sposób dojrzeć ich dna, tak jakby spadające kamienie drążyły ziemię wzdłuż i wszerz, pozostawiając labirynty wąskich tuneli. Ludzie żyją tylko na północy kraju. Tych terenów nie dotknęła katastrofa, a w każdym razie zniszczenia były o wiele mniejsze. Ziemie na południu uchodzą za skażone i dotknięte złą magią - można tam natknąć się tylko na wyrzutków i potwory. Kiedy wiejące od południa wiatry niosą w stronę osad tumany kurzu i drobne kamienie, ludzie zamykają się w domach i czekają, aż wicher ustanie. Poza tym życie na północy toczy się normalnym rytmem - miasta i wioski nie wyróżniają się niczym na tle innych w Dominium. Stolica - Lindon - jest miastem portowym, podobnym do miast agaryjskich. Wpływają tutaj statki handlowe i transporty wojskowe, w tym okręty z kontygentami wysłanymi na wojnę z Valdorem. Król Flawius Jerrod uczynił port na tyle ważnym, że płynący z niego strumień pieniędzy może wydźwignąć z nędzy cały kraj.

Ludzie w Szergirze są zapalczywi, skorzy do bójki. Wymieszani z napływającymi z północy cudzoziemcami, tworzą społeczność żywą i hałaśliwą. Tutejsza szlachta lubi pojedynkować się na rapiery. Jeśli znieważysz szlachetnie urodzonego, możesz być pewien, że rzuci ci wyzwanie. Pospólstwo szczególnie upodobało sobie walki pięściarskie i bójka na pięści jest często spotykanym sposobem rozwiązywania problemów.

Szergirczycy z nienawiścią patrzą na południe i cały czas trwają w oczekiwaniu. Na baczność stawia ich pogłoska o jakichkolwiek niewytłumaczalnych sprawach. Jeśli podejrzewają, że ktoś jest czarownikiem albo utrzymuje konszachty z demonami, gotowi są rozerwać go na strzępy. Nie wynika to z religijności, jeśli chodzi o wiarę można im nawet wiele zarzucić, ale z obawy, że apokalipsa sprzed wieków może jeszcze kiedyś powrócić.

Jeśli zdobędziesz sobie zaufanie Szergirczyka, być może opowie ci pełną historię swojej ziemi. Jest to opowieść o wojnie demonów, która rozpoczęła się cztery stulecia przed urodzeniem Proroka i zakończyła dwa wieki później. Przez blisko dwieście lat na południu Szergiru walczyły ze sobą armie z piekieł i żaden śmiertelnik nie zna dzisiaj przyczyny konfliktu. Demony nie zważały na ludzi - ci byli przypadkowymi ofiarami. Ich domy płonęły od ogni wymierzonych przez deviria w deviria, albo rozpadały się od uderzeń ciskanych na ziemię ciał kolosalnych bestii. Piekło przeniosło się wówczas na ziemię i Szergirczycy ze zgrozą ale i z podziwem patrzyli na zmagania potęg. Według legendy wojnę demonów zakończył śmiertelnik, który przywędrował tu z południa. Nazwano go Czarnoksiężnikiem. Z pomocą magii sprawił, że ziemia na powrót wchłonęła demony, a niedobitki potwornych armii zostały zdziesiątkowane przez deszcze meteorytów. Według innej wersji legendy to ów człowiek otworzył wrota piekieł, a potem chciał ostatecznie pogrążyć całą krainę, zrównać wszystko z ziemią i zapanować nad demonami, ale zaślepiony pychą przecenił swoje możliwości. Czary zawiodły, demony wróciły skąd przyszły, a Czarnoksiężnik został przez nie porwany albo odszedł na południe, skąd pochodził.

Tylos

Tylos jest krajem rozciągniętym wzdłuż brzegów Morza Białego, położonym na północny-wschód od Agarii. Terytorium państwa to tereny nizinne, a na niektórych obszarach depresyjne. Poniżej poziomu morza znajduje się szeroki i długi pas wybrzeża na północnym zachodzie - przez wieki był zalewany przez fale, dopiero kilkadziesiąt lat temu ludzie nauczyli się budować konstrukcje ograniczające furię żywiołu i chroniące zabudowania przed powodziami. A jest o co walczyć - Tylos słynie z żyznych gleb, a gospodarność tutejszych ludzi jeszcze pomnaża plony. Na obszarze całego państwa dominuje krajobraz rolniczy - pola uprawne rozciągają się od horyzontu po horyzont, gęsto przecinają je strumienie i rzeczki, przy których buduje się młyny wodne. Pracujących na polach chłopów bardzo często osobiście dogląda właściciel ziemi - wiąże się to z miejscową tradycją, która każe szlachcie osobiście uczestniczyć w zasiewach i żniwach, dzięki czemu w następnym roku zbiory będą obfite. Rzadkie kępy lasów są pozostałościami po wykarczowanej puszczy. Dawno minęły czasy, kiedy zamieszkiwały je groźne potwory.

Mieszkańcy Tylosu są ludźmi zaradnymi i pracowitymi. Znani są ponadto ze sprytu, zawsze potrafią wykorzystać nadarzającą się okazję i zadbać o swoje. Mówi się o nich w Dominium, że jak kot - zawsze potrafią spaść na cztery łapy. Są indywidualistami i jednoczą się tylko jeśli wszystkim zagraża jakieś niebezpieczeństwo. Cenią sobie ludzi światowych, zawsze z zaciekawieniem witają podróżnych z dalekich stron. Wypytują o wieści z innych krain, żywo dyskutują o wielkich wydarzeniach. Serdecznie nienawidzą Agaryjczyków, bardzo poważają za to Papieża i Cesarza - chociaż o tym ostatnim nie wiedzą prawie nic.

Po krótkotrwałej wojnie, która miała miejsce pięćdziesiąt trzy lata temu, kraj został zajęty przez Agarię, i nawet w czasie kłopotów na zachodnim froncie zachodnie mocarstwo nie wycofało swoich wojsk. Agaria potrzebowała tutejszego bogactwa, a ciągłe przepychanki z władzami Tylosu o pomoc dla frontu stały się zbyt uciążliwe. W końcu zachodni sąsiad począł tylko czekać na pretekst do wojny, a gdy agaryjskie statki zatrzymano w jednym z portów królestwa zarzucając im przemyt Agaria nie wahała się ani chwili. Niespełna dziesięć miesięcy wystarczyły, by rzucić Tylos na kolana - ni nie mogło zatrzymać zaprawionych w wojnie z Valdorem agaryjskich żołnierzy. Od tego czasu kraj nadal znajduje się pod okupacją i wszędzie na ulicach dostrzega się obecność agaryjskich żołnierzy. Tylosjanie bardzo pragną odzyskać pełną niepodległość i w ciągu tych pięćdziesięciu trzech lat zainicjowali dwanaście mniejszych i większych powstań, które za każdym razem były krwawo tłumione. Obecny władca, narzucony przez Agarię namiestnik - książę Milosz Doracz - słynie z surowości, ale również z rozsądku. Nie przeszkadza rozwojowi budownictwa i rolnictwa, ale stanowczo rozprawia się z wszelkimi próbami zorganizowania ruchów niepodległościowych. Każdej jesieni wysyła na zachód transporty żywności - nie przez przypadek Tylos nazywa się spichlerzem Agarii. Wozy ze zbożem, mąką i warzywami są silnie strzeżone przez przysyłane z zachodu siły okupanta, ale i tak często zdarzają się napady. Przede wszystkim organizuje je ruch oporu, organizacja zrzeszająca na równych prawach szlachtę i mieszczan. Jej członkowie napadają na agaryjskie patrole, podpalają zamieszkiwane przez okupantów budynki i tępią wszelkie przejawy współpracy z okupantem, nie cofając się nawet przed morderstwami. Prawdopodobnie tylko kilka osób wie kto jest przywódcą ruchu oporu, a zwykli mieszkańcy i agaryjskie władze mogą jedynie snuć przypuszczenia.

Tylosjanie nie chcą przyjąć do wiadomości, że to Doracz sprowadził do ich kraju inżynierów, którzy zbudowali wały i umocnienia chroniące przed naporem morskich fal. Nie słuchają również księży, którzy dokonali na wybrzeżu pomiarów i stwierdzili, że w ciągu najbliższych kilkudziesięciu lat większość terytorium Tylosu znajdzie się pod powierzchnią morza na skutek bezustannego obniżania się gruntów. Czekają aż Agaria mocniej zaangażuje się w wojnę z Valdorem i po raz kolejny spróbują wywalczyć niepodległość.

Płanowiec (rys. RG)

Inne kraje Terenów Centralnych

Arbat

Arbat, wspólnie z Metią uważany jest za ostatnie cywilizowane ziemie na południe od Matry. Dalej rozciągają się Rubieże - dzikie, mroźne krainy pogan i potworów. Gdyby nie widok krzyży i kościołów łatwo można by się pomylić, bowiem państwo w niczym nie przypomina sąsiedniej Vintrii czy Kelszatu. Na całym terytorium Arbatu piętrzą się kuriozalne wzgórza. Na kilkudziesięciokilometrowe płyty skalne nakładają się mniejsze, a na nich leżą jeszcze mniejsze. Niektóre z płyt są grube na kilka metrów, inne na kilkadziesiąt. Mieszkańcy budują domy na różnych wysokościach i wędrują pomiędzy poziomami za pomocą systemu drabin, lin i wiszących mostów.

Rozległe niegdyś królestwo zostało podzielone przed ponad trzystu laty między dwóch królewskich synów. Starszy otrzymał część nazwaną Arbatem, ziemię skalistą, ale też ludniejszą, a młodszy równinne ziemie, które nazwano Metią. Obecny król Arbatu za główny cel ustalił sobie zrównanie swego barbarzyńskiego państwa z cywilizowanymi krajami Dominium. Łoży ogromne sumy na sprowadzanie z północy „kultury". Arbacka szlachta nosi przy pasach rapiery i uczy się od goszczących u króla i arystokratów nauczycieli szermierki. Oprócz wykonanych na miejscu narzędzi ludzie chętnie posługują się doskonalszymi przedmiotami z północy, część z nich ubiera się w stroje narodowe ale wielu puszy się w strojami vintryjskimi, a nawet matrańskimi.

Arbatczycy czują ogromny respekt przed przybyszami z północy. Uważają ich - nie bez powodu - za lepiej wykształconych i bardziej obytych w świecie. Tutejsi ludzie chętnie goszczą cudzoziemców, wręcz zapraszają ich do siebie i traktują z wielkimi honorami. Uczą się od obcych wszystkiego, więc czasami ich zainteresowanie może uchodzić za natręctwo. Niestety - wielu lekkoduchów i szarlatanów wykorzystuje tę serdeczność, wyprawia się do Arbatu i żyje na koszt gospodarzy, wnosząc do spokojnego życia tych ludzi kłopoty. Szczególnie ścigani przez prawo przestępcy szukają tu azylu pod przybranym nazwiskiem.

Balingen

W miejscu, w którym do Morza Proroka uchodzi rzeka Solema, pierwszy papież ufundował miasto Balingen. Wedle planów miał to być port, dzięki któremu karnianie trzymaliby kontrolę nad nieznanym wówczas bezmiarem wód. Teren wydawał się odpowiedni dla grodu obronnego - rozlewająca się Solema zamieniała okolicę w trzęsawiska. Na wyspach dało się ustawić wieże strażnicze, a spokojna zatoka pozwalała się schronić statkom nawet w czasie największego sztormu. Zasilane przez przybyszów ze wschodu miasto rozwijało się szybko, równie błyskawicznie zmieniał się jego charakter. Z nabrzeżnego fortu i przystani dla okrętów coraz wyraźniej stawało się osadą handlową. Armia papieska na Półwyspie Pazura potrzebowała stałej aprowizacji ze wschodu, więc w Balingen przeładowywano towary i wymieniano jedne dobra na inne. Osadnicy ze wszystkich stron świata przynosili charakterystyczne dla ojczyzny wyroby, a także umiejętności, jakich tu nie znano. Miasto bogaciło się, a złoto przyciągało piratów i najeźdźców przybywających lądem. Kilka razy udało się je splądrować, jednak za każdym razem osada dźwigała się i odzyskiwała swój dawny prestiż. W uznaniu zasług i odwagi mieszkańców Papież Daron XII nadał mu nareszcie status Wolnego Miasta i tym samym całkowicie uniezależnił od Kartiny.

Balingen jest obecnie największym miastem na południe od Półwyspu Pazura i Kordu. Zamieszkuje je około siedemset tysięcy mieszkańców, którzy wykorzystują każdy skrawek bagnistej ziemi i są w stanie pogodzić się z malarycznym klimatem. Władzom nie udało się kontrolować błyskawicznej rozbudowy - miasto składa się właściwie z kilkudziesięciu mniejszych i większych osiedli, rozdzielonych naturalnymi barierami - jeziorami, skalnymi blokami i oczywiście samą rzeką. Nie wszędzie da się budować mosty i mieszkańcy często pływają w łodziach i małych żaglówkach. Wielu mieszkańców i wiele kultur, oznacza również wielki rozgardiasz. Ulice są gwarne nawet w nocy, słychać wszystkie języki świata, nawet te egzotyczne, z dalekiego południa.

Balingen boryka się z problemem przestępczości. Napływowi obywatele miasta zamykają się w swoich dzielnicach i trzymają razem. W ten sposób rodzą się zarówno legalne i powiększające prosperity związki handlowe, jak i organizacje przestępcze. Emigranci z sentymentem wspominają swoje ojczyzny, chociaż dobrowolnie je opuścili, i podczas konfliktów rodzinnego państwa z obcym krajem zapalają się do walki. Gorzej, że wrogi kraj też ma tu swoich uchodźców, którzy również trzymają razem. Bandyci z dzielnic Balingen potrafią wystawić dobrze uzbrojone oddziały, przed którymi czasami czmycha nawet straż miejska. Gdy dochodzi do zamieszek na tle narodowościowym ulice zamieniają się w pole bitwy. Dwa miesiące temu, gdy Forholdczycy zabijali Valdellerczyków, rada miasta musiała poprosić o interwencję wojska Matry.

Balingen utrzymuje dobre stosunki z Matrą i wszystkimi jej sojusznikami za wyjątkiem Ligi. Z nią ostro rywalizuje w handlu i w polityce. Te dwa kraje, oparte przecież na podobnych ustrojach, nienawidzą się tak serdecznie, że tylko Mediacja Królowej Matki powstrzymuje je od otwartej wojny. Tymczasem wojna celna i sztuczne zaniżanie cen własnych produktów starczają im za oręż.

Brugia

Brugia, małe księstwo na południowy-zachód od Matry, jeszcze trzysta lat temu było częścią terytorium zachodniego sąsiada, Folhordu. Wykorzystując słabość Folhordczyków zaangażowanych w wojnę domową, oderwało się i ogłosiło niepodległość. Swoją suwerennością cieszyło się raptem czternaście lat, oto bowiem zamiast przed spodziewaną interwencją zbrojną z macierzystej krainy, Brugijczycy musieli bronić się przed inwazją z Matry. Podpisany rok później pokój, przypieczętowany królewskim mariażem związał księstwo z Matrą przysięgą lenną.

Trzeba przyznać, że Brugia wydaje się być naturalną prowincją Matry. Lasy są tu tak samo wszechobecne i gęste jak za schodnią granicą. Nie brakuje obszarów bagnistych, porośniętych na pół uschniętymi drzewami. Stare drogi są zniszczone, a nowe szybko zarastają i chociaż pod względem poziomu cywilizacyjnego i kultury księstwo w niczym nie ustępuje Matrze, podróżni omijają je i traktują jak krainę barbarzyńską. Wystarczy popatrzeć na otoczone palisadami wioski i miasta opasane drewnianymi murami, by uzmysłowić sobie, że życie na tych terenach nie jest sielanką, a poza osadami czają się niebezpieczeństwa.

Brugijczycy są ludźmi walecznymi i odważnymi. Zaakceptowali zwierzchnictwo Matry gdy zrozumieli, że ich kraina jest zbyt słaba, by cieszyć się pełną niepodległością, ale myśl o niezależności nie umarła w ich sercach. Nie próbują uzyskać niezawisłości, ale przy każdej okazji podkreślają swoją odrębność i nie cierpią gdy myli się ich z Matrańczykami albo Folhordczykami. Chociaż mieszkają wśród niebezpiecznych lasów starają się nadążać za postępem i w pogardzie mają barbarzyńców z Południowych Rubieży. Brugijczycy uważani są za znawców broni palnej. Sprowadzają z zagranicy najlepsze egzemplarze muszkietów i rusznic. Słyną z celności, ponadto, kiedy mierzą z rusznicy zawsze zachowują zimną krew i nie fuszerują strzału. Ich umiłowanie dokładności jest wręcz przysłowiowe i nie odnosi się tylko do strzelania. Stolica księstwa - Brug - była pierwszym miastem w Dominium, które zamontowało na wieży ratuszowej zegar.

Od lat utrapieniem tej krainy są wielkie watahy wilków. Mówiąc o niebezpieczeństwach lasów Brugijczycy mają na myśli gównie te wielkie zwierzęta o ciemnoszarej lub czarnej sierści. Wilki z jednakową zaciekłością atakują ludzi i zwierzęta, a w dużej liczbie nie boją się ognia. Zimą, kiedy są szczególnie wygłodniałe, wstępuje w nie jakaś piekielna siła - stają się silniejsze i sprytniejsze. Polują na nie wszyscy mieszkańcy Brugii, tak szlachta, jak i prości ludzie, z których wielu poświęca ostatnie oszczędności na zakup broni palnej, bo inaczej nie sposób poradzić sobie z tymi bestiami. To chyba jedyna ziemia w Dominium, gdzie widok drwala, czy flisaka biegnącego przez las z rusznicą nie powinien dziwić.

W ostatnich czasach niektóre watahy prowadzone są przez białych przewodników stad. Oczy tych albinosów jarzą się na czerwono, w świetle pochodni stają się jaskrawożółte. Wiedzione prze upiornych przywódców stada atakują mury niczym wroga armia, za nic mając własne straty. Jedyną obroną przed nimi jest obecność księży i muszkieterów, przy czym ci pierwsi wydają się skuteczniejsi, odpędzając bestie swoimi modlitwami. Wiosną i jesienią, po żniwach, Brugijczycy organizują polowania na wilki - wielkie łowy z psami i naganiającymi zwierzęta chłopami. Zabijają przy okazji inne potwory.

Czarnobór



W Czarnoborze kończą się puszcze obejmujące swoim zasięgiem kraje na południe i południowy wschód od Półwyspu Pazura. Niezależnie od granic państwowych, które w przypadku terenów pokrytych lasami nigdy nie są pewne, terytorium wyznacza specyficzny rodzaj puszczy - zimny i wilgotny bór z wysokimi, smukłymi drzewami i rozległymi koloniami wielkich paproci. Pnie drzew porastają pasożyty - różnokolorowe pleśnie wyrzucające chmury toksycznych zarodników i sino-białe cuchnące huby, żywiące się padliną zatrutych zwierząt. W tym nieprzyjaznym środowisku żyją plemiona, które rzadko kontaktują się ze światem na zewnątrz puszczy. Budują prymitywne drewniane chaty albo ziemianki ocieplane warstwami suchych igieł i szyszek i otaczają je palisadami. Nawróceni przez misjonarzy z Kelszatu założyli na wyspie swoje święte miasto Frygrad, składające się z wydrążonych w wysokim wzgórzu tuneli, stojących wokół wzniesienia chat i kościoła z wysoką wieżą. Z trudem można z niej dostrzec brzegi wokół jeziora, doskonale za to widać ciemne kształty przemykające pod błękitnymi i białymi wodami. To gigantyczne sumy, jedna z wielu ras potworów, z których słynie ten kraj.

Czarnoborczycy utrzymują kontakty niemal wyłącznie z sąsiadami z Anhilionu. Spotykają się na granicy swoich lasów, by wymienić skóry, mięso, ozdoby z zębów i kłów a także narzędzia i broń z brązu. W zamian otrzymują tkaniny, żelazne groty i żeliwne naczynia. Od Anhilończyków przed wiekami dowiedzieli się o istnieniu Imperium, ale nie mają pojęcia, że Dor upadł. Teraz słyszą o Cesarzu i sądzą, że jest to potomek władcy, którego tak szanowali ich ojcowie. Czarnoborczycy są zarośniętymi, nieokrzesanymi wielkoludami i cenią sobie ludzi potężnych i silnych. Wyobrażają sobie Wolfganga jako zakutego w żelazo tytana, który osobiście gromi potwory wielkim jak drzewo mieczem. Kilku mnichów, którzy żyją na tych terenach skarży się, że w oczach tubylców Cesarz, Prorok i Jedyny to ta sama osoba i trudno im wytłumaczyć, że jest inaczej. Chociaż plemiona mają swoich wodzów, wszystkie jednomyślnie uważają Wolfganga za najwyższego króla. Składają mu hołd w szczególny sposób, posyłając do Kordu swoich wysłanników z darami - są to trofea myśliwskie - łby, skalpy i skóry. W przypadku demonów nic dziwnego, ale stwory z Czarnoboru bliższe są zwierzętom. W holu Akademii Cesarskiej w Alghoffen stoi na przykład wypchana szara małpa, wysoka na trzy metry, budząca strach w sercach odwiedzających przybytek wiedzy dam. Część wojowników pozostaje w cesarskiej służbie tworząc Gwardię Czarnoborską, ślepo lojalną i nie wahającą się przed wykonaniem żadnego rozkazu.

Różnorodność bestii zamieszkujących lasy Czarnoboru daje do myślenia przyrodnikom, ale rzadko który ma na tyle odwagi, by przyjechać na krańce świata i na własne oczy przekonać się o słuszności swoich teorii. Uczeni przypuszczają, że wiele spośród tutejszych stworzeń to pojedyncze i unikalne deviria, które nie należą do żadnego gatunku. Ponieważ potwory różnią się od siebie i walczą na różnorodne sposoby, myśliwi z tej krainy muszą być bardzo pomysłowi. Za każdym razem gdy urządzają łowy na bestię stosują zupełnie inne metody tropienia i uśmiercania potwora. Ta wszechstronność, połączona ze znakomitymi warunkami fizycznymi uczyniła z Czarnoborskich barbarzyńców najlepszych zabójców bestii w Dominium.

Devon

Devon zdaje się nie mieć granic. To ziemia ogromnych przestrzeni, morza traw i koni szybkich jak myśl. Nigdzie indziej galop wierzchowca nie wydaje się tak upojny, nigdzie indziej wolność nie wyda się tak wspaniała. Stepy wylewają się daleko poza granice nakreślone na mapie, o czym wiedzą tutejsze zwierzęta i Devończycy, czyli Kilmeeńczycy, jak sami się nazywają. Ten podzielony na klany naród koczowników zamieszkuje te tereny od stuleci. Dla Devończyków ziemia jest oceanem, oni żeglarzami, niewielkie lasy są jak wyspy, a rzadkie osiedla ludzkie niczym przystanie.

Przez długie wieki jedynym panem, przed którym klękali Kilmeeńczycy, był *ghurri* - stepowe tornado, które w ich wierzeniach urosło do rangi boga. Klany bez przeszkód wędrowały po bezkresnych stepach, rozbijając wielkie, skórzane namioty tam, gdzie znaleźli dobre pastwiska. Hodowali kozy i konie, polowali, wymieniali się z innymi klanami, a ich przywódcy jeszcze kilka lat temu skrzykiwali rozproszone grupy i wiedli wielkie, zbrojne wyprawy na terytoria sąsiadów. W końcu królowa Matry postanowiła spojrzeć w ich stronę i zmusić plemiona do poddania się jej woli. Armia Matry wkroczyła na stepy Devonu dostojnie, nie kryjąc swych intencji i dając wszystkim klanom czas na połączenie sił. Następnie rozniosła wszystkie w jednej bitwie. Wodzowie plemion złożyli hołd Królowej Matce, a być może za rok lub dwa ich ziemie zostaną oficjalnie przyłączone do Królestwa Matry.

Plemiona Devonu kochają wolność i ciągły ruch. Nawet Jedyny nie zajmuje w ich sercach ważniejszego miejsca niż umiłowanie swobody. Poeci opiewają ten naród jako nieskażony cywilizacją, niewinny i wolny od jakichkolwiek trosk, ale taki obraz jest zafałszowany. Devończycy są ludźmi prostymi, ale mądrymi. Rozumieją, że kończy się czas wolności, świat staje się ciasny i przemija epoka wędrówek. Coraz więcej z nich myśli o osiedleniu się, handlu i rolnictwie. Myśl o zmianach napawa koczowników smutkiem. Dla młodych ludzi jedyną szansą na utrzymanie starego sposobu życia jest służba w wojsku. Na wojnie na powrót są dumnymi wojownikami na koniach, zasypującymi wroga gradem strzał albo rozbijającymi szeregi piechoty w śmiałej szarży. Szansę na uczestniczenie w bitwach daje im Matra - devońska lekka kawaleria jest uzupełnieniem armii tego kraju. Komuś, kto nie rozumie sposobu myślenia Kilmeeńczyków, może wydać się dziwne, że zasilają szeregi niedawnego wroga, ale dla tych ludzi nie ma znaczenia, kto jest władcą i skąd się wywodzi, byleby pozwolił robić im to, co tak kochają.

Na stolicę kraju - Savierrę - składa się przeszło dwa tysiące namiotów. Sześć lat temu jedno z plemion Devonu rozbiło je na polu bitwy z Matrą i od tamtego czasu nie miało już sił, by ruszyć w dalszą drogę. Na tym obszarze nie ma już czym karmić koni i bydła, więc miejscowi pozbywają się zwierząt i zaczynają zajmować się drobnym handlem i uprawą roli. Namioty otaczają wielki kurhan, który stał się świętym miejscem wszystkich klanów. Wzniesienie skrywa szczątki wszystkich poległych w ostatniej wielkiej bitwie Kilmeeńczyków, a także ich wierzchowców. Co roku koczownicy przybywają w to miejsce, by pokłonić się kościom swoich przodków, a ostatnio także aby pohandlować z mieszkańcami stolicy. Tutaj też reprezentantka matrańskiej Królowej Matki przyjmuje daninę w devońskich wierzchowcach - najwspanialszych koniach na całym świecie.

Kelszat

Ten nieduży kraj, wciśnięty między Devon i Vintrię wyznacza granicę puszcz pokrywających Matrę i kraje ościenne. Jego północne terytoria są jeszcze zalesione, ale południe to już trawiaste równiny. Dywany kwiatów ścielą się tu jak okiem sięgnąć, nawet tutejsze drzewa kwitną na różne kolory. Kelszackie buki, najpowszechniejsze z drzew zrzucają duże nasiona, które wirują i szybują na duże odległości. Pomiędzy nimi krążą motyle i duże trzmiele. Mieszkańcy Kelszatu chlubią się tym, że przez pewien czas ich stolica była sercem całego Imperium Doru. Prorok zatrzymał się w niej przez ponad pół miesiąca, a nawet kiedy wyjechał, w uznaniu gościnności tutejszego ludu pozostawił swoich księży i budowniczych. Właśnie dzięki Prorokowi ta ziemia może się poszczycić kilkunastoma budowlami w stylu doryjskim. Przede wszystkim zaś słynie z górującego nad stolicą Kamiennego Rycerza - dwudziestometrowego posągu, który według legendy stanie w obronie Kelszatczyków, jeśli kiedykolwiek zagrozi im Ciemność.

Mieszkańcy kraju do dzisiaj pamiętają o wspaniałomyślności Proroka i zawsze byli wiernymi sojusznikami Imperium. Jest ich ledwie kilkaset tysięcy, a mieszkają głównie w niewielkich miasteczkach, zbudowanych w matrańskim stylu. Na obszarze kraju znajduje się dwanaście klasztorów założonych przez duchowieństwo z Doru. Są to potężne gmachy, otoczone wysokimi murami. Pomiędzy murem a gmachem stoją małe zabudowania gospodarcze i domki chłopów pracujących na potrzeby klasztoru. Żyjący w tych wielkich budowlach z ociosanego kamienia mnisi odcinają się od Ciemności grubymi murami i ascetycznym trybem życia. Od wieków reguła każe im szkolić misjonarzy, którzy ruszają na zachód i na południe, by umacniać wiarę. Uczy się ich obcych języków i sposobów przekonywania pogan, ponadto każdy z nich musi posiadać rozległą wiedzę i praktyczne umiejętności ułatwiające przeżycie w dziczy. Kelszatczycy przejęli od mnichów charak-

Rozpruwacz, sługa Arawniessa, księcia piekieł [ryc. RG]

ter i sposób bycia. Są bardzo religijni, cechuje ich ponadto cierpliwość i łagodne usposobienie. Nawet prości ludzie potrafią cytować Katedralia i znają żywoty świętych. Cieszą się najzwyklejszymi rzeczami, pogoda ducha nie opuszcza ich w najtrudniejszych sytuacjach. Błękitna krew płynie tu tylko w żyłach szlachetnie urodzonych duchownych i szlachciców zza granicy, którzy postanowili osiedlić się w Kelszacie. Mnisi i księża uważani są za lepszych, ale w społeczeństwie nie ma wyraźnych różnic. Mieszczanie paradują po ulicach z przypasanymi rapierami, chłopi są na tyle rozgarnięci i zamożni, że po pracy spotykają się w gospodach i debatują o wojnie z Valdorem.

Chociaż Kelszat jest krajem ubogim i nie ma wielkiego znaczenia politycznego słynie w świecie ludzi właśnie ze względu na sukcesy wywodzących się z niego misjonarzy. Nawrócili oni nawet odległą Skavię, dotarli do Agarii, a w dawnych czasach wędrowali aż do Valdoru. Zakonnicy prowadzą korespondencję z Papieżem - co roku przybywa tu specjalna wyprawa aż z samej Kartiny, widomy znak łaskawości Sarantu. Kelszat jest drugą, oprócz Kartiny, teokracją na obszarze Dominium. Każda dzielnica przynależy do jednego z klasztorów i uznaje zwierzchnictwo urzędującego w stolicy prowincjała, ten zaś odpowiada tylko przed Papieżem, chociaż Sarant uznaje całkowitą suwerenność państwa w sprawach świeckich.

Kelszat jest łakomym kąskiem dla Matry. Łatwo go podbić, a po opanowaniu klasztorów pozyskiwać napływające do nich bogactwa i informacje o odległych zakątkach kontynentu. Jednak pozornie bezbronny kraj jest chroniony dobrą sławą i aurą świętości. Każdy, kto zechciałby go sobie podporządkować, obudzi gniew nie tylko Papieża, ale każdego monarchy, który uważa się za gorliwego karianina.

Kyrene

Dwa tysiące lat temu na południowy zachód od dzisiejszej Matry, w środku puszczy, zbudowano potężne miasto o nazwie Kyrene. W ciągu wieków przeżywało one swoje wzloty i upadki. Wielokrotnie było niszczone podczas wojen, pożarów lasów i w czasie starć pomiędzy demonami. Największy cios zadał mu jednak sam Prorok, bowiem nie tylko zrównał je z ziemią, ale również nawrócił część mieszkańców na nową wiarę. Był to cios przede wszystkim dla władczyni, ponieważ od początku istnienia miasta do dzisiaj rządzi nim demonica o imieniu Kyrene.

Miasto Kyrene składa się z kilku części. Centrum, to potężny kamienny monolit, w którym wykuto mieszkania i łączące je korytarze. To pałac, zamieszkały przez władczynię, jej służki i dworzan. Skała jest wysoka na sześćdziesiąt metrów, a czterdzieści metrów ma jej średnica. Wokół niej zbudowano jednopiętrowe drewniane domy - niektóre łączą się ścianami, inne są wolnostojące. Kręte uliczki tworzą prawdziwy labirynt, bo cała osada jest bardzo rozległa. Otaczają ją solidne umocnienia - usypany z ziemi wał, wzmocniony drewnianymi palami i wysokim murem z wieżyczkami dla wartowników. Za miastem, pomiędzy samotnymi drzewami stoją chaty rzemieślników, którym zabroniono pracować na terenie miasta. Dalej są pola uprawne i jeszcze gdzieniegdzie samotne chaty. Nawet ściana puszczy nie kończy strefy wpływów Kyrene, bowiem w lesie mieszkają jeszcze gajowi i ludzie, którzy wybrali samotnicze życie. Miasto kontroluje duży obszar, z którego pozyskuje się drewno, mięso i skóry zwierząt, miód i wszystkie inne dobrodziejstwa, które ofiarować może przyroda.

Chociaż królowa przyjęła na swoje ziemie skazany na banicję lud *ish*, utrzymuje bardzo dobre kontakty z Matrą. Przed wiekami za wstawiennictwem Królowej Matki i jej sojuszników zjawiła się przed obliczem Papieża. Orzekła, że chociaż jest jedną z deviria, nie żywi wrogości do ludzi. Więcej nawet - nienawidzi innych demonów i gotowa jest z nimi walczyć. Wie, że nigdy nie będzie zbawiona, mimo to prosi o akceptację, uznanie jej państwa i włączenie go do Sojuszu. Papież nigdy nie wyrzekł się podejrzeń, ale postanowił dać Kyrene szansę. Musiała jedynie zgodzić się na całkowite nawrócenie poddanych i obecność kościołów oraz duchownych. Przekonany przez Królową Matkę, króla Cynazji i władcę Vintrii, Papież przyjął nowego członka Dominium, chociaż nigdy nie zostało to oficjalnie ogłoszone. Powiedział, że decyzja ta przeczy rozsądkowi, ale zamysły Jedynego są niezbadane i nawet pośród najciemniejszej nocy w najmniej oczekiwanym momencie pojawia się światełko.

Wszystko to brzmi jak bajka i rzeczywiście - okolica miasta Kyrene jest malownicza i bajkowa. Jej widok przywodzi na myśl krainę z baśni. Tereny wokół osady są ściśle związane z osobą królowej. Las zmienia się wraz z jej nastrojami. Kiedy ona się gniewa jest groźny. Gdy władczyni się weseli krople rosy odbijają po wielokroć słońce, a liście z drzew opadają w tańcu. Ptaki śpiewają, a żadne zwierzę, choćby najgroźniejsze, nie zaatakuje człowieka bez powodu. Gdy królowa jest smutna, las pogrąża się w żałobie. Korony drzew nie przepuszczają światła, świerszcze milkną a zwierzęta przemykają się ukradkiem ze spuszczonymi głowami.



I właśnie tak wygląda puszcza przez ostatnie lata. Słoneczne uśmiechy między grubymi konarami są tak rzadkie, że wędrujący przez las ludzie z niedowierzaniem zatrzymują się i zadzierają głowy wysoko w górę. Królowa Kyrene jest smutna. Zakochała się nieszczęśliwie i nie wie co począć. Jej wybrańcem jest cudzoziemski książę, który wędrował kiedyś przez te ziemie, nie wiedząc nic o pobliskim mieście i jego władczyni. Wierzby płaczące przy strumieniach z zaciekawieniem unosiły gałęzie, lisy wyglądały ze swoich nor, a wiewiórki towarzyszyły podróżnemu przez całą jego wędrówkę po królestwie. Ten nie widział nic - jechał konno z opuszczoną głową, jakby jakieś brzemię ciążyło mu na sercu. Takiego właśnie ujrzała go Kyrene i widząc smutek sama stała się smutna, choć wówczas jeszcze nie pojmowała dlaczego. Kiedy młodzieniec był już daleko, a ona wpatrywała się w księżyc z najwyższego piętra swego kamiennego pałacu, zrozumiała, że kocha śmiertelnika i zapłakała dwa razy. Raz, ponieważ był on już daleko i jedyne co po nim pozostało to wspomnienie. Drugi raz, ponieważ on był człowiekiem, a ona nie miała duszy. Udało się jej dowiedzieć, że młodzieniec był vintryjskim arystokratą, księciem krwi. Nie poznała jednak powodu jego smutku, nie ma również odwagi, by zobaczyć go po raz drugi. Mądry ksiądz Janos, którym mieszka w jej pałacu nie potrafi odpowiedzieć jak to możliwe, żeby ona - jedna z deviria - mogła kochać. Uśmiecha się tylko zagadkowo i mówi, że nawet dwa tysiące lat życia nie starcza, by przejrzeć zamysły Jedynego.

Liga

Liga, rozpięta pomiędzy Matrą i Ostią na długim pasie wybrzeża, jest jedyną prawdziwą republiką w Dominium i zarazem jednym z najbogatszych państw Sojuszu. Składa się na nią związek miast zbudowanych na nizinnych, żyznych ziemiach, nawadnianych przez kilkadziesiąt małych rzek spływających do morza z głębi kontynentu. Nie ma tu dzikich obszarów nie dotkniętych jeszcze stopą człowieka, mrocznych puszcz, ani nieprzebytych gór. Mieszkańcy miast Ligi ujarzmili swoją ziemię i czerpią z niej bogactwa pełnymi garściami. Widać, że nie wahają się przed eksperymentami i wprowadzeniem nowinek w każdej dziedzinie życia. Liga postawiła na nowoczesność - sposób w jaki uprawia się pola, buduje domy i traktuje współobywateli każe myśleć o mieszkańcach tego kraju jako o ludziach stawiających na skuteczność i prących naprzód za każdą cenę. Podobne do siebie miasta z domami schludnymi lecz pozbawionymi zbytków sugerują, że najwięcej do powiedzenia ma tutaj mieszczaństwo.

Mieszkańcy miast Ligi są ludźmi praktycznymi i wyrachowanymi. Lekceważą sobie rycerskie ideały, poważają za to ludzi przedsiębiorczych i zamożnych. Zaraz po Jedynym najważniejszy jest dla nich pieniądz i weale nie wstydzą się swojej pogoni za bogactwem. W literaturze przedstawia się ich jako skąpców i pedantów. Dla poetów, literatów i wielkich ludzi odczuwających sentyment do przemijającej epoki rycerskości i szczytnych ideałów mieszkańcy tego kraju uosabiają upadek obyczajów i koniec złotej epoki ludzkości.

Jeszcze sześćdziesiąt lat temu Liga była monarchią, ale kiedy ród królewski wygasł doszło do zamieszek i kilkumiesięcznej wojny pomiędzy arystokracją i niższymi stanami. Szlachta poniosła porażkę i w jej następstwie ustalono w kraju nowy porządek. Od tego czasu Ligą rządzi senat, w którym reprezentowane są wszystkie warstwy społeczne. W praktyce liczą się reprezentacji szlachty i mieszczaństwa (a właściwie najbogatszych spośród mieszczan). Od tamtego czasu datuje się wielkie prosperity - Liga stała się potęgą gospodarczą. Na południu założono nowe kopalnie cyny i ołowiu, postawiono setki manufaktur przetwarzających surowce krajowe i importowane, przede wszystkim

zaś rozbudowano flotę handlową. Składa się na nią mnóstwo małych, niezbyt solidnie wykonanych statków, wystarczająco jednak szybkich i wytrzymałych do transportu towarów przez przybrzeżne morza.

Od stuleci Liga jest sojusznikiem Matry, utrzymuje również dobre stosunki z państwami Półwyspu Pazura, a ostatnio wyrasta na ważnego partnera handlowego Nordii. Senat z niepokojem patrzy na rozwój Cesarstwa. Ekspansja Kordu na południe może zagrozić nie tylko pomyślności interesów, ale również niepodległości Ligii.

Metia

Przez wzgląd na swą historię, Metia nazywana jest siostrą Arbatu i choć w istocie różni się od niego niemal pod każdym względem, ludzie w Dominium mają te sąsiadujące ze sobą państwa za bliźniacze. Jej terenami są ziemie będące przedłużeniem stepów Devonu - rozległe trawiaste równiny, po których jeźdźcy ścigają się z wiatrem. Bliskość Południowych Rubieży rzuca na Metię cień i tutejszy lud obawia się demonów i potworów nawiedzających południowe obszary. Przekazywana z pokolenia na pokolenie przepowiednia mówi, że każdej zimy Metia umiera po trochu. Nie są to widoczne zmiany, ale każdy człowiek, który się tutaj urodził, może pokazać miejsca, które w czasach jego młodości tętniły życiem, a teraz zamieniły się w pustkowie. Podobno każdy, kto żyje w jednym z takich miejsc traci po trochu duszę i zamienia się w marionetkę demonów. Przepowiednia mówi, że kiedyś krainę tą odwiedzi potężny władca. Jeśli przybędzie z zachodu, zło zostanie pokonane i cała ziemia odżyje na nowo. Jeśli ze wschodu, Ciemność ostatecznie zatriumfuje i Metia zamieni się w martwe lodowe pustkowie.

Metiańczycy są ludźmi zawziętymi, ale też cierpliwymi. Potrafią obserwować, wyciągać wnioski i uczyć się na błędach. Ci niscy i brzydcy ludzie są znakomitymi jeźdźcami. Przenoszą się z miejsca na miejsce w poszukiwaniu pastwisk dla koni i bydła, ale ich żywiołem jest walka.

Król Metii, krewniak władcy Arbatu osiadł w Eren - mieście wzniesionym z wypalanej w piecach brunatnej cegły. Gród, chociaż niewielki, na równinie widoczny jest z daleka. Do Eren może zawitać każda z rozproszonych grup Metiańczyków. Przynajmniej raz do roku przywódcy wszystkich grup spotykają się, by wspólnie z władcą radzić o przyszłości kraju i przekazywać sobie wieści ze wszystkich stron świata. W czasie długiego, bo trwającego ponad dwa tygodnie święta przybyli z Kelszatu księża odprawiają dla nich nabożeństwa. W świetle ognisk gawędziarze snują swoje eposy opiewające dzielnych bohaterów z przeszłości. Czasami do Eren na święto przybywają karawany kupieckie ze wschodu i północy, wówczas za ceglanymi murami odbywa się jarmark.

Minoria

Minoria był niegdyś spokojną i dostatnią krainą, pełną żyznych ziem i kwitnącą handlem. Tutejsi mieszkańcy nie przywiązywali dużej wagi do głębokich szczelin i skalnych rozpadlin, które burzyły sielski krajobraz. Owszem, wiadomo było, że gnieżdżą się w nich deviria, jednak gorąca wiara i ufność pokładana w Jedynym trzymała niebezpieczeństwo z dala od osad ludzkich. Potem jednak nastąpiły czarne lata. W roku 1491 na minorskiej ziemi następowały następujące po sobie trzęsienia ziemi i otwierały się nowe szczeliny. Z niektórych buchał ogień, w innych zalegała ciemność. Z rozpadlin poczęły wychodzić demony. Z początku wypełzały pojedynczo, niektóre nawet udawało się na powrót zepchnąć w czeluście, po kilkunastu miesiącach było ich jednak coraz więcej i więcej, aż wreszcie można było mówić o inwazji. Pomiędzy ludźmi a deviria doszło do straszliwej wojny, w trakcie której prawie cała Minoria została zniszczona.

Kiedy król i jego krewni zginęli w ogniu i wydawało się, że wkrótce chaos wyleje się poza granice kraju, do Minorii na czele swoich wojsk wkroczył Papież Cyrrus XIII, na czele swoich wojsk i karyjskich inkwizytorów. Żołnierze z Kartiny rzucili się do walki a papież pogrążył się w modlitwie. Po siedmiu dniach modłów był bliski śmierci, ale dopiął swego celu - demony zostały przegnane pod ziemię. Po zwycięstwie, Cyrrus XIII ustanowił w Minorii protektorat. Rządzi tu reprezentant Kartiny, który uwzględnia rady przedstawicieli Kordu, Mirry, Matry i Kaary, czyli krajów najbardziej zaangażowanych w walkę z demonami. W miastach Minorii spotkać można obywateli wszystkich państw Dominium. Przede wszystkim żołnierzy, ale także księży i dyplomatów, którzy z woli królów śledzą rozwój wypadków. Cudzoziemców jest więcej niż rdzennych mieszkańców, którzy wyginęli albo uciekli na tereny przygraniczne i jeszcze dalej, z dala od horroru. W tym tyglu kultur mieszają się języki i obyczaje, a narodowe tradycje Minorii zupełnie już zaginęły. Czasami trudno stwierdzić, że ma się do czynienia ze szlachetnie urodzonym, gdyż bieda dotyka wszystkich jednakowo. Szerzą się choroby, a przestępczość jest gigantycznym problemem. Wprowadzono stan wojenny i surowe kary, ale nawet groźba natychmiastowego rozstrzelania nie odstrasza złodziei. W motłochu wyróżniają się księża i mnisi, którzy niosą słowa pociechy i zwalczają demony skuteczniej niż wojsko. Wielu z nich przyswoiło sobie żołnierskie obyczaje - chodzi w wojskowym stroju, pod bronią.

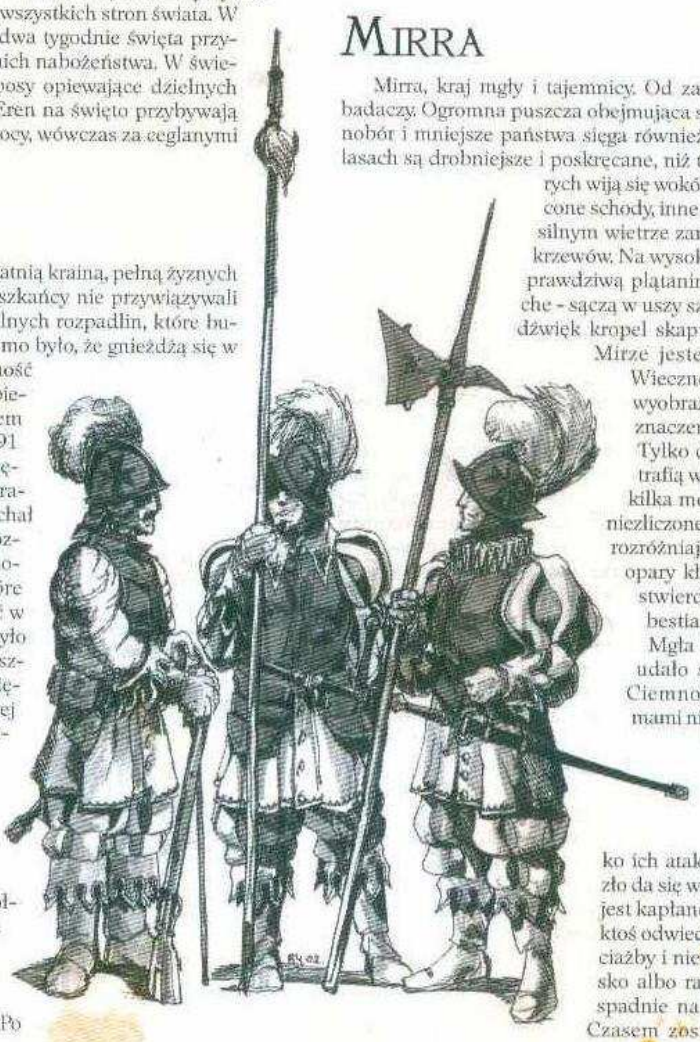
Większość tutejszych miast to ruiny. Nawet w tych, które ocalały widać ślady zniszczeń - całe dzielnice zamieniły się w gruzowiska, a w tych ocalałych większość domów jest czarna od sadzy. W czasie inwazji po raz pierwszy sprawdziła się idea Dominium, czyli sojuszu ludzi. Wszystkie państwa solidarnie wsparły Minorię, wysyłając taką pomoc, jakiej były w stanie udzielić. Piekielny atak udało się odeprzeć, ale do całkowitego zwycięstwa jeszcze daleko. Na ulicach miast i we wsiach rzadko już można spotkać stwory z piekieł. Zostały przepędzone płytko pod powierzchnię ziemi. Można się na nie natknąć w głębokich piwnicach, w kanałach i w katakumbach. W Minorskich miastach ulice zagradzają barykady obsadzone strzelcami, zaułki patroluje straż uzbrojona w rapiery, halabardy i pistolety. We wsiach stacjonują garnizony utrzymywane przez miejscową ludność. Żołnierze strzegą budynków, pełnią też straż przy pracujących na polach chłopach. Mieszczanie nie protestują, gdy do ich domów wtargnie wojsko z Inkwizytorem na czele i przeczesuje sutereny oraz piwniczki.

Minoria złapała już pierwszy oddech i powoli się odradza. Nadal pogrążona jest w strachu i rozpaczy, ale na miejscu gruzów pojawiają się już nowe budynki. Nieprędko będzie można mówić o całkowitym zwycięstwie, jednak iskierka nadziei staje się coraz jaśniejsza.

Mirra

Mirra, kraj mgły i tajemnicy. Od zawsze fascynowała artystów i badaczy. Ogromna puszcza obejmująca swoim zasięgiem Matrę, Czarnobór i mniejsze państwa sięga również tutaj. Drzewa w mirryjskich lasach są drobniejsze i poskręcane, niż te z lasów Matry. Pnie niektórych wiją się wokół niewidocznej osi niczym kręcone schody, inne chylą się nisko ku ziemi i przy silnym wietrze zamiatają gałęziami wierzchołki krzewów. Na wysokości koron drzew las staje się prawdziwą plątaniną. Te ziemie nigdy nie są ciche - sączą w uszy szelesty, cichy świergot ptaków, dźwięk kropel skapujących z liści do jeziora. W Mirze jesteś zdany tylko na dźwięki. Wieczne mgły wszystko kryją, każą wyobraźni przypisywać fantastyczne znaczenia przesłoniętym kształtom. Tylko doświadczeni zwiadowcy potrafią wyczytać z zarysów co kryje się kilka metrów dalej. Mirryjczycy mają niezliczone nazwy na różne rodzaje mgły, rozróżniają wilgotność, sposób w jaki opary kłębią się nad ziemią, potrafią stwierdzić, że w gęstwinie kryje się bestia...

Mgła wytycza tereny, których nie udało się jak dotąd wyrwać siłom Ciemności. Kryje duchy i deviria, mami nieuważnych wędrowców i prowadzi ich wprost na bagniska, czy do legowisk wielkich pijawek. Duchy mgły obserwują wędrujących przez lasy ludzi i choć rzadko ich atakują, zawsze są im wrogie. To zło da się wyczuć, nawet jeśli człowiek nie jest kapłanem. Duchy są mściwe, a kiedy ktoś odwiedzi ich ukochane miejsce, chociażby i nieświadomie - rozpalając ognisko albo raniąc ziemię ostrzem miecza, spadnie na niego klątwa albo zły urok. Czasem zostanie rozerwany na strzępy.



Straż miejska, Tribania lys. RiFi

Tylko człowiek urodzony tutaj i od maleńkości przyzwyczajony do poruszania się w puszczy potrafi żyć w zgodzie z duchami. W Mirze życie ludzkie nigdy nie miało wielkiej wartości, pierwotna magia krainy jest wroga człowiekowi i cywilizacji, a tutejsze prawa są surowe. Przestępcy próbują unikać sprawiedliwości kryjąc się w puszczach, ale tam często czeka ich straszniejszy los.

Oczywiście nie cała Mirra owiana jest mgłami i zamieszkała przez złe duchy. Więcej niż połowa kraju to tereny wyzwolone już spod wpływu Ciemności. Są jak wyspy, pośród zaczarowanego oceanu. Największym z takich terytoriów są ziemie wokół stolicy Mirry - Lizjon. Tutaj cudzoziemcy mogą czuć się całkowicie bezpiecznie. Architektura miasta i styl życia jego mieszkańców zostały ukształtowane przez kontakty z Ligą i Kordem. Nowoczesność, dbałość o wygodę, wyrafinowanie i smak – oto zasady, które rządzą tym miejscem. Szlachta Mirry jest ciekawa świata i szybko przyswaja wszelkie mody. Tradycje rycerskie nigdy nie były tu silne i różnice między stanem szlacheckim a bogatym mieszczaństwem coraz bardziej się zacierają. Chłopi żyją spokojnie i dobrze, przez pół tygodnia pracują na ziemi pańskiej, a przez resztę czasu na swojej własnej.

Z Lizjonu wyruszają, wspierane przez Ligę i Matrę krucjaty przeciw tutejszym deviria. Każdego roku wydzierają duchom terytoria pod nowe osiedla ludzkie i rozpraszają magię zaklętych miejsc. Do walki ruszają szlachetnie urodzeni, a wraz z nimi rusza kilkunastu lub kilkudziesięciu prywatnych żołnierzy i duża zgraja chłopów, którzy głośno śpiewają święte pieśni. Duchy i deviria cofają się w głąb nie wyzwolonych przez karian ziem. Szlachta może zaprezentować swoje pięknie wykonane rapiery i zarówno eleganckie jak i praktyczne płaszcze. Nieprzemakalne kapelusze z szerokim rondem zakładane na takie okazje stają się coraz modniejsze poza granicami. Dzięki wyprawom magia mirryjskich lasów wypierana jest coraz dalej na południe, a wraz z nią na północy znika mgła. Każda ekspedycja pozostawia po sobie poświęcony przez księdza obelisk z wyrytą datą wyprawy i wędrując ku południu przez zwyczajne już lasy prześledzić można jak powiększał się obszar cywilizacji.

Trizania

Trizania, nazywana również Krajem Triz, to obszary wysokich iglic skalnych i samotnych głazów o fantastycznych kształtach. Ziemie te kryją ponure tajemnice z dalekiej przeszłości. Nie ma takiego skrawka gruntu, gdzie lemiesze pługów nie wydobyłyby na światło słoneczne kawałków ludzkich kości. Wygląda to tak, jakby jakiś przedwieczny demiurg chciał użyźnić krainę ofiarami z ludzi, a ziemia nie przyjęła daru, pozostając jałową. Śmierć we wszystkich jej przejawach jest obsesją mieszkańców Trizanii. Drewniane budynki miast, kamienne twierdze i usypane z ziemi kurhany ozdobione są czaszkami i rzeźbami przedstawiającymi taniec szkieletów. Żywi mieszkają tutaj z umarłymi - każda dzielnica ma swój cmentarny dystrykt, gdzie stoją domy-grobowce, nie różniące się prawie niczym od tych mieszkalnych. Całymi godzinami można błądzić po pustych ulicach, i swobodnie wchodzić do budynków, gdzie nieżywi śpią wiecznym snem.

Państwo powstało jeszcze w czasach przed Prorokiem. Rządziła nią wówczas dynastia potężnych czarowników - ludzi przesiąkniętych złem, zgłębiających tajemnice gwiazd i bytów zawieszonych ponad światem. Był to wówczas kraj rozwinięty bardziej niż sąsiedzi, agresywny i nastawiony na podboje. Już wtedy ziemia pełna była kości, a dawne zapiski mówią nawet, że na niektórych terenach krwawiła, jeśli głęboko się ją nacięło. Rządy czarnoksiężników opierały się na terrorze i mówi się, że Trizania dotknięta jest na zawsze klątwą tyranii. Nigdy nie panował tutaj król, którego poddani mogliby nazwać dobrym lub sprawiedliwym, a obecna władczyni wręcz słynie z okrucieństwa.

Mieszkańcy tego kraju przywykli do obecności nekropolii i styczności ze śmiercią. Nawet dzieci nie boją się umarłych. Niektórzy są nią wręcz zafascynowani. Tutaj przez całe życie ludzie przygotowują się do odejścia, a ich obyczaje pogrzebowe są uważane za najbardziej skomplikowane i najwspanialsze w całym Dominium. Sposób w jaki pochowany będzie nieboszczyk zależy od kilkudziesięciu mniej lub bardziej ważnych czynników. Niektóre ciała pali się, inne w sekrecie topi się w morzu. Inkwizycja ma w Trizanii pełne ręce roboty. Mnożą się oskarżenia o praktyki nekromantyczne, ale przynajmniej połowa z nich jest chybiona i wynika z niezrozumienia tutejszej kultury, eksponującej kariański kult zmarłych.

Trizania, podobnie jak jej sąsiad Minoria jest bardzo rzadko odwiedzana przez obcych. Można tu znaleźć jedynie proch i złe sny. Żaden kupiec nie wzbogacił się jeszcze na handlu z tym państwem, *żaden dyplomata nie jest zadowolonym jeśli musi odwiedzić jedno z tutejszych miast.* Chociaż Trizania należy do Dominium nie wniosła prawie nic do walki o zwycięstwo ludzi nad Ciemnością. Królowa Bianka Wittger, blisko spokrewniona z rodziną panującą Eliaru, stara się izolować państwo, nie uczestniczy w polityce międzynarodowej i nie marnotrawi wątłych sił krainy na świętą wojnę.

Jeśli ktoś chętnie odwiedza Trizanię, to tylko historycy i magowie. Ci pierwsi starają się odtworzyć krwawą historię czasów przed czarnoksiężnikami. Drudzy znajdują wiele miejsc magicznych, swobodną atmosferę do badań nad śmiercią i księgi z rytuałami. W tutejszych bibliotekach znaleźć można księgi zapomniane lub zakazane, a prawdziwe białe kruki kryją się podobno w grobowcach i katakumbach czarnoksiężników. Jednych i drugich najbardziej intrygują ostatnie dni czarnoksiężników, ponieważ kres dynastii nastąpił w niezwykłych i niejasnych okolicznościach. Kiedy do granic kraju zbliżały się wojska Proroka, do pałacu królewskiego w stolicy wtargnął tajemniczy nieznajomy. Nie imały się go strzały ani ostrza mieczów. Wyrżnął wszystkich, którzy stanęli mu na drodze, dotarł do komnat władcy, zabił jego i całą rodzinę, po czym odszedł. Krzyżowcy wkroczyli do kraju pozbawionego króla i pogrążonego w chaosie. Nie udało się im ustalić kim był nieznajomy, który drwił sobie z ciosów, nie wiadomo też jakie powody nim kierowały.

Vintria

Kraina Wielkich Jezior, jak nazywa się Vintrię, sąsiaduje z dwom wielkimi państwami - na północy z Matrą, a na wschodzie z Devonem. Jej ziemie są bardzo urozmaicone, od wyżyn na południowym zachodzie, rozległych płaskowyżów na dalekim południu i wreszcie owych słynnych jezior na północnych nizinach. Granatowe i czarne tonie otoczone lasami wysokich trzcin urzekają i hipnotyzują. Wydają się spokojne, szczególnie po południu, kiedy światło słoneczne odbija się w złotych refleksach, a zewsząd słychać odgłosy żab i świerszczy. Vintryjczycy są bardzo przywiązani do swojej krainy. Swoje osiedla budują w taki sposób, by komponowały się z pięknym krajobrazem. Nie ma tu tętniących życiem metropolii, brzydkich i hałaśliwych miast z brudnymi, śmierdzącymi ulicami. Osady skupiają po kilkadziesiąt, w kilku przypadkach kilkaset solidnych domów, najczęściej buduje się je na brzegach rzek i jezior. Ludność Vintrii jest rozproszona po całej krainie. Szlachta zamyka się w swoich posiadłościach ziemskich, tak rozległych, że w odwiedziny do sąsiada trzeba jechać konno. Częściej niż wioski spotyka się samotne farmy, w których mieszka kilka rodzin, wspólnie pracujących na własnej ziemi.

Mieszkańcy Krainy Wielkich Jezior są ludźmi łagodnymi i spokojnymi. Z uśmiechem witają każdy kolejny dzień, spotykając się na porannej modlitwie w kościele. Stanowczy i nienawistni są tylko wobec Ciemności. Ich gościnność jest przysłowiowa, ale chociaż serdecznie witają obcych, nie interesują ich żadne wieści z daleka.

Vintryjczycy noszą się na biało i czarno, przez cały rok z wyjątkiem zimy chodzą z gołą głową. Prawie wszystkie kobiety zapuszczają długie włosy, a mężczyźni obnoszą się z bujnymi bokobrodami. Żyją z rolnictwa i rybołówstwa, a pracują zawsze w małych grupach, wesoło gawędząc albo śpiewając. Szlachta jest bardzo przywiązana do ziemi i bardzo rzadko zdarza się, by ktoś odsprzedawał posiadłości odziedziczone po ojcu. Jowialni i otyli zazwyczaj arystokraci uwielbiają osobiście doglądać prac w polu i połowów i urządzają kilkutygodniowe objazdy posiadłości. Podróżują w wygodnych powozach i goszczą przez przynajmniej dwa dni w każdej z przydrożnych gospód, gdzie próbują wszystkich darów ziemi, w szczególności gęstego jęczmiennego piwa, jednego z najlepszych trunków w całym Dominium. Kilka razy w roku zjeżdżają się na obrady parlamentu, wspólnie wybierają też swojego króla w wolnej elekcji. Władcami zostać mogą nawet cudzoziemscy książęta!

Vintria nie jest tak pogodna i sielankowa jak chcieliby ją widzieć mieszkańcy. Rzadko nawiedzają ją potwory, ale w głębinach jezior żyją złośliwe i przebiegłe demony, które panowały nad tą krainą, dopóki krzyżowcy nie wygnali ich do podwodnych siedzib. Te złe istoty nie potrafią już żyć na lądzie, posiadają natomiast umiejętność przenikania przez dno do trzewi ziemi. Opanowują ciała utopionych ludzi, przemieniając je w swoje sługi - zombie wciągające pod wodę rybaków i atakujące nocą bydło i ludzi. Jest to poważne zagrożenie, szczególnie na północy kraju i aby mu sprostać vintryjska armia podzielona została na trzy części - wojska państwowe, utrzymywane z podatków i podlegające królowi; poczty prywatne rezydujące w posiadłościach szlacheckich i milicję, którą rekrutuje się z wolnych mieszczan i chłopów.

Obecnie królem Vintrii jest Ginter II Fenarez, ale faktycznie krajem rządzi jego żona - Berenika, z pochodzenia Matranka. Polityka Vintrii całkowicie spełnia oczekiwania Królowej Matki. Każdy kto widział *sunące brzegami jezior karawany z żywnością dla Matry może domyślić się, że w ten sposób Kraina Wielkich Jezior płaci pewnego rodzaju daninę.*

Inne kraje Południowych Rubieży

Gorlah

Antyczne kroniki przechowywane przez santyjskich mnichów zawierają relacje ludzi, którzy dokonywali karianizacji ziem Gorlah. W krótkich, prostych zdaniach kronikarze opisują swoją walkę z mrozem i tamtejszym ludem. Opowiadają o wkroczeniu do krainy śnieżnych dolin i wąskich, leśnych szlaków. W tej krainie mroźnego wichru i zimnych serc nawet ogień nie płonie jak należy, piszą. W czasach karianizacji stolica Gorlah składała się ledwie z kilkunastu chat okolonych palisadą. Zasiadający na tronie z kości, podobny do niedźwiedzia olbrzym, za największą świętość uznawał czaszkę swego dziada. Po jego pokonaniu minęło jeszcze wiele długich miesięcy brutalnych walk nim wodzowie tej ziemi złożyli broń i przyjęli w swe serca Jedynego. Stolicę spalono, a na jej miejscu wzniesiono zamczysko, które za czasów Imperium Doru rozrosło się do rozmiarów monumentalnego kamiennego giganta o dwudziestu wieżach. Nazwano je Mroźnym Zamkiem. Niebawem wśród puszcz i dolin pobiegły nowe trakty, powstały faktorie skupujące skóry, miód, dziegieć i dziczyznę, a później założono pierwsze kopalnie żelaza i cynku.

Byłem w Gorlah i do dziś doskonale pamiętam wrażenie, jakie za pierwszym razem wywarła na mnie ta kraina i jej stolica. Spodziewałem się ujrzeć drewniane, oszronione chaty i zmrożone błoto zamiast ulic. Dargan, stolica tej ziemi zaskoczyła mnie jednak i porwała za serce swą niezwykłością. Czy uwierzysz, że pod miastem biją gorące źródła, dzięki którym ludzie mogą ogrzewać kamienice? Kronikarze nie wspominają o tym cudzie ani słowem. Wędrując po ulicach miasta, w którym bogactwo i pieniądz od setek lat walczyły o miejsce z mrozem, śniegiem i dziką, brutalną tradycją tego wojowniczego ludu, z podziwem chłonąłem każdy szczegół. Wpatrywałem się w dumne fasady lśniących bielą kamienic, w pyszne stroje mijających mnie ludzi i wciąż zastanawiałem się, gdzie są ci odziani w skóry barbarzyńcy, o których czytałem w księgach. Och, widziałem dzikość w oczach mieszkańców Dargan, widziałem drewniane, prymitywne pałace, w których mieszkali najbogatsi! A brutalni, żądni krwi, dzicy barbarzyńcy?

Byli. Spotkałem ich później, gdy podróżowałem traktem na południe. Widziałem ich masywne, wkopane w ziemię chaty, widziałem skóry, okrywające ich szerokie ramiona, patrzyłem wreszcie w ich twarze, zarośnięte, nieodgadnione. Dowiedziałem się również, że małpokształtne deviria nie zostały całkowicie wybite. Jak mi się zdaje ci prymitywni ludzie z wiosek, myśliwi, górnicy i bandyci dogadują się z potworami i wymieniają informacje. Lud Gorlah żyje w przyjaźni z małpoludami, ale nie przestaje się bać wielkich potworów przychodzących z południa i rzesz troglodytów, którzy czasami migrują przez te ziemie. Swój strach odreagowują na sąsiadach z Bregenne. Wojny między tymi dwoma narodami nie ustają i tylko dzięki pomocy Anhilończyków Bregenne nie padło jeszcze pod naporem brutalnej siły z zachodu.



Mroźny Zamek do dziś stoi dumnie jak pomnik i świadczy o karianizacji tych ziem. W istocie, jest niczym więcej niż tylko pomnikiem, bo po rozpadzie Doru, władcy Gorlah opuścili potężne zamczysko i zamieszkali w Pałacu Kłów, niezwykłej budowli, którą wybudowali w stolicy kraju.

Mroźny Zamek stoi opuszczony.

Irkazja

Irkazjia leży u podnóża pasma Gór Gordu, na dalekim południu, tam gdzie dmiące od Lodowych Gór wiatry Suiah rozbijają się na górskich szczytach. W tutejszym języku Suiah znaczy tyle co Tchnienie Śmierci. Wiatry pędząc przez Rubieże przynoszą drobiny śniegu, kawałki lodu, czasem puste dźwięki odległych krain, czasem zaś śmierć. Silne podmuchy porywają samotnych wędrowców i zrzucają w doliny i przepaści.

Królestwo jest surowe i mroźne. W zachodniej części rozłożone w skalistych dolinach Gór Gordu, im bardziej na wschód, tym rzadziej zaludnione i puste, w końcu zmieniające się w nieskończące się połacie śniegu sięgające aż do ziem Pelosu. Nie ma tam nic, tylko mróz i wiatry.

O Irkazji trudno coś usłyszeć, czy przeczytać. To ziemia dzika i zapomniana. Jedyne chyba zapisy na temat tego królestwa można odnaleźć w Dorii, w pamiętnikach rycerzy, którzy podbijali te ziemie w czasach wojen Proroka. Rycerze Doru wspominają Suiah, który przywodził im na myśl wichury z ich stepów, piszą o prostym, bojaźliwym ludzie i niezwykłych wodospadach... Minęło tysiąc lat, a o Irkazji można powiedzieć dokładnie to samo: to dzika, biedna, mroźna kraina.

Tam gdzie żyją ludzie, nad dolinami i na całym gordyjskim pogórzu, domy są skupione ciasno, jak kępy trawy na kawałku skały. Kamienne, niskie bryły domów przypominają przycupniętego potwora. Przestrzeń między domami kryją śnieżne zaspy. Irkazja zdaje się nieśmiało wychylać spod białego puchu. Drogi są wąskie i kamieniste, trzeba by je raczej nazwać ścieżynami.

Ponad dolinami i wąskimi przepaściami przerzucone są ciężkie mosty wiszące na żelaznych łańcuchach, zawsze okute grubą warstwą lodu kryjącego ciemne kaldoskie drewno, z którego wykonano toporne, grube deski. W dole, czasem i pięćdziesiąt metrów poniżej płyną rwące rzeki. Kiedy wiatr dmie, mosty kołyszą się, a łańcuchy złowieszczo trzeszczą. Upiorne to chwile dla przyjezdnych, nieprzywykłych do Irkazji, krainy groźnej i dzikiej. Kiedy dmie Suiah nikt nie może wyjść na zewnątrz domostw, ziemię opanowują demony i siły Ciemności. Ludzie nie wychodzą z domów, siedzą przy ogniu i modlą się, by złe duchy nie wyrwały okiennic i nie wdarły się do środka...

Mieszkańcy królestwa przeraźliwie boją się bezcielesnych demonów i magicznych mocy sił Ciemności. Po nawróceniu na karianizm, ich wiedza o deviria i Kusicielu została uporządkowana. Pojęli niebezpieczeństwa i poznali prawdę o zagrożeniu, które czai się na ich nieśmiertelne dusze. Lud jest przesądny, zagubiony w gąszczu rytuałów i ceremoni, które mają go chronić przez demonami i wszelkimi sługami Ciemności. Choć mężczyźni są dzielni i od wieków walczą na murach Gordyjskich twierdz, kiedy przez doliny przewala się Tchnienie Śmierci zamierają i wraz z kobietami kryją się w chatach odmawiając modlitwy do Jedynego. To zagrożenie, któremu nie da się stawić czoła z toporem w garści.

Królestwo graniczy z Kaldosem, ziemiami Pana na Wieży Kłów oraz Gordem. Wśród takich sąsiadów trudno o przyjaciół i sojuszników. Dziś Irkazja ma najlepsze stosunki z leżącym na północy Kaldosem – wspólna służba na murach gordyjskich twierdz sprawiła, że te dwa narody lepiej traktują się nawzajem. Wielu Irkazyjczyków zawdzięcza swe życie przyjacielowi z Kaldosu i wzajemnie. Nie licząc służby na Zapomnianej Granicy, kraina nie prowadzi żadnych innych wojen, nikt też nie ma powodów, by ją najeżdżać. Król, mieszkający w starym, zbudowanym jeszcze przez Doryjczyków zamku, czy może raczej w ciężkiej, krępej baszcie, zbiera skromne podatki, a zajmuje się głównie rozstrzyganiem sporów pomiędzy poddanymi i regularnym zbieraniem wojsk, które co roku ruszają do Gordu bronić Dominium.

Kaldos

Leżące obok Irkazji królestwo Kaldosu jest do niej samej zupełnie niepodobne. Trzeba by powiedzieć, że to inny świat. Kaldos jest bogatszy, jego ludzie bardziej obyci w świecie i zamożniejsi, i nawet pogoda tu lepsza, bo mroźne wiatry Suiah nie docierają aż tak daleko. Kronikarze i odkrywcy zwą Kaldos Matrą Południowych Rubieży, bo to ziemia bogata, dobrze zarządzana i zamieszkana przez ludzi, którzy przyjmując Karianizm nie wyrzekli się swej historii i tradycji. Kaldos leży na wschód od Gór Gordu, u źródeł największej rzeki Dominium – Soelmy. Dzieli ona królestwo na dwie połowy, zamożniejszy Kaldos Zachodni oraz nieco dzikszy i biedniejszy Kaldos Wschodni. Te ziemie w całym Dominium słyną ze wspaniałego drewna - ciemnych, twardych bali, które od wieków służą do budowy umocnień, okrętów i potężnych, narażonych na zniszczenie budowli. Są one transportowane rzeką do odległych ziem i sprzedawane za ciężkie kordiny. Mówi się, że póki królestwo będą porastały wspaniałe lasy, póty będzie tu dobrobyt.



Milcząca Dama, generał armii Tawiru [rys. KG]

Kaldos – podobnie jak odległa Matra jest krajem dzikim, w olbrzymiej części zalesionym, pełnym groźnych bestii i zwierząt. Miast jest tu niewiele, otacza się je ostrokołem, żyje w nich szlachta i bogatsi rzemieślnicy. Wiodące do nich trakty są wąskie, często drogę zagradza zwalone drzewo, czy powstałe po silnej ulewie gliniaste bajoro. Osady drwali są rozrzucone po całym królestwie, połączone wąskimi ścieżynami, tak, by przejechał tylko wóz z balami. Takich zapomnianych przez świat osad są tu setki.

Mieszkańcy Kaldosu to w znakomitej większości potężni drwale lub flisacy, ludzie silni i nieludzko wytrzymali. Podczas pracy są cisi i małomówni, choć raczej nie można powiedzieć by byli gburowaci, czy opryskliwi. Po prostu są zamknięci w sobie. Dopiero nocą, przy wódce, siedząc przy stołach i paleniskach w prostych knajpach, jakich pełno na tej ziemi otwierają się i pokazują jako niezwykli gawędziarze. Tu, w Kaldosie dużo się pije, zazwyczaj do upadłego. Drwale opowiadają niezwykłe historie, niemożliwe do pojęcia. Snują legendy, które wystraszą każdego chętnego, by przysiąść się do ciężkiego, dębowego stołu i ich wysłuchać. W Kaldosie mówi się, że lasy kryją najmroczniejsze opowieści i to chyba szczera prawda.

Szlachetnie urodzeni są łasi na nowinki z szerokiego świata. Dzięki bogactwie pozwalają sobie na nadążanie za postępem w centrum Dominium, choć muszą to okupić olbrzymimi wydatkami. Ludzie są tu ubrani stosunkowo modnie, mają gustownie wystrojone domostwa i prezentują bardzo staranne maniery. Kaldoskie drewno jest skarbem tak cennym, że tutejsza arystokracja nie bojąc się utraty kontrahentów może sobie pozwolić na odrobinę zadufania i bezczelności. Mają w zwyczaju pozwalać sobie na ironiczne uwagi i złośliwe docinki w stosunku do podróżnych i wszelkich interesantów. Dużo czytają i z oddaniem kształcą się w sztuce dyskusji, i faktycznie, potrafią zaskoczyć w rozmowie każdego rozmówcę, szczególnie jeśli ten nie spodziewa się, że w tych głębokich puszczach spotka kogoś, kto potrafi sklecić więcej niż kilka prostych słów.

Cóż, nie na darmo zwie się Kaldos Królową Południa, Matrą Południowych Rubieży...

Pelos

Pelosem włada książę Ditrin, człowiek o posturze niedźwiedzia i umyśle hieny, jak określają go ci nieliczni, którzy go poznali i mogli wrócić do Dominium, by o nim opowiedzieć. Żyje w Lodowym Zamku wykutym z potężnych brył lodu i otacza się watahą Trupich Łowców, dzikich zwierząt, które przed laty wytresował i zmienił w najwierniejsze sługi. Lodowy Zamek to kilkadziesiąt namiotów otoczonych wysokim murem z ciężkich bloków lodu. W samym środku stoi namiot władcy, rozległością przypominający małą osadę!

Od lat Ditrin konsekwentnie powiększa tereny swoich wpływów i podbija kolejne plemiona. Z każdym miesiącem zastępy uzbrojonych w długie włócznie wojowników docierają do coraz odleglejszych stron i przyłączają do Pelosu kolejne obszary. Ditrin przed laty porozumiał się z Czarnoksiężnikiem z Wieży i przez ten czas wiernie mu służy, dostarczając żywność i wszelkie potrzebne Czarnoksiężnikowi przedmioty, a czasem istoty. W zamian otrzymuje magiczne moce dla siebie i swych wojowników. Pelos staje się coraz silniejszy, a legenda o nieśmiertelnych wojownikach księcia Ditrina dociera w najodleglejsze zakątki Rubieży. Wiele plemion oddaje hołd władcy bez walki, a ich wojownicy z dumą służą pod jego sztandarami głodni zwycięstw i magicznych mocy.

Tawir

Ziemie Pana na Wieży Kłów nie są bronione przez wojska, nie ma tam ludzi, osad, miast. To puste pasmo wyjałowionej ziemi, jakby spalonej, czy wysuszonej. Czasem śnieg przykryje ją cienką kołdrą bieli, lecz po kilku dniach znika. Badania i eksperymenty Czarnoksiężnika pozostawiają na okolicy silny, widoczny dla każdego ślad. Jego ziemie stopniowo, bardzo powoli, lecz każdego jednego dnia powiększają się, a obszar zniszczonej ziemi jest coraz większy.

Niewiele wiadomo o Panu na Wieży Kłów. Nikt, oprócz Ditrina go nie widział, ani z nim nie rozmawiał. Posłańcy z Pelosu przywożą dary, zostawiają je na parterze Wieży i szybko wracają do Lodowego Zamku. Mówi się, że w Wieży służą bestie, na poły przypominające ludzi, na poły olbrzymie małpy.

Nie wiadomo nic więcej. Zupełnie nic...

Wzgórza Hakar

Na wschód od Pelosu rozciągają się Wzgórza Hakar, najbardziej magiczna ziemia na wschód od Grzmiącej rzeki, wciąż zamieszkana i rządzona przez deviria. Władzę nad krainą ma rasa olbrzymów, istot swym wzrostem przywodzących na myśl antycznych Rodian, lecz o wiele od nich potężniej zbudowanych i bez wątpienia silniejszych. Żyjący tu lud zwie ich Beredami.

Wzgórza, zajmujące więcej niż połowę tych ziem są wydrążone i kryją w sobie plątaninę podziemnych tuneli, w których żyją najpotężniejsi z Bered. Zbudowali tam swoje miasta i podziemne spichlerze. Kryją się tu przed zamieciami i najcięższymi z mrozów, często też zapuszczają się wgłąb korytarzy, by toczyć wojny z demonami mieszkającymi w piekielnych otchłaniach. Wejścia do tuneli zakryte są ciężkimi głazami, lecz nikt ich nie strzeże i jeśli jakiś śmiałek chciałby wkroczyć w ciemności kryjące się pod wzgórzami Hakar, nie będzie to stanowiło dużego kłopotu.

Lud, który zamieszkuje wzgórza niewolniczo służy olbrzymom i czci ich jak bogów. Pierwszemu dziecku wypala się tu oczy i przeznacza je do służby w najgłębszych podziemiach Hakar, gdzie nagrodzeni przez Beredów magicznymi zmysłami mogą pewnie wykonywać rozkazy władców. Hakarczycy żyją wraz z olbrzymami, choć ich domostwa usytuowane są tuż przy wejściach do tuneli i rzadko ludzie odważają się zapędzać głębiej. Kiedy olbrzymy wpadają w dobry nastrój lubią zabijać ludzi i sycić się ich krwią.

Ziemie Birian

Koczowniczy lud Birian odchodzi na południe i kryje się na zboczach Gór Lodowych. Legenda o nieśmiertelnym Ditrinie przeraża tych prostych, zabobonnych ludzi i uciekają oni przed jego wojskami. Birianie żyją ze zbieractwa i łowiectwa, starają się handlować z napotkanymi z rzadka kupcami i wysyłać swoich poza Rubieże, by zdobyć najpotrzebniejsze przedmioty.

Podobnie jak wiele innych plemion, ludzie Birian w końcu wyginą lub skryją się gdzieś, pośród szczytów gór i upodobnią do dzikich bestii.

Inne kraje Starego Doru

Anhilion

Anhilion, niegdyś południowa granica Doru, jest wyspą starożytnej cywilizacji, otoczoną przez dzikie i zacofane krainy. Podróżny, który zawita do Anhilionu (po długiej i niebezpiecznej wędrówce, którąkolwiek drogę by wybrał) poczuje się rozczarowany. Sława tej krainy jest niewspółmierna do tego co zobaczy na własne oczy. Anhilion to białe pustkowie. Osady dzielą setki kilometrów, a po drodze widzi się tylko samotne drzewa i ruiny - gruzowiska, fragmenty akweduktów, popękane pomniki. Wśród łagodnych, wiecznie skrytych pod śniegiem wzgórz stoją niezbyt ludne, niskie miasta, otoczone wianuszkami wiosek. Budynki w miastach postawiono z białego, z grubsza ciosanego kamienia i pokryto stromymi dachami. Łączą się one w skupiska i pomiędzy domami można z reguły przejść przez ciemną sień. Domy w centrum mają po dwie kondygnacje, a w każdej osadzie rynek otacza jednolity mur stojących jedna przy drugiej trzypiętrowych kamienic. Na plac można się dostać przechodząc przez tunel albo po schodach biegnących między dachami przylegających do siebie budynków. Wspaniały i potężny Anhilion, państwo znane w całym Dominium, istnieje przede wszystkim w sercach jego mieszkańców.

Anhilończycy są ludźmi surowymi i bardzo konserwatywnymi. Mówi się o nich jako o spadkobiercach Imperium, które obejmowało kiedyś ich królestwo. Czas zatrzymał się dla nich dziesięć wieków temu. Pod wieloma względami przypominają Doryjczyków, nie są jednak tak dumni. Uważają się nie tyle za obywateli Doru, co za powierników tej kultury. Nie są zgorzkniali ani zrezygnowani, być może dlatego, że nie czują się bezpośrednimi dziedzicami a jedynie strażnikami doryjskich ideałów. Jest też drugi powód: kiedy Wolfgang de Calante został Cesarzem, Anhilończycy uwierzyli, że pojawił się człowiek, który wskrzesi Imperium. Od tamtego czasu stali się gorącymi orędownikami kordyjskiej polityki i sojusznikami Cesarstwa. Ponieważ całe zachodnie Dominium szanuje Anhilończyków, ich wiara w Wolfganga de Calante wzmacnia prestiż Cesarza i stanowi argument w sporach politycznych. Kiedy Matra kwestionuje jakąś decyzję Kordu, słowa Anhilończyków równoważą opinię Królowej Matki. Chociaż Anhilion leży daleko od centrów polityki, dyplomaci tego kraju nie szczędzą trudów, by dotrzeć na dwory i miejsca kongresów z poparciem i zaprezentować swoje stanowisko.

Jeśli ktoś wybiera się do tej zapomnianej przez czas krainy, najprawdopodobniej przybywa w poszukiwaniu zabytków. Anhilończycy z wielką czcią podchodzą do starożytnych przedmiotów i przy królewskim dworze w Anhilos funkcjonuje ministerstwo odpowiedzialne za pozyskiwanie ukrytych w ziemi starożytności. Wydobyte przedmioty pieczołowicie odnawia się i trafiają one do użytku na równi z nowo wyprodukowanymi. Na przykład armia tego kraju zbudowana jest na wzór kordyjski, ale dowódcy, nie wyłączając samego króla, zawsze ubierają się w antyczne zbroje i wieszają u pasa miecze. Przypominają dawnych władców z obrazów, pełnych dostojnej potęgi i starożytnej mądrości. Wszystkie zabytki, wywiezione na daleką północ osiągają zawrotne ceny. Dla Anhilończyków mają jednak znaczenie przede wszystkim sentymentalne.

Bregenne

Bregenne, Rozśpiewana Ziemia, to kraina na rozległym płaskowyżu o tej samej nazwie. Leży ona w cieniu Lodowych Gór, na znacznej wysokości i panujący tu klimat jest bardziej surowy niż w sąsiedniej Santii czy Anhilionie. Przynajmniej raz na miesiąc szlaki i osady znikają w gigantycznych śnieżnych zamieciach. Siła wiatru dorównuje potędze devońskich tornad. Starczy kilka godzin, by zamieć pogrzebała sporą wieś, a raz zasypany szlak często pozostaje niedostępny na wiele, wiele dni. Nie ma wielu krain w Dominium, gdzie pogoda byłaby równie kapryśna. Nikt nie potrafi przewidzieć, czy jutro pokaże się słońce i odbite od niezmąconej bieli promienie będą oślepiały, czy rozpęta się nagła zawierucha.

Bregeńczycy żyją w ciężkich warunkach, ale są narodem wesołym. Ci niscy, krępi ludzie opatuleni w futra i nasmarowani tłuszczem weselą się i cieszą życiem. Odczuwają smutek, kiedy zdarzy się jakaś tragedia, jednak nigdy nie tracą hartu ducha, nie załamują się i nie uznają żałoby. Okrutna pogoda nauczyła mieszkańców Bregenne radości, jakiej nigdzie indziej nie znajdziesz. Nikt jak oni nie zdaje sobie sprawy z kruchości życia i nikt tak wspaniale nie wykorzystuje tych rzadkich chwil, gdy można się nim cieszyć. Tutejsze kobiety kochają z zapałem, mężczyźni są równie skorzy do wojaczki jak i do śmiechu. Bregeńczycy poważają grajków i piwowarów i twierdzą, że człowiek, który daje radość jest jak ksiądz.

Kraina ta żyje w bardzo dobrych stosunkach z Anhilionem, który jest jej oknem na świat. Anhilończycy traktują Bregeńczyków jak młodszych braci, trochę zbyt rubasznych, za bardzo sobie folgujących. Od stuleci bezskutecznie próbują nauczyć ich powagi, surowości i opanowania, ale na próżno. Chociaż Bregeńczycy doceniają wysiłki, nie dają odmienić swojej natury. Prędzej to oni przekonają starożytny Anhilion, że życie jest krótkie i trzeba je przeżyć z uśmiechem na ustach.

Mieszkańcy płaskowyżu, chociaż cieszą się niezawisłością, służą czasami w armii Anhilionu, a kilku oddało nawet swe miecze Cesarzowi. Służbę w obcym wojsku traktują trochę jak podróż zagraniczną, w czasie której można napatrzeć się na cuda świata, a potem wrócić do domu, usiąść przy ognisku i opowiedzieć wszystkie przygody krewnym.

Harmad

Zamknięty między dwoma pasmami górskimi Harmad bynajmniej nie izoluje się od świata. Jest najbardziej żywym i najnowocześniejszym krajem Starego Doru. Całkowicie przyjął kordyjski styl życia i podróżni z daleka traktują go czasami jako prowincję Cesarstwa, nie zdając sobie sprawy z niechęci jaką Harmadczycy darzą Kordyjczyków. Kilkupiętrowe domy w miastach, majestatyczne rezydencje szlachty i wszechobecne kwiaty to nie wszystko. Harmadzkie prawa stworzone zostały na wzór panujących w Cesarstwie, na ulicach, w domach i urzędach mówi się już niemal wyłącznie językiem północnego sąsiada. A jednak zachowały się tu niektóre dawne zwyczaje, chociaż mało kto pamięta ich pochodzenie. Przykładem może być tradycja organizowania sobotnich jarmarków we wsiach, a w miastach wielkich targowisk. Zwyczaj upamiętnia powrót zwycięskiej armii Boecjana z zachodu. Mieszkańcy Harmadu radowali się tak bardzo zwycięstwami młodego Cesarza, że wystawiali przed domy wszystkie swoje dobra w darze dla rycerzy. Dzisiaj oczywiście niczego nie można dostać za darmo, ale różnorodność towarów przyprawia o zawrót głowy. Ze względu na tradycję Kościół dopuszcza nawet handel przedmiotami z pogańskich krain na dalekim wschodzie i północy.

W Harmadzie po raz pierwszy Prorok miał okazję zastosować metodę dobrowolnego nawracania pogan, która przyniosła nieoczekiwanie dobre wyniki. Harmadczycy z zaciekawieniem podchodzili do nowej religii i zadziwiająco szybko pojmowali nauki Proroka. Już wówczas wykazywali się niezwykłą przenikliwością i wyobraźnią. Podobno podczas rozmów z nimi karianie spojrzeli na wiele przekazów Rodian z zupełnie innej perspektywy.

Mieszkańcy tego kraju nie należą do rasy Dorów. Mają ciemne oczy i czarne, kręcące się włosy. Ci niscy ludzie o skórze w kolorze oliwki i płaskich nosach przypominają raczej barbarzyńców ze wschodu. Dali światu kilku znakomitych astronomów i filozofów, a zdolności arytmetyczne ich zwykłych chłopów mogą wprawić w zdumienie biegłego rachmistrza.

Krainę zamieszkują niezliczone gatunki ptaków i latających potworów. Jej mieszkańcy od zawsze zapatrzeni byli w niebo i obserwowali szybujące deviria z podziwem i zazdrością. Tutejsze dzieci bawią się „w latanie" - biegają z przyczepionymi do ramion skrzydłami z wikliny. Dorośli często trzymają w domach ptaki - szczygły, kosy i kolorowe zamorskie przedrzeźniacze. Narodowym sportem szlachty jest polowanie z sokołem. Kochając ptaki Harmadczycy pokochali również wolność. Tym tłumaczyć można ich niechęć do Cesarstwa, które w widoczny sposób planuje dalszą ekspansję na południe. Tutejsi ludzie - od chłopa po króla - mają zamiar walczyć i zwyciężyć. Dobrze pamiętają, że jeszcze nie tak dawno na północy sąsiadowali nie z Kordem lecz z Dorią i nie mają zamiaru podzielić losu pokonanych Doryjczyków.



Doryjski dyplomata [rys. RG]

Korykeia



Baron Ulvar dor Tamak, Doria, [rys. MS]

Korykeia to rozległe pustynne państwo na wschód od Ligi. Kartografowie mają trudności z zaliczeniem go do któregokolwiek z regionów geograficznych, ponieważ nikt nie chce mieć z Korykejczykami nic wspólnego. W czasach pogańskich tutejsi magowie więzili w kamiennych obeliskach demony, które służyły im mroczną wiedzą. Żyzna, chociaż ponura kraina czarowników została zamieniona w jałowe pustkowie, pozbawione wody i zieleni, kiedy jeden z arcymagów postanowił uwięzić samego Kusiciela. Cała ta ziemia została przeklęta i od tego czasu stała się pustynią. Prorok, który odwiedził kiedyś Korykeię, długo modlił się do Jedynego o pomyślność mieszkańców, a gdy wyszedł ze swojej samotni powiedział rycerzom, że z jakiegoś powodu Stwórca postanowił doświadczyć mieszkańców i ich cierpienia będą trwały jeszcze przez wiele lat. Potem odjechał wraz ze swoją drużyną, mijając wzgórza, nad którymi trzaskały suche gromy, głębokie szczeliny i jaskinie wiodące w trzewia ziemi. Obdarci i nękani chorobami ludzie odprowadzali go z żalem w oczach.

Korykeia - w czasach pogańskich królestwo - pozostaje królestwem nadal. Tyle tylko, że nikt nie wie gdzie szukać władcy. Król-pustelnik, jak go zwą, gdyż nikt nie zna jego imienia, wedle jednych żyje u podnóża Gór Żelaznych. Inni utrzymują, że mieszka na jednym ze szczytów. Trizańczycy sądzą, że wędruje po swojej ziemi i można go spotkać wszędzie, pod warunkiem, że on również zechce spotkania. Wszyscy zgadzają się co do paru faktów. Po pierwsze wiadomo, że król-pustelnik żyje jak żebrak, pokutując za grzechy swoich ojców i całego narodu. Po drugie jest on mędrcem - jednym z największych w Dominium. Podobno kiedyś parał się magią i jakimś cudem wywinął się ze szponów Ciemności. Dzisiaj złe duchy prześladują go i nie dają mu spokoju. Podobno to ten sam arcymag, który chciał mieć Kusiciela na swoje usługi.

Nieliczni mieszkańcy Korykei żyją w skrajnej biedzie. Wędrują grupami przypominającymi procesje łachmaniarzy, modlą się głośno, czasami biczują. Szukają miejsc, gdzie można znaleźć coś do zjedzenia i źródeł wody. Kiedy w swojej żarłoczności ogołocą oazę zieleni ruszają dalej. Nieliczni wieśniacy, którzy zdecydowali się zbudować chaty muszą wystrzegać się takich grup. Korykeiscy nędzarze są szaleńcami - ich stany wahają się od fanatycznej pobożności po skrajną agresję. Potrafią zabić dla suchej kromki chleba, albo zaatakować ludzi, których uznają za grzeszników. Z drugiej strony goszczą czasami innych wędrowców, dzieląc się z nimi chlebem z kory i padliną i głośno modlą się za ich dusze. Ci, którzy zdecydowali się osiedlić, próbują uprawiać jałowe poletka i wypasać zwierzęta. Ale w Korykei ziemia jest zbyt twarda dla motyk, a choroby zbierają żniwo wśród zwierząt i ludzi. Zimą mroźny wiatr z Gór Żelaznych przynosi śmierć małym dzieciom i jeśli jakaś rodzina przeżyje mrozy w komplecie, może się uważać za szczęśliwą. Niektórzy z tych ludzi szczycą się szlacheckim rodowodem i twierdzą, że to właśnie duma i błękitna krew każe im zostać w ojczyźnie i w pokorze znosić wyroki Jedynego. Ci trzymają się prosto, nie wahają się walczyć o dobytek, gdy reszta ucieka. Pośród Korykejczyków spotkasz także księży. Niektórzy to upadli kapłani - już dawno zapomnieli o swoim powołaniu, a wspomnienie Proroka i Jedynego wpędza ich w szał. Inni są misjonarzami, którzy dobrowolnie zdecydowali się na tułaczkę, aby nieść słowa otuchy nędzarzom. Właśnie oni ostrzegają przed przekraczaniem granic - obrzeża Korykei patrolowane są przez uzbrojone patrole sąsiadów, które bez wahania strzelają do każdego, kto odziany jest w łachmany, albo wygląda na chorego.

Nie dziwota, że podróżni, których stać na podróż morską omijają Korykeję. Tylko desperaci podróżują przez te ziemie konno lub pieszo. Musisz wiedzieć, że chociaż tutejsi ludzie z konieczności umartwiają ciała i poszczą, są bezustannie nękani przez złe duchy. W całej Korykei pełno jest jaskiń i jam, zamieszkiwanych przez demony. Zazwyczaj są one bezcielesne, ale mają też kształty zwierząt z pustkowi lub zwierzoludzi. Złe duchy kuszą i namawiają do grzechów. Te najpośledniejsze oferują jakieś jedzenie, albo wskazują drogę do źródła, a w zamian proszą o błahostkę, na którą głodny i spragniony z chęcią przystaje. Na przykład dopóty w źródle będzie woda, dopóki nie powie o niej nikomu ze swoich towarzyszy niedoli. Potężniejsze i sprytniejsze demony zasadzają się na ludzi, którym niestraszne cierpienia ciała. Oferują różne cuda, tak jak to było przed wiekami, kiedy w zamian za klanianie się Ciemności poganie żyli w dostatku i nauczani byli magicznych sztuczek. Przyjaciel, który spędził w Korykei rok, opowiadał mi o sennych koszmarach, w których eteryczna istota obiecywała mu uzdrowienie chorej żony w Cynazji. Miejscowy ksiądz-pustelnik, któremu Cynazyjczyk opowiedział o swoim śnie, spojrzał mu głęboko w oczy i odrzekł, że demony Korykei nie kłamią, ale nie mówią też o straszliwej cenie. Nie chodziło tylko o utratę duszy.

Musisz wiedzieć, Cynazyjczyk rzeczywiście miał chorą żonę i na przeklętej pustyni poszukiwał receptury lekarstwa. Jaskinie i jamy kryją całą mądrość Korykeiczyków z czasów zanim dotknęła ich klątwa. Na kamiennych tablicach spisano rytuały, imiona demonów, zapisy historyczne i receptury alchemiczne. Kto wie, może między nimi jest też remedium na nękające kraj przekleństwo?

Mergad

Błąd Mergadu, polegał na tym, że jego ostatni pogański król - Benedykt Mocarny próbował sam zadecydować o swoim losie. Kroniki przedstawiają go jako okrutnika o kamiennym sercu i ludożercę. Kronikarze z lubością rozpisują się na temat krwawych ceremonii, jakie urządzali kapłani Atrossa, boga wyznawanego przez Mergadczyków i z uniesieniem piszą o zajadłości, z jaką Prorok zaatakował niewinny Mergad.

Przed pojawieniem się Proroka Mergadczycy czcili Atrossa, boga kwiatów i płodności. Po wyzwoleniu Dorii, pierwszym krajem, do którego wkroczyli krzyżowcy nie była krainą krwiopijców i bestii, ale słoneczna i żyzna ziemia gdzie przyroda otoczona była kultem. Rycerze Proroka zostali wystawieni na próbę, ale nie zawahali się. Dobrze wiedzieli, że Ciemność potrafi przybrać miłe dla oka oblicze, by skuteczniej skusić i odwieść od błogosławionego celu. Gdy w kierunku stolicy Mergadu maszerowała armia Proroka, zabijając pogan i obalając posągi Atrossa, jej mieszkańcom pozostała tylko obrona. Krótka obrona. Doryjczycy opanowali zuchwały pogański gród, dający schronienie czarownikom i kapłanom Ciemności i na wewnątrz murów miejskich urządzili lekcję pokazową dla wszystkich, którzy kiedykolwiek chcieliby walczyć z potęgą Proroka. Rody szlacheckie Mergadu, od najwyższych aż po średnie, zostały stracone, podobnie jak co dziesiąty spośród pozostałych mieszkańców. Zniszczono wszystkie świątynie bóstwa, a kapłanów zapędzono do prac w kamieniołomach. Spalono stolicę kraju, Y'narth, a w niej Akademię Mądrości z tysiącami pergaminów spisanych przez magów. W zdobytej prowincji Prorok ustanowił swojego namiestnika i rozkazał szerzyć wiarę w Jedynego.

Tak zwany Bóg Atross, demon uzurpujący sobie miejsce Jedynego, mieszkał w jednej ze świątyń. Uciekł przed gniewem Proroka i zaszył się w lasach. Widząc co dzieje się z jego wyznawcami wpadł we wściekłość i odsłonił prawdziwe oblicze, stając się bóstwem nienawiści. Zaczął nękać utracone ziemie ulewnymi deszczami, gradem wielkości pięści i surowymi zimami. Ściągnął nawet ku sobie niedobitki wyznawców i dzięki ich rytuałom zaczął zsyłać na pola plagi, a do miast demony wprost z piekieł. Przez wieki tchórzliwie unikał konfrontacji i Kościołowi udało się jedynie ograniczać jego moce. Dziś, po wiekach, wychodzi z podziemnej kryjówki w Żelaznych Górach i raz na kilka lat na nowo dokonuje zemsty. Kościoły stają w płomieniach, a duchowni tracą zmysły. Radosna na co dzień kraina w czasie powrotów Atrossa

staje się ponurym królestwem strachu i nienawiści, gdzie wieczorne niebo rozjaśnia łuna pożarów, a powietrze wstrząsane jest groźnym dźwiękiem dzwonów.

Ostia

Wąski pas wybrzeży na południe od Kordu już w zamierzchłych czasach odnotowany został w kronikach, jako ziemia, która wydała sławnych odkrywców. Ta kraina skały i piasku zawsze była uboga i jej jedyny skarb stanowili ludzie o dzielnych sercach i wielkiej wyobraźni. Ostia jest kamienista, ziemię pokrywa tutaj szary nalot, tak, jakby pokryta była popiołami. Na polach uprawnych wyróżniają się zaorane połacie czarnej gleby. Brunatne skały na wybrzeżu, obmywane przez fale, wyglądają niczym dźwigające się z morskiej toni potwory. Pomiędzy nimi krążą łodzie i małe statki o białych żaglach. To rybacy wypływają na pełne morze z nadzieją na pomyślny połów. Na dużych okrętach przybywają zaś pielgrzymi spragnieni widoku Dorhastu - miasta, które odegrało tak wielką rolę w historii ludzi.

Ostyjczycy są drobni i czarnowłosi. Mają roześmiane oczy i orle nosy. Ich śniada skóra, zazwyczaj ogorzała od słońca, ma kolor ciemnego brązu. Należą do najbardziej śmiałych żeglarzy w całym Dominium. Umiejętnościami równają się z Eskryjczykami i Kartińczykami. Ich odwaga na morzu stała się wręcz legendarna i nie ma na świecie takiego armatora, który nie chciałby obsadzić statku ostyjską załogą. Przyjaźni wobec obcych, pracowici i zawsze pełni energii wszędzie zyskują sobie sympatię, chociaż pracodawcy zarzucają im brak cierpliwości i dyscypliny. Ostyjczycy uwielbiają śpiewać, szczególnie przy pracy, ale ich pieśni nie opiewają bohaterskich czynów i legendarnych wydarzeń, ale piękno przyrody i codzienny trud marynarzy, a przede wszystkim miłość. Mieszkańcy tego kraju kochają kochać.

Ostia żyje w cieniu Kordu - znajduje się pod jego silnym wpływem i obawia się potężnego sąsiada. Dyplomaci Kordu jasno dają do zrozumienia, że kraj powinnien poddać się aneksji, albo nastąpi wojna i w ciągu kilku dni całe państwo zostanie opanowane. Oczywiście biedne ziemie Ostii nie przysporzą Cesarzowi bogactwa. Chodzi o zagarnięcie stolicy, świętego miasta - Dorhastu. To właśnie z tego portu wypłynął niegdyś Prorok, przynosząc ludziom światło wiary i wyzwolenie. Do Dorhaście ciągna pielgrzymki wiernych, a w tutejszej katedrze przechowuje się relikwie i pamiątki po orędowniku wiary i jego najbliższych towarzyszach. Wielki port w Dorhast ma również znaczenie strategiczne i handlowe. Obecnie Cesarstwo musi płacić za korzystanie z niego znaczne sumy, a po zajęciu Ostii będzie mogło w pełni dysponować możliwościami jakie oferuje.

W Dorhaście, monumentalnym mieście zbudowanym w stylu doryjskim, mieszka niemal jedna czwarta mieszkańców kraju. Zawsze pełno tutaj pielgrzymów, a plac wokół Katedry Woli Jedynego aż roi się od wiernych, którzy pragną ujrzeć zbroję Proroka, zdjętą przed wyprawą na zachód, jedną z najważniejszych relikwii karianizmu. W przeciągu wieków w mieście zdarzały się cuda i cudowne uzdrowienia. W Dorhaście wiara ma wielką moc - podobno modlitwy są tu potężniejsze niż gdziekolwiek, a słabsze demony w ogóle nie mają wstępu w obręb murów.

Santia

Ziemia Święta, Kolebka Dominium, Kraj Katedry. Santia ma dziesiątki nazw i każda z nich mówi jak ważna to ziemia dla całej ludzkości. W Santii urodził się Prorok, tutaj znajduje się Katedra Balla, w której przeżył on swoje objawienie. W mieście Ballar pokonał Złotego Króla i stąd poprowadził krucjatę przeciw Ciemności. Długo można opowiadać o historii Santii. Położona pomiędzy górami Szemar i Górami Żelaznymi dla mieszkańców Dominium jest odległa jak mit i piękna jak baśń. Pomiędzy ludźmi krążą opowieści o soczyście zielonych dolinach między górami, białych szczytach, w których odbija się słońce, pokrytych kwiatami łąkach, spienionych strumieniach i wodospadach, z których jeden łyk wystarczy, żeby człowiek pozbył się wszelkich dolegliwości.

Choć wyidealizowana przez ludzi z odległych stron, Santia bez wątpienia jest cudowna. Człowiek czuje się tu jakby przeniósł się w czasie do pierwszych wieków. Jeśli ktoś powiedziałby, że historia zabija Dorię, musiałby też powiedzieć, że właśnie dzięki historii Santia żyje. Wszyscy pielgrzymi, wędrowcy czy badacze smakują się w jej kulturze i tradycji - wędrują ulicami, które od półtora tysiąca lat nie zmieniły się ani odrobinę, śpią w gospodach, w jakich spali ludzie za czasów Proroka, kupują pamiątki na straganach takich samych, na jakich przed laty sam Prorok kupował jedzenie.

Ta ziemia ze swej przeszłości zrobiła niezwykły atut. Władcy świadomie obrali drogę nie podlegania zmianom w Dominium, odrzucili wszystkie jego dobre i złe strony i pozostawili Santię taką, jaką była od zawsze. Ulice i domy pełne są symboli sprzed piętnastu wieków. Zdobienia i malowidła, rzeźby czy tkaniny - wszystko tu wygląda tak jak przed laty. Kult Proroka jest wyznacznikiem całego życia. Ludzie od półtora tysiąca lat produkują te same przedmioty i narzędzia, artyści tworzą w tym samym stylu, mieszkańcy ubierają się i żyją tak jak zawsze.

A Dominium kocha za to Santię. Tysiące pielgrzymów przywozi tysiące kordinów i zostawia je w tutejszych miastach i osadach. Wychowani tu artyści są jednymi z najlepiej wynagradzanych w całym Dominium, a ilość relikwii i pamiątek, jaka opuszcza tą ziemię jest niewyobrażalna. To jedyny skarb tych ludzi – wspaniała przeszłość. Bez niej Santia szybko znikłaby z map świata. Tak naprawdę to przecież ubogi kraj, z dala od centrum wydarzeń, cichy i skromny. Mieszkający tu ludzie nie mają dusz wojowników, nie są urodzonymi dyplomatami, ani strategami. Są zwyczajnie prości i dobrzy, jak mówią o nich w Dominium. Ziemie ich kraju są podmokłe, składają się na nie głównie zalane wodą łąki i mokradła, także stawy i bajora. Jest tu zimno i nieprzyjemnie. To złe warunki do uprawy roli, ziemia nie kryje też bogactw w postaci złóż.

Zdawałoby się, że ten naród jest na przegranej pozycji. A jednak! Wspaniała przeszłość i coś, czego brakło Doryjczykom pozwala jej utrzymywać się wśród krajów liczących się na mapie Dominium. Czego brakło Doryjczykom? Łaski Najwyższego. Tak, panie, łaski Najwyższego...

Nie ma innego rejonu świata, w którym tak często miałyby miejsce cuda. Cudowne uzdrowienia, objawienia i wskazówki przekazywane w snach, a nawet na jawie. W góry zmierzają rzesze pielgrzymów i pokutników. Tam wybudowano skromne, prymitywne, lecz jakże szczere – w porównaniu do kordyjskich katedr, świątynie i kaplice. Tu także żyją santyjscy mnisi, tu, w swych górskich samotniach...

Mówi się, że nie ma ludzi o bardziej miłosiernych sercach. O Santyjczykach mówi się, że to ludzie prości i dobrzy, lecz te słowa nie oddają wszystkich cnót mieszkańców Świętej Ziemi. Jest jeszcze niezwykły, niemożliwy do osiągnięcia przez nikogo innego spokój i pogoda ducha, radość z życia i radość z pomagania drugiemu człowiekowi. Santyjczycy nie potrafią odmówić, czy odwrócić się do kogoś plecami. Legendy mówią, że do Santii przybywają nawet duchy zmarłych, którzy nie zaznali spokoju i proszą księży o modlitwy za ich przeklęte dusze. Legendy mówią także, że Jedyny tak ukochał Santyjczyków, że wysłuchuje ich modlitw i przebacza przeklętym...

Legendy... Santia dla całego Dominium jest ziemią właśnie z mitów i opowieści

Styria

To nieduże państwo, przytulone do Dorii i Santii graniczy również z dzikimi stepami. Założyli je koczownicy z dalekiego wschodu. Kilkaset lat temu jedno z plemion zostało podbite przez Cesarza Doru i wycofało się na swe dawne tereny. Po stuleciach ich potomkowie powrócili i złożyli hołd królowi Dorii, jako potomkowi największego wodza z którym przyszło się im potykać. Styryjczykom imponowała kultura Imperium, o której opowiadali ich ojcowie. Postanowili przyjąć karianizm i dołączyć do grona państw Sojuszu.

Tereny Styrii, zamknięte pomiędzy Górami Żelaznymi i górami Szemar, to równiny z niewielkimi wzniesieniami, trawiaste i poprzecinane małymi strumieniami. Nie ma tu miast ani wsi - koczownicy wciąż jeszcze żyją po staremu, chociaż kraina robi się dla nich za ciasna. Być może rozproszone grupy już niedługo zaczną się osiedlać. Tymczasem w ruchu trzyma ich zagrożenie nadciągające z dawnej ojczyzny - pogańskie plemiona oskarżają Styryjczyków o zdradę i poprzysięgły zemstę. Od czasu do czasu wyprawiają się na dalekie rajdy i zmuszają mieszkańców tego kraju do walki. Styria upadłaby, gdyby nie pomoc Dorii. Zakuci w stal rycerze nie są skuteczni wobec lekkiej kawalerii, stosującej taktykę doskoku i ucieczki, zasypującej przeciwnika gradem strzał, ale ich obecność budzi w najeźdźcach respekt.

Na dzień dzisiejszy Styria nie jest jeszcze oficjalnym członkiem Sojuszu. Doryjczycy wysłali do Kartiny swoją reprezentację, która ma argumentować na ich korzyść. Istnieje jednak podejrzenie, że kordyjska dyplomacja zechce storpedować te starania. Wolfgang de Calante twierdzi, że ludy wschodu nie zasługują na zaufanie, a w żadnym razie nie powinny być przyjmowane do Dominium na prawach suwerennego kraju. Wszyscy wiedzą, że w rzeczywistości chodzi o umniejszenie prestiżu Dorii, ale kordyjska dyplomacja potrafi udowodnić każdą tezę, choćby nie wiadomo jak nonsensownie brzmiała. Tym łatwiej, kiedy za przeciwników ma prostych i uczciwych doryjskich emisariuszy.

Czas nagli. Na granicach Styrii coraz częściej widuje się wielkie włochate mamuty, wiedzione przez dzikie koczownicze plemiona. Jeśli Styria padnie nie wsparta przez Dominium, może to zachęcić barbarzyńców do inwazji na zachód - na Dorię albo nawet Santię.

Valdor

Jedyne, co można o Valdorze powiedzieć pewnego, to tyle, że jest to ziemia zupełnie przez nas niepoznana. Cała wiedza, jaką udało się ludziom zgromadzić nie jest nawet ułamkiem prawdy o tym niezwykłym kontynencie, pełnym magii, demonów i cudów, których człowiek zwyczajnie nie potrafi ogarnąć umysłem. Ta ziemia przeraża, lecz fascynuje zarazem. Znana jest jako niekończący się obszar lądu opanowany przez deviria, które wciąż – jak przed tysiącami lat – niewolą ludzi. Lecz znamy też Valdor jako kraina bogactwa i szczęścia, wspaniałych miast i pięknej przyrody. Przerażające opowieści mieszają się z legendami pełnymi zachwytu i podziwu.

Wiedza o Valdorze

Najlepiej Valdor poznali Eskryjczycy, lecz oni, wyklęci przez Papieża, w żadnym razie nie spieszą z dzieleniem się swoją wiedzą. Nie jest to zresztą naród uczonych, lecz zwykłych piratów i oprócz jednej, słynnej lecz już dawno wykpionej „Cudownej ziemi grzechu" nie ma żadnych innych ksiąg opisujacych Valdor, które wyszłyby spod pióra Eskryjczyka. Są jeszcze jakieś mapy i atlasy pokazujące linię brzegową, porty i wyspy Valdoru, lecz nie ma do nich dostępu, a krążące po antykwariatach kopie, czy wręcz „prawdziwe egzemplarze" eskryjskich map są w znakomitej większości zmyślone i fałszywe. Nawet gdyby człowiek w końcu trafił na wiarygodny egzemplarz, nie rozpozna go pośród setki innych, fałszywych.

Spośród nielicznych wiarygodnych i rzetelnych ksiąg opisujących Valdor najważniejszymi są dwie pozycje. Powstałe w Karze „Ziemie demonów" oraz powstałe na południe od Kary „Pamiętniki żołnierskie", zbiór wspomnień z frontu Agaryjskiego, zebranych i spisanych przez kelszackiego historyka, Jakuba Le Meck. Obie pozycje zostały przeczytane i zaakceptowane przez Papieża i są możliwe do zdobycia w wielu krajach Dominium. Oczywiście, pism wywodzących się z Kary jest znacznie więcej, stanowią one ważne, rozległe źródło wiedzy o Valdorze i jego mieszkańcach. Oprócz dwóch tomów „Ziemi demonów" (przygotowanych do wydania przez Urząd Inkwizycji), na Półwyspie Młota wydano wiele pamiętników rycerskich, spisanych przez ludzi, którzy walczyli w krucjatach na ziemiach Valdoru. Niestety, w wielu wypadkach są to pozycje niedoskonałe, przedstawiające tylko jakiś wąski fragment pogańskiej ziemi, a przez to pokazujące Valdor w błędnym świetle. Najlepszym tego przykładem są „Sekrety ziemi przeklętej", Slavana Moresku, z której można się dowiedzieć, że Valdor cały bez wyjątku porośnięty jest lasem.

Istnieją też bardzo szczegółowe i rzeczowe raporty oficerów służących w marynarce Kordu, lecz trudno do nich dotrzeć, a możliwe do kupienia w niektórych antykwariatach ich kopie są wielce wątpliwe i bardzo niekompletne. Co gorsza, w Kordzie posiadanie ich zapędzi człowieka wprost na szafot.

Prócz tego jest jeszcze bez liku opracowań pisanych przez uczonych w całym Dominium. Wszystkie bez wyjątku można od razu wyrzucić do pieca i spalić. Piszą je ludzie, których od ziem Valdoru dzielą tysiące kilometrów, a całą swą wiedzę opierają na własnych rozmyślaniach, osądach, czasem informacjach zdobywanych z drugiej czy trzeciej ręki, a czasem wręcz – o zgrozo! – na podstawie tego, co im się przyśniło.

Miasta i ziemie Valdoru

Można podejrzewać, że ziemie Valdoru są znacząco większe od Dominium. Eskryjscy marynarze szczycą się wyprawami trwającymi niezliczone ilości tygodni, i w tym jednym zgadzają się z Kordem – Ocean Wewnętrzny jest niewiarygodnie rozległy, lecz ziemia, która znajduje się za nim jest jeszcze większa. Według kartografów ląd otacza cały ocean i z każdej strony – oprócz części zamieszkanej przez nas – opanowali go poganie i deviria. Valdor to, podobnie jak Dominium, dziesiątki czy wręcz setki królestw i księstw. Na dalekiej północy znajdują się ziemie orków, nieco niżej państwa krasnoludów, a w całej krainie rozsiadne są terytoria elfów. Na południu rozciągają się niezliczone kraje ludzi. Ponoć, gdyby stanąć na murach Kordyjskiej Grande i wystrzelić dokładnie na zachód strzałę, która miała by moc przelecieć ponad oceanem, pocisk trafiłby w wieżyce największego miasta całego Valdoru, które zwie się Alivatar. To stolica potężnego imperium pogańskich ziem, rządzonego przez ludzi i trzy potężne demony, które mają nad nimi władzę.

Nawet autor „Cudownej ziemi grzechu" przyznaje się, że nie widział ziem wgłębi lądu, a jedynie wybrzeża. Porty określał jako tryskające feerią barw, podobnie jak łąki na wiosnę eksplodujące pąkami kwiatów. Wspomina o wysokich budowlach i cudownych ogrodach, lecz i przestrzega przed niebezpieczeństwami, które kryją się w tych miastach. Demony i wszelkie deviria chodzą po ulicach, a magia i łotrostwo królują wśród ludu. Valdor, pisze Eskryjczyk, pełen jest niebezpieczeństw, a wojny i starcia z demonami, czy pomiędzy poszczególnymi królestwami są tam częstsze niż w Dominium.

O ile wiadomo, krasnoludowie są najlepszymi budowniczymi pogańskich ziem, a ich królestwa skupione są w górskich pasmach, które ci deviria kształtują podług swej woli. Orkowie są zorganizowani w plemiona, mieszkają w wioskach,



Dowódca oddziału orków [rys. TJ]

które budują na rozległych równinach. Otaczają je palisadami, ponieważ toczą się tam nieustanne wojny i najazdy, podczas których ścierają się setki wojowników. Nie wiadomo jak żyją demoniczne elfy, choć pełno ich w miastach ludzi, nie wiadomo skąd tam przychodzą i jak wyglądają ich rodowite siedziby.



Valdor, który znamy, to ziemie na zachód od Agarii, jeszcze do niedawna będące jej częścią. Pas długi na około pięćset kilometrów na zachód od Grzmiącej Rzeki to tereny okrutnie zniszczone przez wojnę. Dawniej były to ziemie dwóch pogańskich królestw, Bardavu oraz Dorvaku. Agaria wspierana przez rycerstwo karyjskie z łatwością podbiła te krainy i przyłączyła do swoich. Wybudowano tam skromne kościoły, misjonarze z Kary i Kelszatu ruszyli do ciężkiej pracy, by oczyścić dusze tych ludzi, zaś armie podążyły dalej na zachód. Dziś te tereny ponownie zajął Valdor, wyburzył kościoły, a ludzie powrócili do swych pogańskich bogów. Po okolicy grasują grupy orków i elfów, demony i wszelkie inne deviria znów się rozpleniły. Ludzie żyją w otoczonych palisadami wsiach, są wrogo nastawieni do każdego, kto pojawi się na horyzoncie, nie ufają ani Valdorczykom, ani wojskom Dominium. Panuje tam bieda i ubóstwo, a wojna jeszcze bardziej rujnuje tą ziemię.

Na zachód od tych terenów wyrastają lasy, które ciągną się na południe, północ i daleko na zachód. Zwiemy je Lasami Valdoru, choć w języku pogan mają inną, trudną do wymówienia i niemożliwą do zapisania nazwę. Już raz przez te lasy przeszła armia ludzi i przejdzie przez nie ponownie. Dziś są zamieszkane przez demony i wszelkie plugastwo. Są jak brama, strzegąca wejścia do krainy magii i Ciemności. Co kryje się za nimi? Tam właśnie leży Valdor z wszystkimi jego dziwami i całym jego grzechem.

Magia Valdoru

Valdor - wie to każde dziecko - pełen jest magii i sił Ciemności. Poganie oddali dusze demonom , stracili szansę na życie wieczne i zmienili je w krótką tylko chwilę na ziemi. Jednak dzięki magii uczynili tą chwilę piękną.

Ludzie Valdoru posiadają niezliczone ilości magicznych przedmiotów, magią para się większość tamtejszej szlachty, a pośród nich wielu jest potężnymi czarnoksiężnikami. Mają tam szkoły i nauczycieli magii, a demony - kiedy tylko wyczują taką potrzebę - szybko i z ochotą wspierają człowieka w doświadczeniach nad wszelkimi mocami. Głupcy mający się za wielkich czarnoksiężników Valdoru nie dostrzegają prawdy, którą tu w Dominium znamy od lat - człowiek włada magicznymi mocami tylko wtedy gdy zechce tego demon i uczyni to za cenę duszy, nie inaczej.

Większość tamtejszych przedmiotów magicznych jest potężna swą mocą, lecz zgodnie z zasadą ograniczoności znaną nawet w Dominium, są one tylko jednorazowego użytku. Na szczęście! Nawet gdy jakiś przedmiot, za sprawą Eskryjczyków przeniknie do Dominium jego diabelska moc zostanie użyta tylko raz. W rozsianych po antykwariatach magicznych księgach można znaleźć informacje, że valdorscy magowie zaklinają w przedmioty ułamek swej mocy i dlatego czynią je jednorazowymi, by moc - po użyciu przedmiotu - ponownie do nich powróciła. Trudno ocenić, czy to prawda, szczególnie, że podobno istnieją potężne wytwory magów, zwane przez nich artefaktami, których moc nie wyczerpuje się nigdy...

Zaklęcia i moce Valdoru tracą na sile w obliczu wiary i Jedynego. Tu, na ziemiach Dominium, gdzie od lat prowadzimy wojnę z deviria, magia jest słaba i nieskuteczna, z każdym swym zaistnieniem jest wypierana i osłabiana przez siłę karianizmu wszystkich mieszkańców Sojuszu. Co szczególnie ciekawe, moce pogan w ogóle nie działają w pobliżu Rodiańskich Katedr!

Magia Valdoru jest nieporównywalnie silniejsza, to rzecz oczywista, o czym jednak nie wszyscy już wiedzą to, że jest ona niezwykle widowiskowa i pełna wspaniałych efektów. Kiedy magowie rzucają zaklęcie, w niebo strzelają płomienie, lub rozchodzą się zapachy czy głosy. Tam ludzie nie ukrywają się ze swymi mocami, a wręcz przeciwnie, dbają o to, by każdy mógł podziwiać potęgę i zdolności czarodzieja. Próżność tych głupców nie ma sobie równych.

O czym powinien pamiętać każdy karianin - nie każda pogańska dusza jest już stracona i o każdą z nich powinniśmy walczyć. Dlatego Dominium nie ustanie w swej wojnie z Valdorem, bo jej celem jest uratowanie duszy drugiego człowieka - to nasza misja i cel, który wyznaczył nam Prorok.

Elf Jgs. [J]

Wojna z Valdorem

Dla wielu mieszkańców Dominium, Valdor kojarzy się tylko z wojną. Prości ludzie nie wiedzą nic o bogactwie i dziwach odległych ziem, a wszystko co wiedzą o poganach i deviria, to, że od wieków prowadzimy z nimi wojnę. Najwięcej o tej wojnie człowiek dowie się odwiedzając samą Agarię, bo ona przecież tą wojną żyje od wieków. W miastach i małych wsiach rozrzuconych po całym kraju z łatwością można napotkać ludzi, którzy spędzili na froncie pół życia, a ich wspomnienia i wiedza wielokrotnie przerasta to, co opisują najbardziej uczone księgi. Oni Valdor widzieli na własne oczy, mieli go na wyciągnięcie ręki, walczyli z nim i widzieli śmierć swych kompanów. Znają całe zło, które płynie z Valdoru i próbuje zalać Dominium. Jakub Le Meck w swych „Pamiętnikach żołnierskich" tak opisuje jedną z największych bitew z Valdorem, która miała miejsce kilkanaście lat temu pod miastem Durat:

„Wojny z Valdorem nie porównasz do niczego co znasz z historii Dominium. Bitwy z zastępami Ciemności przywodzą najgorsze koszmary, które śnią się człowiekowi na jawie. Gdzie tylko sięgnie twój wzrok, dostrzeżesz zastępy orków. Ich marsz podnosi tumany pyłu na całym horyzoncie. Kiedy zbliżają się, cała ziemia drży.

Człowiek ma wrażenie, że to horyzont ruszył i zbliża się, by pochłonąć Dominium. W oddali, jak w czasie największej burzy, skrzy się od błyskawic i ognia. To czarnoksiężnicy szykują swe zaklęcia. Na horyzoncie wyłaniają się potężne kształty. Obok mrowia małych sylwetek, jak żuki, czy ważki ciągną wielkie stwory i latające demony. Widać niewyraźny zarys potężnych katapult. Człowiek nie słyszy nic, mimo że w powietrzu unosi się już pogłos kroków tysięcy żołnierzy, zaczynają dochodzić piski demonów, słychać trzask magii przecinający powietrze. Nade wszystko powinien jednak słyszeć krzyki dowódców, którzy na swych wierzchowcach jeżdżą od oddziału do oddziału i nawołują do spokoju i opanowania, do odwagi i siły, do tego, że choć na horyzoncie widnieje wróg, potężny i straszny, to właśnie zadaniem żołnierza jest stanąć naprzeciw niego i zatrzymać za wszelką cenę.

Jednak człowiek nie słyszy niczego. Przerażony stoi w swym szeregu i pusto gapi się na horyzont. Nie dociera do niego zupełnie nic.

Z pól uciekają zwierzęta. Pozostają, tylko dwie armie - ludzie i deviria.

Potem zaś następuje atak. Pierwsze spadają z nieba demony, łapią w swe pazury tuziny żołnierzy i rzucają nimi w głąb szeregów, jak pociskami z katapulty. Ich pisk przeszywa człowieka, zagłusza okrzyki dowódców i nawet własne myśli. Pierwsze oddziały - ludzi z Kartiny, Devonu, czy innych krajów wspomagających wojnę z Valdorem załamują się, żołnierze chcą uciekać, lecz nie ma dokąd. Tuż za nimi dowództwo ustawiło pułki karyjskie i agaryjskie. Nie pozwolą nikomu

zbiec z pola bitwy. Przychodzi więc opamiętanie, i to w ostatniej chwili. Czary spadają na regimenty ludzi i dziesiątkują wojska, lecz to tylko pierwsze uderzenie, nie najsilniejsze. Do żołnierzy docierają wreszcie krzyki dowódców. Przez całą linię wojsk podnosi się śpiew. Kilkanaście, czasem i kilkadziesiąt tysięcy gardeł wzywa Jedynego w słowach pieśni ułożonej przez karyjskich kapelanów. Demony wiją się, piszczą, odlatują przerażone. Magia na moment cichnie. Rozpoczyna się bitwa. Wiara ludzi i modlitwy tysięcy żołnierzy przeciw zaklęciom magów, a za kilka minut do boju ruszą ostrza. Zagony orków są już bardzo blisko. Odzywa się artyleria ludzi. Jej ogień zadaje straszliwe straty, pierwsze rozbite oddziały orków rozpierzchają się, pośród eksplozji giną potężne stwory i dojeżdżający je dowódcy. Na moment w szeregi wroga wkrada się przerażenie. Wtedy odzywają się katapulty krasnoludów, lecz zadane straty są nieporównywalnie mniejsze. Huk armat nieprzerwanie niesie się przez pole bitwy, minuta za minutą rozbijając kolejne grupy wroga. Horyzont jakby malał, a morze orków się skurczyło. Armaty zaprzestaną ognia, dopiero wtedy gdy deviria dobiegną do ludzi i zacznie się walka wręcz, jednak póki co, przez te kilka minut giną setkami. Do głosu także dochodzą wystrzały muszkietów. Jedna salwa, druga i jeszcze jedna.

Ziemia trzęsie się od wybuchów, wiatr, wezwany przez czarnoksiężników niesie o dodatkowe metry setki strzał wystrzelonych przez elfy. Niebo zakrywa lecąca śmierć.

Trudno utrzymać pozycję, widząc jak cały horyzont zbliża się do człowieka.

Elfy stoją z boku. Nie ruszają do walki. Czekają. Nie jest ich wiele, ledwo dwa tysiące, zazwyczaj są podzielone na małe kilkuset-osobowe oddziały, często na wierzchowcach. Wypatrują miejsca gdzie trzeba ich pomocy. Patrzą za najlepszymi spośród oddziałów ludzi, szukają, gdzie opór armii Dominium jest zbyt silny nawet dla orków i potworów wspieranych magią czarnoksiężników.

Armie tymczasem dopadają do siebie, polem wstrząsa huk zderzenia tysięcy żołnierzy, tysięcy ostrzy uderzających w pancerze i gardeł krzyczących z całych sił, pełnym agresji, strachu i furii głosem. Śmierć zbiera swe żniwo. Orkowie przypominają wściekłe psy, uzbrojeni w zakrzywione maczety nie myślą o obronie, nie stawiają zasłon, nie myślą o niczym, jak tylko o zabiciu wroga. Porywa ich instynkt dzikiego zwierzęcia, które poczuło krew. Ten pierwszy moment, to pierwsze uderzenie jest straszne. Linia frontu załamuje się, pęka dokładnie tak, jak przewidzieli to agaryjscy dowódcy. Żaden z oddziałów stworzonych z ludzi spoza Agarii i Kary nie utrzymał swej pozycji. To niemożliwe. Zdarza się, że utrzymają się Gordyjczycy, czasem pozycję utrzyma oddział przysłany z Ragady. Nikt więcej.

Wyrwy jednak powstały w tych miejsach, gdzie się tego spodziewano. W rozpędzone, zaślepione krwią oddziały orków wpadają czekający tylko na tę chwilę Karyjczycy. Jeśli tylko wytrzymali w swym miejscu i usłuchali rozkazów, to przełamią linię deviria i rozpoczną kontrszarżę armii Dominium. Wyrwy w linii ludzi zamieniają się w miejsca zwycięstw wojsk Sojuszu i jak kleszcze zaciskają się wokół tysięcy orków. Tymczasem zaś Agaryjczycy trzymają swe pozycje, nie poddają się, nie przegrywają, nie cofają ani o krok, choć szarże i ataki wściekłych orków trwają nieprzerwanie. Gdyby Papież trafił w sam środek tego piekła zobaczyłby jak nauki karianizmu mają się do prawdziwej walki o życie. W rękach Agaryjczyków błyszczą magiczne sztylety, na ich szyjach jasnym światłem lśnią amulety, krew tryska, a kolejne deviria padają. Orkowie łatwo nie dadzą rady oddziałom weteranów z frontu.



Ork [rys. RG]

Rozpędzone Karyjskie rycerstwo przechyla szale zwycięstwa na rzecz ludzi i wtedy do walki ruszają elfy. Spinają wierzchowce i po krótkiej chwili dopadają do rycerzy, a ich krótkie szable jak żądła pszczół opadają Karyjczyków, bezbronnych przy takiej wprawie i szybkości demonicznych szermierzy. Nierówna walka nie trwa długo. Karyjczycy giną, a moment później magowie Valdoru wznoszą w górę ręce i rzucają w oddziały Dominium zaklęcia. Bez rycerstwa z Półwyspu Młota trudno przed nimi się ochronić, splątane w śmiertelnym boju oddziały, ludzie walczący o życie, dla których każda sekunda nieuwagi oznacza śmierć, nie pamiętają o modlitwie i śpiewie, kapelani robią co mogą, lecz cóż można teraz zrobić? Nikt już nic nie słyszy, nikt nie śpiewa. Zaklęcia spadają na żołnierzy jak błyskawice. Gdzieś jeszcze dowództwo widzi swą szansę, daleko na horyzoncie odzywają się muszkiety brugijczyków i bardańczyków, którzy mieli zakraść się i rozstrzelać magów. Na kilka sekund zagajnik w oddali, gdzie byli ukryci, zamienia się w piekło, zaklęcia uderzają w grupę strzelców, a ci ginąc jeden po drugim starają się jeszcze oddać strzał, jeszcze jeden i kolejny, i jeszcze jeden, już ostatni. Ginie wielu magów, lecz to nie koniec.

Trzeba dać sygnał do odwrotu. Tej bitwy nie da się już wygrać. Zastępy orków są nieprzebrane. Potrzeba więcej artylerii, więcej muszkietów, więcej rycerstwa z Kary.

Zginęło jednak czternastu magów. Było warto..."

Tak jedną z największych i najbardziej krwawych bitew w historii wojen z Valdorem opisuje Le Meck. To wszystko prawda, ostatnie lata, kiedy Valdor przesunął front aż pod Grzmiącą Rzekę tak właśnie wyglądały. Dawniej, w czasach pierwszych krucjat wojska Dominium szybko i sprawnie przesuwały się na zachód, podbijały kolejne księstwa i ziemie i nawracały ludność na karianizm. Budowano kościoły, słano tam tysiące misjonarzy, a wojska wciąż parły na zachód. Zdawało się, że Valdor, choć potężny, zostanie pokonany dzięki sile wiary karyjskich oddziałów i zdolności agaryjskich żołnierzy.

Nic z tego, stało się inaczej. Im dalej na zachód, tym magia była silniejsza. Modlitwy coraz słabiej blokowały zaklęcia magów, bo ci czerpali swą moc z każdego kamienia, z każdej rośliny, którą mieli wokół. Cała ziemia była skażona przez zło. Wojska Dominium zwolniły swój marsz, lecz jednak konsekwentnie parły dalej. W końcu dobiły do rzeki Akart i nigdy nie dotarły już dalej. Wcześniej rycerze karyjscy dokonali masakry na mieszkańcach wsi i miast ziemi Karatan, w której aż roiło się od elfów i wiernych im ludzi, słabych, złych, zakochanych w magii. Rycerstwo spaliło całą tą krainę nie pozostawiając żywym ani jednego wroga Dominium. Na środku spalonych osad i miast wbito potężne, wspaniałe krzyże, by Jedyny dostrzegł tą ziemię i wygnał z niej zło, które tak głęboko się w niej zalęgło.

W Agarii mówi się, że gdyby nie to, co wydarzyło się w Karatan, front pozostałby na rzece Akart do dziś. Valdorczycy jednak przerazili się krucjat, deviria zrozumiały, że nadszedł koniec niewolenia ludzi i światło nauk Proroka skończy ich rządy. Najpotężniejsze demony doprowadziły do zawiązania sojuszu i zaatakowania karian z niespotykaną siłą. Ich ofensywa zatrzymała się dopiero na Grzmiącej rzece.

Nie wiadomo co będzie dalej. We wspólnym marszu do wojny z Dominium ruszyły wszelkie - dotąd skłócone - kraje elfów, orków, ludzi. To były straszne lata.

Dziś sojusz deviria pękł, znów zaczynają się wewnętrzne wojny i podziały. Przy granicy z Agarią i Karą pozostały zastępy orków i małe oddziały elfów, podczas gdy krasnoludowie i największe demony wróciły do swych odległych siedzib. Wydaje się, że najgorsze mamy za sobą. Dzisiejsze bitwy to mniejsze lub większe potyczki z orkami, podchody i zasadzki, wzajemne podjazdy i badanie przeciwnika. Czasem orkowie przechodzą granicę, czasem nasi żołnierze. Lecz granicą pozostaje Grzmiąca Rzeka i zdaje się, że tak już pozostanie przez najbliższe lata.

Dodatki

Leksykon

Dominium

Dominium to sojusz państw ludzkich, które wyznają karianizm. Jest to związek po części formalny. Po upadku Imperium Doru, z inicjatywy Papieża doszło do zjazdu monarchów, którzy podpisali pakt o wzajemnej współpracy w walce z Ciemnością, przede wszystkim z krajami Valdoru. Na jego mocy każde państwo zobowiązało się do płacenia podatku na finansowanie wojny. Zebrane w ten sposób pieniądze trafiają do Sarantu, a Papież dzieli je według potrzeb. Warto zauważyć, że przez tę decyzję Sojusz przekazał część kompetencji Cesarza w ręce Papieża, ale było to konieczne, gdyż działo się to w okresie, kiedy królowie nie byli godni cesarskiego diademu.

Z biegiem lat nazwą Dominium zaczęto określać nie tylko terytoria sygnatariuszy paktu, ale również tereny ludów świeżo nawróconych. Obecnie obszar ten ciągnie się od Agarii po Kord i Santię, zaś na południu ogranicza go Lodowe Pustkowie i Morze Szeptów. Religijny wymiar określenia „Dominium" wydaje się najbardziej właściwy z jednego powodu: tam, gdzie przyjął się karianizm, słabnie moc magii i demonów. Dopóki istnieje Sojusz, armie Valdoru, które wtargnęłyby na tereny ludzi, nie mogą być wspierane przez magię. Najprawdopodobniej z tej przyczyny ofensywa Ciemności zatrzymała się na Grzmiącej Rzece. Siła wiary powstrzymuje również moc kryjących się w trzewiach ziemi demonów i ludzkich czarnoksiężników.

Królestwa ludzi są zjednoczone przeciw deviria, ale Sojusz nie zabrania wojen między zrzeszonymi państwami. Oczywiście Papież, strażnik paktu, chętnie zakazałby konfliktów wewnętrznych, ale zdaje sobie sprawę, że to niemożliwe. Największe wojny między karianami toczą się u podstawy Półwyspu Pazura, w Ragadzie i na wschodniej granicy Agarii. Kartina i Kord walczą na morzu z Eskrią, Agaria zagraża wschodnim sąsiadom, a Matra powiększa terytoria na południu. Ponadto na włosku wisi pokój między Matrą a Kordem - krajami o aspiracjach mocarstwowych.

Handel

Zgodnie z tradycją wywodzącą się z czasów Proroka, szlachta nie zajmuje się handlem. Zajęcie to uchodzi za niegodne i parać się nim powinni ludzie niżej urodzeni. Dla szlachcica prawdziwym bogactwem jest ziemia i zwyczajowo zamożność określa się przez ilość posiadanych wiosek, czyli obszar posiadanych gruntów rolnych. W ciągu ostatnich lat coraz częściej o wartości człowieka w oczach innych decyduje jego zamożność, a nie szlachetne pochodzenie i prawość charakteru. Rośnie znaczenie bankierów i kupców - zaczynają oni kształtować losy narodów, kierują królami, wszczynają i tłumią wojny między narodami. Coraz większa część szlachty dostrzega dotykające świat zmiany i zamiast pielęgnować rycerskie ideały, zaczyna interesować się handlem, ponieważ to pieniądz, a nie miecz staje się kluczem do władzy.

W Dominium najważniejszą drogą wymiany towarów jest morze. Statki pływają wszędzie wzdłuż północnych wybrzeży kontynentu, a ten, kto kontroluje poszczególne akweny, kontroluje również handel. Państwa położone na wybrzeżu, szczególnie te, w których mieszczaństwo cieszy się swobodami, tworzą grupę najbogatszych krajów Dominium. Drogi lądowe wykorzystuje się lokalnie - w większości utrzymane są w złym stanie, ponadto transportom zagrażają ukrywające się przy traktach bestie oraz rozbójnicy. Dwa największe szlaki handlowe to starożytna droga Ukiana, biegnąca z Kartiny do Agarii i droga wiodąca z Gordu do rzeki Solemy, zniszczona na wielu odcinkach. Pierwszą z nich transportuje się dostawy dla wojska, druga służy do wymiany towarów między uprzemysłowioną północą kontynentu i bogatym w surowce mineralne rolniczym południem.

Niewątpliwie największą potęgą handlową w Sojuszu jest Kord - po wielu podbojach kraj samowystarczalny, ponadto dostawca wielu luksusowych towarów. Cesarstwo eksportuje duże ilości zboża, a także - obok Eskrii - jest największym producentem wina. Ze swoich kolonii sprowadza przyprawy - pieprz, gałkę muszkatołową, cynamon i inne, oprócz nich kość słoniową i skóry egzotycznych zwierząt. Na obszarze Kordu znajdują się duże kopalnie złota, tutaj również wydobywa się kamienie szlachetne, przede wszystkim diamenty. Jeśli chodzi o wydobycie kruszców i cennych minerałów, Cesarstwo ustępuje tylko Matrze, która słynie jako prawdziwie złotonośna kraina.

Największe pokłady żelaza znajdują się na terenie Ragady i Nordii, a także na południe od Półwyspu Pazura, w Valdeller i Forholcie. Nordia handluje na niewielką skalę, a w trzech pozostałych krajach trwają wojny, więc Dominium szuka nowych złóż, które zaspokoiłyby wciąż rosnące zapotrzebowanie wobec bezustannej wojny z Valdorem. W południowej części kontynentu znajdują się złoża cyny i miedzi, eksploatowane na coraz większą skalę.

Krainy sąsiadujące z Południowymi Rubieżami to przeważnie państwa hodowców i rolników. Są ubogie i nie mają wiele do zaoferowania. Wyjątki, jak chociażby słynny ze wspaniałych koni Devon, nadal ustępują w handlu północnym sojusznikom.

Języki

Na obszarze Dominium istnieje niemalże tyle języków, co krajów. Zazwyczaj mieszkańcy danego państwa potrafią zrozumieć mowę swoich sąsiadów w stopniu przynajmniej podstawowym. Często języki krajów ościennych są na tyle zbliżone, że ich opanowanie nie zajmuje wiele czasu. W świecie karian wyróżnić można kilka wielkich grup, reprezentujących język największego w danym terytorium kraju. Językami zbliżonymi do doryjskiego posługują się mieszkańcy Starego Doru i Kary. Mocno zniekształconym doryjskim mówią także Eliarczycy, Valdellerczycy i ludzie z Folhordu. Języki państw Półwyspu Pazura wywodzą się z doryjskiego, ale w ciągu wieków bardzo się zmieniały, szczególnie kiedy do władzy dochodziły stany średnie, wywodzące się z nawróconej na karianizm tubylczej ludności.

W centrum kontynentu dominuje język matrański, narzucony wraz z całą kulturą przez najeźdźców z północy. Śpiewny i prosty w nauce język przyjął się w Lidze i Balingen, ukształtował również mowę Brugii, Vintrii, Devonu, Trizanii i Minorii. Niektórymi słowami z niego posługują się nawet ludzie w Kelszacie, Kaldosie i Rumii.

Po zjednoczeniu się plemion Agarii przeciw karianom król wprowadził język Agarów jako oficjalny i obowiązujący w całym kraju. W miarę jak Agaria rosła w siłę, jej język upowszechniał się na wschodzie i mieszał się z językami tamtejszych plemion. Chociaż nie można mówić o całkowitej dominacji, z całą pewnością Agaryjczyk łatwiej dogada się z Szergirczykiem, niż Cynazyjczyk.

Warto zauważyć, że języki krajów odizolowanych przez wysokie góry albo gęste puszcze upowszechniają się wolniej. Stąd nordyjski jest zupełnie unikalny i uchodzi za najtrudniejszy ze wszystkich. Na Południowych Rubieżach, w lasach Skavii, Mirry mowa nie przypomina żadnej innej. Również gordyjski, którym mówi się w Skalmirze, Kaldosie i Irkazji to język, który wykształcił się w izolacji i jak twierdzą niektórzy, poprawnie posługiwać się nim może tylko gruboskórny Gordyjczyk.

Językiem uniwersalnym w Dominium przez długi czas był doryjski. Obecnie wypiera go kordyjski, używany przez coraz większą grupę wykształconych mieszkańców Dominium. Starodoryjskiego do dziś używa się w nabożeństwach kościelnych, jest to również język starych grimuarów.

Katedry

Katedry to najbardziej znane pozostałości po starożytnej rasie Rodian. Rozsiane są nie tylko na terytorium Dominium, ale również w Valdorze, więc nikt nie zna ich dokładnej liczby. W Dominium odnaleziono ich dwadzieścia trzy. Najbardziej znane są Katedra Balla, położona w Santii, Katedra Światła, niegdyś bardańska, obecnie nordyjska, Katedra Dalmira, również w Nordii i Katedra Trisis, położona w Dolinie Szeptów, na terytorium Devonu. Ostatnio zainteresowanie uczonych skupia się na Katedrze Belesza wśród lasów Szergiru i kordyjskiej Katedrze Podwójnej Wieży.

Rodianie stawiali swoje budowle na planie krzyża. W centralnej części zawsze stoją cztery ołtarze, zwrócone na cztery strony świata. Część ścian pokrywają napisy w języku Rodian - ich pismo składa się z symbolicznych rysunków i piktogramów. W każdej Katedrze panuje absolutna cisza - hałasy zostają wytłumione, nawet krzyk staje się szeptem. Do żadnej z nich nie może wejść deviria – obojętne, czy demon, czy zwierzę. Wynika z tego, że w Valdorze można bezpiecznie schronić się w Katedrze, bez względu na to, jak potężne jest zagrożenie z zewnątrz. Nie licząc ogólnych rozwiązań architektonicznych i zdobniczych, wszystkie Katedry łączą jedynie te podstawowe elementy. Każda z tych majestatycznych budowli jest zagadką i zasługuje na osobne potraktowanie.

Katedry kryją w sobie sekretne przejścia, pułapki i różnorakie zabezpieczenia. Prawie wszystkie rozciągają się również pod ziemią. Dostępu do ukrytych komnat bronią łamigłówki, zamki wymagające najdziwniejszych kluczy - przykładem może być inskrypcja na kamiennej tablicy, do której trzeba dopisać ciąg dalszy. Wyobraźnia Rodian zdaje się być nieograniczona i większość czasu poświęcanego na badanie Katedr marnuje się na rozwiązywanie łamigłówek. Trzeba przyznać, że nawet w najlepiej spenetrowanych Katedrach wiele zagadek nie zostało jak dotąd rozwiązanych.

Znaki na ścianach Katedr są zapisem wiedzy Rodian. To ustalił Prorok i jak dotąd założenie to potwierdza się. Nie wiadomo, czy wszystkie napisy składają się w taki przekaz, ponieważ nie wszystkie zostały rozszyfrowane. Istnieje podejrzenie, że część najtrudniejszych do złamania, niesie z sobą informacje inne niż wiedza, ale trudno nawet zgadywać jakie. Papieskim uczonym już w pierwszych wiekach udało się ustalić, że Katedry były budowane w różnym czasie. Powstanie niektórych dzieli nawet kilkanaście tysięcy lat. W tym czasie język Rodian na pewno zmieniał się, co dodatkowo utrudnia badania. Wiadomo również, że niektóre z Katedr były budowane już wówczas, gdy Rodianie stali się rasą skarlałą i zdegenerowaną na skutek Kuszenia i Upadku. W tak zwanych późnych Katedrach, prawdziwa i święta wiedza miesza się z wiedzą magiczną, która przywiodła do Upadku. Ludzie są zbyt ograniczeni, by je rozróżnić, dlatego badacze zachowują najwyższą ostrożność a rezultaty ich badań przechodzą przez gęste sito cenzury kościelnej.

Wszystkie znane Katedry są pilnie strzeżone przez wojska kraju, na którego terytorium się znajdują. Dodatkowo do opieki nad nimi Kościół deleguje dwie osoby, które mają swoich podwładnych. Pierwsza jest kustosz - zazwyczaj biskup, który równocześnie prowadzi swoją pracę badawczą. Drugą jest kurator - anonimowa osoba, często szpieg lub dyplomata. Personalia kuratora zna tylko Stolica Papieska i kustosz. Wszystkie te środki zaradcze mają pozbawić dostępu do Katedr osoby niepowołane. Zarówno zwykłych ciekawskich, jak i domorosłych badaczy i czarnoksiężników. Ci ostatni są szczególnie groźni, ponieważ jako ludzie uczeni potencjalnie są w stanie odczytać magiczną wiedzę Rodian i wykorzystywać ją do swych niecnych celów.

Wyjątkiem pośród wszystkich jest Katedra Balla. Została ona gruntownie przebadana przez Proroka i obecnie uczeni spierają się, czy warto dalej poświęcać jej tyle uwagi. Katedra Balla otwarta jest dla każdego i można ją zwiedzać pod okiem kustosza. Pod warunkiem, oczywiście, że ktoś będzie miał tyle samozaparcia, by jechać do dalekiej Santii.

Kościół

Kościół powstał w dniu, w którym Prorok wyszedł z Katedry Balla i zabił Złotego Króla. To najpotężniejsza instytucja w świecie ludzi. Jest ponadpaństwowa, co nie znaczy ponadpolityczna. Głowa Kościoła – Papież – jest równocześnie królem Kartiny. W czasach Doru był drugim, po Cesarzu, władcą na świecie. Dzisiaj, w praktyce, przewodzi całemu Dominium. Kościół to bardzo rozbudowana instytucja i panuje w nim skomplikowany system zależności. Najważniejsi po Papieżu są kardynałowie, potem arcybiskupi w metropoliach i biskupi opiekujący się diecezjami. Najmniejszą jednostką jest parafia, którą zarządza proboszcz. Wszyscy oni składają się na pierwszy z trzech filarów Kościoła, nazywany potocznie księżmi. Ich zadaniem jest głoszenie nauk Proroka i podtrzymywanie wiary. Drugi filar to zakony. Celem mnichów jest pozyskiwanie i rozwijanie wiedzy, a w przypadku zakonów kontemplacyjnych bezustanna modlitwa. Mnisi wędrują po świecie, badają katedry, kopiują księgi i prowadzą doświadczenia naukowe. O ile filozofia i teologia tradycyjnie jest domeną księży, mnisi kierują swe zainteresowania ku naukom ścisłym. Trzeci filar Kościoła to Inkwizycja, urząd powołany do tropienia i zwalczania Ciemności, zarówno w granicach Dominium, jak Kościół poza nimi. Inkwizytorzy są śledczymi, sędziami i ekspertami od demonicznych obecności.

Nazwa religii, którą głosi Kościół - *karianizm* - wywodzi się ze starodoryjskiego słowa *kara*, co znaczy *prawda*. Jej symbolem jest krzyż, najczęściej spotykana w rodiańskich katedrach figura. W ciągu wieków wizerunek krzyża ewoluował. Dzisiaj każdy z krajów ma swój narodowy krzyż, zupełnie odmienny od pozostałych. Święte Pisma zawierające wykładnię nauk to trzy księgi:

Pierwsza, Pisma Katedr, albo Katedralia, to tłumaczenie rodiańskich symboli ze ścian Katedr. Tylko ułamek procenta całej wiedzy został dotąd odczytany, na przeszkodzie stoi bowiem słabe zrozumienie trudnego języka praprzodków. Katedralia są uzupełniane podczas soborów i trafia do nich wiedza bezpieczna, zatwierdzona przez Kościół, pochodząca z czasów kiedy Rodianie byli wierni Jedynemu. Bardzo trudno oddzielić ją od wiedzy złej i ciężkie brzemię decydowania spoczywa na barkach Papieża oraz jego doradców. Katedralia zawierają między innymi fragmenty historii Rodian, ich upadku i powstania ludzi, prawdę o Jedynym i o duszy. Oprócz tego udało się przetłumaczyć kilka tekstów dotyczących wiedzy Rodian, ale są one bardzo metaforyczne i tylko czasami udaje się dokonać na ich podstawie jakiegoś odkrycia. Przytłaczająca większość zapisków z Katedr długo jeszcze będzie poza zasięgiem zrozumienia ludzi.

Druga Księga to Pisma Proroka czyli Komentarze. Są one spisane w starodoryjskim i zawierają omówienie przeczytanych w Katedrze Balla treści. Komentarze są równie ważne, jak same Katedralia, ponieważ tłumaczą w prostych słowach zawiłości metaforycznego języka. O ich wartości przesądzają osobiste refleksje Proroka, które stały się fundamentem, na którym powstały Kościół i Imperium. Komentarze wyznaczyły również kanon dla przyszłych tłumaczy rodiańskiego i każde odstępstwo od interpretacji Proroka uważane jest za herezję.

Kroniki, trzecia księga, zawierają pisma Ojców i Doktorów Kościoła, spisywane już po odejściu Proroka. Nie mają charakteru aż tak dogmatycznego, zawierają raczej odpowiedzi na rozmaite wątpliwości i herezje, które pojawiły się w dziejach Kościoła. Nie są niezmienne i nie posiadają takiej rangi jak dwie pozostałe Księgi. Podczas Soborów, Papież i konklawe kardynałów decyduje o zaliczeniu nowych dzieł w poczet Kronik i przyznaniu autorowi tytułu Doktora Kościoła.

Kościół naucza, że człowiek, jako jedyna istota na świecie ma duszę. Jest to nieśmiertelny, boski pierwiastek, który pochodzi od Jedynego. Pozostałe istoty, chociaż są żywe, nie posiadają go i dlatego nazywa się je *deviria*, co znaczy *bezduszny*. Po śmierci dusza odradza się w świecie, a jeśli osiągnie się stan świętości, daje wieczne życie u boku Jedynego. Osiągnięcie tego stanu powinno być celem każdego człowieka. Duszy pragną go pozbawić demony i inne prastare istoty, przede wszystkim Kusiciel. Nie ma dla nich nic cenniejszego. Demony i bestie, mimo że długością swego życia przerastają wielokrotnie człowieka (niektóre mogą żyć tysiące lat), po swojej śmierci (całkowitej, bo nie zawsze tylko cielesnej) przestają istnieć całkowicie. I właśnie prawdziwej nieśmiertelności, osiągalnej dzięki duszy, zazdroszczą człowiekowi. Zaprzedanie duszy starym bóstwom, diabłom i demonom przekreśla szansę na życie wieczne. Upadłe dusze czarnoksiężników i grzeszników trafiają do Piekieł, a dusze świętych wprost do Jedynego.

Druga ważna nauka Kościoła mówi, że istnieje tylko jeden Stwórca, stworzyciel ludzi. Rodianie popełnili wielki grzech, kłaniając się fałszywemu bogu - Kusicielowi. Na skutek tego czynu popadli w niewolę demonów i pogańskich bóstw, a dziełem Proroka było wyzwolenie ludzkości z tej niewoli. Nie wolno dopuścić, by ten błąd się powtórzył. Nie wolno kłaniać się demonom i fałszywym bogom. Wiąże się z tym zakaz praktykowania magii, bowiem cała magia pochodzi od pogańskich potęg, a nigdy od Jedynego. Kto uprawia magię, zaprzedaje tym samym swoją duszę Ciemności.

Oprócz tych podstawowych nauk, Kościół wprowadził prawa moralne i zwyczajowe. Między innymi zabrania zabijać, kraść, mówić nieprawdę, czyli czynić wszystko to, przeciw czemu sprzeciwia się sumienie. Wszystkie te prawa odnoszą się tylko do ludzi. Zabicie elfa nie jest grzechem, a czynem chwalebnym. Kościół wspiera również czystość cielesną i ascezę, ponieważ każdy, kto umartwia ciało, umartwia demony, które je opanowały. Ból opętanego jest odczuwany przez demona, który je opanował. Ludzie, w tym księża, powinni się rozmnażać i rosnąć w siłę, ale wszelkie wyuzdanie jest złe, gdyż przyciąga demony. W Kościele dopuszczalne jest kapłaństwo kobiet, ale nie mogą one zajmować wysokich stanowisk (ortodoksi argumentują, że pierwszy Papież - Saolom - był *synem*, nie córką). W ostatnich latach toczy się żywa dyskusja między zwolennikami i przeciwnikami dopuszczenia kobiet do funkcji biskupich i wyższych, w której zwolennicy zdobywają coraz wyraźniejszą przewagę.

Księgi

Przed Prorokiem ludzie nie używali pisma prawie w ogóle. Z reguły zabraniali tego pogańscy i demoniczni władcy, którzy słusznie przewidywali, że wiedza da ludziom wolność. Po odczytaniu przesłania w katedrze Balla Prorok uzmysłowił sobie, jakie znaczenie ma sztuka czytania i rozumienia języków i dbałość o jej rozwój złożył na barki jednego z synów, nazwanego potem Papieżem. Pierwsze znane histo-

rykom zapiski powstawały na arkuszach pergaminu. Później sztywne karty zszywano w kodeksy i w ten sposób wykształciła się książka. Około IV wieku w Anhilionie wynaleziono papier, a dwa wieki później powstały pierwsze młyny papiernicze. Nowy wynalazek wykorzystywano z początku do tworzenia zwojów, później dopiero robiono zeń książki.

Po raz pierwszy druk zastosowali mnisi w Kelszacie i Kartinie, ale dopiero cynazyjska prasa drukarska z XIII wieku umożliwiła tanią i szybką produkcję książek. Mimo że wynalazek druku ma już ponad 300 lat, nie rozpowszechnił się tak, jak przewidywali księża w raportach kierowanych do Sarantu. Księgi pisane ręcznie mają specjalne właściwości – trud autora lub kopisty utrudnia demonom wypaczenie jego dzieła, ponadto niektóre manuskrypty są na tyle ważne, że nie można ryzykować najmniejszej pomyłki podczas ich kopiowania, czasami liczy się nie tylko treść, ale również kształt liter i kompozycja tekstu. Niektóre księgi czarnoksięskie tracą w procesie druku swoje magiczne właściwości.

Księgi oprawiane są w drewno i papier. Te starsze są iluminowane, nowsze ilustruje się z pomocą technik drzeworytu i stalorytu. Zdarza się, że do tworzenia oprawy nowych tomów używa się starych zapisków i czasami bibliotekarze w zniszczonych okładkach odnajdują prawdziwe skarby wiedzy.

Magia

Zakaz uprawiania magii, działania Inkwizycji czy społeczna niechęć bynajmniej nie zamknęły sprawy, podobnie jak wywiad cesarski nie sprawił, że znikli wrogowie Cesarza i spiski przeciw niemu. Co tu dużo mówić, nawet mimo wszechobecnych straży w miastach, przestępcy jakoś się nie ulotnili. Stali się sprytniejsi, przystosowali się, i tyle.

Tymczasem atmosfera ryzyka i obcowania z zabronionymi sferami sprawia, że sprawami magii zaczynają interesować się ci, którzy chcą poczuć smak zakazanego owocu. Na uczty dworskie przywożeni są barbarzyńcy i dzikusy, by rozbawić zblazowane elity. Wyuzdane rozrywki dawno już przekroczyły granice jakiejkolwiek moralności. Tak też bywa, iż znudzone szlachcianki zaczynają interesować się magią, mimo że zazwyczaj mają do dyspozycji jedynie ogólnie dostępne popłuczyny - przepisywane ręcznie, a czasem nawet drukowane broszurki, rozchodzące się pośród wyższych sfer lub cieniutkie pseudo-grimuary sprzedawane bogaczom przez podejrzanych typków z ulicy. Atmosfera niezdrowej fascynacji pławiących się w zepsuciu wyższych sfer, z których stopniowo, dekada za dekadą wypłukiwane są dawne wartości i ideały, pcha markizów, baronów, zarówno jak i podlejszą szlachtę prosto w ramiona Ciemności. To swoista moda, rozprzestrzeniająca się jak zaraza w ostatnich latach, w najbogatszych miastach, gdzie podłość, zawiść i korupcja zmieniają ludzi w okrutne potwory. W ogromnych, zatłoczonych i pełnych zgiełku miastach obecność deviria czuć niemal w powietrzu. Mówi się, że czasem przechadzają się zwyczajnie pośród ludzi na jarmarkach, ukrywają się w piwnicach, na strychach, w opuszczonych budach portowych dzielnic, udając ludzi – bogaczy, czy żebraków. Węszą, szkodzą, popychają ludzi do złego. I na każdym kroku podsuwają zbrukane myśli.

Ludzie, poszukujący zakazanych tajemnic łączą się w tajne bractwa i spotykają nocami, by próbować rytuałów lub przywoływać deviria, gdy zaś jakiś demon stanie w końcu wśród nich, powstać może w ten sposób kolejna z przeklętych sekt wyznawców najróżniejszych mrocznych istot, jakie drążą miasta Dominium od samego środka. Nieraz do takich organizacji należą z pozoru prawi obywatele, a czasem i wielkie osobistości naszego życia. Jednak równie gęsto jest od plugawych pogańskich kultów wśród brudnych dzielnic biedoty czy wiosek ukrytych w dziczy, demony bowiem dają nieraz łatwy chleb i tajemną moc, zaś cena duszy zdaje się nieoświeconemu plebsowi zadziwiająco mała.

I tak wyklęta dawno temu magia powraca do Dominium tylnymi drzwiami, pomiędzy pospólstwo, a stamtąd na dwory szlachty, pomijając odwieczną kontrolę Kościoła. Słowo pisane ogromnie rozpowszechniło się w ostatnim wieku, nawet wśród biedniejszych warstw, stąd i u wyrzutków społecznych można znaleźć książki. W tym wiele tych zakazanych.

Czarnoksięstwo ma swoje miejsce nawet w krajach głęboko wierzących. Stara zasada mówi, że to co odrzucone trafia na margines, a tam miesza się z sobą. Odrzuceni bowiem trzymają się razem. Ci, którzy sięgają po zakazane, zmuszeni są wejść w kontakt ze środowiskiem przestępczym. A że mają wspólnego przeciwnika – siły pilnujące interesów większości, a także zwykłych ludzi, izolują się w osobną grupę społeczną, trzymają się razem by jakoś podołać i dać sobie radę. Poeci, dziwki, złodzieje, żebracy, heretycy – wszyscy tworzą jedno środowisko na marginesie, wszyscy oni się znają i sobie pomagają. Są odrzuconą, niechcianą częścią miasta. Skoro magia jest zabroniona, potępiana, ewentualni czarownicy lub ci, którzy się za takowych uważają, schodzą na margines i mieszają się z wszystkimi owymi grupami. Na marginesie zbierają się razem i wzajemnie się przenikają wszelkie antyspołeczne idee i postawy, trafia tam wszystko, co jest wbrew społecznym normom. Złodzieje więcej niż inni mieszkańcy miasta zainteresują się czarami i zabobonami, czarodzieje zaś przyjmą normy złodziei, może nawet poduczą się trochę ich fachu. Jedni z drugimi przystają, a jak mówi przysłowie, z kim przystajesz, takim się stajesz.

Oczywiście, cała ta pseudo magia niewiele jest warta sama w sobie. Zwykli profani i ignoranci próbujący uszczknąć coś ze sztuki czarnoksięskiej pomijają zupełnie fakt, że wymaga ona żelaznej woli, wieloletnich studiów i ćwiczeń, i kształtowania umysłu i ducha w szczególny, ustalony sposób niemal od dziecka. Zaś treść popularnych, tak zwanych ksiąg magii to jedynie blady cień prawdziwych tradycji magicznych. Nie sposób znaleźć w krążących broszurkach choćby skrawka prawdziwego czaru. Tak więc uliczne czary najczęściej nie działają, rytuały nie przynoszą spodziewanych efektów, ale jednak nie to jest najważniejsze i najgorsze. Mimo przepaści, jaka dzieli prawdziwą magię od tandety krążącej w rękach ignorantów, wielu ludzi pogrąża się i tak w Ciemności i zbliża do deviria. A te nie czekają. Czasem nawet zwykłe, nieodpowiedzialne zabawy dzieci z imionami deviria czy magicznymi utensyliami kończą się opętaniem albo nawiązaniem kontaktu z prawdziwym demonem.

Nauka

W Dominium nauka jest domeną Kościoła i ma ścisły związek z wiarą. Głównym zadaniem Papieża jest opieka nad rozwojem i stosowaniem wiedzy, zarówno tej zdobytej przez studia w Katedrach, jak i nie mającej źródła w pozostałościach po Rodianach. Naukowcy, którzy polegają na Katedraliach nie tworzą spójnych systemów, tłumaczących świat. Ich badania nie mają charakteru ciągłego wywodu. Interpretując zapisy praprzodków otrzymują wyrywane z kontekstu cząstki zaawansowanej wiedzy, którą uznają za pewną. Na podstawie szczątkowych informacji budują teorie i rzadko stawiają hipotezy. Naukowcy otrzymują rezultaty i sami muszą odgadnąć jakie jest ich zastosowanie. Symbolicznie zapisany wzór może opisywać prawo grawitacji albo przepis na wytworzenie gipsu. Przez porównania i eksperymenty zaś muszą domyślać się co właściwie odkryli. Każde nowe odkrycie rodzi jeszcze więcej pytań i pobudza środowiska akademickie.

Zapisy Rodian rzadko opisują gotowe wynalazki i nie dotyczą z reguły spraw przyziemnych. Częściej odnoszą się do uniwersalnych zasad z dziedziny matematyki, fizyki, chemii, biologii, czy astronomii. Katedrom ludzkość zawdzięcza wiedzę o ciśnieniu atmosferycznym i liczbach niewymiernych, ale nie umiejętność wytapiania stali. Istnieje teoria, według której Rodianie nie zapisywali tego, co uznali za nieistotne, a Katedry są pewnego rodzaju przesłaniem, do zrozumienia którego ludzie jeszcze nie dorośli. Niektóre idee, chociaż rozpoznane, do dziś są niezrozumiałe i zdają się przeczyć rozsądkowi, jak na przykład Teoria Kształtów według której kształty budynków i przedmiotów wykonanych z określonych materiałów w bliżej nie sprecyzowanych okolicznościach wyzwalają dziwne działania. Teoria Kształtów znajduje swoje potwierdzenie właśnie w samej konstrukcji Katedr, które nie ulegają niszczycielskiemu działaniu czasu i w swoim wnętrzu produkują tajemnicze zjawiska, jak chociażby słynną Ciszę.

W czasach pogańskich wiedza ludzi o przyrodzie była bardzo ograniczona. Pochodzenia większości zjawisk dopatrywano się w źródłach nadnaturalnych. Wszechobecność magii nie sprzyjała rozwojowi systematycznych badań naukowych, przede wszystkim zaś demony, które niewoliły ludzi, nie pozwalały, by człowiek zdobył wiedzę pozwalającą uwolnić się od ich wpływów. Prorok był pierwszym, który sięgnął do wiedzy praprzodków i zainspirowany wiedzą wyniesioną z Katedry poprowadził ludzi do świętej wojny z demonami i czarnoksiężnikami. W czasach Proroka i bezpośrednio przed nim ludzie posługiwali się prostymi narzędziami, używali broni z brązu i żelaza. Pierwsi rycerze walczyli konno, chronieni przez kolczugi. Według legendy Prorok pokazał kowalom jak wytapiać stal. Broń z nowego stopu okazała się bardzo skuteczna w walce z pogańskimi plemionami i potworami, jednak w starciach z demonami najskuteczniejszym orężem zawsze była wiara.

Do wieku XII nauka opierała się wyłącznie na wielokrotnie zatwierdzanych i analizowanych przez Kościół Katedraliach. Zakazane były wszelkie badania i publikacje oparte na własnych refleksjach i eksperymentach. Każdy traktat i każda innowacja w technice musiały mieć dokumentację potwierdzającą zgodność z Katedraliami. Rozwój ludzkiej wiedzy zamierał, aż do zupełnego paraliżu. W wieku XIII nastąpiła mała rewolucja: studiowanie pism Katedr zostało uzupełnione przez metody eksperymentalne. Poznanie świata przez doświadczenie, początkowo traktowane jako herezja, w końcu zostało oficjalnie

uznane i wniosło świeżość do dusznych klasztornych laboratoriów. Do odmiany przyczynił się odkrywca prochu Baltasar Brust, który zademonstrował Papieżowi działanie broni palnej i wykazał jej przydatność w walce z Valdorem. Badania nie wsparte przez zapisy w Katedrach zyskały nazwę Nowej Nauki. Nowi naukowcy tyleż samo uwagi poświęcają studiowaniu rodiańskich przekazów, co własnym doświadczeniom. Wielu badaczy nie czeka na zatwierdzenie kolejnych Katedraliów i próbuje dojść do rozwiązań na własną rękę. Nadal jednak ich odkrycia i wynalazki, zanim doczekają się wdrożenia, muszą sobie zyskać akceptację Papieża, a w praktyce - nominowanych przez niego ekspertów.

W XIV wieku wyraźnie uformowały się dwa obozy naukowe, które istnieją do dzisiaj - pierwszy polegający na Katedraliach, którego członkowie nazywani są *sawantami* i drugi, wierzący w potęgę ludzkiego rozumu, czyli *Nowi Naukowcy*. Sawanci utrzymują, że nie ma sensu marnotrawić sił na nieudolne eksperymenty i brnięcie w ślepe uliczki, skoro Rodianie podają optymalne rozwiązanie każdego problemu. Należy skupić się na studiach rodyjskiej gramatyki i symboli oraz pozyskiwaniu materiału badawczego z Katedr. Ich praca jest mozolna i przynosi owoce po długim czasie, ale odkrycia są o wiele bardziej doniosłe. Drugi obóz umniejsza rolę badania rodiańskiej wiedzy. Zwraca uwagę na coraz mniejsze postępy w tej dziedzinie i swoiste zablokowanie się nauki. Badanie pism Rodian stanęło w miejscu, między innymi z powodu braku dostępu do wielu Katedr, ponadto postęp w rozumieniu rodiańskiego nie nadąża za potrzebami życia. Koronnym argumentem Nowych Naukowców jest dogmat, że w napisach z Katedr, prócz pożytecznej i świętej wiedzy, znajdują się informacje, które przywiodły praprzodków do upadku. Ludzkość jest mniej doskonała niż Rodianie i na pewno wcześniej czy później wpadnie w pułapkę. Obie strony żywo dyskutują, czasami przeczą same sobie i zabiegają o względy Papieża. Każdy z obozów stara się udowodnić swoje racje za pomocą jakiegoś wielkiego odkrycia, więc ich spór jest pożyteczny, gdyż ożywia naukę.

Żadna inna dziedzina technologii w Dominium nie dorównuje technice wojskowej. W XII wieku Papież wprowadził do użycia rewolucyjny wynalazek - proch. Z początku broń palna miała ograniczone zastosowanie, prymitywne działa służyły głównie do wprowadzania paniki w szeregach wroga i nie wywoływały wielkich strat. Stopniowo udoskonalane, oddawały wielkie usługi podczas zdobywania twierdz i w regularnych bitwach ze zwartymi szeregami wojsk. Szybko znalazły zastosowanie na okrętach wojennych. W dzisiejszych czasach armaty, moździerze i haubice są odpowiedzią na potężną magię Valdoru, dziesiątkującą całe szeregi wojska. W miarę jak udoskonalana była artyleria, rozwijano również ręczną broń palną. Czternastowieczne hakownice i arkebuzy ewoluowały w muszkiety. Zaskoczony w pierwszych bitwach Valdor, uczył się neutralizować muszkieterów za pomocą magii - lonty zamakały. Ciężkie i nieporęczne muszkiety nie pozwalały na sprawne przemieszczanie się, nie było też mowy o szybkostrzelności. Używa się ich do dzisiaj, ale coraz powszechniej wypierane są przez rusznice z zamkiem kołowym. Popularne są również pistolety - szczególnie chętnie stosowane przez agaryjską lekką jazdę. Mówi się, że Nordyjczycy opracowali nowy rodzaj broni, z zamkiem skałkowym, w którym odpalanie odbywa się po uderzeniu osadzonego na kurku krzemienia o krzesiwo.

W innych dziedzinach inżynierii ludzie również dokonali znacznych postępów. W budownictwie inspirowały ich ponadczasowe Katedry, zachowane rodyjskie budowle, a nawet ruiny. Mieszkańcy Dominium budują utwardzane drogi, wysokie i strzeliste budynki. Potrafią wyprodukować doskonały cement i beton, stosują dźwigi i suwnice. Przekopują między rzekami kanały z komorami śluzowymi, nawadniają pola, tworzą świetne systemy kanalizacji w miastach. Po morzach pływają duże okręty żaglowe wyposażone w koła sterowe. Dzięki odkryciu magnetyzmu dokonanemu przez samego Papieża, nawigatorzy z Kartiny posługują się kompasami zawieszonymi na pierścieniach kardanowych, uniezależniających ruchy igły od kołysania statku. Niektórzy kapitanowie statków i dowódcy wojskowi posługują się lunetami.

Większość chorób wywołują demony i można je uleczyć siłą wiary. Lekarze są przede wszystkim teologami i uczą pacjentów modlitw skutecznych przeciw ich przypadłościom. Medycyna przeżywa w ostatnich dziesięcioleciach prawdziwy rozwój, głównie za sprawą dwóch odkryć. Pierwsze z nich - odkrycie układu krwionośnego - pozwoliło spojrzeć na organizm ludzki w zupełnie innym świetle. Drugie - skonstruowanie mikroskopu na podstawie wskazówek zawartych na ścianie Katedry - umożliwiło badanie chorych tkanek. Dobra diagnoza pozwala przepisać właściwe lekarstwo - ziołowe lub mineralne, dzięki któremu modlitwa będzie skuteczniejsza. Badanie zwłok, podobnie jak większość eksperymentów medycznych, wymaga pisemnego zezwolenia Papieża. Dysponują nim wszyscy Inkwizytorzy i Egzorcyści.

Nauki ścisłe w Dominium są bardzo zaawansowane, ponieważ wiele odkryć pochodzi bezpośrednio z Katedr. Najnowszym osiągnięciem papieskich uczonych jest rachunek różniczkowy, który zaczęło stosować kilku przyrodników i astronomów. Dzięki zrozumieniu nowych metod matematycznych, w Cynazji opisane zostało prawo powszechnego ciążenia, a w Kartinie Magnus V scharakteryzował zjawisko sympatii magnetycznej. Astronomowie od dawna wiedzą, że ich planeta jest kulą, a dzięki lunetom obserwują księżyc, gwiazdy i inne planety. Wynalazek zegara wahadłowego ułatwia ich obserwacje, a drogie i wciąż jeszcze rzadkie zegarki sprężynowe ułatwiają odmierzanie czasu w życiu codziennym. W porównaniu z wiedzą o prawach uniwersalnych, wiedza przyrodnicza jest znikoma. Otoczone przez wrogie, pogańskie krainy, Dominium od stuleci nie dokonało poważnych odkryć geograficznych, wyjąwszy może podróże eskryjskich żeglarzy po Oceanie Wewnętrznym. Nic wiadomo co znajduje się poza ziemiami pogan znanych Cesarstwu Kordu i Agarii. Zoologia i botanika stoją na bardzo niskim poziomie, ponieważ są naukami o świecie deviria i ich uprawianie jest z woli Papieża zastrzeżone tylko dla osób z odpowiednim przygotowaniem teologicznym.

Pieniądz

Niemal każde suwerenne państwo w Dominium bije swoją własną monetę. Są to z reguły drobne złote monety, jak cynazyjska marka lub srebrne, jak nordyjski dwimer. Na pieniądzach z jednej strony przedstawia się profil aktualnego władcy, w otoczeniu sentencji w starodoryjskim lub języku narodowym, druga strona zawsze w jakiś sposób odwołuje się do religii - najczęściej znajduje się tam państwowy krzyż. Waga monet waha się od 5 do 20 gramów.

Mocną i powszechnie uznawaną monetą jest kordyjski kordin. Popularność kordina jest tak wielka, że można się nim posługiwać praktycznie w całym Dominium, nawet kupując od ulicznych przekupek. W wielu krajach to jedyny pieniądz, jakim w praktyce płacą mieszkańcy - jest przyjmowany chętniej niż narodowa waluta. Na rewersie tej monety znajduje się profil Wolfganga de Calante, na awersie kordyjski krzyż. Cesarz dokłada starań, by umocnić i upowszechnić pieniądz Cesarstwa. Chodzi zarówno o kwestie gospodarcze, jak i o prestiż. Jeden kordin wart jest dziesięć sztuk srebra, a jedna sztuka srebra dziesięć sztuk miedzi. Srebrna i miedziana moneta uznawane są na równi z kordinem.

Oprócz bitych monet w Dominium używa się innych rodzajów pieniędzy. Szlachta w podróży duże sumy wozi w postaci kosztowności, które może spieniężyć w razie potrzeby, albo wprost zapłacić za towar lub usługę pierścieniem albo broszą. Banki wystawiają również listy kredytowe, operuje się na wekslach i dokumentach hipotecznych. Waluta ta staje się coraz popularniejsza, gdyż skomplikowane operacje bankowe wymagają od szlachty posługiwania się właśnie takimi dokumentami. Na dalekim południu, w dalekim Gordzie i na Południowych Rubieżach, powszechna jest wymiana towar za towar.

Podróże

Dominium jest rozległe, w znacznej mierze składa się z terenów dzikich i niecywilizowanych. Od czasów starożytnych zachowały się tylko fragmenty dobrych, utwardzanych dróg, a w dobie wojny z Ciemnością większość krajów Sojuszu położonych z dala od frontu nie inwestowała w nowe. Najlepszym systemem dróg może się dzisiaj poszczycić Cesarstwo Kordu. Niewiele ustępują mu trakty wiodące z Półwyspu Pazura do Agarii, przez Folhord i Valdeller. Podróżni wykorzystać mogą również szlaki handlowe, czyli drogi, po których regularnie poruszają się karawany kupieckie i transporty.

Niezależnie, jak dobre byłyby drogi, podróżowanie nimi jest męczące i czasochłonne. Karoce i konne powozy przeważnie nie są wyposażone w amortyzację i poruszają się na drewnianych kołach. Tylko w centrum Kordu i w większości krajów Półwyspu Pazura w trakcie podróży można każdą noc spędzić pod dachem gospody. Na południu dystans między zajazdami jest dużo większy i podróżni muszą zabierać ze sobą zapasy jedzenia i trunków, oraz koce i namioty.

Na niektórych obszarach spotkać można strażników dróg. W krajach na zachodzie i w centrum kontynentu ich rolę pełni wojsko. Mimo tego napady rozbójników wszędzie są prawdziwą plagą, w Agarii zaś dodatkowe niebezpieczeństwo grozi ze strony band dezerterów. Groźniejsze, na szczęście rzadziej spotykane, są potwory. Spotkają ich przede wszystkim piesi i konni podróżni, trzymający się z dala od utartych szlaków.

Najszybszym i najwygodniejszym sposobem podróżowania jest żegluga rzeczna i morska. Rozwinięta linia brzegowa kontynentu i porty rozsiane na całym wybrzeżu zachęcają do korzystania z tego rozwiązania. Większość okrętów wyposażona jest w nowoczesne rodzaje oża-

głowania, a flota Kartiny i Eskrii powszechnie stosuje żagle boczne. W konstrukcji statków używa się steng, umożliwiających regulowanie wysokości masztu. Wszystkie te usprawnienia przemawiają na korzyść podróży morskich, ale pasażerowie i tu muszą liczyć się z niebezpieczeństwami – sztormami, atakami piratów i wodnych bestii.

Sakramenty

Kościół udziela ludziom następujących sakramentów:

- Odpędzanie demonów - udziela się go dziecku tuż po urodzeniu, ale również poganom przyjmującym kanianizm. Odpędzanie demonów odgania złe duchy i ich wpływy, daje odporność na magię i odcina od świata magii i demonów.

- Zaprzysiężenie - mocą wiary utwierdza w świętym postanowieniu, hartuje ducha i ciało. Ten sakrament był bardzo popularny w czasach rycerskich, kiedy zaprzysiężano całe krucjaty i wojowników obarczonych świętą misją. Dzisiaj jest wykpiwany i zapomniany poza Dorią i Karą.

- Spowiedź - pozwala oczyścić się z grzechów i wpływów kuszenia. Spowiedź przygotowuje do wszystkich innych sakramentów, ponieważ tylko człowiek, który dobrowolnie wyrzeka się zła, może otrzymać łaskę płynącą z wiary.

- Namaszczenie - sakrament, który ma przygotować namaszczonego do bliskości z Jedynym. Namaszcza się umierających i chorych, ludzi wstępujących w stan kapłański, obejmujących tron królów, również Cesarza i Papieża. Tego ostatniego namaszcza najstarszy wiekiem kardynał, pozostałych - zależnie od okoliczności - duchowni różnej rangi. Sakrament ten otrzymują również duchowni uczeni - w tym przypadku ma on kilka stopni i decyduje o dostępie do wiedzy nie zatwierdzonej przez Kościół.

- Błogosławieństwo - czyli znak łaski Jedynego. To chyba najpowszechniejszy z sakramentów, może być udzielony przez każdego duchownego. W trudnych chwilach przypomina, że ludzie są dziećmi Jedynego, który obdarzył ich duszą, przez co radzą sobie z każdą przeciwnością losu i górują nad deviria.

- Powszechne sakramenty - pod tą nazwą kryją się łaski udzielane w imieniu Jedynego w określonych okolicznościach. Wlicza się tu sakrament ślubu, pogrzebu, jak również sakramenty związane z zasiewami i dożynkami i tym podobne.

Niektóre sakramety podlegają w Kościele dyskusji. Na przykład ze ścian Katedr można odczytać opisy rytuałów rodiańskich, mających chronić przed magią, lecz kwestią sporną jest, czy już wynikają z magii, która doprowadziła do ich upadku, czy są święte. Póki co Kościół nie dopuszcza ich stosowania. Te *magiczne sakramenty*, jak pogardliwie nazywają je ortodoksi, zostały wykradzione i rozpowszechniają się w niektórych kręgach. Wielu dowódców walczących z Valdorem pragnie dotrzeć do kogoś, kto nie waha się ich udzielać, lekceważąc zakazy Papieża.

Święta

Święta w Dominum upamiętniają wielkie wydarzenia w historii ludzkości. Obchodzi się je cyklicznie i z każdym z nich wiążą się specyficzne obyczaje, obrzędy i ceremonie religijne.

Najważniejszym jest Święto Objawienia, obchodzone w dniu przesilenia letniego na pamiątkę roku, który Prorok spędził w Katedrze Balla, odczytując zgromadzoną w niej wiedzę. Trwa przez trzy dni, które poświęca się na odpoczynek i kontemplację. W kościele czyta się wiernym Komentarze: w pierwszym dniu świąt odczytuje się opis wkroczenia do Katedry, a w ostatnim opis zabicia Złotego Króla. Święto Objawienia ma przypominać o naukach Proroka i o tym, że Ciemność w każdej formie może zostać pokonana. Szczególnie celebrują je uczeni i księża, uważając je za swój dzień. W trzecim dniu w wielkich miastach dają zazwyczaj pokaz fajerwerków.

Odejście Proroka to drugie ważne święto, obchodzone w dniu przesilenia zimowego. Upamiętnia ono wypłynięcie Proroka z przystani Dorhast do Valdoru. Jest ono smutne, ale równocześnie przepełnione nadzieją, ponieważ tradycja mówi, że ten, który odszedł, kiedyś powróci. Po nabożeństwie w kościele wierni udają się w procesji do najwyższego punktu w mieście, z reguły wieży zbudowanej w tym celu. Wyznaczony duchowny wchodzi na sam szczyt, po czym patrzy na zachód wypatrując powrotu Proroka, w czasie gdy wszyscy się modlą. Zawsze ma ze sobą srebrny i mosiężny róg - jeśli nie dojrzy Proroka, daje umówiony sygnał na mosiężnym, gdyby jednak go dojrzał, ma zagrać na srebrnym. Zwyczaj każe, żeby do Święta Odejścia załatwić wszystkie zaległe sprawy i oddać pożyczki, bowiem każdy człowiek musi być gotowy na Powrót.

Niedziela jest świętem ustanowionym przez samego Proroka, a nie przez jego następców. Ustalił on prawo, że przez sześć dni rycerze walczą, a mędrcy badają starożytne pisma, a siódmego dnia wszyscy spotykają się przy suto zastawionym stole. Po uczcie żołnierze odpoczywają, a mędrcy ogłaszają swoje odkrycia. Na pamiątkę siódmego dnia odprawia się uroczyste msze nabożeństwa, w czasie których księża wygłaszają kazania. W niedziele wszyscy jadają lepiej niż zazwyczaj i wypijają kielich wina za zdrowie Proroka, podobnie jak niegdyś jego rycerze. Warto zauważyć, że to Prorok ustalił porządek tygodnia, on też dał ludziom pierwszy (niedoskonały jeszcze) kalendarz.

Dzień Jedynego nie stał się najważniejszym świętem z prostego powodu. Prorok powiedział, że Jedyny nie wymaga modlitwy raz do roku, ale każdego dnia w każdej godzinie. Mimo to Saolom ustanowił to święto, gdy w jednej z Katedr odcyfrował informację, że raz do roku - 2 maja - wypada dzień, kiedy moc magii i demonów słabnie. Złe duchy są jakby oddalone i nie mogą przenikać z piekieł do świata ludzi. Nawet takie, które gnieżdżą się w jednym miejscu, zdają się odchodzić ze swoich kryjówek. Pierwszy Papież wierzył się, że tego szczególnego dnia Jedyny spogląda na świat i sprawdza czy ludzie stali się lepsi. W Dniu Jedynego ludzie starają się być dobrzy dla bliźnich i przebaczać winy, nie wykonuje się egzekucji i tortur.

Święto Wiary zostało ustanowione przez papieża Darusa I dosyć późno, bo dopiero w V wieku. Przypada ono na 10 listopada. W tym dniu ludzie odreagowują swoją nienawiść do deviria. Wychodzą na ulicę w długich profesjach, niosą kukły demonów, nad którymi potem się znęcają. Niszczone są podobizny deviria, podpala się manekiny ubrane w łachmany czarnoksiężników. To dzikie i szalone święto, podczas którego wielu ludzi traci nad sobą kontrolę i wpada w furię lub trans. W wielu krajach obchodzi się je poza miastami ze względu na ryzyko podpaleń i zamieszek.

Kościół ustanowił ponadto wiele świąt ludowych. Niektóre z nich zastąpiły święta ku czci demonów. Przykładem mogą być dożynki i święta ku czci patronów, w czasie których w parafiach odbywają się jarmarki. Na różnych obszarach Dominium obchodzi się różne święta. Na przykład w Kordzie bardzo popularny jest Dzień Winobrania, całkowicie nie znany na dalekim południu.

Hucznie obchodzone są również urodziny aktualnego Papieża i Cesarza, ale uroczystości nie mają dużego znaczenia religijnego - to raczej festyny i zabawy niż długie ceremonie kościelne.

Władza

Za najdoskonalszy system polityczny w Dominium uważana jest monarchia. W stanie bezustannej wojny z Ciemnością władza silnych przywódców sprawdza się najlepiej. Chociaż filozofowie opisywali inne możliwości, nigdy nie zostały one zrealizowane i z małymi wyjątkami traktowane są jako mrzonki. Politykę w Dominium wyznaczają dwa bieguny – Cesarz, odpowiedzialny za krzewienie wiary i kierowanie walką z Ciemnością, oraz Papież, którego zadaniem jest odzyskiwanie należnej człowiekowi wiedzy, krzewienie mądrości i sprawiedliwości. W praktyce obaj są niezależnymi władcami, którzy od wieków wchodzili w swoje kompetencje i na przemian współpracowali ze sobą i krytykowali swoje poczynania. Władza papieska ma lepszą legitymizację, ponieważ ciągłość linii dynastycznej tego władcy nigdy nie została przerwana i Papież jest bezpośrednim potomkiem Proroka. Tymczasem ród cesarski w ciągu wieków zanikał i tron Imperium obejmowali ludzie nie wywodzący się w prostej linii od syna Proroka. Wolfgang de Calante, chociaż namaszczony przez swojego „brata" Magnusa V, nie może poszczycić się bezpośrednim pokrewieństwem z dawnymi imperatorami.

Władza królewska w Dominium pochodzi z nadania boskiego, gdyż Prorok, z łaski Jedynego, osadzał na tronach królów. W XVI wieku rozwinęły się różne jej wariacje. Monarchiami oświeconymi nazywają swoje kraje niektórzy władcy z Półwyspu Pazura (jak Cynazja czy Nordia). W niektórych przypadkach można mówić o absolutyzmie (jak w Kordzie), gdzie indziej o monarchii parlamentarnej (Verner) albo konstytucyjnej (Minoria). Generalnie w mało którym państwie król jest dyktatorem z nieograniczoną władzą, najczęściej jego poczynania ogranicza silna arystokracja lub parlament. Na osobne potraktowanie zasługują ustroje na południu kontynentu, w słabo ucywilizowanych krajach. Tam rzeczywiście istnieją kraje rządzone przez despotów, spotyka się też wspólnoty plemienne rządzone przez radę starszych. Do szczególnych przypadków należy również Liga, która jest republiką i teokracją, jak na przykład Kartina.

Magia naturalna

Cynazyjski Badacz

Cynazja zawsze kochała się w tajemnicy i sekretach. Od wieków młode panie pisały do siebie zaszyfrowane liściki, a młodzieńcy ruszali w najstarsze części miast, by odwiedzać opuszczone kamienice i badać ich strychy, pokoje i podziemia. Nie ma dla Cynazyjczyka większej radości niż zagadka z przeszłości, czy plik dokumentów, z którego można wyciągnąć coś ciekawego. Tu każdy marzy o odkryciu skandalu sprzed lat, czy prawdy o tragicznej miłości.

Szczególnymi marzycielami spośród wszystkich mieszkańców Cynazji są ludzie, którzy zwą siebie Badaczami. Ludzie, dla których odkrywanie tajemnic i odczytywanie starych zapisów stało się obsesją. Księgi i słowa opętały ich i pchnęły poza wszelkie granice. Powiada się w Dominium, że zamknięci w swych pracowniach potrafią ze stronic ksiąg odczytać więcej, niż zawarł w nich autor. Księgi i pisma nie mają przed nimi żadnych tajemnic, a ich lektura jest dla Badacza jak rozmowa z drugim człowiekiem, rozmowa, z której można dowiedzieć się absolutnie wszystkiego.

Aresztowani przez Inkwizycję wzbraniają się przed oskarżeniami i pokazują, że wszystkie ich umiejętności to jedynie wynik doświadczenia i olbrzymiej wiedzy. Zarzekają się, że nie ma to nic wspólnego z czarami i Ciemnością. Są przekonywujący i wiarygodni i zwykły człowiek bez wątpienia by im uwierzył. Lecz nie Inkwizycja. Jej ludzie od wieków tropią cynazyjskich magów; chorych biedaków szperających w archiwach, przesiadujących godzinami w antykwariatach całego Dominium i posiadających w swych zbiorach przeklęte tomy.

Cokolwiek oni mówią i w cokolwiek sami wierzą, muszą zrozumieć, że umiejętności, które posiedli nie wynikają tylko z wiedzy i doświadczenia. Cynazyjscy Badacze są magami, a deviria każdego dnia kradną im kawałki duszy...

Cecha magiczna (oparta o Spryt):

Z początku twoja sztuka nie wydawała się być czymś niezwykłym. Trudno podejrzewać o czynienie magii człowieka, który zamknąwszy się w swym gabinecie i prosząc o to, by mu nie przeszkadzać, potrafi w jeden wieczór przeczytać grubą księgę. Jeśli ktoś czyta biegle, choćby i pięć razy szybciej niż inni, to przecież mimo wszystko daleko do nazwania go czarnoksiężnikiem!

Jeszcze jako młody człowiek potrafiłeś odkryć, czy dokument, który ci pokazano był fałszywy. Porównywałeś litery stawiane w dokumencie i z dużą łatwością odkrywałeś, czy piszący był pod wpływem silnych emocji. Magia? W żadnym razie. Ot, umiejętność odkrycia, czy inkaust, którym sporządzono dokument w każdym miejscu jest ten sam. Porównanie papieru z innymi, wysyłanymi przez tego samego nadawcę. Czy jest to jego papier? Czy tak właśnie stawia literę "r"? Czy ma w zwyczaju używać słowa "bynajmniej"? Podobnych pytań znałeś bez liku i wraz z podobnymi ci Badaczami z łatwością na nie odpowiadałeś.

Wielu spośród was ma doskonałą, chciałoby się rzec nadludzką pamięć. Badacze w najdrobniejszym szczególe potrafią zapamiętać treść tekstu, który czytają i po skończonej lekturze powtórzyć z pamięci jego dowolny fragment. Słyszałem kiedyś o Cynazyjczyku, który podawał się za mnicha po to, by dostać się do zakonnej biblioteki. Do odegrania swej roli wystarczył mu jeden wieczór pracy, a następnego dnia cytował już Księgę Proroka z wprawą, która ujęła za serce opata, zakonników i każdego, kto zamienił z nim choć słowo. Zakonne tomy skryte w mrokach biblioteki stanęły dla Cynazyjczyka otworem...

Z kolejnymi latami doświadczeń i odkrywania swego talentu Badacz zdobywa coraz szersze możliwości. Badając papier, inkaust, przyglądając się postawionym literom, czy zdobieniom dokumentu potrafi niemal poznać osobę, która ich użyła. Przygląda się środkom jakich użyto w piśmie, odnajduje obcojęzyczne zwroty, anachronizmy, zagłębia się w treści docierając do znaków i dowodów, których nawet sam autor nie był w pełni świadom. Badacz z łatwością określa płeć, wykształcenie i narodowość autora, jak również czas (okres historyczny), w którym żył. Cóż potem? Każdym kolejnym osiągnięciem Badacz dowodzi, że już dawno przekroczył granicę wyznaczoną przez inteligencję i wykształcenie. Teraz już w pracy pomaga mu pradawna moc, i nie sposób temu zaprzeczyć. Jak inaczej określić zdolność określenia dokładnej daty powstania dokumentu?! Jak wytłumaczyć umiejętność odczytania emocji i uczuć autora, które mu towarzyszyły podczas pisania? Co powiedzieć o sztuce odczytywania pism w językach, których się nie zna? Łamanie szyfrów i szarad? Wszystko to przecież potrafisz, czy tak?

A słynne sny? Przecież i wtedy Badacze posuwają swe śledztwa do przodu! To najlepszy dowód całkowitego opętania. Śniąc dostrzegają w nich autora badanego dokumentu, zamieniają z nim słowo, przyglądają się jego pracy. Wszystko dzieje się w nierealnej, baśniowej scenerii, lecz wiele z wrażeń i odczuć jest w pełni prawdziwych i zgodnych z rzeczywistością.

Powtarzam jeszcze raz, Badacz potrafi z księgi wyczytać więcej, niż zawarł w niej autor. Moc podarowana Cynazyjczykowi przez deviria jest nieograniczona...

Dodatkowe kości do testu czaru:

W magii cynazyjskiego Badacza szczególną rolę odgrywa spokój. Jeśli przystępuje on do badań nad tekstem w odciętym od zgiełku gabinecie, otrzyma dodatkową kość 1K6. Gdy ma do dyspozycji dobre światło, kolejną 1K6. W pełnym komforcie, mając potrzebne przyrządy, jak szkło powiększające czy podpórki pod książki, także 1K6. Gdy na dodatek ma do dyspozycji dobrze zaopatrzoną bibliotekę, do której może sięgnąć w każdej chwili – kość 1K10.

W przypadku każdego czaru o Trudności od 3 do 6 mag otrzymuje 1 punkt Zmęczenia, zaś przy Trudności powyżej 6, dwa punkty Zmęczenia.

Natomiast w przypadku czarów o Trudności 1 lub 2, czarownik otrzyma punkt Zmęczenia dopiero za powtórną próbę rzucenia czaru, jeśli od poprzedniej nie upłynęła jeszcze godzina.

Każde kolejne badanie pisma może podnieść T o 1, zależnie od MG.

Moce cynazyjskiego Badacza:

Bohater potrafi przeczytać księgę dwukrotnie szybciej niż zwykły człowiek (T +1)

Bohater chce zapamiętać najważniejsze fakty z księgi (T +1)

Bohater chce zapamiętać całą treść księgi (T +7)

Bohater pragnie rozpoznać po charakterze pisma czy autorem jest kobieta, czy mężczyzna (T +2)

Bohater chce poznać wiek autora w momencie, gdy podpisywał dokument (T +3)

Bohater chce poznać charakter i najwyraźniejsze cechy osobowości autora (T +5)

Bohater chce określić czas powstania dokumentu co do roku (T +1 i +2 za każde pełne 100 lat)

Bohater chce poznać zawartość księgi dotykając jej (T +4)

Pismo jest bardzo niewyraźne lub częściowo zamazane (T +1)

Pismo napisane jest w nieznanym języku ludzi (T +2)

Pismo jest zaszyfrowane (T+3)

Doryjski Wieszcz

Mieszkańcy Dorii zawsze kultywowali pamięć o swych przodkach i bohaterach. Dziś Doria znana jest jako kraj zimnych wichrów i duchów o lodowatym dotyku, ziemia pełna pustych zamków i opuszczonych stanic, pól, na których rozgrywały się antyczne bitwy i lasów, gdzie rozbójnicy napadali na bezbronnych ludzi. Człowiek wyczulony, rozmiłowany w historii, potrafi dostrzec wszystkie te świadectwa minionych czasów, a jego wyobraźnia nieustannie podsuwa mu przed oczy niezwykłe obrazy i sceny.

Są wśród Doryjczyków ludzie, którzy bezgranicznie ukochali przeszłość i dawne, wspaniałe czasy. Zdaje się, że żyją na równi dniem dzisiejszym i wczorajszym. Ich opowieści o dawnych wiekach są tak piękne i obrazowe, że pozwalają słuchaczom w snach i marzeniach odwiedzać starożytne miasta i zamki oraz rozmawiać z ludźmi, którzy od setek lat już nie żyją...

Tego nikt w Dorii nie uczy, nie ma szkół magii, ksiąg, które opisywałyby, jak przenosić się w przeszłość, ani tego, co można dzięki temu zyskać. To niezwykły talent, z którym rodzą się niektórzy Doryjczycy, dorastający pośród pustki i symboli dawnej chwały. Kiedy w Dorii nie ma już nic, człowiek kochający tę ziemię może żyć tylko jej przeszłością i wspominać dawne czasy pełne chwały i wielkich bohaterów. Zwie się tych badaczy historii Wieszczami. Przywodzą oni na myśl mnichów – wędrują po świecie w swych prostych szatach i nauczają o dawnych

czasach, w których liczyły się inne niż dziś wartości. Mówi się, że opowieści Wieszczów mają w sobie magię i niezwykłą siłę oddziaływania na ludzi, lecz Inkwizycja nie ściga ich i nie prześladuje. Mówiąc o magii i niezwykłej sile, każdy człowiek na ziemi składa hołd ich wiedzy i talentowi, nawet nie myśli o czarach.

Tak jak Wieszczowie składają hołd przeszłości, tak i im trzeba oddać hołd, za ich wiedzę, mądrość i pasję, którą w sobie kryją.

Cecha magiczna (oparta na Spostrzegawczości):

Wszystko zaczęło się wiele lat temu, kiedy jeszcze jako młody człowiek pochłaniałeś każdą zasłyszaną opowieść i oczyma wyobraźni przenosiłeś się w czasy opisywanych w niej wydarzeń. Twoja młodość to niezliczone wieczory spędzone przy ognisku na słuchaniu bajania i wspomnień ostatnich mieszkańców Dorii. Wraz z kolejnymi laty odkryłeś, że potrafisz poznać w tych historiach fałsz lub błędy i nieścisłości. Im były starsze i opowiadały o dawniejszych czasach, tym łatwiej ci to przychodziło. W ciągu swego życia poznałeś setki mitycznych wydarzeń, bohaterskich czynów, zdrad i dowodów przyjaźni. Z czasem nauczyłeś się wgryzać w te legendy, wcielać w ich bohaterów, czuć ich emocje i pragnienia. Nauczyłeś się rozumieć motywacje i poznawać cele ludzi z dawnych epok. Zacząłeś żyć przeszłością i chwałą minionych dni. Nierozerwalnie związałeś się ze światem duchów...

W końcu dostrzegł cię duch starożytnego Doru – mroźny, surowy wiatr towarzyszący tej ziemi od tysięcy lat. Nauczyłeś się przyzywać go w potrzebie. Łomotał okiennicami, zarzucał trakty zeschłymi liśćmi, uderzał w twarze słabych ludzi idących twym tropem. Chłodny i przejmujący, stał się twoim przyjacielem. Z czasem zaś stał się i posłańcem. Wieszczowie ślą swym przyjaciołom ostrzeżenia, gdy zbliża się coś złego. Wiatr uderzy wtedy okiennicami domostwa, zakręci się w kominie, rzuci liśćmi w drzwi, choćby było to tysiące mil od niego. Duch Doru przenika całe Dominium...

W końcu świat duchów zwraca się do Wieszcza z prośbą o pomoc. Zaczyna on dostrzegać ślady przeszłości niewidoczne dla innych. Plama krwi na podłodze karczmy, której właściciel popełnił samobójstwo. Trupy biesiadników przy stole, gdzie gospodarz otruł ucztujących, potępioną duszę znanego z okrucieństwa rycerza, snująca się po starym zamczysku. To znaki od ludzi, którzy umarli przed wiekami, lecz nie potrafią zaznać spokoju. Proszą o pomoc, proszą o przebaczenie i szansę naprawienia win, proszą o krótką modlitwę i wstawiennictwo u Jedynego.

Na tym etapie Wieszcz już nie jest zwykłym bajarzem, staje się szczególną bramą, łączącą czasy przeszłe z teraźniejszością. Potrafi sprawić, by skruszone zębem czasu przedmioty odzyskały dawną świetność. W jego obecności stara wieża skutecznie oprze się oblężeniu, zardzewiały miecz będzie ostry jak przed laty, a wytarta lina posłuży do wspinaczki. W jego obecności przeszłość ożywa...

Wieszczowie słyną właśnie z tego ożywiania dawnych wieków, z opowieści tak silnych i barwnych, że słuchaczom zdaje się, że są uczestnikami przeszłych wydarzeń. Przenoszą się na równiny, by oglądać bitwy sprzed wieków, czy do drewnianego kościółka, by oglądać ślub doryjskiego szlachcica i jego pięknej małżonki, który odbył się tu przed wieloma wiekami. Człowiek wierzy, że na własne oczy zobaczył to wydarzenie, doświadczając wszystkiego tego, czego doświadczyli tamci ludzie w przeszłości.

Legendy mówią, że w chwili najcięższej próby, kiedy zagrożona jest Doria, Wieszczowie potrafią uchronić tą ziemię. Ostatnia szarża ciężkiej kawalerii zniesie z ziemi każdą armię najeźdźcy, bo pośród rycerzy staną do walki duchy jeźdźców, którzy bronili tej ziemi przed wiekami. Tysiące rycerzy, których nie imają się pociski, nie ranią ich miecze, nie ima się ich nic. Przeciwnicy uciekną lub zostaną rozbici od uderzenia, którego nie wytrzyma żadne wojsko na ziemi...

Dodatkowe kości do testu czaru:

W miejscu nasiąkniętym historycznymi wydarzeniami – stare zamki, trakty, pola bitew - siły wieszcza zwiększają się i otrzymuje on k4, k6 lub k10 w zależności od potęgi miejsca i decyzji MG. Do kontaktu ze światem nadprzyrodzonym potrzebny jest spokój i odpowiednia atmosfera, stąd jeśli w miejscu panuje niczym nie zakłócona cisza, półmrok i płonie ognisko, dostaje k6 za spełnienie tych warunków.

Przykłady zastosowania mocy

Każdy z efektów mocy Wieszcza pryska wraz ze wschodem słońca. Trudności w zaproponowanych przykładach mogą się sumować, a po pomnożeniu przez 10 dają PT testu.

Rzucając czar o Trudności od 3 do 4 mag otrzymuje 1 punkt Zmęczenia, przy Trudności 5 do 6 – dwa punkty Zmęczenia, zaś powyżej 6 – trzy punkty Zmęczenia.

Natomiast w przypadku czarów o Trudności 1 lub 2, czarownik otrzyma punkt Zmęczenia dopiero za powtórna próbę rzucenia czaru, jeśli od poprzedniej nie upłynęła jeszcze godzina.

Każda próba użycia mocy poza ziemiami dawnego Imperium Doru to (T +1).

Bohater chce przyzwać Doryjski Wiatr (T +1), chce nim pokierować (+1 PT), chce wpłynąć na jego temperaturę, to czy niesie śnieg itp. (T +2).

Bohater chce przyzwać duchy, niematerialne istoty błąkające się po ziemi (T +3). Jeśli chce skłonić ducha do rozmowy, otrzyma (T +1). Jeśli chce uzyskać od duchów konkretne informacje na temat wydarzeń sprzed lat, w zależności od tego jak wiele osób w dziejach posiadało wiedzę o tych informacjach (T +1 do +10).

Jeśli bohater chce, by przybył więcej niż jeden duch, otrzymuje (T +2) za każdego kolejnego.

Jeśli bohater pragnie wezwać ducha rycerza, który będzie wspierał Wieszcza w walce z przeciwnikami, musi doliczyć (T +4).

Bohater może przyzwać siły odnowy, które pomogą mu naprawić zniszczone przez czas przedmioty. Jeśli chce odnowić zardzewiałą broń otrzyma (T +2). Jeśli chce odnowić bramę zamkową, czy kawał wieży lub dachu musi się liczyć nawet z (T +4).

Bohater może wysłuchać legendy i wykryć, co w niej jest prawdą, a co fałszem. Może to być popularna historia (T +1), albo znana niewielu osobom (T +5).

Bohater może sam snuć opowieści tak barwne, że słuchacz zapomina o świecie i przenosi się oczyma wyobraźni do dawnych wieków. Taka opowieść, zależnie od długości i realności wrażeń, może mieć różną Trudność (T +3 do T +10).

Karyjski Egzorcysta

Inkwizycja całego Dominium od lat walczy z Ciemnością i demonami, które sięgają po ludzką duszę. Śledztwa jej ludzi każdego dnia odkrywają mroczne sekrety mieszkańców Sojuszu, a silna wiara i olbrzymie doświadczenie inkwizytorów pozwalają radzić sobie z opętanymi nieszczęśnikami oraz z przeklętymi deviria, które stoją za każdą z tych spraw.

Najskuteczniejsi i najbardziej bezwzględni w swoich działaniach są ludzie, którzy służą w Karze, w tamtejszym Urzędzie Inkwizycji. Ziemie Półwyspu Młota od tysięcy lat są ogarnięte przez Ciemność. Żyją tam nieprzebrane zastępy deviria, a wojna z nimi trwa tu nieustannie. Urząd Inkwizycji w Karze wykształcił specjalną grupę ludzi do walki z istotami mroku i gdy śledczy odkryją, że w daną sprawę zamieszane są deviria, na miejsce przybywają Karyjscy Egzorcyści, ludzie najlepiej w całym Dominium przygotowani do walki z demonami i wszelkim plugastwem Kusiciela. Szkoli się ich w stolicy Kary, w ciemnych murach Urzędu. W jego podziemiach więzi się spętanych czarnoksiężników, także elfy i orków oraz ludzi porwanych z ziem Valdoru. W najściślej skrywanych komnatach, otoczonych świętymi pieczęciami, trzyma się nawet demony. Karyjska Inkwizycja posiada najrozleglejszą wiedzę o Ciemności, a służący w niej Egzorcyści są ludźmi przygotowanymi i doskonale wytrenowanymi do walki z deviria. Mówi się o nich, że ich wiara jest niespotykanie silna i niezachwiana. Mówi się, że ich modlitwy trafiają wprost do serca Jedynego prosząc go o wsparcie. Czasem mówi się, że to demonolodzy w kapłańskich szatach o mocy porównywalnej z czarnoksiężnikami Valdoru...

Ci ludzie każdego tygodnia stają oko w oko z najgorszym, walczą z Ciemnością wyciągającą szpony po ich dusze, spoglądają w twarz demonom i zsyłają ich ku odległym otchłaniom piekieł. To niełatwi ludzie na ziemi, którzy na widok istoty Ciemności gotowi są uczynić krok do przodu i podnieść nań rękę, by ją pokonać.

Cecha magiczna (oparta na Wierze):

Egzorcysta samą swą obecnością osłabia moc każdego deviria. Każdy człowiek może czuć się przy tobie bezpieczny, bo nakreślając znak krzyża na domostwie, czy na czole wiernego, czynisz je silnymi i odpornymi na zakusy demonów. Kiedy Ciemność wyciągnie swe macki, unosisz w górę krzyż, intonujesz psalm i tworzysz barierę, przez którą deviria z olbrzymim trudem będą musiały się przedzierać. Nie trzeba do tego ani wiedzy, ani doświadczenia, wystarczy człowiekowi szczera odwaga i wiara.

Ma je w sobie każdy, kogo kształci się na Egzorcystę.

Tym, co wyróżnia Egzorcystów od wszystkich innych mieszkańców Dominium jest szczególny zmysł, będący darem zesłanym im wprost przez Jedynego. Jest to zdolność odkrywania miejsc ogarniętych przez Ciemność. Wystarczy chwila skupienia, byś rozpoznał, że okolica skażona jest przez siły Kusiciela. Wtedy Egzorcysta przystępuje do walki, do odpędzania demonów z ciał mieszkających tu ludzi oraz z wszystkich miejsc, gdzie kryją się przed modlitwą i świętym znakiem. Dzięki wiedzy zdobytej na więźniach zakutych w lochach Urzędu, Egzorcyści działają z łatwością i dużą pewnością. Znają najpotężniejsze modlitwy i najpewniejsze sposoby pokonania Ciemności. Są

zbrojnym ramieniem Jedynego w walce z Ciemnością, walczą relikwiami, świętymi pieśniami i swą niezachwianą wiarą.

Jednak nie tylko demony i ciemne siły są przeciwnikami Inkwizycji. Jej ludzie często muszą zmagać się ze zwykłymi grzesznikami. Ludźmi słabej wiary, podstępnymi i gotowymi oddać swą duszę Kusicielowi za obietnice bogactwa, czy czegoś innego. Przez lata służby uczono cię odszukiwać takich ludzi i zmuszać ich do zeznań. Potrafisz rozmawiać z nimi i nakłaniać do poprawy. Żaden grzesznik nie skłamie przed Egzorcystą. Moc, którą obdarował Egzorcystów Jedyny i siła, którą w sobie wykształcili sprawiają, że każde kłamstwo, które wypowie człowiek w ich obecności, zada mu przeraźliwy, niemożliwy do skrycia ból. Pycha i nieustanne krętactwo doprowadzą grzeszników wprost do śmierci. Stojąc przed sługą Urzędu człowiek ma tylko dwa wyjścia – zrozumieć swój błąd i przysiąc wierność Jedynemu, lub umrzeć w męczarniach.

Karyjscy Egzorcyści są zarazem jedynymi duchownymi Dominium, którzy potrafią stanąć do walki z dowolnym demonem, zmierzyć się z nim oko w oko i walczyć jak antyczny gladiator z mitycznym potworem. Wzywając imię Jedynego, przywołując słowa Proroka i imiona najwaleczniejszych spośród świętych, Egzorcyści zadają demonom straszną śmierć. Oni ich nie odpędzają czy osłabiają, lecz prawdziwie, jak przed wiekami sam Prorok, zabijają. Najwięksi spośród sług Urzędu swymi słowami z łatwością osłabiają moce deivira, więżą ich i pętają, spychają w otchłań piekieł lub właśnie zabijają.

Uwagi. Karyjski Egzorcysta nie zmienia Współczynnika Wiara na Wolę Magiczną, jednak posiada Pulę Kości Mocy Magicznej obliczaną tak samo, jakby posiadał Wolę Magiczną. Nie posiada natomiast w ogóle Puli Kości Mocy Okultystycznej. Mimo że jego zdolności nie są traktowane jak magia i uznaje się je za cudowny talent, dar Jedynego, to Bohater w normalny sposób traci Duszę.

Dodatkowe kości do testu czaru:

Egzorcysta otrzymuje dodatkową k20, jeśli działa na ziemi poświęconej przynajmniej rok temu (w kościele, na kariańskim cmentarzu). Dodatkowo otrzymuje k10, jeśli dysponuje wszystkimi potrzebnymi akcesoriami jak woda święcona, krzyż i Święte Pisma. Jeżeli Moc demona albo Wiara opętanego są niższe od jego Wiary, otrzymuje dodatkowo 1k10.

Moce Egzorcysty

Trudności w zaproponowanych przykładach mogą się sumować, a po pomnożeniu przez 10 dają PT testu.

Za każdym razem, gdy Egzorcysta posługuje się jedną ze swoich mocy, otrzymuje Punkt Zmęczenia. Dodatkowy Punkt Zmęczenia dostaje za każde dziesięć minut stosowania jednej ze swoich mocy.

Bohater chce nałożyć błogosławieństwo +5 (T +1)

Bohater chce sprawdzić, czy w miejscu zakorzeniło się zło (+1 za Moc powyżej 40, +2 za Moc powyżej 30, +3 za Moc powyżej 20, +4 za Moc powyżej 10, +5 za Moc do 10).

Bohater chce się uodpornić przed Grozą (T +1)

Bohater pragnie egzorcyzmować demona (T +1 za każde 5 Mocy demona)

Bohater chce odciąć człowieka od kontrolujących go sił Ciemności (T +1 za każde 10 mocy demona)

Bohater chce pozbawić demona odporności na zranienie (T +1 za każdy punkt, którego chce pozbawić demona)

Bohater powtarza test wobec tej samej osoby (T +1)

Bohater wspiera czarem inną osobę (T +1 za każdą)

Za każdą dodatkową minutę trwania czaru (T +1)

Kordyjski Dyplomata

Dla Kordyjczyków władza nad drugim człowiekiem zawsze była najbardziej pożądaną rzeczą na świecie. Ich pycha zmieszana z dumą, ich miłość do rozkazywania innym, marzenie o stworzeniu największego, najpotężniejszego państwa i władanie całym światem – one wszystkie nie wzięły się znikąd. Pragnienie władzy i siły drzemały w tych ludziach od wieków.

Najdobitniejszy ku temu dowód mają ci, którzy odważyli się podążyć przeklętą ścieżką magii i Ciemności. Gdy przyjrzeć się księgom magii stworzonym w Kordzie, prześledzić badania i ich wyniki, spojrzeć na ludzi, którzy parali się zakazaną wiedzą jeszcze w czasach Starego Kordu, można dostrzec, że właśnie rozkazywanie drugiemu człowiekowi pochłonęło ich wszystkich najmocniej. W pewnych kręgach słyszy się dziś o kordyjskiej szkole magii, w innych o kordyjskiej dyplomacji, czasem też wspomina się o „Dziesięciu zasadach barona de Korro". Zawsze mowa wtedy o tym samym – o sztuce panowania nad emocjami i wolą drugiej osoby.

W samym sercu Cesarstwa, w jego stolicy mieści się słynna na całe Dominium uczelnia – Cesarska Szkoła Dyplomacji. Jest to akademia podobna do uniwersytetów Cynazji czy Matry i każdego roku opuszcza ją pięćdziesięciu absolwentów, którzy natychmiast trafiają do służby Cesarskiej. Jednak mało kto wie o tym, że najlepsi z nich, nie więcej niż trzy osoby rocznie, trafiają pod pieczę hrabiego de Havier, byłego dziekana uczelni, dziś jej członka honorowego i wykładowcy. Hrabia spędza z nimi jeszcze wiele lat ucząc tych ludzi, jak wkroczyć na ścieżkę Ciemności i korzystając z sił magii wiernie służyć Cesarstwu.

Cecha magiczna (oparta o Wiarygodność):

Wpierw hrabia nauczył cię obserwować ludzi. Posiadłeś umiejętność odkrywania nastawienia swych rozmówców, poznałeś, jak przedzierać się przez ich maski, sztuczne uśmiechy i wszelkie puste słowa. Ludzie pewni tego, że doskonale ukrywają swe emocje, stali się dla ciebie otwartą księgą. Wszystko czego ich uczono w szkołach dyplomacji w starciu z naukami hrabiego de Haviera i twoim talentem okazywało się zupełnie nieskuteczne. Ludzie, którzy potrafiliby cię zwieść przestali dla ciebie istnieć. Z łatwością nauczyłeś się poznawać, czy człowiek, którego obserwujesz pełen jest wrogich uczuć, czy też jest chętny do pomocy i ma cię za swego przyjaciela. Początkowe miesiące nauki u de Haviera minęły szybko.

Pierwsze wrażenie jest najważniejsze, mówił hrabia z uśmiechem pokazując tom "Dziesięciu zasad barona de Korro". Liczą się słowa, które człowiek wypowie, gest, który uczyni, forma ukłonu i rodzaj powitania – każdy z tych elementów jest przyczynkiem do szczęśliwego zakończenia dowolnej sprawy. Kiedy będzie potrzeba, dasz się poznać jako silny, nieugięty mężczyzna. Innym razem udasz człowieka nieśmiałego i skromnego. Raz hukniesz gospodarza po plecach i uściskasz go niczym syna, którego nie widziałeś od lat, kiedy indziej skłonisz się skromnie i w milczeniu będziesz czekał na ruch rozmówcy. Znając miejscowe zwyczaje i charakter człowieka, z którym przyjdzie ci rozmawiać, zmienisz się dokładnie według jego wyobrażeń i oczekiwań. Staniesz się mu bliski i godny zaufania. To grunt do uzyskania wszystkiego, czego ci trzeba i po co cię tam wysłano.

Mając przed sobą człowieka ci przychylnego, z łatwością nakłonisz go do swych racji i spraw. Wystarczy zaszczepić delikatną sugestię, by niezdecydowana osoba, lecz przyjaźnie nastawiona, postępowała dokładnie podług twej woli i planów. De Korro w swoim grimuarze uczy, jak sprawić, by to twój zamysł padł z ust rozmówcy i by ten był w pełni przekonany, że jest to jego własny zamiar czy opinia. Daj inicjatywę rozmówcy i pozwól mu decydować, choć tak naprawdę nigdy nie trać panowania nad sytuacją, uczy de Korro. Pytaj go o zdanie, lecz nigdy nie dopuść do sytuacji, by różniło się ono od twojego. To wszystko trudne, lecz właśnie dlatego uczą tego tylko najlepszych; ludzi potrafiących odpowiednio zawiesić głos, udać zawahanie, spojrzeć na okno w momencie, w którym chcemy, by rozmówca zaproponował spacer po parku, lub stanąć przy kopiach słynnych obrazów i przyjrzeć się ich prostym, skromnym ramom tak, by dodać rozmówcy odwagi, by poprosił cię o wsparcie finansowe. Kord lubi pożyczać ludziom pieniądze...

To wszystko są potężne narzędzia w rękach każdego człowieka, lecz naprawdę to tylko wstęp do magicznej dziedziny, którą zwie się „Dziesięcioma zasadami barona de Korro".

Potrafisz odczytywać zupełnie niedostrzegalne dla innych ludzi znaki w zachowaniu drugiego człowieka. Wyczuwasz zamysł obserwowanej osoby i dokładnie wiesz, co ona zrobi za chwilę. Myśli, które przebiegają jej przez głowę równolegle biegną i przez twój umysł, a ty w każdym momencie gotów jesteś zareagować na ich bieg. Dostrzegasz tę niewidzialna grę nerwów, nieznaczne ruchy oczu, drżenie rąk, subtelną mimikę. Nie bez powodu negocjatorzy Cesarza znani są z uprzedzania propozycji swoich przeciwników i przerywania obrad na chwilę przed klęską. Najlepsi z adeptów szykują już swe odpowiedzi na pytania, nim te w ogóle padną, wypowiadają groźbę w momencie największej niepewności u rozmówcy i kłaniają mu się nisko, kiedy jest już krok od wybuchu i zerwania spotkania. Dziesiąta część sukcesów kordyjskiej dyplomacji to łut szczęścia, wszystkie pozostałe to zasługa pana de Korro i jego spadkobiercy, pana de Haviera.

Na stronach grimuaru baron bardzo wyraźnie przestrzega przed atakami na własną wolę i uczy, jak się przed nimi bronić. Dyplomata musi być odporny na wszelkie wpływy, bo w rękach wroga stałby się potężną i zupełnie nieprzewidywalną bronią. Stąd seria ćwiczeń umacniających wolę i pozwalających zamknąć umysł nawet przed magicznymi atakami, stąd medytacje i słynne kordyjskie flakony spokoju. Gdyby człowiek ujrzał Kordyjczyka w swym pokoju, oczyszczającego swój umysł i przygotowującego się do zadania, które jest przed nim, wziąłby go za szaleńca. A jednak, kiedy jest gotowy, kiedy opuszcza swą komnatę i udaje się na rozmowy, emanuje już tylko spokojem, pewnością siebie i aurą zwycięzcy. Magia? Bez wątpienia...

Wszystkich swych wychowanków hrabia de Havier uczy ukrywać swe myśli i emocje. Jest to sztuka trudniejsza od umiejętności obserwacji drugiej osoby, lecz bez niej nie ma sensu pokazywać się Cesarzowi i przysięgać mu wierność. Każdy z wychowanków szkoły de Haviera potrafi zachować kamienną twarz w dowolnej sytuacji i na zawołanie wywołać w sobie dowolne emocje: gniewu, radości, smutku... Zdołasz oszukać najbardziej wnikliwego obserwatora. Nie można stwierdzić, o czym myślisz, ani co czujesz. Po tych naukach stajesz się człowiekiem zupełnie nieprzeniknionym.

Ostatnią nauką, Dziesiątą Zasadą barona de Korro, jest sztuka zmuszania ludzi do postępowania podług twoich rozkazów, często wręcz przeciwnie do swych wcześniejszych zamiarów. Połączenie odpowiedniej pozy, barwy głosu i przede wszystkim tajemnych nauk pozwala wydawać polecenia i rozkazy, którym nie da się oprzeć. Nawet nieprzyjaciel z obnażoną bronią spełni je bez szemrania, chociaż doskonale będzie wiedział, że obca siła zmusza go do działania wbrew sobie. To najpotężniejsze narzędzie w rękach człowieka, tysiąckroć silniejsze od armat, wojsk i wszystkiego innego, czym dysponuje Kord. Siła Cesarstwa wzięła się właśnie z tego jednego, z Dziesiątej Zasady barona de Korro – daru zmuszania ludzi do postępowania podług twojej woli.

Dodatkowe kości do testu czaru:

Kordyjski mag, szkolony według Dziesięciu zasad, posiada w zanadrzu kilka rezerw, po które może sięgnąć przed wyjątkowo trudnym zadaniem. Dzięki Rytuałowi wyciszenia (patrz rozdział mechaniki magii) uzyska więcej niż zwykły mag – za każdą godzinę rytuału okupioną 1 punktem Zmęczenia dostanie dodatkową K6. Zdobyte w ten sposób kości są jednorazowe.

Ponadto kordyjscy czarownicy potrafią zakląć swój spokój, tak potrzebny do ich magii, we flakon wody. Aby woda przesiąkła magiczną właściwością, musi być noszona co najmniej przez tydzień na szyi czarownika. Użyta, zwiększy pulę kości o 1K10 na okres około godziny. Nie da się stworzyć kolejnej porcji wody spokoju, dopóki poprzednia nie zostanie użyta. Flakon spokoju działa tylko na tego maga, który sam go zaklął.

Przykłady zastosowania mocy

Każdy z efektów mocy Dyplomaty trwa przez liczbę minut równą sumie jego Wiarygodności, Blefu, Etykiety i Czytania Emocji. Trudności w zaproponowanych przykładach mogą się sumować, a po pomnożeniu przez 10 dają PT testu.

Rzucając czar o Trudności od 3 do 4 mag otrzymuje 1 punkt Zmęczenia, przy Trudności 5 do 6 - dwa punkty Zmęczenia, zaś powyżej 6 – trzy punkty Zmęczenia.

Natomiast w przypadku czarów o Trudności 1 lub 2, czarownik otrzyma punkt Zmęczenia dopiero za powtórną próbę rzucenia czaru, jeśli od poprzedniej nie upłynęła jeszcze godzina.

Sprawienie na drugiej osobie dobrego wrażenia (T +1).
Czytanie cudzego umysłu (T+1)
Odkrycie aktualnych uczuć drugiej osoby (T +1).
Poznanie powierzchownych myśli człowieka (T +7) lub głęboko skrywanych (T+9)
Blokowanie dostępu do własnego umysłu (T +3)
Zaszczepienie komuś sugestii (T +4) lub wydanie mu rozkazu (T+6)
Wpływanie na osobę niechętną (T +3) lub wrogą (T +5).
Jeżeli bohater ma do czynienia z człowiekiem bliskim sobie, nie jest to trudne (T +0), ale przynajmniej 1)
Nastawienie do siebie pozytywnie większej ilości osób to (T +1) za każdą osobę lub (T+6) za tłum
Wpływanie na osobę z krańcowo różnej kultury (T +4)
Moc trwa dodatkowe dziesięć minut (T +2)
Moc dodatkową godzinę (T +4)

MAGIA RYTUALNA

RYTUAŁY OCHRONNE

Rytuał oczyszczenia. Aby z większą odwagą stawać przed demonami i ciemnymi mocami, oczyścić musisz swój umysł z ludzkich uczuć i lęków w kilkugodzinnym rytuale, znanym czarownikom od wieków. Potrzebujesz do tego spokojnego i odludnego miejsca, w którym nikt ci nie przeszkodzi. Przydatne będą również twoje magiczne utensylia, które rozłożysz wokół siebie, aby wsparły cię swoją mocą. Jeśli to zawiedzie, pozostaje ci sięgnąć po czarci lotos, który bez wątpienia wprowadzi umysł w stan pozbawiony ludzkich słabości.

Mechanika: Zapamiętanie: łatwe, Trudność: 1; Kontemplacja może trwać od 1 do kilku godzin, Bohater otrzymuje dodatni modyfikator do Opanowania – tyle punktów, ile godzin trwała kontemplacja. Co godzinę premia ta maleje o 1 punkt. Do kolejnego Rytuału oczyszczenia przystąpić można dopiero, gdy efekt poprzedniego przestanie działać.

Bariera Livonneya. To podstawowy krąg ochronny przeciwko wszelkim deviria. Opisywany w wielu grimuarach, nawet tych krążących pośród znudzonej szlachty, szukającej w magii tylko dreszczu emocji. Czarnoksiężnik kreśli na ziemi kwadrat i wpisuje w niego okrąg, a następnie zaznacza magiczne symbole. W rogach kwadratu wpisuje imiona świętych. Jeżeli nie popełnił błędu, żadna istota nadnaturalna nie ma wstępu do wnętrza kwadratu, chyba, że przełamie zaklęcie. Czarodziej i wszyscy jego towarzysze są dzięki barierze Livonneya bezpieczni, ale tylko dopóty, dopóki nie opuszczą kręgu. Ponadto, co nie mniej ważne, bariera ta chroni przed mocami, które płyną od deviria – czy to wtedy, gdy potężny demon zionie ogniem, czy też gdy próbuje uśpić maga lub zdmuchnąć go wichrami. Nie znaczy to jednak, że w żaden sposób demon nie może czarodziejowi zagrozić, bo gdyby udało mu się na przykład zawalić strop piwnicy, w której krąg jest nakreślony, wszystko łącznie z barierą i siedzącym w jej obrębie czarnoksiężnikiem zostanie zagrzebane pod zwałami gruzu.

Mechanika: Zapamiętanie: łatwe, Trudność: 2; Bariera posiada moc 5, dodawaną do Woli Magicznej w teście Zmagania woli. Aby jakikolwiek deviria przekroczył barierę, musi dodatkowo zdać test Mocy o PT 5 (każda próba kosztuje go 1 punkt Zmęczenia). Jeśli krąg zostanie przełamany przez demona, mag może podtrzymać barierę kosztem 1 punktu Zmęczenia co minutę. Jeśli krąg zostanie wykreślony magicznym rylcem, jego moc będzie większa o 1 lub 2 punkty, zależnie od tego, jaką mocą emanuje przyrząd. Aby krąg pomieścił większą liczbę ludzi, za każdego dodatkowego człowieka PT wzrasta o 1. Czas kreślenia i zaklinania: kilka minut. Mag może wykonać tylko 1 test rytuału, ponieważ nie jest w stanie stwierdzić, czy czar zadziałał.

Podwójny Krąg Srebra. Potężny, ale trudny do wykonania i aktywowania pentagram. Jego opisy najczęściej są w grimuarach przeklamywane, przez co potocznie uznaje się go za nic nie wartą legendę. W rzeczywistości jego moc jest o wiele potężniejsza od sławnej bariery Livonneya.

Aby krąg zyskał moc, wyryć go trzeba srebrnym rylcem, tak aby linie utworzone zostały przez cieniutki ślad srebra. Poprawiać je należy tak długo, aż wreszcie czarodziej poczuje magiczną emanację – to znak, że wszystkie się połączyły. Nie da się wykreślić tego kręgu ani na trawie, ani na żadnej powierzchni niewystarczająco twardej, by rylec pozostawił ślad.

Podwójny Krąg Srebra wymaga podtrzymywania przez wolę czarownika, co jest bardzo wyczerpujące i po kilku godzinach może on nawet paść ze zmęczenia. Gdy zaś mag przestanie skupiać swą wolę na mocy kręgu, jego magiczne działanie zanika. W każdej jednak chwili może na powrót aktywować symbol za pomocą zaklęć i swej woli.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 4, Test Zmęczenia (3 punkty) o PT 3. Krąg posiada moc 8, dodawaną do Woli Magicznej w teście Zmagania woli. Działanie kręgu wymaga podtrzymywania – każda godzina kosztuje maga 1 punkt Zmęczenia. Aby jakikolwiek deviria przekroczył barierę, musi dodatkowo zdać test Mocy o PT 8 (każda próba kosztuje go 1 punkt Zmęczenia). Jeśli krąg zostanie przełamany przez demona, mag może podtrzymać barierę kosztem 1 punktu Zmęczenia co minutę. Jeśli krąg zostanie wykreślony magicznym rylcem, jego moc będzie większa o 1 lub 2 punkty, zależ-

nie od tego, jaką mocą emanuje przyrząd. Aby krąg pomieścił większą liczbę ludzi, za każdego dodatkowego człowieka PT wzrasta o 1. Czas kreślenia i zaklinania – minimum godzina.

Uświęcona Bariera. To wielki sekret, który w grimuarach omawiany jest zawsze niejasno i zawile, tak aby niewielu mogło dotrzeć do jego istoty. Wymaga niezwykle rozwiniętego zmysłu magicznego, odwołuje się bowiem jednocześnie do przeklętej magii deviria, jak i do wiary w Jedynego. Są ponoć czarownicy, którzy potrafią związać światło z mrokiem dla swoich korzyści – i przez to są oni po trzykroć przeklęci.

Czarnoksiężnik może dzięki tej trudnej sztuce uświęcić każdy krąg ochronny przeciwko deviria. Dotykając palcami lub magicznym rylcem linii znaku wypowiada formuły przypominające bluźnierczą modlitwę, jednak najważniejszy jest stan umysłu, który niełatwo osiągnąć nawet po latach ćwiczeń w sztuce czarnoksięskiej. Jeśli tylko ceremonia się powiedzie, mag rozpozna to bez wątpienia.

Mechanika: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 8; Test Zmęczenia (2 punkty) o PT 3. Zwiększa Moc dowolnego kręgu ochronnego o 5. Czas rytuału: około godziny.

Święty symbol Balla. Powtarzany w wielu grimuarach tajemny znak magiczny, który osłabia magiczną moc demonów. Ma kształt zbliżony do krzyża, czasem też umieszczano go na krucyfiksach, co miało zwiększyć ich moc. Zawsze wtedy ukrywany był pośród zdobień i ażurów w samym centrum krzyża.

Mechanika: Zapamiętanie: łatwe, Trudność: 2; Aby symbol zadziałał na deviria, musi się on zbliżyć do symbolu. Symbol posiada moc 12, zmniejsza Moc deviria o tyle punktów, o ile moc symbolu ją przekracza. Czas wykreślenia – około kwadransa. Mag może wykonać tylko 1 test rytuału, ponieważ nie jest w stanie stwierdzić, czy czar zadziałał.

Ulbo Ub Anbar, wirujący krąg. Bardzo trudny i owiany złą sławą czar, określany jako ostatnia deska ratunku dla maga w walce z potężnymi czarownikami i demonami. Według legend symbol ten pochodzi wprost z tajemnych nauk Rodian, choć inne księgi kojarzą go ze złowieszczą potęgą martwej pustki, ostatecznego zła, gorszego jeszcze od Kusiciela, wroga ludzi.

Mag wyrysowuje ów magiczny krąg i aktywuje go zgodnie z zawiłym opisem, a reszta dzieje się sama, bez jego woli i udziału. Krąg zaczyna się obracać niczym mechanizm, aż odrywa się od ziemi tworząc wirujący dysk, a potem kulę, jarzy się przy tym upiornym zielonkawym światłem. Krąg wysysa wszelką aktywną moc magiczną z otoczenia, a także siły życiowe i duchowe wszelkich istot. Gdy potężne zaklęcie zostanie uaktywnione, nikt nie jest w stanie go zatrzymać. Żaden czarownik nie jest w stanie kontrolować nawet tego, na jak długo uruchamia Wirujący Krąg – może pojawić się zarówno na godzinę, jak i całą dobę, tydzień albo dłużej. Wszystkie istoty czując wydzierające im siły działanie, próbują wyrwać się i oddalić za wszelką cenę, jednak i tak nie sposób całkowicie uniknąć działania kręgu.

Gdy symbol zaczyna gasnąć, dzieje się to stopniowo i powoli – wiruje coraz wolniej, zmieniając się z kuli w dysk, w końcu nieruchomiejąc jako magiczny krąg, gotowy do kolejnego przebudzenia. Sam proces wygasania może trwać równie długo, co jego normalna aktywność, zaś w tym czasie nie traci całkiem swojej mocy – działa tylko coraz słabiej.

Efekt działania kręgu może nie zakończyć się nawet po jego znieruchomieniu – istoty przez niego dotknięte mogą zapaść na dziwną chorobę, podobną opętaniu – owładnięte drążącą ich wnętrze pustką powoli, w ciągu miesięcy lub lat zmieniają się w martwe skorupy, zarażając owym przekleństwem innych.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 7; Krąg wysysa wszelką działającą moc magiczną z otoczenia, jego działanie sięga na kilkaset metrów. W jego pobliżu nie zadziała żadna magia (oprócz najpotężniejszych mocy, jakie kryją się w słynnych i przeklętych miejscach). Wszystkie istoty w otoczeniu otrzymają Ciężką ranę, której natury żaden medyk nie będzie potrafił określić. Istoty magiczne i demony z każdą chwilą tracą swoje siły, dlatego natychmiast umkną jak najdalej od kręgu, i tak już osłabione. Jeśli były blisko, utracą na stałe 10 punktów Mocy zanim opuszczą strefę działania kręgu. Każdy człowiek, przebywający w strefie Wirującego Kręgu ma pięcioprocentową szansę na zapadnięcie na przeklętą chorobę (gdy w rzucie 1K20 wyrzuci 20).

Czas rytuału: około godziny. Przez uaktywnienie mag otrzymuje Ciężką ranę i traci na stałe 6 punktów ze swoich Współczynników – jest odtąd wrakiem człowieka, cieniem samego siebie. Ponadto mag automatycznie traci 10 punktów Duszy. Czas działania Kręgu: rzut losowy MG (Pierwszy rzut K20 określa, czy krąg działać będzie przez kilka minut, godzin, dni itp. Wyniki 1-6 oznaczają minuty, 6-12 godziny, 14-17 dni, 18-19 tygodnie, a 20 to miesiące. Drugi rzut K20 określa, ile minut, godzin, dni itp. działać będzie krąg).

Przyzywanie demonów

Przyzwanie Halat Hatam, Wielkiego Dzika. Na odprawienie rytuału wybierz pierwotną puszczę, w której głębi, jak podejrzewasz, żyć może Wielki Dzik. Najpewniej zaś uda się to w lasach Dorii. Zanim zaczniesz przywoływanie, uczyń wpierw dla siebie krąg ochronny, najmocniejszy jaki potrafisz. Dalej ustaw runiczny krąg kamienny, w nim rozpal wielki ogień, do którego wrzuć kolejno truchło żaby, zająca, wilka i dzika, intonując zaklęcie – starą pieśń czcicieli dzikiego bóstwa.

Halat Hatam nie mówi żadnym ludzkim językiem, więc jeśli przybędzie i uspokoi wreszcie swoją wściekłość, co trwać może długie godziny, czyń pokłony i śpiewaj pieśni niewolników, a być może obdaruje cię swoim błogosławieństwem i uzyskasz jedną z mocy, jakimi niegdyś posługiwali się jego słudzy.

Aby Halat Hatam zechciał wrócić w swoje dziedziny, postępuj zgodnie ze wskazówkami, syp w ogień zioła tak gęsto, aby dym przesłonił niebo i szeptaj zaklęcia. Jeśli zaś to się nie uda, bóstwo może i kilka dni krążyć wokół kręgu, aż pójdzie gdzie indziej wyładować swój gniew.

Podobno najwłaściwsza pora rytuału Halat Hatam to pełnia księżyca lub samo południe, szczególnie zaś w środku lata.

Mechanika: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 5, Test Zmęczenia (2 punkty) o PT 3. Aby rytuał zadziałał, musi zostać przeprowadzony w pierwotnej puszczy lub na jej skraju. Jeśli mag przyzywa Halat Hatam w jednym z lasów Dorii, w teście rytuału użyć może dodatkowej K20. Za pełnię księżyca otrzyma dodatkową K10, za południe K6, i K10 za letnią porę. Halat Hatam może obdarzyć mocą Rażenia piorunami (lub inną – zależnie od MG), jeśli w rzucie K20 wypadnie poniżej 10. W każdym kolejnym rytuale przyzwania Wielkiego Dzika szansa ta maleje o 1. Jeśli mag przyjmie moc demona, straci 3 punkty Duszy. Czas rytuału: kilka godzin.

Odesłanie – Zapamiętanie: trudne, Trudność: 3;

Moc Rażenia piorunami: Mag może trzykrotnie cisnąć piorunem, który automatycznie zadaje ofierze obrażenia. Należy rzucić K6, aby ustalić jak wielkie: 1-2 to rana Lekka, 3-4 Ciężka, a 5-6 Śmiertelna.

Przywołanie Sainitów. Z grimuaru przerysuj na posadzkę skomplikowany symbol Bramy Sainitów, a następnie uaktywnij go wykonując wszystkie opisane czynności, intonując zaklęcie i uderzając miarowo runicznym kamieniem w sam środek kręgu.

Ten niebezpieczny rytuał otwiera w pobliżu maga przedsionek piekła – w rejonach, gdzie żyją krwiożerczy Sainici. Demony te potrafią łączyć odległe od siebie miejsca, tak, że można przechodzić z jednego w drugie niczym przez drzwi bez względu na dzielącą je przestrzeń. Drzwi, które przed chwilą jeszcze mogły prowadzić na podwórze, nagle okazują się być wrotami do piekielnych korytarzy. Czarodziej nie ma wpływu na to, gdzie dokładnie i w jakiej postaci pojawi się brama – demony same jej poszukają.

Gdy przybędą, towarzyszyć temu będą piekielne znaki – w korytarzach rozpełznie się robactwo, powietrze przesyci fetor, ściany spłyną krwią, słychać będzie odległe dudnienie lub bolesne zawodzenie, jakby głęboko pod ziemią.

Sainici sami odszukają maga, który nie powinien na ten czas opuszczać ochronnego kręgu. Wielu mieszkańców, którzy staną na drodze demonów, skona w mękach.

Przez bramę przybędzie jeden lub czasem kilku demonicznych morderców. Zainteresuje ich tylko wyjątkowa oferta lub intrygujący problem, w jakim demony mogą pomóc. Jeśli tylko uznają, że ten, kto ich przyzwał jest godnym układów i równie jak oni pogrążonym w ciemności wrogiem ludzi, dobiją targu. Mogą przebywać w świecie ludzi nie więcej niż godzinę, ponownie zaś wrócić mogą dopiero po kilku dobach.

Jeśli czarodziej wyłoży błahą sprawę lub też zawezwał Sainitów tylko po to, by sprowadzić na miejsce klęskę, może przypłacić to własnym życiem. Spróbują oni dostać się do niego i sprawić mu niewysłowione męki dla własnej przyjemności, jeśli zaś nie zdołają przełamać kręgu, spróbują odnaleźć czarownika przy innej okazji. Będzie on musiał złożyć im wiele ofiar lub unicestwić owych Sainitów, którzy go odwiedzili.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 6; Test Zmęczenia (2 punkty) o PT 2. Usługi demonów: magiczne przejścia, mroczna wiedza, zamęczenie wskazanych ofiar. Czas rytuału: około kwadransa.

Przywołanie Mordoga. Władca wilków pojawia się najczęściej w lasach Agarii, gdzie dawno już przestał być tylko legendą, a stał się jedną z klęsk tamtejszych wieśniaków, nawiedza również puszcze w Karze oraz Matrze. Tam też rytuał ma największe szanse powodzenia. Mordog zjawi się tylko nocą, gdy na polanie w środku lasu uwiążesz do drzewa żywą ofiarę – owcę, a najlepiej człowieka. Następnie trzeba upuścić jej krwi i rozpocząć długie i niezwykle męczące czynności rytualne, intonując przy tym pogańskie modlitwy. Już po niedługim cza-

sie, w ciemności między drzewami zaczną się zbierać warczące wilki, jednak zwykłe i pozbawione mocy, więc nie przełamią magicznej ochrony. Zależnie od tego, jaką drogę do ofiary przebyć musi Mordog, o ile zjawi się w ogóle, zająć to może równie dobrze godzinę, co i dobę.

Po przybyciu Mordog pożre ofiarę, co jest widokiem prawdziwie strasznym, a następnie zacznie krążyć wokół ochronnego kręgu, próbując go przełamać. Podany na magicznym jedwabiu przedmiot, przy wtórze zaklęć, wskaże jego właściciela Mordogowi jako kolejną ofiarę – gdy tylko nieszczęśnik ten przybędzie kiedyś do lasów, zjawią się tam wilki i rozpoczną nań bezlitosne łowy.

Mordog może również obdarzyć czarodzieja więzią, jaka połączy go z wilkami – będą odtąd jego przyjaciółmi, na tyle, na ile dziki zwierz potrafi ją uszanować. Dar ten znaczyć będzie, że mag stał się czcicielem Mordoga. Przyzwane wilcze bóstwo odejdzie samo, jednak zawsze uczyni jeszcze w okolicy krwawą rzeź, inaczej nienasycone może wrócić po czarodzieja.

Gdy zaś przerwie się rytuał jeszcze przed przybyciem Mordoga, czy jeszcze gorzej – zabierze się ofiarę z powrotem lub ona umrze, wilk przybędzie i wpadnie w gniew. Idąc za węchem wytropi czarodzieja, który śmiał z niego zakpić i odejść, a następnie będzie na niego czatował, aż dopadnie go w odpowiednim miejscu i rozszarpie.

Mechanika: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 5; Test Zmęczenia (2 punkty) o PT 4. Aby rytuał zadziałał, musi zostać przeprowadzony w lesie i nocą. Jeśli mag przyzywa Mordoga wAgarii, Karze lub Matrze, w teście rytuału użyć może dodatkowej K20. Mordog może obdarzyć maga błogosławieństwem Więzi z wilkami. W zamian za to mag oddać musi 3 punkty Duszy. Czas rytuału: kilka godzin.

Sprowadzenie Asota, Czarnego Kozła. Aby zawezwać Czarnego Kozła, poświęcić musisz jednego ze swoich kompanów, czy to przyjaciela, czy kogoś zupełnie ci obojętnego, jednak takiego, który ci zaufa i przystąpi z tobą do rytuału. Dla siebie wyrysujesz prawdziwy krąg ochronny, zaś jego usadzisz w innym, nakreślonym tylko dla niepoznaki, a zupełnie pozbawionym mocy.

Przywołasz w duchu bluźnierczą modlitwę, a następnie uaktywnisz odpowiednimi gestami i słowami każde pole symbolu, aż poczujesz zimny powiew, który zgasi wszystkie świece, i fetor jakby z piekielnych otchłani. Jeśli twój kompan zacznie przeraźliwie krzyczeć lub skomleć, znaczy to niechybnie, że Asot przybył na wezwanie. Jednak nie od razu przyjdzie ci z nim się spotkać.

Zapal na powrót świece, ocuć towarzysza i zapewnij, że rytuał nie przyniósł efektu. Następnie w ciągu kolejnych tygodni obserwuj go bacznie, bowiem w jego wnętrzu rozwijać się powinien zarodek piekielnego Asota. W końcu którejś nocy nieszczęśnik zmieniać się poczcznie w potężnego, nieludzkiego, rogatego i czarnego jak noc stwora, wpierw na krótko, potem na dłużej i coraz częściej. W chwilach przemiany umysł ofiary śpi, zaś Asot w pełnej krasie sprawuje nad potwornym ciałem kontrolę. Możesz wtedy dobijać z nim targu, ale pamiętaj, że to demon wyjątkowo zły, przewrotny i niezwykle chytry. Za swoje usługi żądać będzie od ciebie w zamian innych. Zna on wiele czarnych i demonicznych zaklęć, jednak ostrożnie należy je przyswajać, bo nieraz czaić się w nich będą okrutne pułapki, zaś demona nie bawi nic bardziej, niż zło, które na świat sprowadza. Gdy upatrzy sobie w czarowniku równie zepsutego kompana, zostanie u jego boku na długo. Warto wspomnieć w tym miejscu, że demon nie potrafi się powstrzymać od mordowania, i co tydzień będzie zabijał wybrana przez siebie ofiarę w okolicy, niczym na polowaniu. W końcu też kiedyś odwróci się od maga i odbierze swoją zapłatę, pożerając czarną i upodloną duszę.

Aby odesłać Asota, trzeba nieszczęśnika unieruchomić, a następnie odprawić egzorcyzmy, których opis znaleźć można w rzetelnych grimuarach. Jest to niezwykle trudne, niebezpieczne i wyczerpujące, zaś miejsce odesłania wyglądać będzie jak stratowane przez szarżę konnicy. Ponadto wściekły demon będzie jeszcze nie raz próbował dobrać się do maga.

Mechanika: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 4; Test Zmęczenia (3 punkty) o PT 5. Aby rytuał zadziałał, musi zostać przeprowadzony nocą. Krytyczna porażka oznacza, że zarodek Asota załągł się w ciele czarownika. Po przemianie w Asota wszystkie Współczynniki rosną o 5, lecz mag traci władzę nad swoim ciałem lub w ogóle traci świadomość, gdy tylko MG zdecyduje, że Asot przejmuje kontrolę. Czas rytuału: od kwadransa do godziny.

Moce Asota: Hipnoza – ofiara musi zdać test Wiary / Woli Magicznej o PT 3, aby oprzeć się hipnozie Asota. Każda próba zahipnotyzowania kosztuje 1 punkt Zmęczenia. Ofiara zasypia i odpowiada na wszelkie pytania Asota.

Plucie trucizną – oplucie przez Asota wywołuje magiczną chorobę, dodającą +2 PT do wszystkich testów. Choroba mija, gdy ofiara zda test Wiary o PT 2. Każdego dnia można wykonać 1 taki test.

Inne – zależnie od MG.

Przyzwanie Trupiego Łowcy. Trupi Łowca to koszmar, który przywleczono do Dominium z dalekiego Gordu, gdzie bestie te wypełzły z podziemnego świata i dają się ludziom we znaki. O stworze tym pewnie każdy już słyszał, nikt zaś nie chciałby mieć z nim do czynienia.

Możesz zawezwać do siebie jednego z tych stworów, aby spróbować go spętać lub choćby po to, by grasował we wskazanej przez ciebie okolicy. Gdy ułożysz się na znaku przyzwania, zapaść musisz w sen magiczny, jaki sprowadza Czarci Lotos. Tak odszukasz stwora i budząc się wskażesz mu do siebie drogę. Przybędzie być może już po kilku godzinach, sunąc poprzez krainy lub podziemnymi tunelami niczym czarny cień.

Jeśli masz na swych usługach jakiegoś demona, może on zrozumieć charczący i demoniczny język Trupiego Łowcy, porozumieć się z nim i w ten sposób nasłać bestię na wskazaną ofiarę. Inaczej będziesz musiał posiłkować się zaklęciami. Za nic nie wolno przy tym opuszczać ochronnego kręgu, bo Trupi Łowca z pewnością ze wszystkich sił będzie próbował rozszarpać zakłócającego mu spokój maga.

Osobnym rytuałem możesz odciąć więź, jaka połączyła cię z Trupim Łowcą, aby stwór nie wrócił kiedyś, gdy nie będziesz na to gotowy.

Mechanika: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 5; Test Zmęczenia (2 punkty) o PT 3. Aby rytuał przyzwania zadziałał, mag musi zażyć Czarci Lotos. Czas rytuału: około godziny.

Wskazanie ofiary – Zapamiętanie: trudne, Trudność: 2; Dodatkowy koszt: 3 punkty Zmęczenia.

Odcięcie więzi – Zapamiętanie: trudne, Trudność: 4; Mag może wykonać tylko jedną próbę rytuału dla każdego przyzwanego Trupiego Łowcy.

Przywoływanie demonów. Aby przywołać demona, czarownik musi znać odpowiednie zaklęcia i rytuały, a także posiadać kopie potrzebnych do tego magicznych kręgów i symboli. W prawdzie grimuary są ich pełne, lecz sztuką jest wiedzieć, które do dziś działają i na ile są skuteczne, a także jakiego naprawdę demona dotyczą. Dopiero wtedy mag może ocenić, czy starczy mu siły do opisanego rytuału.

Przyzwanie demona to dopiero pierwszy krok na drodze do czarnoksięskiej potęgi. Mag musi jeszcze narzucić deviria swoją wolę, a to jest znacznie trudniejsze. Inaczej może sam paść ofiarą przywołanego przez siebie czarta, chyba, że dzięki swemu sprytowi uda mu się dobić targu bez walki czy zaklęć.

Mechanika: Przywoływanie demonów dotyczy m.in. demonów służebnych, opisanych w Bestiariuszu. Dla każdego demona zastosować trzeba inny rytuał. W przypadku niektórych demonów istnieje po kilka różnych rytuałów, odnoszących się do nich.

Zapamiętanie: niemożliwe (chyba, że w opisie rytuału zaznaczono inaczej). Trudność: od 3 do 7 (przykładowe Trudności podane są w opisach grimuarów); Test Zmęczenia (2 punkty) o PT 2. Czas rytuału: około godziny (chyba, że w opisie rytuału zaznaczono inaczej). Konieczne warunki – zależnie od MG.

Zaklinanie demonów. Jeśli posiadasz wystarczająco wyćwiczoną wolę i znasz zaklęcia spętania, będziesz mógł zapanować nad deviria. Zależnie od tego, jak silny się czujesz, zmierzyć się możesz bądź to z plugawym zwierzęciem, bądź rozumnym stworem jak elf czy ork, a nawet z potężnymi demonami. Znać też musisz odpowiednie zaklęcia – inne dla upiornych elfów, inne dla dumnych orków, jeszcze inne dla zwierząt czy demonów. Jedynie krasnoluda spętać podobno nie sposób.

Zaklinanie demonów to w rzeczy samej większa część całej magii Dominium. Słabi czarownicy pętają plugawe pomioty Ciemności, potężni czarnoksiężnicy zaś próbują swych sił z największymi demonami. Jednak czasem lepiej narzucić swą wolę miernemu deviria, za to całkowicie, niż silnemu, ale nie do końca.

W przypadku słabych deviria nie potrzeba żadnych skomplikowanych rytuałów. Stoczona zostanie jedynie bitwa woli i siły umysłów. Mag wyciąga rękę we władczym geście i wymawia głośno zaklęcia, kierując swoją wolę ku spotkanemu deviria.

Żeby zniewolić demona, trzeba go oczywiście najpierw spotkać lub przyzwać. Czarownik może spróbować zapanować nad demonem samą tylko swoją wolą, jednak znacznie zwiększy swoje szanse znając i stosując odpowiednie zaklęcia, a także wspomagając się magicznymi kręgami, w tym celu wykreślonymi. W wielu grimuarach znaleźć można zaklęcia na poszczególne demony, wiele z nich niestety okazuje się być źle przepisana i nie działa lub ich skuteczność jest niewielka. Warto gromadzić wszystkie, ale wśród nich trzeba odnaleźć te, które są skuteczne i dobrze opisane. Nieraz jedynym sposobem na to są niebezpieczne eksperymenty.

Spętany deviria może wykonywać polecenia czarownika pod warunkiem, że jest w stanie je zrozumieć, dlatego też uwięzione zaklęciem zwierzę do niewielu spraw się przyda. Co pewien czas niewolnik będzie próbował się wyzwolić, szczególnie gdy otrzyma rozkaz wbrew

swoim instynktom lub swej naturze. Jeśli tylko się wyzwoli, natychmiast umknie lub we wściekłości rzuci się na maga.

Mechanika: Zaklinanie demonów dotyczy m.in. demonów służebnych, opisanych w Bestiariuszu. Dla każdego demona zastosować trzeba inny rytuał. W przypadku niektórych demonów istnieje po kilka różnych rytuałów, odnoszących się do nich.

Zapamiętanie: trudne (chyba, że w opisie rytuału zaznaczono inaczej), Trudność: od 1 do 7 (przykładowe Trudności podane są w opisach grimuarów); Czary Zaklinania demonów zwiększają Wolę Magiczną podczas testu Zmagania woli o tyle punktów, ile wynosi moc rytuału. Przykładowa moc poszczególnych rytuałów podana jest w opisach grimuarów. Niektóre czary Zaklinania demonów powodują tylko unieruchomienie lub tylko odpędzenie demona. Czas rytuału: około minuty. Koszt: 1 punkt Zmęczenia (chyba, że w opisie rytuału zaznaczono inaczej). Konieczne warunki – zależnie od MG.

Kręgi do spętania deviria. Jeśli wiesz zawczasu, z jakiego pokroju demonem będziesz miał do czynienia i znasz odpowiednie na tą okazję pętające kręgi, możesz taki wykonać by go ujarzmić lub osłabić jego moc, czy też odpędzić go z miejsca, które wbrew twej woli zechce nawiedzić. Jako, że różnych demonów jest niemal niezliczona ilość, to i niewielka jest szansa, żebyś znał akurat odpowiednie sposoby na niewolenie przypadkowo spotkanego demona. Za to inaczej, jeśli poświęciłeś na poszukiwania odpowiedniego przepisu wiele miesięcy czy lat – wtedy możliwe, że znajdziesz to czego szukasz. Zupełnie zaś skutecznie możesz się przygotować, jeśli zechcesz zawezwać właśnie owego demona, na którego potrafisz zastawić magiczną pułapkę – tak też najczęściej postępują czarownicy. Jeśli znasz dla przykładu dwadzieścia magicznych kręgów dla spętania demonów, to będziesz roztropny, jeśli zdecydujesz się przywołać jednego z nich, nie zaś jakiegoś innego.

Niektóre kręgi da się opisać na innych, na przykład przywołujących deviria – wtedy gdy tylko przybędzie, automatycznie znajdzie się w pułapce. Są również i takie kręgi, które jednocześnie przywołują jak i pętają demona. Zależnie od tego, jakie symbole znasz, będziesz mógł demona osłabić, przepędzić, unieruchomić lub nawet spętać. Jednak wiedz, że takimi praktykami narazisz się demonowi i w przyszłości zechce cię on z pewnością dopaść.

Mechanika: Kręgi do spętania deviria dotyczą m.in. demonów służebnych, opisanych w Bestiariuszu. Dla każdego demona zastosować trzeba inny rytuał. W przypadku niektórych demonów istnieje po kilka różnych rytuałów, odnoszących się do nich.

Zapamiętanie: niemożliwe (chyba, że w opisie rytuału zaznaczono inaczej), Trudność: od 4 do 7 (przykładowe Trudności podane są w opisach grimuarów); Test Zmęczenia (2 punkty) o PT 2. Kręgi do spętania demona zmniejszają Moc demona o tyle punktów, ile wynosi moc kręgu. Przykładowa moc poszczególnych kręgów podana jest w opisach grimuarów. Czas kreślenia kręgu: około godziny, chyba że w opisie rytuału zaznaczono inaczej. Konieczne warunki – zależnie od MG. Mag może wykonać tylko 1 test rytuału, ponieważ nie jest w stanie stwierdzić, czy czar zadziałał.

Przyzwanie Nieśmiertelnego. Wykrzykując w ciemność słowa w prastarym języku, pochodzącym z początków czasu, czarnoksiężnik rzuca wyzwanie Nieśmiertelnym, mitycznym istotom, które od stuleci spotkać można wśród ludzi. W ciągu roku od momentu odprawienia rytuału na drodze czarnoksiężnika pojawi się jeden z Nieśmiertelnych. Może on zignorować go lub potraktować w dowolny sposób, jako sprzymierzeńca lub wroga. Reakcja Nieśmiertelnego jest nieprzewidywalna i najczęściej czarnoksiężnik w ogóle nie będzie wiedział, że zetknął się z tą istotą.

Mechanika: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 2; Czas rytuału: około minuty. Można wykonać tylko jeden test w ciągu roku.

Magiczne bramy

Czarna Brama, rytuał otwarcia szczeliny do środka ziemi. W wielu miejscach świat podziemny jest tak blisko powierzchni, że wystarczy wykuć byle piwnicę, a trafić można na tajemnicze korytarze, które lepiej natychmiast zasypać. Jednak zdarza się, że czarownik umyślnie szuka wejścia do mrocznych czeluści, chcąc skontaktować się z istotami tam mieszkającymi. Pomocnym do tego będzie rytuał opisany w Księdze z Bel Tar, nazywany tam Czarną Bramą.

Naznacz na ziemi magiczny kwadrat, którego rysunek znajdziesz w rytuale, a następnie polej jego linie krwią ludzką. Znak, znajdujący się w samym środku skropić musisz własną krwią, wymawiając przy tym zaklęcia, które moc niestety osłabią.

Gdy tylko skończysz, ziemia powinna się rozedrzeć przy dźwięku ohydnym i wtórze ognia, a oczom twoim ukarze się szczelina prowadząca w głąb ziemi, aż do mrocznych korytarzy – zależnie jak głęboko się w tym miejscu znajdują. Zdarzyć się może, że szczelina będzie się kończyć ślepo, jako że zbyt głęboko musiałaby sięgnąć. Innym zaś razem może potrwać nawet kilka nocy, zanim rytuał da efekt, a do tego czasu ziemia pozostanie niewzruszona.

Liczyć się trzeba z tym, że z pęknięcia wychodzić na świat mogą wszelakie deviria, mieszkające w owym miejscu w głębinach ziemi. Dlatego warto się co nieco orientować w geografii świata podziemnego, by zawczasu wiedzieć, co może się tam znajdować.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 5; Dodatkowy koszt: Draśnięcie i 2 punkty Zmęczenia; Czas rytuału: kilka godzin.

Brama Mrag Mor, brama do Otchłani Ciemności. Podobnie jak karianin odwiedza katedry i miejsca święte, by wzmocnić i odświeżyć swą wiarę, tak czarownik potrzebuje chodzić do miejsc plugawych i piekielnych otchłani, by obłaskawiać demoniczne moce i chłonąć Ciemność w swą duszę. Najwięksi z nich poznali w tym celu sekretny rytuał, nazywany Bramą Mrag Mor.

Legendarna brama prowadzi do jednego z miejsc w otchłani podziemnej, Mrag Mor czyli Pałacu Arawantaesa – ogromnej hali pełnej demonów, zarówno potężnych bestii, wielkich niczym budynki, jak i całej mnogości mniejszych, aż do demonicznych robaków. Tysiące demonów wszelkiej maści kotłuje się tam niczym w jakimś piekielnym mieście. Gdyby ujrzał to zwykły człowiek, niechybnie by oszalał, a i czarownik musi nieraz wcześniej otępić umysł czarcim lotosem, by wrócić stamtąd przy zdrowych zmysłach. Potężni magowie potrafią wędrować niezauważeni po tej piekielnej krainie, mijając motłoch plugawych bestii, zajętych sobą w ohydne sposoby. Demony równie często kłócą się między sobą lub toczą dysputy, co się zjadają. Wiele z nich zdaje się uwijać przy jakiejś niezrozumiałej dla człowieka pracy.

Wielkie skrzydlate monstra unoszą się wysoko pod sklepieniem, gdzie jarzą się złotym blaskiem wewnętrzne słońca, utrzymywane przez Wielkiego Arawantaesa. Ściany groty usiane są oknami. Ogromne budowle, wznoszące się niczym kolumny na setki metrów nikną gdzieś w górze, a między nimi zieją studnie bez dna, z których wypełzają demony. Pomiędzy budowlami o niezrozumiałej architekturze wiją się drogi, po których suną podobne do ludzi stwory różnych podziemnych ras. Demoniczne budowle w normalnym świecie mogłyby się przyśnić tylko szalonemu artyście. Czerwone domy o kształcie kuli. Spiralne, wysadzane klejnotami wieżyce, tak wysokie, że nie widać szczytu. Ruiny labiryntów o ścianach z białego kamienia. Wielopiętrowe lepianki wzniesione na bagnistych moczarach.

Pamiętaj, że wszystko co wyniesiesz do swojego świata z otchłani jest przeklęte i skażone Ciemnością. Jeśli wykradłeś stamtąd piekielne złoto, będzie ono czynić zło w świecie, albo też zniknie nagle, lub zmieni się w piach, może świecić w ciemności albo też nagle stanie się nienaturalnie ciężkie. Może też przyjść po nie któryś z demonów, by zabrać je z powrotem. To magiczny świat i nic nie jest tam zwykłe, więc lepiej zachować wielką ostrożność wynosząc cokolwiek na powierzchnię, bo łatwo tym ściągnąć na siebie zgubę.

Najczęściej schodzą tam czarnoksiężnicy po to, by odnaleźć szczególnego gatunku demona, użyczyć od jakiegoś stwora piekielną zdolność lub też w ogóle napełnić swego ducha ciemną mocą, która kłębi się tam niezwykle gęsto.

Aby otworzyć bramę do Otchłani Ciemności, nakreśl na ścianie lub posadzce magiczny krąg Mrag Mor, następnie zaklęciami kolejno obudź wszystkie jej linie, aż zaczną lśnić. Dokończ rytuał według przepisu i odczekaj, aż symbol zacznie drżeć i falować, aż otworzy się czeluść, w którą możesz wstąpić. Na rytuał najlepiej wybierz porę zrównania dnia z nocą.

Rytuał otwiera jedno z niezliczonych okien w niszach lub też przejścia w ścianach studni, albo klapy w podłogach przeklętych budowli. Wraca się tą samą drogą, a jeśli zostanie ona odcięta, trzeba wykonać ponownie rytuał tam na miejscu lub odszukać inną drogę, prowadzącą gdziekolwiek do świata na powierzchni.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 6; Dzięki przebywaniu w Otchłani czarownik zyskuje 4 dodatkowe kości K6, których użyć może jednorazowo do dowolnych czarów. Za każdy tydzień, jaki upłynie od zejścia do Otchłani czarownik traci jedną z uzyskanych tam kości. Dodatkowy koszt: 2 punkty Zmęczenia; Czas rytuału: kilka godzin.

Znak Utu, magiczne okno Hogdesa Fasgoga. Rytuał opisany przez czarownika z IV wieku, nawróconego Valdoryczka, który przeniósł się do Cynazji i został mistrzem tajnego bractwa czarnoksięskiego. Otwiera magiczne okno do otchłani, ukazujące każdego dnia i każdej nocy inne miejsce, zależnie od położenia gwiazd na niebie.

Czarownik musi wykreślić magiczny znak Utu – czy to na kamiennej ścianie, czy na posadzce, albo nawet na karcie księgi, może go też wykonać z metalu. Znak ten stanowi ramę przeklętego okna Hogdesa Fasgoga. Aby uaktywnić jego moc, wystarczy wymówić zaklęcie w języku deviria. Symbol zaczyna wirować, a ten, kto spogląda wtedy w ów magiczny portal, nie oprze się wrażeniu, że coś wciąga go niemal do środka. Wszystkie myśli zdają się spływać do znaku, aż oczom ukaże

się wyraźny obraz jednej z krain otchłani. Czasem widać tylko puste przestrzenie mroku rozświetlone gwiazdami, czasem tylko fragment jakiegoś obcego nieba. Innym zaś razem piekielne czeluście i krainy demonów, lub obce kraje w naszym albo w innym świecie. Czar zacznie gasnąć po upływie kilku godzin, zaś im większe rozmiary ma znak, tym dłużej okno będzie aktywne.

Jeśli magiczne okno zostanie wykreślone na murze i następnie otwarte, pomimo wielkich przestrzeni za nim, po drugiej stronie muru pozostanie lita ściana. Podobnie gdy znak Utu narysowany zostanie w księdze - wtedy strona z aktywnym symbolem stanie się ponadto bardzo ciężka i twarda jak z żelaza. Przez otwarte magiczne okno nie przedostanie się żadna istota, jednak tafla znaku nie zatrzyma efektów czarów czy wpływu demonów.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność 4; Dodatkowy koszt: 3 punkty Zmęczenia. Dzięki otwarciu magicznego okna czarownik zyskuje 2 dodatkowe kości K6, których użyć może jednorazowo do dowolnych czarów przyzwania. Za każdy dzień, jaki upłynie od spoglądania w okno, czarownik traci jedną z uzyskanych dzięki temu kości. Czas rytuału: minimum godzina.

Uaktywnienie znaku: Zapamiętanie: trudne, Trudność 2, Dodatkowy koszt: 1 punkt Zmęczenia; Czas rytuału: około minuty.

Tworzenie istot

Drzewo Prawdy. W księdze z Bel Tar znaleźć można receptę na wyhodowanie magicznej rośliny, zwanej Drzewem Prawdy. Czarnoksiężnik musi zdobyć ziarno i zasadzić je w miejscu, do którego nie dochodzi światło słońca. Ziarno to musi być podlewane krwią ludzi na początku każdego nowiu. Podczas każdego rytualnego karmienia trzeba wypowiadać właściwe formuły. Po około trzech latach przeklęta roślina dojrzewa i może służyć czarownikowi.

Gdy wiosną drzewo zakwita wielkimi białymi kwiatami, w szybkim tempie wyrastają z nich cienkie, długie kłącza, które unoszą się w powietrzu delikatnie falując. Drzewo kwitnie tylko przez dwie lub trzy czerwcowe noce. Podczas każdej z nich czarnoksiężnik może obudzić jeden z kwiatów za pomocą formuły zacytowanej w księdze z Bel Tar. Na żądanie pomiędzy płatkami wyłoni się twarz, który odpowie na jedno pytanie - zawsze prawdziwie, zagadkowo i niebezpośrednio. Twarze kwiatów Drzewa Prawdy mówią językiem elfów.

Ponadto sok drzewa jest silną trucizną, po spożyciu której język czernieje, oczy nabiegają krwią, a serce pęka.

Mechanika: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 3, Czas rytuału: cała noc.

Podlewanie krwią - Czas rytuału: około godziny. Pytanie - Czas rytuału: około godziny.

Trucizna: każdy owoc stanowi 1 porcję trucizny. Spożycie 1 porcji powoduje zatrucie, równe ranie Ciężkiej.

Stworzenie nordyjskiego golema. Pośród woluminów opisujących powoływanie do życia golemów szczególne miejsce zajmuje księga Kasus Klavia. Uczy ona jak utworzyć z gliny i żywej tkanki magiczną bestię, która nie tyle będzie się słuchała czarownika, co stanie się wprost naczyniem na jego wolę i umysł. Gdy czarnoksiężnik wchodzi w letarg sprowadzony za pomocą ziół, jego świadomość i zmysły przelewane są na golema. Ten ożywa, porusza się i czyni zgodnie z wolą maga. Mag widzi oczami golema, porusza jego rękami i nogami jak własnymi. W postaci golema posiada ogromną siłę i wytrzymałość, jednak nie potrafi mówić ani wykonywać skomplikowanych czynności manualnych. Grube i toporne łapska mogą z łatwością wywarzyć drzwi, ale na wiele więcej się nie zdadzą.

Zszyj z sobą truchło niedźwiedzia, psa i kuny, zaś we wnętrzu potwora schowaj naczynie, do którego zamkniesz część swojej duszy. Pamiętaj jednak, że dopóki nie odzyskasz naczynia, dopóty twa dusza będzie rozdarta. Ponadto, gdy przelejesz swoją świadomość na golema, w tym czasie twe ciało spoczywające w letargu odczuwać będzie jako ból wszelkie szkody, jakich stwór dozna.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 7; Dodatkowy koszt: 6 punktów Zmęczenia i 2 punkty Duszy (które można odzyskać, jeśli golem wróci do czarownika i zostanie przez niego zniszczony); Czas rytuału: minimum 1 dzień.

Kierowanie golemem: Gracz może kierować golemem tak jak swoją postacią. Na czas, gdy porusza golemem, musi zapaść w magiczny letarg. Współczynniki golema są zmodyfikowanymi Współczynnikami postaci: Budowa, Opanowanie, Wytrwałość zwiększone są o 8, Zręczność, Spostrzegawczość zmniejszone o 5. Golem nie posiada sprawności manualnej (nie może używać narzędzi ani wykonywać precyzyjnych czynności). Czarownik odczuwa rany golema, ale ten posiada Pancerz o Pokryciu 20 i Redukcji 2. Wyjście ducha czarownika z ciała golema trwa około minuty.

Stworzenie homunkulusa. Sztuczne stworzenia, jakie powołują do życia czarownicy nie zawsze są okazałych rozmiarów. Przykładowo homunkulus tworzony z gliny i innych materiałów, jakie mag wydobywa z własnego ciała, jest niewielką istotą, nieco tylko większą od dłoni. W środku ulepionej figurki czarodziej zaszywa serce, świeżo wydarte z niewielkiego zwierzęcia - kota czy ptaka. Ponadto zaklęcia sprowadzają specjalnego rodzaju złego ducha, który ożywia stworzenie.

Zanim homunkulus ożyje, mija wiele dni, zaś mag ponawia czary aż do skutku. Przez ten czas ulepiona figurka spoczywa w specjalnym słoju. W końcu pewnej nocy zacznie się magiczne zjawisko, potworek ożyje i będzie się zachowywał niczym zwierzę zamknięte w klatce. Albo sam się uwolni, albo trzeba otworzyć słój i go wyjąć. Będzie służył magowi, ale nie znaczy, że będzie mu całkowicie posłuszny. Stwór stara się wypełniać wolę czarodzieja, a także samemu robić to, co uzna za dobre dla swojego stwórcy. Niestety, przy tak słabej inteligencji więcej czasem z tego szkody niż pożytku. Homunkulus jest nie tylko głupi, ale i słaby, jednak niewielki wzrost ma również swoje plusy - stworzenie może wkradać się niezauważone niemal gdzie tylko chce, lub kryć się w zakamarkach i unikać schwytania.

Poczwara żyje tak długo, jak długo mag odnawia jego życiowe siły z pomocą specjalnego rytuału. Każdego wieczoru, gdy stwór wraca, trzeba go rozłożyć w pracowni na stoliku, przypiąć i unieruchomić, a następnie otworzyć jego korpus i stare serce wymienić na świeże, i w końcu odnowić zaklęcia. Bez tego przeżyje tylko do świtu. Gdy zaś zdechnie, wtedy nie da się go już wskrzesić i trzeba stworzyć nowego.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 5; Dodatkowy koszt: 3 punkty Zmęczenia; Czas rytuału: kilka godzin.

Codzienny rytuał - Zapamiętanie: trudne, Trudność: 2; Dodatkowy koszt: 2 punkty Zmęczenia; Czas rytuału: około godziny. Uzyskane każdego dnia Punkty Sukcesu sumuje się. Gdy będzie ich łącznie 40, homunkulus ożyje. Jednego dnia można wykonać tylko jeden test.

Odnawianie sił życiowych homunkulusa - Zapamiętanie: trudne, Trudność 3; Dodatkowy koszt: 1 punkt Zmęczenia; Czas rytuału: około kwadransa.

Rytuał gwiazdy Kor, czyli stworzenie psiego chowańca. Różne grimuary uczą jak tworzyć chowańce z bydła, czy z takich zwierząt jak świnia, pies lub kot. Rytuał gwiazdy Kor sprowadza z gwiazd demona tylko do ciała psa, dlatego wpierw musi czarodziej przygotować psiego gospodarza - oswoić go lub uwięzić. Pod uwagę powinien wziąć także to, że przeistaczanie się zwierzęcia w chowańca trwać będzie nie mniej niż miesiąc, a bywa, że i kilka. W tym czasie za nic nie wolno hybrydy wypuścić, choćby ta się wyrywała na wolność.

Czarodziej przez ten okres codziennie powtarza magiczne formuły i gesty nad ulepioną figurką przedstawiającą psa. Dzięki zaklęciom siły zawezwanego demona powoli opanowują zwierzę, i zaczyna się ono zmieniać. Powoli zyskuje demoniczne moce, zwiększa się jego inteligencja i siła. Demon coraz częściej i na dłużej opanowuje ofiarę. Zaczyna się w końcu zmieniać fizycznie, a widok jest to straszny.

Ostatecznie pewnego dnia o świcie, pośród magicznych zjawisk rytuał się zamyka i demon przyjmuje całkiem postać zwierzęcia. Chowaniec stanie się potwornym towarzyszem czarownika, jednak nie jest ślepo posłusznym sługą - posiada własną wolę i jako demon bywa czasem złośliwy nawet w stosunku do swego pana. Mimo to nie sprzeciwi się jego woli, ponieważ rytuał stworzenia chowańca to nie tylko samo sprowadzenie demona, ale i jego związanie.

Chowaniec rozumie słowa maga, a także potrafi mówić ludzkim głosem, najpewniej znając starą mowę doryjską. Słowa artykułuje niezbyt wyraźnie, używając zwierzęcych narządów mowy, trochę tylko zmienionych przez demona.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 3; Dodatkowy koszt: 3 punkty Zmęczenia; Czas rytuału: około godziny każdego dnia. Uzyskane każdego dnia Punkty Sukcesu sumuje się. Gdy będzie ich łącznie 50, rytuał dobiegnie końca. Jednego dnia można wykonać tylko jeden test.

Współczynniki i moce chowańca: Współczynniki odpowiednie dla zwierzęcia, każdy z nich losowo zwiększony o 1K6. O ewentualnych mocach magicznych lub rodzaju demona decyduje MG.

Przekleństwa i uroki

Przekleństwo Adisa, zesłanie choroby. Z takich właśnie praktyk słyną najczęściej czarownicy. Potrzebne będzie truchło zwierzęcia, z którego odciąć trzeba fragment zgniłego mięsa i wyrzeźbić w nim przeklęte symbole, choćby i nie były wcale potem widoczne. Całe zło i nienawiść przelać musi czarownik na ten przykry rekwizyt, powtarzając formuły odwołujące się do złego Adisa. Następnie poczekać jeszcze, aż jego zepsucie postąpi nienaturalnie i zalęgną się w nim siły piekielne. Wtedy tak spreparowany obiekt zanieść trzeba w miejsce,

gdzie ofiara się doń zbliży – dla przykładu na drogę, którą codziennie przebywa. Jeśli tylko nieszczęśnik przejdzie obok owej zgnilizny, tego samego jeszcze dnia lub najdalej nazajutrz złoży go tajemnicza choroba, która pozbawi go sił i oszpeci ciało. Trwać będzie wiele tygodni, dopóki rekwizyt nie zamieni się w proch lub coś nie odbierze mu mocy – jak choćby czysta woda lub ogień.

Mechanika: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 5; Dodatkowy koszt: 2 punkty Zmęczenia; Czas rytuału: kilka godzin.

Choroba: Punkty Sukcesu uzyskane w teście czaru stanowią pulę Choroby. Każdego wieczora należy odjąć 1 punkt z puli Choroby, a następnie rzucić 1K10. O tyle punktów obniżone są tej nocy Współczynniki ofiary, tyle też punktów należy dodatkowo odjąć z puli Choroby. Gdy spadnie ona do zera, magiczna choroba mija. Za dnia Współczynniki otrzymują tylko połowę kary, która obowiązywała w nocy. Ofiara może się bronić przed czarem każdej nocy.

Przekleństwo Llaraka, zesłanie plagi. Potężny czarownik potrafi przekląć całe miasto albo zesłać na nie mór. Więcej jednak krąży legend o takich przypadkach, niż faktycznie miało ich miejsce. Niektóre grimuary wspominają o rytuale przyzwania Llaraka, którego obecności nie da się poznać inaczej niż tylko poprzez pleniące się robactwo i choroby. Czarownik wędrując wokół terenu, który obrał za cel swej plugawej zemsty szepcze magiczne formuły i skrapia ziemię krwią małych zwierząt, zaś w pewnych miejscach przystaje, wbijając w ziemię pokryte symbolami paliki, do których uwiązał wcześniej truchła miejscowych szkodników.

Tak przygotowany symbol, który rozciąga niewidzialne nici między tkwiącymi wokół miasta totemami, gotowy jest na rytuał przyzwania demonicznego bytu. Mag znaleźć musi ustronne miejsce, takie aby widzieć z niego ów teren, na który chce sprowadzić nieszczęście. Następnie wytężając wolę zaklina wielki pentakl zgodnie z długimi i zawiłymi formułami. Po kilku godzinach, które kosztować będą czarownika niemałe zmęczenie, okropne widowisko powinno się rozpocząć. Z każdą kolejną godziną na wskazane miejsce ściąga coraz więcej najgorszego robactwa, jakie tylko znaleźć można w okolicy, a czasem nawet większe zwierzęta. Z podziemnych czeluści wypełza wszelka przesiąknięta Ciemnością drobnica, która powstała tylko po to, by trapić ludzi – szkodniki, jadowite robaki, roznoszące wiele chorób insekty, a nawet szczury. To robactwo, co było w pobliżu mnoży się, to co żyło wokół ściąga na miejsce, a to co było ukryte wyłazi na powierzchnię, między ludzi.

Kolejne dni będą prawdziwym koszmarem dla mieszkańców przeklętego miasta. Mimo, że przekleństwo Llaraka nie zbiera żniwa śmierci ani nie pustoszy okolicy, to jest ogromnie uciążliwe i kładzie się cieniem na duszach ludzi. Wiara wielu z nich zostanie zachwiana i Ciemność zagnieździ się tam na dobre.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 8; Dodatkowy koszt: 5 punktów Zmęczenia; Czas rytuału: kilka godzin (Przygotowanie totemów: minimum 1 dzień).

Działanie przekleństwa obejmuje teren wielkości wioski z okolicznymi polami, niedużego miasteczka lub jednej dzielnicy wielkiego miasta. Czas trwania efektu: 1K6 tygodni.

Zsyłanie koszmarów. Wiele jest sposobów magicznych, by zniszczyć lub osłabić swego wroga. Jednym z nich jest zesłanie koszmarów i przez to pozbawienie go sił, które każdej nocy daje spokojny sen. Mag musi albo znać ofiarę czaru, albo choćby spotkać ją wcześniej i odcisnąć w swej pamięci jej wizerunek. Innym sposobem na to, by czar odnalazł drogę do właściwej osoby jest wejście w posiadanie jakiegoś przedmiotu, który do niej należał. Najlepiej zaś, gdy wszystkie te warunki zostaną spełnione.

Czarownik musi spreparować figurkę lub podobiznę ofiary, do której wiąże ów skradziony przedmiot. Następnie wkłada ją w środek magicznego kręgu i skrapia zwierzęcą krwią, szepcząc formuły. Najważniejszy jednak w owym rytuale jest ptak, którego schwytać musi czarownik wcześniej, lub choćby zakupić. Żaden inny, tylko kruk lub jakiś ptak nocy, chociażby sowa. Teraz, po przeprowadzeniu pierwszej części rytuału, skropić go musi tą samą krwią, której użył uprzednio – a ptak stanie się zaklęty. Wystarczy go wypuścić, a ten uda się do okien ofiary i gdy tylko nieszczęśnik go ujrzy, urok zadziała. Jeszcze tej samej nocy dręczyć go zaczną koszmary i piekielne wizje – własnej śmierci, męki bliskich, a także demony i piekielne obrazy. Jednak cóż znaczy jedna noc bez spokojnego snu? Żadnemu magowi taka szkoda nie wystarczy.

Aby kolejnej nocy przekleństwo odniosło podobny skutek, wystarczy powtórzyć zaklęcia. Dopóki ptak nie zginie, czar można odnawiać co noc. Nawet po kilkudniowej przerwie jeśli ponownie wypowie się formuły, uprzednio zaklęty ptak znów zacznie dręczyć ofiarę.

Mechanika: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 5; Test Zmęczenia (3 punkty) o PT 3; Czas rytuału: kilka godzin.

Codzienne formuły: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 2; Czas rytuału: około dwóch kwadransów. Jednego dnia można wykonać tylko jeden test.

Zmęczenie ofiary: Co noc PT rośnie +1, aż do łącznego PT +5. Ofiara może się bronić przed czarem (wzrośnięciem PT o 1) każdej nocy.

Zauroczenie. Czarownicy umieją rozpalać do siebie albo do innych nienaturalną miłość, najczęściej posługując się truciznami i przeklętymi wywarami, niektórzy jednak potrafią to i bez podawania ofierze jakichkolwiek preparatów. Cena za zauroczenie jest wysoka – mag, który rozkochał w sobie kobietę musi ów czar nieustannie podtrzymywać, inaczej pryśnie. Moc czarownika osłabnie na ten czas, niektórzy zaś przez swą słabość do miłowanej niewiasty stracili w końcu całkowicie swe magiczne siły. Aby czar był skuteczniejszy i łatwiejszy, zdobyć wpierw trzeba jakąś rzecz należącą do ofiary, najlepiej zaś kosmyk włosów. Zgodnie z receptą trzeba sporządzić z niej miksturę, a potem ją spożyć. Formuły magiczne, jakie towarzyszą ceremoniałowi są dla maga niezwykle wyczerpujące i cały rytuał kosztuje sporo zdrowia. Jednak dzięki nim czarownik zdobywa władzę nad duszą ofiary, nie całkowitą, ale nad jej częścią – uczuciami. Z pewnością zdobędzie jej sympatię, a często i więcej. Nawet, jeśli jest wyjątkowo szpetny i odrażający, zauroczonej ofierze jawić się będzie niczym książę z bajki.

Czar działa dopóty, dopóki nic nie zakłóci relacji między czarownikiem i jego zauroczoną ofiarą. Gdy zaś mag wyjedzie na dłużej lub zdarzy się jakaś krytyczna sytuacja, może osłabnąć lub złamać się całkowicie. Można go odnawiać, a gdy czarownik już zbliżył się do swej ukochanej, to i łatwiej zdobyć potrzebne komponenty do czaru albo też po prostu podawać jej magiczne afrodyzjaki.

Gdy czar zadziała zbyt mocno, lub gdy ofiara kilkakrotnie wyrwie się spod działania uroku i trzeba będzie używać coraz silniejszego uroku wraz z magicznymi miksturami, efekt zauroczenia stanie się widoczny dla innych: zda się, że u boku maga zamiast zakochanej osoby stąpa jakiś chowaniec lub zombi, o pustych oczach i nienaturalnym zachowaniu. W każdej chwili czarodziej potrafi rozproszyć zaklęcie bez trudu, a wtedy ofiara poczuje, jakby budziła się z jakiegoś snu.

Mechanika: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 4; Dodatkowy koszt: 3 punkty Zmęczenia; Czas rytuału: kilka godzin. Na czas działania uroku pula Kości Mocy jest zmniejszona o 1 dowolną kość. Każdy kolejna próba Zauroczenia tej samej osoby po wcześniejszej, nieudanej trudniejsza jest o 1.

Zaczarowanie. Z pomocą pewnych rzadkich substancji czarownicy potrafią mamić umysły ludzi. Substancją taką jest wydzielina stwora zwanego kurtu, który żyje w górach Gordu. Da się ją czasem nabyć u wędrownych kupców, zaś wielu czarowników posiada choćby jedną zakurzoną fiolkę tego specyfiku. W trakcie rytuału czarownik naciera tym swoje oczy. Odtąd, aż do świtu posiadać on będzie moc wpływania na umysły. Jeśli mocno skupi się na jednej prostej myśli, potrafi ją zasugerować ofierze. Może to być obraz jakiegoś przedmiotu – wtedy uwaga ofiary skupi się na nim. Poza tym mag może wpływać na jej postrzeganie – chociażby tak, by coś wydało się przyjemne albo straszne. Oczywiście, wpływ ten jest niezbyt mocny, to raczej tylko sugestia, ale mimo to staje się potężnym narzędziem w rękach sprytnego czarownika. Nie sprowadzi na człowieka ani rozpaczy, ani przerażenia, a zamiast tego lęk albo smutek.

Zaczarowanie działa przez kilka godzin, i dopóty, dopóki ofiara nie zda sobie sprawy, że działa na nią jakiś magiczny wpływ. Wtedy odegna ciemne moce i odeprze urok.

Mechanika: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 5; Dodatkowy koszt: 1 punkt Zmęczenia. Czas rytuału: około godziny. Każdy kolejna próba Zaczarowania tej samej osoby po wcześniejszej, nieudanej trudniejsza jest o 1.

Niewidzialność i Szaty Martwego Oka. Według legend czarownicy potrafią czynić swe ciało niewidzialnym gdy tylko zechcą. To nieprawda. Sztuka ta w rzeczywistości polega na mamieniu umysłów, niczym więcej. Dzięki Szatom Martwego Oka mag potrafi przechodzić między ludźmi tak, że ci nie zwrócą na niego uwagi. Może nawet ominąć strażników, pilnie strzegących jakiegoś przejścia. Nie może jednak w tym czasie wykonywać żadnych gwałtownych ruchów, głośno mówić, czy też zbytnio się zbliżać do zaczarowanych ludzi, ani w ogóle zwracać na siebie uwagi.

Aby stworzyć Szaty Martwego Oka trzeba zakląć strój, podobny do habitu mnicha. Pas, mankiety i obszycia uszyć musi czarownik własnoręcznie, ze skóry wilka. Tak przygotowane szaty mogą być użyte kiedykolwiek.

Za każdym razem, gdy czarownik chce zbudzić moc zaklętych szat, poprzedniego dnia musi odprawić zawiły rytuał. Wpierw wciera w swe ciało maść zrobioną z wydzieliny mrocznika i kilku ziół. Wydzielinę tego przeklętego pająka da się czasem kupić u wędrownych handlarzy – ta jest bowiem używana również jako środek odurzający. Zaś zaklę-

cia i magiczne symbole oddziałują na umysł czarownika, dając mu moc kontrolowania zmysłów ludzi. Na samym końcu mag może założyć magiczną szatę i ruszyć na zewnątrz. Czar zadziała tylko nocą i przestaje działać o świcie. Jeśli zaś wcześniej ktokolwiek się spod uroku wyrwał, drugi raz tej nocy czar na niego nie zadziała.

Mechanika: Stworzenie Szat Martwego Oka: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 5; Test Zmęczenia (3 punkty) o PT 3, Czas rytuału: około jednego dnia.

Zbudzenie mocy zaklętych szat: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 3, Test Zmęczenia (1 punkty) o PT 3, Czas rytuału: około godziny.

Rytuały inicjacji

Błogosławieństwo puszczy. Większość lasów to siedliska zła, mrocznych deviria i prastarych mocy. Ludzie nie bez powodu stronią od leśnych gęstwin. Czarownik, który uzyskał Błogosławieństwo Puszczy, bezpieczniej niż inni wędruje po drogach skrytych pośród złowieszczych borów. Nie atakują go leśne deviria, choć w zamian przyciąga do siebie demony żądne jego duszy. Zwierzęta albo od niego uciekają, albo łaszą się i gromadzą wokół. Gdy czarownika ściga pogoń, las będzie go chronił – gubił ścieżki, zacierał ślady, otwierał ukryte kryjówki. Zdać się może przy tym, że to drzewa się ruszają, czepiając się wrogów maga i przesłaniając im widok. Czasem jednak, za sprawą jakiegoś rozwścieczonego demona wszystko to zostanie zniweczone.

Mag musi złożyć ofiary dla leśnych bogów Ciemności – ofiary własnej krwi, a także duszy. Inicjacja może zakończyć się już pierwszej nocy, którą czarownik spędzi w magicznych głębinach puszczy, oddając swą duszę bóstwom i błądząc niczym we śnie. Może to jednak zająć nawet cały tydzień. Gdy las zakosztuje duszy, pieczęć zostanie przybita.

Mechanika: Zapamiętanie: trudne, Trudność: 7; Dodatkowy koszt: 1K6 punktów Zmęczenia; Czas rytuału: jedna noc. Test można powtarzać raz na noc, aż do sukcesu. W przypadku porażki czarownik wraca poszarpany i wycieńczony, otrzymując Lekkie obrażenia. Pomyślne zakończenie rytuału kosztuje dodatkowo 1K6 Punktów Duszy.

Błogosławieństwo: Jeśli mag ukrywa się wśród drzew, ucieka przed pogonią lub stara się zgubić tropiących go prześladowców, wszystkie testy Tropienia, Wypatrywania itp. jego przeciwników są trudniejsze o +1K6 PT (losowany od nowa dla każdej nowej sytuacji). Ponadto drzewa spowolnią pościg dwukrotnie, jeśli ścigający zmuszeni są przedzierać się na przełaj.

Niewrażliwość na ogień. Rytuał jest uwieńczeniem długiego procesu ćwiczeń i samodoskonalenia. Kiedy czarnoksiężnik uzna, że jest już wystarczająco potężny, przygotowuje kocioł wrzącej krwi. Do wywaru musi wrzucić odpowiednie zioła, między innymi rzadki korzeń biahtylli. Wymawiając wpierw wielogodzinne rytualne formuły czarnoksiężnik zanurza się w kotle, przełamując ból. Jeżeli jest silny, wynurzy się jako osoba całkowicie odporna na działanie temperatury - ognia i zimna. W przypadku porażki umrzeć może w męczarniach, gotując się żywcem.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 7; Test Zmęczenia (5 punktów) o PT 4. Czas rytuału: jedna noc. Pomyślnie zakończony rytuał kosztuje dodatkowo 1K10 Punktów Duszy. W przypadku porażki czarownik otrzymuje Ciężką ranę.

Wezwanie duchów ochronnych. Potężny mag może zawezwać duchy zmarłych i związać z sobą, by go chroniły przed demonami i magicznymi mocami. Ten bluźnierczy rytuał przywiązuje i więzi upiory przeklętych ludzi, które błąkały się czekając na kolejną szansę narodzin w ciele i odkupienia swych grzechów.

Po wcześniejszych przygotowaniach, które zabierają cały dzień od świtu do zmierzchu, udaje się na cmentarz, by tam w ukryciu spędzić noc, śniąc sprowadzone Czarcim Lotosem sny. Przekracza granicę dzielącą żywych i martwych, zstępuje w koszmarną otchłań śmierci, gdzie czas zdaje się stać w miejscu. Gdy w końcu nadejdzie świt, czarownik z trudem przypomni sobie gdzie jest, oraz kiedy i po co tu przybył. Dla niego jakby minęły długie lata, podczas których błąkał się w świecie upiorów, z każdym z nich rozmawiając, próbując zjednać je sobie, ale również powoli zapominając o celu swej wyprawy do zakazanych dla żywych dziedzin.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 8; Dodatkowy koszt: 3 punkty Zmęczenia; Czas rytuału: jedna noc. Pomyślnie zakończony rytuał kosztuje dodatkowo 1K10 Punktów Duszy. W przypadku porażki czarownik zostanie zaatakowany przez cmentarne upiory, które odejdą dopiero gdy nasycą swój głód życiową siłą maga – ten zaś odczuje to jak Ciężkie obrażenia.

Ochrona duchów: W przypadku, gdy czarownik przegra test Zmagania woli, przewaga demona zmniejszona jest dwukrotnie. W zamian za ochronę duchów, mag musi na stałe zrezygnować z jednej kości z Puli Kości Wiedzy Okultystycznej.

Magiczne zmysły

Magiczne oczy. Na pograniczu czarnej magii i nekromancji spotkać się można z ohydnymi czarami wiążącymi życie i śmierć, choć słabszymi niźli czyni to prawdziwa nekromancja. Czarownicy potrafią w niezliczone sposoby wykorzystywać truchła zwierząt, zaś jednym z nich jest wykonanie magicznych oczu. Dzięki nim mag potrafi spoglądać w wybrane miejsce bez względu na odległość, jaka go od niego dzieli. Wystarczy, że pozostawi w owym miejscu magiczne oczy, a następnie wprowadzi się w magiczny trans.

Wydobyte oczy poddaje się wpierw konserwacji, po czym można przystąpić do ich zaklinania. Rytuał jest dosyć męczący i trwa niemal całą noc. Raz zaklęte narządy wzroku mogą służyć do czarów dopóki nie zmarnieją całkowicie. Im bardziej zaś są wysuszone, tym słabiej czarownik dzięki nim widzi.

Za każdym razem, gdy zechce wykorzystać ów artefakt, wyrysować musi na posadzce magiczny krąg, zasiąść pośrodku, natrzeć swe oczy krwią tego zwierzęcia, z którego wydobył organ wzroku i wypowiedzieć magiczne formuły. Gdy trans nadejdzie, zamiast swego otoczenia czarownik ujrzy miejsce, gdzie ukrył magiczne oczy.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 6; Test Zmęczenia (3 punkty) o PT 3; Czas rytuału: jedna noc. Czarownik uzyska tyle porcji krwi, potrzebnej do rytuału spoglądania przez magiczne oczy, ile uzyska Punktów Sukcesu.

Rytuał spojrzenia przez magiczne oczy: Zapamiętanie: trudne, Trudność 3, Test Zmęczenia (2 punkty) o PT 2; Czas rytuału: około kwadransa. Spoglądając poprzez magiczne oczy, czarownik początkowo używa swojej zwyczajnej Spostrzegawczości, zaś w każdym kolejnym tygodniu od ich przyrządzenia zmniejsza się ona o 1.

Amulety i talizmany

Talizman bezpiecznych podróży. Jednym z najczęściej opisywanych przez grimuary talizmanów jest talizman bezpiecznych podróży. Jednak jego tajemnica tkwi nie tylko w sporządzeniu odpowiedniego rysunku. Rzeczą konieczną, by w ogóle zadziałał, a przy tym o wiele trudniejszą jest jego zaklęcie. Tylko doświadczony mag potrafi tak naprawdę wykonać ów wisior, o którym tak wielu ignorantów czyta.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 3, Test Zmęczenia (2 punkty) o PT 2; Czas rytuału: kilka godzin. Czarownik może wykonać tylko jeden test w ciągu miesiąca, ponieważ wcześniej nie jest w stanie stwierdzić, czy rytuał zadziałał.

Działanie talizmanu: Jeśli bohaterom przydarzy się wypadek i osoby, które nieszczęście spotkało wybierane są losowo, w losowaniu tym czarownik zostaje pominięty.

Amulet miłosny. Równie często spotykany w magicznych księgach, i równie bezskuteczny dla dyletantów. Dzięki niemu czarownik emanuje niezwykłym urokiem, uchwytnym tylko dla przeciwnej płci. Nie zapewni on co prawda głębokiego i stałego uczucia, lecz z pewnością zwiększy powodzenie. Mag nie będzie w stanie kontrolować działania amuletu, może go co najwyżej zdjąć, a magiczny urok ulotni się po chwili.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 3; Test Zmęczenia (2 punkty) o PT 2; Czas rytuału: kilka godzin. Czarownik może wykonać tylko jeden test w ciągu miesiąca, ponieważ wcześniej nie jest w stanie stwierdzić, czy rytuał zadziałał.

Działanie amuletu: Amulet podnosi Współczynnik Wiarygodność o 3 punkty w testach uwodzenia i podobnych sytuacjach.

Nekromancja

Krzyż Mrinloka, ożywianie zwłok. Dla wprawnego czarownika nie jest wielką sztuką ożywić zwłoki, jeśli tylko zawezwie w tym celu demony. Zupełnie inaczej ma się sprawa, gdy dokonać tego chce tylko dzięki własnej mocy i przez to stworzyć zupełnie posłusznego sobie ożywionego trupa. Jest to jedna z największych tajemnic magii, choć dyletanci nie pojmują jej prawdziwego znaczenia. Prawdziwy nekromanta wchodzi bowiem w sferę duszy i tamże dokonuje największego z możliwych świętokradztwa.

Jednym z powszechniej spotykanych w grimuarach sekretów nekromancji jest krzyż Mrinloka. Czarnoksiężnik kreśli go wokół martwego ciała, które chce ożywić, i przystępuje do rytuału. Jeśli posiada naprawdę wielką moc i wiedzę, w przeciągu godziny trup zacznie się

poruszać. Ożywienie jest tylko chwilowe, zaś truchło ledwie jest w stanie się poruszać. Wystarczy to jednak, by zadać proste pytanie, na które trzeba mocą i siłą wymóc odpowiedź. Ożywione zwłoki zachowują się jak człowiek pogrążony w jakimś narkotycznym letargu, o cząstkowej tylko świadomości i mocno ograniczonej pamięci.

Mechanika: Zapamiętanie: niemożliwe, Trudność: 6; Dodatkowy koszt: 2 punkty Zmęczenia; Czas rytuału: około godziny (za każdy Punkt Sukcesu można odjąć minutę). Czar kosztuje dodatkowo 1 punkt Duszy.

Każde pytanie kosztuje Czarownika 1 punkt Zmęczenia, podobnie jak każdy kwadrans podtrzymywania czaru.

Kradzież duszy. Oto sedno nekromancji: sięganie po to, co święte i nietykalne. Nekromanta zgłębia tą sztukę nie po to, by w jakiś sposób uratować własną, zniszczoną i zaprzedaną duszę – to jest bowiem niemożliwe – lecz po to, by uzyskać moc magiczną i siłę potrzebną do rzucania czarów. Aby przystąpić do tego nikczemnego dzieła, wpierw musi czarownik rozpocząć rozmowę ze swą ofiarą i pokierować nią niczym chytry demon. Jest to bowiem gra o duszę, czego ofiara maga wiedzieć nie może. Pomiędzy swymi słowami czarownik rozpoczyna tkać pułapkę, by w odpowiednim momencie zamknąć niewidoczny dla niewprawnego oka rytuał. Ofiara poczuje wtedy wielkie zmęczenie i dziwną pustkę, jakby utraciła część siebie, co zresztą jest prawdą. Niewielkie są jednak szanse, że domyśli się prawdziwej przyczyny swego stanu. Mag może wtedy odejść, zadowolony niczym demon po zaspokojeniu swej żądzy krwi.

Przetrzymywanie tej mocy jest trudne, dlatego w księdze Allibus Mori wiele miejsca poświęcono amuletom, w które można ją przelać. Niewielu ludzi potrafi to jednak skutecznie uczynić.

Mechanika: Zapamiętanie: łatwe, Trudność: 8; Test Zmęczenia (3 punkty) o PT 3; Czas rytuału: nie mniej niż godzina rozmowy. Ofiara otrzymuje 1 punkt Zmęczenia i traci 1 punkt Duszy, zaś czarownik zyskuje dodatkową kość 1K6, którą może użyć kiedy zechce w dowolnym teście czaru. Ilość zgromadzonych w ten sposób kości nie może przekroczyć poziomu Okultyzmu. Każda przetrzymywana kość, uzyskana przez kradzież duszy zwiększa o +1 PT każdy test Zmęczenia.

Magiczne artefakty z Valdoru

Amulet Elfa. Niewielki wisior z czerwonym klejnotem, który jarzy się w ciemności. Po użyciu walczący otrzymuje dodatkową kostkę do jednej tury walki. Amulet trzeba zerwać i zacisnąć w dłoni - nie zabiera to żadnej Akcji w turze walki. Amulet jest jednorazowy i po użyciu traci swą moc. Test utraty 1 punktu Duszy o PT 3.

Kostur Czarownicy. Krótki, sękaty kij, zupełnie niepozorny, choć noszony przez Valdorczyków w specjalnym futerale. Artefakt zawiera silną magię - gdy walczący użyje go w obronie, Kostur Czarownicy zapewni mu trzy automatycznie udane Zasłony (jednak musi on w normalny sposób poświęcić dowolną kość na taką Zasłonę). Przeciwnik natychmiast rozpozna nienaturalne działanie magii. Każda Magiczna Zasłona daje broniącemu się dodatkowo 1 PP. Po trzecim użyciu Kostur traci swą moc na zawsze.

Dobycie Kostura Czarownicy w trakcie walki wymaga poświęcenia 1 kości, chyba, że walczący wykonuje akurat Akcję Ruchu – wtedy może dobyć Kostura za darmo. Można posługiwać się nim jako bronią dodatkową, trzymaną w lewej ręce. Test utraty 1 punktu Duszy o PT 1.

Kość Gromu. Krótka maczuga, wykonana z kości. Po użyciu walczący otrzymuje na 3 tury walki dodatkowe 2 Akcje: Magiczna Zasłona na poziomie 7 i Magiczny Cios na poziomie 5. Magiczna Zasłona, jeśli tylko wyjdzie, zablokuje całkowicie każdy cios i doda 1 PP. Magiczny Cios zadaje ranę Ciężką. Broni można używać zarówno w Dystansie bliskim, jak i dalekim. Przeciwnik od razu rozpozna działanie magii. Po upływie 3 tur Kość Gromu traci swą moc na zawsze.

Dobycie Kości Gromu w trakcie walki wymaga poświęcenia 1 kości, chyba, że walczący wykonuje akurat Akcję Ruchu – wtedy może dobyć Kość Gromu za darmo. Można posługiwać się nią jako bronią dodatkową, trzymaną w lewej ręce. Test utraty 1 punktu Duszy o PT 2.

Krew demona. Czasem, na polu bitwy, przy wojownikach z Valdoru można znaleźć flakon z dziwnym płynem, nazywanym przez Agaryjczyków krwią demona. Gdy nasmarować nią ostrze, staje się ciężkie i zyskuje osobliwą moc. Każda Akcja wykonana tą bronią będzie trudniejsza o 2, ale każda Zasłona przeciwnika przed Ciosem tą bronią daje atakującemu 3 PP. Ręka przeciwnika wprost drętwieje od uderzeń. Krew demona przestaje działać po kilku godzinach. Zawartość flakonu wystarcza do jednorazowego pokrycia jednej broni.

Miecz Szaleńców. Broń, którą posługują się niektórzy z wielkich wojowników Valdoru. Wystarczy chwycić i wyszarpnąć z pochwy, by moc artefaktu się aktywowała. Po użyciu walczący otrzymuje premię +4 do wszystkich Akcji ataku wykonywanych tą bronią, jednak nie można w tym czasie stosować żadnych Akcji obronnych. Żeby uwolnić się spod magicznego działania miecza, trzeba zdać test Wiary / Woli Magicznej o PT 0. W jednej turze walki można wykonać tylko jeden taki test. Po wypuszczeniu z ręki lub uwolnieniu się spod jego działania miecz traci swą moc na zawsze. Mieczem Szaleńców nie da się walczyć w normalny sposób, dopóki nie straci on swej mocy. Do tego czasu trzeba nosić go w pochwie i nie używać ani do walki, ani do ćwiczeń.

Dobycie Miecza Szaleńców w trakcie walki wymaga poświęcenia 1 kości. Nie można się nim posługiwać jako bronią dodatkową. Test utraty 3 punktów Duszy o PT 6.

Nóż Beodena. Nóż pokryty magiczną inkrustacją. Użycie powoduje, że przeciwnik otrzymuje automatycznie Lekką ranę, bez szansy na obronę. Wystarczy zamachnąć się sztyletem w stronę przeciwnika, by dosięgł go niewidzialny cios. Aby zadać magiczny cios trzeba poświęcić jedną kość w turze walki. Po zadaniu jednego ciosu Nóż Beodena traci swą moc na zawsze.

Dobycie Noża Beodena w trakcie walki wymaga poświęcenia 1 kości, chyba, że walczący wykonuje akurat Akcję Ruchu – wtedy może dobyć noża za darmo. Można posługiwać się nim jako bronią dodatkową, trzymaną w lewej ręce. Test utraty 1 punktu Duszy o PT 2.

Ostrze Śmierci. Długi sztylet o czarnym, zębatym ostrzu. Używa się go jak zwykłego sztyletu, ale zadana nim rana jest Śmiertelna. Po użyciu traci swą moc na zawsze.

Dobycie Ostrza Śmierci w trakcie walki wymaga poświęcenia 1 kości, chyba, że walczący wykonuje akurat Akcję Ruchu – wtedy może dobyć sztyletu za darmo. Można posługiwać się nim jako bronią dodatkową, trzymaną w lewej ręce. Test utraty 3 punktów Duszy o PT 6.

Pierścień Demonicznego oka. Pierścień zaklęty przez elfich czarowników. Pozwala w dowolnym momencie na automatyczne przejęcie Inicjatywy. Po użyciu traci swą moc na zawsze. Użycie w trakcie walki nie wymaga poświęcenia kości. Test utraty 1 punktu Duszy o PT 2.

Szpon. Czarne ostrze, wyglądające jak pazur wielkiej bestii. Mówi się, że to szpon demonicznych bestii z lasów w głębi Valdoru, na które polują elfy. Używa się go jak zwykłego sztyletu, ale przebija każdy pancerz (cios pomija całkowicie jego Redukcję) i zadaje ranę Ciężką. Po każdym zadanym nim ciosie trzeba rzucić K20 - jeśli wypadnie wynik powyżej 10, Szpon pęka.

Dobycie Szponu w trakcie walki wymaga poświęcenia 1 kości, chyba, że walczący wykonuje akurat Akcję Ruchu – wtedy może dobyć go za darmo. Można posługiwać się nim jako bronią dodatkową, trzymaną w lewej ręce. Test utraty 1 punktu Duszy o PT 0.

Wężowy Sztylet. Sztylet o głowicy w kształcie głowy węża. Gdy walczący zada Cios tą bronią, poziom jego Akcji zwiększony jest o 6. Sztylet zadaje ranę Ciężką. Po użyciu traci swą moc na zawsze.

Dobycie Wężowego Sztyletu w trakcie walki wymaga poświęcenia 1 kości, chyba, że walczący wykonuje akurat Akcję Ruchu – wtedy może dobyć go za darmo. Można posługiwać się nim jako bronią dodatkową, trzymaną w lewej ręce. Test utraty 1 punktu Duszy o PT 2.

Relikwie Dominium

Chusta św. Eliusza (IV wiek). Św. Eliusz, wielki mergadzki egzorcysta otarł nią czoło opętanego, a ten natychmiast został uwolniony. Chusta posiadała moc odpędzania deviria nawet po śmierci św. Eliusza. W XII wieku została pocięta na kawałki, by wesprzeć armię ludzi w wojnie z deviria - jej fragmenty zostały podarowane największym spośród rycerzy. Z czasem wiele części Chusty św. Eliusza zaginęło. Moc 15.

Czaszka św. Cyllma (XIV). Św. Cyllm umęczył swe ciało na śmierć na oczach deviria, wierząc, że w ten sposób powstrzyma ich szturm na Trebecz, graniczne miasto Agarii. Demony, widząc drwinę człowieka ze śmierci, pierzchły i armia orków straciła wsparcie demonicznej magii. Od tego czasu Trebecz miało u siebie potężną Relikwię. Czaszka św. Cyllma zaginęła ponad dziesięć lat temu, po ostatecznym upadku miasta. Moc 30.

Kość św. Karnylli (III wiek). Ciało św. Karnylli, porwanej i uśmierconej przez elfy, powróciło przez Ocean do brzegów Dominium w niewielkiej, drewnianej łódce. Kto złożył je w łodzi i jakim cudem ta nie zatonęła - nie wiadomo. Do dziś poza Kościołem krąży kilkanaście fragmentów szczątków świętej męczennicy. Niektórzy władcy szczycą się ich posiadaniem. Moc 20.

Pierścień Krwi (XVI wiek). Ten poświęcony pierścień zawiera podobno kroplę krwi Wielkiego Kardynała Kary. Z jego rąk otrzymują go najwięksi karyjscy Inkwizytorzy i egzorcyści. Kilka egzemplarzy zaginęło wraz z duchownymi. Moc 7.

Sztylet św. Naurina (V wiek). Drewniany sztylet, którym św. Naurin pokonał wielkiego maga - sławnego Moresiego. Dwa wieki temu skradziony z opactwa Lonboth w Valdellerze. Do dziś nie odnaleziony. Moc 35.

Włos św. Mony (XIII wiek). Św. Mona, urodzona w Matrze, rozumiała pismo Rodian od dziecka i całe życie spędziła na zgłębianiu tajemnic zawartych w Katedrach. Dzięki jej odkryciom nastąpił wielki postęp ludzkiej techniki. Każdy z egzemplarzy relikwii pochodzi z kaplicy Termez w Kartinie. Relikwią tą obdarowani zostają wielcy bohaterowie, zasłużeni dla Kościoła lub wysokiej rangi duchowni. Włos św. Mony podarować może Papież lub Biskup. Moc 5 (moc kilku egzemplarzy tej relikwii nie kumuluje się).

Grimuary

Cyfry podane w nawiasach: Z - Zawiłość opisu, T - Trudność czaru, S - siła kręgu pętającego deviria (tyle punktów odejmuje od Mocy demona), lub siła zaklęcia przeciw deviria (o tyle punktów zwiększa Wolę Magiczną w teście Zmagania woli), Koszt - podany w punktach Zmęczenia.

Pryncypia Demonologiczne. Anonimowy traktat nieznanego autora ukrywającego się pod pseudonimem Vermerczyk. Został napisany dziesięć lat temu. Książka wydana została w drukarni Bartholomeo de Beruchia w Cynazji. Wielu uczonych uznaje ją za podstawowy podręcznik pozwalający zrozumieć naturę istot nadnaturalnych. Z książki korzystają nawet duchowni, oczywiście pod okiem zwierzchników. Pryncypia Demonologiczne są książką stosunkowo rozpowszechnioną, mimo działań Inkwizycji. Można ją znaleźć w zbiorach nawet mniej wytrawnych kolekcjonerów.

Objętość: 25, ***Zawartość:*** Okultyzm (2, PT 0)

Rytuały: Święty symbol Balla (Z2, T2), Talizman bezpiecznych podróży (Z3, T3), Amulet miłosny (Z4, T3), Bariera Livonneya (Z6, T2), Rytuał oczyszczenia (Z9, T1)

Traktat o mądrości. Napisany w XIII wieku, niezwykle heretycki tekst, który udowadnia, że dusza nie istnieje i ukazuje magię jako gałąź nauki. Najbardziej rozpowszechniona wersja „Traktatu..." to XV-wieczna seria manuskryptów, przepisana przez sektę okultystyczną z Matry.

Objętość: 44, ***Zawartość:*** Okultyzm (4, PT 4), Okultyzm - magiczne symbole (+2, PT 6)

Rytuały: Święty symbol Balla (Z2, T2), Talizman bezpiecznych podróży (Z3, T3), Amulet miłosny (Z3, T3), Rytuał oczyszczenia (Z3, T1), Bariera Livonneya (Z3, T2), Zauroczenie (Z5, T4), Zaczarowanie (Z5, T5), Wezwanie duchów ochronnych (Z8, T8), Niewidzialność i Szaty Martwego Oka (Z12, T5)

Specjalna reguła: Aby zgłębić księgę do końca, trzeba przy jej czytaniu postępować zgodnie z bluźnierczymi wskazówkami. Bohater musi zdecydować, czy za cenę 3 punktów Duszy uzyska w ogóle możliwość nauki zawartych w niej rytuałów o Trudności powyżej 4.

Grimuar Księżycowy. Jeden z popularniejszych grimuarów, zawierający przede wszystkim opisy rytuałów. Niestety, symbole magiczne są przerysowane w taki sposób, że jedynie biegły w temacie czytelnik będzie wiedział, jak je odczytać i użyć.

Objętość: 26, ***Zawartość:*** Okultyzm (2, PT 4), Okultyzm - demony (+1, PT 4)

Rytuały: Przywołanie Biesów (Z1, T4, Zapamiętanie: Trudne, Czas rytuału: około kwadransa), Przyzwanie Halat Hatam, Wielkiego Dzika (Z6, T5), Przywołanie Mordoga (Z6, T5), Przywołanie Klucznika (Z6, T3, Zapamiętanie: Trudne, Czas rytuału: około kwadransa, dodatkowy koszt Duszy: 1), Przyzwanie Trupiego Łowcy (Z8, T5)

Mniejszy Grimuar Magnusa Almuda. Znany i popularny grimuar, pochodzący z terenów dzisiejszego Czarnoboru. Zawiera bardzo dokładne opisy miejscowych pogańskich rytuałów wraz z nagromadzonymi przez wieki komentarzami. W późniejszych wersjach na koniec książki przeniesiono te, związane z unicestwionymi już deviria.

Objętość: 38, ***Zawartość:*** Okultyzm (2, PT 4), Okultyzm - demony (+1, PT 3)

Rytuały: Krąg do spętania Jesiona (Z2, T6, S-7), Zaklinanie Wiciarza (Z3, T3, S+6), Zaklinanie Jesiona (Z4, T3, S+6), Przywołanie Wiciarza (Z5, T5), Przywołanie Czerwońca (Z5, T5), Przywołanie Puszczaków (Z6, T5, Zapamiętanie: Trudne, Czas rytuału: około kwadransa), Przywołanie Jesiona (Z8, T5), Przywołanie Liściaka (Z9, T3)

Mondo Gamus. Niewielka, ilustrowana rycinami tajemnicza książka w czarnej oprawie. Napisana w XIII wieku, egzemplarz pochodzi sprzed ponad stu lat. Tłumaczenie z matryjskiego na starodoryjski. W wielu miejscach zupełnie niezrozumiała, brakuje także drugiej połowy książki. Do dziś nie wiadomo, z jakich ksiąg została przepisana.

Objętość: 18, ***Zawartość:*** Okultyzm - demony (+1, PT 4), Okultyzm - Kusiciel (+2, PT2)

Rytuały: Przywołanie Biesów (Z3, T4, Zapamiętanie: Trudne, Czas rytuału: około kwadransa), Krąg do spętania Biesów (Z5, T5, S-5), Zaklinanie Biesów (Z8, T3, S+5), Sprowadzenie Asota, Czarnego Kozła. (Z13, T5), Zaklinanie Asota (Z13, T3, S+4)

El Ghar. Jeden z najrzetelniej opracowanych grimuarów, tłumaczący dokładnie istotę zawartych w nim czarów. Pochodzi sprzed dwustu lat, napisany wyśmienitym językiem przez mistrza Alvina Minoryjczyka.

Objętość: 30, ***Zawartość:*** Okultyzm (5, PT 5), Okultyzm - magiczne symbole (+2, PT6)

Rytuały: Święty symbol Balla (Z1, T2), Talizman bezpiecznych podróży (Z1, T3), Amulet miłosny (Z1, T3), Rytuał oczyszczenia (Z2, T1), Bariera Livonneya (Z3, T2), Przekleństwo Adisa, zesłanie choroby (Z3, T5), Przekleństwo Llarka, zesłanie plagi (Z4, T8), Zsyłanie koszmarów (Z5, T5)

Czerwona Księga. Jeden z najsławniejszych doryjskich grimuarów. Egzemplarze tej przeklętej księgi znajdowano nawet u niektórych rycerzy zakonnych walczących na Froncie Agaryjskim.

Objętość: 26, ***Zawartość:*** Okultyzm (3, PT 4), Okultyzm - magiczne symbole (+1, PT7)

Rytuały: Święty symbol Balla (Z1, T2), Talizman bezpiecznych podróży (Z2, T3), Amulet miłosny (Z2, T3), Rytuał oczyszczenia (Z3, T1),

Bariera Livonneya (Z3, T2), Przywołanie Morlacha (Z4, T5), Przywołanie Biesów (Z4, T4, Zapamiętanie: trudne, Czas rytuału: około kwadransa), Przywołanie Larmy (Z5, T5), Podwójny Krąg Srebra (Z7, T4), Przywołanie Klarvisa (Z8, T4), Zaklinanie Biesów (Z5, T3, S+2)

Księga z Bel Tar. Z całą pewnością księga ta została napisana w Valdorze. Tradycja przypisuje jej pochodzenie z Bel Tar - legendarnego miasta elfów, które Prorok ujrzał kiedyś we śnie. Przetłumaczona na starodoryjski. Kilka egzemplarzy Księgi z Bel Tar jest w rękach kartińskich duchownych.

Objętość: 23, *Zawartość:* Okultyzm (2, PT 3), Okultyzm - Valdor (+2, PT 1)

Rytuały: Drzewo Prawdy (Z2, T3), Przywołanie Latawca (Z2, T4, Zapamiętanie: trudne, Czas rytuału: około kwadransa), Zaklinanie Latawca (Z2, T2, S+4), Przywołanie Herolda (Z3, T4), Przywołanie Hasłoga (Z4, T6), Czarna Brama (Z5, T5), Błogosławieństwo puszczy (Z12, T7)

Hunna, Księga Magnetyzmu. Dzieło Nordyjczyków, powstałe jeszcze w czasach Proroka. Do dziś przetrwał tylko pierwszy z trzech woluminów, choć o pozostałych dwóch co pewien czas krążą opowieści, jakoby ktoś je odnalazł.

Objętość: 30, *Zawartość:* Okultyzm (2, PT 4), Okultyzm - symbole magiczne (+2, PT 2)

Rytuały: Święty symbol Balla (Z1, T2) Bariera Livonneya (Z1, T2), Przywołanie Sainitów (Z6, T6), Niewrażliwość na ogień (Z8, T7), Ulbo Ulb Anbar, wirujący krąg (Z10, T7), Podwójny Krąg Srebra (Z12, T4)

Srebrna Księga. Dzieło kilkunastu demonologów, którzy poświęcili większość lat swego życia na odnalezienie i zebranie rytuałów zabezpieczających przed demonami i wpływami demonicznych sił. Całość zredagował i przepisał w X wieku anonimowy mnich z Gordu. Ponad sto stron dużego formatu, zamknięte w skórzanej, okutej oprawie. Wiadomo o dwóch egzemplarzach Srebrnej Księgi. Jeden znajduje się w którymś z Gordyjskich klasztorów. Drugi - podobno - jest częścią prywatnych zbiorów Cesarza.

Objętość: 30, *Zawartość:* Okultyzm (2, PT 4), Okultyzm - symbole magiczne (+2, PT 6), Okultyzm - Demony (+2, PT 3), Wiedza o Gordzie (+1, PT 2)

Rytuały: Zaklinanie Trupiego Łowcy (Z4, T5, S+4), Krąg do spętania Trupiego Łowcy (Z5, T4, S-8), Zaklinanie Astariasa (Z5, T1, S+3), Zaklinanie Biesów (Z6, T4, S+3), Zaklinanie Zgiełka (Z6, T2, S+3), Zaklinanie Larmy (Z6, T2, S+3), Krąg do spętania Jesiona (Z7, T6, S-10), Zaklinanie Baracha (Z8, T2, S+4), Krąg do spętania Baracha (Z8, T6, S-10), Krąg do spętania Zgiełka (Z8, T6, S-10), Krąg do spętania Larmy (Z8, T7, S-10), Krąg do spętania Wiciarza (Z9, T5, S-10), Uświęcona Bariera (Z12, T8)

Allibus Mori e Fulbra (fragment Allibus Mori). Allibus Mori, zwana Księgą o Śmierci Duszy, to najbardziej wyklęty i jednocześnie najbardziej poszukiwany przez czarnoksiężników traktat magiczny. Napisany przez demony i dla demonów, zawiera najczarniejsza magię z dziedziny nekromancji, skrywa tajemnice demonów i ich tajnych sztuk. Opisy samego wyglądu książki znaleźć można w wielu grimuarach - podobno niewielki tomik oprawiony w czarna skórę z pieczęcią Kusiciela zapisany jest miniaturowymi znaczkami w języku deviria. Allibus Mori e Fulbra to jakoby fragment przeklętej księgi. Tomik odpowiada opisowi Allibus Mori, z wyjątkiem języka samego tekstu. E Fulbra przetłumaczony jest na starodoryjski.

Objętość: 20, *Zawartość:* Okultyzm (4, PT 7), Okultyzm - Valdor (+2, PT 4), Okultyzm - nekromancja (+4, PT 5)

Rytuały: Przywzwanie Nieśmiertelnego (Z3, T2), Kradzież duszy (Z6, T8), Krzyż Mruloka, ożywianie zwłok (Z9, T6)

Specjalna reguła: Aby zgłębić księgę do końca, trzeba przy jej czytaniu postępować zgodnie z bluźnierczymi wskazówkami. Bohater musi zdecydować, czy za cenę 3 punktów Duszy doczyta ją w ogóle do końca.

BESTIARIUSZ

Stosowanie Akcji szermierczych w walce z potworami:

Akcje: Kroki, Praca nóg, Unik, Odskok, Pchnięcie proste / Cięcie zwykłe, Pchnięcie ze zwodem / Cięcie z zamachu, Pchnięcie pozorne, Wypad, Wyprzedzenie działają normalnie.

Akcje: Ponowienie, Zbicie, Zasłona / Odbicie, Riposta - działają tylko w walce z istotami posługującymi się bronią.

W Chaotycznym starciu nie można stosować żadnych Akcji szermierczych.

Wyjaśnienie Atrybutów istot Bestiariusza:

4K20 / 5K20 w każdej turze walki. Niektóre istoty dysponują w każdej turze walki większą liczbą kości niż człowiek czy większość stworzeń.

Agresja. Przy spotkaniu z dzikim zwierzęciem (czy bestią) należy wpierw wykonać test Agresji, aby sprawdzić, czy w ogóle ma ono zamiar zaatakować. Wynik testu Agresji decyduje tylko o pierwszym momencie spotkania, zaś dalszy rozwój sytuacji zależy od tego, co bohaterowie postanowią i uczynią.

Chaotyczne starcie. W walce z niektórymi stworami nie stosuje się reguł walki opartych o Akcje szermiercze. W Chaotycznym starciu w każdej turze walczący z potworem wykonują dwa testy Fechtunku - pierwszy przesądza o uniku przed ciosami potwora, drugi zaś o trafieniu go.

Każdy z walczących rozdziela PT, podany w opisie Chaotycznego starcia z danym stworem, pomiędzy te dwa testy według własnego uznania, zwiększając bardziej swoje szanse bądź to w ofensywie, bądź w defensywie.

Większość stworów posiada dwa atrybuty PT Chaotycznego starcia: jeden dla walki z przeciwnikiem, na którym potwór skupił swój atak, oraz drugi dla walki w tym samym czasie z resztą przeciwników.

Cios łapą. Stwór może zadać Cios łapą tylko w Zwarciu, chyba, że w opisie zaznaczono inaczej.

Demoniczna rana. Wiele demonów zadaje rany, które jątrzą się i nie chcą goić. Najbliższej nocy ofiara musi wykonać test Wiary o PT 0. Jeśli go nie zda, otrzyma dodatkową karę +4 PT, spowodowaną przez magiczną chorobę. Zarażona postać musi wykonywać podobne testy co noc, dopóki test Wiary nie zostanie zdany - wtedy demoniczne działanie rany ustaje.

Groza. W przypadku niektórych, szczególnie przerażających istot, przy pierwszym spotkaniu z nimi postać musi wykonać test Przerażenia o PT podanym w nawiasie.

Odejście. Poświęcając turę walki demon może wrócić do otchłani - rozpłynąć się w powietrzu, wniknąć w szczelinę czy też zniknąć w ciemności

Odporność na zranienie. Aby istota demoniczna odczuła zadaną jej ranę, walczący musi zdać test Wiary o PT równym liczbie podanej w nawiasie.

Skok. Udany Skok pozwala zmienić dystans z Bliskiego lub Dalekiego na Zwarcie i umożliwić Ugryzienie.

Tratowanie. Bestia może wykonać Akcję Tratowania tylko raz - z dłuższego rozbiegu. Po jej wykonaniu rozpoczyna się normalna walka z uwzględnieniem dystansów. Udane Tratowanie oprócz zadanych ran powoduje Przewrócenie i skrócenie dystansu do Zwarcia.

Ugryzienie. Akcja może być wykonana tylko w Zwarciu, chyba, że w opisie zaznaczono inaczej. Po udanym Ugryzieniu bestia może trzymać ofiarę zębami i ponawiać automatycznie Ugryzienie zamiast swoich kolejnych Akcji. W tym czasie nie może wykonywać żadnych innych Akcji. Aby ofiara mogła się uwolnić, musi zadać stworowi przynajmniej Lekką ranę. Dopóki ofiara się nie uwolni, nie może zwiększyć dystansu.

Złapanie. Udane Złapanie pozwala zmienić dystans z Bliskiego na Zwarcie i umożliwić Ugryzienie lub Miażdżenie.

Bestiariusz Dominium

Deviria to wszystkie, inne od człowieka stworzenia, żyjące w Dominium. Są to istoty pozbawione duszy, pochodzące od bóstw Ciemności i stworzonych przez nie bestii i demonów. Mędrcy dzielą je według rozmaitych kategorii – ze względu na magiczną i złośliwą, piekielną naturę, na siłę i wrogość wobec człowieka, albo na pożyteczność i podatność na udomowienie. Każdy wie, co nazwać można **zwierzęciem**, a co jest już na tyle dzikie i niebezpieczne, albo magiczne, że zasługuje na miano bestii. Niektóre zwierzęta są z natury tak podatne na wpływ człowieka, że mogą stać się nawet jego towarzyszem, jak pies, albo niezbędnym źródłem pokarmu, jak bydło czy drób. Niektóre bestie, jak niedźwiedzie, choć trudne do ujarzmienia i nieraz śmiertelnie groźne, kierują się prostymi i naturalnymi instynktami, nie zaś nienawiścią do człowieka. Demonami określa się wszystko to, co nie do końca cielesne – rozmaite niematerialne, czasem niewidzialne istoty, lub takie, które potrafią zmieniać swoje kształty albo znikać wedle woli.

Ludzie wierzą, że niektóre gatunki dumnych, groźnych i dostojnych zwierząt, jak wilki, niedźwiedzie, dziki czy konie, a nawet orły i węże, mają swoich władców, **zwierzęcych królów**, którzy żyją głęboko w najstarszych i nietkniętych ludzką stopą lasach, albo w najbardziej niedostępnych górach. W dawnych czasach poganie czcili owych władców zwierząt jak bogów, i w istocie, od tych bestii Ciemności wywodzą swój ród całe gatunki. Owe potężne deviria potrafią wydawać na świat podobne do zwierząt potwory, obdarzone inteligencją i magią, a przy tym silniejsze i bardziej zwinne. Zarówno demoniczni władcy zwierząt, jak też rodzone przez nich bestie, przerastają swoimi rozmiarami typowego przedstawiciela gatunku, np. demoniczny wilk Mordog, widziany w starych lasach Beli Derin w Agarii, jest większy od konia. Bardańczycy opowiadają o potężnych niedźwiedziach, zwanych Bernami. W największych, najgęściej zaludnionych miastach krążą opowieści o olbrzymich, przypominających szczury potworach, kryjących się w kanałach, zaś w odległej Dorii powszechne są historie o Halat Hatam, ogromnym dziku, żyjącym w puszczy.

W Dominium występuje też wiele **potwornych gatunków**, które Ciemność stworzyła tylko na szkodę człowieka. Przyciąga je tętniące w ludzkim ciele życie. Prosto z piekła, jak można wnioskować, wypełzły piekielne psy - zarówno nękające Dorię ghasty, jak i wałęsające się przy agaryjskim froncie ghule. Na południowych rubieżach, pośród moczarów rozpleniły się potworności nazywane topielcami – humanoidalne lecz bezrozumne, wychudzone olbrzymy o błotnistej skórze, żerujące na wszystkim, co da się utopić.

Demoniczne pająki są zmorą zarówno północy, jak też Półwyspu Pazura i centrum Dominium. Kord sąsiaduje z pogańskimi krainami, gdzie powszechne są kulty olbrzymich pająków, wśród których cesarscy badacze wyróżniają wiele gatunków, w tym inteligentnych oraz obdarzonych magicznymi właściwościami. W cynazyjskich skałach drążą swoje gniazda podobne do pająków istoty gustujące w ludzkim mięsie, zaś w lasach całego Dominium natknąć się można na mroczniki, pająki zasnuwające okolicę ciemnością.

To wszystko jednak jest niczym w porównaniu z **istotami znanymi z imienia**, nie należącymi do żadnego gatunku, a opisywanymi przez legendy i opowieści mieszkańców danej krainy. Lokalne bóstwa, upiory, demony, bestie, potwory, czarownicy, wampiry - każda z tych maszkar kryje się w niedostępnych dla człowieka miejscach i co pewien czas daje o sobie znać. Wszyscy słyszeli o Wampirze z Grande, siejącym grozę co kilka lat, i tylko jesienią. Podobno, gdy tylko się na niego spojrzy, potwór ten przybiera postać drewnianej kukły. Stalowy Pająk, ssący krew stwór, ponoć żyje w kanałach pod ragadańskim Hillfolk, drążąc korytarze wprost pod domy mieszkańców. Niemal każde miasto, las czy góry ma swojego potwora, zaś miejscowi pouczają się nawzajem, co należy robić, by się odeń ustrzec. Czasem to tylko legendy i nic więcej. I niestety, nawet dziś zdarza się, że ludzie czczą w tajemnicy owe potwory i wznoszą im świątynie. Wiele z tych istot żyje obok ludzi już od wielu wieków, a czasem nawet tysiącleci i do dziś nie udało się nikomu wyjaśnić ich tajemnicy, czy też wytropić legowisk, unicestwić albo odegnać do piekieł.

Prawdziwą zmorą świata są **demony** wszelkiego rodzaju, począwszy od wszechobecnych eterycznych robaków, które wypełzły z piekielnych otchłani i mroku, by szeptać złe myśli i zasnuwać dusze cieniem, skończywszy zaś na potężnych **bóstwach**, które na całe szczęście rzadko i z trudem odwiedzają nasz świat. Nazwa "demon" dotyczy wszystkiego, co nie do końca cielesne. Rozmaite grimuary wprowadzają szczegółowe rozróżnienia – stąd sukuby, zmory, diabły, strzygi, licha czy duchy opiekuńcze. Jedne demony żyją w świecie ludzi niczym cielesne bestie, włócząc się tu i tam, kryjąc przed świętobliwymi mężami i nawiedzając nieszczęsne ofiary. Inne przebywają głęboko w piekielnych otchłaniach albo daleko w Valdorze i tylko wola czarownika i odpowiednie zaklęcia są w stanie sprowadzić je do Dominium. Wiele spośród nich jest niewidzialnych dla ludzkich oczu, przez co są dwakroć groźniejsze. Na temat demonów, ich natury, wzywania, czy kontrolowania napisano wiele grubych ksiąg, wszystkie zaś mówią, że nie ma wśród nich jedności. Demony są ze sobą skłócone, toczą wojny, zjadają się nawzajem, zaś słabsze boją się potężnych i często im służą. Można też wymienić demoniczne rasy, które na podobieństwo Dominium, posiadają swoje krainy i miasta – tyle, że pod ziemią. Bliskie demonicznej naturze jest też opisywane przez kościelnych mędrców bezkształtne zło, eteryczne fluidy, które zatruwają duszę i niczym choroba popychają ludzi w objęcia mroku.

Bezcielesne demony niewiele mogą zdziałać w świecie człowieka, dlatego za wszelką cenę szukają ciał, w których mogą zamieszkać. Jedne mogą kontrolować tylko zwierzęta, jak Krwawe Ogniki, które zmieniają zwierzę we wściekłego i agresywnego potwora. Inne, zwane lichami zajmują martwe ciała, które następnie w ohydny sposób ożywiają swoimi mocami. Opętanie przez demona wcale nie jest rzadkie nawet wśród żywych i świadomych ludzi. Czasem opętany zmienia się koszmarnie i zachowuje jak sam demon, albo bezwolna kukiełka potężnych mocy, kiedy indziej zaś tylko doświadczony egzorcysta może odkryć obecność złego – gdy demon jest chytry, albo też słaby jak w przypadku piekielnych pasożytów.

Są też **miejsca przeklęte**, ukryte legowiska prastarych demonów lub mocy bezkształtnych, gdzie żadne stworzenia nie powinny się zbliżać, nawet zwierzęce deviria, a już z pewnością ludzie. Odpychają one z daleka, spowite nienaturalnym cieniem – mroczne, bulgoczące sadzawki skryte w sercu puszczy, gęste mateczniki tonące we mgle, czarne grzęzawiska na krańcach ludzkiego świata. Uparty wędrowiec mija z każdym krokiem coraz bardziej zdeformowane rośliny, robaki wijące się po ziemi, zaś mrok gęstnieje i można poczuć chłód oraz śmiertelną pustkę. Zdarza się, że w takie miejsce trafi zagnana przez silniejszego drapieżnika zwierzyna, albo sam drapieżnik goniąc swą ofiarę. Gdy w końcu stamtąd wyjdzie, będzie już czymś innym. To co zwiemy Krwawymi Ognikami zaraża zwierzynę prawdopodobnie w takich właśnie miejscach. Jakaś zła siła rozpala rubinowy blask w ślepiach opętanej zwierzyny, niczym ogień szaleństwa, który można zauważyć tylko w ciemności. Jedno z takich miejsc leży podobno gdzieś w głębi vermerskich lasów nieopodal Drumont. Ludzie opowiadają, że kilka lat temu wilcza sfora zmieniła się w piekielne bestie, które zaczęły się żywić tylko ludzkim mięsem, a bydło zabijały jedynie dla okrutnej zabawy. Opętane zwierzę potrafi czasem udawać zupełnie zwykłe, by nagle ujawnić swoją demoniczną naturę. Nie zawsze jest to opętanie demonem, istnieją też pewne siły natury, prastare, eteryczne fluidy, które zarażają istoty w taki sposób, że te się deformują i zmieniają w agresywny pomiot zła. Rzadziej, ale jednak, dotyka to także ludzi. Opętane stworzenia są nienaturalnie wytrzymałe i agresywne, zabijają i kaleczą wszystko co znajdzie się w zasięgu ich wzroku, zachowują się zupełnie irracjonalnie. Nieraz przywleczona ze starych puszcz zaraza rozprzestrzenia się dalej poprzez zadrapania czy ugryzienia, tak że w końcu trzeba spalić całą wioskę do gołej ziemi, by zakończyć szaleństwo.

Oprócz wspomnianych miejsc, będących siedliskiem demonicznej zarazy, można trafić na **żywe miejsca**, przyjmujące postać niewielkich stawów czy porośniętych soczystą trawą pagórków, cudownie nęcące, wabiące do siebie ofiary po to, by odebrać życie lub by zaszczepić nieświadomej ofierze zarodek podobnego koszmarnego stworzenia. Gdy spocznie się w takim miejscu na dłużej, można w końcu poczuć, że wszelkie życie zostało tu przez coś wyssane. Takie miejsca mogą się poruszać, zaś w głębi skrywają obślizgłe istoty, podobne do ślimaków.

Do deviria zaliczyć trzeba również **valdorskie rasy**, podobne z pozoru do ludzi, inteligentne, posiadające kulturę i w zasadzie wszystko to, co posiada człowiek – oprócz duszy. Przeciętny mieszkaniec Dominium niewiele tak naprawdę o nich wie, a jedyne czym dysponuje to zbiór powszechnych przesądów i powtarzanych opowieści. Mało kto osobiście zawędrował w pobliże Agaryjskiego Frontu albo studiował rzetelne księgi na ten temat. Najzacieklejszymi wrogami ludzi są elfy, powołane do życia przez samego Kusiciela. Są wielokrotnie bardziej niebezpieczne od człowieka, niezwykle zwinne i szybkie – niczym obleczone w ciało upiory. Krasnoludy są potwornie wytrzymałe i nieustępliwe niczym skała. Potrzeba solidnej salwy, by takiego choćby przewrócić. Orki to prymitywny, półdziki lud, niezwykle dumny i aroganci. Niewiele istot walczy z równą im zaciekłością. Gobliny to w połowie zwierzęta, dzikie i wściekłe, potrafią jednak wstawać z czworaka i walczyć naśladując orków, którzy najczęściej są ich panami. Poza rasami Valdoru trzeba wymienić także te, które spotkać można w Dominium, choć rzadko, ponieważ zamieszkują głęboko pod ziemią, współdzieląc ukryte przed słońcem krainy wespół z demonami i wszelkimi potwornościami. Najliczniejsze spośród **podziemnych ras** są Miniony, demoniczne istoty, które drążą dla demonów i dla siebie podziemne miasta i piekielne korytarze, czasem tylko wychodząc na powierzchnię.

Wszystkie opisane wyżej deviria, kiedyś stworzone przez bóstwa Ciemności, wciąż się mnożą i wciąż zmieniają. Tak jak ludźmi rządzą święte i stałe prawa, nałożone przez Jedynego, tak deviria rządzone są

przez pozbawione mądrości ohydne prawa przetrwania i przystosowania, nazywane przez mędrców prawami ewolucji. Jedyne, co rządzi deviria to siła i zdolność przetrwania - stąd walczą one nawet między sobą i zabijają się nawzajem.

Istoty Ciemności

Największym wrogiem ludzi jest **Kusiciel**, mroczny bóg, strącony na ziemię przez Jedynego u zarania dziejów. Jest on jednym z wielu bogów - stwórzycieli pleniących się po świecie deviria, jedynym zaś spośród nich, który egzystuje tu, na ziemi. Nie zdarza się ludziom spotykać go bezpośrednio, mówi się nawet, że to niemożliwe, że natura Kusiciela jest inna niż natura tego świata i istnieje tu w niepojęty dla ludzi sposób. Działa poprzez demony - zarówno te, które sam zrodził, jak i służący mu pomiot, stworzony przez innych bogów Ciemności. Grimuary wymieniają setki imion najważniejszych demonów, kilka zaś wśród nich określają mianem piekielnych książąt, najpotężniejszych i służących Kusicielowi istot. Spowity nocą **Derdok**, **Ilmadech** o ciele węża, złośliwy **Kalduk**, potężny **Arawantaes**, **Lilki** - władca robaków, czy **Morgug** pchający ludzi do morderstw. Ich imion nie powinno się głośno wymawiać, bo można tym ściągnąć na siebie ich uwagę. Zły wpływ i mroczne podszepty owych książąt są w świecie wszechobecne, sami jednak z rzadka ukazują się ludziom. Krąży za to o nich niezliczona ilość legend i dotyczących ich zabobonów.

Potężnymi demonicznymi istotami są władcy zwierząt, jak król wilków **Mordog**, wielki dzik **Halat Hatam**, czy **Ognisty Byk**. Tak jak dwa pierwsze żyją na powierzchni ziemi, w głębi starych puszcz, tak Ognisty Byk należy do bóstw, które przyzwać można jedynie za pomocą magicznych rytuałów. Jego olbrzymia, opasła, pięcionożna postać pojawia się siedząc ze skrzyżowanymi nogami niczym człowiek. Także na magiczne wezwanie przybywa z głębi ziemi **Czerwony Robak**, któremu cześć oddają Miniony. Ta potężna istota drąży największe z tuneli i jam, jakie kryją się głęboko pod ziemią. Grimuary pełne są imion, rysunków demonów oraz dotyczących ich zaklęć i podań.

Zupełnie inną naturę posiadają demony zwane przez ludzi **Nieśmiertelnymi**. Dawniej, w zamierzchłych i starożytnych czasach byli oni niewolnikami najpotężniejszych bóstw Ciemności - służyli między innymi Kusicielowi. Gdy bóstwa zostały odcięte od świata przez Jedynego, a Kusiciel strącony na ziemię, Nieśmiertelni wydostali się na wolność. W oczach dzisiejszych ludzi zdają się dysponować niemal boskimi potęgami. Wędrują przez krainy Dominium i Valdoru, nieraz w ludzkiej postaci, i od wieków powoli odbudowują należną sobie potęgę. Nienawidzą swych dawnych władców, nienawidzą Kusiciela, ale nigdy też nie staną po stronie ludzi, nimi bowiem po prostu gardzą.

Wiele demonów potrafi bez udziału przyzywających czarów odwiedzać świat, albo przyobleczone od razu w ohydne ciało, albo szukając dopiero ofiary, by móc przybrać cielesną postać. Oprócz pojedynczych demonów istnieją także całe demoniczne rasy i plemiona, jak choćby krwiożerczy i dumni **Sainici**, niegdyś potężny lud żyjący u boku Rodian, dziś przeklęta rasa bezlitosnych demonów o ludzkich kształtach i potwornych głowach. Poznali oni sekret przestrzeni i potrafią w magiczny sposób łączyć korytarze swoich podziemnych miast z dowolnymi podziemiami, choćby i lochami w samej stolicy Kordu, bez względu na przestrzeń - byle tylko miejsce to było podatne na ich magię. Porywają nieszczęśników prosto do piekieł lub zabijają niczym rzeźnicy.

W wypadku niektórych demonów ich imię wystarczy, by sprowadzić je natychmiast w pobliże. Tyczy się to chociażby **Sarsasamasa**. Wystarczy powtórzyć to imię kilkakrotnie, a niechybnie w plecy wionie zimnem, co jest oznaką jego przybycia. Demon ten nie ustąpi nawet o krok tego, kto go przyzwał, trzymając się wciąż tuż za plecami, tak że czuć na szyi jego oddech. Jednak nikt z wyjątkiem właśnie przyzywającego nie jest w stanie go ujrzeć. Gdy biedak spojrzy w lustro, zobaczy w odbiciu za swoimi plecami przerażającą postać. Sarsasamas może w tym samym czasie dręczyć tylu ludzi, ilu zechce, czerpiąc przyjemność z ich niecnych uczynków i popychając do zbrodni, a opuści ich dopiero z czasem, gdy będą przestrzegali wyjątkowej czystości - znudzony przez to i zniechęcony.

Pożeracz Bólu to istota, która zjawia się tam, gdzie miały miejsce straszne zbrodnie. Krąży niewidzialna i towarzyszy ludziom, oczekując na jeszcze więcej zła, z którego czerpie swoją siłę. Gdy przybywa, jest słaby i pozbawiony mocy, jednak im więcej grzechu ludzie czynią, tym łatwiej demonowi popychać ich ku złu - podsuwając ciemne myśli i wyuzdane obrazy. Jeśli nie przepędzą go egzorcyzmy, a ludzie nie pozostaną czyści, zmienią się w końcu w żądnych krwi szaleńców, a potwór wtedy wreszcie się nasyci.

Gdy dawno temu Rodianie panowali nad światem, mroczne deviria zostały w większości zepchnięte pod ziemię. W ciągu długich eonów świat podziemny rozrósł się do rozmiarów dzisiejszego piekła. Gdy zaś święta rasa upadła, wiele z maszkar wypełzło na powierzchnię, jednak tam, w dole, w dalszym ciągu tłoczno jest od plugawych istot. Mimo wielkich kruejat Proroka to co kryło się głęboko w czeluściach piekieł, pozostało do dziś ukryte pod stopami mieszkańców Dominium. Obok niezliczonych demonów, bestii i przedziwnych stworzeń żyją tam również liczne rasy piekielne, przypominające w mniejszym lub większym stopniu człowieka. Jedne spotykane są tylko na niewielkim obszarze jakiejś krainy, inne częściej i w całym Dominium. Najliczniejsze z wszystkich są **Miniony**, które owe korytarze i podziemne miasta drążą. Poszczególne ludy prowadzą między sobą wojny, nienawidząc się wzajemnie. **Szaki** napadają na miasta **Plutawców**, na groty Szaków zaś olbrzymie **Gorgule**. A z nimi wszystkimi walczy człowiek.

Sami ludzie też często stają się pomiotem deviria - czy to sprzedający swą duszę czarownicy, czy to gnieżdżący w sobie demony niegodziwcy, albo opętani piekielną siłą nieszczęśnicy. Zdarza się, że demoniczna zaraza spada na całą okolicę, zmieniając ludzi w plugawe stwory. Kilka miesięcy temu, gdy zima skuła mrozem ziemie Matry, w jednej z wiosek przy południowej granicy wznowiono gusła, by pomóc sobie w trudnych chwilach. Wszyscy mieszkańcy zostali kolejno zarażeni eterycznym pasożytem i gdy w końcu wczesną wiosną przybyli do wsi pierwsi wędrowcy, zamiast ludzi ujrzeli chmarę zdeformowanych pokrak, wymachujących siekierami i zjadających się nawzajem.

Są i tacy, co na własne życzenie szukają sposobu, by zmienić się w potwora - czy to wampira, czy wilkołaka, albo też zapraszają do swego ciała demona, by ten przy okazji obdarzył ich niezwykłymi mocami. Zaś czarownice na sabatach obcują z pradawnymi bóstwami dla samej przyjemności. One też najlepiej poznały sztukę przygotowywania zwierząt tak, by zamieszkał w nich zawezwany demon.

Ilmadech, bóstwo, rogaty wąż. Gdy wędrując przez odludzia spotkasz na swej drodze samotną postać, która zaczepi cię lub zaciekawi jakimś słowem, zanim wdasz się w dyskusję lub co gorsza zawierzysz, upewnij się wpierw, że masz do czynienia z człowiekiem. Może się bowiem okazać, że spotkałeś Ilmadecha, węża z piekła rodem, jednego z demonicznych książąt Kusiciela, który przybrał postać człowieka.

Ilmadech w swej prawdziwej postaci jest wielkim wężem o rogatej głowie, przypominającej ludzką - często można taki wizerunek ujrzeć na kościelnych rzeźbach, przedstawiających demony kłamstwa. Czart ten jest niezwykle inteligentny, zna wszystkie ludzkie języki, jest przy tym bezgranicznie zły i przebiegły. Jest mistrzem kłamstw i potrafi zwieść niemal każdego. Zaczepia samotnych podróżnych lub niewielkie grupki wędrowców i wdając się w zwykłe niby pogaduszki, rozpoczyna piekielną grę, w której stawką może być nawet dusza. Już po chwili potrafi wydobyć mroczny sekret lub skrywaną słabość, by użyć tego po chwili w niecnych celach. Człowieka o przeciętnej moralności szybko skusi do złego, niby jak mędrzec albo świętobliwy pustelnik podpowiadając rozwiązania na trawiące go problemy. W gorliwym słudze Jedynego potrafi zasiać ziarno zwątpienia. Gdy mu się nie uda, przybiera na powrót postać węża i zaczyna szydzić, drwić i złorzeczyć.

Demon jest zupełnie niematerialny, nie może nikomu uczynić fizycznej krzywdy, ale i jego nie sposób zranić. Przepędzić może go tylko modlitwa. Gdy uda mu się omamić czyjś umysł, jawi się wtedy jako nieznana, lecz wzbudzająca zaufanie postać - wąż nawet nad tym nie panuje, a sam przybrany wygląd powstaje w głowie zauroczonej ofiary. Gdy tylko dotknie się zjawy i odkryje jej bezcielesność, iluzja pryska.

W każdej chwili wąż może wpełznąć prosto pod ziemię, i tak samo się pojawić.

Współczynniki: Groza, tylko w postaci węża (1), Agresja (0), Moc (3.3), Wytrzymałość (nie da się zranić)

Magiczne zdolności: Odejście

Licha, chodzące trupy. Jednym z najgorszych koszmarów jest ożywiony trup, który porusza się dzięki pętającym go piekielnym mocom. W grimuarach owe demony i ciemne moce nazywane są lichem i opisywane jako macki samego piekła. Wchodzą w martwe ciała, czasem zaś nawet w umierających lub chorych, szczególnie gdy nieszczęśnik za życia popełnił wielką zbrodnię. Ożywione ciało zaczyna się straszliwie deformować, pokrywać skrzepami, guzami i ciemnymi plamami, tak, że po chwili wygląda jak sam demon. Zmieniają się rysy twarzy, kości czaszki wydłużają się jakby wypychane na zewnątrz i twarz ożywionego trupa przybiera grymas ogromnej złośliwości i nienawiści. Moc demona potrafi unieść ruszające się i deformujące zwłoki w powietrze, jakby targane przez silny wiatr. Mimo nadludzkiej siły, która wypływa bardziej z mocy demona niż z siły mięśni, animowane zwłoki mają problemy z chodzeniem i używaniem przedmiotów. Ciało porusza się groteskowo, urywanymi, nagłymi, jakby niekontrolowanymi nieskoordynowanymi ruchami. Wygląda to tak, jakby coś raczej unosiło trupa, niż on sam naprawdę chodził. Nogi prawie bezwładnie ciągną się po ziemi, albo udają kroki - szerokie, pajęcze, niemal w powietrzu. Czasem pomaga sobie siłami magnetyzmu, by unosić przedmioty albo otwierać i zamykać drzwi.

Demon nie może cały czas animować ciała, więc często pada ono bez ruchu - jak kukła, której obcięto sznurki. Lepiej jednak nie podchodzić nawet wtedy, bo w każdej chwili może się ożywić. Atakować potrafi nagle i błyskawicznie - dusząc, rzucając o ściany, używając przedmiotów, a nawet pięści. Ale przede wszystkim próbuje złamać duszę, a nie tylko zabić. Licha są bardzo złe, niczym esencja z samego dna piekła. To przerażające widowisko – profanacja, bluźnierstwo i bezczeszczenie może złamać nawet najtwardszych wiernych.

Czasem opętane demonem ciała wpadają w apatię, chwieją się jakby nieobecne i lepiej ich nie budzić. Wodzą przy tym martwymi oczami, jakby śledząc ruchy wokół siebie. Nigdy nie wiadomo, kiedy wszystko zacznie się od nowa – nagle i bez zapowiedzi. Licho potrafi też wychodzić z opętanego ciała kiedy zechce i krążyć jako bezcielesny duch, a nawet próbować kogoś opętać. Jeśli przejęty przez piekielne siły trup kogoś zadrapie lub ugryzie, może sprowadzić śmiertelną chorobę, po której nieszczęśnik powstanie jako kolejne demoniczne zwłoki.

Demona można przepędzić jedynie z pomocą egzorcyzmów, za to przejęte przez niego ciało, jeśli tylko kto da radę, da się porąbać na kawałki, by nie stanowiło zagrożenia. Demon sam opuści nieprzydatne już truchło, ale dopiero gdy zechce.

Współczynniki: Groza (4), Agresja (10), Moc (16), Zręczn. (6), Spryt (4) Spostrz. (8), Bud. (30), Wytrw. (16), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie, Fecht. (14)

Walka: Cios (1, Obrażenia lekkie), Złapanie (2), Ugryzienie, (-3, Obrażenia lekkie), Unik (-2), Licha nie muszą wykonywać żadnych Akcji obronnych

Magiczne zdolności: Demoniczna rana

Zarażenie: Rana zadana przez Ugryzienie oznacza, że ofiara mogła zostać skażona Trupią zarazą. Aby uchronić się przed tym, trzeba zdać test Odpierania magii o PT 2.

Trupia zaraza: W ciągu najbliższej nocy chory musi wykonać test Odpierania magii. Jeśli go nie zda, zostaje opętany przez moce Ciemności i zachowuje się w podobny sposób jak Licho. Działanie choroby ustaje wraz z nadejściem świtu. Każdej kolejnej nocy należy zwiększyć PT o +1 i powtórzyć test. Choroba zniknie, gdy którejś nocy test wreszcie wyjdzie.

Eteryczne larwy. Wielu czarowników utrzymuje, że ludzkie myśli, emocje i uczucia nie zamykają się tylko w obrębie umysłu, ale opuszczają go i unoszą się w eterze, widzialne nawet dla niektórych demonów. Myślowe fluidy działają dalej już bez udziału tego, od kogo wyszły. Powstają z nich czasem poprzez zmieszanie z bezpostaciowymi siłami magicznymi albo demonicznym planktonem istoty, nazywane przez czarowników larwami – najsłabsze z wszystkich demonów, o ile można by już tak je nazwać. Niewidzialne, pozbawione mocy, unoszą się niczym jakieś robaki, czasem zaś przyklejają się do wybranego człowieka i wnikają w jego duszę. Jednak, gdy z jakichś powodów zaczną lgnąć szczególnie mocno do jednej osoby, może się od nich zakłębić i wtedy nie da się tego nie odczuć. Zależnie od natury tych larw, charakter czy nastrój człowieka może się zacząć zmieniać. Czasem też rodzą się znacznie silniejsze larwy, bliższe już demonom – na przykład z wyjątkowo intensywnego uczucia, wyzwolonego przez człowieka o niezwykłym duchu. Czarownicy mogą poprzez swoją nienawiść tworzyć groźne larwy, które płyną wprost do ofiary, by zatruwać jej ducha. Aby przepędzić eteryczną larwę, najczęściej wystarczy niezachwiana wola albo gorąca modlitwa. Jednak większość ludzi nie zdaje sobie nawet sprawy z ich istnienia.

Magiczne zdolności: Każda larwa astralna, która przylgnie do ofiary obniża Współczynniki Wiarygodność i Spryt o 1. Pasożyty opuszczają ofiarę przy najbliższym świcie.

Miniony, podziemna rasa. Najliczniejszą, dwunożną rasą piekielną są Miniony, zwane też Podziemnym Ludem. To niewielkich rozmiarów (wzrostu dziecka) człekokształtne istoty, od niepamiętnych czasów drążące tunele i wznoszące podziemne miasta, zarówno dla siebie jak i dla demonów. Wydobywają także kruszce oraz pracują w podziemnych kuźniach i faktoriach. Są rasą służalczą, na różnych obszarach zniewoloną przez żyjące tam demony i bestie.

Miniony są niezbyt inteligentne ani też odważne, za to wytrzymałe i zręczne. Oprócz ciężkiej pracy wykonują także proste misje dla swoich władców, rzadko jednak wychodzą na światło dzienne. Można się na nie natknąć w jaskiniach, grotach, czy miejskich kanałach i lochach. Czasami też można dojrzeć, jak Minion przemyka między kolumnami we wnętrzach starych i spowitych mrokiem kościołów lub zamków. Zdarza się, że jakieś plemię Minionów obdarzone zostanie magiczną mocą przez demona, któremu służą.

Wydają odgłosy jak zwierzęta, posługują się językiem przypominającym ludzki. Są złe i złośliwe, zupełnie opanowane przez Ciemność. Ich skóra ma ciemno-czerwonawą barwę, ręce mają zakończone pazurami. Oczy żółte. Noszą barbarzyńskie stroje - czasem tylko przepaski biodrowe, a czasem prymitywne pancerze albo skóry. Walczą długimi nożami z kamienia lub brązu. Widzą w ciemności. Każde plemię, bez względu na to, komu służy, oddaje cześć swemu bóstwu – Czerwonemu Robakowi z głębi ziemi.

Choć trudno dać temu wiarę, krążą plotki o ludziach, którzy utrzymują z nimi kontakty. Ponoć są tacy, co z nimi handlują albo zawierają pakty, by skorzystać z ich pomocy w swoich niecnych intrygach. Czasem istoty te nazywa się Chichotami.

Współczynniki: Agresja (5), Moc (12), Zręczn. (12), Spryt (6) Spostrz. (13), Bud. (10), Wytrw. (8), Fecht. (10)

Walka: Cios długim sztyletem (1, Obrażenia lekkie), Kroki (4), Praca nóg (3), Unik (3), Odskok (8)

Szaki, podziemna rasa. Śmiałkowie, którzy zapuszczają się czasem głębiej pod ziemię, badając liczne, prowadzące do piekieł korytarze, na odgłos ujadającego, jakby psiego nawoływania uciekają ile sił w nogach albo zbijają się w ciasną grupkę, dobywając broni i modląc się o ocalenie. Podobnym do psiego językiem posługują się bowiem Szaki, małe, czarno czerwone poczwary, niezwykle agresywne i zajadłe.

Atakują stadami, jak wilki. Walczą długimi nożami z brązu, mają ostre kły i pazury. Noszą też fragmentaryczne pancerze.

Miniony budują im pod ziemią miasta, do których prowadzą kręte tunele drążone w posadzkach niczym studnie. Tam, na ich końcu gnieżdżą się we wielkich grotach usianych jak ul wykutymi w ścianach niszami, gdzie każdy ma swoje legowisko, w którym zbiera łupy i złowione pożywienie. Cała jaskinia zasłana jest obgryzionymi do czysta kośćmi i resztkami dobytku porwanych ofiar.

Czasem, gdy zacznie im doskwierać głód, wychodzą pod osłoną nocy na powierzchnię i polują na ludzi. Boją się ognia i światła.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (18), Moc (8), Zręczn. (16), Spryt (6) Spostrz. (8), Bud. (10), Wytrw. (8), Fecht. (11)

Walka: Cios szablą (1, Obrażenia lekkie), Kroki (3), Praca nóg (1), Unik (2), Odskok (7)

Gorgule, podziemna rasa. Gorgule rzadziej niż Miniony czy Szaki opuszczają czeluście piekieł, jednak zdarza się, że podczas zwiedzania dawno nie używanej odnogi piwnic, człowiek natknie się na przyczajonego w kącie olbrzyma, który żywi się jego zapasami. Ludzie często korzystają ze starych i rozległych podziemi, jakie rozciągają się pod całym Dominium, przerabiają je na piwnice, odgradzając od niezbadanych tuneli murem albo mocnymi kratami. Jednak kraty nie stanowią wielkiej przeszkody dla Gorgula, który jednym ruchem potrafi rozerwać człowieka na pół. Dwumetrowe cielsko o potwornych mięśniach i szaro błękitnej skórze ma jeden słaby punkt - szczątkową inteligencję. Niewielka głowa i małe, bezrozumne oczy nie kryją ani złośliwości ani chytrości, a jedynie proste instynkty - zabić i zjeść wszystko, co się rusza. Jedzą wszystko, nie pogardzą też człowiekiem. Ciało obgryzą do gołej kości, a na końcu wyssą z każdej szpik.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (10), Moc (10), Zręczn. (8), Spryt (8) Spostrz. (15), Bud. (24), Wytrw. (16), Fecht. (14), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: Cios (3, Obrażenia lekkie), Złapanie (3), Miażdżenie (rana Ciężka), Unik (-2), Odskok (2)

Miażdżenie. Wymaga wcześniejszego Złapania, w każdej turze walki zadaje ranę Ciężką. Aby się uwolnić, trzeba zadać gorgulowi przynajmniej ranę Lekką lub zamiast wykonywania Akcji zdać w turze walki test Atletyki o PT 8. W czasie, gdy demon trzyma ofiarę, traci jedną kość w turze walki i wszystkie jego Akcje zmniejszone są o 3. Ofiara unieruchomiona przez gorgula otrzymuje na ten czas +4 PT do wszystkich testów.

Plutawce, podziemne demony. Gdy z wylotu tunelu lub studni dobiega osobliwy fetor, jakby gnijących grzybów, może to znaczyć, że głęboko w ciemności kryją się Plutawce. Wysokie, chude i upiorne stwory o fosforyzującej, szaro zielonej barwie, które żywią się strachem, bólem i nienawiścią. Miniony wznoszą im miasta, drążone i lepione wysoko pod sufitami ogromnych grot. Z ich okien sączy się w mrok blada, zielonkawa łuna, która wydobywa się z lepionych przez demony z własnej wydzieliny kul. Blask ten potrafi ścinać chłodem i niemal paraliżować, podobnie jak trupia poświata, jaką emanują ciała Plutawców.

Poruszają się niezwykle wolno, jednak są tylko w połowie cielesne i potrafią przeciskać się przez najmniejsze szpary. Nie czynią najmniejszego hałasu, czy to walcząc czy poruszając się. Dotyk demona odbiera witalność, ale jeśli tylko mający z nimi do czynienia nieszczęśnik potrafi się jeszcze poruszać i nie został sparaliżowany, plugastwa te nie będą dla niego trudnym przeciwnikiem. Nawet niezbyt silny cios jest w stanie przepołowić demona, choć kule uczynią mu niewiele szkody.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (12), Moc (16), Zręczn. (14), Spryt (14) Spostrz. (12), Bud. (4), Wytrw. (6), Fecht. (10)

Walka: Dotyk Pustki (3, dystans Bliski lub Zwarcie), Kroki (0), Praca nóg (0), Unik (0), Odskok (4)

Magiczne zdolności: Emanacja Pustki (Moc 16), Odporność na zranienie (0)

Emanacja Pustki. Każdy przeciwnik w każdej turze wykonuje test Wiary / Woli Magicznej o PT 0. Jeśli nie zda testu, otrzymuje 1 punkt Zmęczenia. Emanacja Pustki działa do dystansu Dalekiego..

Dotyk Pustki. Trafiony musi wykonać test Wiary o PT 3. Jeśli go nie zda, otrzymuje 3 punkty Zmęczenia.

Atrybuty innych, wymienionych istot Ciemności:

Sainita

Współczynniki: Groza (4), Agresja (17), Moc (17), Zręczn. (12), Spryt (17) Spostrz. (18), Bud. (14), Wytrw. (14), Fecht. (15), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: Demoniczna Hipnoza, Cios szponami (5, rana Lekka), Potężny cios (0, rana Ciężka), Kroki (2), Praca nóg (1), Unik (3), Odskok (8)

Magiczne zdolności: Demoniczna rana, Odejście

Demoniczna Hipnoza. Sainita wybiera jednego przeciwnika jako cel Demonicznej Hipnozy. Ofiara ma prawo do testu Odpierania magii o PT 4. Ofiara otrzymuje +1 PT do wszystkich testów czynności wbrew woli demona, także do walki. Otrzymane przez Demoniczną Hipnozę kary kumulują się.

Demony służalcze

Deviria żyją dosłownie wszędzie – w każdej krainie Dominium i Valdoru jest ich całe mnóstwo, czy to zwierząt, czy bestii, czy demonów. Jednak z pewnością najwięcej jest ich w otchłani, głęboko pod ziemią. Od wieków magowie sporządzają opisy podziemnego świata i zamieszkujących go istot, a także sposoby na ich przyzywanie. Demony żyjące w głębokich czeluściach są szczególnie dziwne i ohydne, jednak niektóre z nich mają dla czarowników wyjątkowo przydatne cechy, z których czasem korzystają. Mówi się, że czarownik potrafi rozpętać burzę, sprowadzić na okolicę gęsty mrok, podpalać domy samym spojrzeniem albo unosić się w powietrzu. To prawda, choć nie do końca. Nie są to bowiem zdolności czarodzieja, a demonów, które ten przyzywa. Oto zebrane z różnych grimuarów przykłady Demonów Służalczych, przyzywanych przez czarowników tylko dla ich mocy i zdolności.

Astarias, Czerwony Pies. Ten demon zjawia się w pobliżu rytualnego znaku, z miejsca węsząc i warcząc. Ma postać wielkiego i opasłego psa. Jest przyzywany do obrony lub jako bojowa bestia. Silni czarownicy potrafią wydawać piekielnemu psu rozkazy, by ten bronił ich, polował dla nich i zdobywał żywność. Astarias potrafi udawać zwykłego psa i zmieniać postać, jednak zawsze pozostaje jakimś rodzajem psa. Efektem ubocznym przyzwania Astariasa jest morowa zaraza, która dotyka okoliczne ziemie – nienaturalna choroba odbierająca siły i pokrywająca ciało wrzodami. Nie dotyka czarownika, ani ludzi o silnym duchu.

Astarias posługuje się jednym z języków deviria – językiem psów, za to rozumie wiele innych, w tym dawną mowę ludzi, czyli starodoryjski. Walczy podobnie jak każdy pies – powala, gryzie i drapie, zaś jego kły są jadowite.

Aby powrócił do piekielnych otchłani, nie potrzeba żadnego rytuału – wystarczy, że mag go odprawi, by ten uwolniony rzucił się do biegu i zniknął w oddali, szukając sobie tylko znanych dróg do podziemnego świata. Jeśli zaś mag będzie go trzymał przy sobie zbyt długo, demoniczny pies zacznie się niecierpliwić i wyrywać – spróbuje się uwolnić, i jak się da, zaatakować czarownika. Uwolniony z woli czarownika nie zrobi mu jednak krzywdy.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (14), Posłuch (14), Moc (13), Zręczn. (15), Spryt (3) Spostrz. (17), Bud. (17), Wytrw. (14), Fecht. (12)

Walka: Ugryzienie (3, Obrażenia lekkie), Skok (3), Przewrócenie (2), Kroki (3), Praca nóg (3), Unik (2), Odskok (1)

Magiczne zdolności: Demoniczna rana, Odejście, Odporność na zranienie (0)

Morowa zaraza Astariasa. Każdy, kto znajduje się w promieniu stu metrów od Astariasa musi wykonać rzut K20. Jeśli wypadnie 20 – musi wykonać test Wiary o PT 0. Jeśli go nie zda, zachoruje na Morową zarazę: każdego dnia wykonuje rzut K20 i o tyle obniżone są tego dnia jego Współczynniki. Choroba mija, gdy na rzucie K20 wypadnie 1.

Jad. Ugryzienie Astariasa powoduje zatrucie jadem. Ofiara wykonuje test Wytrwałości o PT 5. Jeśli go nie zda, otrzymuje karę PT równą Punktom Porażki w tym teście. Z każdą kolejną godziną PT maleje o 1.

Barach. Stwór o gałęziach zamiast rąk, potrafi sprowadzać deszcze, rozpętywać burze i rozkazywać wiatrom. Wezwany z pomocą rytuału przybywa na około godzinę, zjawiając się w magicznym kręgu i nie opuści go w żaden sposób aż do odejścia. Gdy czarownik wyda mu rozkaz, demon spróbuje użyć swych zdolności zgodnie z wolą maga, choć nie są one ani niezawodne, ani nieograniczone. Bez względu na to, czy uda mu się spełnić życzenie, czy nie – jego postać rozmywa się i znika. Aby zatrzymać go w kręgu na dłużej, mag musi wytężyć swoje moce. Rozgniewany Barach zaatakuje przeciwnika z pomocą wiatrów, deszczu, a nawet piorunów.

Demon mówi dziwnym językiem deviria, ale rozumie każdą inną mowę, nawet język niewypowiedzianych myśli. Rozzłoszczony Barach, jeśli tylko przełamie magiczne więzy, zaatakować może wichrami, lub jakkolwiek inaczej za pomocą pogody, a także ohydnym krzykiem.

Współczynniki: Groza (2), Agresja (6), Posłuch (10), Moc (15), Zręczn. (5), Spryt (13) Spostrz. (10), Bud. (11), Wytrw. (12)

Walka: Rozzłoszczony Barach atakuje tylko za pomocą czarów.

Podtrzymywanie obecności Baracha: Po każdej próbie czaru, aby demon nie odszedł, mag musi go zatrzymać kosztem 2 punktów Zmęczenia.

Czary Baracha: Działają na odległość do kilkunastu kilometrów, pod warunkiem, że demon widzi cel – miasto, wieś itp. Efekt czarów nie powoduje zniszczeń ani śmierci, tylko uciążliwość dla mieszkańców.

Piorun. Piorun (Moc 15) zadaje ofierze ranę Lekką.

Magiczne zdolności: Odejście, Odporność na zranienie (10)

Barheon. Ten upiór przybiera postać starego rycerza o gnijącym ciele, odzianego w pordzewiałą zbroję. Czarnoksiężnicy przyzywają go dla jego mądrości i wiedzy. Podczas rytuału przyzwania Barheon zjawia się zawsze w niewidoczny sposób, w miejscu, gdzie nikt akurat nie spogląda, siedząc tam jakby od wielu godzin niczym zmęczony wędrowiec. Czarodzieje biorący udział w rytuale siadają często w taki sposób, aby spoglądać w jedną stronę i tym samym ułatwiają Barheonowi przybycie – pojawi się wtedy tuż za ich plecami. Demon może zniknąć w każdej chwili, gdy tylko spuści się go z oka.

Przy spotkaniu z Barheonem trzeba uważać, by się doń zbytnio nie zbliżać, można się bowiem nabawić okropnej choroby. Upiór potrafi posługiwać się ludzkim językiem – starodoryjskim. Nie zawsze zechce odpowiedzieć na pytanie – szczególnie trudno wydrzeć od niego sekrety dotyczące deviria. Nadzwyczaj wyczerpująco odpowie na pytania dotyczące historii.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (2), Posłuch (12), Moc (15), Pancerz (Pokrycie 17, Redukcja 1), Zręczn. (12), Spryt (20) Spostrz. (11), Bud. (15), Wytrw. (18), Fecht. (16), Historia (10), inne Umiejętności związane z wiedzą na poziomie od 4 do 6

Walka: Cios mieczem (1, rana Lekka), Cios z zamachu (-5, rana Ciężka), Zasłona (4), Kroki (0), Praca nóg (-1), Unik (1)

Zaraza Barheona. Każdy, kto zbliży się do demona na odległość metra, musi wykonać test Wiary / Woli Magicznej o PT 0. Jeśli go nie zda, zapadnie na magiczną chorobę: każdej nocy musi wykonać test Wiary o PT 0. Jeśli go nie zda, otrzymuje karę +1K6 PT na cała dobę. Choroba mija, gdy test Wiary zostanie w końcu zdany.

Magiczne zdolności: Demoniczna rana, Odejście, Odporność na zranienie (10)

Biesy. Te czarne, skrzydlate humanoidy są sługami Kusiciela. Dzikie, agresywne i przesiąknięte złem, zjawiają się wszędzie, gdzie tylko wyczują zapach bezbronnego człowieka. Uwielbiają znęcać się nad wszystkim co żywe. Przebywanie na powierzchni sprawia im trudności, więc najczęściej trzymają się głębokich czeluści. Ich oczy są całkowicie pozbawione białek i są wrażliwe na światło.

Gdy czarnoksiężnik wezwie je, wypełzają zewsząd z ciemności albo ze szczelin w ziemi. Mimo emanującego z biesów zła i złośliwości, wprawny mag może się z nimi układać, by w zamian za jakąś przysługę lub ofiarę zyskać ich pomoc. Mogą napastować wskazaną ofiarę, porwać ją albo pomóc czarownikowi dokonywać "cudów" – unieść go w powietrze, zaprowadzić w ukryte pod ziemią tajemnicze miejsca itp.

Gdy biesy opadną swą ofiarę, potrafią w mig rozszarpać ją pazurami i ostrymi jak igły kłami. Czasem posługują się piekielną bronią (szable, piki, sieci i maczugi), która zjawia się w ich łapach na zawołanie. Potrafią posługiwać się wieloma ludzkimi językami, ponieważ częściej niż inne demony opuszczają otchłanie i zapuszczają się w dziedziny człowieka. Jeśli zostaną wezwane przez czarownika, rozchodzą się i znikają o świcie.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (9), Posłuch (4), Moc (13), Zręczn. (14), Spryt (13) Spostrz. (14), Bud. (13), Wytrw. (16), Fecht. (14)

Przyzwanie: Mag nie ma wpływu na ilość przyzwanych Biesów. Przybywa ich 1K6.

Walka: Ugryzienie (4, rana Lekka), Cios łapą (1, rana Lekka) / Cios mieczem (2, rana Lekka) / Cios piką (2, rana Lekka), Skok (3), Zasłona (4), Kroki (2), Praca nóg (1), Unik (3), Odskok (9)

Magiczne zdolności: Odejście, Demoniczna rana

Cyklop. Ten demon przyjmuje postać kolumny pokrytej ohydnymi rzeźbami i trudno dostrzec w nim jakiekolwiek oznaki życia. Zawe-

zwany, formuje się powoli z ziemi oraz ze smugi dymu wydobywającej się z magicznego znaku. Jego obecność odstrasza zwierzęta, za to zwabia ludzi, działając w subtelny sposób na ich dusze. Przywabione ofiary nawet nie zdają sobie sprawy z działającej magii, zda się im, że z jakiegoś zupełnie naturalnego powodu schodzą ze swojej drogi, zapuszczając się w pobliże demona. Podejrzany dźwięk, może intrygujący trop sprawi, że człowiek podąży w odpowiednim kierunku. Cyklopa nie trzeba przekonywać ani zmuszać do służenia, działanie jego aury jest automatyczne – przywabi każdego, kto znajdzie się w pobliżu, a im mniejsza odległość dzieli ofiarę od demona, tym silniejszy jest zew. Posługuje się rzadkim językiem deviria, językiem kształtów - formowanych zarówno na swojej powierzchni jako płaskorzeźby, jak i dzięki smugom dymu.

Współczynniki: Agresja (0), Posłuch (18), Moc (13), Pancerz (Pokrycie 20, Redukcja 1), Zręczn. (-), Spryt (10) Spostrz. (4), Bud. (25), Wytrw. (20)

Magiczne zdolności: Odejście, Odporność na zranienie (10)

Zwabienie: Każdy człowiek w promieniu kilometra musi wykonać test Odpierania magii o PT 0 w odległości kilometra, PT 1 przy 500 metrach, PT 3 przy 200, PT 5 przy 100, PT 7 przy kilkudziesięciu. Jeśli go nie zda, nieświadomie postanowi zapuścić się w pobliże demona.

Czarne Lęki. Tak nazywane są w grimuarach Demoniczne kruki. Posłuszne magicznemu wezwaniu wylatują z gardła czarownika, nieznacznie je przy tym raniąc. Ich moc sprawia, że wszystkie istoty w pobliżu zostają przytłoczone przez magiczny lęk. Jego źródła nie sposób ustalić i każdy, kto odczuł to działanie znajdzie inne wytłumaczenie dla drążącego wnętrzności strachu. Czarownik, ani ci, których uzna za przyjaciół, nie odczuwają tego działania – dotyka ono tylko istot (zarówno deviria jak i ludzi), których kruki uznają za wrogów lub za zagrożenie.

Oprócz rozsiewania fluidu lęku, towarzyszy im także obejmujące okolicę nienaturalne ciepło, zdolne w zimie stopić śnieg na znacznym obszarze. Czarne Lęki po zatoczeniu kilku kręgów na niebie przysiadają gdzie się da, na gałęziach drzew czy dachach budynków i czekają. Potrafią posługiwać się tylko jednym z języków deviria – językiem kruków, nie rozumieją zaś w ogóle ludzkiej mowy. O świcie rozpływają się jak dym lub odlatują w dal i znikają z oczu.

Współczynniki: Agresja (3), Posłuch (5), Moc (8), Zręczn. (15), Spryt (5) Spostrz. (13), Bud. (4), Wytrw. (13)

Przybycie: Mag otrzymuje Draśnięcie.

Magiczny lęk: Każdy, kto przebywa w promieniu 1 kilometra od Demonicznych kruków musi wykonać test Lęku o PT 4.

Czerwoniec. Demon o ludzkiej postaci i głowie świni, piekielny skryba. Jest częstym gościem u czarowników, którzy znają sekret jego przyzwania. Potrafi w jedną noc przepisać grubą księgę. Wiele ze słynnych egzemplarzy magicznych grimuarów zostało spisanych ręką tego demona. Najtrudniejsze symbole skopiuje z całkowitą dokładnością.

Gdy mag przyzwie go do siebie, Czerwoniec formuje się powoli ze smugi dymu wypływającej ze środka znaku. Pozostanie aż do świtu wykonując polecenia czarownika, jednak tylko w dziedzinie przepisywania ksiąg lub spisywania dyktowanych tekstów. Chrząka przy tym i w ohydny sposób pokwikuje – to jest język, którym się posługuje, jeden z niezliczonych języków deviria. Gdy tylko nadchodzi świt, Czerwoniec znika w ostatnich skrawkach zmroku lub jakiejś szczelinie, a efekty swej pracy pozostawia starannie ułożone.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (3), Posłuch (18), Moc (10), Zręczn. (10), Spryt (19) Spostrz. (18), Bud. (11), Wytrw. (10)

Walka: Demon w ogóle nie podejmuje walki.

Druggi. Druggi, zwany też Piekielnym Kowalem, to demon o ciele kaleki i długim ruchliwym nosie. Przyzwany, pojawia się w pobliżu znaku, ciągnąc za sobą kalekie nogi i powykręcane ręce. Może wykuć dla maga przedmiot dokładnie według przepisu i wskazówek. Sam nie wykona zaklętych artefaktów, a jedynie może takie odtworzyć, jeśli czarownik zna tajemnicę ich tworzenia i zaklinania.

Aby demon wykonał przysługę trzeba mu zapłacić 4 starodoryjskie sztuki złota, inaczej natychmiast odejdzie. Jeśli ujrzy przygotowaną zapłatę, wysłucha polecenia, po czym odejdzie lub zniknie, wracając do swej pracowni położonej w podziemnej otchłani. Zjawi się dopiero, gdy rzecz będzie gotowa, oczekując zapłaty. Druggi potrafi mówić ludzkimi językami, jednak prawie zawsze milczy, wysłuchując człowieka tak, jakby starzec słuchał słów dziecka.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (2), Posłuch (6), Moc (14), Zręczn. (16), Spryt (16) Spostrz. (8), Bud. (18), Wytrw. (18)

Walka: Demon w ogóle nie podejmuje walki.

Magiczne zdolności: Odejście, Odporność na zranienie (5)

Głowilec. Pełzający, opasły stwór o obślizgłym ciele i kłębowisku wijących się macek. Przyzwany, wynurza się z czarnej otchłani formującej się wewnątrz znaku, tam też wpełza gdy odchodzi z powrotem do otchłani. Czarownicy sprowadzają go, gdy chcą z pomocą czarnej magii uleczyć ciężką ranę. Głowilec wysysa siły życiowe wskazanego przez maga celu, lecz tym samym groźne obrażenia natychmiast się goją. Jeśli nie zostanie zmuszony do pozostania w świecie ludzi, gdy tylko dokończy dzieła, natychmiast wpełza w otwartą szczelinę znaku lub poszuka innej drogi do świata podziemnego. Gdy czarownik uniemożliwi mu powrót, może zaatakować kogokolwiek i przyssać się do ofiary, osłabiając ją na zawsze.

Głowilec nie posiada rozwiniętej inteligencji, nie rozumie żadnego języka i kieruje się tylko instynktem. Czarownik może go kontrolować jedynie w ograniczony sposób, za pomocą starożytnych formuł magicznych.

Współczynniki: Groza (3), Agresja (1), Posłuch (19), Moc (13), Zręczn. (7), Spryt (-) Spostrz. (8), Bud. (19), Wytrw. (16)

Magiczne zdolności: Wysysanie sił życiowych, Odejście

Chaotyczne starcie: Demon próbuje pochwycić ofiarę mackami i przyssać się. PT 5 dla wybranego przeciwnika, PT 3 dla pozostałych. Trafienie powoduje Wysysanie sił życiowych.

Leczenie: Demon potrafi zagoić 1 Ciężką ranę w zamian za 1 punkt dowolnego Współczynnika, tracony na stałe. Uleczenie rany Śmiertelnej to koszt 3 punktów z dowolnych Współczynników na stałe.

Wysysanie sił życiowych. Gdy demon przyssie się do ofiary, w każdej turze odbiera jej 1 punkt Współczynnika na stałe. Aby go strącić, trzeba zadać minimum Lekką ranę lub zdać test Atletyki o PT4. Ofiara unieruchomiona przez Głowilca otrzymuje na ten czas +4 PT do wszystkich testów. W czasie, gdy demon jest przyssany, PT Chaotycznego starcia maleje o 2 i Głowilec nie może atakować.

Gormo. Nazywany także Złotym Jaszczurem lub Władcą Mórz. Niektóre księgi utrzymują, że wzywane przez czarowników Gormo są ostatnimi potomkami starej, wymarłej rasy, która panowała nad wodami w czasach przed upadkiem Rodian.

Aby przyzwać Gormo, czarownik musi odprawić rytuał stojąc nad głęboką wodą, a demon wynurzy się z niej przy złocistym blasku w głębi. Na życzenie czarownika może oczyścić wodę z soli, uczynić ją krystalicznie czystą lub zmienić dzięki jadowi w zabójczą truciznę – nawet całe niewielkie jezioro. Magicznie zmienione właściwości wody utrzymają się aż do najbliższego świtu. Po chwili od przyzwania odchodzi z powrotem w wodne otchłanie, próbując przy tym zabrać ze sobą ludzką ofiarę. Wyrwanie się spod więzi jaszczura wymaga znacznego wysiłku woli.

Jaszczur potrafi mówić językiem doryjskim, choć słowa są ledwo zrozumiałe.

Współczynniki: Agresja (9), Posłuch (14), Moc (16), Pancerz (Pokrycie 17, Redukcja 1), Zręczn. (13), Spryt (21) Spostrz. (15), Bud. (22), Wytrw. (18), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Chaotyczne starcie: Demon próbuje ugryźć przeciwnika lub zahipnotyzować go. PT 5 dla wybranego przeciwnika, PT 3 dla pozostałych. Trafienie powoduje ranę Lekką.

Magiczne zdolności: Zatrucie wody, Zew głębiny (Moc 14), Odejście, Odporność na zranienie (3)

Zatrucie wody. Demon potrafi zatruć wodę na pewnym obszarze. Zabójcza moc wody utrzyma się do świtu. Wypicie małego jej łyku powoduje zatrucie równe ranie Ciężkiej, a większej ilości - Śmiertelnej.

Zew głębiny. Demon próbuje zahipnotyzować wybraną ofiarę i wciągnąć ją pod wodę. Aby uwolnić się od mocy demona, trzeba wygrać test Zmagania mocy. Każdy nieudany test to zachłyśnięcie, które powoduje karę +2 PT. Gdy PT przekroczy Wytrwałość, ofiara utonie.

Hasfalog. Demon, w którego wnętrzu siedzi pożarty wieki temu czarownik i mówi jego ustami. Dzięki pochłonięciu przez potwora mag zyskał nieśmiertelność, lecz nie może opuścić wielkiego, przezroczystego cielska.

Wielka wiedza czarownika, a przede wszystkim jego umiejętności kontrolowania demonów, nieraz służyły pomocą wzywającym go magom. Rozgniewany Hasfalog może zaatakować ofiarę używając do tego ciała demona – a ten potrafi w kilka chwil rozerwać człowieka, zagryźć lub udusić. Może też użyć swoich czarów. Z upiorem można porozumieć się za pomocą starodoryjskiego.

Hasfalog wynurza się z mrocznej otchłani, w której wnętrzu można dojrzeć spękaną pustynię ciągnącą się po horyzont. W świecie na powierzchni pozostaje tak długo jak zechce. Odchodzi rozwiewając się niczym obłok dymu.

Współczynniki: Groza (2), Agresja (15), Posłuch (8), Moc (18), Zręczn. (6), Spryt (21) Spostrz. (14), Bud. (20), Wytrw. (20), Fecht. (16), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: Cios łapą (3, rana Lekka, dystans Bliski i Zwarcie), Tratowanie (1, rana Ciężka), Kroki (5), Praca nóg (5), Unik (0), Hasfalog nie musi wykonywać żadnych Akcji obronnych

Magiczne zdolności: Demoniczna rana, Odejście, Odporność na zranienie (2), Kontrola demonów, Piorun (Moc 16), Grząska ziemia, a także wszelkie czary, jakie uzna MG.

Kontrola demonów. Hasfalog potrafi zaklinać większość demonów, dodając sobie do Mocy 1K10 w teście Zmagania woli.

Piorun. Piorun zadaje ofierze ranę Lekką.

Grząska ziemia. Czar, który ożywia ziemię - ta oplata nogi ofiar, utrudniając poruszanie się i walkę o PT +1 za każdą turę, w której ofiara nie zda testu Budowy.

Herold. Olbrzymi, latający stwór o ciele przypominającym pękatą, ciemno-błękitną rybę. To herold demonów, którego lot budzi złe moce na określonym terenie. Wzywa na powierzchnię złowieszcze deviria i istoty podziemnego świata.

Po rytuale wezwania nadlatuje powoli znad horyzontu. Zbliża się do czarownika, by zawisnąć nad ziemią tuż przed nim, wysłuchać polecenia, a następnie odlatuje, znikając w oddali pośród chmur. Mag może rozkazać, by bestia unosząc się na niebie wybulgotała kilka słów, które ten jej przekaże. Zna wszystkie języki, mówi powoli i z trudem artykułuje słowa w ludzkich językach. Od piekielnego głosu Herolda drżą wzgórza i gną się drzewa. Czasem w szponiastych łapach trzyma trąbę i dmie w nią.

Demon jest nie w pełni materialny i mimo swoich ogromnych rozmiarów nie jest w stanie unieść człowieka.

Współczynniki: Groza (2), Agresja (4), Posłuch (6), Moc (15), Zręczn. (11), Spryt (20) Spostrz. (14), Bud. (21), Wytrw. (22), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: Demon w ogóle nie podejmuje walki.

Magiczne zdolności: Odejście, Odporność na zranienie (10)

Jesion. Humanoidalny stwór o pajęczych, cienkich nogach i rękach, zazwyczaj odziany w poszarpane łachmany. Twarz, zasuszoną niczym u mumii, zakrywa mu głęboki kaptur. To upiór valdorskiego czarnoksiężnika z zamierzchłych czasów. Posiada ogromną, gromadzoną przez wieki mroczną wiedzę i zna wiele potężnych czarów.

Przyzwany podchodzi powoli do znaku, choć nigdy nie wiadomo skąd się wyłonił. Towarzyszy mu nieznośny fetor, jaki dobywać się może jedynie z dna piekieł. Odchodzi po upływie kwadransa lub dwóch - w jakikolwiek sposób zechce, czy to znikając nagle, czy rozpadając się w pył. Demon potrafi mówić wszystkimi językami.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (8), Posłuch (5), Moc (16), Zręczn. (18), Spryt (25) Spostrz. (13), Bud. (18), Wytrw. (14)

Walka: Rozzłoszczony Jesion atakuje tylko za pomocą czarów.

Magiczne zdolności: Demoniczna rana, Odejście, Odporność na zranienie (11), Piorun (Moc 18), Grząska ziemia, Ściana czarów, a także wszelkie czary, jakie uzna MG.

Piorun. Piorun zadaje ofierze ranę Lekką.

Grząska ziemia. Czar, który ożywia ziemię - ta oplata nogi ofiar, utrudniając poruszanie się i walkę o PT +1 za każdą turę, w której ofiara nie zda testu Budowy.

Ściana czarów. Na życzenie czarownika Jesion może powstrzymać atak ludzi lub demonów uderzeniem wiatru, lub rozpętując inne zjawiska magiczne. Przeciwnik musi zdać test Budowy, Wiary lub Mocy o PT 10, aby przedrzeć się przez zaklęcie - wtedy i tak wszystkie jego akcje obarczone są karą +3 PT. Upiór utrzyma czar przez kwadrans, po czym moc Ściany czarów osłabnie do PT 5 (i kary +1 PT przy przedarciu się przez moc czaru) na następny kwadrans. Potem ostateczne się rozwieje.

Klarvis. Wielka ropucha, którą magowie przywołują jako swego przewodnika lub demonicznego szpiega. Zjawia się wypełzając ze skrytego w ciemności kąta, człapiąc powoli w stronę kręgu.

Gdy czarownik rozkaże demonowi zbadać określone miejsce, ten wykona zadanie i po chwili wróci, by przekazać obraz tego co widział. Aby dostać się w niektóre miejsca zmienia swój kształt lub wielkość, raz przybierając gabaryty niewielkiego owada, innym razem powiększając się do rozmiarów świni, jednak metamorfozy te są dla człowieka tak nieuchwytne, jakby postać Klarvisa była wyśniona. Gdy przyzwany stwór nie jest potrzebny magowi, trzyma się w zasięgu jego woli, lecz pozostaje niewidoczny. Na zawołanie natychmiast przyczłapuje. Odchodzi o świcie, równie nieuchwytnie jak się pojawił. Ropucha potrafi tropić rzeczy lub ludzi po zapachu, który wskaże jej czarownik.

Gdy demon atakuje swoją ofiarę, strzyka w nią jadem lub skacząc próbuje wkuć jadowity kolec w jej ciało.

Piekielna ropucha potrafi mówić rzadkim językiem deviria, przypominającym mlaskanie, a także czytać i przekazywać myśli.

Współczynniki: Agresja (5), Posłuch (16), Moc (11), Zręczn. (16), Spryt (9) Spostrz. (19), Bud. (10), Wytrw. (12), Fecht. (12)

Walka: Ugryzienie (2, Obrażenia lekkie), Strzyknięcie jadem (3, dystans Daleki i Bliski), Skok (2), Kroki (5), Praca nóg (10), Unik (4), Odskok (10)

Magiczne zdolności: Odejście

Jad. Ofiara wykonuje test Wytrwałości o PT 3. Jeśli go nie zda, otrzymuje karę PT równą Punktom Porażki w tym teście. Z każdą kolejną godziną PT maleje o 1.

Klucznik. W wielu grimuarach nazywany też Nurzającym się w ziemi - z powodu niezwykłego sposobu poruszania się. Demon zdaje się pływać w ziemi, wychylając się z niej lub zatapiając, a grunt wokół niego faluje bez względu na to, czy wyłania się z porośniętej trawą ziemi, kamiennej posadzki czy drewnianej podłogi. Gdy odchodzi, zagłębia się z powrotem pod powierzchnię.

Zjawia się jedynie na krótką chwilę, by na życzenie czarownika otworzyć zamknięte na klucz drzwi, kajdany czy jakikolwiek zamek. Czasem zaś podaruje odpowiedni klucz. Nie wypowiada przy tym ani słowa, choć jak twierdzi Księżycowy Grimuar, demon zna wszystkie języki i zawsze wie, czego przyzywający od niego chce.

Pomimo strasznego wyglądu: wściekłych, czerwonych oczu, ostrych pazurów i wyszczerzonych kłów, Klucznik nigdy jeszcze nikogo nie zaatakował.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (1), Posłuch (18), Moc (13), Zręczn. (12), Spryt (18) Spostrz. (13), Bud. (13), Wytrw. (14)

Walka: Demon w ogóle nie podejmuje walki.

Magiczne zdolności: Odejście, Odporność na zranienie (10)

Larma. Pojawienie się Larmy, piekielnego ogrodnika można poznać po nienaturalnym zachowaniu się roślin - jedne usychają jakby padł na nie cień śmierci, inne odwrotnie, rozkwitają nagle niczym we śnie. Demon ma postać człowieka ubranego w łachmany, zaś z jego głowy wyrastają jelenie rogi. Rośliny w jego obecności stają się posłuszne jego magii, może nakazać im rozstąpić się, albo spleść w szczelną ścianę, sprawić, by na łodygach wyrosły ociekające jadem kolce, a drzewa wypuściły trujące owoce.

Nie wszystkie efekty tej magii są pod kontrolą czarownika. Demon żywi się witalnością i musi nieustannie zmieniać otoczenie, dając magiczną energię jednym roślinom, odbierając życie innym. Jedne czernieją i padają, inne zmieniają się jak w piekielnej wizji.

Przyzwany Larma odejdzie dopiero wtedy, gdy sam zechce. Dlatego po wykonaniu polecenia lepiej pozostawić go w spokoju i jak najszybciej oddalić się z miejsca rytuału. Demon zna tylko języki deviria, choć rozumie większość rozkazów, które wyda mu czarownik.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (6), Posłuch (6), Moc (13), Zręczn. (15), Spryt (16) Spostrz. (13), Bud. (15), Wytrw. (15)

Walka: Demon w ogóle nie podejmuje walki.

Magiczne zdolności: Odejście, Odporność na zranienie (10)

Latawiec. Ohydna, latająca bestia, nazywana wierzchowcem czarowników. Z grimuarów można wyczytać, że stwór ma dwie paszcze, cztery ogony, osiem rogów, błoniaste skrzydła i dwie chude łapy, oraz jedną długą nogę. Dopóki nie ujrzy się demona na własne oczy, trudno w to uwierzyć. Już po pierwszym spotkaniu ten opis można uzupełnić o straszliwy smród, jaki dobywa się z futra bestii.

Mag wzywa Latawca, gdy potrzebuje unieść się w powietrze lub odbyć daleką podróż. Po rytuale przyzwania ziemia w miejscu symbolu wybrzusza się i formuje demona. Wtedy trzeba go dosiąść i nakazać wzniesienie się w powietrze. Demon mówi rzadkim językiem deviria, wydając głośne dźwięki niczym wiatr dmący w rurze. Gdy tylko Latawiec dotknie ponownie ziemi, połączy się z nią na powrót i rozpłynie w niej, jakby gnijąc. Bez względu na wolę czarownika po kilku godzinach lotu straci swe siły i wyczerpany opadnie na ziemię.

Demon potrafi w locie dorównać szybkością pędzącemu w galopie koniowi.

Współczynniki: Groza (2), Agresja (4), Posłuch (12), Moc (12), Zręczn. (13), Spryt (7) Spostrz. (14), Bud. (20), Wytrw. (24), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Chaotyczne starcie: Demon próbuje ugryźć przeciwnika lub powalić go ciosem łap lub ogonów. PT 10 dla wybranego przeciwnika, PT 6 dla pozostałych. Trafienie powoduje ranę Lekką (przy mniej niż 5 Punktach Porażki) lub Ciężką (przy 5 lub więcej Punktach Porażki).

Obciążenie: Za każdych dwóch dodatkowych pasażerów demon porusza się dwa razy wolniej i zmęczy się dwa razy szybciej.

Liściak. Demoniczny stwór o wyglądzie wielkiego owada i pękatym niczym beczka brzuchu. Z początku, zaraz po przyzwaniu jest niewielkich rozmiarów, lecz gdy tylko czarownik wskaże mu dom czy wioskę, na które chce sprowadzić utrapienie, stwór przedostanie się do tamtejszych spiżarni i rozpocznie ucztę, rosnąc w miarę jedzenia. Jeśli nie zostanie w porę ubity, zje wszystkie zapasy, jakie tylko znajdzie w okolicy. Jego rozmiary odpowiadają objętości pochłoniętego jedzenia.

Uczta Liściaka może trwać od jednego dnia do wielu tygodni, podczas których gnieździ się ukryty i czasem przenosi z miejsca na miejsce. Odchodzi dopiero gdy się nasyci, znikając w jakimkolwiek skrawku ciemności. Posługuje się rzadkim językiem deviria, niepodobnym do żadnego ze znanych języków zwierząt.

Współczynniki: Groza (2), Agresja (4), Posłuch (8), Moc (12), zależnie od wielkości: Zręczn. (14/12/5), Spryt (14) Spostrz. (16), Bud. (6/12/24), Wytrw. (16), Fecht. (12/13/15)

Walka: Cios łapą (-1, rana Lekka, dystans Bliski i Zwarcie), Tratowanie (1, rana Ciężka), Kroki (2), Praca nóg (1), Unik (0)

Magiczne zdolności: Odporność na zranienie (2)

Morlach. Potężny demon, który zjawia się zawsze w postaci grającego na flecie szkieletu. Demoniczna melodia posiada moc usypiania - ludzie padają na jej dźwięk jak kukiełki, którym odcięto sznurki. Magiczny sen trwa aż do świtu. Demon potrafi uśpić całą okolicę, wioskę czy nawet dzielnicę jakiegoś miasta.

Przyzwany przez czarownika wyłania się zza drzewa lub budynku, podchodzi do kręgu kołysząc się i jednocześnie grając. Mag i jego towarzysze jako pierwsi muszą odeprzeć moc magicznej senności, by móc zapanować nad demonem.

Morlach posługuje się tylko jednym z języków deviria - melodią wygrywaną przez flet. Porusza się powoli, krocząc i tańcząc, a moc jego muzyki sięga na kilkanaście metrów wokół. Po trzech kwadransach odchodzi z powrotem do otchłani, płynąc w powietrzu i błądząc jak duch. Czarownik może go odesłać prędzej, choćby natychmiast po przybyciu.

Współczynniki: Groza (3), Agresja (6), Posłuch (6), Moc (14), Zręczn. (18), Spryt (10) Spostrz. (14), Bud. (17), Wytrw. (15)

Walka: Demon w ogóle nie podejmuje walki.

Magiczne zdolności: Odejście, Odporność na zranienie (10), Magiczny sen

Magiczny sen. Każdy, kto znajduje się w promieniu kilkunastu metrów od demona wykonuje test Odpierania magii o PT 6. Jeśli go nie zda, zostaje zmożony głębokim snem. Czar przestaje działać o świcie.

Mrok. W niektórych grimuarach nazywany Jednonogim Bębniarzem. Posiada moc sprowadzania ciemności. Może zasnuć całą okolicę cieniem lub wywołać mrok jak w nocy. Na niebie pojawiają się wtedy gęstniejące chmury, zasłaniają słońce, po czym opadają coraz niżej, zamykając teren w kloszu gęstych ciemności.

Gdy czarownik przyzwie demona, magiczny krąg zacznie wirować i zmieni się w bezdenną studnię. Z niej wypełznie Mrok, dudniąc rytmicznie. Demon wspiera się na jednej nodze i porusza niczym kobra, uderzając przy tym miarowo w swój brzuch. Jego moc rozpocznie swe działanie od razu i bez woli maga. Po kwadransie niebo ściemnieje, a po kolejnym zapadną całkowite ciemności. Zbledną dopiero wtedy, gdy dudniący dźwięk ucichnie, a demon odejdzie, czyli mniej więcej po godzinie od przyzwania. Czarownik może dzięki swej woli i zaklęciom utrzymać obecność stwora dłużej.

Noc sprowadzana przez Mroka oddziałuje na ludzi oraz deviria, pierwszych przytłaczając, drugich zaś ożywiając.

Współczynniki: Groza (2), Agresja (0), Posłuch (8), Moc (14), Zręczn. (11), Spryt (12) Spostrz. (13), Bud. (15), Wytrw. (12)

Walka: Demon w ogóle nie podejmuje walki.

Podtrzymywanie mocy demona: Czarownik może podtrzymywać obecność demona i tym samym działanie Magicznej ciemności - każdy kolejny kwadrans kosztem 1 punktu Zmęczenia.

Magiczne zdolności: Odejście, Odporność na zranienie (10), Magiczna ciemność

Magiczna ciemność. W promieniu kilkuset metrów od demona zapadają całkowite ciemności. Ponadto każdy człowiek ogarnięty ciemnością musi wykonać test Wiary o PT 0. Jeśli go nie zda, otrzymuje na ten czas karę +4 PT do wszystkich testów.

Ohyda. Piekielny sługa czarowników. Demon, którego ciało powstaje w trakcie rytuału z wirujących śmieci, przedmiotów, piasku i wszystkiego, co leży poza kręgiem maga. Gdy stanie przed czarownikiem w pełnej okazałości, jego humanoidalny kształt przelewa się niczym u jakiegoś widmowego golema. Jeśli demon nie ma z czego utworzyć swego ciała, pozostanie bezcielesny, ale wtedy większość jego zdolności będzie znacznie ograniczona.

Potrafi wykonywać niezbyt skomplikowane czynności - uprzątnąć pomieszczenie, narąbać drewna, przenieść niewielkie ciężary. Przede wszystkim jednak jest demonicznym kucharzem - przygotuje posiłek dosłownie z niczego. Dzięki swym mocom prawie w każdych warunkach stworzy wystawny i smakowity obiad, którym nie wzgardzą nawet najbardziej wybredni smakosze. Wspaniałe sosy i wina, dymiące jeszcze mięsa, świeże warzywa, a do tego lśniąca zastawa. Dopiero gdy czar pryśnie, goście ujrzą prawdziwe oblicze swych dań i poczują prawdziwy smak tego, co jedli: pieczone szczury, gnijące mięso, wijące się robaki i brudna woda w glinianych kubkach.

Demon rozumie mowę ludzi, choć posługuje się jednym z języków deviria, i to bardzo rzadko. Najczęściej milczy, czasem tylko słychać jego demoniczny chichot.

Ohyda służy czarownikowi aż do świtu, a wtedy jego ciało rozpada się z powrotem i piekielna moc znika.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (2), Posłuch (12), Moc (13), Zręczn. (11), Spryt (14) Spostrz. (14), Bud. (8), Wytrw. (11)

Walka: Demon w ogóle nie podejmuje walki.

Magiczne zdolności: Odejście, Odporność na zranienie (10), Iluzje

Iluzje: Iluzje demona nie tworzą zupełnie nowych obrazów, a jedynie przekłamują nieco obraz rzeczywistości (barwy, odległości, zapachy, jakość). Aby przełamać iluzję demona, trzeba zdać test Wiary o PT 4.

Puszczaki. Humanoidalne demony o rybich twarzach, które najczęściej służą magom jako piekielni tragarze. Każdy z nich potrafi unieść ciężar o wadze człowieka. Prawie nigdy nie sprzeciwią się woli czarownika, jednak nie potrafią w zasadzie nic więcej, niż tylko przenieść z miejsca na miejsce to, co im rozkaże. Zawsze milczą i nie podnoszą wzroku. Poruszają się powoli i niemrawo, ze zgarbionymi plecami i opuszczonymi głowami.

Gdy czarownik przyzwie owe demony, wyklują się ze znaku w postaci przypominającej okrwawione płody, jednak szybko urosną do rozmiarów człowieka, przybierając swój normalny wygląd. Odchodzą, gdy mag ich odprawi lub o świcie. Zda się wtedy, że idą po prostu przed siebie, ale oddalają się przy tym o wiele szybciej niż to możliwe i za nic nie da się ich dogonić, aż w końcu znikną w oddali.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (2), Posłuch (18), Moc (8), Zręczn. (8), Spryt (5) Spostrz. (6), Bud. (10), Wytrw. (20)

Przyzwanie: Mag nie ma wpływu na ilość przyzwanych Puszczaków. Przybywa ich 1K6.

Walka: Demon w ogóle nie podejmuje walki.

Magiczne zdolności: Odporność na zranienie (4)

Raeon. Demon - olbrzym, obdarzony mocą mamienia umysłu i sprowadzania widziadeł. W ogromnym, przezroczystym brzuchu potrafi uwięzić człowieka. Mag może rozkazać mu odszukanie jakiejś osoby i porwanie jej - wystarczy dać demonowi jakąkolwiek rzecz należącą do ofiary, by kierując się niewidzialnymi nićmi dotarł do niej tej samej nocy. Raeon porusza się pod osłoną ciemności i niewielu zwykłych ludzi potrafi dostrzec ukrytą dzięki magii wielką postać. W ciągu godziny jest w stanie pokonać nawet 50 kilometrów, jednak roztropniej będzie zawezwać go w niezbyt dużej odległości od miejsca, w którym przebywa ofiara.

Przyzwać można go tylko w nocy. Materializuje się powoli, stojąc pośrodku znaku, po czym skłania się gotowy na rozkaz maga. Potrafi wypowiedzieć niewiele słów w języku doryjskim, raczej prostych i podstawowych. Posiada ograniczoną inteligencję i nie jest w stanie przyjąć żadnej skomplikowanej misji. Postać demona rozwieje się z pierwszymi promieniami wschodzącego słońca.

Współczynniki: Groza (2), Agresja (6), Posłuch (8), Moc (14), Zręczn. (12), Spryt (15) Spostrz. (10), Bud. (26), Wytrw. (22), Fecht. (18), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: Cios łapą (3, rana Ciężka, dystans Bliski i Zwarcie), Tratowanie (1, rana Ciężka), Wchłonięcie (4, Zwarcie), Kroki (5), Praca nóg (5), Unik (0), demon nie musi wykonywać żadnych Akcji obronnych

Magiczne zdolności: Demoniczna rana, Odporność na zranienie (4)

Wchłonięcie: Gdy demon wchłonie ofiarę, ta zostaje całkowicie unieruchomiona w jego wnętrzu i zdana na jego łaskę.

Solbrach. Noworodek o twarzy psa. Potrafi odszukać w umyśle maga potrzebne informacje, które zostały przez niego zapomniane. Może przypomnieć każdą przeczytaną kiedykolwiek księgę, zapomniane imię czy obraz, który rozmył się w niepamięci.

Na wpół materialna postać ukazuje się pośrodku kręgu i do końca rytuału nie da się jej stamtąd ruszyć. Znika po chwili, więc czarodziej musi się pospieszyć z pytaniem. Działaniu demona towarzyszy ohydne uczucie, gdy szpera w głowie szukając zapomnianych treści. Solbrach ma dostęp do umysłów wszystkich istot w swoim otoczeniu i potrafi porazić każdego niemożliwym do wytrzymania bólem.

Upiorny stwór nie posługuje się żadną mową, za to czyta wszelkie myśli i potrafi w ten sam sposób odpowiadać. Najczęściej są to nieokreślone odczucia i obrazy, ale czasem przekazuje kilka wyraźnych słów, niczym jakaś wyrocznia.

Współczynniki: Groza (3), Agresja (6), Posłuch (16), Moc (13), Zręczn. (10), Spryt (20) Spostrz. (20), Bud. (4), Wytrw. (7)

Walka: Demon w ogóle nie podejmuje walki. Rozgniewany atakuje czarami.

Magiczne zdolności: Odejście, Odporność na zranienie (12), Atak bólu, Czytanie pamięci

Czytanie pamięci: Działaniu temu towarzyszy bardzo nieprzyjemne uczucie, które powoduje karę równą 2 punktom Zmęczenia.

Atak bólu: Ofiara musi zdać test Odpierania magii o PT 5, w przeciwnym wypadku otrzymuje ranę Ciężką.

Strach. Stwór o skorupie żółwia i ptasim dziobie. Wypełza ze znaku formując się powoli, i jest to jedyny moment, kiedy demon jest bezbronny i łatwo go zranić. Gdy tylko ukaże się w całej okazałości, gotowy jest do walki z wszystkim, co tylko wskaże mu czarownik. Wściekłe stworzenie z samego dna otchłani jest żądne krwi i bólu jak mało który deviria. Demon nie zna żadnego języka, jedynie instynktownie broni czarownika oraz atakuje na rozkaz wybrane przez niego ofiary.

Porusza się na czterech krótkich łapach, dosyć powoli, jednak gdy tylko przeciwnik lub ofiara znajdzie się w bezpośrednim zasięgu demona - polu około dwóch metrów wokół niego - zaatakuje tak błyskawicznie, że niewiele stworzeń zdąży się zorientować i uskoczyć.

Od momentu przybycia zaczyna powoli zdychać, stając się coraz słabszy. Jeśli zostanie ubity lub w końcu padnie, wtedy szybko się rozkłada i zostaje po nim jedynie cuchnąca maź.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (8), Posłuch (6), Moc (13), Pancerz (Pokrycie 10, Redukcja 2), Zręczn. (18), Spryt (5) Spostrz. (9), Bud. (20), Wytrw. (18), Fecht. (15)

Przybycie: Od momentu przyzwania Strach powoli zdycha i staje się coraz słabszy, otrzymując co godzinę 2 Draśnięcie, a po 12 godzinach Śmiertelną ranę.

Walka: Ugryzienie (4, rana Ciężka), Kroki (4), Praca nóg (4), Unik (4)

Magiczne zdolności: Demoniczna rana

Uria. Dwupostaciowy demon o bliźniaczych ciałach, jednak za każdym razem innych: raz pojawi się w postaci ludzkiej, kiedy indziej w zwierzęcej, jeszcze innym razem - w demonicznej. Pojawia się na dwóch końcach linii magicznego znaku, jako dwa impulsy światła. Płyną one na boki, poza krąg i materializują się w dwie identyczne postacie.

Mag wzywa go dla mocy władania ogniem. Demon rozumie polecenia czarownika, choć wcale nie potrafi mówić. Gdy przyzywający wskaże demonowi cel, czy to określone miejsce, czy ofiarę, ten uda się natychmiast wykonać swą powinność. Dwie postacie obejdą wyznaczony cel od dwóch stron, a następnie połączą się w owym miejscu. Wtedy rozpęta się tam prawdziwe, ogniste piekło, a demon powróci do otchłani.

Od chwili przybycia Urii, czarownik ma kwadrans na wskazanie demonowi celu, a musi znajdować się on w zasięgu wzroku. Od tego momentu demon nie usłucha już maga, lecz zajmie się wypełnieniem jego rozkazu. Jeśli upłynie kwadrans, a Uria go nie otrzyma, połączy się gdziekolwiek i spłonie.

Współczynniki: Groza (różnie), Agresja (10), Posłuch (10), Moc (14), Zręczn. (10), Spryt (12) Spostrz. (12), Bud. (8), Wytrw. (10)

Walka: Demon w ogóle nie podejmuje walki. Zaatakowany broni się czarami.

Płomień. Przeciwnik otrzymuje w każdej turze 1 Lekką ranę. Może również podpalać przedmioty w otoczeniu.

Ogniste piekło. Gdy obie części demona złączą się, w miejscu tym wybucha Ogniste piekło. Cel płonie doszczętnie. Ofiara ma prawo do testu Odpierania magii o PT 4.

Magiczne zdolności: Odejście, Odporność na zranienie (4)

Wiciarz. Pająk o ludzkiej głowie. Wezwany, wyłania się z ciemności i tylko w ciemności można go przyzwać. W miejscu, które wskaże mu czarownik uplecie gęstą i lepką sieć. Może również przyczaić się na wybraną przez maga ofiarę. Atakując, będzie się starał wpędzić ją w objęcia sieci i błyskawicznie opleść w kokon. Uwięziona ofiara znika wewnątrz sieci, i jak mówią mroczne księgi, spada wtedy w otchłań, do podziemnego świata demonów, dokładnie zaś do krainy demonicznych pająków, prosto w ich legowisko.

Wiciarz boi się światła i można go wypłoszyć za pomocą kilku mocnych pochodni. Osaczony przez światło zniknie w najmniejszym choćby skrawku mroku, opuszczając świat na powierzchni.

Mówi językiem deviria, nie rozumie ludzkiego, z wyjątkiem prostych poleceń czarownika, wydawanych zgodnie z opisem rytuału w dziwacznym języku.

Współczynniki: Groza (2), Agresja (10), Posłuch (6), Moc (13), Zręczn. (14), Spryt (8) Spostrz. (13), Bud. (16), Wytrw. (16), Fecht. (13)

Walka: Ugryzienie (2, Obrażenia lekkie), Skok (2), Kroki (5), Praca nóg (10), Unik (4), Pajęczy odskok (10)

Wpędzenie w sieć. Jeśli demon wygra Akcję Kroki z przewagą 5 punktów, ofiara zaplącze się w sieć pająka i otrzyma karę: w każdej turze jej PT będzie się zwiększało o +1, dopóki się nie wyswobodzi. Aby uwolnić się z sieci, trzeba poświęcić jedną turę walki i zdać test Wysportowania lub Atletyki o PT równym nagromadzonym PT (z powodu sieci).

Pajęczy odskok. Pająk traci Inicjatywę i zdobyte PP, odskakuje na Daleki dystans, jednak przeciwnik nie uzyskuje dzięki temu żadnych PP.

Zgiełk. Niewidzialny demon, który wprowadza zamęt w głowy ludzi gdzie tylko się pojawia. Czarownik wysyła go tam, gdzie chce wprowadzić niezgodę lub chaos pomiędzy ludzi. Czarownik musi zapanować nad rozbijającą myśli mocą i podszeptami Ciemności, które atakują umysł za sprawą demona.

Zjawia się w pobliżu znaku, a jego obecność można wyczuć jeśli tylko wie się, na co zwrócić uwagę. Gdy myśli zaczynają wymykać się spod kontroli to znak, że Zgiełk przybył i unosi się gdzieś w pobliżu. Demon nie potrzebuje używać żadnej mowy, czyta bowiem w myślach i dowolnie je kształtuje. Czarownik nie może określić dokładnie, w jaki sposób Zgiełk ma wpłynąć na wskazane ofiary. Wszystko zależy od demona, ten zaś za cel ma zawsze skłócenie ludzi oraz skażenie ich dusz Ciemnością. Nic go bardziej nie cieszy niż zbrodnia i upadek człowieka.

Demon pozostanie w świecie na powierzchni tak długo, jak potrzeba, choćby i miesiąc. Nie da się go odesłać, więc po wykonaniu zadania dla czarownika będzie on wolny i odejdzie dopiero gdy sam zechce. Najpewniej będzie krążyć po okolicy jeszcze długo, mącąc w głowach spotykanych ludzi i doprowadzi do wielu nieszczęść nim się wreszcie nasyci.

Współczynniki: Agresja (8), Posłuch (12), Moc (13), Zręczn. (21), Spryt (22) Spostrz. (19), Bud. (10), Wytrw. (7)

Walka: Demon w ogóle nie podejmuje walki.

Zapanowanie nad mocą Zgiełka: Czarownik musi wykonać Test Woli Magicznej lub Wiary zaraz po przywołaniu Zgiełka. Jeśli testu nie zda, znaczy to, że nie zdołał zapanować nad emanującym od demona chaosem i ten wyrywa się spod kontroli, ulatując w świat.

Magiczne zdolności: Odejście, Odporność na zranienie (10)

Szept Ciemności. Zaatakowana przez Zgiełka ofiara musi wykonać test Odpierania magii o PT 4. Jeśli nie zda testu, demon przekaże jej swój podszept tak, że ofiara nawet się nie zorientuje, że to nie jej własna myśl.

Zamęt. Każdy człowiek w bliskości demona otrzyma +6 PT do wszystkich testów opartych na Sprycie, do czasu aż demon się oddali. Aby tego uniknąć, musi zdać test Odpierania magii o PT 3.

Tereny całego Dominium

Jedne gatunki typowe są tylko dla określonego terenu czy krainy, inne występują powszechnie i spotkać je można wszędzie w całym Dominium, jeszcze inne, choć rzadkie, występują niezależnie od krainy. Oto kilka z nich, na jakie natknąć się można w każdej z krain całego Dominium.

Mroczniki, Pająki Ciemności. W lasach całego Dominium, szczególnie jednak w jego środkowej części - Matrze i na Półwyspie Pazura, można się natknąć na Mroczniki. Są wielkie niczym pies, płaskie i szerokie jak patelnia, o ośmiu grubych i ruchliwych odnóżach. Żyją w głębi mrocznych lasów, tam, gdzie rzadko dociera słońce, pośród wilgoci i mokrych głazów. Polują na wszystko co się rusza, zaś sieci plotą tak gęste i wielkie, że wędrowiec może mieć wrażenie, iż oto trafił do labiryntów zbudowanych między drzewami i zdąża właśnie ich korytarzami. Tworzące je nici nie są lepkie, raczej zdaje się, że ciężkie od kurzu, jednak służą one pająkom nie tyle do pochwycenia ofiary, co do skierowania jej prosto w pułapkę. Dopóki pająk sam się nie ujawni, bezszelestnie skacząc ze sporej odległości, niemal nie sposób go wypatrzyć pośród liści. Czasem kryje się wysoko w koronach drzew, gdzie panuje tylko mrok. Każde ukąszenie powoduje większe osłabienie ofiary, aż w końcu stanie się ona bezwolną kukłą, którą pająki oplotą w kokon i zaciągną do jamy, gdzie uwiły swoje gniazdo. Jeśli nie są głodne, ofiara może żyć jeszcze długo, nakłuwana przez stwory, które powoli będą ją wysuszać.

Nie tylko spore rozmiary i ostre żuchwy są atutem tych diabelskich paskud, posiadają one bowiem jeszcze pewną magiczną zdolność. Potrafią zagęszczać ciemność, rozsiewać wokół siebie i wokół ofiary mrok. Nawet światło latarni czy pochodni zdaje się marnieć i znikać, a wrażliwy człowiek odczuje również mrok, zasnuwający duszę.

Celny strzał z pistoletu lub sztych rapiera wystarczy, by odesłać poczwarę w niebyt. W jednym gnieździe należy się spodziewać co najmniej tuzina pająków. Jeśli nie jest się łowcą Mroczników, to lepiej

czym prędzej uciec od nich, nawet jeśli trzeba będzie nadrobić dzień drogi, obchodząc gniazdo.

Współczynniki: Agresja (11), Moc (10), Zręczn. (12), Spryt (5) Spostrz. (16), Bud. (6), Wytrw. (5), Fecht. (8)

Walka: Ugryzienie (1, Obrażenia lekkie), Skok (3), Kroki (3), Praca nóg (2), Unik (1), Pajęczy Odskok (8)

Magiczna ciemność. W promieniu kilkunastu metrów od stwora zapadają całkowite ciemności. Ponadto każdy człowiek ogarnięty ciemnością musi wykonać test Wiary o PT 0. Jeśli go nie zda, otrzymuje na ten czas karę +1 PT do wszystkich testów.

Pajęczy odskok. Pająk traci Inicjatywę i zdobyte PP, odskakuje na Daleki dystans, jednak przeciwnik nie uzyskuje dzięki temu żadnych PP.

Złote Szczury. Tam, gdzie w podmiejskich kanałach kryją się olbrzymie szczury, żyją podobno również ich prastarzy przodkowie - jeszcze głębiej i bliżej piekieł. Gdy specjalnie przeszkolone straże miejskie lub najemni awanturnicy wyruszają co pewien czas, by przetrzebić szczurzą populację, biorą ze sobą ciężkie pistolety i toporki. Co zatem należałoby wziąć, by dać radę Złotym Szczurom, kilkakrotnie większym od swojego pomiotu? Podobno w czasach przed Prorokiem Złote Szczury nie musiały żyć pod ziemią, i czczone były jako bóstwa. Dziś znikczemniały i stały się wyklętym pomiotem, ukrywającym się przed ludźmi w śmierdzących czeluściach.

Z raportów kanałowych ekip, które natknęły się na legendarne szczurze bestie, wynika, że Złoty Szczur nie będzie walczył z ludźmi, póki nie zostanie przyparty do muru. Być może dlatego, że tak niewiele ich już zostało, wolą one uciec i wydać na świat kolejny miot szczurów, które już bez najmniejszych wątpliwości rzucą się na ludzi i swoimi zębiskami zetrą ich na miazgę. Ponoć tylko raz udało się ubić Złotego Szczura - ale wcześniej musiały paść dziesiątki zrodzonych przez niego mniejszych bestii. Aby życie w końcu uszło z potwora, łowcy wypalili doń kilkanaście razy z muszkietów, a potem jeszcze sporo się natrudzili toporami i dzirytami. Dwunastu z nich przypłaciło to życiem lub kalectwem, ponieważ czarne szpony i mocne szczurze zęby nie pozostawały dłużne.

Wypchane truchło króla szczurów zdobi do dziś wnętrze pałacu burmistrza Kindle, wzbudzając sensację i grozę wśród wrażliwych gości. Warto przy tym zauważyć, że jeśli faktycznie po wypchaniu i spreparowaniu nie stracił on swego uprzedniego wyglądu, Złoty Szczur wygląda bardziej na jakiegoś demonicznego potwora niż tylko większego od innych gryzonia - inny ma kształt głowy i pysk, zdawać by się nawet mogło, że w piekielnych otchłaniach stwór ten próbował powstać na dwie nogi, jakby chciał się upodobnić do człowieka.

Współczynniki: Agresja (8), Moc (8), Zręczn. (14), Spryt (9) Spostrz. (14), Bud. (20), Wytrw. (21), Fecht. (15), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: 4K20 w turze walki, Ugryzienie (3, Obrażenia lekkie, dystans Bliski i Zwarcie), Kroki (4), Praca nóg (3), Unik (3), Odskok (8), Złoty Szczur nie musi wykonywać żadnych Akcji obronnych

Magiczne zdolności: Demoniczna Hipnoza

Demoniczna Hipnoza. Stwór wybiera jednego przeciwnika jako cel Demonicznej Hipnozy. Ofiara ma prawo do testu Odpierania magii o PT 2. Ofiara otrzymuje +1 PT do wszystkich testów czynności wbrew woli demona, także do walki. Otrzymane przez Demoniczną Hipnozę kary kumulują się.

Jad. Ugryzienie Złotego Szczura powoduje zatrucie jadem. Ofiara wykonuje test Wytrwałości o PT 2. Jeśli go nie zda, otrzymuje karę PT równą Punktom Porażki w tym teście. Z każdą kolejną godziną PT maleje o 1.

Majala, olbrzymi robak. Mówi się, że wędrując przez stare lasy nie należy bez ważnego powodu schodzić z traktów, bo w mrocznych głębiach kryją się niezliczone istoty Ciemności i pozostałości dawnych czasów. Lecz i na traktach wędrowca również może spotkać tragedia. Jedną z takich pułapek czyhających na podróżnych jest Majala, olbrzymi robak, który kilkaset lat temu nauczył się polować na ludzi. Ohydny stwór uczepia się stojącego przy leśnej drodze drzewa, po jego niewidocznej stronie, czasem zaś przyczai się pod spróchniałymi mostami lub w wydrążonych przez czas i robaki pniach. Atakuje wyrzucając nagle w kierunku zaskoczonego wędrowca mackę, która przykleja się jak pijawka do ciała, a celuje przy tym najczęściej w twarz. Tylko czasem ofiara zdoła ujrzeć przed śmiercią obślizgły tułów, niczym u gigantycznej larwy, z mnóstwem poruszających się szybko odnóży.

Jedynie tropiciele i wyjątkowo czujni ludzie są w stanie dojrzeć w porę przyczajoną przy drodze Majalę. Zraniony robak może umknąć w głąb lasu, ale może też równie dobrze zaatakować i sporo trzeba z niego upuścić śluzu, zanim w końcu znieruchomieje.

W grimuarach znaleźć można zaklęcia, pozwalające przyzywać Majalę z lasów oraz hodować posłuszne stwory z niewielkich poczwarek, znalezionych w puszczy. Istnieją też podobno tajne kulty, których członkowie spożywają odpowiednio przyrządzone wydzieliny robaka, by zyskać moc widzenia rzeczy niewidzialnych.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (15), Moc (14), Zręczn. (6), Spryt (7) Spostrz. (15), Bud. (24), Wytrw. (28), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie)

Chaotyczne starcie: Stwór atakuje macką z ukrycia. PT 6 dla wszystkich przeciwników. Trafienie powoduje Pochwycenie macką.

Pochwycenie macką. Stwór wczepiwszy się w ciało ofiary próbuje ją sparaliżować. Aby uwolnić się od macki, trzeba zadać robakowi przynajmniej ranę Ciężką lub zdać test Budowy o PT 4 (1 tura walki). Ofiara unieruchomiona przez robaka otrzymuje na ten czas +6 PT do wszystkich testów. W czasie, gdy stwór trzyma ofiarę, PT Chaotycznego starcia maleje o 2 i nie może on atakować. Ofiara w każdej turze otrzymuje karę +2 PT z powodu paraliżującego jadu.

Atrybuty innych, wymienionych istot:

Olbrzymi szczur

Współczynniki: Agresja (8), Moc (8), Zręczn. (12), Spryt (2) Spostrz. (16), Bud. (6), Wytrw. (4), Fecht. (7)

Walka: Ugryzienie (-1, Obrażenia lekkie, dystans Bliski i Zwarcie), Kroki (3), Praca nóg (0), Unik (0), Odskok (5)

Dzik

Współczynniki: Agresja (8), Moc (11), Zręczn. (10), Spryt (3) Spostrz. (11), Bud. (16), Wytrw. (14), Fecht. (10)

Walka: Tratowanie (3, Obrażenia lekkie), Kroki (3), Praca nóg (0), Unik (0), Odskok (5)

Pies

Współczynniki: Agresja (7), Moc (9), Zręczn. (14), Spryt (5) Spostrz. (18), Bud. (11), Wytrw. (14), Fecht. (10)

Walka: Ugryzienie (2, Obrażenia lekkie), Skok (3), Przewrócenie (0), Kroki (2), Praca nóg (2), Unik (1), Odskok (6)

Wilk

Współczynniki: Agresja (12), Moc (13), Zręczn. (15), Spryt (5) Spostrz. (18), Bud. (14), Wytrw. (14), Fecht. (12)

Walka: Ugryzienie (3, Obrażenia lekkie), Skok (3), Przewrócenie (2), Kroki (3), Praca nóg (3), Unik (2), Odskok (1)

Osaczenie. Atakując sforą, wilki potrafią tak otoczyć ofiarę, że w żaden sposób nie może ona kontrolować z iloma wilkami na raz walczy. Nie działają wtedy żadne reguły pozwalające na zmniejszanie ilości przeciwników w turze walki.

Niedźwiedź

Współczynniki: Agresja (9), Moc (18), Zręczn. (12), Spryt (4) Spostrz. (13), Bud. (20), Wytrw. (20), Fecht. (13), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: Ugryzienie (6, rana Lekka), Cios łapą (3, rana Lekka), Tratowanie (0, rana Ciężka), Kroki (3), Praca nóg (3), Unik (-4), niedźwiedź nie musi wykonywać żadnych Akcji obronnych

Półwysep Pazura

Półwysep Pazura to najbardziej zmieniona przez człowieka kraina w całym Dominium. Większość lasów została wycięta, niezliczone miasta, miasteczka i wsie połączono siecią traktów, łąki zmienione zostały w ciągnące się po horyzont pola uprawne lub pastwiska. Dzikie zwierzęta i deviria schroniły się w resztkach dawnych puszcz lub skarlałych lasach w pobliżu miast, albo ukryły się w podziemnym świecie. Za to wiele nieznanych wcześniej gatunków wypełzło z otchłani i dopasowało się do nowego świata, urządzonego przez człowieka. Wiele innych zmieniło swoje zwyczaje i zamieszkało w sąsiedztwie ludzi.

W miastach pojawiły się zdegenerowane zwierzęta, żerujące na ludzkim sąsiedztwie niczym pasożyty - pławiąc się w płynących kanałami nieczystościach, mieszkając na śmietniskach, żywiąc się odpadkami. W miejskich rynsztokach ukrywają się niewielkie i ohydne stwory, jak mrugasy lub **smoluchy**. Zdarza się, że te ostatnie atakują ludzi, wysuwając obślizgłe macki spod brudnej brei, która stoi w wielu połączonych z kanałami rowach i dołach. Inne stworzenia pojawiły się razem z plagami szczurów: **szczurojady** to drapieżniki, żywiące się uciążliwymi dla człowieka gryzoniami. Jednak czasem nie wiadomo co gorsze. Gdy szczurojad zamieszka w piwnicy domu, faktycznie przetrzebi plagę pustoszącą spiżarnię, ale cena za to jest znaczna. Stwór ten rozsiewa potworny fetor, którym przesiąka cały dom. Zapach ten wabi szczury, ale też skutecznie płoszy ludzi. **Dusiciele** to dziwne, pozbawione sierści, niewielkie zwierzęta, które zamiast głowy posiadają dwie macki. Są niezwykle szybkie i zwinne, i choć boją się ludzi, mogą uczy-

nić wielkie szkody dusząc bydło czy domowe ptactwo, a czasem atakując nawet psy lub śpiących ludzi. Gdy paskudztwo to zagnieździ się na strychu lub w piwnicy, niełatwo się go pozbyć – najlepiej zaś wypłoszyć je z pomocą psa i samemu ustrzelić lub zatłuc. Inni uciążliwi mieszkańcy miejskich domów to **widmowe koty**. Istota wygląda jak upiorny, czarny, gruby kot, z wiecznie najeżoną sierścią i przekrwionymi oczami. Nawiedza domy wyjadając co się da. Osaczony może się rzucić na człowieka, poranić go, a nawet wydrapać oczy. Człowiek pogryziony przez widmowego kota zapadnie na ciężką chorobę. Najdziwniejsze jest jednak to, że kot potrafi znikać w ciemności, jakby ta była dla niego drzwiami do ukrytego dla ludzi miejsca. Gdy przyświecić wtedy latarnią, okaże się, że nic tam nie ma. Przybywa ponoć także z mroku.

Smoluch

Współczynniki: Agresja (5) , Moc (10), Zręczn. (14), Spryt (2) Spostrz. (15), Bud. (8), Wytrw. (10)

Chaotyczne starcie: Smoluch atakuje tylko z ukrycia, błyskawicznie wypuszczając mackę spod wody. Jeśli nie trafi, kryje się z powrotem. PT 8 dla wybranego przeciwnika, PT 4 dla innych. Trafienie macką powoduje Draśnięcie, a następnie Duszenie.

Duszenie macką. Stwór owinąwszy szyję ofiary próbuje wciągnąć ją pod wodę lub udusić. Aby uwolnić się od macki, trzeba zadać smoluchowi przynajmniej Lekką ranę lub zdać test Budowy o PT 4 (1 tura walki). Ofiara unieruchomiona przez smolucha otrzymuje na ten czas +3 PT do wszystkich testów. W czasie, gdy stwór trzyma ofiarę, PT Chaotycznego starcia maleje o 2 i nie może on atakować.

W każdej turze walki smoluch próbuje udusić pochwyconą ofiarę lub wciągnąć ją pod wodę. Ofiara musi zdać test Budowy o PT 2, by ustać na nogach. Jednak mimo sukcesu co turę otrzymuje ona 1 punkt Zmęczenia. W przypadku testu nie zdanego ofiara otrzymuje aż 3 punkty Zmęczenia.

Dusiciel

Współczynniki: Agresja (4), Moc (8), Zręczn. (20), Spryt (5) Spostrz. (17), Bud. (9), Wytrw. (6), Fecht. (12)

Walka: Skok (3), Kroki (4), Praca nóg (6), Unik (2)

Duszenie: Udany skok powoduje, że dusiciel oplata szyję macką. Aby uwolnić się od macki, trzeba zadać dusicielowi przynajmniej Lekką ranę lub zdać test Budowy o PT 2 (1 tura walki). Ofiara unieruchomiona przez dusiciela otrzymuje na ten czas +4 PT do wszystkich testów. W czasie, gdy stwór trzyma ofiarę, nie może atakować, a wszystkie jego Akcje maleją o 4.

W każdej turze walki ofiara musi zdać test Wytrwałości o PT 2, w przeciwnym razie otrzymuje 1 punkt Zmęczenia. Gdy ofiara utraci przytomność, dusiciel zaciągnie ją do swojej kryjówki i rozpocznie ucztę.

Berny. W górach Bardanii żyją olbrzymie niedźwiedzie, uznawane przez górali za dawne bóstwa - władców zwierząt. Wiecznie okrwawione białe futra świadczą o wielkiej agresji tych stworzeń. Górale mówią, że Bern nigdy nie jest syty i gdy tylko ujrzy potencjalny posiłek, rozpoczyna pościg. Mimo swej dzikości Berny posiadają znaczną inteligencję, a nawet dysponują magicznymi mocami. Swoim grzmiącym głosem potrafią sprowadzić lawinę lub powalić przeciwnika na ziemię.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (14), Moc (22), Zręczn. (11), Spryt (16) Spostrz. (16), Bud. (25), Wytrw. (22), Fecht. (18), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: Ugryzienie (6, rana Lekka), Cios łapą (3, rana Lekka), Tratowanie (1, rana Ciężka), Kroki (5), Praca nóg (5), Unik (0), Berny nie muszą wykonywać żadnych Akcji obronnych

Głos Berna. Gdy Bern uderzy w swoje ofiary potężnym rykiem, muszą zdać test Opanowania o PT 2, inaczej siła głosu zetnie ich na ziemię. Ryk Berna zabiera stworowi 1 Akcję tury walki.

Gargulce. Gargulce to skrzydlate stwory Ciemności, z których słynie Nordia. Zakładają gniazda na szczytach wysokich budynków i opuszczają je tylko w nocy, lub by uciec przed polującymi na nie ludźmi. Za dnia są tak ospałe, że wyglądają jak kamienne posągi wkomponowane w rzeźby gęsto pokrywające dachy nordyjskich świątyń i pałaców. Z beczkowatego ciała wyrastają szare, na wpół błoniaste, wpół upierzone skrzydła oraz upiorna głowa, świadcząca o demonicznym pochodzeniu tego gatunku.

W nocy rozpoczynają polowanie, przede wszystkim na zwierzęta, ale zdarza się, że i na ludzi. Gdy upatrzą swoją ofiarę, unoszą się wysoko, po czym spadają błyskawicznie chwytając ją w szpony i unosząc. Ofiara wypuszczona nad gniazdem potwora ma niewielkie szanse na przeżycie upadku z wysokości. Gargulce boją się ognia, który pozbawić może ich piór, a także ostrych przedmiotów, które mogą rozedrzeć ich skrzydła.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (stwór pojawia się tylko wtedy, gdy atakuje), Moc (8), Zręczn. (18), Spryt (6) Spostrz. (20), Bud. (12), Wytrw. (19)

Chaotyczne starcie: Atakuje z powietrza, pikując na wybraną ofiarę i próbując porwać ją w szpony. PT 9 dla wybranego przeciwnika, PT 4 dla innych. Trafienie powoduje ranę Lekką (przy mniej niż 5 Punktach Porażki) lub Pochwycenie (przy 5 lub więcej Punktach Porażki). Każda zadana gargulcowi rana Ciężka zmniejszy PT walki z nim o 1.

Pochwycenie: Jeśli gargulec pochwyci i uniesie ofiarę w powietrze, nie pozostaje jej nic innego jak tylko za wszelką cenę trzymać się potwora i nie dać się strącić. Po kilku minutach potwór się zmęczy i wyląduje. Ofiara musi wykonać trzy testy Wysportowania lub Atletyki: pierwszy o PT 5, drugi o PT 3 i trzeci o PT 1. Jeśli któregoś z nich nie zda, gargulec wypuści ją w powietrzu.

Wilkołak z Bilkindaine. W Bilkindaine, leżącym w Kartinie, od roku słyszy się o bestii, nazywanej przez miejscowych wilkołakiem. Przywieziono go ponoć z wysp dalekiej północy na jednym z kupieckich statków, by sprzedać go do kolekcji któregoś z cynazyjskich arystokratów. Stwór pewnej nocy uwolnił się z klatki i uciekł na miasto, a już nad ranem znaleziono na ulicy i w kilku domach zmasakrowane zwłoki. Po tej tragedii nieco ucichło i podejrzewano nawet, że jakiejś sprytnej i przedsiębiorczej szajce udało się złapać wilkołaka i ukryć lub nawet wywieźć poza miasto. Jednak niecałe dwa tygodnie później uderzył znowu, choć z mniejszą furią. Gdy po kolejnych mordach sprowadzono ze stolicy Inkwizytora, przypuścił on, że być może bestia nauczyła się zjadać odpadki i szczury, dlatego rzadziej atakuje ludzi. Do dziś nie udało się pojmać wilkołaka, który krwawo zaznacza swoją obecność choćby i raz w miesiącu.

Stwór jest humanoidalną, podobną do małpy bestią, jednak jego pysk bardziej przypomina psi. Jest niezwykle szybki i zwinny, potrafi wskoczyć do otwartego okna nawet na drugie piętro kartińskiej kamienicy, a także zeskoczyć bez szwanku z kilkunastu metrów. Znalezione ofiary były uduszone lub rozerwane, po czym częściowo pożarte. Znajdzie się wielu mieszkańców, którzy zaklinają się, że widzieli stwora. Kilku strażników go trafiło, jednak wilkołak z Bilkindaine wraca do zdrowia niezwykle szybko. Za dnia bestia ukrywa się przed ludźmi w gęsto zabudowanych, biedniejszych dzielnicach. Atakuje każdego, kto odkryje jego kryjówkę lub go dostrzeże, jednak ucieknie przed uzbrojonym tłumem.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (17), Moc (17), Zręczn. (22), Spryt (8) Spostrz. (21), Bud. (23), Wytrw. (20), Fecht. (18), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: 4K20 w każdej turze walki, Ugryzienie (3, rana Lekka), Cios łapą (4, rana Lekka, dystans Bliski), Kroki (3), Praca nóg (4), Unik (3), Odskok (8)

Skarpiaki, pająkowate stwory z Cynazji. Pionowe, skalne zbocza białych wysp Cynazji pełne są krętych jam, szczelin i tuneli, niczym wydrążony przez korniki spróchniały pień. Gnieździ się w nich sporo stworzeń, między innymi paskudne stwory, wyglądające jak wielkie i tłuste pająki, choć badający je profesorowie przyrównali owe ohydy raczej do gigantycznych robaków z dna morza. Niektóre osiągają tak wielkie rozmiary, że mogą rozstawić pajęcze łapy na szerokość trzech metrów. Co pewien czas jakiś skarpiak wychynie ze swej jamy, podpełznie po pionowej ścianie do samej krawędzi lub nawet wtoczy się na poziom miasta i przyczai, czekając na przechodzącą ofiarę. Gdy tylko znajdzie się ona w odległości kilku metrów, wyrzuca swego rodzaju mackę lub język, chwyta nieszczęśnika i dusząc go zaciąga do swego gniazda. Tam oplata w kokon, by żywić się nim przez kolejne tygodnie lub miesiące.

W wielu miejscach Cynazyjczycy wznoszą przy przepaściach i krawędziach wysp niewysokie, odchylone na zewnątrz mury przeciw skarpiakom, by utrudnić im wspinaczkę. Co pewien czas cynazyjscy budowniczy wisząc na linach murują podejrzane nory, jednak wszystko to wciąż nie wystarcza, by dostatecznie uchronić mieszkańców. Każdego miesiąca kilka przypadków tajemniczych zaginięć na rubieżach miast przypisuje się skarpiakom. Czasem urządzane są na nie polowania, ale nawet wytropiony stwór nie jest łatwym łupem – gdy tylko wyczuje niebezpieczeństwo, spada do wody i kryje się w podwodnych grotach. Tam czeka, by po jakimś czasie wrócić, znów gdzieś wpełznąć i zaatakować. Kilka udało się złapać żywcem - jeden żywy okaz trzymany jest w klatce w cynazyjskiej akademii.

Gdy skarpiak pochwyci ofiarę, niemal żadna siła nie jest w stanie go od niej oderwać, i powolnym lecz nieubłaganym ruchem będzie ją ciągnął w stronę skalnej krawędzi. Ofiara zaś, pozbawiona tchu, szybko straci siły do walki, zaś o krzykach i wzywaniu pomocy nie ma mowy. Odcięta macka podobno z czasem odrasta, zaś zraniony w ten sposób potwór ucieknie. Zwykle udawało się ubić krwiożercę kilkoma solidnymi sztychami włócznią lub posyłając mu parę kul.

Współczynniki: Agresja (ujawniają się tylko, gdy atakują), Moc (8), Zręczn. (15), Spryt (5) Spostrz. (16), Bud. (15), Wytrw. (10)

Chaotyczne starcie: Skarpiak atakuje macką z ukrycia. PT 4 dla wybranego przeciwnika, PT 2 dla innych. Trafienie powoduje Pochwycenie.

Pochwycenie: Aby uwolnić się od macki, trzeba zadać skarpiakowi przynajmniej Lekką ranę lub zdać test Budowy o PT 6 (również 1 tura walki). Ofiara unieruchomiona przez skarpiaka otrzymuje na ten czas +4 PT do wszystkich testów. W czasie, gdy stwór trzyma ofiarę, PT Chaotycznego starcia maleje o 2 i nie może on atakować nikogo innego.

W każdej turze walki ofiara musi zdać test Atletyki o PT 3, w przeciwnym razie otrzymuje 1 punkt Zmęczenia i przesuwa się o metr w stronę przepaści. Gdy ofiara utraci przytomność lub spadnie, skarpiak zaciągnie ją do swojej kryjówki i rozpocznie ucztę.

Stalowy Pająk z Hillfolk. W mieście Hillfolk, leżącym w Ragadzie, mieszka jakoby pod ziemią istota, którą powołano do życia z pomocą magii i techniki. Wielki pająk, którego w ruch wprawia siedzący we wnętrzu magnetyczny demon. Porusza się w podziemnych tunelach pod miastem i wąskich korytarzach, które sam wydrążył.

Podkopuje ragadańskie domy, po czym wypełza z wydrążonego otworu i rozpoczyna polowanie w jego wnętrzu. Ofiary mają przebite ciało i są pozbawione krwi. Gdy w podobny sposób zginął papieski ambasador, sprawa trafiła na dwór Kartiny. Rysunki stwora, sporządzone według opisów tych, którzy go widzieli i uszli z życiem, trafiły na dwory wielu krajów. Papież podejrzewa, że w sprawę wmieszali się intryganci spoza Ragady, których może zdradzi jakiś element związany ze stworem.

Z bestią nie poradzili sobie nawet doborowi strażnicy, którzy połamali na niej swoje rapiery i piki, za to potężnym ciosem halabardą udało się odłupać jedno z ramion stwora. Gdy pająk został zraniony, okolicą wstrząsnął przerażający gwizd, jakby żelazne stworzenie zawyło z bólu.

O podobnym paskudztwie zaczęto niedawno mówić w stolicy Kordu, ale póki co, może to być jedynie podchwycona od przyjezdnych Ragadańczyków i rozdmuchana legenda.

Współczynniki: Agresja (18), Moc (18), Pancerz (Pokrycie 18, Redukcja 2), Zręczn. (13), Spryt (8) Spostrz. (16), Bud. (24), Wytrw. (24), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie, Stalowy Pająk nie musi wykonywać żadnych Akcji obronnych

Chaotyczne starcie: Stalowy Pająk atakuje uderzając wieloma odnóżami. PT 10 dla wybranego przeciwnika, PT 8 dla innych. Trafienie powoduje ranę Lekką (mniej niż 5 Punktów Porażki w teście obrony) lub Ciężką (5 i więcej Punktów Porażki).

Terytoria Centralne

Matra i sąsiadujące z nią krainy pełne są starych lasów i pradawnych puszcz, zamieszkanych przez deviria. Kiedyś czczone jako bóstwa przez tutejszych pogan, dziś uznawane za groźne potwory, są celem polowań urządzanych przez arystokratów. Trofea najstraszniejszych demonów zdobią tu ściany pałaców i zamków. Większość najdziwniejszych istot zamieszkujących w głębi lasów nie da się przyporządkować do żadnego gatunku, a co najwyżej można odszukać ich imiona czy opis w legendach lub starych księgach.

W południowych krainach deviria żyją na powierzchni, a pod ziemią próżno szukać labiryntów podobnych do drążonych pod resztą Dominium. Za to im dalej na północ, tym bardziej zwyczaje istot Ciemności przypominają Półwysep Pazura i pozostałe części Dominium. W Minorii rasy podziemne tak mocno zryły krainę, że ta się niemal zapadła. Istoty mroku żyją tam tuż pod ziemią, kryją się niemal pod stopami, i wystarczy, by lekko zapadła się ulica, a od razu widać ciągnące się w głąb ziemi korytarze.

Kozłoludy. Niewiele jest bardziej agresywnych stworzeń w Dominium niż ten rogaty i dwunożny deviria z matryjskich lasów. Niegdyś rasa ta zamieszkiwała prawie cały świat, dziś można się natknąć tylko na niedobitki, ostatnie plemiona tych istot. Wyginęły prawdopodobnie dlatego, że dla nich wrogiem jest dosłownie każde stworzenie. Głośne rżenie kozłoludów płoszy większość zwierząt i jedynie najpotężniejsze niedźwiedzie nie ustępują im z drogi. Ryki tych pradawnych istot słychać na wiele mil.

Poruszają się na racicach, choć ręce mają niemal ludzkie, tyle, że potężnie umięśnione. Całe ciało porośnięte jest sierścią, brunatną, czarną lub szarą. Bardziej cywilizowane plemiona kozłoludów używają maczug i włóczni, najczęściej jednak wystarcza im do walki własne ciało – śmiertelnie groźne kopyta i szczęki, krótkie i ostre szpony u rąk oraz przede wszystkim rogi.

Stwory rozsiewają osobliwą woń, nieco podobną do zapachu spoconego konia. Dzięki temu wielu mieszkańców tutejszych krain uszło z życiem, w porę unikając spotkania z nimi. Gdy na drodze wśród lasów dostrzeże się potężnie umięśnioną, rogatą sylwetkę przypominającą człowieka, niewiele pozostaje czasu na działanie, bowiem gdy tylko potwór zwęszy człowieka, wpadnie w szał i rzuci się do ataku. Przed kozłoludami można się schronić na drzewie, te bowiem nie potrafią się wspinać, cierpliwości zaś nie starczy im na pilnowanie, aż uciekinier zejdzie. Warto też wiedzieć, że rzadko wędrują w pojedynkę. Gdy tylko pojawi się gdzieś samotny stwór, lepiej rozejrzeć się uważnie dookoła, bo prawdopodobnie inne kręcą się już w pobliżu.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (18), Moc (18), Zręczn. (13), Spryt (8) Spostrz. (14), Bud. (17), Wytrw. (18), Fecht. (13)

Walka: Ugryzienie (4, rana Lekka), Cios szponami (5, rana Lekka, dystans Bliski i Zwarcie), Cios rogami (2, rana Ciężka, Zwarcie), Tratowanie (6, rana Lekka), Kroki (2), Praca nóg (2), Unik (2), Odskok (12), Cios maczugą (3, rana Lekka i ogłuszenie – utrata wszystkich PP)

Szlamice, wielkie pijawki. W jeziorach i na mokradłach można się natknąć na potworne i obrzydliwe stworzenia, od których pochodzą wszystkie gatunki pijawek. Kryją się pod powierzchnią wody i niełatwo je wypatrzyć w ciemnej i mętnej toni. Czarne, miejscami płaskie, miejscami zaś pulchne cielsko porusza się w wodzie niezwykle sprawnie. Gdy atakuje, wpierw wychyla się z wody, by odnaleźć nieosłonięte ciało, a następnie opada na ofiarę uderzając przyssawką.

Największe osobniki osiągają do kilku metrów i w ciągu kilku chwil są w stanie uśmiercić nawet konia.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (10), Moc (12), Zręczn. (12), Spryt (2) Spostrz. (10), Bud. (19), Wytrw. (24), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Atak spod wody: Gdy pijawka wynurzy się z wody i zaatakuje z zaskoczenia wybraną ofiarę, ta musi zdać test Refleksu o PT 2, by zdążyć się uchylić przed ciosem.

Chaotyczne starcie: W każdej turze pijawka atakuje przyssawką, próbując wczepić się w ofiarę. PT 7 dla wybranego przeciwnika, PT 4 dla innych. Trafienie powoduje Przyssanie.

Przyssanie: W każdej turze ofiara traci krew, otrzymując Draśnięcie i 1 punkt Zmęczenia. Aby uwolnić się od przyssawki trzeba zadać pijawce przynajmniej Lekką ranę. Ofiara unieruchomiona przez pijawkę otrzymuje na ten czas +4 PT do wszystkich testów. W czasie, gdy stwór jest przyssany, PT Chaotycznego starcia maleje o 3 i nie może on atakować nikogo innego.

Diabeł z Czerwonego Zamku. Legendy dotyczące upiornego potwora, który nocą porywa ludzi nawet z bezpiecznego wnętrza domu, sięgają swymi korzeniami X wieku. Wtedy to w Balingen miała miejsce egzekucja sławnego niegodziwca i krwawego rozbójnika, księcia Bokut. Niedługo po tym wydarzeniu w okolicy zaczęto opowiadać o upiorze, pojawiającym się w nocy i wyjącym straszliwie. Pierwsze ofiary przypisano napaściom wilków, lecz kolejne znajdowano już w środku miasta. Wtedy narodziła się legenda o duchu księcia Bokut, który mści się za swoją śmierć.

Potwora nie udało się nigdy schwytać, mimo, że wielu ludzi widziało go, niektórzy nawet umknęli z jego szponów i przeżyli napaść. Wygląda jak zamęczony na śmierć skazaniec, porusza się na czworaka pobrzękując kajdanami, zaś z jego rąk wyrastają niezwykle długie szpony, dłuższe niż sztylety. Jego pojawieniu się zawsze towarzyszy powiew zimna i trupi odór.

Upiór pojawia się co kilkadziesiąt lat w innym mieście i zbiera krwawe żniwo wśród zupełnie przypadkowych mieszkańców. Atakuje co noc, zabijając i kalecząc ludzi. Gdy nasyci swój głód, odchodzi.

Współczynniki: Groza (4), Agresja (18), Moc (25), Zręczn. (15), Spryt (17) Spostrz. (17), Bud. (22), Wytrw. (23), Fecht. (18), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: Ugryzienie (4, rana Lekka), Cios szponami (7, rana Lekka), Skok (4), Kroki (5/5), Unik (5), Odskok (11)

Magiczne zdolności: Demoniczna rana, Odporność na zranienie (6)

Siedem Pazurów. Niezwykle szybki i agresywny kot, jeden z najgroźniejszych drapieżników tutejszych puszcz. Biała sierść i zupełnie czerwone oczy wskazują na nienaturalne pochodzenie tego deviria. Doskonały węch uniemożliwia ukrycie się przed nim, zaś niezwykła sprawność i upór skazują na pewną śmierć właściwie każdego słabszego przeciwnika, którego kot obierze za cel. Dzięki ostrym pazurom potrafi wspinać się na drzewa i dopaść każdego, kto spróbuje się tam schronić. Kot nie wydaje żadnych dźwięków i porusza się bezszelestnie, jednak można go dostrzec dzięki barwie sierści.

Siedem Pazurów pozostawia na ciele ofiary ślady, rozpoznawalne dla każdego Matrańczyka – od nich właśnie pochodzi nazwa stworze-

nia. Futro ubitej bestii jest niezwykle cenne i stanowi jedno z najbardziej upragnionych trofeów dla łowców z całego Dominium.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (12), Moc (18), Zręczn. (18), Spryt (14) Spostrz. (24), Bud. (16), Wytrw. (24), Fecht. (16)

Walka: 4K20 w każdej turze walki, Ugryzienie (6, rana Lekka), Skok (7), Kroki (4), Praca nóg (4), Unik (4), Odskok (8)

Szare Niedźwiedzie. Obok wilków to najgorsza zmora, dręcząca gospodarstwa położone nieopodal lasów, na terenie Matry i Devonu. Szare Niedźwiedzie są dwukrotnie mniejsze od swoich krewniaków, lecz równie groźne i niewiele stworzeń może się równać z ich agresją. Niezwykle długie i ostre jak sztylety pazury i kły mógł wykształcić jedynie wpływ piekielnych sił. Jarzący się w oczach zwierzęcia ognik szaleństwa i wściekłości jest tego niezbitym dowodem.

Bez względu na porę – czy to w nocy, czy w dzień, bestia napada na zagrody i sieje spustoszenie. Wieśniacy, a czasem i drużyny ze szlachcicem na czele ruszają na łowy, by upolować demonicznego zwierza. Potrzeba co najmniej kilku celnych strzałów, by wrócić z trofeum, zaś wytropiony niedźwiedź zamiast uciekać, rzuca się wprost na myśliwych, często zaskakując ich nawet podczas ostrożnego marszu i dokonując straszliwej rzezi, nim uda się go ubić.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (18), Moc (18), Zręczn. (12), Spryt (4) Spostrz. (13), Bud. (17), Wytrw. (16), Fecht. (11), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie, Szare Niedźwiedzie nie muszą wykonywać żadnych Akcji obronnych

Walka: Ugryzienie (7, rana Lekka), Cios łapą (8, rana Lekka, dystans Bliski), Tratowanie (5, rana Ciężka), Kroki (2), Praca nóg (2),Unik (-3)

Front Agaryjski

Front Valdoru przypomina w wielu miejscach spaloną pustynię – czarna, spopielona trawa lub grząska rozmokła ziemia, ciągnące się po horyzont połacie błota. To wynik valdorskiej magii, czarów, które objęły swym działaniem całe krainy i zmieniły w przeklęte pustkowia. Lasy obumarły, trawa zeschła dawno temu i zgniła. Dziś nic tam już nie wyrośnie. Sucha ziemia w wielu miejscach zmieniła się w grzęzawiska za sprawą magicznych deszczów. Pośród tego w wielu miejscach natknąć się można na cmentarzyska po bitwach lub działaniach chmur magusa. Większość zwierząt dawno stąd odeszła, pozostały tylko same potworności, zrodzone przez kurz i śmierć.

W wioskach lęgnie się prawdziwie piekielne robactwo, a także plagi szczurów. Czasem zdaje się, że rusza się cała ziemia. Szczury potrafią zaatakować nawet rannych. Głębiej w Agarii fauna przypomina bardziej Półwysep Pazura. Tam uciekły zwierzęta, które kiedyś żyły na terenach dzisiejszego frontu.

Chmule. Chmule to kudłate stwory, z wyglądu przypominające kępę trawy, z bliska zaś opasłego szczura. Żyją w norach, czasem tylko wychodzą na zewnątrz. Niemal się nie poruszają, a mimo to są groźne – wiedzą o tym tutejsi mieszkańcy i zwierzęta. Gdy stwór poczuje zagrożenie, pełznie do nory, ale jednocześnie zaczyna wypuszczać duszące, trujące opary. Kłęby czarnego dymu rozwiewa wiatr i wszystko w pobliżu słabnie lub zdycha.

Współczynniki: Agresja (w odległości 5 metrów: 10, w odległości 1 metra: 20), Moc (7), Zręczn. (4), Spryt (4) Spostrz. (11), Bud. (5), Wytrw. (8), Fecht. (5)

Trująca chmura. Gdy tylko stwór wypuści duszący wyziew, nie pozostaje nic innego jak szybka ucieczka. Ci, którzy znaleźli się w odległości metra otrzymują 5 PT Zatrucia, zaś ci, których od stwora dzieliło do 5 metrów muszą zdać test Wytrwałości o PT 3, by uniknąć punktów Zatrucia o sile 3 PT. po wykonaniu testów trzeba się oddalić, bo po chwili wyziew obejmie już nie 5 metrów wokół chmula, a 10. Rozwieje się mniej więcej po kwadransie.

Mordog, bóstwo, demoniczny wilk z lasów Beli Derin. Mówi się, że jest wielki jak koń i czarny jak noc. Widują go czasami agaryjscy wieśniacy. Zdarzało się, że jakaś bestia plądrowała całe gospodarstwa i rozrywała na strzępy wszelkie zwierzęta w okolicy – mówi się wtedy, że był to Mordog. Ci, którzy przeżyli, niewiele pamiętają, bo zanim cokolwiek się zaczęło, na okolicę napłynęła nieokreślona, lecz tak potężna groza, że nikt nie śmiał wyjrzeć za okno.

Istnieją zakazane kulty, czczące Mordoga, a także rytuały, którymi można go przyzwać i kontrolować, ale tylko szaleniec odważyłby się narazić na gniew tak agresywnego i krwiożerczego potwora. Wieśniacy przestrzegają, by nie wymawiać jego imienia zbyt głośno, gdy jest się w lesie, bo tam, pośród gąszczów może to wystarczyć zamiast jakichkolwiek rytuałów i zaklęć. Swoim wyznawcom daje różne moce, w tym nieludzkiego szału bojowego oraz likantropii.

Aby powalić tą starą bestię, trzeba salwy całego batalionu, jednak trudno uwierzyć, że kiedykolwiek tak uzbrojony oddział odnajdzie go i zamknie w pułapce. Do tego czasu Mordog pozostanie budzącą grozę legendą dla Agaryjczyków żyjących wokół rozległych puszcz Beli Derin.

Współczynniki: Groza (3), Agresja (12), Moc (26), Zręczn. (38), Spryt (27) Spostrz. (30), Bud. (35), Wytrw. (33), Fecht. (34), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie, a rany Ciężkie - PT jak Lekkie

Walka: 5K20 w każdej turze walki, Ugryzienie (2, rana Ciężka, dystans Bliski i Zwarcie), Cios łapą (5, rana Lekka), Tratowanie (0, rana Ciężka), Skok (3), Przewrócenie (2), Kroki (4), Praca nóg (4), Unik (2), Odskok (7), Mordog nie musi wykonywać żadnych Akcji obronnych

Magiczne zdolności: Demoniczna rana, Odporność na zranienie (14)

Ghule, piekielne psy z Agarii. Do spalonych i wyjałowionych wojną oraz czarami terenów frontu przystosowała się zarówno roślinność, jak i zwierzęta. Wszystko zszarzało i skarlało. Większość zwierząt wyniosła się daleko, jednak kilka gatunków odwrotnie – pojawiło się jakby przyciągała je śmierć i zniszczenie.

Rozpleniły się tu między innymi przywiezione przez Valdorczyków wściekłe psy, celowo wypuszczone na dziko, aby nękać wszystko co pachnie żywym człowiekiem. Potężne psiska są wiecznie wychudzone, jakby zaraz miały zdechnąć z głodu, zdaje się, że to sama skóra i ostre kły – niczym upiory. Niektórzy zwiadowcy zaklinają się, że widzieli jak owe bestie stawały na tylnie łapy niczym karykatura człowieka. Ghule żywią się trupami, przede wszystkim ludzkimi. Są w stanie zaatakować także żywego człowieka, gdy stanie im na drodze i przeszkodzi w posiłku. Piekielny pies wpierw postara się odstraszyć natręta, potem rzuci się żeby poranić na tyle, by odszedł. Jednak ciężko rannemu człowiekowi już nie odpuści – tenże wpisał się właśnie na jego jadłospis.

Oswojone przez ludzi zwierzęta szarpią się z przerażenia gdy tylko poczują ich zapach, nieraz też znajdowano pożarte przez ghule konie lub bydło. To jedna z najgorszych plag, jakie spadły na północne granice Agarii.

Współczynniki: Agresja (16), Moc (7), Zręczn. (15), Spryt (12) Spostrz. (18), Bud. (15), Wytrw. (15), Fecht. (14)

Walka: Ugryzienie (2, Obrażenia lekkie), Skok (2), Przewrócenie (1), Kroki (3), Praca nóg (3), Unik (2), Odskok (1)

Trupie Ptaki. Czasem na agaryjskim niebie, przy granicy Valdoru, zawsze zaś nad polami bitew, można dojrzeć wielkie, ciemne kształty, krążące powoli w otoczeniu chmar kruków i czekające na śmierć. Gdy tylko dojrzą martwe ciało, albo gdy tylko na polu walki zacznie się nieco przerzedzać, nie czekając na koniec bitwy spadają w dół, by zaspokoić swój głód. Podchodzą do zabitych lub ciężko rannych i wystarczy, że w odległości kilkunastu kroków nie znajdą żadnego żywego zagrożenia, a od razu rozpoczynają ucztę. To potworne utrapienie dla żołnierzy, i to nie tylko ludzi, ale i Valdorczyków. Walczący widzą, jak ich towarzysze są bezczeszczeni, jak ptaki wydłubują im oczy i pożerają po kawałku - czasem nawet żywych, a tylko ciężko rannych.

Z wojownikiem stojącym na nogach o własnych siłach nie mają wielkich szans. Jednak dla rannego są one śmiertelnym zagrożeniem.

Współczynniki: Agresja (walczą tylko, gdy bronią swego łupu), Moc (7), Zręczn. (13), Spryt (2) Spostrz. (17), Bud. (4), Wytrw. (4), Fecht. (7)

Walka: Uderzenie dziobem (0, rana Lekka), Uderzenie pazurami (2, Draśnięcie), Unik (1), Odskok (6)

Kord i daleka Północ

W krainach Północy występują nie spotykane nigdzie indziej w Dominium pustynie. Stworzenia mieszkające wśród piasków lub zrodzone na jeszcze dalszej północy zadziwią każdego przybysza z południa Dominium. Olbrzymie pająki i węże są niemal symbolami tutejszych ziem, do tego jadowite owady, na które trzeba nieustannie uważać - jeden nieuważny ruch może przynieść człowiekowi śmierć. Kiedyś w krainach północy powszechne były kulty pająków i węży, które traktowano jak bóstwa. Kordyjczycy znają wiele gatunków olbrzymich pająków: **harweny** ukrywające się w jamach i rozpadlinach, **ruszcze** ciągnące swe pajęczyny pomiędzy drzewami, inteligentne **samarny**, uznawane na dalekiej, pogańskiej północy za równą ludziom rasę, czy żyjące w górach agresywne **kościeje**. W lasach Kordu można spotkać przedziwne, nienaturalne stworzenia, „pływające" w powietrzu pomimo braku skrzydeł. To **skaraki**, półmetrowej długości wijące się robaki obdarzone magiczną mocą unoszenia się w powietrzu. Krążą wokół drzew szukając pożywienia – myszy i owadów. Grzbiet pokryty jest lśniącym pancerzem, zaś z paszczy wyrasta gąszcz ruchliwych macek.

Na kordyjskim niebie krążą wielkie ptaki, zwane **morami**, o długich, ostrych dziobach i błoniastych skrzydłach. Wzlatują na polowa-

nia tylko za dnia i atakują większe zwierzęta lub samotnie wędrujących ludzi. Polują w grupach, zazwyczaj od dwóch do pięciu.

Harweny, wielkie pająki. Harweny wiją swoje gniazda w zaskakujących miejscach, tkają gęste, czasem zaś niemal niewidoczne sieci, najczęściej na dnie leśnych jam. Maskują dół siecią, na którą potem nanoszą liście, pył i gałęzie. Zdają się inteligentne, a wręcz diabelsko sprytne. Im starszy osobnik, tym bardziej zabójczy jest jego jad. Bardzo stare harweny osiągają olbrzymie rozmiary i są jeszcze sprytniejsze dzięki doświadczeniu dziesiątek czy setek lat.

Harwena czeka na swą ofiarę na dnie jamy lub przyczajona w pobliżu, gotowa zająć się nią w każdej chwili. Starsze osobniki zakładają czasem po kilka takich pułapek w okolicy i co pewien czas obchodzą je sprawdzając, czy jakiś zwierz w którąś wpadł. Pająk nie czeka, aż omotana siecią ofiara padnie z głodu. Skacze na dół i przekłuwa ją jadowitym kolcem, po czym sparaliżowaną oplata w kokon.

Na wyjątkowo uciążliwe harweny, które zasmakowały w ludzkim mięsie urządzane są polowania. Za łeb każdego olbrzymiego pająka upolowanego w pobliżu traktu można dostać nagrodę wyznaczoną przez Cesarza. W miejscach, gdzie znaleziono ofiary harwen lecz nie zdołano wytropić samego pająka, stoją tablice zachęcające do polowania oraz kwota, jaką wyznaczono za ubicie stwora.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (14), Moc (12), Pancerz (Pokrycie 14, Redukcja 1), Zręczn. (12), Spryt (9) Spostrz. (14), Bud. (23), Wytrw. (24), Fecht. (16), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: Ugryzienie (2, Obrażenia Lekkie), Skok (3), Kroki (6), Praca nóg (3), Unik (-3), Odskok (4)

Jad: Ofiara trafiona Ugryzieniem otrzymuje co turę PT +1.

Ussabar. Demoniczne stworzenie, czczone przez dzikich ludzi dalekiej północy. Ussabar to olbrzymi wąż o głowie przypominającej ptasią i świdrujących, hipnotyzujących ślepiach. Potrafi zmiażdżyć w swoim potwornym uścisku konia. Grzbiet węża mieni się kolorami, a gdy ten przyczai się polując - przybiera barwę otoczenia.

Chytra bestia nie zaatakuje ludzi widząc gotowe do strzału muszkiety. Odpełznie, ukryje się i poczeka na dogodniejszą okazję.

Współczynniki: Agresja (12), Moc (20), Zręczn. (13), Spryt (12) Spostrz. (10), Bud. (21), Wytrw. (24), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Chaotyczne starcie: Wąż uderza ogonem, miażdży i kąsa. PT 10 dla wybranego przeciwnika, PT 3 dla innych. Trafienie powoduje ranę Ciężką i zatrucie jadem.

Jad: Ukąszony otrzymuje co turę PT +1.

Wężowisko. W lasach na terenie całego Kordu natknąć się można na prawdziwy koszmar, który ma zwyczaj ukrywać się w koronie drzew. Stwór wygląda jak wijące się kłębowisko węży. Oplata drzewo i czeka na ofiarę, atakuje zaś wszystko - owady, zwierzęta, ludzi. Przyczajony zastyga w bezruchu i przybiera kolor drzewa, wtapia się w cień gałęzi i liści. Jednak gdy tylko się poruszy lub zaatakuje, przepływają po nim niezwykłe barwy, aż w końcu jego łuski stają się koloru krwi.

Wieśniacy mawiają, że potwór ma siedem głów. Jednak gdy matrycy uczeni badali martwego stwora, ustalili raz na zawsze, jak w istocie wygląda. Z niewielkiego tułowia, który pełni jednocześnie rolę głowy, wyrasta wiele długich, mackowatych ramion zakończonych podobną do wężowej paszczą, oraz jednym okiem. Z drugiej strony tułowia wyrasta niezwykle długi ogon, którym bestia oplata drzewo. Gdy stworzenie się porusza, nie ma najmniejszych szans by ustalić, gdzie pod wijącymi się mackami ukryty jest czerep. A jest ona najsłabszym punktem potwora - wystarczyłby jeden celny sztych rapierem, by wężowisko znieruchomiało. Inaczej trzeba odciąć tyle macek, by się wyswobodzić i uciec. Po ziemi bestia porusza się niezdarnie i powoli. Wężowe ramiona potrafią dusić i miażdżyć, zaś paszcze na ich końcach zaopatrzone są w jadowite kły.

Jeśli kto ma dobre oko, może zawczasu odkryć obecność stwora - po gubionych przez niego w okolicy łuskach oraz walających się pod drzewami kościach większych stworzeń, które bestia wypluła.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (16), Moc (13), Zręczn. (2), Spryt (18) Spostrz. (10), Bud. (19), Wytrw. (23), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Chaotyczne starcie: Z wijącego się wężowiska co chwila uderza jedna z pasz, próbując ukąsić przeciwnika. PT 5 dla wszystkich przeciwników. Trafienie powoduje Draśnięcie i zatrucie jadem.

Jad: Ukąszony otrzymuje co turę PT +1.

Golem z Tokenbach. W mieście Tokenbach, leżącym na północy Kordu, stoi posępna stara kaplica, w której dwieście lat temu przybyły z Półwyspu Pazura czarnoksiężnik Tito Agnostein powołał do życia istotę splecioną z nieczystości, ciał i krwi mordowanych bestialsko ofiar. Przez dwa lata potwór terroryzował miasto, poruszając się w katakumbach i wychodził jedynie na rozkaz ukrywającego się czarownika, by dokonywać brutalnych zbrodni na wskazanych ofiarach. Legenda mówi, że czarownik zgromadził wokół siebie kilku uczniów, którym następnie zdradził sekret przywoływania bestii. Na jej unicestwienie sposobu nie było, zginąć mogła tylko z chwilą śmierci swojego stwórcy. Tak też się stało, zdradliwi uczniowie pozbyli się czarownika, a wraz z nim rozpadł się golem. Jednak historia się nie skończyła, a tajemnicę tworzenia bestii zna dzisiaj więcej podejrzanych postaci. Kilka razy groza zawisła nad mieszkańcami, gdy w podobny sposób ludzie zaczęli kolejno ginąć.

Golem z Tokenbach wygląda jak dwumetrowy troll, pozszywany z ludzkich ciał. Cały jest pokryty nieczystościami, które cuchną i zostawiają za nim ślad - powracający do jednego z kanałowych tuneli, których w Tokenbach jest wiele. Każda jego kończyna składa się z wielu ludzkich, zszytych razem. Czerepu nie posiada w ogóle, jednak odcięte głowy ofiar użyte do zaklęcia przez cały czas spoczywają w kryjówce maga, dając w magiczny sposób golemowi wzrok i inteligencję. Dzięki ogromnej sile golem bez trudu wyłamuje wszelkie drzwi, kraty, a nawet potrafi skruszyć niezbyt gruby mur. Porusza się w ciszy, której towarzyszy jedynie plaskanie ciężkich stóp. Wskazaną ofiarę odnajduje dzięki magicznej i niewidzialnej nici, jaka łączy nieszczęśnika ze skradzionym przez czarownika drobiazgiem, który następnie zaszywany jest w ciele golema. Potwór zmiecie każdego, kto stanie mu na drodze. Ponadto jest nieśmiertelny, jednak jeśli udałoby się komuś rozrąbać go na kawałki, przestanie być groźny - tyle, że nikomu się to dotąd nie udało. Kule z muszkietów nie zrobią na nim żadnego wrażenia.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (14), Moc (równa Woli Magicznej czarodzieja), Zręczn. (11), Spryt (14) Spostrz. (14), Bud. (29), Wytrw. (26), Fecht. (18), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: Cios łapą (2, rana Lekka, dystans Bliski), Złapanie (0, dystans Bliski lub Zwarcie), Golem nie wykonuje żadnych Akcji obronnych

Miażdżenie. Wymaga wcześniejszego Złapania, w każdej turze walki zadaje ranę Ciężką. Aby się uwolnić, trzeba zadać golemowi przynajmniej ranę Ciężką lub zamiast wykonywania Akcji zdać w turze walki test Atletyki o PT 8. W czasie, gdy golem trzyma ofiarę, traci jedną kość w turze walki i wszystkie jego Akcje zmniejszone są o 3. Ofiara unieruchomiona przez golema otrzymuje na ten czas +4 PT do wszystkich testów.

Wampir z Grande. Według mitów wampir jest czymś pomiędzy deviria a człowiekiem, jego dusza jest uwiązana do ciała, zarówno wbrew woli Jedynego, jak i deviria.

Od dziesięciu już lat w stolicy Cesarstwa straże znajdują co pewien czas zwłoki, których rany nasuwają pewne skojarzenia. Podwójne ślady ugryzienia na szyi i nadgarstkach - według legend to znak wampira. Być może są to tylko zmyślnie upozorowane zabójstwa, ale być może legendarny stwór rzeczywiście istnieje i mieszka gdzieś w stolicy. Jeśli to robota jednego potwora, ma już na swoim koncie ponad sto ofiar. To wystarczająco wiele, by stać się jednym z najgorszych koszmarów dla mieszczan z Grande.

Kilku tylko najbardziej wtajemniczonych w sprawę śledczych wie o stworze nieco więcej. Podobno widziało go kilka osób, gdy uciekał z miejsca zbrodni ulicą w noc. Dostrzeżono podarty habit, co wskazuje na duchownego. Innym razem zaatakowana przez niego ofiara uszła z życiem, bowiem gdy stwór dostrzegł zawieszony na jej szyi krzyż, zdało się, że oprzytomniał jakby wyrwany z szaleńczego transu, po czym umknął zawodząc rozpaczliwie. Ze względu na skojarzenia z księdzem świadków uciszono. Ponadto wysunięto dwie teorie - albo Wampir z Grande jest duchownym, którego jakieś niekontrolowane przez niego moce zmuszają do bestialskich mordów, albo jest to przeklęte ciało, ożywione przez ciemne siły, które powstaje z grobu i nasyciwszy się krwią wraca tamże.

Jeśli kto się z nim zmierzy, przekona się szybko, że niełatwo ocalić życie, bo potwór jest niemal całkiem bezcielesny - jak upiór, za to wyjątkowo prawdziwe jest tylko kilka z tkwiących w upiornym ciele organów - serce i szczęki pełne ostrych kłów. Łączą one bezcielesne monstrum ze śpiącym kapłanem, i tylko one podatne są na ciosy. Któż jednak zdąży to odkryć?

Współczynniki: Groza (2), Agresja (12), Moc (16), Zręczn. (18), Spryt (20), Spostrz. (16), Bud. (25), Wytrw. (25), Fecht. (21), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: Ugryzienie (6, Draśnięcie), Uderzenie pazurami (3, Draśnięcie, dystans Bliski i Zwarcie), Kroki (5), Praca nóg (5), Unik (8), Odskok (12)

Magiczne zdolności: Demoniczna rana, Odejście, Odporność na rany (8)

Atrybuty innych, wymienionych istot:

Mory

Współczynniki: Agresja (10), Moc (8), Zręczn. (17), Spryt (10), Spostrz. (19), Bud. (9), Wytrw. (5)

Walka: Atakuje z powietrza, pikując na wybraną ofiarę i uderza szponami z ogromną siłą, zadając Lekką ranę i powalając na ziemię.

Chaotyczne starcie: Mory atakują z powietrza. PT 9 dla wybranego przeciwnika, PT 4 dla innych. Trafienie powoduje ranę Lekką.

Rany: Każda zadana morowi rana Lekka zmniejszy PT walki z nim o 1

Czarny skorpion

Jadowite ukłucie: Aby w porę dostrzec skorpiona, którego przypadkiem zmiażdży za moment bohater - czy to stopą, czy ręką, trzeba zdać test Wypatrywania najczęściej około PT 1. W przeciwnym razie skorpion odruchowo wbije jadowity ogon w ciało, jeśli tylko było w tym miejscu nieosłonięte. Ofiara otrzymuje 5 punktów Zatrucia i musi zdać test Wytrwałości aby zachować przytomność.

Tęczowy wąż

Jadowite ukąszenie: Gdy zejdzie się z kordyjskich traktów i wędruje pośród wysokich traw czy też w lesie, zdarzyć się może, że bohater przypadkiem nadepnie na węża. Aby w porę go dostrzec i zatrzymać się w pół kroku, trzeba zdać test Wypatrywania (najczęściej o PT 0). Inaczej przydepnięty wąż w odruchu obronnym wywinie się i ukąsi bohatera w nogę. Ofiara otrzymuje 5 punktów Zatrucia i musi zdać test Wytrwałości aby zachować przytomność.

Stary Dor

Stepy i bezkresne łąki Dorii i sąsiednich krain to idealne tereny dla bydła, koni i żerujących na nich drapieżników. Spośród tych ostatnich największą grozę budzą stada upiornych psów, zwanych **ghastami**.

W Żelaznych Górach spotkać można **Białe Kozły.** Te potężne istoty są chyba najdumniejszymi stworzeniami świata, w oczach zdają się skrywać jakąś dawną mądrość. Białe Kozły są powszechnie uznane za istoty magiczne. Choć nikt nie doświadczył z ich strony działania magii, potrafią wpływać na ludzi budząc nabożny szacunek, nawet wśród zagorzałych karian. Mieszkańcy uznają te stworzenia za władców gór. Białego Kozła można spotkać tylko w najbardziej niedostępnych szczytach, i od razu wiadomo, że człowiek jest w górach intruzem. Podchodzą do ludzi tylko w sytuacji, gdy ci nic nie mogą wskórać, gdy akurat się wspinają po stromej ścianie czy ostrożnie stąpają po wyjątkowo niebezpiecznej półce. Kozły zdają się drwić z nieporadności człowieka w górach, czasem też zrzucają na ludzi lawiny.

Na wschodzie, poza ostatnimi doryjskimi strażnicami, żyją **guanty**, olbrzymie, porośnięte futrem stwory traktowane przez tamtejszych pogan jako wierzchowce i bojowe bestie. Z daleka wyglądają jak poruszające się powoli wzgórza.

W jeziorach Dorii przyczaiła się żywa **Ciemność**, demoniczna moc, która zmienia wodne stworzenia w istoty rodem z koszmarów. Doryjskie legendy wiążą jej działanie ze stojącą w krainie pojezierzy starożytną rodyjską Katedrą.

Halat Hatam, bóstwo, Wielki Dzik z doryjskich puszcz. W Dorii można usłyszeć wiele legend, jedna z nich opowiada o Halat Hatam, przedwiecznym bóstwie, które ponoć do dziś kryje się gdzieś w starych lasach. Halat Hatam, czczony niegdyś dla wielkich mocy, jakimi obdarzał oddanych mu wyznawców, potrafi, jak mówią grimuary, uderzyć tak potężnie, że wyzwala tym zabójczy piorun, zdolny wyrwać najgrubsze drzewo razem z korzeniem. Na rycinach przedstawiany jest jako olbrzymi dzik, większy nawet od konia. Pokrywają go pancerne łuski, na podobieństwo opancerzonych chowańców valdorskich magów. Po całym ciele potwora pełgają ogniki i drobne, błękitne iskry. Samo dotknięcie Halat Hatam może się skończyć śmiercią.

Rytuały jego przyzwania opisano w wielu grimuarach, ale żaden czarownik przy zdrowych zmysłach nie zaufa przepisowi znalezionemu w byle księdze. Wezwanie tego dzikiego potwora to igranie ze śmiercią, więc lepiej wpierw upewnić się co do wszystkich warunków i zapewnić sobie skuteczną ochronę przed gniewem starego bóstwa.

Mówi się, że Halat Hatam jest niemal nieśmiertelny, a gdy nawet uda się go zabić, czego ponoć dokonał w dawnych czasach Święty Dagobert, rycerz Proroka, to i tak się odrodzi w jednym ze swoich potomków, wielkich dzików. W pewnej bardzo rzadkiej i zakazanej księdze o demonach napisano, że aby raz na zawsze unicestwić stwora i pozbawić go wszelkich mocy, trzeba go ujarzmić. Trudno to sobie jednak wyobrazić.

Współczynniki: Groza (1), Agresja (16), Moc (24), Zręczn. (25), Spryt (30), Spostrz. (23), Bud. (40), Wytrw. (40), Fecht. (32), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie, a rany Ciężkie - PT jak Lekkie

Walka: 4K20 w każdej turze walki, Tratowanie (6, rana Śmiertelna), Uderzenie pazurami (3, rana Ciężka, dystans Bliski i Zwarcie), Ugryzienie (2, rana Ciężka, dystans Bliski i Zwarcie), Przewrócenie (2), Kroki (4), Praca nóg (4), Unik (2), Odskok (7), Halat Hatam nie musi wykonywać żadnych Akcji obronnych

Magiczne zdolności: Demoniczna rana, Odporność na zranienie (6)

Ghasty, piekielne psy z Dorii. Mówi się, że nieszczęścia chodzą parami. Gdy tylko Dorię dotknęły klęski, a ludność przetrzebiły zarazy, na horyzoncie pojawiły się sylwetki koszmarnych psów, jakie mogły wychynąć jedynie z podziemnych otchłani. Czerwona sierść, żółte ślepia pełne niewysłowionej agresji i wściekłości, przygarbiona chuda sylwetka. Patrząc na ciężki i nieproporcjonalnie wielki łeb zdaje się, że stwór ten powstał tylko do zabijania. Wychudzony tułów tylko pozornie świadczy o niewielkiej wytrzymałości, bo ghasty są nienaturalnie wytrzymałe, silne i wyjątkowo zaciekłe. Nawet trafione kulą z muszkietu potrafią jeszcze walczyć lub uciec.

Atakują zwykle bezbronnych lub samotnych. Potrafią zwodzić pogoń tak, że wyciągną ją daleko od wioski, ominą a następnie dobiorą się do bezbronnych kobiet i dzieci. Nie zabijają od razu, potrafią pastwić się nad ofiarą, jakby sprawiało im to przyjemność.

Współczynniki: Agresja (20), Moc (16), Zręczn. (16), Spryt (9), Spostrz. (18), Bud. (18), Wytrw. (18), Fecht. (15), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: Ugryzienie (3, Obrażenia lekkie), Skok (3), Przewrócenie (2), Kroki (3), Praca nóg (3), Unik (2), Odskok (1)

Południowe Rubieże

W żadnej innej części Dominium nie spotkasz takiej masy złowrogich deviria, agresywnych stworów i demonów, co w Gordzie. Stąd przyzywane są przez czarowników upiorne istoty opisywane w wielu grimuarach, tu właśnie żyją Sainici i Trupi Łowcy. To opuszczona przez Jedynego i zapomniana przez ludzi kraina. Stare puszcze i mokradła, zimne pustkowia i wieczne deszcze, półmrok i wiatr. Nie ma tu miejsca na zwyczajne zwierzęta.

Większość tutejszych istot zdaje się pochodzić od wodnych demonów, splecionych z wijących się macek i giętkiego czarnego szkieletu.

Nad wodami Morza Szeptów szybują ogromne **krygi**, przypominające morskie płaszczki. Polują na wszystko, co wychynie z wody, często też zapuszczają się nad brzegi, poszukując ofiar na lądzie.

Morskie deviria ciągną w stronę ludzkich siedzib, pchane nienaturalnym głodem, który może zaspokoić tylko dusza człowieka. Maszkary wychodzące z wody wspinają się po murach lub czają w przybrzeżnych wodach. Wiele z nich dysponuje mocami mamienia umysłu i sprowadzania senności. Ciemność, która atakuje ludzi, niesie z sobą zmęczenie i zniechęcenie. Stare **bóstwa morskie** potrafią sprowadzać sny i oddziaływać na setki kilometrów. Mogą wyłuskać słabe ogniwo na murach, wśród ludzi i przejąć nad nim kontrolę

Jednym z najgorszych koszmarów, jakie wypluwa z siebie Morze Szeptów są **wijany**, morskie stwory podobne do olbrzymich węży, jednak obdarzone ponad setką ruchliwych odnóży. Potrafią z łatwością wspinać się po pionowym murze i nie wydają przy tym najsłabszego dźwięku. Kierowane nienaturalnym szaleństwem, nie wystraszą się nawet armii ludzi. Potrafią wpełznąć przez niewielkie okno i rozpocząć okropną rzeź, miażdżąc ogonem, dusząc i kąsając wszystkich w swoim zasięgu. Gdy wijan wpada w szał, miota się tak, że niełatwo go w ogóle trafić.

Oprócz demonicznych potworów Gordyjczycy muszą się zmagać także z najazdami morskiego ludu **Tengów**, który również należy do bezdusznych deviria.

Na południowym wschodzie Rubieży, w ośnieżonych Górach Shemar ludzie udomowili **muany**, porośnięte gęstym futrem i bardzo wytrzymałe wierzchowce. Przeżyją w o wiele trudniejszych warunkach niż koń, choć są wolniejsze i jazda na nich jest bardziej uciążliwa. Nie groźny im mróz i śnieżna zamieć.

W bliższych Dominium terenach Południowych Rubieży, pośród mokradeł spotkać można potworne, humanoidalne stworzenia zwane **topielcami**. Ponad dwumetrowa, wychudzona sylwetka o sinej skórze i wyłupiastych oczach przerazić może każdego. Polują na wszystko co da się pożreć. Nurkują łowiąc ryby i płazy, a nawet skaczą wysoko, łapiąc lecące nisko ptaki. Walcząc starają się pochwycić przeciwnika, wciągnąć pod powierzchnię wody lub bagna i tam dopiero zadusić.

Urgule, podziemna rasa. Przypominają kilkuletniego chłopca, najsilniejsze z nich młodzieńca. Ich skóra jest niemal zupełnie szara, a ciała pokraczne i kościste. Poruszają się szybko i są o wiele bardziej zwinne od człowieka, ruchami bardziej przypominając pająki - bo tak jak one z łatwością poruszają się po ścianach i suficie podziemnych

tuneli. Atakują grupami liczącymi nawet sto osobników i choć rzadko uzbrojone, są bardzo niebezpiecznymi przeciwnikami. Mają długie pazury i ostre zęby, a dzięki olbrzymiej ruchliwości i zwinności często udaje im się doskoczyć do któregoś z obrońców muru i błyskawicznie zagryźć.

Współczynniki: Agresja (18), Moc (10), Zręczn. (19), Spryt (9), Spostrz. (13), Bud. (8), Wytrw. (8), Fecht. (12)

Walka: Cios pazurami (2, Obrażenia lekkie), Ugryzienie (4, rana Lekka), Kroki (5), Praca nóg (3), Unik (3), Odskok (7)

Varnowie, troglodyci z Lodowych Gór. Każdej zimy mieszkańcy Południowych Rubieży zamykają się w swoich grodach i czekają z trwogą na to, co zejdzie z gór. Krainy są i tak niegościnne, zimne i jałowe, jednak gdyby nie Varnowie, żyłoby się tutaj biednie, ale chociaż spokojnie. Jednak co kilka lat, gdy zima jest wyjątkowo sroga, lód skuwa okolicę, a zwierzyna chowa się by przetrwać najgorsze, z gór schodzą prymitywne plemiona dzikich Varnów, porośniętych sierścią półludzi. Jak sfora wilków, skupiają się na kilku wybranych grodach i ze zwierzęcą zaciekłością atakują. Walki mogą trwać dzień po dniu nawet przez cały miesiąc. Mniej więcej jeden na dziesięć takich ataków kończy się upadkiem grodu. Varnowie wyciągają żywność ze spichlerzy, zabierają wszelki dobytek, jaki uznają za przydatny - między innymi część broni, a także, o zgrozo, ciała zabitych. Podobnie, gdy nie uda im się zdobyć miasta, porywają przynajmniej zwłoki, by je pożreć. Grody są z reguły położone niedaleko kopalń, te zaś nie interesują Varnów i pozostają nietknięte, więc prędzej czy później ludzie wracają na miejsce tragedii. Podczas walk giną całe hordy dzikich, jednak nie jest to w stanie ich zatrzymać. Odkąd miasta na pustkowiach silniej związały się sojuszem, o zwycięstwie nad Varnami decydują nie raz odsiecze sąsiadów lub wsparcie w postaci prochu, muszkietów i strzelców.

Przeciętny Varn jest większy i silniejszy od człowieka, a jedyne odzienie stanowi skórzana przepaska lub jakiś element zdobycznego pancerza. Jako broni dzicy używają włóczni, kamiennych toporków, krótkich łuków, miotanych kamieni, maczug lub zdobytych na ludziach toporów i mieczy, lub czegokolwiek, co za broń może posłużyć. Przy trupach ludożerców znajdowano amulety i ozdoby z kości i kolorowych kamyków, które księża uznali za magiczne. Podobno zdarzało się, że niektórzy Varnowie, będący pewnie kapłanami plemienia, używali silnej magii, czasem też towarzyszyły im ujarzmione bestie z gór. Wielu z Varnów boi się ognia - z wyjątkiem weteranów walk z ludźmi. Varnowie posiadają język przypominający warczenie i szczekanie psa, zaś podczas ataków głośno ujadają.

Współczynniki: Agresja (17), Moc (12), Zręczn. (14), Spryt (8), Spostrz. (12), Bud. (16), Wytrw. (20), Fecht. (13)

Walka: Cios mieczem / maczugą (5, rana Ciężka), Cios z zamachu (3, rana Ciężka), Zasłona (5), Kroki (1), Praca nóg (2), Unik (3), Odskok (8)

Trupi Łowcy. Najstarsze opowieści o tych stworach pochodzą z Gordu, jednak dziś magiczne recepty na przywołanie bestii rozeszły się wśród przeklętych czarowników w całym Dominium i kilkakrotnie już groza z Gordu zawitała do całkiem dalekich krajów.

Ów drapieżca z całą pewnością narodził się w piekle, skąd wypełzł jednak dawno temu i zagościł na dobre wśród dzikich zwierząt, walcząc z nimi o przetrwanie. Bestie są zupełnie czarne i pozbawione skóry, tak że demoniczne i lśniące kości, mięśnie oraz ścięgna poruszają się całkowicie odsłonięte. Ostre jak brzytwy pazury, kły oraz kolce na płytkach pancerza mogą zmasakrować ofiarę w jednej chwili. Stwór roztacza wokół siebie okropny kwaśny fetor, przywodzący na myśl paloną rybę. Ma instynkty zwierzęcego drapieżnika - podobnie czatuje i poluje. Porusza się niezwykle szybko i zwinnie, potrafi wykonywać ponad dziesięciometrowe skoki i biegać po pionowych ścianach i sufitach.

Podobno niektórzy czarownicy potrafią dzięki trudnym zaklęciom oraz drobiazgowi skradzionemu ofierze, nasyłać przyzwanego Łowcę na swoich wrogów. W zeszłym roku Trupi Łowca grasował w jednym z portów Ligi, w tym samym czasie, gdy odnaleziono rozszarpane i prawie całkiem pożarte zwłoki jakiegoś maga, obok którego odkryto pergaminy uczące kontroli nad bestią.

Gordyjczycy, którzy z Trupimi Łowcami mają do czynienia równie często, jak z górskimi małpami, mówią, że wojownik okryty pancerzem i dzierżący topór ma spore szanse w walce ze stworem, zaś dwóch czy trzech na pewno bestię ubije. Jednak gdy ludzi jest więcej, drapieżca równie często ucieka w niedostępne miejsca, co nagle skacze i atakuje, dlatego warto zabrać ze sobą na polowanie przynajmniej jednego strzelca. Może i dla Gordyjczyków to proste, jednak w porcie Ligi jeden stwór rozszarpał prawie dwa tuziny straży miejskiej i w końcu uciekł.

Współczynniki: Groza (3), Agresja (10), Moc (16), Pancerz (Pokrycie 16, Redukcja 1), Zręczn. (15), Spryt (9), Spostrz. (21), Bud. (17), Wytrw. (16), Fecht. (14), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Walka: 5K20 w każdej turze walki, Cios łapą (6, rana Lekka, dystans Bliski i Zwarcie), Ugryzienie (3, rana Ciężka), Kroki (5), Praca nóg (5), Unik (5), Odskok (12)

Magiczne zdolności: Demoniczna rana

Atrybuty innych, wymienionych istot:

Topielce

Współczynniki: Groza (1), Agresja (9), Moc (7), Zręczn. (9), Spryt (4), Spostrz. (9), Bud. (19), Wytrw. (17), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Chaotyczne starcie: Topielec próbuje pochwycić ofiarę lub uderzyć łapą. PT 7 dla wybranego przeciwnika, PT 4 dla innych. Trafienie powoduje ranę Lekką (poniżej 5 Punktów Porażki) lub Wciągnięcie pod wodę (5 i więcej Punktów Porażki) i zachłyśnięcie równe Lekkiej ranie.

Krygi

Współczynniki: Groza (1), Agresja (14), Moc (15), Zręczn. (15), Spryt (6), Spostrz. (19), Bud. (22), Wytrw. (20), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Chaotyczne starcie: Stwór wykonuje ataki z powietrza. PT 6 dla wybranego przeciwnika, PT 4 dla innych. Trafienie powoduje ranę Ciężką (poniżej 7 punktów Porażki) lub Pochwycenie (7 lub więcej Punktów Porażki).

Pochwycenie: Jeśli Kryga pochwyci i uniesie ofiarę w powietrze, nie pozostaje nic innego, jak tylko za wszelką cenę wyrwać się z łap potwora. Ofiara ma prawo do trzech testów Wysportowania lub Atletyki: pierwszy o PT 5, drugi o PT 3 i trzeci o PT 1. Jeśli któryś z nich zda, stwór wypuści ją w powietrzu i nieszczęśnik wpadnie do morza.

Tengowie

Współczynniki: Agresja (12), Moc (12), Zręczn. (14), Spryt (10), Spostrz. (12), Bud. (15), Wytrw. (14), Fecht. (13)

Walka: Cios szablą (1, rana Lekka), Cios z zamachu (-5, rana Ciężka), Zasłona (4), Kroki (2), Praca nóg (1), Unik (1), Odskok (10)

Wijany

Współczynniki: Groza (3), Agresja (18), Moc (16), Pancerz (Pokrycie 10, Redukcja 2), Zręczn. (18), Spryt (6), Spostrz. (8), Bud. (22), Wytrw. (19), rany Śmiertelne powodują PT jak Ciężkie

Chaotyczne starcie: Wijan uderza ogonem, miażdży i kąsa. PT 4 dla wszystkich przeciwników. Trafienie powoduje ranę Ciężką.

VALDOR

Elfy - przeciętny wojownik

Współczynniki: Moc (od 12 do 22), Zręczn. (17), Spryt (14), Spostrz. (16), Bud. (11), Wytrw. (10), Fecht. (14)

Walka: 3K20 w każdej turze walki, Cios szablą (6, rana Lekka), Cios z zamachu (3, rana Ciężka), Zasłona (8), Kroki (5), Praca nóg (5), Unik (5), Odskok (12)

Orki - przeciętny wojownik

Współczynniki: Moc (od 8 do 16), Zręczn. (12), Spryt (9), Spostrz. (15), Bud. (14), Wytrw. (18), Fecht. (12)

Walka: 4K20 w każdej turze walki, Cios szablą (3, rana Lekka), Cios z zamachu (0, rana Ciężka), Kroki (4), Orki nie wykonują żadnych Akcji obronnych

Pancerz: Pokrycie 10, Redukcja 1

Gobliny - przeciętny wojownik

Współczynniki: Zręczn. (15), Spryt (8), Spostrz. (14), Bud. (9), Wytrw. (10), Fecht. (11)

Walka: Ugryzienie lub cios szponami (2, rana Lekka), Skok (3), Kroki (4), Gobliny nie wykonują żadnych Akcji obronnych

Kiedy pytano mnie w jaki dzień należy modlić się do Jedynego, odpowiadałem: „wczoraj".

Rozszerzony cennik

Rozszerzona wersja cennika zawiera przedmioty, z których Bohaterowie Graczy będą korzystali najczęściej. Ponieważ są oni szlachcicami i osobami żyjącymi raczej na wysokim poziomie, nie liczą się zbytnio z kosztami. Stąd podane ceny mają raczej charakter orientacyjny - żaden szlachetnie urodzony nie będzie targował się o kilka kordinów, nie mówiąc już o sztukach srebra. Do przedmiotów, których ceny podano w Pierścieniach, stosują się zasady Zamożności (trudno je sprzedać i z reguły łatwo się je transportuje).

1 Pierścień (p) = 100 kordniów (k)
1 kordin = 10 sztuk srebra (ss)
1 sztuka srebra = 10 sztuk miedzi (sm)

Broń ręczna

Halabarda	4 k
Kopia	7 k
Kordelas	5 k
Lanca	5 k
Lewak	3 k
Miecz	7 k
Miecz dwuręczny	25 k
Nóż	1 k
Pałasz	6 k
Rapier	10 k
Rapier z nordyjskiej stali	25 k
Szpada	20 k
Szpada z nordyjskiej stali	35 k
Sztylet	1 k 5 ss
Włócznia	2 k

Broń dystansowa

Arkebuz	20 k
Muszkiet (z zamkiem kołowym)	30 k
Pistolet	25 k
Proch (jeden ładunek)	3 ss
Pociski (20)	6 ss

Pancerze i tarcze

Hełm	7 k
Kirys	90 k
Kolczuga	80 k
Koszulka kolcza	60 k
Pancerne rękawice	12 k
Przeszywanica	2 k
Skórzany kaftan	8 k
Zbroja płytowa	500 k
Pawęż	15 ss
Tarcza metalowa	10 ss
Tarcza drewniana	3 ss

Ubrania i ozdoby

Buty, ciżmy	10-20 k
Buty, chodaki	4 ss
Buty do jazdy konnej	7 k
Buty, pantofelki	10-30 k
Buty rybackie	3 k
Buty żołnierskie	2 k
Chustka jedwabna	15 k
Chustka lniana	5 sm
Czapka chłopska	2 ss
Czapka futrzana	3 k
Futro	1-2 p
Futro z soboli	5 p
Kapelusz aksamitny	18 k
Kapelusz podróżny	25 k
Kapelusz skórzany	12 k
Kapelusz z piórem	20 k
Koszula aksamitna	15 k
Koszula haftowana	2-5 k
Koszula jedwabna	450 k
Koszula lniana	1-3 k
Koszula barwiona	5-8 k
Kożuch barani	6 k
Krynolina	12 k
Mufka	10-50 k
Pas	5 k
Peleryna	15 k
Peleryna aksamitna	50 k
Płaszcz	10-40 k
Płaszcz podróżny	30-70 k
Pończochy jedwabne	4 p
Razjtuzy	10 k
Rękawiczki	3 k
Rękawiczki jedwabne	1 p
Spodnie robocze	1-5 k
Spodnie eleganckie	40-100 k
Spodnie do jazdy konnej	10-30 k
Spódnica wiejska	5 ss
Spódnica prosta	1 k
Spódnica elegancka	3-10 k
Suknia balowa	1-10 p
Suknia do jazdy konnej	30-80 k
Suknia elegancka	50-150 k
Suknia mieszczanki	1-15 k
Suknia prosta	5-20 k
Szarfa jedwabna	80 k
Szaty kapłańskie	20 k
Szaty biskupie	130 k
Żabot koronkowy	7 k
Bransolety złote	1 p
Kamea	2 p
Kolczyki srebrne z agatami	1 p
Krzyż na łańcuszku, złoty	80 k
Naszyjnik z bursztynu	1 p
Naszyjnik z pereł	4 p
Naszyjnik złoty	1 p
Pierścień	1 p
Pierścień, sygnet	1-2 p
Spinki do mankietów, brylantowe	3 p
Szpila do włosów z brylantami	2 p

Różne

Bukłak (skórzany) (3l)	1 k 5 ss
Butelka gorzałki	1 k
Butelka piwa	2 ss
Butelka wina	2 ss-10 k
Ciepły wełniany koc	2 k
Derka	1 k
Dzienna racja jedzenia	2-6 ss
Garnek (3l)	1k
Juki	1 k
Kaganek	1 k
Karoca	500 k
Koń bojowy	5-20 p
Koń devoński	10-25 p
Koń pociągowy	40-100 k
Koń pod siodło	1-3 p
Kubek	2 ss
Książka drukowana	50 k
Latarnia	6 k
Lekarstwo na pospolitą chorobę	5 ss - 1.5 k
Lina (metr)	1 ss
Luneta	70 k
Łódź	30 k
Manuskrypt	300 k
Namiot dwuosobowy	4 k
Narzędzia artysty	25 k
Narzędzia stolarskie	10 k
Obrok dla konia (tydzień)	5 ss
Okulary	60 k
Opatrunki	3 sm
Oliwa do lampy (litr)	9 ss
Papier (1 arkusz)	2 ss
Pochodnia	1 ss
Powóz	70 k
Przybory do pisania	3 k
Przyrządy nawigacyjne	25 k
Sokół do polowań	3-4 p
Szkło powiększające	45 k
Świeca (pięciogodzinna)	4 ss
Tuba na mapy, skórzana	1 k
Uprząż	15 k
Woda różana (flakonik)	1 p
Worek podróżny	8 ss

Usługi

Chłopak na posyłki	1-3 sm
Fryzjer	1 k
Łaźnia	7 ss
Naprawa broni i zbroi	1-5 k
Naprawa koła u wozu	6 ss
Naprawa uprzęży	4 ss
Nocleg w klasztorze	darmowy
Nocleg w zajeździe (osobny pokój)	5 ss-20 k
Podkucie konia	5 k
Podróż w powozie (dzień)	3 k
Posiłek w zajeździe	5 ss-2 k
Praczka	1 ss
Prom rzeczny (1 osoba)	5 ss
Stajnia, miejsce dla konia	4 ss
Wizyta medyka	5 k
Wynajęcie robotnika (dzień)	4-8 ss

Ekwipunek specjalny

Ekwipaż

Rozległe i niebezpieczne tereny Dominium nie sprzyjają podróżom, więc bardzo istotny jest szybki i wygodny zarazem środek transportu, który będzie gwarantował podróżnym bezpieczeństwo. Ekwipaż to wielka i solidna karoca, zdatna do podróży, trwającej nawet i cały rok. Jest w niej miejsce na kufry, na służbę, a nawet wygodna skrzynka na wino, wódkę i książki, umilające podróż w dobrym towarzystwie. Ekwipaż jest odpowiednio ozdobiony, ciągnie go szóstka koni poganianych przez stangreta.

KOSZT: 8 p
ROCZNE UTRZYMANIE: 1 p
ROZWÓJ: Plotki

Garderoba i krawcowa

Na dworze królewskim, a nawet w każdym wysmakowanym towarzystwie, trudno się obejść bez kilkunastu kufrów zawierających odpowiednie ubrania. Modne kapelusze, kaftany, buty i spodnie dla pana oraz suknie i biżuteria dla dam. Ze względu na częste zmiany mody warto zatrudnić dbającą o garderobę krawcową. Ta dobra kobieta potrafi nie tylko uszyć ubranie od nowa, może również poprawić stare suknie, by odpowiadały zmieniającym się wymogom.

KOSZT: 9 p
ROCZNE UTRZYMANIE: 2 p
ROZWÓJ: Etykieta

Siodło rycerskie

Poza Dorią i Karą nie można go dostać. Tylko w tych krajach przetrwała jeszcze tradycja wykonywania siodła rycerskiego, dużego i ciężkiego, dzięki któremu rozpędzony rycerz utrzymywał się na koniu nawet po zadaniu morderczego uderzenia w szarży. Siodło rycerskie jest niewygodne, ponadto można je założyć tylko na rumaka bojowego. Każdy, kto będzie go używał poza Frontem Agaryjskim, bez wątpienia zwróci na siebie uwagę.

KOSZT: 1 p

Zasada specjalna: +2 do Umiejętności podczas testu Jeździectwa, sprawdzającego, czy rycerz utrzymał się w siodle



Wyposażenie bojowe oraz osobiste

Szlachcic podróżujący po traktach Dominium, a szlachcic ruszający na wojnę - pod względem ekwipunku różnią się dosłownie wszystkim. W podróży liczy się wygoda, etykieta, gotowość do sprostania określonym zagrożeniom - jak rzezimieszek w ciemnej uliczce czy pijany hrabia żądający natychmiastowej satysfakcji. Kiedy człowiek rusza na wojnę, nie liczą się dla niego ani mody, ani konwenanse, nie liczy się wygoda, ani cokolwiek innego, oprócz jednej rzeczy - człowiek ma z wojny wrócić żywy.

Jako że na wojnę na razie się, panie, nie wybierasz, pozwól, że dokładnie omówię tylko to, co zawiera się w kategorii broni osobistych, całe wyposażenie wojenne zostawiając na inną okazję. A zatem do ekwipunku osobistego zaliczamy:

Rapier obłękowy. Najpopularniejsza broń cywilna. Najczęściej dość lekki, długi, smukły, wyspecjalizowany w pchnięciu. Charakterystyczny kosz - stalowe łuki wiją się wokół jelca i rękojeści, chroniąc przełożone przez jelec palce (najczęściej przekłada się jeden palec, co daje świetną kontrolę nad ruchem broni) i samą dłoń. Z powodu popularności tej broni spotyka się ją w najróżniejszych rodzajach i odmianach - kowale konkurują w wyścigu ozdabiania i ulepszania rapierów, gdzie każdy jeden przekrój klingi ma być właśnie tym jedynym i ostatecznym, który zapewnia miażdżącą przewagę nad innymi. Są i złożone podwójnie, czyli po wyjęciu z pochwy stające się dwoma osobnymi bardzo delikatnymi rapierami, i takie z zegarkami mechanicznymi w głowicy. Feria kształtów, rodzajów i odmian jest olbrzymia, w tym wszystkim często zatraca się użytkowy charakter broni. W roli broni pojedynkowej najlepiej wydaje się sprawdzać długi i smukły rapier kolny, prawie niezdolny do cięcia, lekki, szybki, z prostym i użytkowym koszem. W roli broni do samoobrony w mieście krótszy, z cięższą klingą, zdolną do rąbnięcia. Co ciekawe - do tej miejskiej samoobrony kiepsko się nadaje. Rapier, aby pokazać swoją efektywność potrzebuje przestrzeni i człowieka, który wie, co z nim zrobić. W ciasnych korytarzykach, czy pośród tłumu jest bezużyteczny, ustępując ogromnie nożowi.

Rapier istnieje już tak długo, że wyodrębniły się typy narodowe. Kordyjczycy mają tendencję do używania prostych i eleganckich rapierów, bez przesadnych zdobień, bardzo lubią czarno oksydowane kosze ozdabiane srebrem. Same kosze są przeważnie eleganckie w swej prostocie, rzadko używające więcej niż trzech obłęków dla ochrony dłoni. Klingi są najczęściej kolne, czasem z przekrojem przypominającym szpadę, smukłe i dość długie, nadające się do użytku na szerokich i przestronnych ulicach kordyjskich miast. Rapiery ragadańskie są lżejsze i krótsze, z trochę szerszymi klingami, lepiej nadające się do użycia w ciasnych i zatłoczonych zaułkach miast. Rapier nordyjski jest dość dziwny - pojawiła się tam moda na zastępowanie obłęków jedną wygiętą stalową płytką, co upodabnia ich rękojeść do rękojeści lewaka. Dobrze chroni to dłoń przed cięciem, znacznie gorzej przed pchnięciem i uniemożliwia związanie koszem klingi przeciwnika i złamanie jej nagłym obrotem dłoni. Rapier matrański jest smukły i leciutki, często trudny do odróżnienia od szpady. Osłona dłoni jest lekka, składająca się najczęściej tylko z dwóch obłęków. Matryjczycy i Matryjki często montują na koszu jedną lub dwie perforowane tarczki - osłaniają one dłoń przed pchnięciem z przodu, ich perforacja odciąża je i umożliwia zachowanie niskiej masy broni. To broń przeznaczona do walki szybkiej i decydującej, rozstrzygania starcia w jednym, dwóch ruchach.

Rapier koszowy. Podany jako osobna broń dlatego, że był to pierwszy rapier, jaki się pojawił w Dominium. Wymyślili go Agaryjczycy. Na początku był smukłym mieczem, któremu ktoś dodał półkulę, chroniącą dłoń. Potem broń ta poszła w specjalizację pojedynkową aż do chwili, gdy pojawiły się rapiery pojedynkowe, mające i 1.8m długości i do niczego poza pojedynkiem się nie nadające.

Kosz składa się z półsfery zachodzącej na dłoń i świetnie chroniącej ją i przed pchnięciem i przed cięciem. Agaryjczycy nie odeszli daleko od miecza i ich rapiery są długie i diabelnie ciężkie - trzeba mieć wiele siły by się nimi posługiwać. Pociąga to za sobą dość sporą skuteczność na polu bitwy i mierną w walce pojedynczej, choć trzeba zaznaczyć, że spotkanie z dobrym agaryjskim szermierzem, mającym wyrobioną i wprawioną do takiej broni rękę może być prawdziwym szokiem. Klingi tych rapierów są proste, przystosowane do pchnięcia i rąbania, podobne do mieczowych, choć smuklejsze.

Lewak. Lewak to wyspecjalizowany sztylet, przeznaczony do użycia w połączeniu z rapierem. Trzyma się go w drugiej ręce, najczęściej ma bardzo solidną klingę, przeznaczoną do przyjęcia ciosu rapiera, lub krótkiego miecza. Często jego klinga jest powycinana jak grzebień, wycięcia te mają za zadanie uwięzić i unieruchomić klingę przeciwnika. Część ma prosty jelec z małą osłoną dłoni, ale coraz bardziej upowszechnia się agaryjski lewak z wielkim stalowym łukiem, osłaniającym całą dłoń. Jelec lewaka agaryjskiego jest niezwykle długi, czasem tak długi, jak jego klinga, ułatwiając wychwycenie i związanie broni przeciwnika. Lewak nie jest często spotykany, głównie z powodu jego nieporęczności. Tymczasem ktoś, kto staje z samą bronią kolną naprzeciw kogoś z bronią kolną i lewakiem najlepiej zrobi po prostu biorąc nogi za pas. Walki z użyciem rapierów i lewaków niemal zawsze kończą się trupem.

Płaszcz/peleryna. Raczej nie ciężki przeciwdeszczowy płaszcz, ale dość lekki, do kolan, albo coraz bardziej popularna półpeleryna, zarzucana na jedno ramię. Trzyma się ją jedną ręką, w drugą wziąwszy rapier i używa jak sieci - zarzucając na broń przeciwnika, wiążąc ją i jego rękę, można próbować oślepić przeciwnika przez zarzucenie mu jej na twarz. W rękach doświadczonego szermierza równie groźna jak lewak, Mistrzowie poświęcają jej w traktatach bardzo wiele miejsca. Jest tym groźniejsza, że mało kto zna i docenia jej znaczenie w walce.

Szpada. Szpada jest tworem lenistwa i mody. Rapier, mimo że dość lekki, dalej jest nieporęczny, obija udo, telepie się niemiło przy chodzeniu, fatalnie się z nim siada. Odciążano go więc i odciążano aż w Cynazji powstała szpada. Szpada przeznaczona jest wyłącznie do pchnięcia, ma jeszcze bardziej giętką klingę, niż rapier, jest straszliwie szybka, bardzo lekka. Osłona dłoni to najczęściej prosta okrągła tarczka, zagięta w stronę rękojeści, pod którą znajduje się mały podwójny obłęk, ułatwiający przełożenie palców przez jelec. Sam jelec prawie nie wychodzi poza tarczkę. Wprawdzie w otwartym terenie nie ma wielkich szans w starciu z rapierem, ale za to jaka wygodna! Ten trend ewolucji doprowadził do wykształcenia się szpady dworskiej, noszonej również przez niektórych kupców - bardzo krótkiej, filigranowej i ozdobnej. Szpady używa się samodzielnie, bez lewaka, czasem tylko z peleryną. Walka szpadą powoli wykształca własny styl - coraz częściej szermierze stają do siebie bokiem, poruszając się specyficznymi kroczkami po jednej linii. Szpada to broń konwencji, rapier to broń konieczności.

Zasady alternatywne i zmiany

Poniżej podano uściślenia i zmiany w stosunku do wydania w miękkiej oprawie. Każdy paragraf zawiera numer strony, na której nastąpiła zmiana, tytuł fragmentu tekstu, poprzednią regułę (było) i obecną (jest), obowiązującą od czasu ukazania się podręcznika w twardej oprawie.

(str. 46)

Żołnierz – Żołnierskie doświadczenie

Było: Podczas walki bohater korzysta z 3k20 (jak wszyscy) oraz dodatkowej k10. Po wykonaniu rzutu bohater może zastąpić najniższy wynik na jednej z k20 wynikiem z k10.
Jest: Podczas walki bohater korzysta z 3k20 (jak wszyscy) oraz dodatkowej k10 (k10+10 w wale treningowej). Po wykonaniu rzutu bohater może zastąpić najniższy wynik na jednej z k20 wynikiem z k10 (lub k10+10 w walce treningowej).

str. 50

Inkwizytor – Bezbronna duszyczka

Było: Podczas przesłuchania Inkwizytor może podporządkować sobie człowieka, który posiada niższą od niego Wiarygodność i niższy status społeczny. W tym celu powinien wykonać przeciwstawny test Wiarygodności przeciw Opanowaniu osoby, którą chce sobie podporządkować.
Jest: Podczas przesłuchania Inkwizytor może podporządkować sobie człowieka, który posiada niższy od niego status społeczny. W tym celu powinien wykonać przeciwstawny test Autorytetu przeciw Opanowaniu osoby, którą chce sobie podporządkować.

str. 51

Emisariusz – Szeroki kontakty

Było: Emisariusz otrzymuje dodatkowe 300 kordinów na wykupienie Sojuszników
Jest: Emisariusz otrzymuje dodatkowe 3000 kordinów na wykupienie Sojuszników

str. 52

Artysta – Nietykalność

Dodano: Działa tylko przeciw ludziom.

str. 59

Współczynniki pomocnicze – Refleks

Było: Refleks testuje się podczas testu Inicjatywy na początku walki.
Jest: Refleks testuje się podczas testu Inicjatywy na początku walki, jeśli bohaterowie zostali zaskoczeni.

str. 60

Akcje szermiercze

Było: Pomnóż Umiejętność Wysportowanie przez 3, tyle punktów możesz rozdzielić między dowolne akcje szermiercze z grupy Ruch.
Jest: Pomiędzy dowolne akcje szermiercze z grupy Ruch możesz rozdzielić tyle punktów, ile wynosi poziom twojej Umiejętności Wysportowanie (bez mnożenia!).

str. 60

Akcje szermiercze

Było: W przypadku broni bitewnej (miecz) [...] nie mnoży się umiejętności przez 3. Tyle punktów ile wynosi poziom odpowiedniej Umiejętności możesz rozdzielić między dowolne akcje szermiercze z danej grupy.
Jest: W przypadku broni bitewnej (miecz) mnoży się Umiejętność przez 2. Tyle punktów możesz rozdzielić pomiędzy akcje szermiercze z grupy Broń bitewna (miecz).

str. 60

Akcje szermiercze

Dodano: Pomiędzy akcje z grupy Walka w zwarciu możesz rozdzielić tyle punktów, ile wynosi poziom twojej umiejętności Atletyka (bez mnożenia!)

str. 60

Akcje szermiercze Ruch – Praca nóg

Zmienił się sposób obliczania tej akcji.
Było: Fechtunek - 12
Jest: Fechtunek - 9 (wszystkie liczby w tym wierszu tabeli zwiększają się o 3)

str. 68

Szkoły szermiercze – Agaria

Było: Podczas walki z użyciem lewaka Agaryjczyk wykonuje rzut 2k20 i wybiera wyższy wynik.
Jest: Podczas walki z użyciem lewaka Agaryjczyk wykonuje rzut 2k20 i wybiera lepszy wynik.

str. 69

Szkoły szermiercze – Bardania

Było: [Bardańczycy] Mogą strzelać z pistoletu w walce w Zwarciu [...].
Jest: Mogą strzelać z pistoletu w walce [...].

str. 69
Dodano:

Szkoły szermiercze – Kara

Karyjczycy otrzymują własną Szkołę szermierczą, dostępną tylko dla nich:

Posługując się Bronią bitewną Karyjczyk zadaje obrażenia o jeden stopień większe niż przewidziano dla tej broni (najczęściej będą to obrażenia Śmiertelne, zamiast Ciężkich).

str. 84

Dochody – Dzierżawa budynku

Było: za każde zainwestowane 5 Pierścieni otrzymujesz 10 kordinów rocznie
Jest: za każde zainwestowane 5 Pierścieni otrzymujesz 100 kordinów rocznie

str. 85

Wpływy z podatków od wasali

Było: Wartość: 1 Wieś
Jest: Wartość: 10 Wsi

str. 86

Tytuł honorowy

Było: +2 do Wiarygodności
Jest: +1 do Wiarygodności

str. 86

Laury

Było: Wartość 100 Pierścieni
Jest: 50 Pierścieni

str.116

Wykorzystywanie Punktów Doświadczenia

Dodano: W wyniku wydarzeń na sesjach MG może zaproponować graczom wykupienie Tytułu honorowego za 300 PD lub Lauru za 500 PD.

str. 120

Walka treningowa

Dodano: W czasie walki treningowej podstawowym testem jest rzut na Fechtunek, od którego odejmuje się wartość odpowiedniej Umiejętności władania bronią (najczęściej Rapier), podobnie jak w zwykłych testach Umiejętności.

str. 123

Prawdziwe starcie – Punkty Przewagi

Uściślenie: Zdobyte Punkty Przewagi w pierwszej kolejności zabierane są z puli PP przeciwnika (i jednocześnie dodawane do własnej). Kiedy przeciwni nie ma już punktów, nadal można zdobywać PP. Punkty można przeznaczyć na akcję w dowolnej chwili (np. atakujący może zmodyfikować wynik na kostce już po zadeklarowaniu kości przez broniącego się).

str. 124

Dystans – Dystans daleki

Dodano: Jeśli przeciwnik nie ma broni drzewcowej, można doskoczyć do niego i skrócić Dystans kosztem zmniejszenia sobie dowolnej kości o 4 punkty [...]. Przeciwnik może temu przeciwdziałać jedynie deklarując ucieczkę, a wtedy walka przeradza się w gonitwę. Taki sam manewr można zastosować na dystansie bliskim, pod warunkiem, że przeciwnik trzyma broń do walki w zwarciu.

str. 124

Walka z wieloma przeciwnikami

Dodano: Kości poszczególnych walczących należy rzucać oddzielnie. Kiedy walczący wykonuje atak, obrońcy decydują, który z nich będzie ten atak parował. Atakujący może jednak wydać 1 PP, aby zadecydować, którego przeciwnika zaatakuje. W takim wypadku atakowany musi się bronić wyłącznie przy pomocy własnych kości. Jeżeli nie ma kości, musi użyć darmowej 1. Ta zasada, jak również biegłość Najsłabsze ogniwo, nie może być wykorzystana dwa razy pod rząd wobec tego samego przeciwnika.

str. 124

Walka różnych broni – Ciężar broni

Dodano: Po wykonaniu zasłony, która nie zredukowała obrażeń do zera, nie można przejąć inicjatywy, ani skrócić dystansu.

str. 125

Strój ochronny – Redukcja obrażeń

Zmiany: Zmieniły się współczynniki Przebicia i Omijania broni:
miecz - jest: Przebicie 2, brak Omijania; było Przebicie 1, Omijanie 5
cep - jest: Przebicie 1; było: Przebicie 3
korbacz - jest: Przebicie 1; było: Przebicie 3
muszkiet - dodano: Przebicie 2

str. 126

Akcje w ataku – Kroki

Dodano: Aby akcja była udana, trzeba „pobić" obronę przeciwnika o 8. W odróżnieniu od innych akcji Kroki można rozciągnąć w czasie. Np. po wykorzystaniu jednej kości atakujący osiąga przewagę o 4 i decyduje, że akcja trwa nadal. Walczący dodają kolejne kości (w kolejnych turach walki), aż w końcu jeden z walczących osiągnie przewagę 8 punktów, lub zdecyduje się przerwać kroki.

Po przeprowadzeniu udanej akcji Kroki można zwiększyć dystans do przeciwnika. Jedyną akcją jaką można wybrać przeciwko akcji Kroki przeciwnika jest Praca nóg.

str. 127

Akcje w ataku – Pchnięcie pozorne

Było: MG może zdradzić Atakującemu jeden z parametrów przeciwnika.
Jest: MG może zdradzić Atakującemu wartość Zasłony I i II, Uniku lub Riposty przeciwnika.

str. 127

Akcje w ataku – Zbicie

Dodano: Przed Zbiciem można się bronić dowolną Zasłoną (I lub II).

str. 128

Walka w zwarciu – Atak

Było: Jeśli atakujący miał nabity pistolet, może z niego wypalić.
Jest: Jeśli atakujący miał nabity pistolet, może z niego wypalić. Po udanym ataku w Zwarciu trafienie jest automatyczne (strzał z przyłożenia - nie trzeba rzucać na strzelanie). Należy jedynie wykonać rzut 3k20, żeby sprawdzić, czy broń wypaliła (patrz reguły strzelania - Zawodność).

str. 128

Walka w zwarciu – Obrona

Było: Jeśli wynik Obrony jest wyższy o 6 od wyniku Ataku przeciwnika, Obrońca przejmuje Inicjatywę.
Jest: Jeśli wynik Obrony jest wyższy o 4 od wyniku Ataku przeciwnika, Obrońca przejmuje Inicjatywę.

str. 128

Strzelanie – Deklarowanie strzału

Dodano: Na dobycie broni w turze walki należy poświęcić 1 kostkę (wyjątkiem są bohaterowie z agaryjską lub ragadańską szkołą szermierczą). W ciągu jednej tury można strzelić najwyżej dwukrotnie, o ile bohater ma w obu rękach pistolety. Nawet wykupienie agaryjskiej lub ragadańskiej szkoły szermierczej nie pozwala na oddanie trzeciego strzału.
Było: Np. trafienie w głowę to PT x8
Jest: Np. Trafienie w głowę to PT +8

str. 129

Strzelanie – Rzucanie

Było: Nie da się rzucać bronią na Dystansie Bliskim (PT 0) oraz w Zwarciu.
Jest: W Zwarciu nie da się rzucać bronią. Na Dystansie Bliskim PT wynosi 2.

Zasady alternatywne

Poniższe zasady są tylko propozycjami, a nie zmianami obowiązujących reguł. MG może je wprowadzić, jeżeli mu odpowiadają.

Tworzenie postaci

1) Jeżeli w wyniku losowania Współczynnik bohatera osiągnął zbyt niską wartość (5 lub mniej), można wylosować nową wartość, która zastąpi niski wynik.

2) W zależności od rodzaju planowanej kampanii MG może zwiększyć ilość punktów przeznaczonych na stworzenie postaci. Zamiast 20 punktów do rozdzielenia między Umiejętności oraz 3 Wsi i 30 Pierścieni na majętności, można przydzielić graczom 30 Punktów na Umiejętności oraz 5 Wsi na majętności. Liczbę Wsi można zwiększyć, jeśli kampania ma się toczyć w jednym miejscu, a bohaterowie będą osiadłymi, bogatymi i utytułowanymi szlachcicami. Doryjczyka Zamek kosztuje 10 Wsi, a nie 15.



Kapitan Czarnej Gwardii [rys. TJ]

MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

Tytuł | Imię | Nazwisko rodowe | Pochodzenie:

Profesja | Patron | Tajemnica | Laur

Współczynniki

- Budowa
- Zręczność
- Spryt
- Spostrzegawczość
- Wiarygodność
- Opanowanie
- Wytrwałość
- Wiara

Współczynniki pomocnicze

- Refleks
- Autorytet
- Wiedza ogólna
- Fechtunek
- Strzelanie
- Dusza

Cecha z Pochodzenia

Cecha z Profesji

Umiejętności podstawowe

Sprawność
- Atletyka
- Wysportowanie

Walka wręcz
- Rapier
- Broń bitewna

Bron palna
- Pistolet
- Muszkiet

Wiedza tajemna
- Wiedza Magiczna
- Okultyzm

Dyplomacja
- Blef
- Czytanie emocji

Wywiad
- Nasłuch. i wypatrywanie
- Zbieranie informacji

Jazda
- Jeździectwo
- Post. ze zwierzętami

Wykształcenie
- Teologia
- Historia

Praktyka
- Naprawa
- Opatrywanie ran

Łowiectwo
- Sztuka przetrwania
- Ukrywanie

Dwór
- Plotki
- Etykieta

Umiejętności dodatkowe

Rany

Draśnięcie:

Lekkie:

Ciężkie:

Kary PT

Zamożność

Wsie:

Pierścienie:

Kordiny:



Sojusznicy: Imię | Profesja | Miejsce zamieszkania | Więzi

Posiadłość

Dochody

©2005, Wydawnictwo Portal, Wszelkie prawa zastrzeżone. Tę stronę można kopiować tylko do użytku własnego.

Szkoła szermiercza

Akcje szermiercze

Ruch: Akcje w Ataku

Kroki _____

Ruch: Akcje w Obronie

Praca nóg _____

Unik _____

Odskok _____



Rapier: Akcje w Ataku

Pchnięcie proste _____

Cięcie zwykłe _____

Pchnięcie ze zwodem _____

Ponowienie _____

Wypad _____

Pchnięcie pozorne _____

Zbicie _____

Rapier: Akcje w Obronie

Zasłona II _____

Zasłona I _____

Riposta _____

Wyprzedzenie _____



Miecz: Akcje w Ataku

Cięcie zwykłe _____

Cięcie z zamachu _____

Ponowienie _____

Zbicie miecza _____

Miecz: Akcje w Obronie

Odbicie _____

Zasłona _____

Wyprzedzenie _____

Zwarcie: Akcje w Ataku _____

Zwarcie: Akcje w Obronie _____

Biegłości

Ekwipunek podróżny

Rytuały i modlitwy

Punkty doświadczenia

Księgi

©2005, Wydawnictwo Portal, Wszelkie prawa zastrzeżone. Tę stronę można kopiować tylko do użytku własnego.

MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

Monastyr jest grą Dark Fantasy, w której bohaterowie zmagają się z zagrażającą światu ludzi Ciemnością. Przeżywają przygody w Dominium - świecie płaszczy i szpady. Ich bronią jest wiara w Jedynego, a także honor, odwaga i poświęcenie. Z obnażonym ostrzem stają naprzeciw śmiertelnie groźnych bestii, potężnych demonów i czarnoksiężników władających mroczną magią.

W świecie Dominium płoną ognie Inkwizycji, do serc ludzi wdziera się rozpacz, a w ciemności słychać podszepty złych duchów. Dekadencka szlachta snuje pajęczyny intryg, a w tajemniczych Katedrach kryją się największe sekrety pradawnej rasy Rodian.

Niniejszy podręcznik to nowa, poprawiona edycja Monastyru, wzbogacona o twardą oprawę i więcej kolorowych ilustracji. Dzięki niemu rozpoczniesz przygodę z grami fabularnymi i zagłębisz się w pasjonujący świat Dark Fantasy. Dołączysz do ponad tysiąca fanów, którzy już zdecydowali się wkroczyć do targanego wojnami, mrocznego świata.

Wciel się w rolę śmiałka rodem z opowieści awanturniczych. Wybierz spośród dziewięciu profesji i ponad pięćdziesięciu krajów pochodzenia. Wzbogać swoją postać dzięki systemowi wykupywania Majętności, Sojuszników, Biegłości i Szkół Szermierczych. Uczyń bohatera wyjątkowym, wybierając dla niego Tajemnicę.

Na kartach podręcznika znajdziesz uściślenia reguł, przygotowane we współpracy z fanami Monastyru. Podręcznik zawiera nową, szczegółową, stylizowaną mapę, a reguły walki z bestiami i demonami zostały rozszerzone.

Po pierwsze: świat. Cudownie przebogaty. - Serwis internetowy Nowa Gildia

Monastyr stanowi fantastyczny koktajl różnych elementów wykorzystywanych w grach fabularnych. Wnosi świeży powiew do polskiego środowiska RPG i udowadnia, że da się u nas w kraju stworzyć grę wybijającą się, żeby nie powiedzieć - wybitną. - magazyn Inkluz

Tworzenie postaci zarówno w Neuroshimie, jak i w Monastyrze jest przyjemne i daje sporo satysfakcji - z jednym małym ale - Monastyr satysfakcjonuje tu szczególnie. - serwis internetowy Moorhold

Autorzy pozwolili sobie tutaj na typowe dla nich opisy ociekające klimatem, w którym czytelnik ma zakochać się już od pierwszych stron. - serwis internetowy Poltergeist

Świetny klimat DARK FANTASY określany przez niektórych jako polski Warhammer - Sklep-Rebel.pl



Wydawnictwo PORTAL
Ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, tel./fax (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl, portal@rpg-portal.pl
Oficjalna strona gry: www.monastyr.pl
Cena: 89zł