



nr 7-8(31-32)/96

MAGAZYN GIER FABULARNYCH

cena 6,00 Zł (60000 zł) indeks 322954 ISSN 1230-9109

128 stron!

WILKOŁAK: APOKALIPSA
– pierwsze starcie

ŻELAZNA PRZEŁĘCZ
– scenariusz do WFRP

TRZY OPOWIADANIA:
Syn czarodzieja
Wilk w owczej skórze
Kamienny umysł



DZIKIE POLA

Rzeczpospolita w ogniu



Burzliwy wiek XVII...
szabla, honor, miłość i krew...
szlachta polska i jej państwo...
zajazdy, zwady, pojedynki...
hultaje, warchołowie i pijanice...
Stadnicki, Łaszczyński, Boruta...
fascynujący świat Sarmatów...
Kozacy, Moskwa i Tatarzy...

DO SZABEL,
PANOWIE BRACIA!

MIECZEM I MAGIĄ

Cześć!!!

Nie cierpię pisać wstępniaków. Nie-stety, wszyscy, którzy mogliby zrobić to zamiast mnie są nieosiągalni – Artmar zaszył się w swoim laboratorium, AM (nie mylić z am) wyjechał w góry nie mówiąc kiedy powróci, a zwolnieni przez Maćka Kocuja redaktorzy Krainy Goblinów wyemigrowali do Kataru (ja oczywiście pozostałem). Jakby tego było za mało, udało mi się ostatnio przeziębicić (co jest najwspanialszą rzeczą, która może się przytrafić w wakacje).

No, dość już uzalania się nad sobą (tym bardziej, że nic to nie da), pora przejść do rzeczy. Na wstępie chciałbym wyjaśnić pewne nieporozumienie. Z całą odpowiedzialnością oświadczam, że pogłoski mówiące o rzekomym pochłanianiu przeze mnie listów, przysyłanych do redakcji są nieprawdziwe. Plotki te rozpuszczają moi wrogowie i członkowie RPWWCSRiNDNU (Rasistowskiej Partii Wrogów Wszystkiego Co Się Rusza i Na Drzewo Nie Ucieka – jej przewodniczącym jest D.J.T.), nie powtarzajcie ich więc za nimi.

O zawartości Magii i Miecza niewiele dzisiaj napiszę, bo nie czytałem, ale na pewno jest dobra (świadczą o tym dłuższe niż zazwyczaj tytuły artykułów).

Kurzymiś

Wydawca: Wydawnictwo MAG

Prezes: Jacek Rodek

Redaktor naczelny: Dariusz J. Toruń

Redaguje zespół:

Artur Marciniak (redaktor naczelny)

Jacek Brzeziński

Tomek Kreczmar (dział łączności)

Andrzej Miszkurka (sekretarz redakcji)

Jarosław Musiał (dział graficzny)

Stale współpracują:

Maciek Kocuj, Tomasz Kołodziejczak, Maciej Nowak,

Rafał Nowocień, Robert Siniakiewicz, Grzegorz Zieliński

Korekta: Elżbieta Szelest

Adres korespondencyjny:

Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa,

Pl. Konstytucji 5/10

Adres redakcji: ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa,

tel. (0-22) 41-60-42, fax (0-22) 41-58-94

Ilustracja na okładce: Andrzej Łaski

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada. Wpisywać nazwy gier, pojawiających się w tekstach, to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu jakiegokolwiek naruszenia związków z nimi praw. Listy, które nie podobają się redakcji, zjada Kurzymiś.

MAGIA I MIECZ

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM



SPIS TREŚCI

LISTY

Normalka.

NIUSY I RECENZJE

Jak sama nazwa wskazuje...

MIASTECZKO YARMIE

Opowieść o pieśniarzu disco polo.

BLISCY KREWNIE WILKOŁAKÓW

Czerwony Kapturek i inni.

SYSTEM LIVE-ACTION, CZYLI DRAMA

Kilka mądrych uwag profesora G.

GDULA, FRIDA, A INSZE KRASNOLUDKI

Czyli co wygania krasnoludów z domu.

MAGICZNE PRZEDMIOTY W TRZECH WYMIARACH

Duke 3D.

SMOK I ZMIJ, CZĘŚĆ 3

Nareszcie koniec.

ZELAZNA PRZEŁĘCZ

Czyli taki wilk straszny, jak go malują.

WARIAGOWIE NA WOJNIE

Jak to na wojence bywa.

WYPRAWY WARIAGÓW

Zajazd na Soplicowo.

BERSERKERZY

Z takim lepiej nie zaczynać.

NOWE PROFESJE DO ZC – PRZEŁOM XIX I XX WIEKU

Życie lwa salonowego nie jest takie łatwe.

TAJEMNICZE PRZEKAZY I ZAKAZANE KSIĘGI

Brednie sług Cthulhu.

TRYLOGIA MALAFAXUSA

Ogniem i mieczem.

OSTATNIA POSŁUGA

Memento mori.

SYN CZARODZIEJA

Optymistyczne opowiadanie ze świata Warhammera.

WILK W OWCZEJ SKÓRZE

Szał!!! Szal!!!

KAMIENNY UMYŚL

Ksin kontratakuje.

TANIEC NA MINACH

Walczyk z Nefarytą? Czemu nie?

KRAINA GOBLINÓW

Niezależny, samorządny podorgan MiM.

DOOMTROOPER: ERRATA I ZAGADKA

Alakhai i s-ka.

GOLGOTHA

Lista kart.

THRUD

Thryz phrace Thruda.

32, 42, 50, 120

Witajcie Wakacjowicze!

Mam nadzieję, że bawicie się świetnie gdzieś w górach, nad jeziorami czy też u wybrzeży morza (tudzież w jakichś obcych landach, tzn. Starym Świecie lub Śródziemiu – kto wie, gdzie spędzacie wakacje). I, oczywiście, z pewnością wasz dobry nastrój poprawi nowa porcja listów we wspólnym, lubianym przez wszystkich pisemku, które niektórzy zwą „Mania i Mlecz”. A dziś Czytelnicy odpowiadają Czytelnikom.

Herby, Żmij i Sex

(...) Na początek pod topór weźmy dwie części artykułu „Smok i Żmij”. Pan Artur Szejter pisze, że po minimalnych poprawkach to opracowanie można zastosować w różnych systemach RPG. Nie jestem tego taki pewien. Większość systemów ma własną mitologię, historię i bestiariusz, po co wciskać coś jeszcze? (...) Jedźmy dalej – trzy części artykułu o herbach pana Andrzeja Sapkowskiego. Nie byłoby aż tak źle, gdyby ujęto całość w jednej części, a tu długi wykład z historii, w dodatku nudny. (...) Jeszcze tylko o artykule „Fantasy... to ma sex”. Czy wy naprawdę nie macie o czym pisać? Maria Sywak jest chyba jakąś erotomanką („Seks jest wszędzie!” – ale tekst). Biedne centaury, krasnoludy, smoki i goboski. (...)

Gavain

(...) „Fantasy... to sex” – dowcipny, wesoły artykuł, tylko ciekaw jestem, ile protestów dostaniecie. Co do „Urodzonych herbowych” to odpadłem, odleciałem, leżałem krzyżem. Modlę się do wszystkich bogów, aby takich tekstów było więcej w MiM. (...) Dwa artykuły do KC. Panie Arturze, przeszedł pan sam siebie. Zamiast znaku KC można było napisać almanach i zmienić tytuł z „Życia Warjagów” na „Życie Wikinów” i zaznaczyć, że podobne plemiona można spotkać na Orchii. To samo dotyczy runów. (...)

Amdir elf

(...) Największe brawa należą się za artykuły „Urodzeni herbowi” i „Smok i Żmij”. Przydałoby się jeszcze coś o architekturze zamków i o kulturze dworskiej. (...)

Ohapi vel Dumaeg

(...) Te artykuły o Warjagach są niezłe. „Urodzeni herbowi” – bardzo dobry artykuł. Wnosi nieco światła w heraldyczne zawilosci. (...) Wreszcie artykuł Marii Sywak. Szczerze powiem, że

spodziewałem się po nim wiele. Niestety, po jego przeczytaniu byłem nieco zawiedziony. Raczej obrzydliwe dywagacje na temat wartości bojowej samców trolli, bezpodstawne posądzenia większości krasnoludów o homoseksualizm, oraz tyleż przerażający, co mało prawdopodobny obraz współżycia smoków. (...) Za to ani słowa o reptillionach! Od razu nasuwają się pytania: czy reptillionskie kobiety mają biust? Czy reptillion „może” z kobietami innych ras? (...)

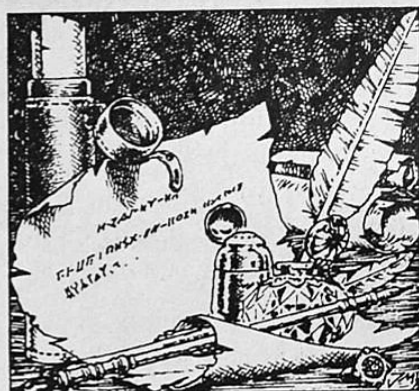
Tan Roffos Aspro

(...) Artykuł o seksie pani Marii Sywak nasunął mi parę myśli. Tekst podobał mi się, był zabawny i takim go zapewne chciała uczynić autorka. Jednakże, gdy decydujemy się wzbogacić archetypiczny świat fantasy o nowe wątki, to przykładanie ludzkiej miary zdaje się być zaburzeniem całości. (...) Świat fantasy to świat marzeń, a marzenia nie przejmują się logiką. Użyjmy wyobraźni. (...) Główną emocją krasnoludów może być pęd do walki, który dopiero nie realizowany może przerodzić się w pożądanie. Centaury mogą tracić nad sobą panowanie i kochać się zupełnie jak dzikie zwierzęta. I wreszcie smoki – nie stworzyła ich ewolucja, a wyobraźnia i wcale nie muszą znosić jaj! (...)

Beholder

Karcianki

(...) DT jest niczym innym niż komercją. To wysysanie od ludzi jak największej ilości pieniędzy. W nr 3 MiM wyczytałem, że nr 4 ma się ukazać z jakąś kartą. Było to chwyt reklamowy, niezbyt dobre o Was świadczący. Miał on chyba służyć zwiększeniu sprzedaży pisma. (...) I jeszcze trzy strony marnowane na jakiś cennik kart. To żenujące. W tej grze liczy się przede wszystkim to, kto ma lepsze karty, czyli więcej pieniędzy. (...) Ja wolalbym przepić pieniądze, niż wydać je na jakiś idiotyczny kawałek papieru. (...)



Do tego trzeba jeszcze doliczyć jedną stronę okładki z listą Top Five. Wy jeszcze chcecie, aby ludzie na to głosowali. Przecież to tragedia. (...)

Bezimienny

(...) Nie będę pierwszym, który powie, że DT nie podobał mi się. Denerwowały mnie reklamy w stylu „już niedługo” itp. (...) Nie będę pierwszym, który powie, że odradzał kupno tej gry wszystkim kumpłom. A jednak – jakby na złość – kupiłem sobie jedną talię podstawową. Pierwszą kartą, którą wyciągnąłem, był INQUISITOR MAJORIS – i od tego czasu jestem zauroczony zarówno tą grą, jak i całym światem Kronik Mutantów. Nie wiem, co to takiego jest w tej grze – świat, rywalizacja czy obrazki. W każdym bądź razie DT wciągnął mnie totalnie. (...)

Gotruś Gurmißson

Stos adresików

Szukam chętnych do gry we wszystkie systemy RPG, jakie ukazały się w języku polskim. Wymagania: minimum 18 lat oraz chęć prawdziwego grania, a nie mordowania wszystkiego co się rusza. Doświadczenie nieistotne. Kontakt: Kamil Jurczyk (19 lat), tel. 73-40-79 (po 21.00), os. Zachód B14/B1, 73-110 Stargard Szczeciński.

W 28 numerze MiM podano błędny telefon do klubu RPG „Klan MacLouda”. Oto dobry numer: 55-25-28 (po 17.00).

Poszukuję graczy w DT z Poznania, tel. 77-26-25, proszę Tomka.

Poszukuję graczy i MG do jakichkolwiek systemów. Płeć i wiek obojętne. Mariusz Polkowski, ul. Kopernika 32. Łomża, tel. 166-325. Poszukuję również maszyny deszyfrującej do Przewodnika Mistrza Podziemi w wersji polskiej.

Proszę o listowny kontakt graczy z Warszawy w wieku 12-16 lat, którzy stawiają swe pierwsze kroki w RPG w systemach WP i Śródziemiu. Paweł Pungal, ul. Marymoncka 93/97 m 45, 01-813 Warszawa.

Piszcie do mnie wszyscy, którzy kochacie ZC (i lubicie czytać, a nie tylko grać). Agata Dziergas (16 lat), ul. J. Piłsudskiego 34/50, 41-303 Dąbrowa Górnicza.

Trzech graczy z Lublina poszukuje MG do KC w wieku od 13 do 16 lat: Wojtek Bieniek, ul. Sowińskiego 39/1, 20-613 Lublin.

Zgodnie z zapowiedzią w O!Hyde Parku przemyslenia na temat Krainy Snów. Pamiętajcie, jeśli wpadliście na jakiś fajny pomysł, który może wzbogacić grę innych – przyslijcie list. Czekamy!

Zew Cthulhu jest cudowny! Temu nie da się zaprzeczyć. W opisie świata zauważyłem jednak jeden zgrzyt. Ta Kraina Snów jest beznadziejna. Może piękna, może poetyczna... i może na pewno psuje moją konwencję horroru. Sam pomysł stworzenia „drugiego” świata, istniejącego poza rzeczywistością, jest świetny. Tyle że ten z podręcznika wcale nie pasuje do konwencji horroru. Jest zbyt idealny, zbyt „poetyczny”, jak go określają w podręczniku. Mnie zaś do horroru pasuje szaleństwo. Świat obłądu, zawieszony ponad naszą rzeczywistością, pod nią i w niej – tak wyobrażam sobie Krainę Snów, prawdziwą przerażającą Krainę Snów. Bo co to za straszne przeżycie przejść przez Zakłętą Las albo Uthar? To już Warhammerowski świat jest bardziej tajemniczy i straszniejszy! Szybciej zgodziłbym się na samo Kadath i Lodowe Pustkowia, ale po co je powielać? Bo Kadath to to samo miasto, które pojawia się w „Górach Szaleństwa”. Jedyne, co je różni, to przynależność do przestrzeni – każde leży w innej płaszczyźnie egzystencji. Więc po co wysyłać bohaterów we śnie do świata niemal realnego? Mnie o wiele bardziej odpowiada wizja Krainy Snów jako jednej, wielkiej paranoi. Obłądnej paranoi. Szaleńczej wizji. Urojenia. Moja Kraina Snów przypomina tą z „Wszystkich grzecznych dzieci” (Labirynt nr 3). Jest to wizja bezkresnej przestrzeni piachu, wody, skały lub mgły. Na tej bezkresnej przestrzeni znajdować się mogą tylko twory wymyślone przez prawdziwie chory umysł. Okna i drzwi bez ścian. Liny nie przywiązane do niczego. Kamienne wieże. Bezdenne przepaści. Mosty donikąd. I drzwi. Miliony drzwi. W ścianach, w sufitach, w próżni i w całości. A za każdym Coś. Coś, co przypomina obłąd. Doprowadza do szaleństwa. Paranoiczne wizje ukryte za drzwiami nie mogą być jednak bezcelowe. Zobaczcie-

nie Azathotha nie wywoła u graczy żadnej reakcji, poza zamknięciem drzwi, a Badacze z pewnością zaczną coś podejrzywać, gdy trafią do cyrku pełnego umartwych, wpatrzonych w dwa małe słonie, które tańczą nieprzytomnie na środku sceny przy akompaniamencie szaleńczej, cyrkowej muzyki. Sami nie będą wiedzieć co, ale będą To podejrzywać. Będą bać się o swój zdrowy rozsądek. O to, co się stało z tym światem. Będą chcieli dowiedzieć się Dlaczego? Dlaczego to widzą? Dlaczego ci ludzie pozostają w tym miejscu, mimo że nie mają swojego życia i trwają tu od zawsze? Co tu się stało? Co się dzieje? I co nastąpi? Czego mam się domyślić? Co muszę wiedzieć? Niech się zastanawiają. Nie podpowiadaj im. Milcz. Trzymaj ich w niepewności. Niech będą zaszokowani tym, co widzą i niech tego do końca nie rozumieją. Ale nie przesadzaj. Od czasu do czasu pośród gmatwaniny szaleńcych wizji umieść drogowskaz: „Przygoda tędy”. Jeśli bohaterowie sobie dobrze radzą bez twojej pomocy, niech ten drogowskaz będzie ukryty pośród innych niesamowitych wizji, którym nie dadzą wiary. Jeśli nie dają sobie rady – pomóż im. Senne odkrycia i wizje przyszłości często się zdarzają, a takim świrusom jak Badacze jeszcze częściej. Ale nie przesadzaj z pomocą. Umieszczenie we śnie ducha, który jasno i bez ogródek opowie całą historię i odpowie na wszystkie pytania, popsuje całą zabawę. Wymyśl coś oryginalnego. Koniecznie szalonego i niesamowitego. Sny muszą być niesamowite, żeby wywoływały nastrój grozy, a oto nam przecież chodzi. Muszą być okropne, szalone, wstrętne, niesamowite, ohydne i obłądne. Tylko uważaj. Jeśli na każdym kroku umieścisz coś paskudnego, przestanie to robić na graczych wrażenie. Staraj się snom nadać formę zagadki, nie dokończonego zadania, tajemnicy. Postaraj się nastraszyć graczy. Możesz przepleść wizję prawdziwą z fałszywymi. Gracz będzie zdezorientowany. Kompletnie nie będzie wiedział o co chodzi i będzie się bał. Duże wrażenie na nim zrobisz, gdy „to co było” zakończysz w jakiś fantastyczny, przerażający i nieprawdziwy sposób. Możesz prawie dowolnie wpływać na

psychikę Badaczy. Przekonywać ich, żeby robili to, a nie tamto, żeby działali tak, a nie inaczej. (...) Pomyśl, co zrobią gracze, widząc salę balową pełną postaci z wirującego piasku? Co zrobią, gdy jedna z tych postaci odwróci się do nich i rozpoznają w niej zaginionego przyjaciela? Nic? To postać rozpadnie się w pył, krzycząc przeraźliwie. A co pomyślą, widząc okno zawieszone w powietrzu na środku nieskończonej pustyni? I co zrobią, widząc przez nie pokoik pomalowany na biało i skuloną postać w kaftanie bezpieczeństwa? Czy nie odbiorą tego jako przestrogi? Może we śnie powinien ostrzec ich przed zbliżającym się niebezpieczeństwem. Znalazienie się w płonącym biurze, ostrzeże ich przed pożarem wydawnictwa, w którym pracują. Może w ogóle zignorują te przestrogi? Jednak z drugiej strony we wszystkim mogą widzieć tajemnicze znaki. Taka sytuacja daje możliwość nastraszania Badaczy. Na przykład, podczas lotu samolotem może się przyśnić upadek z dużej wysokości. A podczas nocy spędzanej w hoteliku koło cmentarza koszar może przybrać postać właściciela ożywiającego trupy... Może Badacze zrobią przez to coś głupiego. (...)

Niewidzialne ściany. Kule toczące się bez celu i sensu. Schody donikąd. Twoje pomysły muszą zaskoczyć graczy. Zaszokuj ich. Przeraż. Ogłup. Naprowadź. Wykiwaj. Nabierz. Ostrzeż. Doprowadź do obłąd... Niech boją się wszystkiego. Hałasu i ciszy. Skrzypnięć i huków. Błysków i ciemności. Ludzi i potworów. Roślin i zwierząt. Wszystkiego... Sen nie powinien dawać odpowiedzi zmysłom, ale je wyostrzać. Przygotować na grozę, która czai się za progiem. Prawdziwą grozę, a nie średniowiecznego Kurzymisia. Bo, jak powiedział H. P. Lovecraft, „musi być jeszcze cień... cień czegoś najbardziej przerażającego dla człowieka – cień zła, szaleństwa lub zniszczenia tych praw natury, które strzegą nas przed wpływami chaosu i demonami z bezkresnych przestrzeni”. A może... może nie podrzucać tej podręcznikowej Krainy Snów. Może po prostu umieścić ją za jednymi z niezliczonych drzwi?

Miłośnik Lovecrafta

Festyn Rycerski

15 czerwca w Parku Bródnowskim w Warszawie odbyła się impreza plenarowa nosząca nazwę Festynu Rycerskiego. Program obfitował w wiele atrakcyjnych pozycji, spośród których na największą uwagę zasługiwały pojedynki rycerskie (indywidualne i drużynowe) oraz pokaz zdobywania średniowiecznej twierdzy. W przerwach pomiędzy kolejnymi atrakcjami można było posłuchać miejscowych zespołów muzycznych (niestety tylko w wersji disco-polo) i muzyki mechanicznej, najczęściej ścieżki dźwiękowej z filmu „Braveheart”. Jedną z najchętniej odwiedzanych atrakcji były dyby, w które można było zakuć co bardziej rozochoconych uczestników zabawy. Wielu widzów ubranych było zgodnie z tematem przewodnim całej imprezy, z dumą prezentując średniowieczne stroje i oręż (miecze, topory, halabardy itd.) – na uwagę zasługiwało kilku Celtów oraz rycerz w niemal pełnej zbroi płytowej. Wystąpiło kilka „regularnych” drużyn rycerskich (w tym goście z Poznania) oraz członkowie „Bractwa Miecza i Kuszy”. Niestety, zabrakło widowiskowych starć konnych przeciwników, które z pewnością znacznie uatrakcyjniłyby cały pokaz. Niewątpliwie najciekawszą konkurencją był rzut palem na odległość. Najlepszy wynik uzyskała drużyna rycerzy z Poznania (ich wódz cisnął sosnową kłodę na odległość ośmiu mieczy i jednego sztyletu). O mały włos wynik ten zostałby pobity przez drużynę miejscowych... harcerzy, trzecie miejsce zajęli Goście II, czyli kwiat miejscowej młodzieży (nie zrzeszony), pozostali rycerze rozdzielili pomiędzy sobą dalsze miejsca. Po południu Klub Miłośników Fantastyki „Pegaz” zainicjował sesję LARP-a (czyli rolpleja na żywo), z zainteresowaniem komentowaną przez przypadkowych obserwatorów. Impreza cieszyła się ogromną popularnością wśród mieszkańców dzielnicy. Można mieć jedynie nadzieję, że nie było to spowodowane jedynie mnogością taniego piwa (przedstawiciele wszystkich największych browarów pojawili się prawie w komplecie) i występami wiadomych zespołów.

YOSSA

Sabat II

W dniach 22-23 czerwca odbył się w Warszawie konwent miłośników gier karcianych SABAT II. Impreza została zorganizowana w Natolińskim Domu Kultury na Ursynowie. Przeprowadzono turnieje popularnych w Polsce gier karcianych. Grano głównie w Magic: The Gathering, w Wizards (czyli w karciane „Śródziemie”) i w Gwiezdne Wojny (dało się zauważyć miazdzącą przewagę ciemnej strony Mocy). Nie było większych niespodzianek. Czołowe miejsca we wszystkich turniejach zajęli faworyci. Bilet wstępu na tę dwudniową imprezę kosztował pięć złotych. Na miejscu był bufet i stoisko, w którym można się było zaopatrzyć w karty.

(mk)

Sobota z Fantastyką

22 czerwca w warszawskim kinie Grunwald odbyła się kolejna, dziewiąta, Sobota z Fantastyką. Główną atrakcją imprezy był przedpremierowy pokaz filmu „Tajemnica Syriusza” (w oryginale „Screamers”). Wyświetlono też „Człowieka demolkę” (fascynujący film z Sylwestrem Stallone w roli głównej) i „Ogniu krocza za mną” (pełnometrażowy film, którego akcja związana jest z serialem „Twin Peaks”). Odbył się turniej Gwiezdných Wojen i błyskawiczny konkurs malowania figurek. Tradycyjnie miało miejsce kilka ciekawych spotkań i prelekcji oraz kolejna edycja konkursu na multifana fantastyki i wiedzy o grach fabularnych.

(mk)

Burza w szklance wody

Wydawnictwo Zys i S-ka po raz kolejny uraczyło nas książką, której akcja toczy się w świecie **Smoczego Lancy**. Tym razem jest to drugi tom cyklu *Bohaterowie*, noszący tytuł *Ostrze Burzy*, napisany przez Nancy Varian Berberick.

Akcja książki toczy się gdzieś pomiędzy pierwszym a drugim tomem *Kronik* i opowiada o tytułowym Ostrzu Burzy – potężnym, magicznym mieczu krasnoludów. Jesteśmy więc świadkami wykucia wspaniałej broni, wykradnięcia jej i walki o nią. Głównym bohaterem jest Stanach, czeladnik kowalski, który wyrusza na poszukiwanie Ostrza Burzy. Podczas wyprawy zdobywa i traci przyjaciół, zaciekle walczy zarówno ze smokowcami, jak i z Theiwarami... krótko mówiąc przytrafia mu się to, co przytrafia się typowym bohaterom *fantasy*.

Obok Stanacha pierwszoplanowymi postaciami są kender Lavim (troszeczkę przypominający Tasselhoffa), elf Tylor (ktoś na kształt Tanisa) i kobieta Kelida. Gdzieś w tle przewijają się znane nam z *Kronik* postacie, a więc Goldmon, Tanis, Riverwind itd., którzy właśnie zmierzają do Thorbardinu – jednego z miejsc, w których toczy się akcja powieści.

Nasuwa się oczywiste pytanie: po co tyle hałasu o jakiś magiczny miecz? Przecież takich pełno w każdym świecie *fantasy*. Otóż Ostrze Burzy to Miecz Królów, a więc oręż, którego właściciel zdobędzie sobie uległość innych krasnoludów... Broń, która wraz z Młotem Kharasa jest symbolem władzy króla Thorbardinu. Nie należy się więc dziwić, że pragnienie zdobycia tego ostrza doprowadziło do bratobójczych walk wśród krasnoludów.

Książkę czyta się szybko (jest to już reguła, jeśli chodzi o powieści należące do cyklu **Dragon Lance**), choć niewątpliwie nie należy ona do dzieł wybitnych. Trochę zdziwił mnie fakt umieszczenia jej w cyklu *Bohaterowie*. W pierwszym tomie bohaterem był Huma, którego bez wątpienia można uznać za herosa, ale Stanach do tego typu postaci nie należy. Chyba żeby za bohatera książki uznać Ostrze Burzy...

Nic jednak nie usprawiedliwia autorki, która powieliła schematy znane nam z *Kronik*. Mamy więc miłość pomiędzy elfem a człowiekiem, mamy szalonego kendera, mamy wspaniałego wojownika. Dodajmy jeszcze do tego smoczych władców i wiersz, którym żegnany jest jeden z bohaterów po śmierci. Niestety, książka przypomina burzę w szklance wody, ale, jak zwykle, warto ją polecić wszystkim miłośnikom **TSR**owskich powieści.

Spluwaczka

Bohaterowie, tom 2: Ostrze Burzy; napisała: Nancy Varian Berberick; tytuł oryginału: *Stormblade*; przekład: Andrzej Sawicki; Wydawnictwo Zys i S-ka; cena: 14,90 zł.

MIASTECZKO YARMIE

W jednym z zamków, otaczających miasteczko Yarmie, poszukiwano barda, bowiem dotychczasowego, na specjalne życzenie gości, utopiono w fosie. Mijały dni, ale żaden przedstawiciel tej profesji nie zapukał do zamkowych wrót. Sytuacja zaczynała robić się rozpaczliwa, bowiem córka pana zamku coraz natarczywiej domagała się nowego barda, a czyniła to tak skutecznie, że wszystkim puchły już uszy.

Aż tu nagle pewnego dnia, podczas sężnistej ulewy, do zamku zapukał przemoczony do suchej nitki młodzieniec. Jakaż była radość pana, gdy okazało się, że ów nieznajomy jest sławnym w całym królestwie śpiewakiem, którego niejednokrotnie gościł sam król. – *Zatrzymam go, choćby grał tylko na grzebieniu* – zdecydował szlachcic. Na szczęście wędrowiec całkiem nieźle dawał sobie radę z lutnią. Pan odetchnął z ulgą, ale jego córka zapragnęła, by na jej dworze znalazł się prawdziwy artysta. Zaczęła więc wypytwać przybysza o to, czy gra także na innych instrumentach. Przyciśnięty głodem i zachęcony atrakcyjną perspektywą cieplej posadki, bard odpowiadał na każde pytanie twierdząco. Wówczas król nakazał mu udać się po wymienione przez córkę instrumenty i następnego dnia dać koncert.

Bard pokłonił się nisko i zaczął gorliwe poszukiwania. Przeszukał cały zamek od piwnic, po czubek najwyższej wieży, ale nie znalazł ani jednego instrumentu – wszystkie przepadły razem z jego poprzednikami. Co gorsza, umiał grać tylko na lutni, a i to nie najlepiej. Kiedy więc załamany snuł się ze swoją lutnią po pobliskim lesie, obmyślając różne spektakularne sposoby popełnienia samobójstwa, bogowie postanowili wtrącić swoje trzy grosze. Okazał się nimi być miejscowy pustelnik, dożywający swoich dni w maleńkiej chatce zaszytej w gęszczu. Wysłuchawszy opowieści młodzieńca, poruszony (jak to pustelnik) do żywego, postanowił mu pomóc. Wieczór spędzili bardzo pracowicie. Zgodnie z poleceniem pustelnika, bard rzeźbił na lutni wizerunki najrozmaitszych instrumentów, zaś pustelnik palił zioła, fajkę, ognisko i śmieci, mrużąc przy tym najrozmaitsze zaklęcia.

Następnego dnia bard poszedł do zamku, gdzie już na niego niecierpliwie czekali. Zasiadł na środku sali biesiadnej i zagrał. Jakież zdumienie ogarnęło wszystkich obecnych, gdy ze zwykłej lutni buchnęły najpierw dźwięki kobzy, potem harfy, wreszcie wszelkich instrumentów, jakich sobie tylko życzyli słuchacze. Bard zaś, uśmiechając się od ucha do ucha, z łatwością wygrywał najbardziej złożone i trudne do wykonania utwory. Kiedy występ się skończył, brawom nie było końca. Uradowany szlachcic obsypał barda złotem, zaś sława jego lutni rozeszła się po całym kraju.

KOMENTARZ

Multiinstrumentalna lutnia to marzenie wszystkich bardów, zwłaszcza tych, którzy mają pewne braki techniczne. Pozwala

na szybkie i łatwe wygrywanie nawet najbardziej skomplikowanych utworów na dowolnym instrumencie, a – co ważne – potrzeba do tego jedynie minimalnych umiejętności. Przedmiot wygląda jak zwykła lutnia średnich rozmiarów, której rama jest ozdobiona wizerunkami najróżniejszych instrumentów. W tych ornamentach tkwi cała tajemnica: wystarczy nacisnąć palcem wybrany obrazek i wypowiedzieć nazwę instrumentu, aby lutnia zaczęła wydawać z siebie charakterystyczne dla niego dźwięki. Ponieważ jednak niektórzy lutnicy zdobią w ten sposób normalne instrumenty, odróżnić prawdziwą multiinstrumentalną lutnię od zwykłej można jedynie doświadczalnie.

Jak słusznie jednak zauważył w swoich pracach Kasjusz Jon, każdemu potencjałowi Pozytywu w artefaktach musi odpowiadać równie silny potencjał Negatywu. W wypadku lutni owym negatywnym efektem jest spadek umiejętności artysty, wywołany prostotą obsługi instrumentu. W skrajnej formie może to doprowadzić do tego, że wszystko, co bard stworzy, ucieszy wyłącznie uszy krasnoludzkiego artylerzysty (jak powszechnie wiadomo, są oni głusi jak spróchniałe pnie). Jeżeli zaś bard jest multiinstrumentalistą, po pewnym czasie straci umiejętność posługiwania się innymi instrumentami. Dodatkowo artysta tak może się przywiązać do zapewniającej mu sławę lutni, że nie rozstanie się z nią pod ŻADNYM pozorem i w ŻADNEJ sytuacji. Jeżeli w jakiś sposób ją straci, nie spocznie, póki jej nie odzyska. Do tego czasu może być dla drużyny prawdziwym utrapieniem; nigdy nie przepuści okazji, by przypomnieć innym jak wielką stratę poniósł i nie uspokoi się do momentu, w którym odzyska artefakt.

Jak to z tego rodzaju rzeczami bywa, lutnia występuje tylko w jednym egzemplarzu. Bardzo wielu bardów usiłowało odnaleźć w lesie obok zamku chatkę owego pustelnika, ale ten, niestety, uznał za stosowne przenieść się do lepszego świata.

I CO Z TYM FANTEM ZROBIĆ?

AND THE WINNER IS...

Gracze w przerwie między wyrznięciem jednej i początkiem poszukiwania drugiej bandy orków/goblinów/trolli/rozbójników (niepotrzebne skreślić), docierają do miasta (raczej dużego), w którym właśnie odbywa się doroczny jarmark, połączony z turniejami strzelców, rycerzy czy... właśnie bardów. Kiedy już bohaterowie odsapną, podjedzą sobie i podpiją, tudzież kogoś obiją, drużynowy bard może zdecydować się stanąć w konkursowe szranki. Główna nagroda jest niespodzianką, skrzętnie skrywaną przed oczyma wszystkich. Ową nagrodą jest zaś ni mniej, ni więcej, tylko rzeczona lutnia.

Ithil

PS. Jeżeli będzie to bardziej pasowało do rozgrywki i drużynowego barda, lutnia może stać się harfą, kobzą, gitarą, fletnią Pana lub zgoła klawikordem.

Dominika Materska Bliscy krewni wilkołaków

Ilustracje: Monika Świątlik



Wilkołak i jego młodszy krewniak wampir to nasi dobrzy znajomi. Ci ulubieńcy mass kultury już od kilkudziesięciu lat straszą nas w niejednym horrorze, a podstawowe informacje na ich temat (jak na przykład niechętny stosunek do czosnku i kołków osikowych) są powszechnie znane. Nic dziwnego więc, że zobojętnieliśmy na wilkołaki i zaczęliśmy je traktować na równi z Myszką Miki, czy w najlepszym wypadku Supermanem. A szkoda.

Czy może być coś piękniejszego, niż zgrabna, szara sylwetka majająca wśród drzew w chłodne księżycowe noce, niż kształt wpół ludzki, wpół obcy, zwierzęcy? Coś prawdziwszego niż mięsożerca ucieleśniony, symbol tego, czego nie wiemy o samych sobie, czego boimy się w czasie pełni? Wilkołak pędzi za młodą dziewczyną w czerwonym kapturku na głowie, dziewczyna odwraca się i widzimy szarą sierść jej wąskiego pyska, otulonego czerwonym atłasem. Pełnia demaskuje naszą ukrytą naturę, wieśniaczka to w głębi serca młoda wilczyca. Za chwilę biegą już razem, nad nimi, na rozświetlonym księżycem niebie, skulone czarownice fruną na miotłach w kierunku gór Hertzu, gdzie jak co roku w okolicach przesilenia Walpurgisnacht odbywają się rytualne sabaty.

Żartuję oczywiście, ale faktem jest, że do dziś dnia mieszkańcy czystiotkich, nowoczesnych miasteczek Yorkshire powtarzają czasem w pubach znane od setek lat opowieści. Nawet pod koniec XX wieku niektórzy wierzą w tajemną moc wilka, w to, że posiada cechy obce tak ludziom, jak i innym zwierzętom. Ten właśnie drapieżca jest ponoć równie sprytny, co żarłoczny, a jeśli jako małe szczenię raz spróbuje ludzkiego mięsa już nigdy nie zadowoli się innym pożywieniem.

Nawet ucywilizowani Brytyjczycy wiedzą, że spośród rozmaitych zwierzęcych ślepi tylko wilcze oczy lśnią w nocnym lesie, lśnią jak płomyki świec. Żółte czy czerwone są jak małe lusterka – odbijają światło księżyca lub blask latarki człowieka. Tylko wilcze źrenice, mawiają w Yorkshire, rozszerzone ciemnością wytrzymają hardo spojrzenie człowieka. Uciekaj wtedy, bo twój zapach to dla wilka zapach mięsa.

Wilkołak ucieleśnia dwoistość, jest chodzącym parado-ksem, połączeniem dwóch obcych sobie pierwiastków:

ludzkiego i zwierzęcego. Dobre i złe, dzikie i oswojone, roślinne i krwiożercze – sprzeczności tworzące wilkołaka można mnożyć. Chyba nie przypadkiem zajmuje on tak ważne miejsce w opowieściach i wierzeniach z Wysp Brytyjskich, w folklorze, który sam narodził się przecież z paradoksu i ze zderzenia dwóch pierwiastków: kultury Celtów i wikingów.

Wilkołak zamieszkuje wyobraźnię zakochaną w stanach pośrednich, mroczną krainę, gdzie rzeczy mają status niejasny, w lesie, który jest jednocześnie i zielonym *wood*, i czarnym *forest*.

Wood jest ze swojej natury jasny i świetlisty. Zasnuty pajęczynami lśniącymi kroplami rosy, pełen pachnących ziół i wąskich ścieżek przypomina angielskie labirynty z żywopłotu – można się w nim zgubić, ale tylko dla zabawy. W *wood* mieszkały elfy i duszki z orszaku Tytanii i Oberona, na jego polanach co roku w czerwcu ustawiano Maypole – przybrany kwiatami słup, wokół którego tańczono podczas nocy świętojańskiej. Taki *wood* dostarcza grzybów i jagód, pod czerwonymi muchomorami żyją w nim krasnoludki, na mchu tańczą zwiewne fearie, w krzakach jeżyn i malin kryje się rudy lis – chytrus, a gil z czerwonym brzuszkiem wiję gniazda na gałęzi. *Wood* jest jak system chińskich pudełek, coraz mniejsze sześciany zawierają się w sobie wzajemnie, aż do samego serca lasu – gdzie w porośniętej mchem chacie z nie ociosanych bali mieszka sam Król Elfów. Zielonowłosa, ze zmierzwioną brodą pełną suchych liści, władca ten trzyma w swojej chacie rozliczne srebrne klatki z małymi ptaszkami, które napędzają las świergotem. Gdy dokładnie wsłuchać się w ich trele, można jednak poznać, że wcale nie śpiewają, tylko płaczą, bo zagubione w świetlistym labiryncie nie potrafią odnaleźć powrotnej drogi do domu. Głupie, przemienione w ptaki dziewczęce dały się zwieść czarowi króla. Czerwone piórka na piersiach małych więźniów to ślady ugryzień władcy-wampira.

Wood zamieszkują sarny i króliki; nie ma tu drapieżnika większego i groźniejszego niż dumny posiadacz rudej kity – sprytny lis. Ojczyznę zaś tak wilka, jak i wilkołaka jest niewątpliwie skandynawski *forest*, o którym pamięć przywędrowała na wyspy razem z plemionami wikingów.

Forest porasta krainy góryste. Klimat jest tu zimny, życie ciężkie. Mieszkający na jego obrzeżach górale to ludzie twardzi i brzydcy, którym obce są wszelkie sentymenty. Ich domy mają zadymione wnętrza, świńska racica wisząca u powały

odstrasza złe duchy. Błękitnookie dzieci narodzone w noc świętojańską nóżkami do przodu obdarzone zostają nadprzyrodzoną mocą. Czasem górale zdemaskują wiedźmę – właścicielkę czarnego kota, której sery dojrzewają nawet wtedy, kiedy innym gospodyniom kwaśniej. Zdzierają wtedy ze staruszki ubranie w poszukiwaniu trzeciego sutka – czarciego znaku, po którym można poznać czarownicę (sutek ten służy do wykarmienia czarnego kociątka, tak by wyrosło na piekielnego posłańca). Zazwyczaj znak ten znajdują bez kłopotu i staruszka prędko umiera ukamienowana przez całą wieś.

W *forest* spotkać można i samego diabła. Przemyka często przez cmentarze górali, ponure nekropolie, gdzie mogił nie zdobi się kwiatami, bo w tym klimacie kwiaty nie chcą rosnąć. Zamiast nich na grobach kładzie się drobne ofiary wotywnie. Podpłomyk, czasem kawałek ciasta czy kołacza, po który nocą zakradają się niedźwiedzie.





Podczas Walpurgisnacht Diabeł urządza tu pikniki, sprasza na nie wiedźmy – i do późna uczują: najpierw orgia, potem wykopywanie i zjadanie świeżych zwłok.

W *forest* znajduje się także osławiona chatka na kurzej stopie, żarłoczna Baba Jaga tuczy tam i pożera naiwne dzieci, wskutek czego umierają one młodo i tak, w drodze doboru naturalnego, potomstwo górali jest z pokolenia na pokolenie coraz sprytniejsze i coraz okrutniejsze. Góralski Czerwony Kapturek nie przeraził się wcale wilka, ani nie wdał się z nim w bezsensowną rozmowę, tylko odważnie machnął nożem myśliwskim ojca i odrąbał bestii przednią łapę. Łapę tę zawinął schludnie w płótno, schował do koszyeczka i ruszył dalej w kierunku domku babci, podczas gdy okulawiony wilk uciekł ze skomleniem.

Kiedy Kapturek dotarł do celu swojej wędrówki, babcia majaczyła w silnej gorączce, rzuciła się rozpalona i na wpół oszalała. Kapturek z trudem próbował ją utrzymać w łóżku – podczas szamotaniny z koszyeczka wypadła mu wilcza łapa, tylko że nie była to już łapa zwierzęcia, ale odrąbana, pomarszczona ręka starej kobiety, ręka ze znamieniem

o kształcie czarciego znaku. Kapturek ściągnął z babci kołdrę i, tak jak się spodziewał, zobaczył, że prawe ramię staruszki kończy się rozognionym, już gnijącym kikutek – przyczyną gorączki. Dziewczyna wezwała sąsiadów i staruszkę szybciotko ukamienowano, zaś Czerwony Kapturek zamieszkał w opuszczonym domku i zastąpił babcię w jej obowiązkach miejscowej znachorki i czarownicy.

Zamieszkujące w *forest* i na otaczających go wrzosowiskach czarownice mają naturę równie dwoistą, co sam wilkołak. Widzą przyszłość, przepowiadają losy ludzkie, lecz jednocześnie przyszłość tę zmieniają – tak jak trzy słynne wiedźmy w szekspirowskim *Makbecie*, które szepcząc tanowi Hawdoru o jego przyszłej chwale, pchnęły ambitnego rycerza do zbrodni. Wiedźmy mówią, że szlachetne i nieprawie to jedno i to samo, że czas biegnie kołem, a przyszłość staje się przeszłością. Wedle wierzeń Brytyjczyków, wiedźmy takie to kobiety z brodami, stare i pomarszczone mają cechy tak męskie, jak i kobiece, są odrażające, ale i fascynujące. Tę wewnętrznie sprzeczną naturę brytyjskich wiedźm dobrze uchwycił w swojej ekranizacji *Makbeta* Roman Polański: w jego filmie dwie spośród wiedźm to odrażające staruchy, trzecia, choć brzydka, jest młoda i seksowna, zadziera przed wracającymi z wojny rycerzami spodnicę, uosabia seks groźny i przerażający, żarłoczną, złą kobiecość.

Prócz wiedźm i wilkołaków w *forest* spotkać można duchy, hobgoblina i orki (podaje za angielską pisarką Angelą Carter, wielką znawczynią wilkołaków). Z wszystkich tych stworzeń wilk jest niewątpliwie najgroźniejszy, tylko jemu nie można nigdy przemówić do rozsądku. *Forest* jest prawdziwą ojczyzną wilka, jego dziedzicznym królestwem, nawet skłębiony podszyt leśny i konary starych drzew pomagają wilkom zaplatać i obezwładnić ich ofiary. Cała natura spiskuje z tymi drapieżcami szarymi jak głód, nieprzebragany jak zaraza. Wystarczy jeden fałszywy krok, chwilowe opuszczenie ścieżki, a wataha pożre głupca, który zapomniał, że śmierdzi mięsem.

Pewnego razu żył w *forest* wielki, groźny wilk, który masakrował stada owiec wypasanych przez górali. Wilk miał na swoim koncie i inne sprawki – pożarł starego eremity, wpół oszalałego dziwaka, który modlił się całymi dniami; innym razem zaatakował dziewczynę wracającą z górskiego poletka, a gdy ta narobiła wrzasku i sprowadziła pomoc, uciekł wieśniakom, kryjąc się wśród drzew. Zakochany w dziewczynie myśliwy wykopał więc głęboki

dół, wsadził do niego kaczkę, przykrył dziurę w ziemi gałęziami i trawą, a wokół rozrzucał wilczy nawóz. Zwabiony kwakaniem wilk-morderca próbował dostać się do kaczki, a że ważył tyle, co dorosły mężczyzna, gałęzie z trzaskiem się pod nim załamały. Myśliwy wskoczył do dołu ze zwierzakiem, machnął kilka razy nożem. Celował w szyję, potem odrąbywał łapy. Po chwili zobaczył, że to, co przed nim leży to wcale nie wilk, ale okaleczony ludzki kadłub – bezgłowy, z odciętymi kończynami.

Innym znów razem, jak twierdzi ta sama Angela Carter, młoda wiedźma zamieniła w wilki wszystkich gości weselnych na ślubie pana młodego, który niegdyś chodził do niej w konkury, a potem zmienił nieopatrnie zdanie. Inny pan młody zniknął w noc poślubną – wyszedł na chwilę za potrzebą i już więcej nie wrócił. Jego młoda żona czekała przerażona całą noc, słuchając posępnego wycia otaczającego chatę stada. Wilcze wycie niesie w sobie dogłębny smutek i niepokój, wilki oplakują własny los, tak jakby cierpiały, że są bestiami, że ich apetyt na zawsze musi pozostać nie zaspokojony. Niektórzy mówią nawet, że zabijany w walce wręcz wilk ma takie oczy, jakby z utęsknieniem czekał na decydujący cios noża. Cóż więc miała zrobić nieszczęsna panna młoda? Popłakała trochę, a potem znalazła sobie rozsądniejszego kawalera, który bez żenady używał nocnika. Urodziła mu gromadę chudych dzieci i wszystko biegło normalnym trybem – aż do pewnej zimowej nocy, do najdłuższej nocy w roku, kiedy to powrócił jej pierwszy oblubieniec. Wielki szary basior wpadł do chaty i nim zdążono go unieszkodliwić odgryzł najstarszemu chłopcu stopę. Drugi mąż dziewczyny porwał płonące polano i zabił nim bestię – dopiero wtedy czar prysł i zwierzęce truchło zamieniło się w trupa mężczyzny, którym był niegdyś: wyglądał dokładnie tak, jak podczas nocy poślubnej. Drugi mąż zbił żonę do nieprzytomności i wszystko wróciło do normy.

Skąd biorą się brytyjskie wilkołaki? Niektórzy mówią, że z diabelskiego namaszczenia, niektórzy, że są to dzieci kobiet i wilków – niemowlęta, które rodzą się nóżkami do przodu, mają tułów mężczyzny, ale nogi, genitalia i serce wilcze. Transformacja człowieka w wilka nie jest nieodwracalna – okres „wilkowatości” trwa zazwyczaj siedem lat. Ale jeśli ktoś przypadkiem spali ludzkie ubranie wilkołaka, ten skazany jest na pozostanie bestią na resztę życia. Ponieważ ubrania mają taką czarodziejską noc, mądre brytyjskie wieśniaczki używają ich do obrony przed bestiami – wystarczy ponoć rzucić na zbliżającego się wilkołaka fartuch lub nawet czepek, a ten zamieni się na powrót w człowieka. Nie zmienione pozostaną tylko jego oczy – na zawsze fosforyzujące i wilcze.

Urok wilkołaka polega więc w dużym stopniu na jego podobieństwie do nas samych – jako rasa wielce narcystyczna ludzie uwielbiają to, co stworzyli na własny obraz i podobieństwo. Rozliczne historie o niemowlętach wychowywanych przez wilki – dzieciach-drapieżnikach – przypominają nam jak niewiele różnimy się od mięsożerców. Legendarna historia wykarmionych przez wilczycę braci, założycieli Rzymu Romulusa i Remusa, to śródziemnomorska

baśń – wygładzona i daleka od naturalizmu jest jednak ściśle spokrewniona z analogicznymi opowieściami germańskimi, a tym braku naturalizmu zarzucić nie sposób.

Złapane w wieku kilkunastu lat i siłą uczłowieczane dzieci-wilczki nie potrafią mówić. Gdyby umiały, zadeklarowałyby się jako wilki. Zbyt duże, by opanować kiedykolwiek mowę ludzką, już na zawsze są jednak skazane na wycie i pomruki; w księżycowe noce, gdy zawodzą z tęsknoty za stadem, wilcze głosy odpowiadające im zza okien sprawiają, że czują się mniej samotne. Ich wargi są czerwone i mięsiste, język trzymają zwykle wywieszony na zewnątrz. Nogi długie, szczupłe i umięśnione kontrastują z poranionymi kolanami. Równie zmasakrowane są łokcie i dłonie o połamanych, zakrzywionych pazurach – to dlatego, że dzieci-wilczki poruszają się na czterech łapach, nie biegają też, tylko galopują lub dreczczą. Ich nozdrza poruszają się bez przerwy, to węchem poznają otoczenie, węchem, który nocą jest ostrzejszy niż ludzki wzrok za dnia. Może to dlatego dzieci-wilczki wolą ciemność, kiedy to wiatr znad księżycowego lasu przynosi do okien ich więzień znajome wonie.

Szerokie w ramionach, o kręgosłupach wygiętych półokrągło, dzieci-wilczki śpią zwinięte w kłębek, przerażone podwijają pod siebie nie istniejący ogon. W niczym nie przypominają ludzi, może z wyjątkiem tego, że biologicznie *nie są* wilkami; czują się tak, jakby wrodzona im szara sierść zniknęła zarośnięta nagą ludzką skórą, na której istnienie nic nie można poradzić.

Różnych antropologów już od dawna zastanawiało, czemu plemiona i społeczeństwa ludzkie, niezależnie od poziomu ich rozwoju, polują, hodują i zjadają głównie roślinożerców i wszystkożerców. Mięso drapieżców w niczym im nie ustępuje pod względem tak delikatności, jak i smaku – oczywiście trudniej je zdobyć, ale tym bardziej powinno być cenione jako rzadki i wykwinny przysmak.





Kiedy zabijamy i pożeramy jagnię, cielę, prosiaczka czy koziołka mamy nad swoją ofiarą pełną władzę, od naszego kaprysu zależy jedynie, które zwierzątko przeznaczymy na rzeź, a które do dalszego rozplodu. Jedząc słodkie mięso tygrysiątka, lwiątko czy wilczka mielibyśmy być może przykre przeświadczenie, że o podziale ról zdecydował czysty przypadek: w innych okolicznościach nasza potrawka ze smakiem zjadłaby nas samych? Moim zdaniem wystarczy to, żeby stracić apetyt.

Wilkołak kwestionuje nie tylko wilkowatość, ale i człowieczeństwo. Jeśli tak łatwo pomylić ludzi i bestie, jeśli tak łatwo o podróbkę, oszukaństwo, to świat, w którym żyjemy zmienia automatycznie swój status. Rozliczne kopie, niedoskonałe odbicia i sobowtóry otaczają nas sprawiając, że niczyjej tożsamości, w tym nawet swojej własnej, nie możemy być pewni. Taki świat paradoksu i oszukaństwa, świat pełen nie sprecyzowanych bliżej zagrożeń, to

właśnie strefa pośrednia, gdzie rodzi się horror. Wilkołak i dziecko-wilczek, kosmita idealnie podszywający się pod *homo sapiens*, android pokryty tkanką żywej skóry, sztucznie stworzony Frankenstein, cyborgi spiskujące przeciw ludzkości czy nawet Tarzan – pocziwy chłopak-małpa – uosabiają ten sam lęk przed tworem, który łączy w sobie sprzeczności.

Zderzenie tego co obce i przerażające to mechanizm od dawna znany tak pradawnym bardom, jak i twórcom XX-wiecznego kina: wystarczy zestawzić przecudny głos, ostre pazury, orle skrzydła i zamilowanie do ludzkiego mięsa, aby otrzymać homerycką syrenę; wzrost dinozaura, kły, pazury i postawa goryla dają przerażającą Godzillę. Podobnie „rozłożyć na czynniki pierwsze” można Spidermana, Batmana, gremlina czy inteligentne gady Spielberga, a także, może przede wszystkim, młodszego krewnego wilkołaka, niesłusznie i krzywdząco zbywanego zwykle stekiem banałów o czosnku i lustrach, transylwańskiego wampira.

Wiktoriański gentleman o lekkich skłonnościach homoseksualnych, businessman i człowiek potrzebujący pilnie pieniędzy postanowił napisać powieść. Nie chciał powielać schematu tworzonego przez Mary Shelley, czuł, że powieść gotycka ma już za sobą okres wielkiej świetności i aby nadal straszyć czytelnika trzeba wymyślić coś zupełnie nowego – lub przypomnieć coś tak starego, że zapomnianego. Mr Stoker miał głowę na karku, rozumiał siłę sprzeczności. Wkrótce powstał jeden z naj-

większych bestsellerów drugiej połowy XIX wieku – *Dracula*.

Po pierwsze, hrabia mieszkał w Europie Środkowej – niby kolebce cywilizacji, ale tak właściwie to głuchej prowincji, którą należałoby najlepiej obrócić w kolonię Imperium Brytyjskiego. Po drugie, był władcą feudalnym – żył z wyzysku okolicznych chłopów pańszczyźnianych, a podatki trzymał w zamku pod postacią stosów wysypujących się zewsząd złotych monet. Ten ostatni obraz – złota leżącego w osnutym pajęczyną lochu – był dla ludzi z epoki wiktoriańskiej szczególnie odrażający – pieniądze muszą przecież krążyć i się mnożyć! Młody kapitalizm, rosnąca z dnia na dzień potęga ekonomiczna Imperium Brytyjskiego oparta była na giełdzie, na inwestycjach, na pieniądzach krążących i płynących jak krew w żyłach.

Właśnie krew – ciekłe życie, tkanka wiecznie krążąca i odradzająca się – dała Stokerowi jego najważniejszą

metaforę. Wampiry to puste skorupy, relikty dawnego porządku. Własnej krwi nie mają, wysysają więc cudzą – młodą krew zdrowych dziewcząt i mężczyzn w pełni sił. Krew tę marnują, bo służy ona jedynie do podtrzymania ich pośmiertnego życia, a po kilku godzinach umiera i musi być wymieniana. Undead, nie-martwy, Nosferatu, władca feudalny, utożsamiany jest nie z płynnym kapitałem i nieustającym krwiobiegiem, ale ze starzejącą się martwą krwią i ziemską nieruchomością – to dlatego Dracula śpi w wypełnionej piachem trumnie, a do Anglii zabiera rumuńską ziemię, która wypełnia ładownię statku – sam jest bowiem niczym innym niż pyłem i piachem.

Wampiryzm kuszące Jonathana – brytyjskiego gościa w zamku Draculi, to kolejna sprzeczność ucieleśniona – adorowana w epoce wiktoriańskiej kobieta, istota słaba i zwiewna, staje się nosicielem zła. Podobnie inne bohaterki powieści – Mina i Lucy – są pierwszymi ofiarami wampira, zamieniają się w osoby niebezpieczne, w nosicielki straszliwej zarazy. Mina – żona Jonathana i wcielenie wszelakich cnót – pracowita, skromna i oddana, zdaje sobie sprawę, że jest potworem i przedsięwzięcie wszelkie środki ochronne przeciw własnej „złej” naturze.

Niektórzy twierdzą, że „kobiety-potwory mimo woli” narodziły się jedynie w chorej wyobraźni Stokera, który zawsze miał problemy z płcią przeciwną, a ponoć nawet romansował z Oscarem Wilde’em, niemniej jednak chyba nie przypadkiem wampiryzm straszą dlatego, że skupiają w sobie sprzeczności. To co w nich biologiczne i groźne, bo wymykające się naukowemu oglądowi, zostaje skojarzone z chorobą i zarazą.

Straszą bakterie, egzotyczne zarazy, tajemny świat mikrobów – dzielni nowocześni mężczyźni, którzy w końcu pokonują Draculę, dysponują bronią rodem z laboratorium i szpitalnej sali operacyjnej. Transfuzje krwi, walka z wirusem wampiryzmu, a nawet pocziwa maszyna do pisania – w tamtych czasach symbol nowoczesności – pomagają im zgładzić mary czasów minionych, przeżytki feudalne.

W porównaniu z wilkołakiem wikingów, wampir jest stosunkowo świeżym mieszkańcem zbiorowej wyobraźni Brytyjczyków. Szybko „podkupiony” przez show business stał się bohaterem masowym, grywa epizodyczne role w filmach klasy „B”. Jeśli jednak dokładniej się przyjrzeć, można odnaleźć potomków łasego na krew hrabiego i w ciekawszych wcieleniach.

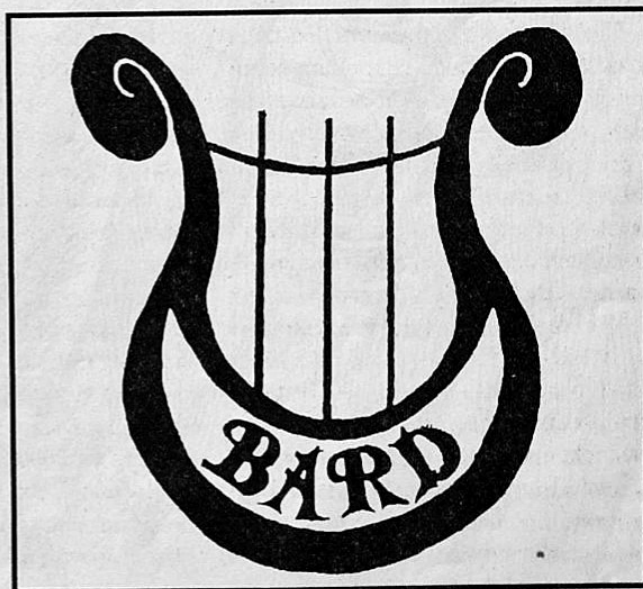
Żyła sobie niegdyś w Europie Środkowej, w starym zamku otoczonym ogrodem przekwitłych róż, córka Hrabiego, ostatnia latorośl domu Nosferatu. Dnie spędzała śpiąc w swojej trumnie, nocami stawiała tarota lub odziana w za dużą suknię ślubną swojej matki – jedyny strój, jaki miała – ruszała na łowy do ogródka. Anemiczna i wychudzona była wiecznie głodna, gdyż zazwyczaj łapała jedynie małe króliczki i myszy. Wysysała je łapczywie, gryzała kostki. Chciałaby hodować te zwierzątka, głaskać je i pieścić, ale nie miała wyboru – musiała żyć tak jak jej przodkowie, nie mogła zostać człowiekiem.

Czasem jej niema służąca zwabiała do zamku rumuńskich pasterzy, a następnego ranka zakopywała w ogródku

to, co zostało z nieszczęsnych młodzieńców. Pewnego razu udało jej się sprowadzić tam przypadkowego turystę – Anglika, który spędzał wakacje na rowerowym, samotnym rajdzie „po krainie wampirów”. Lubującego się w higienie i sporcie Anglika o naukowym umyśle nie dało się zastraszyć, ani wykorzystać kulinarnie. Spojrzał na dziewczynę i dojrzał w niej pacjentkę cierpiącą na światłowstręt, anemię i anoreksję, chciał zawieźć ją do Zurychu i wyleczyć. Przypadkowy pocatunek rodem z bajki o śpiącej królewnie zamienił wampiryzm w człowieka. Podczas transformacji zmarła. Światły mieszkaniec Albionu, wracając do domu nie wiedział jednak, że ze sobą zabiera złowroźny czar...

Opowieści i historie jak ta właśnie przeze mnie streszczona pokazują, jak silnie tkwi w nas lęk przed stworzeniami ze strefy pośredniej: dobro-złymi człowieko-bestiami. Strefa pośrednia zaludniona dziś telewizyjnymi obrazami, komiksowymi postaciami, hybrydami rodem z mitologii i filmów grozy otacza nas ze wszystkich stron. Dawno już przestaliśmy ufać nauce, która feruje jasne wyroki – to prawda, a to wymysł chorej wyobraźni. Nie wiadomo, co właściwie dzieje się wokół nas, jak odróżnić rzeczywistość od sprawnie stworzonych iluzji. Powrót wilkołaków i wampirów (mam oczywiście na myśli powrót na karty książek i ekrany kin) oznacza być może, że wolimy stare strachy od nowej niepewności.

Stare i nowe nie wyklucza się wcale, wyobraźnia i lęk nie kierują się bowiem logiką – przykładem łączenia tych dwu pierwiastków może być porośnięta wrzosem kraina środkowej Anglii opisana kilka lat temu przez współczesną pisarkę Fay Weldon. Londyńczycy kupują tam działki, wśród traw górują megalityczne głazy – pamiątka po ludziach pierwotnych, wieśniacy wierzą w zielarstwo i magię sympatyczną. W tej okolicy nie raz widywano (i to wcale nie w książkach!) latające spodki, a miejscowe czarownice spotykają się na regularnie urządzanych sabatach. Życie płynie powoli, zgodnie z cyklicznym powtarzaniem się pór roku i rytмами biologicznymi naszych ciał. Takie krainy istnieją naprawdę, bo tacy jesteśmy w głębi my sami – bliscy krewni wilkołaków.



System Live-Action, czyli Drama

Rafał Gałęcki



Ilustracje:

Monika
Świetlik

Już wkrótce, a w każdym razie jeszcze w tym roku, na krajowym rynku pojawią się co najmniej dwa systemy narracyjne (albo storytellingowe – jak kto woli) po polsku, dlatego warto wiedzieć coś na ich temat. O ogólnej idei i koncepcji tego rodzaju gier pisałem już wcześniej, dlatego nie będę się powtarzał, tym razem skoncentruję się na dość znamienym aspekcie storytellingu, jakim niewątpliwie jest system Live-Action.

O pojęciu „Live-Action” z całą pewnością słyszało już wielu graczy, choć z pewnością nie każdy z nich wie, z czym to się je. Najczęściej kojarzy się z LARPem – skrótem od Live-Action Role Playing – a to zaś nieodmiennie łączy się z tak ulubionym przez wielu fanów RPG „reality”, czyli grami na żywo. Dosłowne tłumaczenie brzmiałoby: „akcja na żywo”, pozwoliłem sobie jednak ukuć krótszy i może bardziej wyrazisty termin: Drama. System Live-Action w odniesieniu do gier narracyjnych wbrew pozorom wcale nie polega na terenowych biegach na orientację w wersji kostiumowej, odbywających się pod hasłem „Zabić smoka i uwolnić księżniczkę!” lub „Obcy są wśród nas”. Nie sprowadza się też do prób realistycznego rozstrzygnięcia sytuacji spornych w grze, jak na przykład – *rycerz w pełnej, płytowej zbroi nie może wskoczyć na konia! Jak mi nieierzycie, to załóżcie plecak pełen figurek do Warhammera Battla i spróbujcie wskoczyć na szafę!* Celem Dramy jest tylko i wyłącznie wykreowanie specyficznej, niepowtarzalnej i nieosiągalnej w żaden inny sposób atmosfery gry, zbudowanie bardzo szczególnego nastroju i klimatu rozgrywanej sceny i możliwość maksymalnego wczucia się każdego gracza w odgrywaną przez niego postać. Drama to rodzaj inscenizacji aranżowanej przez Mistrza Gry, a zarazem teatru, w którym widz-gracz staje się aktorem, podnosząc grę do rangi sztuki.

Każda gra fabularna wygląda najczęściej tak, że gracze jedynie mówią – opisują działania swych bohaterów i przemawiają w ich imieniu, podobnie Mistrz Gry występuje w roli bohaterów niezależnych. Idea Dramy polega na wyjściu poza płaszczyznę językową i nadaniu grze trzeciego wymiaru. Grający są już nie tyle graczami, ile

aktorami odgrywającymi sceny przedstawiające aktualną sytuację na planie gry. W ten sposób powstaje mały, kameralny teatr, którego sceną jest cały pokój lub nawet mieszkanie osoby, która zaprosiła pozostałych do siebie, a nie tylko stół, na którym można co najwyżej urządzić szopkę z figurkami w rolach głównych. Gracze przechadzają się po pokoju, wyglądają przez okno, otwierają i zamykają drzwi, przeglądają książki z biblioteczki i prowadzą rozmowy, zarówno między sobą, jak i z bohaterami niezależnymi, których rolę odgrywa Mistrz lub jego specjaliści pomocnicy (o nich później). Jednym słowem, gracze faktycznie działają, i mimo że zakres tych ich działań jest z konieczności ograniczony – nie tylko przestrzenne, ale i naturą realnego świata, jak również racjonalnymi względami bezpieczeństwa – to jednak mają możliwość choć na krótką chwilę znaleźć się w skórze swoich bohaterów, poczuć się tak, jakby naprawdę byli postaciami, które jedynie odgrywają. To rzeczywiście fascynujące przeżycie, bowiem emocje są prawdziwe, a nastrój, jaki się dzięki temu wszystkim udziela, sprawia, że sesja na długo utkwi w pamięci, podobnie jak świetny film czy książka. Oczywiście Drama ma pewne wymagania, które trzeba spełnić, aby się w pełni udało, oraz kilka podstawowych reguł, których należy przestrzegać.

Żelazne reguły

Drama nie kieruje się żadnymi zasadami systemu RPG, przynajmniej tymi, które znamy z podręcznika gry. Dlatego zasady systemowe odkładamy na półkę, podobnie jak kostki, bowiem podczas Dramy nie wykonuje się żadnych rzutów – zazwyczaj nie ma nawet takiej potrzeby. Gracze odkładają swoje Karty Postaci, zachowując w pamięci jedynie podstawowe współczynniki, a skupiając się przede wszystkim na osobowości swojego bohatera. Jest jednak kilka „żelaznych reguł”, których wszyscy muszą bezwarunkowo przestrzegać. (Nawiasem mówiąc, to nie ja wymyśliłem te reguły, a twórcy storytellingowego cyklu „World of Darkness”, więc – mimo iż nasuwają się one samoistnie każdemu rozpatrującemu

problematykę Dramy i odnoszą się do teatru w ogóle – nie chcę przywłaszczać sobie cudzych myśli i oddaję honor ich prawnym właścicielom). Oto one:

– Nie dotykaj. To podstawowa zasada, dyktowana względami bezpieczeństwa wszystkich osób uczestniczących w Dramie. Nie należy traktować jej zbyt dosłownie. Chodzi po prostu o to, by nikomu nie stała się krzywda, a więc nie wolno toczyć pozorowanych bójek i stosować przemocy w jakiegokolwiek formie. Brutalność niszczy ideę gry. Zwróćcie uwagę, że w tradycyjnym teatrze brutalne sceny, jeśli w ogóle mają miejsce, są przedstawiane w sposób czysto symboliczny. Jeśli podczas Dramy miałyby dojść do walki, należy ją rozstrzygnąć za pomocą kostek – to jedyny dopuszczalny przykład zastosowania rzutów w systemie Live-Action.

– Żadnej broni. Nie wolno wykorzystywać w roli rekwizytów żadnej prawdziwej broni. Atrapy w rodzaju tekturowych mieczy czy pistoletów na wodę są dopuszczalne, ale – patrz: reguła pierwsza.

– Drama tylko w miejscu prywatnym. Oczywiście, interesujące byłoby rozegrać Dramę na wolnym powietrzu czy w śródmiejskim pasażu (zwłaszcza jakąś przyszłościówkę), ale co pomyśleliby sobie postronni obserwatorzy? W najlepszym razie gracze zyskaliby reputację świrów, w najgorszym... być może wyładowaliby w pobliskim komisariacie, a o takim przykładzie już słyszałem. Drama to nie LARP, ani terenówka, więc lepiej rozgrywać ją u siebie w domu, a najlepiej pod nieobecność rodziców, którzy, nie wtajemniczeni, mogliby się zastanawiać nad poczytalnością swego dziecka i jego nieznajomością kolegów.

– Basta! – to magiczne słowo znaczy tyle, co w teatrze „Kurtylna!”. Kiedy Mistrz ogłosi koniec Dramy, należy ją niezwłocznie przerwać. Podobnie dzieje się w wypadku, gdy któryś z graczy poprosi o przerwę.

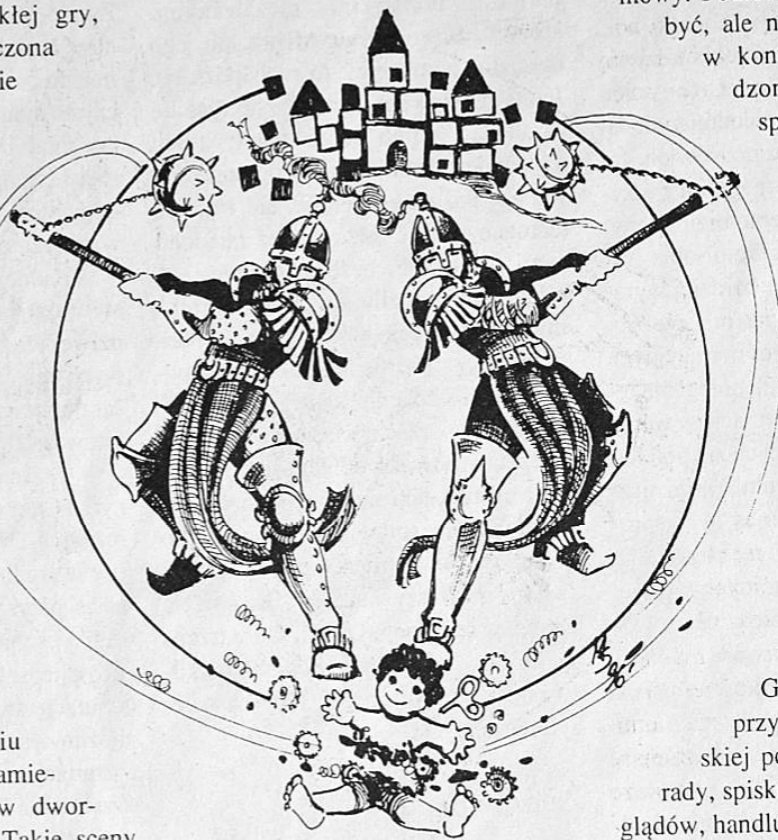
Interakcja

Wbrew skojarzeniom z interaktywnymi grami komputerowymi, interakcja to, cytując: *wzajemne oddziaływanie ludzi na siebie w różnych sytuacjach społecznych*. Drama polega przede

wszystkim właśnie na interakcji, ukazaniu relacji, jakie zachodzą między uczestniczącymi w rozgrywanej scenie postaciami – zarówno między bohaterami, pomiędzy nimi a bohaterami niezależnymi, jak i tymi drugimi między sobą (jeśli występuje ich kilku naraz). Jeśli grę fabularną, przygodę porównamy do filmu, to Dramę można zestawić tylko z teatrem. W porównaniu z rozmachem filmowego planu sztuka sceniczna ma swoje ograniczenia i specyficzne, rządzące nią prawa. Podobnie Drama różni się od zwykłej gry, której sceną jest nieograniczona wyobraźnia. Siłą rzeczy nie każdą przygodę da się rozegrać w systemie Live-Action. Niemniej jednak w każdej przygodzie (nie licząc czystych rąbanek typu „bij-zabij!”, gdzie pijacka buja w karczmie jest tylko krótką przerwą między jednym wygrzewem a drugim) można wydzielić sceny statyczne, kiedy to gracze zastanawiają się, co dalej robić, rozmawiają z bohaterami niezależnymi, goszczą na przyjęciu wydanym przez jakąś znamienitą figurę, uczestniczą w dworskich intrygach itp., itd. Takie sceny mogą być albo bardzo nudne (jeśli Mistrz Gry się nie przyłoży), albo też niezwykle ciekawe i wciągające, zwłaszcza jeśli zostaną rozegrane w systemie Live-Action. Rzecz jasna, Drama nie sprowadza się tylko do samych interakcji, bo w końcu porozmawiać można choćby siedząc za stołem, za którym zwykle odbywa się gra. W zasadzie w systemie Live-Action można przedstawić niemal każdą czynność i akcję – oczywiście w granicach zdrowego rozsądku i z uwzględnieniem opisanych wcześniej reguł. Gracze, nieczym aktorzy na scenie, którą jest pokój, mogą się dowolnie przemieszczać i symulować niektóre czynności, np. skradać się, otwierać drzwi wytrychem i rozbezpieczać pułapkę, chować się,

przeszukiwać pomieszczenie, oglądać i badać różne przedmioty, urządzać zasadzkę, wykonywać inkantację, celować przez okno z karabinu snajperskiego, podglądać kogoś przez lornetkę, tańczyć, wykonywać (powoli) markowane ciosy w powietrze, ilustrujące posiadany kunszt fechtunku i wykonywaną właśnie fintę w fincie. Drama pozwala wykażać się każdemu graczowi swoim talentem aktorskim i daje możliwość

decydujące spotkania z ważnymi dla fabuły bohaterami niezależnymi, ale także zajmujące pogawędki w karczmach (lub pubach – zależnie od konwencji RPG) ze stałymi bywalcami lub barmanem, czy nawet cięta wymiana zdań z ulicznym gangiem, który niespodziewanie zastąpił drużynę drogę. Ogólnie rzecz biorąc, Mistrz wybiera z fabuły przygody sceny dialogowe, czyli takie zdarzenia, których decydujący dla gry rezultat zależy od umiejętności poprowadzonej przez graczy rozmowy. Podłożem konwersacji może być, ale nie musi, jakiś ukryty w kontekście konflikt, zrodzony chociażby ze sprzecznych poglądów, ukrytych motywów, prób manipulacji wszelkimi środkami wyrazu – pochlebstwem, obłudą, perswazją czy nawet groźbą. Intryga jest doskonałą siłą napędową każdej interakcji, dlatego warto czasem po nią sięgnąć. W zależności od charakteru zaplanowanej przez Mistrza Gry sceny, Drama może przybrać postać przyjacielskiej pogawędki, wojennej narady, spisku, zwykłej wymiany poglądów, handlu informacją, wzajemnego badania słabych punktów rozmówców, sporu czy nawet ostrej kłótni, która w najgorszym razie może prowadzić do walki, a tym samym kończyć Dramę.



wprowadzenia w życie prawdziwej idei role-playing, czyli odgrywania ról bohaterów.

Scena

Nie da się ukryć, że i w Dramie Mistrz Gry musi się sporo napracować, nie mówiąc już o samych przygotowaniach, jakie powinien wcześniej poczynić. Po pierwsze, Mistrz musi dokładnie przejrzeć scenariusz przygody pod kątem Dramy i wybrać scenę bądź sceny, które będą się nadawały do rozegrania „na żywo”, a więc takie, gdzie wszystko zależy od interakcji. Idealne do tego celu są wszelkiego rodzaju przyjęcia, wizyty u wysoko postawionych osób,

Przygotowanie ról

Po wyborze odpowiedniej sceny przychodzi czas na właściwe przygotowania. Mistrz musi określić, ilu bohaterów niezależnych będzie brało w niej udział, określić ich osobowość, światopogląd, temperament, motywacje, intencje i aktualny (tj. w czasie opracowywanej sceny) stan emocjonalny. Ścisłej rzecz ujmując, Mistrz niczym aktor przygotowuje się do swej roli. Powinien nawet napisać krótki scenariusz,

sceny, rozpiąć podstawowe kwestie, wypowiadane przez odgrywaną przez postać, przewidzieć możliwe odpowiedzi graczy i najbardziej prawdopodobny rozwój wydarzeń. Oczywiście, jak to zwykle bywa, akcja zapewne potoczy się nieco inaczej niż przewiduje to scenariusz i trzeba będzie improwizować. Jednak improwizacja z całą pewnością wyjdzie o niebo lepiej, kiedy wcześniej poczynimy właściwe przygotowania. Najlepiej by było, gdyby Mistrz poćwiczył swój głos, mimikę i gestykulację, właściwą i charakterystyczną dla odgrywanego bohatera. Może opracować jakiś zabawny tik, często używane w rozmowie powiedzonko, a nawet pokusić się o próbę zmiany akcentu. Podczas Dramy będzie przecież grał nie siebie, ale kogoś innego, a wierne, przekonujące oddanie roli wymaga trochę czasu i wysiłku włożonego w uprzednie przygotowania.

Aktorzy

Sytuacja komplikuje się, gdy w scenie bierze udział kilku bohaterów niezależnych, z których każdy ma coś do powiedzenia, coś do zrobienia i nie pozostaje tylko biernym obserwatorem, którego można pominąć. Jeśli np. scena ma miejsce w karczmie (pubie), wiadomo że oprócz postaci graczy i bohatera, bądź bohaterów niezależnych, będą tam siedzieć i popijać piwko różni inni miłośnicy płynów wysokokowych, których po prostu nie ma potrzeby odgrywać, gdyż pozostają pasywni, ale trzeba o nich wspomnieć graczom. Natomiast kiedy w Dramie ma aktywnie uczestniczyć kilku bohaterów niezależnych, ich role spadają na barki Mistrza Gry, który każdego z nich musi wcześniej opracować, a podczas akcji „na żywo” wiernie naśladować. Niestety – nie każdy jest na tyle dobrym aktorem, by co chwila zmieniać rolę i każdą z nich odgrywać równie pełnie i przekonująco. A co będzie, jeśli dojdzie do rozmowy dwóch BN-ów? Mistrz jak schizofrenik będzie gadał sam ze sobą na dwa głosy? Na szczęście takiej sytuacji

można uniknąć, zapraszając do pomocy swoich znajomych. Na pewno każdy Mistrz znajdzie w gronie swych przyjaciół takich, którzy chętnie mu pomogą i przyjmą na siebie ciężar pozostałych ról. W tej sytuacji Mistrz Gry, jako osoba zawsze najważniejsza, powinien odgrywać główną, centralną postać z galerii uczestniczących w Dramie BN-ów, wziąć na siebie rolę osoby, która ma najwięcej do powiedzenia (w obu znaczeniach tego zwrotu), a przez to może wpływać na

podczas Dramy nie będzie potrzebował suflera. Kiedy kilka osób odgrywa bohaterów niezależnych, daje to możliwość równoczesnego rozgrywania kilku interakcji sceny, co nie byłoby możliwe, gdyby to tylko sam Mistrz miał po kolei wcielać się w różne role. Można pokusić się nawet o zorganizowanie takiej Dramy, w której byłoby więcej BN-ów od graczy, co daje rewelacyjny, niepowtarzalny efekt, o czym sam miałem okazję się przekonać.

Sceneria

Kilka dni przed sesją należy pomyśleć o przygotowaniu scenarii. Wszystko zależy przede wszystkim od konwencji gry, do której robimy Dramę. Inaczej ubierzemy pokój, gdy gramy w Zew Cthulhu, inaczej gdy gramy w MER-Pa, a jeszcze inaczej gdy preferujemy Cyberpunka. Oczywiście, nie namawiam nikogo, by korzystał z wypożyczalni strojów i rekwizytów w teatrze, bo to po pierwsze, że kosztowna sprawa, po drugie – nie jesteśmy zawodową trupą aktorską, ani nie urządzamy publicznego przedstawienia. Chodzi po prostu o oddanie klimatu i atmosfery sceny, którą zamierzamy przedstawić w Dramie. Czasami wystarczy tylko nieco inaczej ustawić stół, albo w ogóle wynieść go z pokoju, krzesła postawić pod ścianą, na ścianach porozwieszać jakieś draperie, zmienić źródło światła – po prostu zrobić tak, by pokój wyglądał nieco inaczej niż zwykle. Jeśli miejscem akcji przygotowywanej sceny jest karczma, pub czy jakiś inny lokal, można ustawić pod biblioteczką dodatkowy stół, pełniący rolę kontuaru, a z półek pościagać książki i na ich miejsce poustawiać rzędy butelek po różnych alkoholach (dla większego realizmu mogą być pełne!) i szklanki. Mistrz Gry odgrywający barmana może założyć biały,



bieg wydarzeń. Nie należy zapominać, że wcześniej Mistrz powinien przygotować swych znajomych do systemu Live-Action i odgrywania BN-ów, a oferując im role do wyboru, przydzielić lub nakłonić do przyjęcia takich, które najlepiej będą pasować do nich pod względem osobowości – twardziel nie zagra dobrze mięczaka i na odwrót. Na kilka dni przed sesją warto zaprosić te osoby i urządzić próbę generalną, uwzględniając możliwe warianty wydarzeń, ćwicząc głos, mimikę i gestykulację. Dzięki temu wszyscy aktorzy będą świetnie przygotowani i nikt

poplamiony fartuch (wersja 1: knajpa podłej kategorii) lub białą koszulę z czarną muchą (wersja 2: pięciogwiazdkowa) i ostentacyjnie przecierać szklaneczki ścierką. Podobnie urządzamy scenę z przyjęciem, tyle że wszędzie stawiamy tace z wykwinnymi kanapkami, zakąski, paluszki, chipsy itp., itd. Rzecz jasna, kiedy Drama ma się rozgrywać w jakiejś podłej melinie czy wręcz w jaskini, wystrój pokoju musi wyglądać zupełnie inaczej – najprościej usunąć z pomieszczenia wszystkie przedmioty znamionujące luksus i porozwieszać wszędzie jakieś niezbyt czyste szmaty, porozrzucać stare ubrania albo po prostu przez tydzień nie sprzątać pokoju. Dżunglę załatwimy gromadząc na stole wszystkie kwiatki z całego mieszkania, tudzież pożyczając od znajomych papugę i np. żółwia. Scenę na wolnym powietrzu można zorganizować na balkonie.

Wszystkie te zabiegi mają na celu wytworzenie specyficznego nastroju. Ponieważ niemożliwością jest osiągnięcie pełnego realizmu scenicznego, należy odwołać się do symboliki. Kilka przedmiotów symbolizujących naturę miejsca akcji sceny z całą pewnością pobudzi wyobraźnię graczy i sprawi, że wczują się oni w atmosferę sceny. Niezwykle istotne w tworzeniu nastroju są światło i muzyka, które oddziałują na podświadomość. Kiedy gramy w Cyberpunka i chcemy oddać klimat stecniczowanego świata przyszłości, pokój powinien być jaskrawo oświetlony, najlepiej przez kilka źródeł światła. Dobrze by było rozwiesić lampki choinkowe, skombinować jarzeniówkę (jeśli chcemy wytworzyć dramatyczne napięcie i wzbudzić niepokój – konieczne popsuta: bucząca i nieprzyjemnie migocząca) albo nawet ultrafiolet. Oczywiście jedyną dopuszczalną muzyką jest muzyka elektroniczna lub techno. W przypadku gier, których akcja toczy się w świecie typowo średniowiecznym, sztuczne światło jedynie by przeszkadzało, dlatego warto wyciągnąć z piwnicy i odkurzyć starą lampę naftową po dziadku, zapalić lampkę oliwną, kaganek lub kilka świec (ostrożnie z ogniem!). W tym wypadku puszczaemy muzykę charakterystyczną dla mrocznych wieków, np. pieśni celtyckie czy choćby Clannad, dosko-

nale wszystkim znany z telewizyjnego serialu „Robin Hood” z Michaeliem Praedem w roli głównej. Podobne źródła światła wykorzystujemy przy horrorach, takich jak choćby Zew Cthulhu, jedynie zmieniamy muzykę na bardziej niepokojącą, w typie soundtracku z filmu „Twin Peaks”. Nastrój podniosły i dramatyzm łatwo można osiągnąć odwołując się do muzyki poważnej, w rodzaju IX symfonii Beethovena, Requiem Mozarta, Jazdy Walkirii Wagnera czy Carmina Burana. Jeśli Mistrz Gry ma nieco więcej czasu, może się zabawić w dźwiękowca i nagrać odgłosy przyrody, jak również cywilizacji. Czasami warto puścić w tle monotonny szum fal morskich czy szum ulew, przerywany raz po raz uderzeniami gromów, szelest liści w lesie, skrzypienie starych konarów i ptasi świergot, ryk startującego samolotu czy harmider dziesiątek rozmów w knajpie.

Sprawa z kostiumami ma się podobnie, jak ze scenerią. Mistrz Gry i jego znajomi-aktorzy wcielający się w role BN-ów nie muszą się wcale przebierać, ale dobrze by było, gdyby mieli na sobie jakiś element stroju symbolizujący odgrywaną przez siebie postać. Może to być płaszcz czy peleryna, śnieżnobiała koszula, stary smoking, kimono lub szlafrok z wyhaftowanym na plecach chińskim smokiem, klips w uchu, wielki pierścień na palcu, diadem na czole (choćby z grubego, mosiężnego drutu), bransoleta lub pieśczocho, skórzane rękawiczki, szarfa, biały, jedwabny szal, beret, zimowa czapa, opaska na oko lub monokl, kula do podpierania się, szeroki pas z zatkniętym zań długim nożem, buty do konnej jazdy i szpicruta, medal po dziadku, obandażowana ręka itp., itd. Pełnym ideałem byłaby jeszcze charakterystyka – zmieniona fryzura, przypudrowana twarz, uszmiłkowane usta, spreparowana blizna na policzku, domalowany pieprzyk na nosie czy „wytatuowana” za pomocą kolorowych kredek do oczu lub kłopotliwego ołówka kotwica na ramieniu. Dzięki temu gracze nie będą mieli problemów z „rozpoznanie” osoby, z którą będą podczas Dramy prowadzić rozmowę. Niezwykle silnie oddziałują na wyobraźnię wszelkiego rodzaju rekwizyty – rzeczy, które imitują prawdziwe przedmioty występujące w świecie gry. Najlepszym przykładem

może tu być mapa z zaznaczonym miejscem ukrycia jakiegoś cennego przedmiotu. Mistrz nie może zrobić jej na „odwal się”, powinien trochę nad nią popracować – wybrać odpowiedni papier, narysować wszystko kolorowym tuszem (ciemnoczerwony może imitować krew), brzegi kartki poszarpać i opalić nad świecą. Można też pokusić się o zrobienie autentycznego „ukrytego tekstu”, pisząc na kartce tajną informację tuszem z soku cytrynowego. Gracze-bohaterowie odczytują tę wiadomość tylko wówczas, gdy chwilę potrzymają kartkę tuż nad płomieniem świecy. Rekwizyty mogą być bardzo różne – fajki, stare sygnety, puzderka i szkatułki, jedwabne chusteczki z inicjałami, laseczki o srebrzonych główkach i wysokie cylindry, starodawny oręż (nie do walki!), kryształowe pułchary i butelki o dziwacznych kształtach z kolorowego szkła, skórzane sakiewki, czarne rękawiczki, białe szale, gęsie lub wieczne pióra, tajemnicze statuetki i posążki z drewna bądź kamienia, stare obrazy, wielkie księgi, pistolety-zabawki, a nawet kalkulatory, krótkofalówki czy komputer, w którym gracze muszą odszukać jakieś ściśle tajne dane. Dobór właściwych rekwizytów zależy przede wszystkim od charakteru sceny. Niektóre Mistrz z pewnością znajdzie u siebie w mieszkaniu, czy też w piwnicy lub na strychu, inne uda mu się pożyczyć od znajomych, a część będzie musiał zrobić sam. W każdym razie efekt będzie gwarantowany i nawet gracze o najmniejszej wyobraźni będą Dramą w pełni usatysfakcjonowani.

Gracze

Dla większego efektu Mistrz Gry może zaskoczyć swoich graczy przygotowując Dramę w tajemnicy i podczas zwykłej sesji nagle przechodząc do sceny z akcją „na żywo”. Jeśli gracze są bystrzy, szybko zorientują się o co chodzi i chętnie włączą się w przedstawienie. Gorzej, jeśli zaskoczenie wprawi ich w stupor i w zdziwieniu będą biernie obserwować aktorskie popisy swego Mistrza, patrząc nań jak na wariata, któremu nagle odpaliła szajba. Decyzja o zaskoczeniu graczy należy do Mistrza, ja w każdym razie proponuję

uprzedzić graczy, żeby i oni mogli się przygotować do tej innowacji. Gracze z reguły mają pewne złe przyzwyczajenia, które całkowicie gryzą się z ideą Dramy. Chodzi mi mianowicie o sposób odgrywania bohatera, a dokładniej – o sposób formułowania wypowiedzi. Najczęściej mamy do czynienia z taką sytuacją, że gracz mówi np. tak: – *Ragnar podchodzi do barmana i mówi mu, żeby mu opowiedział, czy ostatnio wydarzyło się coś ciekawego* albo tak: – *Podchodzę do barmana i mówię, żeby mi opowiedział, czy ostatnio wydarzyło się coś ciekawego*, co na jedno wychodzi. Rzadko się zdarza, by zabrzmiało to tak: – *Podchodzę do barmana i mówię – opowiedz, czy ostatnio wydarzyło się coś ciekawego*, a jeszcze rzadziej, by gracz wyrażał ekspresję i styl wypowiedzi swego bohatera: – *Gadaj kmięciu, o czym tu głośno ostatnio było, a suty napiwek cię nie ominie!* Biorąc pod uwagę charakter Dramy, gdzie wszystkie akcje dzieją się „na żywo”, tylko ten ostatni przykład jest dopuszczalny. Każdy gracz musi przyzwyczaić się do mówienia w pierwszej osobie i to nie jako gracz, ale jako bohater, którego odgrywa. Nie musi opowiadać, co robi, a tym bardziej mówić, jego bohater – po prostu robi to i mówi. Aby Drama dobrze wypadła, wszyscy gracze powinni potrafić doskonale wczuwać się w swe role, świetnie znać i czuć swych bohaterów, tak jakby byli w ich skórze. Z drugiej strony to właśnie Drama uczy aktorstwa i pomaga zgrać się ze swoją rolą. Dlatego może się zdarzyć, że pierwsze sceny poprowadzone według systemu Live-Action nie wyjdą tak, jak wszyscy tego oczekiwali, jednak każde następne będą coraz bardziej udane i coraz bardziej satysfakcjonujące. Po jakimś czasie bohaterowie graczy zyskają swoją własną osobowość i podczas gry naprawdę zaczną żyć swoim własnym życiem.

Oczywiście, im głębszą osobowość będą mieli, im więcej pracy włożą w jej opisanie i ukształtowanie gracze, tym szybciej to nastąpi.

Mistrz Gry powinien zadbać o to, żeby każdy z graczy miał możliwość wykazania się swoimi aktorskimi umiejętnościami. Jako reżyser sceny musi ją tak zorganizować, by nikt nie pozostawał bezczynny i każdy miał coś do roboty. Niektórzy ludzie są nieśmiali, mało spontaniczni, zbyt spięci, a przez to podczas Dramy ich zachowanie wydaje się być sztuczne lub też stoją oni w kącie i zmieniają się w biernych obserwatorów.



U takich osób zwycięża utwierdzony na gruncie kultury stereotyp widza i nie są one w stanie przełamać się i stać uczestnikami spektaklu, który wokół nich się rozgrywa. W efekcie prowadzi to do tego, że niektórym graczom Drama się nie podoba, są nią znudzeni i nie chcą się bawić z innymi. W takiej sytuacji Mistrz koniecznie powinien spróbować wciągnąć ich w przedstawienie.

Musi sprawić, żeby się wyluzowali, a potem rzucić ich na głęboką wodę – przesunąć centrum akcji na ich osoby, tak aby znaleźli się w samym środku wydarzeń sceny i nie mogli pozostawać bierni.

Sposób odgrywania bohaterów podczas Dramy powinien mieć znaczny wpływ na liczbę przyznawanych na koniec sesji/przygody punktów doświadczenia. W każdym razie powinno to mobilizować co bardziej leniwych osobników w grupie.

Drama

Na początku tego artykułu napisałem, że system Live-Action jest cechą znamioną dla systemów narracyjnych, związanych z grami wydawanymi przez firmę White Wolf. To prawda, w podręcznikach do takich gier jak *Werewolf: The Apocalypse*, *Vampire: The Masquerade* czy *Mage: The Ascension* znajdziemy system Live-Action i sposób jego wykorzystania. W każdym razie chcę to wyraźnie zaznaczyć, firma White Wolf jedynie opisała coś, co istniało już od dawna. Dlatego systemu „akcji na żywo” nie należy ściśle wiązać tylko i wyłącznie ze storytellingiem, nie trzeba też przejmować się faktem, że w podręcznikach do waszych gier fabularnych o Dramie nie ma nawet wzmianki. To po prostu jeszcze jeden dobry pomysł na sposób, w jaki gramy. Warto co jakiś czas urządzać sceny „na żywo”, choćby dla urozmaicenia normalnej gry, jeśli komuś nie zależy na tych niezwykłych wrażeniach i tym wyjątkowym nastroju, który tylko Drama kreuje. Drama to autentyczne odgrywanie ról i autentyczne przeżycia, bowiem w tym małym spektaklu każdy na krótki czas naprawdę staje się kimś innym, staje się prawdziwym, żywym bohaterem.

Ezber

Gdula, Firda, a insze krasnoludki

Każdemu ze śmiałków (czytaj: graczy) przemierzających standardowe światy fantasy zdarzyło się napotkać krasnoluda. Wiadomo: niski, brodaty (konieczne warkoczyki!), krępy, o raczej prostym, acz nie pozbawionym swoistego uroku sposobie myślenia. Krasnolud, jaki jest każdy widzi, to persona znana wszystkim. A krasnoludka? Czy dane było wam na swoim awanturniczym szlaku spotkać nie przedstawiciela, lecz właśnie przedstawicielkę tej skądinań przemiłej rasy? Jeśli tak, to pewnie przyznacie, że u każdego Mistrza Gry wyglądała ona nieco inaczej.

Podręczniki do gier fabularnych zadziwiająco mało mówią o kobietach krasnoludzkich. Czyżby z góry zakładano, że gracze (i graczynie też) nigdy nie będą chcieli zagrać takim pokurczowatym brzydactwem? We wszystkich zasadach na temat reprezentantek płci pięknej tej rasy można znaleźć jedynie notkę o tym, że jest ich o wiele mniej niż ich panów (na jedną kobietę przypada od dwóch do tuzina krasnoludów, w zależności od systemu). Cóż więcej wiemy o krasnoludkach? Ano nic. Szczególnie zainteresowani szperacze mogą bliżej poznać te wdzięczne istoty z trylogii cyklu *Dragon Lance*, zatytułowanej po prostu *The Dwarven Nation Trilogy* – niestety – jak dotąd nie przełożonej na nasz słowiański język. Inni mogą się zadowolić wizerunkiem cnej Bupu z *Kronik Lancy*, pamiętając przy tym, że jest ona tylko (choć może aż) krasnoludką żlebową i jej zachowanie różni się od postępowania siostrzyc z gór czy wzgórz.

Najbliższą mi krasnoludką jest szeroko znana w Starym Świecie Gdula, ostatnio zwana też PWD (Pogromczyni Większego Demona). Właśnie jej konkretną postać postaram się przybliżyć jako typową krasnoludkę-łowczynię przygód.

Gdula liczy sobie niecałe pięć stóp wzrostu, jest więc, jak na krasnoludkę, całkiem wysoka. Ma granatowoczarne włosy spięte w dwa bojowe kucyki. Większą część jej ślicznej twarzyczki zajmuje subtelny, nieco zadarty nosek. Kształtem jest on mocno zbliżony do dorodnej, świeżo wykopanej bulwy rośliny o bardzo niechlubnej nazwie ziemniaka, czy jak kto woli kartofla, pyry,

jej są spore i mięsiste, co świadczy o niej nad wyraz pozytywnie. Aby dopełnić obrazu Gduli, nie wolno zapomnieć o wiecznie zmarszczonym czole, brwiach i wydętych policzkach, nadających całej istotce trochę wojowniczości i odrobinę buńczuczności.

Gdula raczej nie jest drobnej budowy, wręcz przeciwnie. Waży niewiele mniej, a może nawet ciut więcej od udanego okazu krasnoludzkiego samca. Wedle zeznań Belgora: – ...nu wiesz, je nieco grubawa i tego, no, pulchniutka, Kru-szynka che... che... Skoro podobna się Grazbirdowi, musi to oznaczać, że ma ładnie zarysowany biust, a talie węższą od bioder. – Jak usiondzie na ziarnku orzeszka to pewnikiem siem on rozłupi. (Nie zapominajmy, że obowiązują nas normy krasnoludzkie i nie należy w tym momencie krzywić się z niesmakiem, mówiąc *fuj!*) Ręce i nogi krasnoludki pokryte są krótkimi włoskami, jednak nie tak obficie jak u kobiet hobbickich. Co to, to nie. Przeciętny męczyzna ludzki jest pod tym względem bardziej owłosiony

od Gdulki. Krępa dziewczyna na pierwszy rzut oka prezentuje się całkiem dobrze i śmiało może uchodzić wśród krasnoludzkich mężczyzn za seksowną.

Jej sposób myślenia jest – jak już wspomniałem – prosty. O przepraszam, nie prosty – krasnoludzki. Gdula klnie jak każdy krasnolud, co potwierdza regułę mówiącą o braku nie klnących krasnoludów. Tok jej rozumowania nie różni się specjalnie od logiki kolegów, którzy, jak wszystkim wiadomo, otwierają magiczne zamki w niezwykle wysublimowany sposób. Czynią to albo-
wiem precyzyjnie wymierzonym ciosem młota bojowego, przy żarliwych, przepelnionych wiarą inkantacjach, których ten, co bez butów chodzi, by się nie powstydział. Mała awanturniczka myśli i działa podobnie. Gdula również

*Krasnoludy w norach siedząc,
O powabie nic nie wiedzą.
Takie białogłowy mają,
Co je inni pogardzają
Niskie, krępe, rezolutne,
Równie swarne są jak butne.
Lubią piwo, zaśpiew sprośny,
Zapach ich jest wręcz nieznośny.
Próżno szukać w nich urody,
Niezliczone są ich rody.
Krasnoludy od kobiety,
Wolą złota więc zalety.*

grula itd. Krasnoludka patrzy na świat miedzianymi, bystrzymi oczami i wszystko co widzi poddaje swojej niezawijnej, krasnoludzkiej logice. Ale o tym później. Wróćmy do jej wyglądu.

Gdula oczywiście nie nosi brody – plotki o krasnoludzkich kobietach z brodami rozpowszechniły gobliny. Jakkolwiek, gdyby komuś udało się (oj, mogłoby się nie udać, mogło!) przyjrzeć jej wydatnym, może nawet zbytnio, ustom, mógłby zauważyć pod kartofelkiem – to znaczy noskiem – delikatny meszek, niewątpliwie dodający uroku.

O uszach Gduli trudno cokolwiek powiedzieć, gdyż kryją się w gęstwie rzadko czesanych, lecz czystych włosów. Kilku znajomych krasnoludów, w tym i słynny Belgor Grazbird z brodą koloru trawy, potwierdziło, że uszy

chętnie jak „chłopaki” nie pogardza dobrym jadem, piwem, lubi pikantne dowcipy i nie tylko dowcipy. Że woni nieprzyjemnie – może i woni. Zresztą, który krasnolud, a nawet i człowiek pachnie niczym kwiat. Poci się, to i woni. Krasnoludki nie są przecież po to, by je wachać. Prawdopodobnie odczuwa pewien wstręt do skomplikowanej procedury mycia, ale jest to cecha całej jej rasy, nie tylko płci. Poza tym, jak zapewnia Belgor Grazbird popijający przedni dwójniak w kącie pod kominem mojego małego skryptorium (a zna się wszak on na rzeczy!), najgorzej śmierdzą elfy.

Gdula nie boi się bólu. Jej odporność jest porównywalna z wytrzymałością niejednego ludzkiego wojownika. W ogóle rzadko kiedy i czego się lęka.

Warto tutaj wspomnieć o nastawieniu krasnoludów do ich kobiet. Otóż brodaci odnoszą się do nich ze swego rodzaju szacunkiem (jeśli rodowity *dwarf* do kogokolwiek może żywić takie uczucie). Gwałty wprowadzie,

a i owszem, zdarzają się, jednak nigdy, a przynajmniej niezwykle rzadko na reprezentantkach własnej płci. Nie zezwala na to krasnoludzkie poczucie honoru i duma. W „plytkiej” cokolwiek świadomości krasnoluda istnieje zakodowana teoria, że aby zdobyć kobietę swego rodu, musi się na to zasłużyć dokonanymi czynami i bogactwem (to właśnie dlatego krasnoludy nie chcą wyjawiać skąd u nich taki pociąg do złota). Gwałt byłby przecież, a właściwie jest, przyznaniem się do swej niedoskonałości, oznacza, że sprawca nie potrafi zasłużyć sobie na kobietę. A tak prawdziwy krasnolud nigdy o sobie nie pomyśli. To chęć zdobycia połowicy powoduje, iż krępi śmiałowie ruszają w szeroki świat na poszukiwanie sławy.

Napisałem, że Gdula to krasnoludkalowczyni przygód. No właśnie. Zastanówcie się, proszę, jak wygląda życie zwykłej kobiety krasnoludzkiej. Toż to koszmar! Niewiasta taka jest trzymana w domu jak skarb, czy raczej więzień. Rzadko kto ją ogląda, bo i po co.

– *Każdy i tak wi, co Beri ma córkem. Stary grzdyl nie wypuszcza jej z chatupy, bo obawia siem, że smarkula siem jeszcze zakocha i problem gotowy. Może i słusznie.* Młoda, krasnoludzka pannenka nie ma nic do gadania, jeśli chodzi o jej małżeństwo. Wszystko załatwia troskliwy papa. Życie krasnoludzkich kobiet, jak widać, prosto jak słońce i jasno jak drut, jest więzieniem.

Krasnoludki przez kilkadziesiąt lat siedzą w zamknięciu (– *Ee tam, nie zezarzejom siem, my, krasnoludy, żyjemy nie tak znów krótko*) i są wabikiem dla coraz to bogatszych pretendentów. Potem jest ślub i rodzina. A jeszcze później nadmierna khm... eksploatacja (aby mieć córki, córki, córki) i cichy zgon poprzedzony wspaniałymi dniami wypełnionymi praniem, sprzątaniem, gotowaniem, a nade wszystko chowaniem i rodzeniem dzieciaków. Niektóre krasnoludki nie są zadowolone z takiej perspektywy i wbrew swym rodzinom, tak jak Gdula, uciekają z domów. Takie krasnoludki przez resztę społeczeństwa są uważane za dziwne. Chodząca sobie po świecie krasnoludka może być łatwym łupem dla wędrującego poszukiwacza przygód – może da się ją namówić na założenie rodziny? Jednak „wolnym” krasnoludkom zamążpójście raczej nie w głowach, a i przecież ślub z takową panną nie podniesie prestiżu krasnoluda.

Zadziwiające jest zaślepienie krasnoludów, ich wrażenie, iż wszyscy – *Chcą naszych bab!*, że powtórzę za Yarpem mistrza Sapkowskiego. Przestanie to dziwić, gdy zważymy, jak wielka jest konkurencja wśród kandydatów do pulchnej łapki, jak wielu musi odpaść. (Osobiście uważam, że sam wspomniany Yarpen jest takowym odrąconym, choć czulibyśmy się chyba mile zaskoczeni dowiadując się nieco więcej na jego temat). Każdy obcy krasnolud postrzegany jest jako potencjalny rywal, nie spotyka się przecież na szlakach ustatkowanych krasnoludzkich zawadiaków. Czasami dzielnemu zdobywcy przygód zdobytej sławy jest ciągle za mało, aby wrócić do domu i oświadczyć się. Niekiedy zamiast skarbów biedni, brodaci bohaterowie znajdują na swej drodze do założenia rodziny wspólną kochankę, żonę, a niektórzy prawią, że i matkę – Siostrę Snu, Śmierć.



Monika Świelik

MAGICZNE PRZEDMIOTY W TRZECH WYMIARACH

JON

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

1. WSTĘP

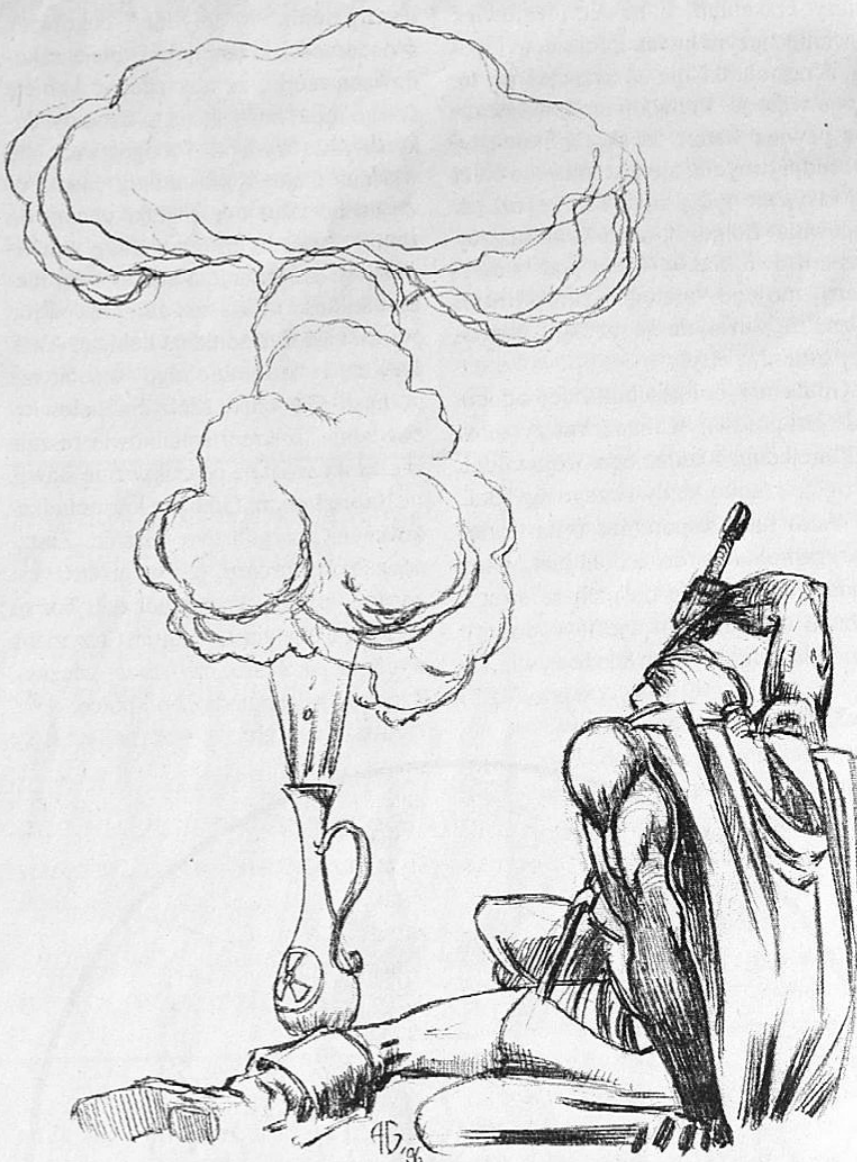
Każdy mistrz gry z jako taką praktyką zwrócił zapewne uwagę, że postacie mogą mieć różne motywacje – jedne prowadzi przez życie żądza krwi (patrz Wampir: Maskarada), inne żądza mocy (patrz Mag: Ascension), jeszcze innych żądza pieniądza (patrz dowolny system RPG). Żadna z tych rzeczy nie budzi jednak takiego pożądanego, jak dobry magiczny przedmiot. Kiedy tylko któryś z nich pojawi się w grze, zarówno graczom, jak i prowadzonym przez nich postaciom zaczynają nerwowo trząść się ręce, w oczach pojawia się złowieszczy błysk, a w kącikach ust nie wróżący niczego dobrego uśmiech. Nie mija wiele czasu, a nieskalany błędny rycerz, wymawiając się wyższym dobrem, sztyletuje bogu ducha winnego złodzieja, chwilę później miłujący jedynie muzykę bard rozbija swoją ulubioną harfę na głowie rycerza, będąc w tym samym czasie duszony przez szlachetnego maga, używającego do tego celu swojej najcenniejszej magicznej książki. A wszystko to z powodu przedmiotu magicznego, którego przeciętny zjadacz chleba boi się bardziej niż ognia.

Jak do tego doszło? – zapytasz zapewne po kolejnej zrujnowanej przygodzie. Otóż, drogi mistrzu gry, to twoja wina. Jeżeli chcesz dowiedzieć się jak uniknąć takich wypadków w przyszłości, przeczytaj uważnie niniejszy tekst.

Geneza

Na początku wszystko było proste.

Był sobie labirynt, w którym dzielni poszukiwacze mordowali potwory, by po przelaniu hektolitrow krwi odnaleźć upragniony skarb. W niektórych wypadkach, kiedy misja była szczególnie niebezpieczna (bądź szczególnie nużąca), postacie mogły



natrafić na cudowne magiczne przedmioty. Ich jedynym zadaniem było ułatwienie osiągnięcia zamierzonego celu (tzn. wymordowania potworów i odnalezienia skarbu). Oczywiście nic dziwnego, że przedmiotów tych każdy poszukiwacz pragnął bardziej niż sałatki z płetwy rekina.

Potem ktoś wpadł na pomysł, aby zrobić coś innego. Na początku chciał się napić wiśniowej kuli, ale wkrótce z braku funduszy zarzucił tę ideę i z nudów wymyślił to, co dzisiaj wszyscy nazywamy RPG. Miejscem akcji miast dusznych labiryntów, stały się całe niezwykle i bajecznie kolorowe światy, pełne groźnych potworów

i prostolinijnych poszukiwaczy, wielkich miast i małych miasteczek, gdzie dzielni bohaterowie mogą odnaleźć starożytne labirynty, pełne ukrytych skarbów, okrutnych, strzegących je bestii i przerażających, wypełnionych pułapkami, dusznych korytarzy.

Niestety, przy wszystkich tych zmianach rynek używanych przedmiotów magicznych doznał jedynie niewielkiego wstrząsu – otóż pojawiły się na nim podróbki, które utrudniały zamiast ułatwiać osiągnięcie zamierzonego celu.

Ten stan utrzymał się z nielicznymi wyjątkami do dnia dzisiejszego.

Tyle tytułem wstępu.

2. TWORZENIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Czym są magiczne przedmioty?

Zanim zabierzemy się do omówienia procesu budowania trójwymiarowego magicznego przedmiotu, zastanówmy się najpierw, co to właściwie jest magiczny przedmiot?

Najprostsza odpowiedź na to pytanie brzmi: MP to coś, co działa w sposób drastycznie odmienny od oczekiwanego, przy czym w światach fantasy powodem tej odmienności w działaniu jest zazwyczaj magia (stąd nazwa). Do takich magicznych przedmiotów zaliczymy zarówno złoto wróżek (które po wschodzie słońca zamienia się w coś o znacznie mniejszej wartości, zwykle w kamienie lub zeschnięte liście), Czapkę Niewidkę, jak i starożytną lancę wspomagającą swego użytkownika w walce ze smokami.

Źródło mocy

Najważniejszym atrybutem każdego magicznego przedmiotu jest źródło jego mocy. Skąd pochodzą jego nadnaturalne właściwości? Istnieje kilka możliwych odpowiedzi na to pytanie.

a) dar bogów

Najpotężniejsze przedmioty magiczne są zwykle tworem bogów. Większość z nich powstała w czasach heroicznych, kiedy nieśmiertelni wciąż jeszcze chodzili po ziemi. Część z nich była darem dla największych ludzkich bohaterów żyjących w tamtych czasach, inne miały służyć samym bogom. Nic dziwnego, za ich pomocą można niszczyć lub budować (zwykle niszczyć) całe królestwa.

Przedmioty magiczne należące do tej grupy są w dzisiejszych czasach wielką rzadkością. Mimo że są potężne, wykorzystywanie, a nawet samo posiadanie takich artefaktów, może wiązać się ze straszliwymi niebezpieczeństwami. Wśród najczęściej występujących wystarczy wymienić zniekształcenia osobowości, niekontrolowane przez postać wyzwolenia mocy czy też odwiedzin dawnego właściciela (lub, co gorsza, samego twórcy). Każdy poszukiwacz przygód

z jako tako rozwiniętym instynktem samozachowawczym będzie korzystał z takich MP jedynie w rozpaczliwych okolicznościach bądź w obliczu wyższej konieczności.

Przykład: Słyszeliście o świętym Graalu?

b) dzieło przodków

Wiele przedmiotów magicznych zostało wykonanych przez ludzi. Ich moc jest oczywiście dosyć ograniczona, ale w zamian oferują bardziej specjalistyczne możliwości i (zazwyczaj) wysoki poziom bezpieczeństwa użytkowania.

Do tej grupy zaliczyć należy wytwory współczesnych magów. Zrobione przez nich przedmioty magiczne powinny być nieco słabsze niż te z dawnych czasów, mają jednak pewną zaletę: mogą być wykonywane na zamówienie, a poza tym informacje o ich działaniu (efektach pozytywnych i negatywnych) otrzymujemy z pierwszej ręki. Najczęściej występujące w grach fabularnych przedmioty magiczne zaliczają się do tej właśnie kategorii. Ograniczenia użytkowania wiążą się zwykle z bardzo specjalistycznym charakterem ich mocy, a także z różnego rodzaju cwanyimi zabezpieczeniami, które miały na celu ochronę przedmiotu przed niepożądanym wykorzystaniem.

Przykład: Siedmiomilowe buty (zapewne z jakimś małym, niewartym wspomnienia defektem).

c) wytwór istot nadnaturalnych

Istoty nadnaturalne lubują się w tworzeniu MP. Przodują w tym niewątpliwie faerie (gael. *Sídh*e, angielskie *Fae*). Wytwory ich rąk nie są w normalnym znaczeniu tego słowa magiczne – ich dziwaczność wynika z odmiennych technik produkcji i wypaczonego spojrzenia na świat. Analogią może tu być postrzeganie wytworów społeczeństwa technicznego w mniej rozwiniętych kulturach.

W wypadku istot faerie ich radosna twórczość (najlepsze określenie tego, co produkują) może być dla ludzi prawdziwym utrapieniem. Niezwykle i przezabawne efekty uboczne, iluzje, ciągłe zmiany kształtów i możliwych zastosowań czynią je niemal niewartymi posiadania dla ludzkiego użytkownika, który nie ma pojęcia, jak się z nimi obchodzić. Co innego, jeśli taki przedmiot był prezentem od *Sídh*ów – dopóki przestrzega się podanej przez nich instrukcji obsługi, może on być niezwykle cenny (np. sakiewka, z której można czerpać złoto tak długo, aż jakiś ciekawski nie zajrzy do środka). Zwykle użyteczność takiego MP jest proporcjonalna do szacunku, jakim faerie darzą przyszłego właściciela.

Przykład: garść liści, które po trzech dniach zamieniają się w prawdziwe niemagiczne złote monety.

d) przedmiot z legend

Ostatnim rodzajem MP są przedmioty z legend. Nie wiadomo do ko-



ca skąd czerpią swoją moc ani w jaki dokładnie sposób powstają. Większość specjalistów zgadza się z tezą, że przejmują one pewne cechy swych wielkich właścicieli. Broń niepokonanych wojowników, narzędzia sławnych złodziei lub rzemieślników, a nawet suknie pięknych księżniczek stają się czymś więcej, przekazują swoje umiejętności obecnym użytkownikom. Oczywiście nie zawsze najpotrzebniejsze – w końcu miecz Lancelota du Lac mógł „zapamiętać” jego miłość, a nie umiejętności bojowe.

Mimo potencjalnie dużych możliwości, z wykorzystaniem legendarnych przedmiotów wiąże się pewna odpowiedzialność i wiele niebezpieczeństw. Osoby je posiadające nie będą robiły na nikim wrażenia (też mi filozofia, zabić smoka, jak się ma lancę świętego Jerzego...), często ważne szczyty będą się od nich domagać rzeczy niemożliwych (A więc nie chcesz stworzyć dla mnie pałacu, mimo że posiadasz Księgę Merlina? Do lochu z nim! I zabrać mu księgę...). Poza tym pewne cechy (szczególnie cechy charakteru) zapamiętane przez przedmiot mogą być bardzo uciążliwe.

Przykład: Miecz, który wspomaga członków rodu w obronie rodziny, rodzinnego honoru i włości.

Sposób działania

Kiedy już ustalisz, mistrzu gry, skąd pochodzi moc magicznego przedmiotu, powinieneś ustalić na co i komu da-

ny przedmiot się przydaje. Działają tu prawa rynku, tzn. przedmiot powinien dawać posiadaczowi dokładnie takie możliwości, jakich potrzebujesz do przygody. Pamiętaj, żeby moc przedmiotu była z nim jakoś związana, czy to przez podobieństwo zastosowania (buty służą do chodzenia, magiczne buty do chodzenia po wodzie), łatwość użycia (naszyjnik regeneracji), czy przez wzgląd na archetyp bądź tradycję (latający dywan, magiczna różdżka).

Moce

Wymienianie w tym miejscu wszystkich możliwych mocy nie byłoby ani rozsądne, ani możliwe, dlatego też ograniczę się do kilku przykładów.

a) ulepszenie

Magiczne ulepszenie jest najczęściej spotykaną mocą MP. Wytrychy łatwiej otwierające zamki, Suknie maskujące wady figury, Maczugi wygodniej rozrzucające czerepy, Klucze uniwersalne – wszystkie one zaliczają się do tej kategorii. Oczywiście w wielu wypadkach próby zamaskowania wad za pomocą magicznych przedmiotów są z góry skazane na niepowodzenie. Beznogiemu (podobnie jak niektórym księżniczkom) nie pomogą w nauce tańca nawet czarodziejskie trzewiki.

b) przemiana

Przedmioty wyposażone w moc przemiany najczęściej spotyka się w bajkach i baśniowej fantasy. Można je podzielić na trzy podstawowe grupy: te, które zmieniają „nosiciela”; te, które same przechodzą metamorfozę oraz te, które przemieniają cokolwiek innego. Do wykorzystania ich mocy konieczny jest zazwyczaj rytuał (wykonać gest, wypowiedzieć tekst, zatańczyć itp. Największą atrakcją dla poszukiwacza, który wszedł w posiadanie takiego MP, jest nieodmiennie doświadczenie przekonanie się jaką konkretnie przemianę ma do zaoferowania przedmiot (pii, pii, piiiii!!!!*). Do

* Tłumaczenie z mysiego: – Co? Jestem mysz? To niesprawiedliwe! Miałem być myszotowem, a nie mysz! Niech ja tylko dorwę tego cholernego magika, zdepczę go jak mysz. Hej, chłopaki, dlaczego się śmiejecie? AaaaAa... zabierzcie tego kota!!!!

przedmiotów z tej grupy zaliczamy zarówno czapkę niewidkę, słomianą laleczkę, która niekiedy przemienia się w utalentowaną tancerkę, jak i tzw. kamień filozoficzny.

c) nie z tej bajki

Jak sama nazwa wskazuje, przedmioty Nie z Tej Bajki powstają wskutek braku weny twórczej mistrza gry. Są to urządzenia spotykane w światach należących do innej konwencji (zazwyczaj SF), do których dorobiony został sztafaż fantasy. Zestaw standardowy to Magiczna Różdżka Strzelająca Magicznymi Pociskami (blaster), Okulary Nocnego Widzenia (noktowizor), Skrzynia Teleportacji (teleporter), Buty Włazenia (sprzęt wspinaczkowy, np.: raki).

d) zamiana

Dzięki pomysłowemu zastosowaniu tej mocy, mistrz gry może uzyskać naprawdę niesamowite efekty. Zasada jest bardzo prosta: zamieniamy działanie dwóch różnych przedmiotów. Np. dzban i studni. W ten sposób w dzbanie zawsze będzie czysta woda (niestety, studnia nie będzie się już nadawała do normalnego użytku). Jednak zanim, szanowny MG, wprowadzisz taki przedmiot do użytku, powinieneś bardzo dokładnie rozważyć jak funkcjonuje. Czy jeśli przyjdzie susza dzban „wyschnie”? A jeśli w dzbanie było wino, to czy będzie się ono znajdować również w studni? I czy jeśli ktoś wypije całą studnię wina, to będzie tak pijany, jak po wypiciu jednego dzbanu?

Moim ulubionym pomysłem na zamianę jest skrzyżowanie granatu i zapalniczki. Prowadzony przeze mnie bohater nie był terrorystą. Po prostu wyciągał zawleczkę, a kiedy wszyscy wokół rozbiegali się w poszukiwaniu osłony, w ciszy i spokoju przypalał papierosa.

Ograniczenia

Ograniczenia i niebezpieczeństwa związane z korzystaniem z przedmiotów pozwolą ci zapanować, każdą drużyną poszukiwaczy. Wspominałem już o nich wcześniej, ale teraz otrzymasz wszystko razem, elegancko posegregowane, dzięki czemu już



wkrótce bohaterowie twoich graczy będą gotowi się pozabijać, żeby tylko trzymać się z daleka od tych przerażających przedmiotów (wiem, że to pobożne życzenie, ale może choć trochę ich to przyhamuje).

a) ograniczenie zastosowania

Najlepiej, aby znaleziony przez drużynę przedmiot był dla jej członków całkowicie bezużyteczny. Powiedzmy, że banda wojowników znajduje potężną księgę czarów. Co mogą z nią zrobić? W najlepszym wypadku sprzedać, jeśli nie spotkają się wcześniej z innymi łowcami magicznych przedmiotów, i jeśli sama księga (obdarzona złośliwym charakterem poprzedniego właściciela) nie załatwi ich wcześniej. Drugi przykład: Krasnoludzki Pierścień Kowalstwa, bardzo cenny, święty dla krasnoludów. Tylko na co elfiemu magowi Krasnoludzki Pierścień Kowalstwa? Tym bardziej, że jeśli zobaczy go u niego jakiś krasnolud to...

b) ograniczenie użytkowania

Jeżeli musisz dać postaciom użyteczny MP (bo akurat wymaga tego przygoda), nałóż na niego ograniczenie użytkowania. Najlepiej takie, żeby gracz bał się go stosować. Powiedzmy, że za każdym razem, kiedy (w twojej opinii) postacie nadużywają przedmiotu jest pewna szansa (dodaj modyfikator wynikający z twojej frustracji), że pojawi się poprzedni właściciel (jeżeli dodatkowo został zamordowany przez drużynę, będzie naprawdę wściekły...). A może MP czerpie moc z energii życiowej użytkownika? A już na pewno z jego działaniem wiążą się jakieś nieprzyjemne i nieprzewidziane efekty uboczne (dajmy na to, za każdym razem, gdy drużynowy mag używa swojego pierścienia niewidzialności, następnego dnia wszyscy oprócz niego budzą się z potwornym kacem... nie zapomnij o ujemnych modyfikatorach do wszystkiego).

c) ograniczenie mocy

Sam fakt, że drużyna posiada jakiś potężny magiczny przedmiot, nie oznacza jeszcze, że wie, jak go stosować. Tym bardziej jeżeli przedmiot posiada kilka różnych mocy – gracze

odkryją jedną i będą szczęśliwi, a tymczasem inna, znacznie potężniejsza, zostanie przed nimi ukryta (choć oczywiście w taki czy inny sposób będzie miała wpływ na przebieg gry). Dodatkowo stosowanie pewnych mocy może być uzależnione od określonego zachowania i sytuacji (przedmiot stworzony w konkretnym celu może wymagać odpowiedniego zachowania, np. Miecz Króla Gnomów przestanie pomagać osobie, która złamie którąś z zasad gnomiej etyki (w czasie bitwy może się to okazać bardzo uciążliwe).

d) ograniczenia przypadkowe

Magia jest dziedziną nieodmiennie chaotyczną. Nigdy nie da się do końca przewidzieć rezultatów jej działania. Jeżeli twoi gracze nauczyli się, że magiczne przedmioty działają jak współczesne urządzenia, nic dziwnego, że nie możesz nad nimi zapanować. Aby zmienić takie nastawienie, powinieneś wprowadzić do gry ograniczenia przypadkowe.

W ich wyniku przedmiot, bez żadnych rozsądnych powodów, raz na jakiś czas działa wadliwie. Nie wdawaj się przy tym z graczami w dyskusję,

a już na pewno nie próbuj im tłumaczyć dlaczego np. ich Bukłak Niekończącego się Wina jest pusty. Tak po prostu jest, i nawet jeśli istnieje jakieś racjonalne wytłumaczenie (powiedzmy, że bukłak czerpał wino z beczek z piwnic króla Niedawina, które to źródło po wczorajszej uczcie całkowicie wyschło), to postacie nic o tym nie wiedzą. Ponadto przedmioty mogą wybuchać, znikać, zmieniać kształty i kolory, rozlać się w palcach, zmieniać działanie i ulubionego właściciela, zmieniać działanie innych magicznych przedmiotów. W końcu słowo chaos do czegoś zobowiązuje, prawda?

PS: Postaraj się uświadomić swoim graczom, że posiadanie MP to ciężki kawałek chleba, że rzadko kiedy oferowana przez nie moc jest tego warta. Oczywiście nie uwierzą, ale będą się mieli na baczności. Być może nawet upodobnią się do normalnych ludzi, którzy na magiczne przedmioty patrzą nie tylko z pożądaniem, ale też (a może przede wszystkim) z nieufnością i obawą w oczach. Być może MP nareszcie upodobnią się do reszty twojego świata, gdzie wszystko ma swoje złe i dobre strony. A o to tak naprawdę chodzi.

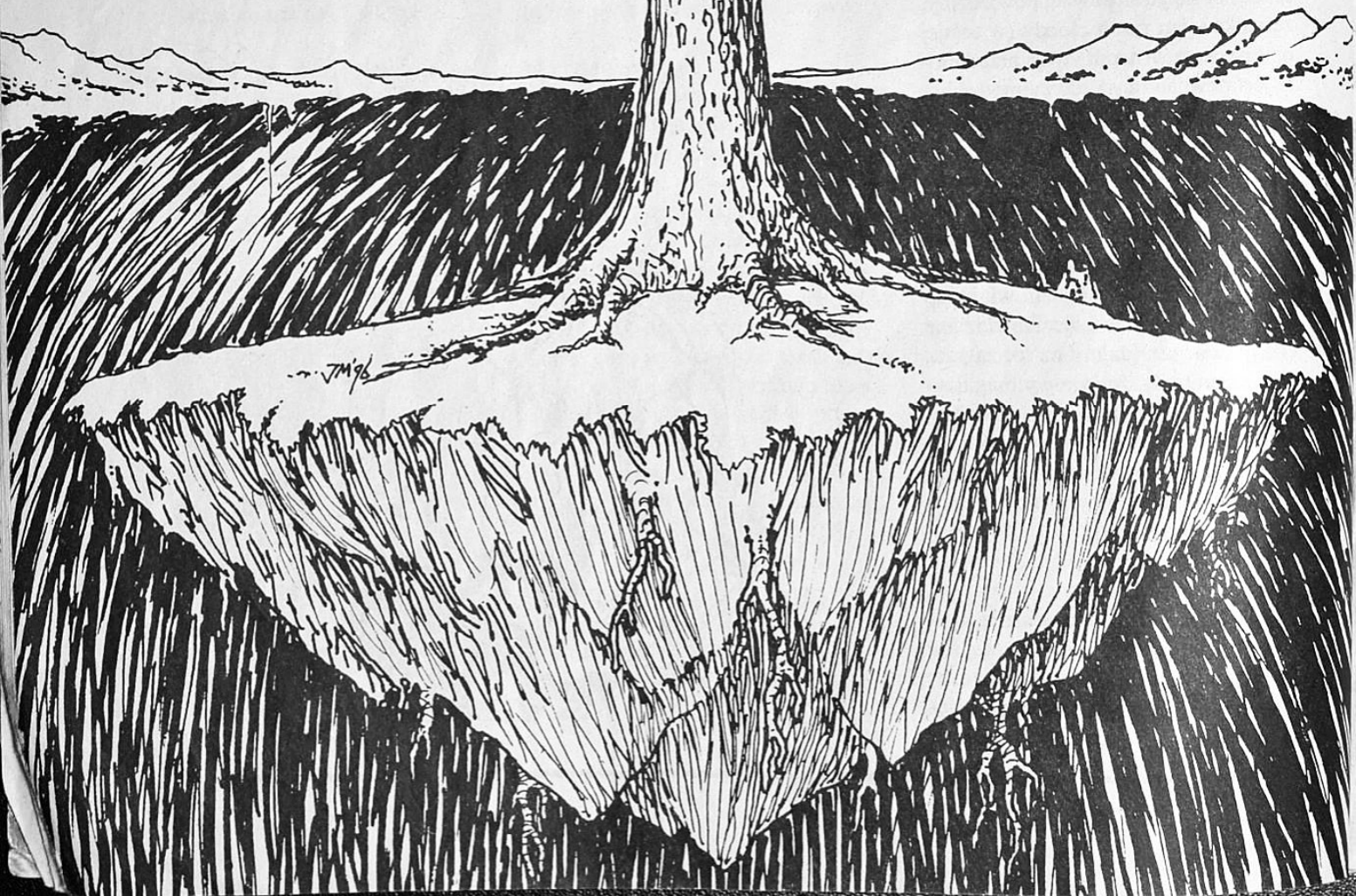


ALMANACH
MISTRZA GRY

SMOK I ŻMIJ 3

Artur Szejter

Ilustracje: Jarosław Musiał



KRAINA DRZEWA

Pewnego dnia Gromowładca Perun oszalał – postanowił sprawić, by śmierć zniknęła ze świata. Sam wprawdzie nigdy nie miał zaznać jej pocatunku, ale ulitował się nad marnym losem istot podślonecznych. Na próżno inni niebianie próbowali powstrzymać władcę błyskawic. Nie zważając na ich ostrzeżenia Perun chwycił za kamienny piorun i cisnął nim w bladego pana krainy umarłych, Trójgłowego Welesa. Pocisk przebił obie łydki Welesa, ale nie zapobiegł odwetowi – włócznia o diamentowym ostrzu przyspiliła dłoń Gromowładcy do przestworzy niebieskich. Na tym walka się skończyła, wszechwładny dotychczas Perun zrozumiał, iż nawet on nie jest w stanie wojować ze śmiercią. Odtąd obydwa bogowie obserwują się z nieufnością, ale żaden nie śmie wykonać wrogiego ruchu, stanęli jakby na uboczu wydarzeń.

Po przedstawieniu najważniejszego konfliktu między Wężem a Słońcem, rozgrywającego się w świecie istot podślonecznych, pozostały nam sprawy nie tak spektakularne, ale przecież nie mniej frapujące.

Wspomniany wyżej został bóg Weles, pan świata pozagrobowego – Nawii (Wyraju), któremu podlegają zarówno duchy zmarłych, jak i demony czy stwory powiązane z Tamtym Światem, a także specjalna kategoria półbogów rządzących przeznaczeniem. Welesa nie należy oceniać w kategoriach „dobra” i „zła”, śmierć jest bowiem czymś nie podlegającym osądowi – ma władzę nad wszystkimi istotami podślonecznymi, niezależnie czy w czasie życia wyrządzały dobro, czy zło. Dlatego też Weles i jego poddani pozostają poza walką Węża ze Słońcem, choć pozornie takie stwory jak czarty, upiory czy wije należałoby przyporządkować do sług Węża. Ich działalność nie ma jednak na celu czynienia zła dla niego samego – jest potrzebna, aby wciąż od nowa przypominać istotom podślonecznym o nieuchronności śmierci, niezależnie od sposobu jej nadejścia.

Kraina Welesa nosi nazwę Nawii (od nawek, zmarłych duchów tam

przebywających), bądź Wyraju (ponoć razem z duszami mieszkają ptaki, które właśnie tam się roją). Według jednych opowieści Nawia znajduje się daleko na Zachodzie, za czerwonym od krwi morzem; według innych – na gorącym Południu, skąd przybywają ptaki. Wejściem do Wyraju jest ogromna Jaskinia Dźwięków – przekraczając ją dusze słyszą bowiem głosy wszystkich swoich zmarłych krewnych. Dalej, na skraju urwiska czekają powietrzne statki, którymi nawki dowożone są do Krainy Jabłoni, stanowiącej centrum Wyraju. Rośnie tam ogromne owocowe drzewo – jabłoń, której korzenie uwiązane są do krainy zmarłych, pień przecina świat ludzki, zaś korona rozkłada się w przestworzach niebieskich. Jabłoń jest światem w świecie – zamieszkują ją nawki i wspomniane już ptaki, ale oprócz nich spotkać tam można tysiące legendarnych stworów, takich jak żar-ptaki, koniki garbuski, złote owieczki, białe niedźwiedzie i wieczne dziewice. U korzeni pełzają tysiące węży, starających się podgryzać drzewo, co oczywiście im się nie udaje, gdyż „ciało” Jabłoni regeneruje się każdej wiosny, kiedy to gałęzie obsypują się najpierw liśćmi, a potem kwieciami.

Opowiada się najcudowniejsze historie o tysiącach dorodnych, dzikich zwierząt przemierzających niezmierzone przestrzenie Jabłoni, pasących się pośród mchu i liści.

Istnieje ponoć jedna droga, która wiedzie od samych korzeni aż do korony drzewa – n a j e ż o n a jest trudnościami i niebezpieczeństwami, ale – według legend – istniało kilku śmiałków, którzy zapuścili się w otchłanie piekielne, by po przebyciu owego szlaku znaleźć się w krainie bogów. Zwykle przyjmowano ich do grona niebian, oczywiście nie jako bogów, lecz w charakterze ich przybocznych

towarzyszy. Jedynym wyjątkiem był Diw (omówiony dalej).

Nie opodal podstawy pnia Jabłoni rozłożyły się dwa jeziora. Jedno z nich zwie się Smutne – na jego środku widać małą wyspę, z wyrastającą z niej czarną bryłą rozpadającego się zamku Welesa. Tam ma siedzibę Pan Zmarłych. Nie wiadomo jakie niebezpieczeństwa czyhają na śmiałka próbującego dostać się na wyspę na jeziorze Smutek – jakoś nikt nie zdołał o nich opowiedzieć.

Drugie jest znacznie mniejsze. Nazywa się Rozpacz. Nad jego brzegiem przycupnęło kilka (jeden twierdzi, iż trzy, inni, że sześć lub dziewięć) bezzębnych staruch – rodzanica, zaś na kamiennym tronie zasiadł ich pan – Rod. To półboskie istoty (omówione dalej), od których woli zależy przeznaczenie każdej istoty podślonecznej.

Tak z grubsza przedstawia się świat zmarłych. Nie ma w nim miejsca dla bólu i krzywdy, ale też i dla radości. Wszystko i wszyscy pozostają w dziwnym bezwładzie, swoistej „neutralności” uczuć i myśli, jakby poza światem i doznawaniem.

WELES (TRÓJGŁOWY) – jeden z młodszych bogów, nie mający udziału w akcji pierwotnej kreacji świata i jego





mieszkańców. Losowanie (bowiem nikt nie chciał dobrowolnie podjąć się tej funkcji) wyznaczyło go na pana krainy śmierci. Od tamtej pory stał się zgorzkniałym samotnikiem, nie przybywającym na zjazdy bogów, ale akceptującym ich postanowienia.

Wygląd: klasyczne przedstawienia tego boga ukazują istotę antropomorficzną o trzech twarzach wyrastających z jednej szyi i jednej głowy, przy czym każda twarz patrzy w innym kierunku. Każda też jest zwieńczona koroną z czarnego półszlachetnego kamienia, zwanego Łzą Zmarłych. Uważa się, że Weles porusza się (jeśli zdecyduje się wyściubić nos ze swego rozlatującego się zamku) na czarnym rumaku, zrodzonym ponoć przez mętne wody jeziora Smutek. Trójgłowy zmuszony jest do korzystania z pomocy wierzchowca, gdyż od czasu walki z Perunem chroma na obie nogi.

Istnieje też znacznie prostsze i bardziej rozpowszechnione wyobrażenie

Welesa – jest to prosty fallus utworzony z drewna i obciągnięty końską skórą. Niemal w każdej chacie spotyka się tę „podobiznę” owego boga.

Władza i moc: Weles posiada całkowitą i niepodzielną władzę nad królestwem zmarłych, przy czym musi się stosować do zarządzeń zgromadzenia bogów. Wszyscy jego poddani zobowiązani są do wypełnienia każdego jego rozkazu – wymuszenie tego nie jest zresztą zbyt trudne, gdyż stworzenia przynależące do śmierci cechują się brakiem wolnej woli.

Weles, jako pan Roda i rodzanic, teoretycznie zdolny jest zmienić wyroki losu, w praktyce jednak każda taka ingerencja kończyła się nieprzewidywanym splotem wypadków, prowadzących do wielkich katastrof w świecie podziemnym. W końcu Trójgłowy dał

spokój zabawie w planowanie przyszłości.

Weles nie posiada możliwości kreacyjnych, jednak należy do bogów dysponujących największym potencjałem magii związanej z walką i płodnością. To właśnie do niego bardzo często modlą się przyszłe matki próbujące wyłagać dorodnego syna, czy też wojownicy zagrożeni przez wroga. I Weles czasem odpowiada, spełniając życzenia. Prawda jest jednak taka, iż odpowiada tylko wtedy, gdy przyszłość zgadza się z prośbami.

Weles nie rości sobie prawa władzy nad istotami podziemnymi – w jego przypadku nie jest to potrzebne. I tak każda z nich znajdzie się w jego krainie, prędzej czy później dosięgnie ją śmierć. Dlatego też dopatrywanie się w działalności sług Welesa jakiegoś planowego działania, mającego na celu zwiększenie liczebności nawet w królestwie Trójgłowego, jest chybione.

Trójgłowy sprawuje także inną funkcję, równie ważną jak nadzór nad Wyrajem – jest strażnikiem porządku świata.



Nieprzypadkowo Jabłoń wpuściła korzenie w grunt Nawii – jest to kraina wiecznego spokoju i równowagi,

zaprząstając uprawianiu tej sztuki, gdy przypadło mu władanie nad Wyrajem. Tę jego kompetencję przejął jego przybrany wnuk, Bojan (omówiony dalej).

ROD i RODZANICE (lp. rodzanica) –

istoty półboskie niewiadomego pochodzenia (pojawiały się pośród bogów „znikąd” już po akcie kreacji świata). Rod jest tym, który życie daje, a potem odbiera, rodzanice są zaś stworzeniami odpowiedzialnymi za wszystkie wydarzenia w życiu istoty podślonecznej.

Wygląd: Rod jest niewidzialny i nigdy nie przybiera jednoznacznie określonej postaci.

Pewne jest tylko, iż jest bytem rodzaju męskiego.

Rodzanice to trzy, sześć lub dziewięć kobiet, o których wiadomo jedynie, iż są stare, brzydkie i bezzębne.

Niektórzy opowiadają, że jedna z nich jest ślepa, inna nie ma palca wskazującego, zaś jeszcze inna utyka na prawą nogę. Ma to być widoma oznaka, iż los nie oszczędza nawet własnych ulubieńców.

Życie: Rod jest półbogiem bardzo aktywnym, ciągle lata po świecie, dając lub odbierając dar życia. Niezwykle rzadkie są chwile, gdy wraca nad jezioro Rozpacz lub przebywa na boskich naradach.

Odwrótnie rodzanice – te nigdy się nie ruszają znad brzegów jeziora, zwykle siedzą w swej skromnej lepiance wokół Ognia Zdarzeń. Wprawdzie wieśniacy uważają, iż Roda i rodzanice można obłąkać,

wydzielając im co jakiś czas miarkę kaszy, ale jest to błędne mniemanie – istoty te nie potrzebują pożywienia, a już na pewno nie dadzą się niczym przekupić. Rod i rodzanice są oczywiście nieśmiertelni, a raczej trwać będą wiecznie, dopóki istnieć będzie los.

Moc i władza: najprościej sytuację Roda i rodzanic można oddać jednym zdaniem: oni to los, a los to oni. Współzależność ta stanowi jedną z największych zagadek świata – nie wiadomo czy Rod i rodzanice muszą spełniać to, co wyznaczy im dziwaczny byt zwany losem, czy też właśnie to oni tworzą los podług własnej woli. Jeśli prawdą jest to ostatnie stwierdzenie, to Rod i rodzanice są istotami ważniejszymi od bogów, szarymi eminencjami, które zza kurtyny poruszają sznurkami setek tysięcy lalek, z których kilkanaście najważniejszych nosi miano bogów.

Rod zajmuje się tylko dwiema funkcjami – daje i odbiera życie. W niewidzialnej postaci lata ponad całym światem, by zrzucić gliniane kulki – gdziekolwiek taka spadnie, tam po dziewięciu miesiącach pojawi



gdzie nie ma prawa pojawić się tak wielkie niebezpieczeństwo, by było zdolne zagrozić równowadze świata. A nawet gdyby w razie jakiegoś niewyobrażalnie wielkiego kataklizmu siły Ciemności zyskały przystęp do Wyraju, Weles dysponuje wystarczającą potęgą, by skutecznie ochronić korzenie drzewa przed wrogami Słońca. Jabłoń symbolizuje trwałość świata, jest ostoją wiecznego i nienaruszalnego porządku, toteż gdyby kiedyś doszło do zniszczenia drzewa, zawaliłby się cały kosmiczny ład, gwiazdy pospadałyby na ziemię, mężczyźni zaczęliby rodzić dzieci, a bogowie stali się śmiertelni. Temu właśnie Weles ma zapobiec.

Trójgłowy posiada jeszcze jeden atrybut, który zupełnie nie kojarzy się z bóstwem śmierci – jest... poetą i śpiewakiem! A właściwie był największym poetą pośród bogów,



się dziecko. Gdzie zaś upuści piórko gołębia, kogoś niedługo osiągnie śmierć. I jeszcze raz pojawia się pytanie – czy Rod wykonuje rozkazy losu, czy sam ustala, co ma się gdzie stać? Nie wiadomo.

Rodzanice przesiadują nad Ogniem Zdarzeń, to dokładając, to odejmując drzew. Każdy płomyk to życie innej istoty podślonecznej, raz płonie mocno i prosto, innym razem drży, aż wreszcie całkowicie zamiera. Ogień jest tablicą, na której rodzanice zapisują żywot człowieka – ogień to materiał wiernie odtwarzający wolę losu, ale jednocześnie nietrwały – kiedy się dopali, nie pozostaje po istocie nic, co by ją przypominało. Wszystko idzie w zapomnienie.

DIW – zaraz po arcyważnych rodzanicach sięgniemy po Diwa, jednak wcale nie dla pozycji, jaką zajmuje w Wyraju, ale by przytoczyć jedną z opowieści wiernie oddającą stosunki panujące w krainach boskich.

Diw był człowiekiem (jego prawdziwe imię zginęło w pomroce dziejów), pragnącym dokonać wyczynu, który powiódł się nielicznym: dostać się do sfer niebieskich i wejść do orszaku bogów. Odbił niebezpieczną drogę przez Wyraj, wspiął się na Jabłoń, zdołał odszukać szlak w górę i wreszcie dotarł do siedziby bogów. Tam poddał go

próbom, które pomyślnie przebył i zyskał zaufanie bogów. W nagrodę przydzielono go do zbrojnego orszaku Peruna. Jakiś czas odpowiadała mu ta funkcja, aż pewnego dnia ujrzał rydwan Słońca mknący po niebie, tuż ponad najwyższymi gałęziami Jabłoni. Niesyty chwały Diw, nie pytając bogów o zgodę, wspiął się na szczyt drzewa i tam czekał na słoneczny pojazd. Kiedy ten ponownie się pojawił, Diw postanowił dostać się do wnętrza rydwanu. Nie wiedział wszakże, iż ten zbudowany został z płynnego złota i oddechu wulkanu. W rezultacie Diw doznał tak wielkich poparzeń, że z bólu spadł z Jabłoni. Zatrzymał się dopiero na twardej, suchej ziemi Nawii. Nigdy już ponownie nie odnalazł drogi na górę – bogowie zamknęli ją przed nim, była to kara za pychę i nieposłuszeństwo. Do dziś Diw krąży wokół pnia Jabłoni i szuka zaginionej ścieżki. Wszelkie stworzenia, nawet upiory, omijają go z daleko, bowiem ślady po okrutnych oparzeniach oraz szaleństwo zmieniły go nie do poznania. Przypomina raczej potwora Ciemności niż dawnego gwardzistę Peruna. Bogowie ukarali go bardziej, niż można na pozór sądzić – umieści-

li go w Wyraju, a nie w jakiegokolwiek innej krainie, gdyż właśnie w Nawii

Diw nie jest w stanie w pełni wyzwolić swoich uczuć, targają nim na przemian nadzieja

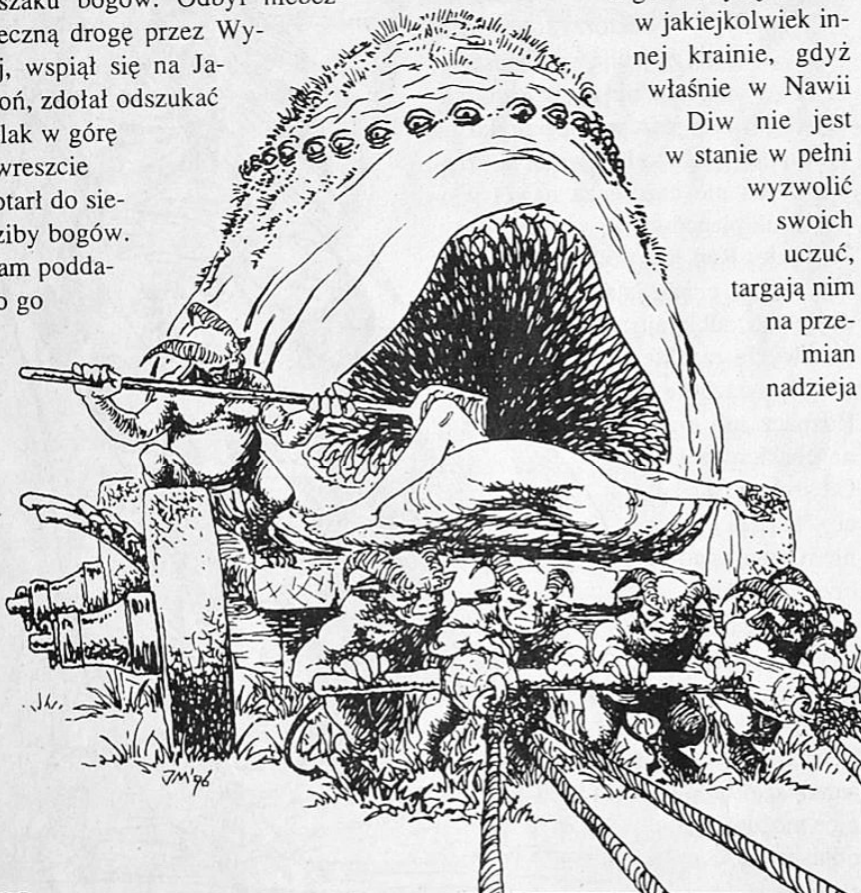
i rozpacz, żadne jednak z tych uczuć nigdy w pełni nim nie zawładnie. Gdyby zaś został skazany na posłuszeństwo Wężowi, w pełni mógłby sobie zdać sprawę z własnego nieszczęścia, a potem zostać wykorzystany przez pana Ciemności do walki z siłami światła.

BOJAN – istota półboska ludzkiego pochodzenia, przybrany wnuk Welesa, opiekun gęślarzy i poetów, który na miejsce pobytu wybrał świat podśloneczny. Zwany często Sumieniem Śmierci.

Wygląd: barczysty, wysoki mężczyzna w wieku (z wyglądu) 40-50 lat, wyróżniający się gęstą, siwą brodą i włosami tego samego koloru. Zwykle ubiera się w dość bogaty strój, dopełniony elementami charakterystycznymi dla wojowników (szeroki pas nabijany metalowymi płytkami, miecz, wysokie buty) i wędrownych artystów (szary płaszcz z głębokim kapturem, gęśle zdobione srebrnymi obiciami).

Życie: nieśmiertelny, choć żelazem można zniszczyć jego cielesną powłokę – przyjmuje wtedy po prostu nową, czasem identyczną z poprzednią. Wędruje od dworu do dworu, gdzie na jakiś czas (zwykle krótki) pozostaje jako nadworny gęślarz i poeta. Najczęściej jego wędrowki związane są z ważnymi wydarzeniami, które rozgrywają się w krainach podślonecznych – co prawda Bojan nie ma prawa do bezpośredniej ingerencji w sprawy ludzkie, ale przecież może czynić to pośrednio, wykorzystując swój śpietwaczy dar. Bardzo rzadko pozwala, by gospodarze rozpoznali w nim istotę półboską. Przebywając pośród ras podślonecznych spożywa pożywienie i prowadzi tryb życia charakterystyczny dla rasy ludzkiej, którą sobie upodobał.

Moc i władza: Bojana nazywa się „przybrany wnuk” Welesa, ale właściwsze raczej byłoby określenie „przybrany syn”. Weles nie ma rodowych potomków, a Bojana, gdy ten był jeszcze niemowlęciem, znalazł podczas swych pradawnych wędrowek po świecie (nim został panem Nawii). Podarował mu wtedy nieśmiertelność i postanowił wyuczyć śpiewu i gry na gęślach. Bojan okazał



się tak zdolnym uczniem, że niemal dorównał przybranemu ojcu, zaś od czasu, gdy Weles zaprzestał uprawiania tej sztuki, w żadnym ze światów nie ma nikogo, kto mógłby się mierzyć z Bojanem w śpiewie i grze. Z tego też powodu jest opiekunem wszystkich muzyków, pieśniarzy i poetów – czczą go, dedykując mu swoje najlepsze utwory. Dzięki związkom z Welesem i rodzanicami Bojan natchmianst dowiaduje się o narodzinach istoty, której przeznaczeniem jest zostać wybitnym artystą. Czuwa wtedy nad jej rozwojem i użycza własnego talentu. Mówi się nawet, iż Bojan niejednokrotnie był sprawcą przyjsia na świat szczególnie utalentowanych pieśniarzy.

Bojan znany jest także jako uzdrowiciel-cudotwórca, który dźwiękiem swych gęśli przywrócił do życia istoty śmiertelnie chore lub ranne. Stąd właśnie bierze się jego przydomek Sumienie Śmierci. Nie wiadomo skąd, być może dlatego, że był kiedyś człowiekiem, tkwi w Bojanie chęć zadośćuczynienia przekleństwu (a może darowi) śmierci, którym tak hojnie szafuje jego ojciec. W tym celu opuścił Nawie i ruszył w świat – tam czuje się potrzebny. Ojciec nigdy nie odwołał go z tej drogi, być może dlatego, że działalność Bojana wcale nie jest walką z losem, ale właśnie jednym z przejawów jego wypełniania.

MORY (lp. mora) inaczej **NYJE** (lp. nyja) – demony kobiece podlegające bezpośrednio Welesowi i wyruszające w świat tylko z jego polecenia.

Wygląd: mogą występować zarówno jako młode, piękne, acz blade kobiety o kruczoczarnych włosach, jak i w postaci starych, łysych wiedźm, okrytych

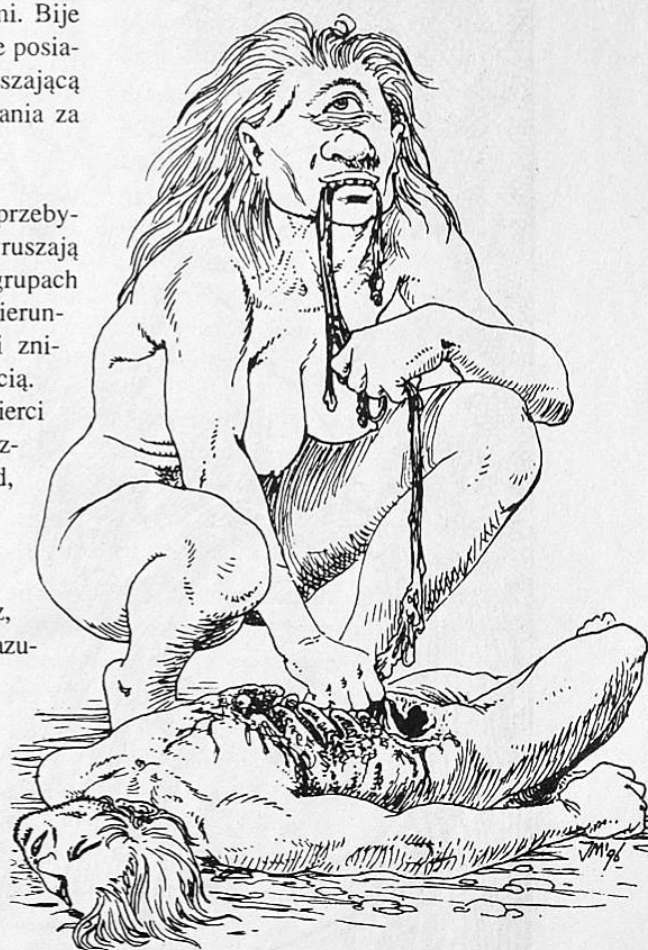
olbrzymimi, czarnymi chustami. Bije od nich chłód, ale jednocześnie posiadają magnetyczną siłę, zmuszającą istoty podstępne do podążania za nimi.

Życie: na ten temat wiadomo niewiele – tyle tylko, że przebywają w zamku Welesa i wyruszają stamtąd w kilkuosobowych grupach we wskazany przez Welesa kierunek. Nie można ich zabić ani zniszczyć, są bowiem samą śmiercią.

Moc: mory to demony śmierci zbiorowej, gdzie przejdą, tam rozpościera swe macki zaraza, głód, wojna. Olbrzymie armie ścierają się ze sobą z byle powodu, a pomiędzy walczącymi przechadza się nyja i co rusz, nieznacznym ruchem ręki, wskazuje na któregoś z wojowników, by za nią podążył.

Wchodzą do wioski, zaglądają przez drzwi do domostw i chuchają zgnitym oddechem niosącym dżumę, cholerę czy inną chorobę. A potem wymaszerowują z wioski na czele armii nawek, pozostawiając za sobą pokryte wrzodami ciała.

Przechodząc przez pola uprawne mrozą dotykami swych stóp ziemię, która potem nie chce wydać plonów. Dziwnym trafem w tym samym czasie bydlęta pada lub staje się ofiarą wściekłych wilków. I pewnego dnia nadchodzi głód, a towarzyszą mu jego opiekunki – nyje. Najczęściej zaś mory



pojawiają się zimą. Ośnieżone, smagane bezlitosnym wiatrem pola to krajobraz, jaki nyje najbardziej lubią. Tańczą pośród zamieci i śmieją się, a ich śmiech jest głośniejszy nawet od wycia wichru. Ludzie kulą się wtedy przy piecach i ze strachem wypatrują nadejścia wysłanniczek śmierci. Nie trzeba na nie długo czekać.

WIJE (lp. wij) – demony owiane legendą stworów, po których przejściu nie uchowa się najmniejszy listek ni żdźbło trawy. I rzeczywiście, jest w tym sporo prawdy, ale zagrożenie dla istot podstępnych ze strony wijów nie jest znowu tak makabryczne, gdyż wychodzą one z czeluści Nawii najczęściej raz na pół tysiąca lat.

Wygląd: składają się praktycznie tylko z głowy – ogromnej (średnica ok. 6 m), o skórze żółtawej, strukturą przypominającej pergamin, naciągniętej na kościach czaszki tak mocno, iż wydaje się, że zaraz popęka. Nie posiadają nosa, za to w dolnej części głowy rozwiera się bezzębny, ciągle otwarty otwór gębowy. Powyżej





niego, około całej głowy, rozmieszczonych jest siedemdziesiąt siedem gorzjących czerwienią oczu. Przykrywają je ołowiane powieki. Wije nie są w stanie poruszać się o własnych siłach, dlatego też Weles przydał im do pomocy zastępy czartów, istot demonicznych o najmniejszym znaczeniu w Nawii. Ciągną one wije na szerokich platformach wyposażonych w koła oraz wykonują wszystkie inne służebne czynności.

Życie: wije przebywają w kamiennych Wieżach Milczenia, ulokowanych na całym terenie Wyraju. Tam śpią, a sen ten trwa prawie przez całe nieśmiertelne życie tych istot. Spokoju spoczynku pilnują czarty. One też na rozkaz Welesa budzą wije i przygotowują do wędrówki na powierzchnię

świata. Wyprawa taka trwa zwykle około tygodnia. W jej czasie wije gromadzą zasoby pożywienia, które potem umożliwiają im pięćsetletni sen: czarty łopatami zgarniają trupy istot podślonecznych zabitych przez wije i wrzucają je w otwór gębowy swych panów. Ciała natychmiast ulegają swoistemu przetrawieniu i zmagazynowaniu. Po powrocie do Nawii wije natychmiast zapadają w sen. Wija można zabić, ale jak dotąd nikomu się to jeszcze nie powiodło. W tym celu należałoby jednocześnie w każde z siedemdziesięciu siedmiu oczu odbić za pomocą luster promienie słoneczne, zaś taka operacja jest raczej nie do przeprowadzenia przez ogarniętą paniką istotę podśloneczną.

Moc: spośród demonów Wyraju wije mogą się poszczycić największą mocą niszczącą. Jej źródłem są ich oczy, na co dzień osłonięte ołowianymi powiekami. Kiedy jednak demony są wyciągane na powierzchnię świata, czarty za pomocą żelaznych dragów podważają powieki i odsłaniają oczy. Do uniesienia każdej powieki potrzebnych jest siedemdziesiąt siedem czartów. Oczy budzą się do życia i **patrzą**. Tylko tyle, to wystarczy. Pod ich spojrzeniem usychają drzewa, marnieje trawa, padają zwierzęta, istoty podśloneczne umierają w męczarniach. Zaś platformy z wijami powoli toczą się dalej, kilometr za kilometrem, a z tyłu pozostaje tylko pustka – wypalone lasy i pola, opustoszałe wsie i miasta, wyglądające jakby ich mieszkańcy nagle ulotnili się, nie zabierając nawet najcenniejszych rzeczy. Czasem też wije pozwalają sobie na makabryczny dowcip (zdarza się to w drodze powrotnej do Nawii, kiedy zgromadziły już dostateczną ilość pożywienia). Zamiast zabijać, a potem pochłaniać istoty podśloneczne, zamieniają je w ołowiane posągi. Kiedyś było sporo wiosek i miast wypełnionych przez te nadzwyczaj realistyczne „rzeźby”, później jednak, w miarę zdżyczenia obyczajów ras podślonecznych, znalazło się wielu szabrowników, którzy zrobili fortuny na handlu ołowiem.

Wije przychodzą i odchodzą, a legenda pozostaje. Pozostaje także strach, że jutro czy za rok świat ogarnie pożoga następnego najazdu.

Pozostały jeszcze do omówienia demony niższych stopni, których rolą jest zabijanie lub straszenie pojedynczych istot podślonecznych.

UPIORY (lp. upiór), czyli **WĄPIERZE** (lp. wapiierz) – stwory, które kiedyś były istotami podślonecznymi, zaś po śmierci wyznaczona im została rola krwiożerczego prześladowcy własnych krewniaków.

Wygląd: posiadają postać przedstawicieli własnej rasy, tyle że nienaturalnie wychudzonych i bladych. Z ust sterczą im dwa proste kły, którymi wysysają krew ze swych ofiar. Pazury mają na tyle długie i mocne, że mogą nimi ciąć niczym dobrym nożem.



Życie: w dzień spoczywają we własnym grobie, zaś w nocy jako glista lub żuk gnojarsz przekopują się na powierzchnię i przybierają właściwą postać. Napadają na istoty z własnej rasy i rozszarpują je lub ograniczają się do wypicia krwi. Z powodu braku śladów wydostawania się upiora na powierzchnię, niezwykle trudno jest ustalić, gdzie jest on pochowany. Najczęściej sprowadza się czarownika lub doświadczonej wiedźmy, by wykryli miejsce pochówku upiora, ale nie zawsze takie działania przynoszą spodziewany rezultat. Wtedy dochodzi do przekopania całych cmentarzysk, przy czym na pierwszy ogień idą najświeższe groby. Kiedy stwierdzi się u trupa cechy charakterystyczne dla wampirza, ucina mu się głowę i kładzie w nogach (aby nie zdołał po nią sięgnąć), ręce pęta na plecach czarownicami ziołami, pierś przebijają drewnianym lub żelaznym kołkiem, a oczy i usta zasypuje makiem (by „usnął”). Te działania zawsze przynoszą spodziewany efekt.

Moc: poza opisanymi nocnymi „wycieczkami” upiór nie wyróżnia się żadną ciekawszą cechą. Jest jednym z tych stworów, które nie posiadają woli i we wszystkim słuchają Welesa lub jego wysłanników.

LICHA (lp. lichy) – podrzędne demony nie posiadające woli, a jedynie apetyt.

Wygląd: ok. dwumetrowe potężnie zbudowane kobiety o jednym oku

Tam przeczekują dnie, w nocy zaś wyruszają na łowy. Zwykle czatują na samotne ofiary, po czym skręcają im kark i wyjadają wnętrzności. Resztę podrzucają pod najbliższe gospodarstwo. Licha nie umierają ze starości, można je zabić zwyczajną bronią (pod warunkiem, że zgromadzi się wystarczająco wielu chłopów, by im dać radę). Wtedy ich dusze stają się zwyczajnymi nawkami i idą do Wyraju. Nie wiadomo, jak dochodzi do narodzin lich.

Moc: nie dysponują żadną mocą magiczną.

CZARTY (lp. czart) – demony najniższego kręgu, zazwyczaj używane przez Welesa do najcięższych prac służebnych.

Wygląd: antropomorficzne, niskie, porośnięte ciemną sierścią, o monstrualnie rozwiniętych dłoniach i stopach. Wszystkie są chore na lewą nogę (ma to im przypominać, że są jedynie pachółkami).

Życie: nieśmiertelne, ale giną od światła słonecznego. Wyjątkiem są czarty ciągnące platformy wijów, im szkodliwie mogą tylko czary.

osadzonym tuż ponad wydatnym nosem. Inną charakterystyczną cechą ich twarzy jest wieczny uśmiech, spowodowany stanem uzębienia – zarówno dolne, jak i górne zęby są masywne i długie, przez co usta nie domykają się i stąd szkaradny grymas.

Życie: miejscem ich schronienia są głębokie jaskinie górskie, dokąd nigdy nie dociera światło słoneczne.

Żywią się strachem zawartym w ludzkich snach. Rodzą się tak, jak przystało na takie małe plugastwo – wygrzebują się z gnoju wijów i Diwa.

Moc: ich jedynym zadaniem (nie mówimy teraz o zastępach służących wijom) jest sprowadzanie na istoty podśloneczne snów o śmierci, najczęściej o samobójstwie. Żywią się strachem zrodzonym właśnie z tych sennych omamów.

BIESY i LITONY mają bardzo podobne zadanie jak czarty – straszenie istot podślonecznych, tyle że nie tylko we śnie, ale i na jawie. Różnią się też tym, że cały żywot spędzają na powierzchni świata, za dnia ukrywając się w ostępach puszczy. Bies ma zdolność przenoszenia się z miejsca na miejsce, liton zaś latania, może też stać się niewidzialny. Obaj wyglądają podobnie: jak niewielkie kule szarego mchu, wydzielającego ohydny, smrodliwy zapach.

Jako już się rzekło, stwory podlegające Welesowi nie mają za zadanie czynienia zła dla niego samego, a jedynie przypominanie istotom podślonecznym o nieuchronności końca życia. Dlatego też zwalczane są tylko przez rasy śmiertelne, słudzy Słońca nie wtrącają się do tych rozgrywek.



Zamek To-Me Ku-Py — złego nekromanty

Lustereczko, lustereczko, znajdź mi proszę...

... śmiertelnika, by poprzez czas zdobył dla mnie...

TRZY PRACE THRUDA BARBARZYŃCY

CZĘŚĆ I: ZDRADA

WRITTEN BY STEVE GERBER WITH THANKS TO JAMES BAXTER © CARL COTTRELL '94

... broń, dzięki której będę rządził...

... ŚWIATEM!

Aaa! Oto ten, którego szukamy! Jak najszybciej sprowadźcie go do mnie.

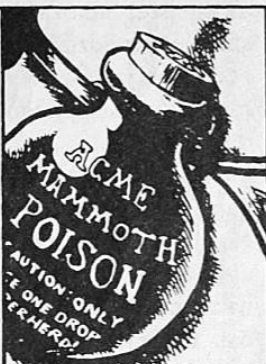
W tej samej chwili w pobliskiej knajpie.

Thrud na szczęście nie ma pojęcia o intencjach To-Me Ku-Py.

Barman, dwa kufle piwa.

Nie tylko czarodziej interesuje się naszym bohaterem.

Piękną nieznaną jest Lymara, szukająca pomsty na Thrudzie, za to, że w jednym z poprzednich odcinków zabił, jej całą rodzinę podczas próby "uratowania" jej z ich rąk.



Pachołki czarodzieja czają się na zewnątrz knajpy.

Daj to temu wielkiemu facetowi!

Tam jest!

Tak, siedzi dokładnie tam, gdzie powinien. Znam to miejsce...

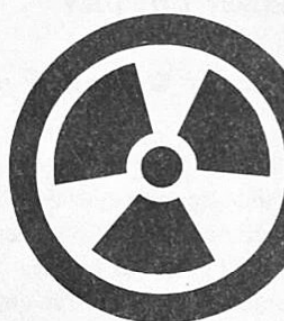
Stół, przy którym siedzi, stoi bezpośrednio nad wyjściem z tunelu na zewnątrz — za mną!

Z pozdrowieniami od tamtej pani.

No cóż.

KER-UMP!

SPLAT!



DANGER

50 lat po lądowaniu Obcych!

Międzynarodowe korporacje walczą o kontrolę nad Strefami.
„Owaki” zaspokajają potrzeby energetyczne ludzi.
Terroryzm sponsorowany przez organizacje państw islamskich,
pozbawionych dochodów ze sprzedaży ropy.
Sekty religijne kontrolujące dusze i ciała ludzi.
„Wzbudzający katastrofy” – potomkowie mieszkańców Stref,
izolowani w Miejscach Odosobnienia.
Dzień powszedni XXI wieku.



Unikalny system interaktywno-narracyjny. Zestaw kart.

Stalker. Nowa gra fabularna
Informacje: 00-963 Warszawa 81, skr. pocztowa 3

wydawnictwo
SR

ŻELAZNA PRZEŁĘCZ

Scenariusz do gry fabularnej Warhammer Fantasy Roleplay

Przygoda pochodzi z magazynu White Dwarf nr 132

Copyright © Games Workshop 1990

Przekład: Artur Marciniak

Poniższa przygoda przeznaczona jest dla bohaterów kompletujących swoją drugą lub trzecią profesję. Najlepiej byłoby, gdyby członkowie drużyny dysponowali łącznie jakimiś 15-20 profesjami i mieli dostęp do magii przynajmniej pierwszego poziomu. Na początku przygody bohaterowie powinni przebywać w odległych od cywilizacji górach – będą musieli przejść przez rzadko wykorzystywaną, położoną wysoko w górach przełęcz.

OPOWIEŚĆ WERNERA

Werner Silbermann był młodym i obiecującym czarodziejem z Nuln. Pewnego dnia nie udał mu się jakiś magiczny eksperyment, w wyniku czego został wilkołakiem. Przez kilka następnych lat podróżował z miejsca na miejsce, nigdzie nie zagrzewając miejsca na dłużej, gdyż bał się rozpoznania i schwytania. Z upływem lat Silbermann pogodził się z losem i do pewnego stopnia nauczył się też kontrolować swe nowe zdolności.

Pewnego roku mroźna zima zastała go w lesie okalającym zachodnie podnóża Gór Krańca Świata. Od czasu

ostatniego posiłku minął prawie tydzień. Silbermann był głodny i bardzo wyczerpany. Padł w korzeniach jakiegoś drzewa, zrezygnowany i gotów na śmierć.

Odzyskał przytomność i stwierdził, że otacza go wataha wilków. Zbyt słaby, by się poruszyć, zamknął oczy w oczekiwaniu na śmierć. Usłyszał cichy odgłos łap podchodzącego wilka, poczuł na swej szyi jego gorący oddech – po czym drapieżnik zaczął lizać jego twarz. Być może wilki wyczuły, że znaleziony człowiek jest wilkołakiem. Uznały go za swojego.

Werner z wdzięcznością przyjął gościnę wilczego stada. Przez prawie rok żył w watasze jako wilk. Został jej przywódcą i po raz pierwszy był wdzięczny za możliwość zmiany – mógł być szybko nogim wilkiem o czułym powonieniu, ciepłym futrze i śmiertelnie ostrych zębach.

Następna zima była jeszcze cięższa od poprzedniej. Polowania były zazwyczaj nieudane. W poszukiwaniu ofiar wataha krążyła po coraz większym obszarze. W końcu wilki natknęły się na trakt handlowy, wiodący z Imperium przez przełęcz Zębów Zimy do Uskoku i dalej, do Granicz-



Tony Ackland

nych Księstw. Ludzka część umysłu Wenera powiedziała mu, że znalazł sposób rozwiązania problemu głodu. Wilcze stado ukryło się w pobliżu drogi, w przesłoniętej gęstymi chaszczami jaskini. Wystawiono czatowników, mających dać znać o nadchodzących podróżnych.

Pierwszy atak Wenera był udany. Podczas dobrze zorganizowanej zasadzki wilki porwały dwóch strażników i furmana, po czym zniknęły w lesie, zanim pozostali ludzie zdążyli zareagować. Tego dnia wilki sobie pojadły; w ciągu następnych miesięcy zaczęły się szerzyć opowieści o „Demonicznych Wilkach” z Wissenlandu.

Z Pfeildorfu wysłano żołnierzy i Rangerów. Mieli za zadanie przeszukać lasy i pozbyć się drapieżników. Powrócili z futrami blisko stu wilków, lecz ataki wciąż trwały. Opowieści stały się jeszcze bardziej barwne. Demoniczne Wilki przechodziły w nich przez skały, a broń nie czyniła im najmniejszej krzywdy. Niewiele brakowało, by w Wissenlandzie wybuchła histeria.

Pewnego znamiennego dnia stado napadło na konwój kupców. Miejsce zasadzki wybrano starannie. By ograniczyć możliwość obrony, atak odbył się w wąskiej przełęczy na wschód od Zębów Zimy. Wenera planował, że dzięki wykorzystaniu przewagi terenu wilki uderzą i uciekną bez napotkania poważniejszego oporu. Napad przebiegał zgodnie z planem aż do momentu, gdy niespodziewanie pojawiła się tylna straż karawany, zamykając napastników pomiędzy dwiema grupami obrońców. Wilki walczyły z dziką zaciekłością, lecz ich zagłada zdawała się być nieunikniona.

Nagle jeden z furgonów rozbłysł w ognistej eksplozji. Obrona konwoju załamała się, gdy kupcy i strażnicy rzucili się do ucieczki przez przełęcz. Z ziemi podnieśli się zabici i zaatakowali swych niedawnych towarzyszy. Nad wrzaskami i jękami bitwy dał się słyszeć śmiech – czysty, dziki śmiech elfki, która wyłoniła się zza spalonego wozu.

Bitwa zamieniła się w rzeź. Wkrótce na przełęczy jedyną żywą istotą, która chodziła na dwóch nogach, była kobieta. Wilki jej nie ufały, ale ona głaskała je, gdy pożywiały się ciałami martwych koni i ludzi. Elfka, wciąż cicho chichocząc, podeszła do wilka, który był Wenerem. Silbermann zrozumiał, że kobieta widzi jego prawdziwą naturę.

Tego dnia narodził się dziwny sojusz. Elfka nazywała się Syrilla. Była wyrzutkiem z mrocznego miasta Feiss Mabdon. Podróżowała w poszukiwaniu wiedzy i przygód. Wilki wycofały się do swej obecnej kryjówki – opuszczonej kopalni, dzięki której przełęcz otrzymała swą nazwę. Tam Wener i Syrilla do późnej nocy rozmawiali i snuli wspólne plany.

Wiosna i lato nadeszły i przeminęły. Kiedy zima zamknęła wysokie przełęcze, dwójka sprzymierzeńców zamieniła Żelazną Przełęcz w śmiertelną pułapkę. Nieliczni podróżnicy, korzystający z tej drogi, stawali się łatwymi ofiarami, dostarczając zarówno pożywienia, jak i bogactw. Jednocześnie rosły moce obojga czarodziejów, którzy wymieniali się zaklęciami i gromadzili magiczne przedmioty zabrane pomordowanym.

W czasie podróży przez góry, bohaterowie będą musieli przejść przez Żelazną Przełęcz, gdzie staną się celem

ataku, zdolnego zmieść z powierzchni ziemi oddział wielokrotnie silniejszy od ich drużyny – dwójce sojuszników już dawno stwierdziło, że grupy łowców przygód są bogatym źródłem niezwykłych skarbów.

LEGENDA DO MAPY

Mapa pokazuje okolicę Żelaznej Przełęczy. Być może w czasie przygody pomocne okaże się wykorzystanie figurek i planów podłoża.

1. Śnieżna pułapka

Bohaterowie podejną do przełęczy od tej strony. Przykryty pokrywą miękkiego śniegu grunt opada pionowo na około półtora metra. Prowadząca grupę osoba – jeżeli nie bada śniegu przed sobą – będzie tym całkowicie zaskoczona. Zapadnie się w śnieg na głębokość około metra. Osoby jadące konno będą musiały wykonać udany test *I (jeździectwo +10, woltyżerka +10)*, by utrzymać się w siodle.

W głębokim śniegu można się poruszać jedynie z jedną czwartą szybkości *ostrożnej*. W śniegu nie można robić nic, poza próbami parowania i wydostania się z zasy. Nie można stosować uników ani rzucać czarów. Istoty atakujące bohaterów brodzących w głębokim śniegu robią to z dodatkowym modyfikatorem *+10 do WWUS*.

2. AUSZEF ATAKUJĄ

2. Jaskinia wilków

W tym miejscu wilki spędzają czas, w oczekiwaniu na kolejną napaść. Wejście do jaskini chroni czar *Ukrycie miejsca* (patrz *Nowe czary*), przez co z zewnątrz trudno je zauważyć. W wewnętrznej komnacie przebywają szczeniaki i ich matki. Ogółem cztery suki i siedem szczeniaków. Nie wezmą one udziału w ataku. Wejście do groty ma około pół metra wysokości i jakieś dwa szerokości. W obronie swych małych wilczyce będą walczyć do śmierci, w tym czasie są w *furii*.

3. Wejście do kopalni

Oryginalne drzwi z żelaza, niegdyś zamykające wejście do kopalni, wciąż są na miejscu, ale korytarz za nimi jest zablokowany zawalę. Drzwi mają *30 Wt 6 i 20 punktów* uszkodzeń, lecz nawet jeśli ktoś zdoła je rozbić, wejście do kopalni jest niemożliwe.

4. Grota ożywieńców

Tę niewielką jaskinię przystosowano do roli „zagrody” dla ożywieńców Syrilli. Z wyjątkiem chwil, gdy przeprowadzany jest atak, wszyscy ożywieńcy spoczywają tu w stanie nieaktywnym.

5. Wejście

Jak dowiecie się z rozdziału *Prowadzenie przygody*, ofiarom pozwala się odnaleźć to kiepsko ukryte wejście. Samotna skała, stojąca po jednej stronie przejścia, kryje za sobą przejście (*I +20 do testu odnalezienia* – wykonaj tajny test dla każdego bohatera, który podejrze na odległość 2 metrów). Poruszenie skały wymaga połączonej *Sily 10*. Przesunięty kamień odsłoni korytarz wysoki na około 120 centymetrów i szeroki na jakieś półtora metra.

6. Strefa śmierci

Osoby, którym uda się przeżyć napad na zewnątrz i odnaleźć wejście (miejsce 5), znajdują się w tej jaskini. Właśnie tutaj dokonuje się oględzin ofiar, oceniając ich przydatność i decydując kogo zabić od razu, a kogo poddać przesłuchaniom. Ukryte drzwi w miejscu 6a są zaopatrzone w judasz, który umożliwia podglądanie jeńców.

7. Kwatery mieszkalne

Zaklęcie *Pomniejszy fantom* użyte w korytarzu do 6 wywołuje iluzję głębokiej przepaści szerokiej na mniej więcej siedem metrów. Na jej dnie widać zaostrome pale, a na drugim końcu podniesiony, zwodzony most, zamykający dalszą drogę.

Komnata jest kwaterą Wernera i Syrilli. Za prymitywne postania służą stopy jedwabiu i poduszek, zrabowanych z rozmaitych kupieckich karawan. Pośrodku pomieszczenia znajduje się wypełnione popiołem palenisko, a przy ścianie, naprzeciw wejścia, stoi mały ołtarzyk, na którym leżą trzy rozkładające się ludzkie serca. Udany test *Int* (*teologia* +10) pozwoli zidentyfikować ołtarz jako poświęcony Khaine'owi, Panowi Mordu.

Dokładne przeszukanie posłań przyniesie skutek w postaci trzech księzek, ukrytych pod stertą ubrań w posłaniu najbliższym wejścia. Są to magiczne księgi zdobyte na czarodziejach, którzy padli ofiarą zastawionej pułapki. W każdej księdze brakuje kilku stron (były tam zaklęcia, których Werner nie mógł się nauczyć – jest nieco niecierpliwy), a reszta ich zawartości przedstawia się następująco:

Księga 1

Magia prosta

Wojenna poziom 1
Wojenna poziom 2
Wojenna poziom 3

Księga 2

Magia prosta

Iluzyjna poziom 1

Iluzyjna poziom 2

Księga 3

Wojenna poziom 1

Wojenna poziom 2

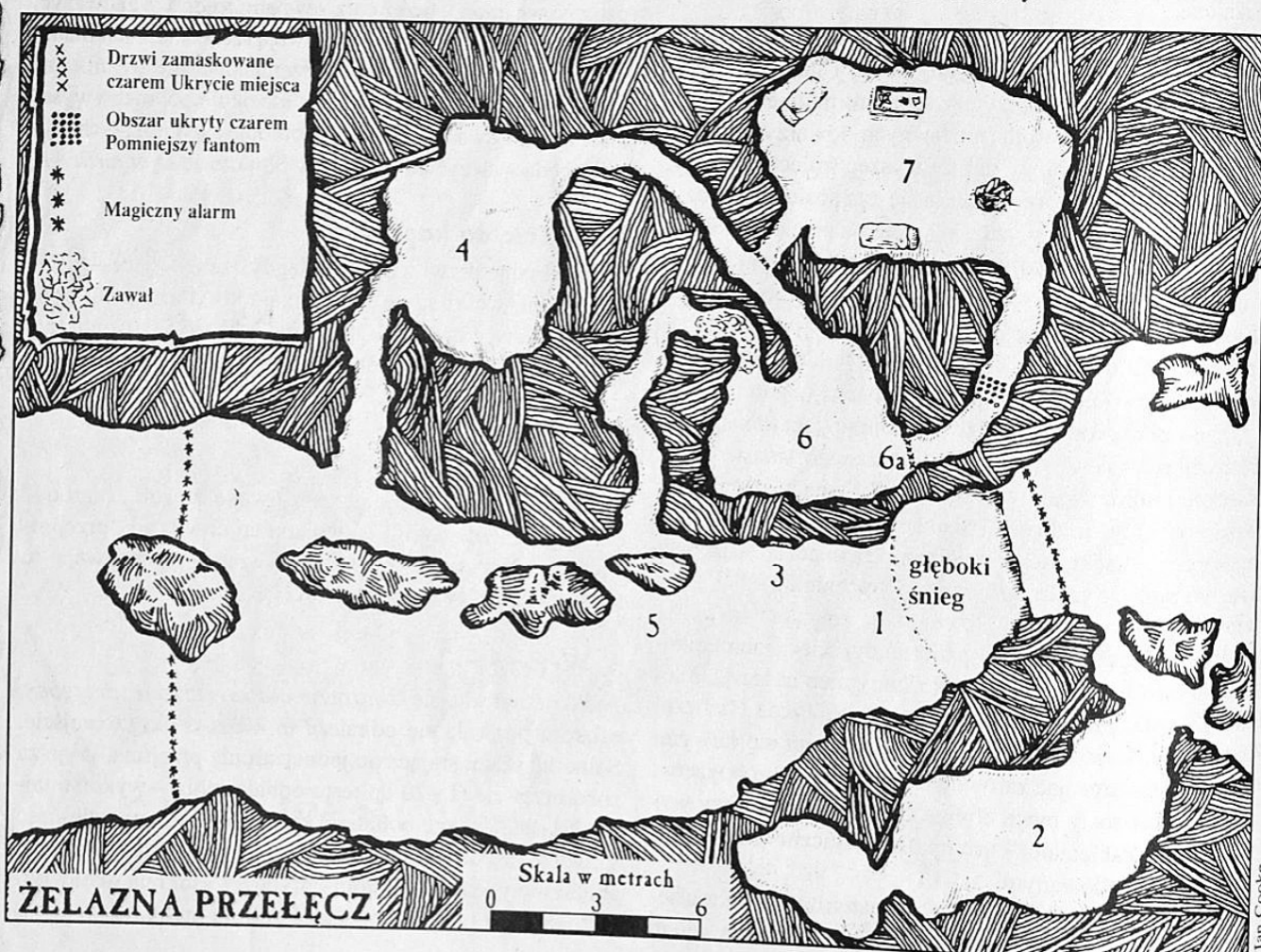
magiczny płomień; magiczne zamknięcie, dźwięki, strefa ciepła odporność na trucizny; siła walki aura ochrony odporność na strzały

dar języków; płonące światło; magiczne zamknięcie, zabezpieczenie przed deszczem, uśpienie przybranie iluzorycznego wyglądu; dezorientacja wroga, ukrycie miejsca* iluzoryczne lasy, pomniejszy fantom*

odporność na trucizny; wywołanie niechęci wywołanie furii; wywołanie paniki

Zaklęcia oznaczone gwiazdką (*) są nowe. Opisano je w dodatku *Nowe Czary*, zamieszczonym pod koniec tej przygody.

Jedną z kamiennych płyt, tworzących dno paleniska, można wyjąć. W odsłoniętej skrytce jest trochę kosztowności: 13 ZK, 4/6 w różnych monetach (10 ZK, 30 SS i 414 BP), srebrny posążek Myrmidii, warty 30 ZK i dwa małe rubiny o wartości 5 ZK każdy.



PROWADZENIE PRZYGODY

W miejscach zaznaczonych na mapie rzucono czar *Magiczny alarm*. Kiedy Werner zorientuje się, że ktoś wchodzi w pułapkę, rzuca na siebie *Aurę ochrony* i *Odporność na strzały*, po czym przechodzi do miejsca 7, skąd przez dziurkę w 6a obserwuje obszar numer 6. Wykorzystuje swój Mniejszy Kamień Ziemi, za pomocą którego przyzywa małego Żywiołaka Ziemi. Rozkazuje mu ukryć się w skale sklepienia nad miejscem 6, gdzie ma oczekiwać na rozkaz czarodzieja.

W tym samym czasie Syrilla idzie do obszaru oznaczonego cyfrą 4, gdzie rzuca zaklęcie *Ożywienie zmarłych*, po czym na powstałych ożywionych rzuca *Stabilizację*.

Dla łowców przygód pierwszym znakiem zbliżającego się niebezpieczeństwa jest napotkanie ukrytego dołu (miejsce 1). W chwili, gdy pierwszy bohater wpada w głęboki śnieg, z jaskini wyskakują wilki (k4 +1 na rundę, ogółem jest ich 14). Zmusza to drużynę do brnięcia głębiej w przełęcz. Kiedy bohaterowie dojdą do miejsca numer 5, z wejścia do 4 wyjdą ożywieni, odcinając tym samym drogę ucieczki. Do łowców przygód będą się zbliżać dwie grupy napastników, co zmusi drużynę do podejścia do miejsca 5. Bohaterowie znajdą ukryte drzwi i schronią się w kompleksie jaskiń.

Po wejściu do jaskiń bohaterowie zostaną zapędzeni do obszaru 6. Werner każe żywiołakowi spowodować zawał (obszar zacieniowany na mapce), który odetnie drogę ucieczki do obszaru 5. Deszcz odłamków skalnych, spadających na ramiona i głowy bohaterów, należy potraktować jako czar *Grad kamieni*. W tym samym czasie ożywieni powracają do miejsca numer 4, skąd przechodzą korytarzem do 6. Syrilla kryje się za ich plecami. Rzuca zaklęcie *Iluzoryczny wróg*, by „zwiększyć” liczbę ożywionych, po czym przyjmuje *Widmowy wygląd*, chcąc ukryć się w ich szeregach. Ożywieni stoją ramię przy ramieniu, blokując przejście do 4, ale nie ruszają do ataku.

Następuje chwila ciszy. Członkowie drużyny są uwięzieni w jaskini, ponieważ zawał blokuje przejście do 5, ożywieni zagrządzają drogę do 4, a iluzja skrywa przejście do 7. Ze swych bezpiecznych miejsc Werner i Syrilla przyglądają się bohaterom, oceniając czy są, czy też nie są „interesujący”.

Użycie czarów, skuteczność w walce, czy też wymyślna reakcja na zaistniałą sytuację spowoduje, że łowcy przygód zostaną uznani za „interesujących”. Oznacza to, że nie zostaną zabici na miejscu (*Ognistymi kulami*, znacznie większym zawałem, itp.). Dwójka magów postara się pokonać bohaterów bez niszczenia ich ekwipunku.

W poniższych akapitach opisane są rozmaite metody, jakie wypróbują Werner i Syrilla, by pokonać bohaterów. Nie wzięto w nich pod uwagę działań, jakie mogą podjąć łowcy przygód, gdyż dostępne im opcje są zbyt liczne – MG będzie zmuszony do improwizacji opierającej się na ogólnej znajomości planu dwójki złych czarowników i wiedzy na temat dowodzonych przez nich sił.

Poszukiwacze przygód z pewnością nie będą siedzieć z założonymi rękoma, oczekując na to, co się z nimi stanie. Daj im swobodę działania – rzecz jasna ograniczoną sytuacją, w jakiej się znaleźli!

WALKA Z BOHATERAMI

Pierwszym krokiem Wenera i Syrilli będzie rzucenie *Bagiennych ogników*. Pośrodku obszaru 6 pojawi się rytmicznie poruszająca się kula światła. Werner próbuje ją wykorzystać jako obiekt konieczny do użycia umiejętności *hipnoza*. Wszyscy bohaterowie, oprócz tych, których gracze powiedzą, że starają się nie patrzeć na światło, muszą wykonać test SW (z dodatnim modyfikatorem +10, przyznanym ze względu na nietypową metodę, z jakiej korzysta Werner). Rezultat niepomyślny oznacza zapadnięcie w trans. Każdy bohater, któremu udało się uniknąć hipnozy, może w jednej rundzie próbować obudzić jednego zahipnotyzowanego kolegę. Można krzyczeć, policzkować osoby w transie, itp. Dzięki temu zahipnotyzowani bohaterowie mogą wykonać kolejny test SW (tym razem nie modyfikowany), który, jeśli będzie udany, oznacza wyjście z transu.

Walka praktycznie się skończy, jeśli wszyscy członkowie drużyny ulegną hipnozie. Ockną się w ciemnościach, w nieznanym terenie wysoko w górach, ubożsi o wszystkie wartościowe i magiczne przedmioty, biedniejsi też o jeden Punkt Przeznaczenia. I tak powinni być zadowoleni, że skończyło się tylko na tym. Utrata Punktu Przeznaczenia to nic w porównaniu z możliwością utraty życia w wilczej paszczy.

Jednoczesne zapadnięcie w trans wszystkich bohaterów jest jednak mało prawdopodobne. Po kilku minutach obserwowania światełka prawdopodobnie wszyscy będą uparcie unikać jego widoku i w ten sposób nie zostaną zahipnotyzowani. Werner musi spróbować czegoś innego.

Spróbuje zaklęcia *Kradzież rozumu*, które rzuci na najbardziej odpowiednią osobę. Będzie nią najprawdopodobniej czarodziej, zwłaszcza taki, który wykorzystywał magię do przeciwstawiania się planom złego maga. Silbermann rzuci to zaklęcie powtórnie, jeśli czar zadziała na pierwszą osobę, po czym na następną, itd., aż do zaczarowania wszystkich członków drużyny. Bohaterowie zostaną obrabowani i porzuceni w sposób opisany wyżej, jeśli Wenerowi powiedzie się ten plan. W przeciwnym wypadku czarodziej zabierze się do realizacji planu C.

Plan C polega na rzuceniu na całą drużynę czaru *Dezorientacja*. Należy pamiętać, że do przeciwstawiania się zaklęciu można wykonać test SW. W chwilę po rzuceniu czaru do jaskini wedrą się ożywieni, mający zamiar przynieść bohaterów do ściany i pozbawić ich przytomności. Jeśli do tej pory członkowie drużyny nie wykazali się żadną aktywnością, mają teraz okazję stoczyć godny pieśni, epicki bój.

BOHATEROWIE KONTRATAKUJĄ

Jest mało prawdopodobne, by bohaterowie padli ofiarą prób Wenera. Jego metody są skuteczne w przypadku przerażonych kupców czy głupich najemników, ale grupa doświadczonych łowców przygód powinna dać sobie radę, być może uda się im nawet przeprowadzić kontratak.

Po wejściu do jaskini numer 6 drużyna może wybrać jedną z trzech możliwości. Mogą spróbować przebić się przez oddział ożywionych, odnaleźć ukryte drzwi wiodące do pomieszczenia 7, albo w jakiś sposób przekopać się przez zawał do pomieszczenia numer 5. Oczywiście gracze

z wyobraźnią mogą wymyślić coś innego, dlatego Mistrz Gry musi być przygotowany na odpowiednią reakcję, opartą na znajomości planów Wenera i Silbermanna.

PRZEKOPYWANIE SIĘ

Zawał, wywołany przez Żywiołaka Ziemi pozostającego pod kontrolą Wenera, rozciąga się na obszarze wskazanym na mapie. Jeden bohater może oczyścić go ręcznie w ciągu 40 minut (po zakończeniu ataku Wenera każe to zrobić Żywiołakowi). Jednocześnie zawał mogą usuwać maksymalnie dwie osoby.

Przekopanie się jest prawdopodobnie najgorszym rozwiązaniem, chyba że bohaterowie dysponują jakimś magicznym środkiem, umożliwiającym szybkie usunięcie zawału. Jeżeli nie, Wenera z pewnością zauważy tę próbę, a czasu ma wystarczająco wiele, by jakoś na to zareagować. Członkowie drużyny mają mniej więcej tyle, nim Wenera posunie się do użycia *Dezorientacji* i wysłania ożywieńców.

PRZEBICIE SIĘ

Nie jest to wcale taki zły pomysł – zwłaszcza jeśli bohaterowie dysponują jakimś potężnym przedmiotem magicznym, dającym się wykorzystać w walce.

Choć wydaje się, że ożywieńców jest bardzo dużo, należy pamiętać, że część z nich jest wynikiem działania zaklęcia Syrilli *Iluzoryczny wróg*. Solidne, ciężkie bombardowanie czarami *Ognista kula* lub *Promień wybuchu* powinno oczyścić wejście do tunelu 4 na tyle, by bohaterowie utworzyli tam przyczółek obrony. Później wystarczy po prostu przeć. Po wejściu do korytarza bohaterowie będą niewidoczni z miejsca ukrycia Wenera, dlatego Silbermann nie będzie mógł rzucać na nich czarów. A wiedząc, że wilkołak ceni swoją skórę, możemy z dużą dozą pewności powiedzieć, że raczej nie będzie się wychylał tylko po to, by móc rzucić zaklęcie.

Zgodnie z zasadami gry, po przegranej rundzie walki i nie wykonaniu testu CP, zombie muszą się cofnąć, co ma fatalny skutek dla całości ożywieńczych sił. Zombie próbują się wycofać, szkielety zaś wręcz przeciwnie – prą do ataku. A w tym czasie bohaterowie będą próbować posiekać plecy zginiętych ożywieńców, wykorzystując „darmowe” ataki.

Kiedy tylko sytuacja w przejściu zacznie się komplikować, Syrilla ucieknie do obszaru 4, rozkazując swym podwładnym wycofywać się bez przerywania walki. To, co następnie uczyni, jest uzależnione od stanu zdrowia jej żołnierzy – jeśli w ich wypadku można mówić o zdrowiu. Postara się wciągnąć bohaterów do jaskini 4, jeśli stwierdzi, że zdoła ich w niej pokonać, wykorzystując przewagę liczebną swych podkomendnych. Z drugiej strony, jeśli ożywieńcy nie będą bohaterom sprawiać żadnych kłopotów, elfka obierze subtelniejszą metodę działania. Pozostawi ożywieńców, by wiązali bohaterów walką tak długo, jak tylko zdołają, po czym wycofa się do 4, gdzie zakończy działanie zaklęcia *Widmowy wygląd*. Następnie postara się zrobić wszystko, by wyglądać na nieszczęsnego jeńca – porwie swoje ubranie, podrapie twarz i ręce. Po wejściu do jaskini 4 bohaterowie znajdą ją skuloną i przerażoną w kącie.

Syrilla powie, że jest uczennicą czarodzieja, utrzymaną w niewoli ożywieńców od czasu, gdy jej mistrz zginął

w podobnej zasadzce. – *Trzymają mnie tu, by zrobić ze mną coś strasznego! WIEM O TYM!* – krzyknie w udawanej hysterii. Jest całkiem prawdopodobne, że bohaterowie zdecydują się ją uratować – chyba że w czasie walki w korytarzu któryś z nich przejrzał przez *Widmowy wygląd* Syrilli. Bohater posiadający umiejętność *wykrywanie istot magicznych* może wykonać test *Int*. Wynik pomyślny oznacza, że dostrzega, iż aura magiczna otaczająca znalezioną kobietę jest znacznie silniejsza, niż można by się tego było spodziewać po zwykłym uczniu.

Jeżeli bohaterowie wezmą Syrillę ze sobą, elfka spróbuje uciec następnej nocy, zabierając ze sobą wszystko, co tylko będzie mogła wziąć. Jeśli w czasie walki zobaczyła jakiś potężny przedmiot magiczny, prawdopodobnie spróbuje uciec niepostrzeżenie, wróci na przełęcz, weźmie ze sobą tylu ożywieńców, ilu tylko będzie mogła, po czym zacznie nękać drużynę atakami, próbując zdobyć skarb bohaterów. Podróż przez góry może zamienić się w długi ciąg potyczek z ożywieńcami czyhającymi za każdym zakrętem drogi!

ZNALAZIENIE DRZWI

Odnalezienie drzwi w miejscu 6a staje się proste, jeśli bohaterowie zdołają przejrzeć przez iluzję. Drzwi są zamknięte od wewnątrz (Wt 4; 14 punktów uszkodzeń), a Wenera zniknie na długo przedtem, nim bohaterowie zdołają je wyłamać. Wyłamywaniem drzwi może w tym samym czasie zajmować się tylko jedna osoba; reszta musi odpierać natarcie ożywieńców, którzy w wypadku odnalezienia przejścia rzucą się do ataku.

Wenera pobiegnie do miejsca numer 7, zdając się na iluzję przepaści, mającą za zadanie spowolnić bohaterów. Schwyci swą magiczną księgę i przez korytarz ucieknie do 4 i dalej na zewnątrz. Następnie ukryje swą księgę pod jedną ze skał na przełęczy, zmieni się w wilka i wraz z watahą wycofa się w góry. Syrilla sama będzie musiała zadbać o siebie – może spróbować pokonać bohaterów w miejscu 7, pod ołtarzem Khaine'a (przy pomocy ożywieńców), może liczyć na łut szczęścia i spróbować sztuczki z odgrywanym jeńcą, w końcu może też po prostu uciec, zostawiając ożywione trupy, by spowolniły drużynę, kupując sobie w ten sposób cenny czas.

ZMIANA STRON

Syrilla zaczyna być zmęczona towarzystwem Wenera i zastanawia się nad obrabowaniem go z wszystkich cennych przedmiotów i wyruszeniem w drogę. Choć Wenera nie ma o tym pojęcia, elfka jest magiem znacznie silniejszym od niego, zwłaszcza teraz, gdy osiągnęła 3 poziom Iluzjonisty. Jeśli bohaterowie stawiają wyjątkowo zacięty opór Wenerowi i nie weszli jeszcze w konflikt z Syrillą, Mistrz Gry może zdecydować, że elfka się do nich przyłączy. Osoby lubiące rzucać kostkami mogą wykonać odpowiedni test „lojalności” – 30% modyfikowany do +/-30, w zależności od tego, jak wysoko oceniane są dokonania drużyny.

Jeśli Syrilla zdecyduje się opuścić Wenera, będzie miało miejsce kilka spektakularnych wydarzeń. Po pierwsze, ożywieńcy padną na ziemię, gdyż elfka rzuci na nich zaklęcie *Unicestwienie ożywieńców*. Następnie wkroczy do

komnaty, odslaniając ukryte drzwi *Rozproszaniem iluzji*. Rozbija je *Świetlistym piorunem* i rzuci *Kradzież rozumu* na Wernera (ten ostatni czar jest wsparty 9 punktami magii, pochodzącymi z jednego z *Klejnotów mocy* Syrilli). Jeśli czar odniesie pożądany skutek, elfka podejdzie do Silbermanna i poderżnie mu gardło – w przeciwnym wypadku kilkakrotnie rzuci mu w plecy *Ogniste kule*. Werner może wszystko zepsuć, jeśli tylko będzie miał szansę coś powiedzieć.

Czarodziejka przedstawi się bohaterom jako Larithiel Oakshadow (Cień Dębu) z lasu Loren. Następnie wyjaśni, że Werner więził ją, poddając działaniu silnych środków nasennych. Powie, że przybycie drużyny opóźniło podanie kolejnej dawki na tyle, że zdołała odzyskać przytomność, uwolnić się i zemścić. Powie, że na jakieś dwa tygodnie może przyłączyć się do drużyny – *przynajmniej tyle mogą zrobić w podzięce* – ale głównym motywem tego kroku jest chęć zbadania i ukradzenia magicznych przedmiotów poszukiwaczy przygód.

CHARAKTERYSTYKI

14 Wilków stadnych

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
9	33	0	2	2	5	30	1	-	10	10	14	14	-

Zasady specjalne: atakują gryząc. 20% szans na zainfekowanie ran. Ogień wzbudza w nich *strach*.

12 Zombie

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	25	0	3	3	5	10	1	10	10	14	14	14	-

Zasady specjalne: podatne na *niestabilność*; nie kontrolowane są *podatne na głupotę*; gdy przegrają rundę walki, muszą wykonać test CP, by bić się dalej; wzbudzają *strach* w zaatakowanych istotach żywych; niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne, udane trafienie ma 20% szans na spowodowanie *grobowej zgnilizny*; ciosy, które nie powodują *zgnilizny* mają 50% szans na zainfekowanie ran.

16 Szkieletów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Zasady specjalne: podatne na *niestabilność*; nie kontrolowane są *podatne na głupotę*; nie można ich zmusić do opuszczenia walki; wzbudzają *strach* w istotach żywych; niewrażliwe na oddziaływania psychologiczne; celne ciosy mają 35% szans na zainfekowanie ran.

Werner Silbermann

Iluzjonista 3 poziomu/Wilkołak

Forma ludzka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	38	35	4	4	10	43	1	53	56	63	51	58	33



Zasady specjalne: podatny na *furie*; wykonuje test SW lub zmienia się w wilka, co trwa do momentu ustania przyczyn furii, do zmiany z powrotem w człowieka konieczny jest kolejny test SW. Werner do pewnego stopnia może kontrolować swój stan, dlatego do testu otrzymuje dodatni modyfikator +10.

Umiejętności: język tajemny – magiczny; rzucanie czarów – patrz niżej; *posłuch u zwierząt* – tylko wilki; *szacowanie*; *zielarstwo*; *hipnoza*; *rozpoznawanie roślin*; *rozpoznawanie ożywieńców*; *wykrywanie istot magicznych*; *wykrywanie magii*; *medytacja*; *czytanie/pisanie*; *oponowanie runów*; *wiedza o magicznych pergaminach*; *sekretny język* – język klasyczny.

Czary: 37 punktów magii

Magia prosta *Dar języków; Płonące światło; Magiczny alarm; Magiczny płomień; Magiczne zamknięcie; Bagienne ogniki; Zabezpieczenie przed deszczem; Uśpienie; Dźwięki; Strefa ciepła.*

Magia wojenna Poziom I *Wywołanie niechęci; Ognista kula; Odporność na trucizny; Kradzież rozumu; Siła walki.*

Magia wojenna Poziom II *Aura ochrony; Wywołanie furii; Wywołanie paniki.*

Magia wojenna Poziom III *Odporność na strzały.*

Magia iluzyjna Poziom I *Przybranie iluzorycznego wyglądu; Dezorientacja wroga; Ukrycie miejsca*; Ostrona działalności.*

Magia iluzyjna Poziom II *Rozproszenie iluzji; Widmowy wygląd; Iluzoryczne lasy; Pomniejszy fantom*.*

Magia iluzyjna Poziom III *Iluzoryczny wróg; Iluzja potężnego wyglądu; Dezorientacja.*

Czary oznaczone gwiazdką (*) są nowymi zaklęciami – patrz część przygody poświęcona nowym czarom i przedmiotom magicznym.

Przedmioty: sztylet (I+20; Obrażenia -2, P - 20); magiczny miecz (WW+10); szata wytrzymałości +2; klejnot mocy (energii - 8 punktów magii); amulet z węgla (2 czary *Ognista kula* rzucające z drugiego poziomu); eliksir uzdrowienia (3 dawki); *piersień ochrony* przed goblinoidami; *Mniejszy Kamień Ziemi* (patrz nowe przedmioty magiczne); księga z czarami.

Forma wilka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	-

Zasady specjalne: atakuje gryząc. 20% szans na zainfekowanie ran.

Syrilla

Mroczna elfka – Nekromanta 3 poziomu/Iluzjonista 3 poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
4	48	44	3	4	10	83	1	79	63	88	80	63	45

Zasady specjalne: Syrilla nabawiła się *trupiego* wyglądu, *niechęci zwierząt* i *utrąty siły*. Wszystkie te negatywne konsekwencje są na poziomie pierwszym.

Umiejętności: aktorstwo; *oburęczność*; język tajemny – magiczny; rzucanie czarów – patrz niżej; *urok osobisty*; *wiedza o demonach*; *szacowanie*; *ucieczka*; *zielarstwo*; *hipnoza*; *rozpoznawanie roślin*; *rozpoznawanie ożywieńców*; *odporność na choroby*; *wykrywanie istot magicznych*; *wykrywanie magii*; *medytacja*; *widzenie w ciemnościach 30 metrów*; *czytanie/pisanie* – Tar-Eltharin, staroświatowy; *wiedza o magicznych pergaminach*; *sekretny język* – język klasyczny; *uwodzenie*; *znajomość języka obcego* – staroświatowy.

Czary: 47 punktów magii

Magia prosta *Przekleństwo; Dar języków; Płonące światło; Magiczny alarm; Magiczny płomień; Magiczne zamknięcie; Bagienne ogniki; Zabezpieczenie przed deszczem; Wzmocnienie drzwi; Uśpienie; Dźwięki; Strefa ciszy; Strefa ciepła.*

Magia wojenna Poziom I *Wywołanie niechęci; Ognista kula; Lot; Odporność na trucizny; Kradzież rozumu; Siła walki.*

Magia wojenna Poziom II *Wywołanie furii; Wzbudzenie nienawiści; Wywołanie paniki.*

Magia wojenna Poziom III *Odporność na strzały; Wymuszenie ucieczki; Wzbudzenie strachu; Wywołanie głupoty.*

Magia iluzyjna Poziom I *Przybranie iluzorycznego wyglądu; Dezorientacja wroga.*

Magia iluzyjna Poziom II *Rozproszenie iluzji; Widmowy wygląd.*

Magia iluzyjna Poziom III *Iluzoryczny wróg.*

Magia nekromantyczna Poziom I *Zniszczenie ożywieńca; Ręka śmierci; Przyzwanie szkieletów; Strefa życia.*

Magia nekromantyczna Poziom II *Kontrolowanie ożywieńców; Rozszerzenie kontroli; Ręka pyłu; Stabilizacja.*

Magia nekromantyczna Poziom III *Uniestwienie ożywieńców; Ożywienie zmarłych.*

Przedmioty: sztylet (I+20; Obrażenia -2, P - 20); klejnot mocy (energii - 8 punktów magii); klejnot mocy (energii - 9 punktów magii); *klejnot mocy* (czaru – Świetlisty piorun rzucający z drugiego poziomu); amulet z czystego srebra; *piersień ochrony* przed ożywieńcami nieeterycznymi; *piersień-amulet* – potrójnie błogosławionej miedzi; księga z czarami.

Gorr'ummraoorr

Żywiołak Ziemi (wielkość 3)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	OP	SW	Ogd
3	27	27	3	3	27	27	3	27	27	27	27	27	27

Zasady specjalne: Gorr'ummraoorr jest związany z *Mniejszym Kamieniem Ziemi* Wenera – patrz opis tego magicznego przedmiotu.

NOWE CZARY ILUZYJNE

UKRYCIE MIEJSCA

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 4

Zasięg: dotyk

Czas trwania: do chwili rozproszenia

Składniki: pół litra krwi kemeleopija

Opisywane zaklęcie może działać na terenie o maksymalnej wielkości trzech metrów sześciennych. Zaklęcie ukrywa przedmioty znajdujące się w obszarze jego działania – drzwi, skrzynie ze skarbami itp. – zaczarowane miejsce wyglądem nie różni się od reszty otaczającego je terenu.

Głównym zadaniem tej iluzji jest zniechęcenie ewentualnych intruzów do dokładnego przeszukania zaczarowanego miejsca. Osoby przeszukujące obszar, na którym działa ten czar, przejrzą przez iluzję po pomyślnym wykonaniu testu **Int** (Iluzjoniści +10 za każdy poziom). Test jest jak zwykle modyfikowany poziomem osoby rzucającej czar.

POMNIEJSZY FANTOM

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 6

Zasięg: dotyk

Czas trwania: do chwili rozproszenia

Składniki: model pożądanego terenu

Czar ten tworzy iluzyjny teren o obszarze do 3 metrów sześciennych. Może to być dowolna rzecz, ale iluzja nie może zawierać wyobrażeń niczego żywego ani ruchomego. W tym samym miejscu nie można rzucić innej iluzji – jeśli tak się stanie, obie iluzje ulegają rozproszeniu.

Osoby przyglądające się tej iluzji z odległości 24 metrów lub mniejszej mogą wykonać test **Int**. Udany rezultat oznacza, że udało się im przejrzeć przez iluzję. Test jest jak zwykle modyfikowany poziomem osoby rzucającej czar.

NOWY MAGICZNY PRZEDMIOT

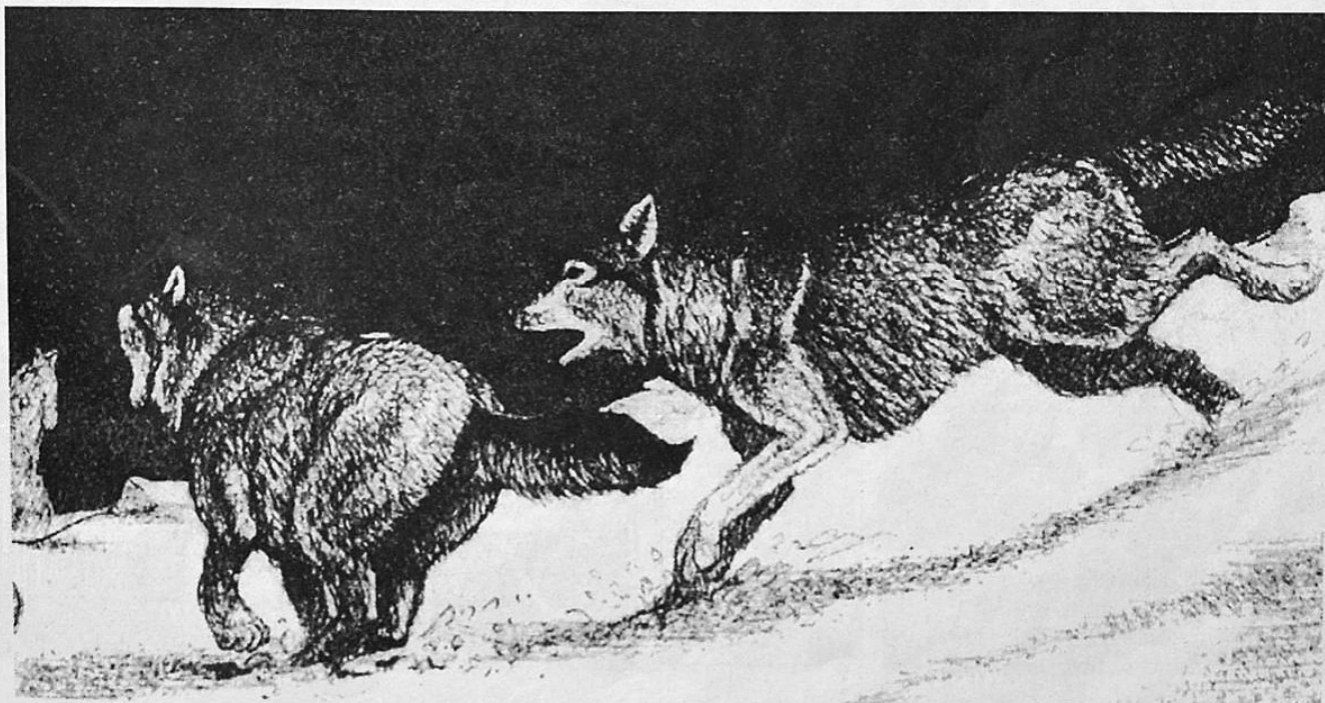
MNIEJSZY KAMIEŃ ZIEMI

Przedmiot ten wygląda jak kawałek granitowej skały, wielkości mniej więcej pięści. Ma nieregularny kształt, a jego powierzchnia jest pokryta runami związanymi z żywiołem ziemi. Po przejściu testu **Int** osoba posiadająca umiejętność wykrywania magii zda sobie sprawę, że przedmiot ten jest związany z żywiołem ziemi.

W kamieniu jest uwięziony mały Żywiołak Ziemi, który raz dziennie może zostać przyzwany przez osobę trzymającą kamień. Odbywa się to kosztem dwóch punktów magii osoby trzymającej kamień, co oznacza, że przyzwania może dokonać jedynie czarodziej – użytkownicy nie posiadający PM nie mogą tego zrobić. Po wezwaniu, żywiołakowi można kazać wykonać maksymalnie trzy zadania. Rozkazy można wydać jednocześnie, bądź też w pewnym odstępie czasu. W tym pierwszym przypadku wzywający musi określić, w jakiej kolejności Żywiołak ma wykonać zadane prace – w przeciwnym razie wykona je w kolejności ustalonej przez siebie (losowe określenie przez Mistrza Gry).

Wykonanie zadań powierzonych Żywiołakowi nie następuje automatycznie. Pierwszy rozkaz zostanie wykonany zawsze, ale drugi ma już tylko 60% szans na wykonanie – przy rezultacie rzutu 61 lub więcej na k100, Żywiołak udaje się tam, skąd przybył i nie można go przywołać przed upływem pełnego dnia. Trzecie polecenie ma jedynie 30% szans na wykonanie.

Należy zauważyć, że Żywiołakowi Ziemi nie można rozkazać zrobienia rzeczy, których ten nie jest w stanie wykonać lub takich, które w rezultacie spowodują jego zniszczenie. Po wydaniu mu takiego rozkazu Żywiołak zniknie i nie można go przyzwać przed upływem następnego dnia.



W poprzednim odcinku:
Zły nekromanta, To-Me Ku-Pa,
poszukuje śmiertelnika, który
wykona trzy prace i zdobędzie
"broń o olbrzymiej mocy". Mając
to na uwadze, wysłał dwóch
swoich uczniów, aby porwali Th-
ruda. Jednak piękna wojowniczka
Lymara, szukająca pomsty na
Thrudzie, zatrąła jego piwo.
Thrud padł na stół, krusząc lu-
dzi czarodzieja.

TRZY PRACE THRUDA BARBARZYŃCY CZĘŚĆ II: W JASKINI CZARODZIEJA



Z powrotem w zamku To-Me Ku-Py.

Grr! Dwóch moich najlepszych
ludzi skruszonych przez tego
głupka!



Cóż za głupcy! Ale zaraz!
Otrutego barbarzyńcę z łatwo-
ścią sprowadzą moje
"pieszczochy"...

Pobudka, ślicznotki!
Wasz pan ma dla was
pracę.

Szybko sprowadźcie
mi tego, kogo
szukam.



Stwory szybko znalazły
swoją ofiarę.



Ale ich zadanie nie
jest tak proste, jak
mogłoby się wydawać.

NNNGHI!

RRRN!

Osiągnięto jednak
kompromis.



DRAG!



W końcu w zamku
czarodzieja.

W tym stanie zahip-
notyzowanie go
powinno być łatwe.



Obudź się barbarzyńco i patrz
mi w oczy - będziesz mi
posłuszny, barbarzyńco

Jestem twoim panem... Wyko-
nasz dla mnie trzy prace, po
czym odejdziesz i o wszystkim
zapomnisz.

Pierwsze zadanie polega na
zdobyciu zębów bestii z Gor.
Wyruszysz natychmiast.



Natychmiast!



Barbarzyńco,
obserwuj
magiczne ...

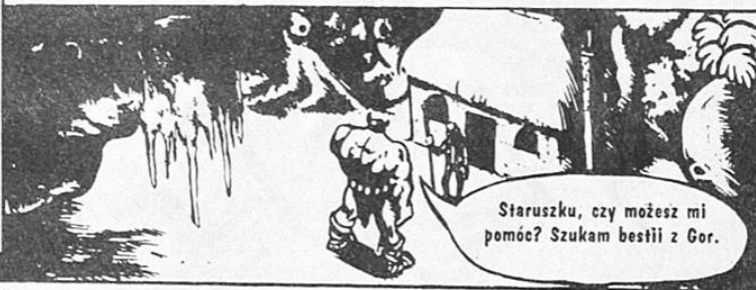


... zwierciadło

Zahipnotyzowany Thrud ma wykonać trzy zadania. Pierwszym jest zdobycie zębów ostawionej bestii z Gor. Po wielu dniach podróży nasz bohater dotarł do lasu, w którym przypuszczalnie żyje bestia. Tu natknął się na tajemniczego staruszka.

TRZY PRACE THRUDA BARBARZYŃCY

CZĘŚĆ III: W JASKINI CZARODZIEJA



ART © CARL CEFKLOV BY
SERIES - CARL CEFKLOV
+ EVAN SMITH

KRYSTALY CZASU

WARJAGOWIE NA WOJNIE ARTUR SZREJTER

Ilustracje: Jarosław Musiał

I

Warjagowie są ludem, dla którego ważna jest walka, zdobywanie łupów, sława i honor wojenny – temu podporządkowane jest całe życie mężczyzny-wojownika. Przysłała pora na omówienie ich „zmilitaryzowanego” życia.

Narodziny chłopca są jedną z najszcześniejszych chwil w życiu ojca. Wtedy czuje, że jego krew i duch nie umrze, że przenosi się na następcę, który, jeśli bogowie dadzą, stanie się wielkim i szanowanym wojownikiem. O chłopca się dba i pozwala mu się na niemal wszystko, ale jednocześnie poddaje surowej nauce, niemal tresurze, która rozwija w nim honor, wolę walki i zwycięstwa oraz poczucie własnej godności. Każdy chłopiec ma zostać wojownikiem, to jest jego przeznaczenie i obowiązek.

W siódmym roku życia chłopiec jest odbierany matce i rodzinie. Następne dwa lata spędza w Domu Młodych, gdzie uczy się podstawowej wiedzy: rozpoznawania tropów zwierząt, strzelania z łuku, machania mieczykiem i rzucania toporkiem, słuchania starszych i wykonywania ich poleceń, spania na gołej ziemi, wytrzymywania całego dnia na mrozie czy deszczu. Po upływie dwóch zim chłopiec wraca do rodziny, ale tak naprawdę jest już zupełnie innym człowiekiem, nie pozwoli na to, by matka pogłaskała go po głowie i powiedziała kilka czułych słów – takie rzeczy są niedozwolone, niszczą w nim bowiem ducha mężczyzny, prawdziwego i twardego mężczyzny, który powoli staje się wojownikiem.

Z upływem lat wtajemnicza się go w coraz to nowe szczegóły wojennego rzemiosła. Jako kilkunastoletni młodzieniec udaje się na pustkowie, by przeżyć tam dwanaście dni – sam ma sobie znaleźć schronienie przed niepogodą i dzikimi zwierzętami oraz zdobyć pożywienie za pomocą zwykłego noża. Inicjację taką pomyślnie przechodzi co trzeci młodzieniec, ale wiadomo, że ten, kto ją przeżyje, jest znakomitym materiałem na wojownika.

Około piętnastego roku życia młody mężczyzna zabiera ny jest na wyprawę. Przedtem odbywa się uroczystość, w trakcie której dostaje od ojca włócznię i tarczę, oznaki wojownika – jednak tak naprawdę do grona wojów zostaje przyjęty dopiero wtedy, gdy na wyprawie zabije pierwszego wroga. W takim przypadku po powrocie jarl wręcza mu pas (zostanie on dokładnie opisany później), który jest oznaką tego, że noszący go stał się pełnoprawnym mężczyzną, mogącym uczestniczyć w thingu. Od tej pory społeczność wymaga od młodzieńca, by jej bronił i dostarczał środków do przeżycia.

Młody wojownik może zaciągnąć się do drużyny jarla lub jakiegoś pomniejszego wielmoży, może też zasilić załogę statku należącego do społeczności.

Jak już wspominałem, członkostwo w drużynie jarla jest największym honorem, jaki spotyka początkującego woja. Wyprawy tej drużyny są najbardziej spektakularne, a potem opiewane w pieśniach.

Rozpatrując sposoby walki Warjagów należy pamiętać o tym, że naczelną władzę wodzowską dzierży jarl lub,

w razie jego nieobecności, specjalnie wyznaczeni zastępcy albo wojownicy cieszący się ogólnym poważaniem.

Zwołanie pospolitego ruszenia w obliczu zagrożenia zewnętrznego jest dość trudne. Wynika to z omówionego wcześniej rodzaju osadnictwa – poszczególne rodziny i rody mieszkają z dala od siebie i aby je zwołać trzeba przysyłać sygnały dymne (w dzień) lub świetlne (w nocy). W rezultacie na utworzenie poważnej siły zbrojnej czeka się dwa do trzech dni. W takiej sytuacji jedynymi oddziałami zdolnymi natychmiast do walki są drużyny jarla i wielmożów. Trzeba jednak pamiętać, że liczą one zaledwie od kilkunastu do kilkudziesięciu osób i też są rozproszone – moi mieszkają bowiem we własnych włościach, często bardzo oddalonych od siedziby jarla. Dlatego też odpieranie najazdu najczęściej staje się walką osamotnionych stanic, które padają jedna po drugiej, aż wreszcie broniący się zdołają zebrać dostateczne siły, by stawić wrogowi czoło w bitwie. Załóżmy jednak, że wieść o napadzie dotarła do jarla na czas. Zwołuje wtedy drużynę i zastępy możnych oraz rozsyła wici. Wieści zwołujące wojów zawierają także informację gdzie i kiedy jarl oczekuje wojowników, zwykle jest to punkt bliski miejsca, gdzie wrogowie zamierzają wkroczyć do doliny. W tym samym czasie rody szczególnie narażone na atak pakuja manatki i chowają się w ostępach leśnych (oczywiście chodzi o kobiety, dzieci i „majątek chodzący”, mężczyźni bowiem ruszają na wojnę). Większość krajów warjagskich nie posiada ani jednego umocnionego miejsca obrony, toteż walka może odbywać się jedynie w otwartym polu, kiedy to przeciwnicy stają twarzą w twarz. Czasem jednak przy przytłaczającej przewadze najeźdźców obrońcy stosują partyzancki typ walki – szarpią boki i tyły, po czym wycofują się, by następnej nocy znów dać się nieprzyjacielowi we znaki.

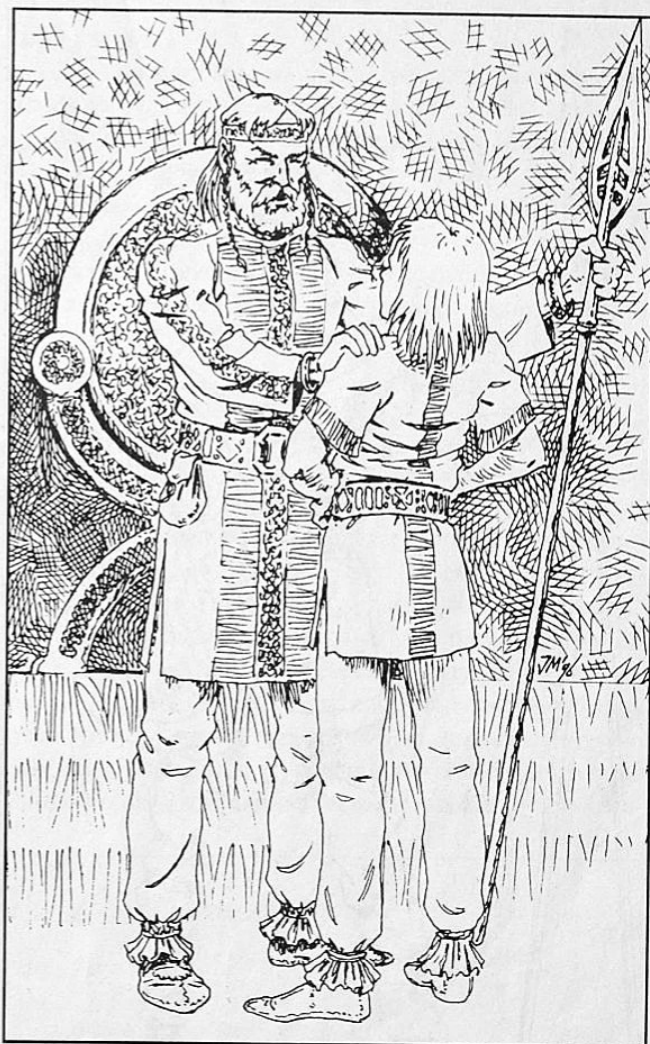
Najazd na sąsiednie plemię wygląda inaczej. Jarl grupuje wojowników (najlepiej konnych – wprawdzie przekraczanie przełęcz górskich na wierzchowcach jest kłopotliwe, ale w czasie walki ujawnia się przewaga oddziału konnego nad zazwyczaj pieszymi przeciwnikami) i z niewielką ich liczbą (małym oddziałem łatwiej się manewruje) uderza na zaskoczonych sąsiadów.

W czasie wyprawy jarl ma całkowitą władzę nad wojownikami. Najmniejszą niesubordynację może karać chłostą, a nawet śmiercią. Jego wola jest święta, a wypełniania rozkazów pilnują drużynnicy.

Jeszcze inaczej wygląda najazd w celu zdobycia bydła i ziarna. W takim przypadku zbiera się większą grupę wojów, częściowo konnych, częściowo pieszych. W drodze powrotnej piesi zajmują się transportem łupów i gnaniem bydła, zaś konni ich osłaniają. Takie rajdy urządzone są też przez jarłów, częściej jednak przewodzą im moi. Na czas najazdu mają oni taką samą władzę nad wojami jak jarlowie.

Wyprawie morskiej poświęcony jest odrębny artykuł.

Taktyka Warjagów nie jest skomplikowana – tak naprawdę stosują tylko dwa sposoby walki. Jeśli przeciwnik posiada przewagę liczebną, obrona następuje poprzez utworzenie szeregu schowanego za murem tarcz. Szyk ten



jest dość skuteczny, jeśli broniących nie można obejść z boków, albo też jeśli sami nie wpadną w panikę i nie pójdą w rozsypkę.

Drugi sposób walki to po prostu atak hordą – jarl wyciąga miecz, wrzeszczy wezwanie do boju i biegnie przed siebie. A wojownicy za nim. Bez żadnego szyku czy ładu. Dobrze jest, jeśli w miarę równocześnie wojownicy wyrzucą włócznie we wroga. Potem dobywają mieczy, by zerwać się z nieprzyjacielem. Bitwa to dziesiątki oddzielnych pojedynków, zwykle oba zastępy tak się mieszają, że w wirze walki nie widać kto przeważa.

Przed starciem wódz wygłasza mowę do własnych wojowników – ma ona na celu zapewnienie wojów, że bogowie nad nimi czuwają, że w razie klęski ich kobiety zostaną zgwałcone, a dzieci sprzedane w niewolę, że wrogowie są głupi, tępi i nie wiedzą jak trzymać miecz. Dobrze wygłoszona mowa jest w stanie znacznie zwiększyć waleczność zastępu, zaś berserkerów (omówionych w innym artykule) doprowadza do szału bojowego.

Warjagowie nie mają zwyczaju walczyć w ciszy. Wrzeszczą, gwiżdżą, uderzają włóczniami w tarcze, plują na wroga, śpiewają i tańczą.

Dawniej Warjagowie stawali do boju nago lub tylko w spodniach, później jednak, na skutek częstych kontaktów i bitew z cywilizowanymi ludami, zaczęli doceniać zbroje i helmy.



Niektóre plemiona nadal kultywują pewien wojenny zwyczaj – malują ciała w fantastyczne wzory i rytualne znaki, mające dodać siły delikwentowi. Najczęściej stosowanym kolorem jest niebieski. Istnieje też plemię (Hario-wie), które używa barwy czarnej i smaruje nią wszystkie odsłonięte części ciała. Nawet jednak te plemiona, które zaprzestały malowania, nadal przed walką farbują włosy na rudo – wierzą bowiem, iż są one siedzibą siły męskiej, zaś czerwony kolor to znak waleczności.

II

Przyszła pora na omówienie broni i uzbrojenia Warjagów. Jak przystało na barbarzyńców, nie używają zbyt wyszukanych rodzajów uzbrojenia, ale niektóre szczegóły powinny okazać się interesujące.

Noże bojowe

Najpowszechniejsza broń, którą posłużyć się może prawie każdy, nawet kobieta czy dziecko. Właściwie nie ma określonej dolnej granicy długości ostrza noża. Prawdziwe noże bojowe mierzą od kilkunastu do prawie trzydziestu centymetrów. Zazwyczaj, co ciekawe, ostrza są jednosieczne, ale sztychy są ostre.

Miecze jednosieczne

To archaiczna broń, wypierana przez miecze obosieczne, nadal pozostaje w użyciu z trudnych do określenia powodów tradycyjno-magicznych. Długość ostrza waha się od 60 do 80 centymetrów. Miecz nie posiada strudzin ani jelca. Dziwna z pozoru rękojeść ma tak naprawdę optymalny kształt – pozwala na swobodne zadawanie takich ciosów, do których miecz jednosieczny został przeznaczony: nie do cięcia czy pchnięć, ale do „rozplątywania” (zasada podobna jak w przypadku szabli).

Miecze dwusieczne krótkie

Ostrze jest długie na około 50 do 60 centymetrów, szerokie, czasami wyposażone w strudżyny. Ostry sztych, czasem krótki jelec, głowica średnich rozmiarów.

Broń taka jest przeznaczona dla wojownika pieszego. Prawdopodobnie Warjagowie przejęli ją od któregoś z ludów cywilizowanych, gdyż wiadomo, że nie stosowali jej w dawnych czasach. Szczególnie przydatna jest w starciach morskich, kiedy podczas abordażu tworzy się ścisk i pozostaje bardzo mało miejsca na wyprowadzenie ciosu.

Miecze dwusieczne długie

Ostrze jest długie na około 50 do 60 centymetrów, szerokie, ze strudżynami lub bez. Brak jelca, często bardzo rozbudowana głowica.

W tym przypadku mamy do czynienia z dużą różnorodnością typów. Bierze się to stąd, że innych mieczy długich używa się do walki konnej, innych zaś do pieszej.

Od dawien dawna używane są przez Warjagów miecze o ostrym sztychu i ze strudżynami (od dwóch do sześciu). Strudżyny znacznie zmniejszają ciężar broni, przez co ułatwiają manewrowanie ostrzem. Długość takiej broni plasuje się w dolnych granicach podanych wyżej wymiarów. Typ ten przeznaczony jest dla woja pieszego (stąd mniejszy ciężar i długość), walczącego za pomocą cięć i pchnięć.

Natomiast dla wojownika konnego wykonuje się inne miecze. Są one dłuższe, nie mają strudżyn, a sztychy zostają tępe. Wszystkie te cechy wiążą się oczywiście z określonym sposobem walki z wysokości grzbietu końskiego. Długość zwiększa zasięg ciosu, większy ciężar pomnaża siłę uderzenia. Tak naprawdę miecze te nie tyle tną, co rąbią – taka masa żelaza spuszczone na głowę stojącego znacznie niżej woja zdolna jest rozszepić nawet metalowy hełm. Tępy sztych tylko podkreśla to zastosowanie – podczas walki konnej bardzo rzadko zadaje się pchnięcia.

Wszystkie z omawianych rodzajów mieczy noszone są na dwa sposoby: albo są podwieszane do pasa, albo wiszą na rzemieniu przewieszonym przez ramię. Nie widuje się Warjagów z mieczami na plecach.

Miecze to broń, na którą nie wszystkich stać. Najdroższe są oczywiście miecze długie, posługują się nimi dość zamożni wojowie, którzy jednocześnie mają środki na zakup i utrzymanie konia. Trochę ubożsi zbroją się w miecze krótkie albo jednosieczne, zaś jeszcze ubożsi – tylko we włócznie lub topory. Takie rozgraniczenie nie wyklucza jednak faktu, iż większość wojów walczących mieczem posiada jednocześnie jedną lub dwie włócznie do miotania w pierwszej fazie walki.

Włócznie

Jest to najpowszechniejsza broń Warjagów. O jej popularności zadecydowały przystępna cena oraz różnorodność zastosowań. Ogólnie włócznie można podzielić na przeznaczone do miotania i do walki wręcz. Różnią się one wymiarami grotów i drzewców oraz, oczywiście, sposobem użycia.

Włócznie do miotania mają długie drzewce oraz długie i wąskie groty. Taki kształt zmniejsza ciężar oraz ułatwia celny rzut. Wąski grot wbija się głębiej w ciało przeciwnika. Dość często stosuje się zadziory, aby przy ewentualnym wyrwaniu pocisku doprowadzić, poprzez poszarpanie ciała, do obfitego krwawienia. Każda włócznia do rzucania jest wyposażona w jeszcze jeden wynalazek – drzewca przy wlocie do tulei grotu są bardzo cienkie i po wbiciu w tarczę lub ciało wroga drgania powodują jego złamanie. Utrudnia to oczywiście wydobywanie pocisku i tym samym doprowadza do osłabienia wroga. Kiedy grot wbija się w tarczę, trzymający ją wojownik musi nieco opuścić swą osłonę, odsłaniając w rezultacie górną część ciała.

Włócznie do walki wręcz są przeciwieństwem swych krewniaków: niedługie drzewce, średnie lub krótkie groty o szerokim czy nawet bardzo szerokim liściu, wzmocnionym grubym żeberkiem.

Długość drzewca ułatwia manewrowanie bronią w ścisłym bitwie. Włóczni używa się przede wszystkim do pchnięć, ale szeroki i bardzo ostry liść umożliwia także cięcia. Kształt grotu podyktowany jest jeszcze inną przyczyną – rany zadane takim narzędziem są i głębokie, i szerokie, powodują zatem szybki upływ krwi.

W ostatnich latach pojawił się wśród Warjagów nowy typ włóczni do walki wręcz – o grocie przypominającym szpikulec, przy tulei zaopatrzonej w kilka zadziorów. Rolę zadziorów już omawialiśmy, zaś kształt grotu jest odpowiedzią na coraz powszechniejsze używanie metalowych zbroi – szpikulec łatwiej niż szeroki liść przenika między wiązaniem kolczugi i wnika bardzo głęboko w ciało. Wyrwanie takiej broni jest praktycznie niemożliwe.

Topory

Być może to dziwne, ale właśnie ta broń, najczęściej kojarzona z barbarzyńcami, u Warjagów jakoś nie zdobyła sobie specjalnego zaufania. Owszem, czasem zdarza się, że któryś z wojowników posługuje się siekierą o sporych rozmiarach, ale jest to właśnie nie topór, a siekiera – narzędzie domowe, użyte do walki w nagłym przypadku, gdy pod ręką zabrakło miecza czy włóczni.

Warjagowie używają natomiast małych toporków. Żelźce ma długość 10-15 centymetrów, młotek jest słabo wyodrębniony i tępy, ostrze zaś wąskie, tylko wyjątkowo zaopatrzone w niewielką brodę.

Jakie może być zastosowanie takiej zabawki? Otóż w rzeczywistości toporki są bronią straszliwą w działaniu – rzuca się je z niewielkiej odległości, celując przeważnie w głowę wroga. Przy dobrze wymierzonym ciosie twarzowa część czaszki zostaje wgnieciona w mózg – żadnych szans na przeżycie. Toporki są najchętniej używane na morzu, ciska się nimi w czasie przeskakiwania na pokład obcego statku.

Łuki i strzały

Ta broń jest stosowana niemal wyłącznie do polowań. Użycie jej podczas walki jest dozwolone (kodeks honorowy Warjagów) tylko podczas rozpaczliwej obrony przed przeważającym wrogiem.

Warjagowie robią łuki proste, przeważnie cisowe, umacniane rogowymi płytkami. Sprężystość jest zwiększana poprzez doklejanie na drzewce ścięgien zwierzęcych.

Strzały mają średnią długość i są zaopatrzone w żelazne lub brązowe grociki, w przekroju trójkątne lub liściowate.

Bolgon

Ta broń jest rzadko stosowana, gdyż jej użycie nastęrcza wiele trudności, a dodatkowo nie jest ona bezpieczna dla użytkownika. Bolgon można stosować jedynie w pojedynkach i traktuje się go jako wyposażenie dodatkowe. Uznawany jest za broń bohaterów, wszyscy herosi z pieśni warjagskich mieli być mistrzami w uderzeniach bolgonem.

Jest to kilkunastocentymetrowy grot o bardzo wąskim liściu, do którego krótkiej tulei podwiązany jest koniec rzemienia. Reszta rzemienia jest zwinięta i przymocowana nieco powyżej kostki nogi wojownika, tuż obok bolgona. Cała sztuka polega na wykonaniu w sprinterskim tempie kilku obrotów i ściśle określonego wyskoku, by mocowa-



nie zostało zerwane, a bolgon poszybował, wciąż uwiązany do rzemienia, ku przeciwnikowi. Ściślej – ku podbrzuszu przeciwnika. Aby je ochronić, podczas pojedynków zakłada się na krocze specjalne skórzane osłony. Jak więc bolgon ma się przebić przez utwardzoną skórę? A, to już jest sprawa wyroku losu, gdyż czasem się przebija, a czasem nie – Warjagowie uważają, że walka bolgonem jest czynnością w pewnym stopniu magiczną: tylko prawdziwi herosi potrafią tak użyć tej broni, by zabić wroga.

Tarcze

Warjagowie wykonują tarcze tylko w jednym kształcie – okrągłe. Są one drewniane, obite na obrzeżach blachą i umocnione na środku umbem. Po przeciwnej stronie umba, od wewnętrznej strony tarczy umocowany jest żelazny imacz, służący do przytrzymywania osłony w czasie walki. Do przenoszenia tarczy w czasie marszu służy ramię przeciągnięte po cięciwie koła. Zewnętrzna strona tarczy kryta jest najczęściej utwardzoną skórą, nierzadko malowaną we wzory identyczne z tymi, jakie pokrywają ciała wojowników w czasie walki.

Najciekawszym elementem tarczy jest umbo. Wykonane z blachy żelaznej, czasem pokrywane cienką warstwą brązu, posiada wiele form w zależności od rodzaju walki preferowanej przez danego wojownika.

Najpopularniejsze są typy półokrągłe, obłe czy lekko stożkowate. Po umbach o takim kształcie ostrze miecza ześlizguje się ku brzegom tarczy, nie czyniąc szkody puklerzowi. Półokrągłych umb używają wojownicy, którzy w czasie starcia tarczę wykorzystują jedynie jako część uzbrojenia ochronnego. Są jednak wojowie, którzy traktują tarczę jako broń ofensywną. Umba ich tarcz są stożkowate i zaopatrzone w kolec, mierzący do kilkunastu centymetrów. Cios taką bronią często kończy się bardzo poważnymi obrażeniami, jeśli nie śmiercią.

Kolczugi

Spośród wielu rodzajów pancerzy znanych na Orchii, Warjagowie upodobili sobie kolczugę, odrzucili zaś zbroje lamelkowe czy płytkowe. Co ciekawe, w dość szybkim czasie miejscowi kowale opanowali sztukę kucia drobnych ogniw kolczych i łączenia ich w rzadsze lub gęstsze spłoty. Wyroby warjagskie w niczym nie ustępują średniej jakości kolczugom wytwarzanym przez królewskie warsztaty Tabadanu. Pancerze te mają różny wygląd – od długich, sięgających nad kolana, z rękawami i kapturem, do krótkich, bezrękawowych.

Ceny kolczug są naprawdę wysokie, toteż stać na nie najwyżej co dziesiątego wojownika. Reszta wdziewa utwardzane skórzane kaftany, czasem pokrywane płytkami z żelaza lub brązu. Najbiedniejszym zaś za ochronę służą grube przeszywanice, tkane z wełny – i wcale nie jest to zły pancerz, skutecznie powstrzymuje lżejsze włócznie czy niewprawnie wymierzone ciosy miecza.

Pasy

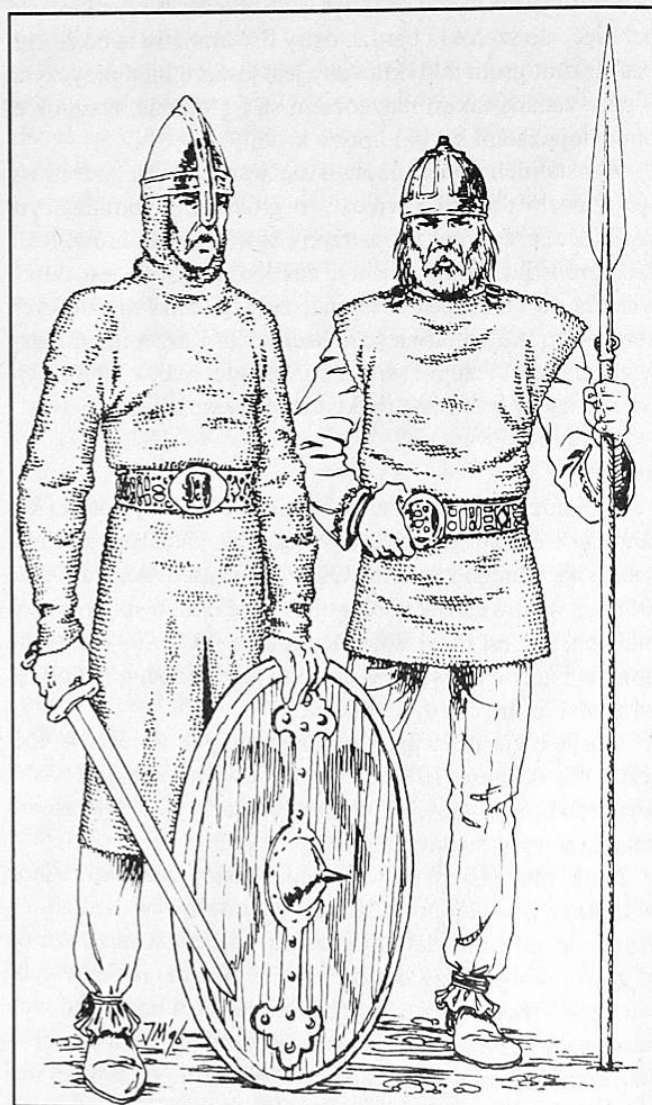
Pas można nazwać najważniejszą częścią wyposażenia mężczyzny, gdyż to on właśnie informuje, że noszący go

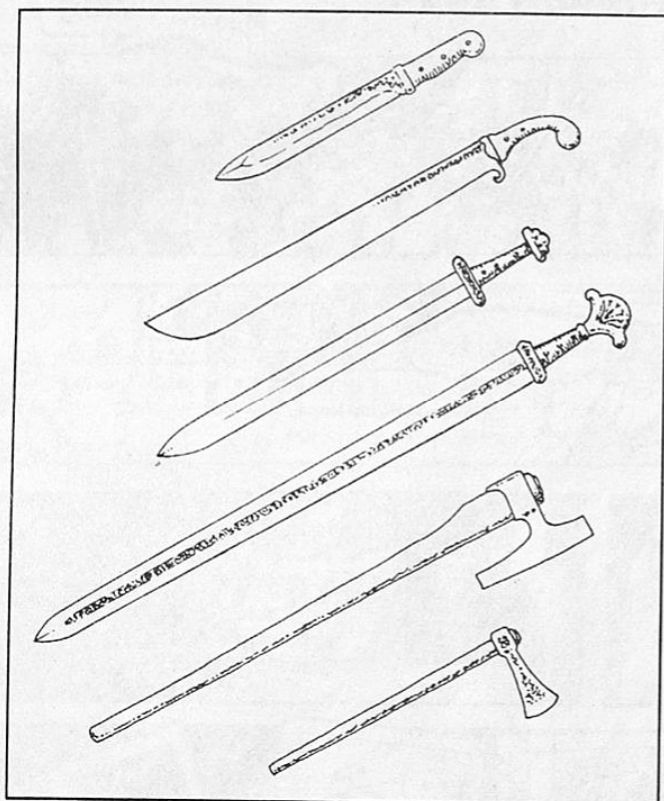
został przyjęty do grona wojowników. Pas ma szerokość około dziesięciu centymetrów i składa się z podkładu skózanego oraz całej serii żelaznych okuć. Na dobrze wyprawioną wołową skórę nabija się kilkadziesiąt metalowych płytek, podzielonych na grupy o różnych kształtach: okrągłe, czworokątne, w kształcie języka i inne. Pas jest spięty potężną klamrą z dwoma kolcami i misternie kutymi ażurowymi okuciami. Od przodu, przy klamrze, oba końce skózanego pasa przechodzą w kilka rzemyków, zakończonych tym razem filigranowymi okuciami w kształcie kulek.

Pas posiada kilkanaście żelaznych podwieszek do zamocowywania miecza, krzesiwa, noża, sakiewki itd. Najcięższe pasy ważą do dwóch-trzech kilogramów, toteż nauka chodzenia w nich nie jest wcale łatwa – przez pierwsze miesiące młodości ma wrażenie, że pas tylko przeszkadza mu w walce.

Hełmy

Niektóre plemiona do dziś nie zakładają do walki osłon głowy uważając, że najlepszym zabezpieczeniem jest ufarbowana na rudo czupryna. Część Warjagów zdołała jednak docenić już zalety hełmów.





Pośród bogatych Warjagów najpopularniejsze są żelazne szlomy stożkowe (z dwóch znitowanych kawałków blachy) oraz segmentowe (z wielu kawałków łączonych nitami i żebrami). Jedne posiadają nosal, inne nie. Hełmy tego rodzaju są często zdobione dookoła listwą ze srebrzeniami lub złoceniami, przedstawiającymi splecione motywy roślinno-zwierzęce. Zdarza się, że niektórzy Warjagowie zamawiają szlomy, na szczycie których umieszcza się metalową figurkę drapieżnego zwierzęcia – wynika to z wiary, że wilk czy niedźwiedź mogą przekazać człowiekowi część swojej siły.

Znacznie bardziej rozpowszechnione (co oczywiście wiąże się z ceną) od hełmów metalowych są osłony głowy wykonane z drewna i skóry. Na drewniany szkielet nakłada się kilkanaście warstw grubej skóry, układając ją w formie stożka. Taki szłom bez problemów odiera słabsze ciosy, zaś przy mocniejszych zdarza się, iż któraś z warstw skóry zdoła powstrzymać ostrze.

Ostrogi

Wchodzą one w skład wyposażenia konnego wojownika, ale nosi się je na co dzień – w ten sposób podkreślana jest pozycja społeczna. Ciekawostką jest, że Warjagowie używają tylko jednej ostrogi i przypinają ją do prawego buta. Związane jest to z wierzeniem, że strona prawa symbolizuje mężczyznę-wojownika, zaś jazda konna jest jednym z symboli męskości.

Ostrogi wyglądają dość prymitywnie, zwykle jest to bolec o zaokrąglonym czubku, umieszczony na półokrągłej blaszce z dwoma lub czterema nitami do mocowania na bucie. Bardziej dopracowane ostrogi posiadają bolec w kształcie stożka, zaś pomiędzy podstawą stożka a blaszką mocującą znajduje się łączący te części prętek.

Na tym można by zakończyć omówienie broni i uzbrojenia Warjagów, ale istnieją jeszcze dwie nietypowe kategorie tych przedmiotów – jedna ma przeznaczenie ceremonialne, druga magiczne.

Broń ceremonialna wykonywana jest tylko dla władców. Używa się jej podczas świąt religijnych, thingów, spotkań z innymi jarłami itd. Jej przeznaczeniem jest podkreślenie wysokiej pozycji posiadacza, spełnia rolę insygniów władzy.

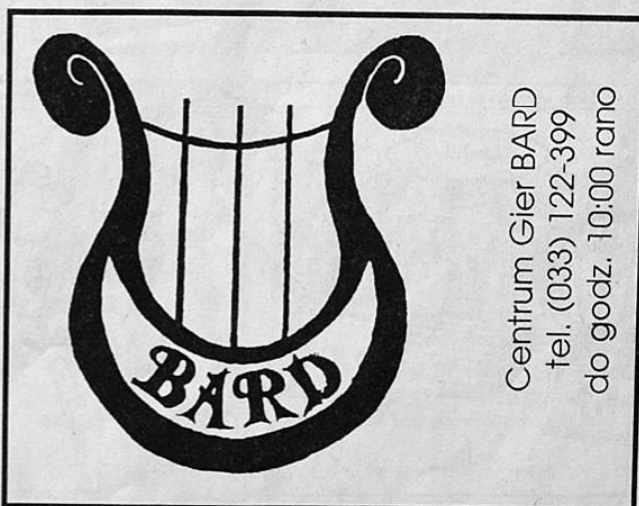
Wykonywana jest przez mistrzów kowalstwa i złotnictwa. Nierzadko części metalowe są w całości zrobione ze srebra i pozłacane, w innych przypadkach na żelazo nakłada się olbrzymie ilości szlachetnych metali. I nie jest to jakaś prymitywna pozłota, ale wzór, na który składają się dziesiątki zdobień – postacie ludzi, zwierząt i fantastycznych stworów przedstawionych w scenach polowania lub walki. Tłem dla tego jest wzór splecionych wici, które nie mają początku ani końca (symbol nigdy nie umierającej chwały wojownika). Również części drewniane pokryte są wzorami roślinnymi.

Interesujące jest, iż miecze nie należą do broni ceremonialnej. Najczęściej symbolem władzy jest włócznia, rzadziej toporek. Dlaczego tak jest, nie wiadomo, być może miecze wyłączono z broni ceremonialnej, gdyż zarezerwowano dla nich, i tylko dla nich, rolę broni magicznej.

Dziesiątki pieśni opowiadają o herosach posługujących się zaczarowanymi mieczami, którym nadawano imiona i wierzono, że posiadają własną wolę i rozum. Broń taka mogła być związana tylko z jednym bohaterem, wraz z jego śmiercią pękła, natomiast gdy żył, nie pozwalała dotknąć się innemu człowiekowi – rozgrzewała się do czerwoności i parzyła.

Nigdy nie było wiadomo kto i kiedy wykuł dany miecz magiczny – po prostu sam się pojawiał w odpowiednim czasie, by podwoić siły herosa. Warjagowie wierzą, że broń taka jest zsyłana przez bogów. Każdy miecz magiczny posiada wyryty na ostrzu tajemny znak, kryjący w sobie imię broni. Odczytać go może jedynie heros, przez co zyskuje władzę nad mieczem.

Na koniec coś o śmierci. Po zejściu woja z tego padolu, ubiera się jego ciało w pełny rynsztunek wojenny i tak chowa lub pali na stosie. To, co służyło mu za życia, ma służyć także na tamtym świecie.



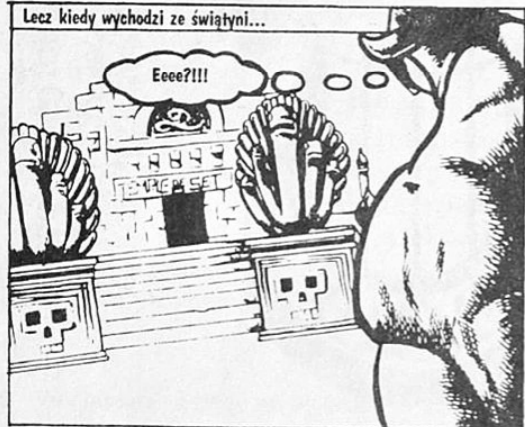
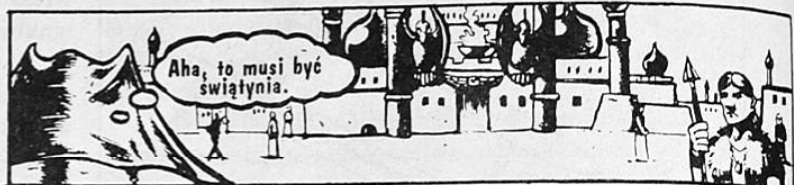
Centrum Gier BARD
tel. (033) 122-399
do godz. 10:00 rano

Zahipnotyzowany przez złego To-Me Ku-Pę Thrud przybywa do legendarnego miasta Suydam-Bode, wykonać drugą z trzech prac. Ze świątyni Seta ma ukrącić "oko" węża. W mieście, takim jak to, samotny barbarzyńca zawsze zwraca na siebie uwagę straży – by tego uniknąć, nasz bohater wymyślił coś sprytnego.

TRZY PRACE THRUDA BARBARZYŃCY

CZĘŚĆ IV: DRUGA PRACA

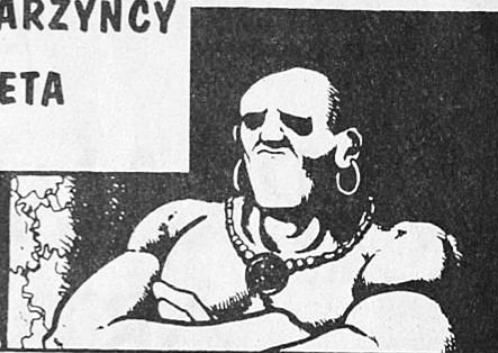
WORDS + PICTURES © CARL GUTENOWSKI



Zły czarodziej zahipnotyzował Thruda. Musi on wykonać trzy prace, z których druga polega na kradzieży "oka węża" ze świątyni Seta... Po tym, jak próba przebrania skończyła się niepowodzeniem, Thrud decyduje się na bardziej bezpośrednie działanie...

TRZY PRACE THRUDA BARBARZYŃCY

CZĘŚĆ V: ŚWIĄTYNIA SETA



Hej, ty! Powiedz mi, gdzie mogę znaleźć "oko węża", albo wyrwę ci ręce i nogi.

Ha! Odejdź barbarzyński głupcze – nie boję się ciebie! Jestem najwyższym strażnikiem tego przedmiotu.

Słuchaj – powierzono mi bezpieczeństwo tej świątyni – nie mogę tak każdego wpuszczać...

No dobra, dobra... W dół schodów, drugi korytarz na lewo. Teraz daj mi rękę, bo spa...

Coś ci powiem, dam ci kilka wskazówek, a ty...

SVAP!

SVAP!

SVAP!

THUD!

Wewnątrz.

Przepraszam, czy możesz mi powiedzieć, gdzie mogę znaleźć "oko węża"?

Za tobą!

Nasz bohater bez wahania rzuca się w bój.

THUNK!

WOK!

BLAT!

HISS!

Uważaj, ten wąż jest jadowity!

A ja myślałem, że po prostu dziwnie smakuje.

PRU!

I tak w końcu Thrud wykonał drugie zadanie.

Nareszcie uratowana. Jak zdołałam ci się odwdziżyć?

Co? A, w porządku. Nie ma sprawy.

Nigdy nie przypuszczałam, że ratowanie jest takie proste.

Hej, a może mnie rozwiążesz! Słyszysz mnie? Hej! Wróć, ty głupkowaty debilu! Hej! Myślałam, że przybyłeś mnie uratować?!

© CARL CRITCHLOW '84

WYPRAWY WARJAGÓW

ARTUR SZREJTER

Ilustracje: Jarosław Musiał

I

Żywiłem, któremu Warjagowie stawili czoło, a potem go pokochali, jest morze. W całej północnej części Archipelagu Centralnego morze kojarzy się z długimi łodziami pełnymi Warjagów, pojawiającymi się zniecka na widnokręgu i spadającymi niczym jastrzębie na wybrzeża, by rabować i zabijać.

Stulecia zamorskich wypraw doprowadziły do dynamicznego rozwoju sztuki szkatniczej wśród Warjagów. Budowane przez nich statki cechują się oryginalnością, rozwiązania konstrukcyjne nie zostały bowiem podpatrzone u ludów cywilizowanych, ale opracowali je sami Warjagowie. Stąd też warto bliżej przypatrzeć się wyrobom tego, skądinąd, dość prymitywnego ludu.

Niektóre plemiona ludu Północy budują łodzie w sąsiedzkich grupach. W innych wykształciła się odrębna grupa specjalistów-szkatników, wykonujących statki na zamówienie możnych czy poszczególnych rodów.

Okrety buduje się w dwóch etapach – oddzielnie szkielet i oddzielnie poszycie, dopiero potem łączy się oba te elementy. Szkielet składa się z kila, przedłużonego na obu końcach wznoszącymi się łukowato stewami. Poprzecznie do kila mocuje się wręgi, ustawione w kształcie litery v na dziobie i rufie, zaś półkoliście pośrodku statku. Na szkielet nakłada się poszycie złożone z nachodzących na siebie dachówkowato desek. Te są łączone żelaznymi nitami, a szpary pomiędzy nimi uszczelnia się sierścią zwierzęcą lub wewnętrzną nasyconą smołą.

Statek nie posiada pokładu (w znaczeniu równej „podłogi” wzniesionej ponad dnem) – wiosłarze siedzą na krótkich ławkach. Ster ma kształt dużego wiosła i jest umocowany na rufie. Wiosła są zamocowane w otwartych dulkach. Statki są

plaskodenne, dzięki czemu dają się bez specjalnych problemów przeciągać po ziemi, jeśli tylko zachodzi potrzeba przeniesienia okrętu z jednej rzeki na drugą. Maszt można położyć, gdyż jest mocowany w gnieździe za pomocą ruchomych kleszczy. Żagiel jest czworokątny. Na przednią stewę często zakłada się podobizny łbów smoków albo innych potworów. Przed walką mocuje się na burtach tarcze, dające dodatkową osłonę przed pociskami.

Istnieją trzy typy okrętów warjagskich, różniących się wymiarami i wypełnianymi funkcjami.

Najmniejsze są snekkary – mają około 15 metrów długości, 3-4 metry szerokości i wyporność około 10 do 15 ton. Te stateczki są używane głównie do krótkich wypraw i lokalnego transportu. Ze względu na ich szybkość i zwrotność wykorzystywane są też jako jednostki zwiadowcze.

Skeidary osiągają długość około 20 metrów, szerokość 4 i wyporność do 20 ton. Skeidary to najbardziej rozpowszechniony typ statków, gdyż nie są tak drogie jak drakkary, a posiadają rozmiary wystarczające, by pomieścić załogę i wyposażenie potrzebne na kilkumiesięczny rejs.

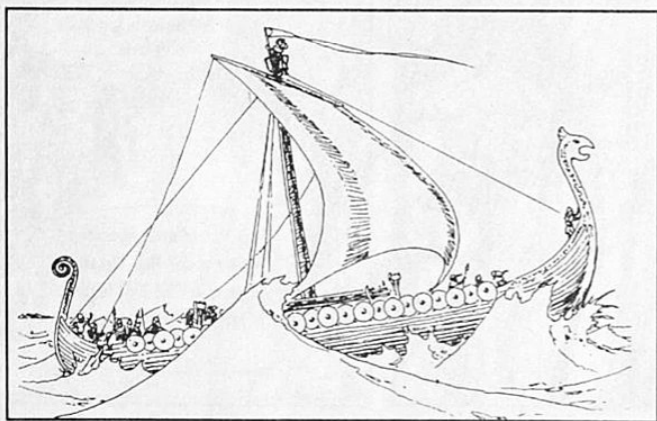
Drakkary muszą mieć co najmniej 25 m długości, 5 m szerokości i 30 t wyporności. Są to statki, które mieszczą minimum pięćdziesięciu ludzi, a po zamontowaniu półpokładu rufowego także kilka koni.

Od lat między jarłami poszczególnych plemion istnieje rywalizacja o to, kto wybuduje większy okręt. Jak na razie prym wiedzie jarl Raudr Mocny z Halglądu – jego statek ma 51 m długości i zasiada w nim 62 wiosłarzy, oprócz których na pokład może jeszcze wejść 90 wojowników.

II

Wyprawy zamorskie organizowane są wiosną i trwają do pierwszych jesiennych wichrów. Wielkie armady, w skład których wchodzi kilkanaście czy nawet kilkadziesiąt statków, najeżdżają wybrzeża Orkusa raz na kilka lat. Mniejsze grupy (złożone z dwóch lub trzech statków) wypływają w morze każdego roku.

Wódz statku czy całej wyprawy dysponuje całkowitą władzą nad podkomendnymi, podobnie jak ma to miejsce w rajdach lądowych. Zdarza się wszakże czasem, że dochodzi do buntu. Może on być spowodowany dwiema przyczynami: niepowodzeniem w walce lub długotrwałym sztormem, który nie pozwala na dobiecie do jakiegokolwiek brzegu. Wtedy na pokładzie zawiązuje się thing i radzi, co zrobić z wodzem. Najczęściej wrzuca się go do wody, co ma być jednocześnie ofiarą dla morskich demonów.



Drugim po wodzu jest sternik, zwykle jeden z najbardziej doświadczonych wojowników spośród tych na pokładzie, dysponujący dużą wiedzą o morzach i rzekach. Miejsce wodza i sternika znajduje się na rufie, przy wiosle sterowym. Tuż przed nimi stoi kiluosobowa grupka wojów dobranych pod względem waleczności i wierności. Ma ona za zadanie chronić dowódców zarówno przed wrogami, jak i na wypadek buntu. Całą środkową część okrętu zajmują ławki, na których trzaskają się przy wiosłach szeregowi wojownicy. Część dziobowa przeznaczona jest dla berserkerów i dla tych, którzy pragną odznaczyć się odwagą, bowiem dziób statku jako pierwszy nawiązuje bezpośredni kontakt z łodzią wroga i tam też dochodzi do najbardziej zacieklej walki.

Przy spotkaniu dwóch wrogich okrętów najpierw następuje swoistego rodzaju taniec. Obaj sternicy manewrują swymi jednostkami w ten sposób, by dobić do burty przeciwnika własnym dziobem, dając tym samym pole do popisu stojącym tam berserkerom. W efekcie statki kilkakrotnie się mijają, a wojownicy obrzucają się wyzwiskami i zaraz potem włóczniami.

Właściwa część walki zaczyna się od abordażu. Burty obu okrętów zostają spięte hakami, po czym wrogie drużyny starają się wziąć szturmem pokład przeciwnika. Jest to decydujący moment bitwy – rzadko się zdarza, by strona, która jako pierwsza dostała się na wrogi statek, została z niego wypchnięta. Można sobie wyobrazić niesamowity ścisk, jaki panuje na przestrzeni 30 na 4 m, gdy bije się tam około stu ludzi. Ranni i umierający zaścielają dno, deski robią się śliskie od krwi, ławki przeszkadzają w każdym ruchu, pozabawiony sterowności statek chybocze się na falach.

Bitwy morskie cechują się szczególnym okrucieństwem, strona przegrana traci wszystkich ludzi – na wodzie bowiem nikt nie bierze jeńców. Potem następuje rabunek i podpalenie wrogo statku.

Podobny przebieg mają spotkania morskie, w których po każdej stronie uczestniczy większa liczba okrętów. Jeśli jednak jedna ze stron posiada widoczną przewagę, druga flota może zastosować pewną ciekawą taktykę obronną. Okręty ustawiają się w szeregu i zostają powiązane linami, przez co tworzą prawdziwą pływającą fortecę. Największa i najsłynniejsza z bitew, podczas których zastosowano tę taktykę, jest nadal wspominana w pieśniach – jarl Tryggwi musiał stawić czoło przeważającym siłom połączonych flot czterech innych jarłów. Bronił się cały dzień i wprawdzie poległ, a wraz z nim cała jego drużyna, ale przeciwnicy stracili połowę własnych jednostek i ludzi.

Jednak wbrew pozorom bitwy morskie nie są tak częste, jak wynikałoby to z pieśni. Warjagowie wolą napadać na wybrzeża państw cywilizowanych, niż wdawać się w ciężki bój z własnymi współplemieńcami.

Wraz z nadejściem wiosny Warjagowie ładują na statki towary handlowe i spotykają się w umówionych miejscach z działającymi potajemnie kupcami z południowych stron. Ci są również ich informatorami – to dzięki nim piraci wiedzą, gdzie i co da się zrabować bez większego wysiłku.

W wybranym miejscu pojawiają się o brzasku, ranek zaś jest już świadkiem krwawej rozprawy z miejscową ludnością. Napad nie może trwać zbyt długo, trzeba zrabować co

się da i wracać na statki, zanim miejscowa ludność zawiadomi najbliższą stację wojskową.

Dzięki małemu zanurzeniu okręty Warjagów mogą wpływać nawet na najbardziej płytkie wody przybrzeżne, a także zapuszczać się głęboko w rzeki. W rannej szarówce bardzo trudno dostrzec zbliżający się statek Warjagów – po zdjęciu masztu i żagla, niska sylwetka okrętu chowa się w morskich wodach.

Nie należy wszakże myśleć, że Warjagowie rabują bezbronnych wieśniaków, a potem na złamanie karku zwiewają przed lokalnymi oddziałami wojskowymi. Kiedy nie ma innego wyjścia, z prawdziwą radością uderzają na żołnierzy państw cywilizowanych. I niejednokrotnie odnoszą sukces nie tylko za sprawą własnej waleczności, ale także zabobnego strachu, jaki wywołują wśród ludów południowych – no bo jak można walczyć z wymalowanymi na niebiesko, rudowłosymi diabłami, które rzucają się na ciebie niczym dzikie zwierzęta, wrzeszcząc, plując, tocząc pianę z pyska i kłapiąc własne tarcze? „Warjagska furia” to termin znany ludności i wojsku wielu państw, wszedł nawet na stałe do historiografii.

Po udanej wyprawie głęboko zanurzone statki wracają do ojczyzny, by tam zostać poddane naprawie i konserwacji. Wojownicy padają w ramiona żon, witają się z dziećmi, a potem udają się wprost do halli jarla i zasiadają do uczty (nikt nie ma prawa wyjść z niej trzeźwy).

Czas powrotu nie jest wolny od niebezpieczeństw – na wyładowane po brzegi statki czyhają okręty banitów, którzy nie chcąc wyprawiać się w świat, wolą łatwiejszą zdobycz. Taka działalność jest hańbą dla każdego praworządnego Warjaga, ale w końcu banici nie bez powodu zostali banitami. Jednak to już materiał na inną bajkę.



BERSERKERZY

ARTUR SZREJTER

Ilustracje: Jarosław Musiał

Szalony i nieobliczalny półbóg Wuotan gnał po ciemniejącym nieboskronie, unoszony przez ósmionogiego rumaka Sleipnira. Nadchodziła najdłuższa noc roku. Noc Dzikich Łowów i Dzikiego Łowcy – noc Wuotana.

Gwizdnął na dwa olbrzymie wilki biegnące z tyłu. Posłuchały natychmiast – skierowały się ku jaśniejącej w dole tysinie górskiej polany.

Czekały tam już setki wilków oraz kilkanaście niedźwiedzi i byków. Powitalne wycie obwieściło początek Nocy Dzikich Łowów.



I. Ludzie

Cały ten komitet powitalny to ludzie należący do ras barbarzyńskich (szczególnie wielu jest wśród nich Warjagów). Ludzie – tyle że nie tacy całkiem zwyczajni – to wybrańcy Wuotana, najdzielniejsi z dzielnych, zwani zazwyczaj berserkerami. Dzielą się oni na trzy podstawowe grupy, które omówimy w kolejności od najliczniejszej, do najmniej licznej (a zarazem najbardziej prestiżowej).

Pierwsza z nich to wojownicy, którzy nie mieli możliwości przybierania postaci zwierzęcej, a więc nie byli berserkerami „z powołania”. Wprawdzie Wuotan opiekuje się nimi, ale nigdy nie uzyskali od niego łaski „prawdziwego” berserkerstwa.

Wyruszając w bój wypijają napar z muchomorów, którego działanie można przedłużyć pociągając co jakiś czas parę łyków ciemnego, wysokoprocentowego piwa. Ów napar z grzybów wywołuje bitewny szal – wojownik wyje i krzyczy, gryzie brzeg tarczy i toczy pianę z ust, a przede wszystkim pragnie jednego – zabić jak najwięcej wrogów. Jego wytrzymałość i siła zostają na dłuższy czas zwielokrotnione. Pozornie też nie imają się go ciosy, ale tak naprawdę jedynie działaniu narkotyku zawdzięcza to, że nie odczuwa bólu, a krwawienie z ran jest stosunkowo małe. Dopiero po wyjściu z transu jego ciało przypomina o sobie – wraca czucie, zaś upływ krwi jest obfitszy niż w normalnych warunkach, gdyż organizm jest wyczerpany działaniem środka odurzającego. Takiego „grzybowego” berserkerka można zabić normalną bronią, gdyż narkotyk niewiele może pomóc, gdy głowa zleci z karku.

Berserkerzy ci używają wszelkich rodzajów broni, swe ciało chronią zaś hełmami i pancerzami kolczymi, na które narzucają futro wilka lub niedźwiedzia.

II. Ulfhedhnarzy

Ulfhedhnar znaczy „wilcza skóra”. Tak nazywa się berserkerów, którzy przyjmują wilczą postać. Są to przeważnie młodzi wojownicy, zrzeszeni w bractwa liczące po dwunastu

członków. Tworzą drużyny, które oferują swoje usługi możnym i jarlom albo grabią na własną rękę. Działanie w grupie jest wzięte ze sposobu życia wilków, żyjących w stadach.

Ulfhedhnarzy nie mogą przemieniać się w wilki na zawołanie. Metamorfoza zależna jest od woli Wuotana, który zsyła ją najczęściej podczas walki oraz na czas jednej nocy w roku – tej najdłuższej, na święto Dzikich Łowów.

Od woli ulfhedhnarów zależy natomiast stopień przemiany – mogą albo w całości przyjąć wilcze kształty, albo być wilkołakami o ciele człowieka i łbie wilka. W pierwszym przypadku ich bronią są kły i pazury, w drugim – miecz, włócznia czy topór oraz kły. Po przemianie nie ma się ich żadna normalna broń – czy to żelazna, czy drewniana. Można ich dościsnąć jedynie bronią srebrną lub poświęconą przez kapłanów albo czarowników władających runami. Zranieni takim ostrzem wracają do postaci ludzkiej, a wtedy można ich pokonać zwykłym orężem.

Do boju ulfhedhnarzy malują swe tarcze na czarno, a ostrza mieczy i groty włóczni na czerwono – kolory śmierci i krwi. Niektóre bractwa stosują też czarny makijaż twarzy i dłoni (stary zwyczaj Warjagów).

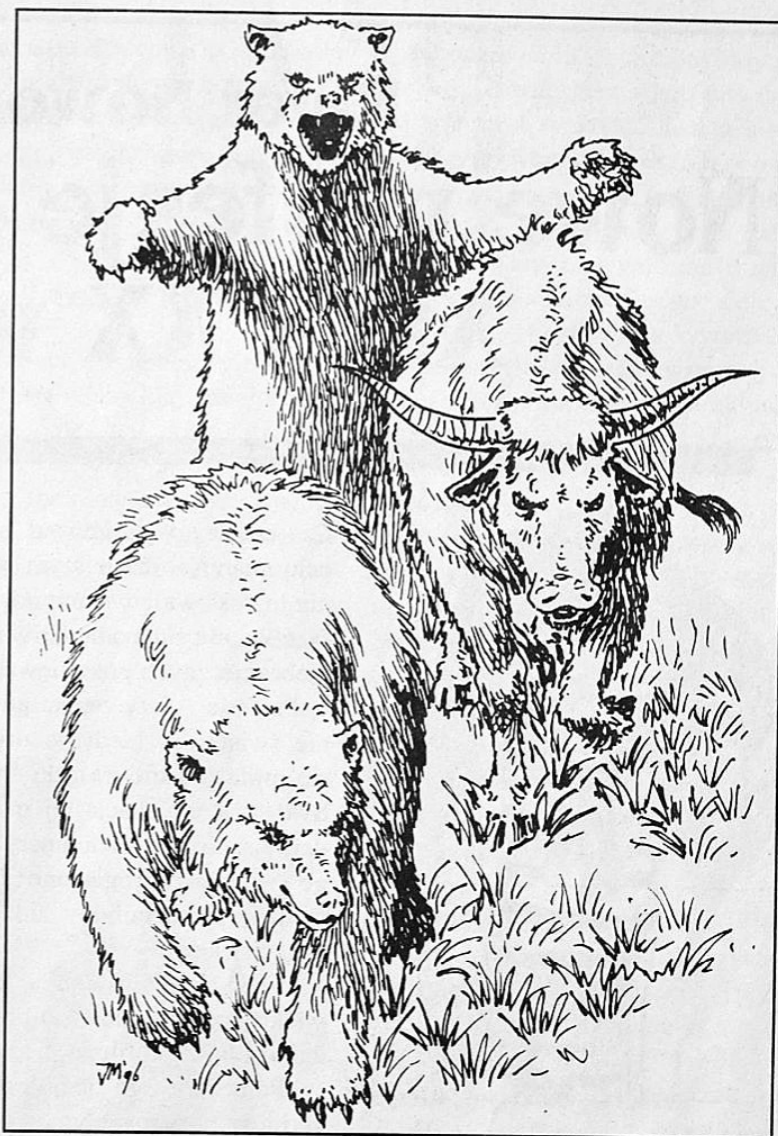
Po zgonie jednego ze współtowarzyszy drużyna musi na trzy dni zaszyć się w lesie i oczekiwać znaku Wuotana – ma on im pomóc w wyszukaniu zastępcy na miejsce poległego. Dopiero wtedy mogą powrócić do „czynnej służby”.

III. Berserkerzy

Doszliśmy do grupy przemienieńców, którzy właściwie jako jedyni mają prawo do używania nazwy *berserker* – „niedźwiedzia koszula”. Są to zwykle doświadczeni wojownicy, mający już za sobą młodość (spędzoną najczęściej pośród ulfhedhnarów), którzy nie należą już do żadnego bractwa, niektórzy z nich pozakładali nawet rodziny.

Nie wszyscy ulfhedhnarzy stają się berserkerami, zależne to jest od łaski Wuotana, który w ten sposób nagradza swych najwaleczniejszych wojów. Łaską zaś największą jest możliwość założenia całego rodu berserkerów, kiedy to z ojca na syna (zawsze tylko jednego) przechodzi zdolność przybierania postaci niedźwiedzia lub byka.

Berserkerzy mają możliwość metamorfozy na własne życzenie, ale jedynie w czasie walki lub w nocy. Każda przemiana jest całkowita – całe ciało przybiera postać zwierzęcą. Niektórzy z berserkerów są niebezpieczni nawet dla swych bliskich, toteż zwykle rozdają wśród nich amulety w kształcie malutkiej włóczni, świętej broni Wuotana, zdolne do odparcia niezdrowych zakusów głowy rodziny. Większość berserkerów w czasie przemiany panuje jednak nad sobą i jeśli czuje, że ogarnia ich żądza polowania, po prostu wymyka się do lasu i tam zaspokaja głód krwi.



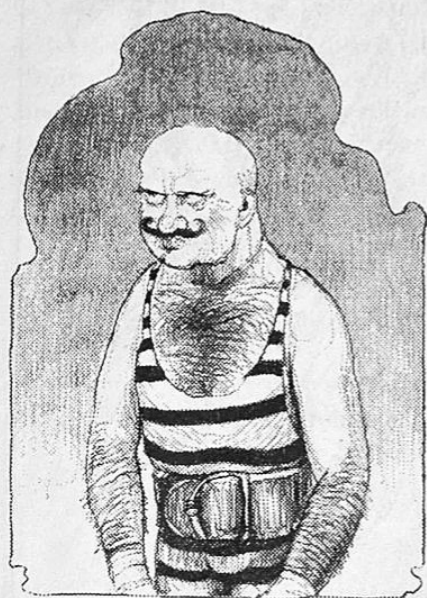
Niedźwiedzich Koszul nie jest zdolna zranić nawet broń srebrna czy pobłogosławiona. Taką moc posiadają jedynie czarodziejskie runy, których znajomość jest rozpowszechniona wśród czarowników ludów barbarzyńskich. Runy te mogą pokrywać ostrze broni, być ochronnie wytatuowane na ciele człowieka, czy zostać wryte na progu domu, dzięki czemu jest on niedostępny dla berserkera nawet w ludzkiej postaci. Runy mogą odstraszyć berserkera, ale mogą go też uśmiercić, jeśli tylko wnikną w głąb jego ciała (np. runa umieszczona na klindze miecza).

Po śmierci wszyscy berserkerzy (nawet ci „grzybowi”) unoszeni są przez walkirie, zbrojne demony Wuotana (kobiece demony) do jego podniebnego pałacu. Tam, pośród ciągłych uczt i zbrojnych treningów, przygotowują się do wielkiej wojny z olbrzymami, która nastąpi pod sam koniec świata (jedna z legend Warjagów).

Berserkerzy żyją nie dłużej niż normalny człowiek, chyba że dokonają przestępstwa przeciw prawu Wuotana. Wtedy zostają skazani na wieczną tułaczkę po świecie w postaci wilka lub niedźwiedzia. Żeby dostać się do podniebnego pałacu Wuotana i odkupić swój grzech, musieliby dokonać jakiegoś niewiarygodnie wielkiego czynu ku chwale swego boga.

Rafał Nowocień

Nowe profesje – przełom XIX i XX wieku



Atleta

Jedną z barwniejszych postaci dziewiętnastowiecznego cyrku był atleta. Jego specjalnością były różnego rodzaju pokazy krzepy i fizycznej siły (podnoszenie ciężarów, rozrywanie łańcuchów, wyginanie stalowych drągów itp.), niezawodnie ściągające tłumy widzów. Jeśli jakiś śmiałek odważył się stanąć do pojedynku (zapaśniczego lub pięściarskiego) z atletą, mógł – w razie wygranej – cieszyć się sławą pogromcy mistrza i... odpowiednią nagrodą pieniężną. Marzeniem wielu atletów były występy w sławnych, zachodnioeuropejskich cyrkach – w zamian za godziwe pieniądze. Jeśli w wyniku choroby czy kontuzji (lub po prostu ze starości), atleta zmuszony był przerwać swe występy, mógł zarabiać na życie jako trener młodych i sprawnych zawodników.

Czasem też wynajmował się jako ochroniarz (w dzisiejszym rozumieniu tego słowa), dyskretnie towarzysząc swemu chlebodawcy w różnych niebezpiecznych przedsięwzięciach.

Profesja Atlety zanika po II wojnie światowej, kiedy to organizują się profesjonalne związki sportowe. Swoistą kontynuacją tej tradycji są dzisiejsze widowiska amerykańskiego „wrestlingu”, oglądane (dzięki telewizji) przez miliony ludzi na całym świecie.

Życie atletów końca zeszłego wieku zostało bardzo dobrze pokazane w polskim filmie *Aria dla atlety*. Polecamy jego obejrzenie wszystkim zainteresowanym.

Umiejętności: chwyt, uderzenie pięścią, uniki + 2 dowolne umiejętności.

Domokrażca

W dzisiejszych czasach słowo „domokrażca” jest synonimem natrętnego sprzedawcy lub żebraka. W XIX wieku domokrażcy byli jednak po prostu niezbędni, spełnia bowiem rolę dzisiejszych punktów usługowych najprzeróżniejszego rodzaju. Pracowali przede wszystkim w miastach, chodząc od podwórka do podwórka i zachwalając swoje wyroby. Byli więc wędrowni handlarze starzyzną, zbieracze szmat, butelek i makulatury, specjaliści od ostrzenia noży i druciarze, reperujący stare naczynia.

Pojawiali się zazwyczaj wczesną wiosną i krążyli po mieście aż do



późnej jesieni, by na zimę zniknąć gdzieś niepostrzeżenie.

Osobną kategorią domokrażców byli wędrowni muzycy i akrobaci, odgrywający wybrane melodie i krótkie przedstawienia w zamian za niewielkie datki.

Starego domokrażcę czekał zazwyczaj niewesoły koniec: dożywał swych dni w przytułku dla bezdomnych lub dołączał do tłumu wegetujących żebraków.

Domokrażcami byli zazwyczaj mężczyźni, choć wśród akrobatów zdarzały się czasem kobiety (wymagana zgoda ST).

Umiejętności: *Handlarz/rzemieślnik:* targowanie się, wmawianie, nasłuchiwanie, psychologia + 2 dowolne umiejętności; *Muzyk/Akrobata:* jw. + sztuka: gra na instrumencie muzycznym (harmonia, mandolina lub harmonijka ustna), skakanie.



Guwerner

W owych czasach szkolnictwo powszechne było stosunkowo słabo rozwinięte, zapewniając nauczanie na najbardziej elementarnym poziomie. Chcąc zapewnić swoim dzieciom przyzwoite wykształcenie, należało wynająć prywatnego nauczyciela – guwenera. Jego rola polegała nie tylko na wpojeniu młodemu człowiekowi niezbędnej wiedzy, lecz także nauce zasad i manier potrzebnych w codziennym życiu towarzyskim. Najbogatsi arystokraci wynajmowali częstokroć kilku guwenerów, specjalizujących się w różnych dziedzinach wiedzy. Najczęściej nauczano języków obcych (szczególnie francuskiego), literatury, historii, tańca, gry na pianinie oraz wybranych sportów towarzyskich. Na stałego guwenera mogli sobie pozwolić tylko ludzie majątni, poważnie myślący o przyszłości swych dzieci. Guwerner mógł mieszkać w osobnym pokoju (ciesząc się raczej statusem gościa niż wynajętego pracownika) lub codziennie przychodzić na kilkugodzinne lekcje z dzieckiem. Guwenerami zostawali najczęściej ludzie niższego stanu, legitymujący się dyplomem wyższej uczelni (wymagane były odpowiednie referencje), podupadli arystokraci, nieudani lub początkujący artyści itp.

Profesja ta dostępna jest zarówno dla mężczyzn, jak i dla kobiet.

Umiejętności: dwa języki obce, sztuka: gra na pianinie, perswazja, korzystanie z bibliotek, historia + 1 dowolna umiejętność.

Krytyk teatralny

W latach dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia nie istniało radio ani telewizja, zaś kino stawiało pierwsze, nieporadne jeszcze kroki. Ich rolę spełniały częściowo widowiska teatralne, organizowane w wielu różnych formach. Dużą popularnością cieszyły się filharmonia i opera. Obok klasycznych spektakli



teatralnych oglądano także przedstawienia operetkowe i baletowe oraz pokazy teatrzyków ogródkowych. Swoją publiczność miały również literackie kabarety, stawiające na nieco bardziej wymagającego odbiorcę. Gawiedź z kolei chętnie oglądała przedstawienia cyrkowe i walki zapasników, które w owym czasie miały wielkie powodzenie. Najpopularniejsi aktorzy teatralni i gwiazdy opery cieszyły się ogromną popularnością, przywodzącą na myśl dzisiejsze uwielbienie tłumów okazywane artystom rocka.

Orientację w całym tym scenicznym gąszczu ułatwiał krytyk teatralny, specjalizujący się w oglądaniu

i recenzowaniu poszczególnych spektakli. Profesja ta wymagała dużej wiedzy i praktyki. Jeśli jednak krytyk zdobył odpowiednią renomę, jego opinia (zazwyczaj publikowana w prasie) mogła zniszczyć cały spektakl – lub zapewnić mu tłumy publiczności. Każdy liczący się tygodnik współpracował z krytykiem teatralnym (im poważniejszym, tym lepiej), licząc na recenzje z aktualnych premier. Krytyką teatralną parali się zazwyczaj pisarze, artyści lub dziennikarze, traktujący teatr jako styl i sposób życia. Emerytowani krytycy cieszyli się w towarzystwie niekwestionowanym szacunkiem, będąc niewyczerpaną skarbnicą opowieści, żartów i anegdot na tematy teatralne.

Krytykami teatralnymi bywali zazwyczaj mężczyźni, ale (po zezwoleniu Strażnika Tajemnic) w profesję tę może się wcielić również kobieta.

Umiejętności: konwersacja towarzyska, wiarygodność, korzystanie z bibliotek, sztuka: teatr, język obcy + 1 dowolna umiejętność.

Lokaj, pokojówka

W dzisiejszych czasach nawet bogaci ludzie niezbyt często korzystają z usług stałych służących. Jednak na przełomie wieków był to bardzo powszechny zwyczaj wśród



arystokracji i bogatego mieszczaństwa, utrzymujący się jeszcze po drugiej wojnie światowej. Lokaj (kobiety były zazwyczaj obsługiwane przez pokojówki) stał najwyżej w całej hierarchii służby, będąc osobistym pomocnikiem i „podręcznym” swego chlebobawcy. Często również był zwierzchnikiem pozostałych służących – zależnie od swej zamożności arystokrata zatrudniał od kilku do kilkudziesięciu osób (zazwyczaj była to kucharka, ogrodnik i stangret/szofer). Do jego obowiązków należało anonsowanie i wprowadzanie gości, podawanie przygotowanych przez kucharkę posiłków, asystowanie panu w trakcie ubierania się oraz wypełnianie jego drobnych poleceń. W zamian mógł oczekiwać dachu nad głową (mieszkał w osobnym pokoju lub pomieszczeniach dla służby), utrzymania i pensji. Dobry lokaj służył rodzinie przez kilkadziesiąt lat, pozostając wiernym i oddanym przyjacielem pana domu, utrzymywanym na starość i szczerze opłakiwanym po śmierci.

Sadystyczną pasją wielu znudzonych mieszczyk było odpowiednie „tresowanie” pokojówek. Czasem owe prześladowania kończyły się zabójstwami, popełnianymi przez dżęczące dziewczęta na swych chlebobawczyniach.

Profesja ta dostępna jest zarówno dla mężczyzn (lokaj), jak i dla kobiet (pokojówka).

Umiejętności: wiarygodność, nasłuchiwanie, ukrycie czegoś, język obcy (francuski lub angielski), spozstrzegawczość + 2 inne umiejętności.

Maszynista parowozu

Aż do II wojny światowej podstawowym środkiem komunikacji kolejowej były pociągi. Stanowisko maszynisty parowozu było obiektem marzeń wielu młodych ludzi. W owych czasach kolejarz cieszył się wśród zwykłych obywateli ogromnym szacunkiem, dziś rzadko już spotykanym. Załoga parowozu



składała się zwykle z dwóch osób – maszynisty (kierującego parowozem) i pomocnika-palacza (dbającego o stałą temperaturę kotła). Często był to zawód rodzinny, przekazywany z ojca na syna. Emerytowany kolejarz mógł być spokojny o swój byt: spokojną starość zapewniała mu solidna emerytura i wiele zagwarantowanych udogodnień (np. bezpłatne lub ulgowe leczenie).

Maszynistą parowozu może być wyłącznie mężczyzna.

Umiejętności: obsługa ciężkiego sprzętu (parowozu), mechanika, spozstrzegawczość, uderzenie pięścią + 2 dowolne umiejętności.

Pilot sterowca/samolotu

Koniec XIX stulecia był okresem gwałtownego rozwoju techniki, nowych wynalazków i zadziwiających konstrukcji. Wtedy to zbudowano m.in. pierwsze samochody i pojazdy latające (balony na gorące powietrze istniały już w XVIII wieku). Były to sterowce – balony rozpięte na sztywnym szkieletcie, napędzane silnikami, od nazwiska konstruktora (Ferdinand von Zeppelin) nazywane zeppelinami (czytaj: cepelinami). Skonstruowano je w roku 1900, a masową produkcję rozpoczęto od

1906 roku. Składały się zazwyczaj z zamkniętej, bogato oszklonej gondoli dla kilkunastu pasażerów i kilku członków załogi (piloci, mechanicy, obsługa pasażerów). Były wykorzystywane na ograniczoną skalę w komunikacji pasażerskiej i w wyprawach odkrywczych (słynne loty w głąb Afryki i Arktyki). Ich kariera zakończyła się w trakcie pierwszej wojny światowej – duże, powolne sterowce były wymarzonym łupem dla pierwszych bojowych samolotów. Do zakończenia ich kariery przyczynił się również wodór, którym napełniano komory zeppelinów (można oczywiście wykorzystać niepalny hel, lecz byłoby to niezwykle kosztowne). Ten łatwo palny gaz był „winowajcą” wielu spektakularnych katastrof – jedną z największych była tragedia *Hindenburga*. W tym czasie pojawił się też niezwykle groźny konkurent sterow-



ców, który szybko udowodnił swą przewagę – samolot.

Pilot sterowca musi być niewątpliwie osobą odważną – każdy lot wiąże się z ryzykiem wybuchu wodoru i pożaru całego sterowca. Zazwyczaj jest związany z kręgami wojskowymi – nie jest tajemnicą, że wykorzystaniem sterowców interesowali się

również wojskowi. Po zakończeniu kariery powraca do swych zwykłych zajęć, traktując podniebne loty jako barwny, ekscytujący, ale już zamknięty rozdział życia. Wielu zapaleńców, którzy na trwałe zarazili się bakcylem latania, przesiadało się jednak na powstałe właśnie nowe, cudowne maszyny – aeroplany.

Kiedy tylko pierwsze samoloty zaczęły niezdarnie odrywać się od ziemi (pionierski lot samolotu braci Wright odbył się w 1903 roku), natychmiast znalazło się wielu zapaleńców gotowych spróbować nowego szaleństwa. Część ludzi traktowała ich jak nieszkodliwych wariatów, ale dla większości byli nieomal półbogami, przemierzającymi śladami Ikara podniebne szlaki. W owych pionierskich czasach nie było jeszcze ścisłego podziału na pilotów i obsługę naziemną. Niejednokrotnie lotnik musiał być także mechanikiem, znającym swą maszynę na wylot i umiejącym samodzielnie przygotować ją do lotu. Masowe upowszechnienie lotnictwa (i wykształcenie szerokich kadr pilotów) dokonało się dopiero w trakcie pierwszej wojny światowej, kiedy dostrzeżono możliwość militarnego wykorzystania samolotu.

Emerytowany pilot zazwyczaj nie podejmuje już samodzielnych lotów, lecz udziela się jako instruktor i wykładowca, szkolący młode kadry lotników.

Pilotem sterowca/samolotu może być tylko mężczyzna.

Umiejętności: pilotowanie sterowca lub samolotu, obsługa ciężkiego sprzętu (sterowiec lub samolot), mechanika, nawigacja, spozstrzegawczość +1 dowolna umiejętność.

Wodzirej/lew salonowy

Jednym z ważnych elementów życia towarzyskiego końca XIX wieku były różnego rodzaju bale i rauty. Organizowano ich całe mnóstwo, zarówno w domach

prywatnych, jak i instytucjach publicznych. Istniała swoista hierarchia tych imprez – każda dama z towarzystwa wiedziała gdzie i u kogo nie wolno, można lub trzeba „bywać”. Najwspanialsze bale wspomniano i komentowano przez wiele sezonów – te najbardziej prestiżowe odbywały się w Wiedniu, lecz w zasadzie miała na nie wstęp tylko arystokratyczna śmietanka Europy. Imprezy te pełniły nie tylko funkcje rozrywkowe. To właśnie na balach wprowadzano młodych ludzi w „to-



warzystwo“, upatrywano kandydatów na małżonków itp.

Ważną rolę na każdym balu pełnił wodzirej. Jego zadaniem było zachęcanie ludzi do zabawy, inicjowanie nowych tańców i dbanie o utrzymanie odpowiedniego nastroju całej imprezy. Czasem rolę wodzireja pełniła specjalnie wynajęta w tym celu osoba, lecz na bardziej uroczystych balach arystokracji obecność płatnego wodzireja mogła być pożyteczna za afront i obrazę dla gości. Tam jego rolę pełnił lew salonowy – ulubieniec balowiczów i najlepszy tancerz. Był on zazwyczaj duszą towarzystwa, a jego obecność gwarantowała powodzenie najbardziej nawet nudnej imprezy. Lew salonowy

był zazwyczaj bożyszczem pań, bez skrupułów korzystającym z ich łask. Uprzejmość, nienaganne maniery i wysoka pozycja towarzyska (osoba bez wyrobionej pozycji towarzyskiej zazwyczaj po prostu nie istniała dla swego środowiska – traktowano ją jak trędowatego lub osobę niższego stanu, co i tak na jedno wychodzi) zyskiwały mu wiele życzliwych osób. Miewał on jednak także wrogów, zazdroszczących mu sławy i powodzenia u kobiet. Pod wszystkimi innymi względami lew salonowy może być traktowany jako „bogacz“ (patrz opis profesji w podręczniku podstawowym).

Były wodzirej mógł pracować jako instruktor tańca (zważywszy na ich popularność było to całkiem dochodowe zajęcie) lub konferansjer w jednym z licznych kabaretów lub ogródków teatralnych.

Wodzirejem może być tylko mężczyzna. W roli lwa salonowego może wystąpić także kobieta, jednakże naraża ją to na poważny skandal i złamanie kariery towarzyskiej.

Umiejętności: język obcy, sztuka: taniec, wiarygodność, wmawianie, konwersacja towarzyska (nowa umiejętność) +1 dowolna umiejętność.

Nowa umiejętność

Konwersacja towarzyska (25%): Umiejętność poprowadzenia kulturalnej rozmowy zgodnie z wszelkimi zasadami towarzyskimi, znajomość ogólnych zasad kulturalnego zachowania się. Udany test umiejętności pozwala na wycofanie się „z twarzą“ z niezręcznej sytuacji, stworzenie pozytywnego wrażenia na osobach o wyższej pozycji społecznej, a także na wyciągnięcie ważnych lub interesujących informacji z pozornie banalnej konwersacji (decyzja Strażnika Tajemnic). Nieudany test umiejętności może oznaczać gafę towarzyską, obrazę rozmówcy lub nawet zupełną kompromitację bohatera.

Rafał Nowocień

Tajemnicze przekazy i zakazane księgi

Ilustracje: Hubert Czajkowski

Daemonis Libra

Ta księga została napisana w pierwszej połowie XIV wieku przez Tobiasza z Moguncji, szalonego skrybę i bakalarza, skazanego na śmierć za brutalną napaść na miejscego biskupa.

Kopie tej książki kilkakrotnie palono na stosie wraz z innymi przeklętymi dziełami. Mimo że *Daemonis Libra* należała do ksiąg zakazanych, zawsze znalazło się kilku

chętnych czytelników, pragnących zgłębić zawartą w niej wiedzę. Szczególnie często służyła alchemikom i wróżbiom. Niektórzy twierdzą, że księga ta posiada potężną moc, lecz jednocześnie nieubłagane sprowadza na swego właściciela srogię nieszczęścia, a w końcu śmierć. Jest dziełem przeklętym, równocześnie pożądanym i nienawidzonym. Obecnie znajduje się w rękach jednego z anonimowych kolekcjonerów amerykańskich. Po całej serii rodzinnych nieszczęść, człowiek ten postanowił jednak wystawić *Daemonis Libra* na licytację, pozbywając się kłopotu (dom aukcyjny Sotheby's, cena wywoławcza 45 000 USD).

W książce znajdują się imiona większości znanych „demonów” (tzn. Ras Wyższych i ich sług) oraz kilka czarów, przede wszystkim typu „Przywołanie/Spętanie” (do wyboru Strażnika Tajemnic). Strażnik może założyć, że istnieje szansa (np. 20%), iż każdorazowe użycie tej księgi w konsekwencji obróci się przeciwko Badaczowi.

Daemonis Libra jest napisana w języku łacińskim. Jest to duży, ręcznie pisany manuskrypt, oprawny w grubą, czarną skórę. Na okładce wytłoczone są symbole okultystyczne, widać liczne ślady spalenizny i uszkodzeń mechanicznych.

Utrata Punktów Poczytalności: 1k6/2k6; Premia do Mitów Cthulhu: +15%; wskaźnik czarów: x3.

Instrukcja 0016

Instrukcja 0016 to zbiór komend i instrukcji do urządzenia szyfrującego Enigma, używanego przez hitlerowców w czasie drugiej wojny światowej. *Instrukcja 0016* opracowana została przez porucznika Hindengera, osobę znaną w środowisku niemieckich okultystów. Pytania, zaszyfrowane przy użyciu tej metody, po ponownym odkodowaniu zawierają odpowiedzi, pochodzące – jak twierdzi Hindenger –



„z tamtego świata”. Eksperymenty z udziałem bezstronnych świadków potwierdziły faktyczne istnienie owych niezwykłych odpowiedzi, lecz co do ich pochodzenia panują diametralnie różne opinie. Jedni uważają je za oszustwo i nie-smaczny żart Hindengera, inni – za wynik błędów w działaniu maszyny, zaś najmniej liczni – za namacalny dowód istnienia innych istot inteligentnych w jakimś nieodległym „świecie równoległym”.

Cała sprawa pozostawała w ścisłej tajemnicy – wyżsi przełożeni z pewnością nie byliby zachwyceni, gdyby wydało się, do czego niektórzy oficerowie wykorzystują cenną Enigmę. Hindenger – wynalazca całej metody – w miarę postępu swych eksperymentów cierpiał na szybko narastające zmęczenie psychiczne, a w końcu zaburzenia osobowości. Któregoś deszczowej nocy 1940 roku zniknął niespodziewanie wraz ze wszystkimi swymi notatkami i jedynym egzemplarzem *Instrukcji 0016*. Cała sprawa szybko poszła w zapomnienie i dziś w najbardziej nawet szczegółowych opracowaniach o Enigmie nie znajdzie się ani słowa o Hindengerze.

W połowie lat dziewięćdziesiątych do informatyka ze znanej firmy zajmującej się tworzeniem oprogramowania zgłosił się pewien elegancki dżentelmen, przedstawiając mu kuszącą propozycję. W zamian za duże pieniądze młody człowiek zgodził się stworzyć program obsługujący szyfrowanie i dekodowanie poleceń zgodnie ze standardami Enigmy według szczegółowych, pisemnych wskazówek dostarczonych przez zleceniodawcę. Niezwykle było to, że program miał zostać stworzony tylko w jednym egzemplarzu, bez jakichkolwiek kopii archiwalnych.

W tydzień po wykonaniu zlecenia w eleganckim mieszkaniu na przedmieściach Londynu znaleziono ciało młodego programisty, pokryte masą pełzającego robactwa. Śledztwo zostało umorzone z powodu braku jakichkolwiek poszlak i dowodów przestępstwa. W ostatecznym protokole pominięto zeznania jednego z ekspertów, który twierdził, że owady znalezione na ciele programisty zniknęły z powierzchni Ziemi dobrych pięć milionów lat temu.

Instrukcja 0016 jest użyteczna dla Strażnika Tajemnic, prowadzącego przygody w latach 90. naszego stulecia. Może być dostępna w formie programu komputerowego, jednak jej zdobycie jest raczej trudne (teoretycznie istnieje tylko jedna kopia). W *Instrukcji* może znajdować się kilka czarów, lepiej jednak wykorzystać ją jako sposób porozumiewania się z innymi rasami inteligentnymi. *Instrukcja 0016* wykorzystana wraz z czarami typu



„Nawiązanie kontaktu” może np. zmniejszyć liczbę Punktów Mocy koniecznych do rzucenia zaklęcia lub ułatwić ich wykorzystanie w sposób, jaki Stażnik Tajemnic uzna za właściwy w konkretnej sytuacji (np. jeśli będzie rzucany czar „Nawiązanie kontaktu z Istotą Z Głębiny”, to wystarczy być tylko na powierzchni morza, niekoniecznie w pobliżu któregoś z zatopionych miast – patrz opis czaru w podręczniku podstawowym).

Utrata Punktów Poczytalności: 1k3/1k8; Premia do Mitów Cthulhu: +7%; wskaźnik czarów: x2.

Stakhoion

Pierwsze informacje na temat tego przekłętego dzieła pochodzą z VIII wieku. Jego autorem jest najprawdopodobniej Beodonis z Konstantynopola, bizantyjski mag i okultysta. Pewne wzmianki w tekście pozwalają przypuszczać, że korzystał on z dziś już zaginionych dzieł starożytnych autorów. Beodonis spisał swój traktat po grecku, w tym też języku stworzono późniejsze kopie. Początkowo *Stakhoion* przechowywano w jednym z klasztorów cypryjskich, później trafił do Neapolu, gdzie



znajdował się aż do początków XVIII wieku, pokrywając się kurzem w miejscowej bibliotece zakonu dominikanów. Wtedy też stworzono najbardziej znaną kopię. Oryginał został prawdopodobnie zniszczony w trakcie pożaru, zaś kopię nabył pan de Luisnac (cierpiący na kłopoty finansowe mnisi pozbywali się mniej cennych dzieł i manuskryptów). Wiosną 1608 w niewyjaśnionych okolicznościach de Luisnac popełnił samobójstwo. Po podziale majątku bibliotekę otrzymał młody krewniak zmarłego, Robert Touville. W kilka tygodni później młodzieniec zniknął nagle ze swojej posiadłości, nie pozostawiając po sobie najmniejszego śladu. Rodzina podejrzewała porwanie w celu wymuszenia okupu, lecz drobiazgowe śledztwo nie przyniosło żadnych efektów. Książki, pochodzące z biblioteki de Luisnaca, zostały sprzedane przypadkowym nabywcom. Nikt nie wie co przez następne lata działo się ze *Stakhoionem*. Uwagę zwracają jednak ówczesne doniesienia na temat opuszczonej wioski La Valencia w północnej Hiszpanii. Naoczny świadek, mnich z Toledo, nie natrafił tam na ani jedną osobę, lecz

miejsce wyglądało na opuszczone do słownie chwilę wcześniej: pomiędzy domami wałęsały się zwierzęta, na piecach stały garnki z wrzącą wodą, na stołach miski z nie dokończoną, ciepłą jeszcze zupą... W jednym z domów wszystkie ściany pokryte były greckimi napisami, wśród których powtarzało się słowo *Stakhoion*. Przybyłe na miejsce władze nie zdołały niczego wyjaśnić. W 1898 roku nowojorski antykwariusz, George Hergey, nabył kopię *Stakhoionu* od anonimowego osobnika. W 1923 roku jego wspólnik, Janus Notogos, sprzedał manuskrypt (za 500 USD) pani Annie P. J. Daniels – bogatej ekscentryczce interesującej się okultyzmem i zjawiskami paranormalnymi. Pani Daniels zorganizowała na pokładzie swego jachtu seans spirytystyczny z udziałem najbliższych przyjaciół. W tydzień później dryfująca *Celestial Star* została zatrzymana przez okręt Straży Przybrzeżnej. Na jachcie nie było nikogo. Wszystkie kamizelki ratunkowe i środki alarmowe były nie naruszone. Jedynym odstępstwem od normy (oczywiście poza brakiem pasażerów) były greckie słowa, nabazgrane pośpiesznie szminką na ścianach mesy. Jacht został oddany rodzinie pani Daniels, która sprzedała go wraz ze wszystkimi, co znajdowało się na pokładzie. Tymczasem manuskrypt trafił do jednego z muzeów w Waszyngtonie, gdzie znajdował się aż do 1978 roku, kiedy to – wraz z kilkunastoma innymi dziełami – padł łupem zuchwałej kradzieży. Od

tego czasu los książki pozostaje nieznany.

Kopia *Stakhoionu* to kilkadziesiąt zapisanych greką luźnych stronic, spiętych skórzaną okładką z tytułem wytłoczonym na grzbiecie. Oprócz zaklęcia „Otwarcie bramy do Limbo” (inne czary może wybrać Strażnik Tajemnic) znajduje się w niej opis jakiejś mrocznej, przerażającej krainy i kilku nie nazwanych potworów. Z treści można się domyślać, że narrator był równocześnie bezpośrednim bohaterem opisywanych wydarzeń.

Utrata Punktów Poczytalności: 1k3/1k6; Premia do Mitów Cthulhu: +6%; wskaźnik czarów: x2.

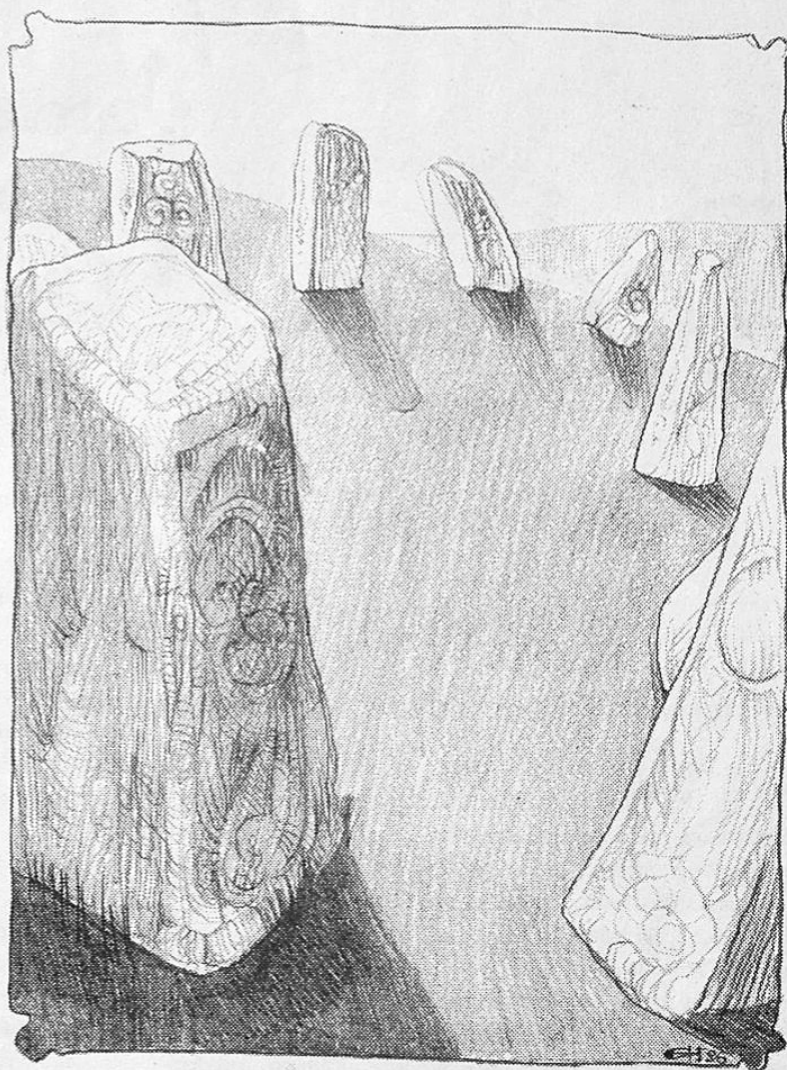
Tain Bo Cualgne

Tain Bo Cualgne nie przypomina zwykłej książki czy rękopisu. Jest to zbiór znaków i ideogramów, wrytych na ustawionych w kręgu kamieniach kultowych. Krąg stoi w Irlandii Północnej, wśród odludnych wrzosowisk. Poszczególne ideogramy (jest ich 9, ich sens można zrozumieć po wykonaniu udanego testu INT x2) przedstawiają zwycięskie walki Cutchulaina (jeden z najsłynniej-

szych herosów celtyckich). Przedostatni ideogram jest wyzwaniem dla obserwatora – wyzwaniem do walki z wrogiem, któremu uległ nawet sam Cutchulain. Natomiast ostatni ideogram to „Znak Strasznych Bogów”, niezbędny do rzucenia czaru „Przywołanie/Spętanie Skrzydlatego Dziecka Nocy” (należy oczywiście znać to zaklęcie – patrz podręcznik podstawowy).

Tain Bo Cualgne jest od dawna opuszczone, a miejscowa ludność uważa je za przeklęte. Legendy mówią, że w starożytnych czasach odbywały się tu jakieś tajemnicze obrzędy, lecz o ich przebiegu i charakterze dziś niczego już nie wiadomo. W wielu tekstach traktujących o starożytnych dziejach Irlandii lub Celtach wspomina się miejsca podobne do *Tain Bo Cualgne*, jednak większość tego rodzaju prac nie przetrwała do naszych czasów.

Strażnik Tajemnic może zdecydować, że niektóre z ideogramów to formuły czarów (do ich zrozumienia konieczny jest test INT x1) zapisane przez celtyckich twórców *Tain Bo Cualgne* w innej niż zwyczaj formie. W takim wypadku wszystkie niezbędne współczynniki (Utrata PP, Premia do Mitów Cthulhu, wskaźnik czarów) Strażnik Tajemnic powinien ustalić we własnym zakresie, w zależności od liczby i mocy czarów.



ul. Celna 10
43-300 Bielsko-Biała

Centrum Gier BARD

tel. (033) 122399 do godziny 10⁰⁰ rano

Systemy bitewne: Warzone, Man O' War,
Necromunda, Warhammer Battle.

Gry karciane: Doomtroper i inne.

Gry fabularne: MERP, Zew Cthulhu, Cyberpunk,
Warhammer, AD&D oraz dodatki
i inne systemy.

Figurki i akcesoria do gier: farby, kostki, markery itp.

**Prowadzimy również sprzedaż
wysyłkową!**

**Zadzwoń lub napisz – katalog
otrzymasz gratis.**

James A. Moore

Trylogia Malafaxusa

Przygoda pochodzi z magazynu White Wolf, numery 42-44.

Przekład: Tomek Kreczmar

CZĘŚĆ PIERWSZA

Zapomniane nauki

Historia do dnia dzisiejszego

Zapomniane nauki sięgają w daleką przeszłość, do czasów przed przybyciem Europejczyków do Ameryki. Wiele wieków temu Gaja przekazała ten kontynent pod opiekę najmniej splugawionym przez Żmija dzieciom. Za jej namową Uktena, Wendigo i Croatan przeprawiły się przez zamrażającą Cieśninę Beringa i Ameryka stała się ich domem.

W czasie epoki lodowcowej Gaja oczyściła dziewiczy kontynent ze sług Żmija. Mimo to wiele plugawych stworów przetrwało. Były jednak zbyt słabe, aby oprzeć się potęgze Garou. Wiele bestii padło pod ciosami ich potężnych pazurów. Część została uwięziona i zakopana głęboko w ziemi, by już nigdy więcej nikogo nie skrzywdzić. Każdego roku odprawiano potężne rytuały, dzięki którym stwory Żmija pozostawały uszione i nie zagrażały ani Garou, ani Krewnikom.

Mijały lata. Do Ameryki przybyli Europejczycy, niosąc ze sobą zło Żmija. Po setkach bitew Nieskałani zostali wyparci ze swych ziem i zepchnięci na zachód. Podczas walk zginęło wielu Garou, z powierzchni ziemi starto całe plemię Croatan. Zapomniano również o rytuałach, które utrzymywały we śnie plugawe stwory.

Przez cały ten czas Malafaxus, Naznaczony Przez Żmija, leżał w uśpieniu, głęboko pod powierzchnią ziemi. Powoli odzyskiwał siły, których został pozbawiony w chwili uwięzienia. Lecz oto zbliża się dzień jego przebudzenia.

Głęboki sen sługi Żmija został przerwany przez robotników budujących kompleks przemysłowy blisko miejsca jego spoczynku – niedaleko Uticy, na północ od Nowego Jorku. Odpowiada za to jeden z oddziałów Pentexu. Plugawa korporacja zdaje sobie sprawę z istnienia Malafaxusa, robi więc wszystko, aby obudzić potężnego, obdarzonego niesamowitymi mocami stwora.

Kompleks Przemysłowy Waltheforda zapewni wiele miejsc pracy (szczególnie mieszkańcom Uticy). Nie omieszkały o tym wspomnieć gazety. Media opowiedziały całemu stanowi o budowie i możliwościach jakie się z tym wiąże.

Chyba nikt nie uzna za zbieg okoliczności faktu, że wielu Uktena i Wendigo (obdarzonych Pamięcią przodków) miało ostatnio prorocze sny. W nocy budziły ich koszmarnie wizje wypływające z ziemi armii fomorów.

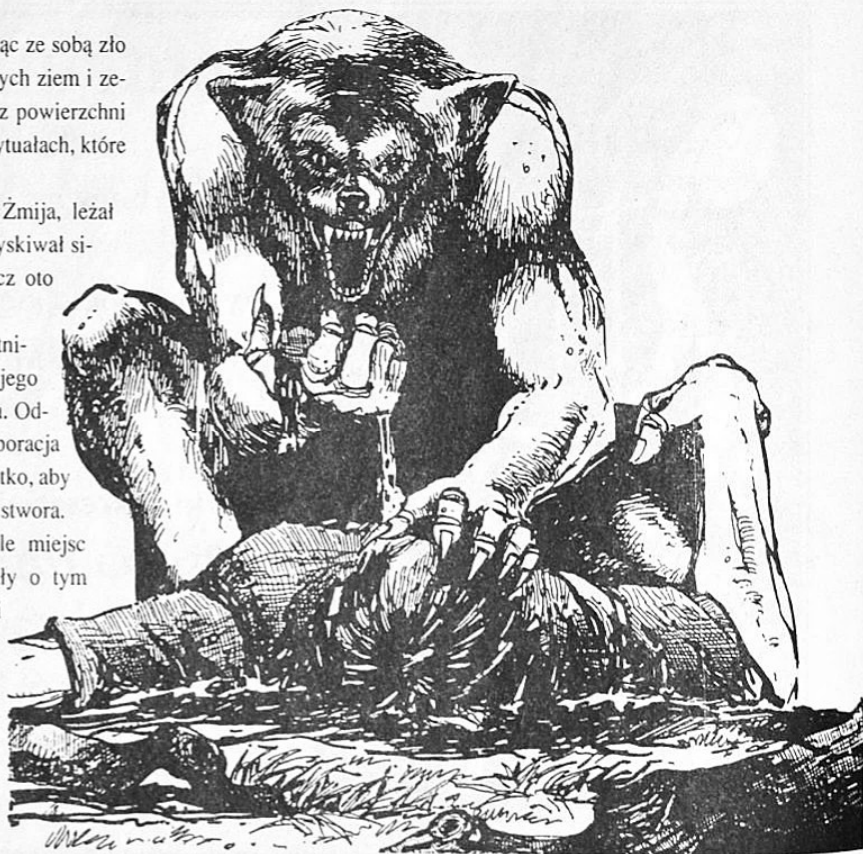
Ponadto mieszkający w okolicy przedstawiciele plemienia Czerwonych Szponów stali się bardzo niespokojni. Nawet członkowie szczepu Dzieci Gai odczuwają niepokój. Nikt nie wie, dlaczego tak się dzieje. Nietety, już niedługo wilkołaki przekonają się, co za tym wszystkim się kryje.

Temat

Zapomniane nauki mają uzmysłwić fakt, że do zrozumienia teraźniejszości i przyszłości, musimy pojąć i zacząć szanować naszą przeszłość, nasze dziedzictwo i historię.

Nastrój

Zapomniane nauki opowiadają o ciemnościach i o niezrozumiałym strachu. Coś, co pochodzi z przeszłości... coś, co dysponuje olbrzymią wiedzą i przerażającymi mocami, powróciło, żeby nawiedzić teraźniejszość. Cokolwiek to jest, pragnie zemsty.



Wprowadzenie przedstawicieli plemion w akcję

Wciągnięcie w przygodę przedstawicieli Wendigo lub Uktena jest bardzo proste. Po kanadyjskiej stronie granicy starszyzna obu plemion rozmawia o przymierzu. W Nowym Jorku liczba naznaczonych przez Żmija Garou stale rośnie – przymierze jest więc naprawdę konieczne. Na szczęście pojawił się wspólny wróg – Kompleks Przemysłowy Waltheforda – który zacieśnił więzy pomiędzy Uktena i Wendigo.

Pierwsze elementy budowy pojawiły się w północnej części terenu, na którym powstaje kompleks. Niegdyś żyli tu ponoć Irokezi i w tej właśnie ziemi, którą uznawali za świętą, chowali zmarłych na długo przed przybyciem Europejczyków – politycy zgodzili się na budowę, ponieważ presja Pentexu i Żmija była silniejsza niż naciski miłośników historii.

Wendigo i Uktena pragną odzyskać ziemię, którą uznają za swoją. Nawet Czerwone Szpony nie lubią, gdy dzieje się coś podobnego, i stają po stronie swych kuzynów. Tak więc członkowie tych plemion postarają się wstrzymać budowę kompleksu przemysłowego, powstającego niedaleko Uticy. (Oczywiście, ani Indianie, ani wilkołaki nie pamiętają, że pochowano tu sługę Żmija, a nie ich przodków).

Z kolei Tubylcy Betonu zainwestowali dużo pieniędzy w powstającą fabrykę. Nie wiedzieli, że za całą sprawą stoi Pentex. Obiecali nawet, że znajdą się tu miejsca pracy dla Krewniaków i Gnatożujów (którzy oczywiście popierają Tubylców). Tubylcy Betonu z pewnością nie będą czekać z założonymi rękoma, jeśli w ich sprawy wmisczą się indiańskie plemiona Garou.

Podczas budowy kompleksu przemysłowego Pentex korzysta z usług wielu firm. Jedną z nich jest Towarzystwo Przewozowe Larsona. Tor Larson, właściciel firmy, jest Krewniakiem i ma wielu przyjaciół pośród członków plemienia Pomiot Fenrisa. Natomiast jego syn, Kurt, należy do nowojorskiego Szczepu Wartowników. Młodzieniec znany jest ze swej porywczej natury, szczególnie w stosunku do osób, które naprzykrzają się jego ojcu. Z pewnością zemści się, jeżeli któryś z pracowników Towarzystwa Przewozowego Larsona zostanie ranny.

Władcy Cieni również przeprowadzili kilka operacji finansowych. Planowali „włączyć się” w strukturę Kompleksu Przemysłowego Waltheforda. Tak, Władcy Cieni mają plan, wielki plan.

Milczący Wędrowcy nie są w żaden sposób wmisczani w tę sprawę, ale z pewnością zechcą sprawdzić, o co tyle krzyku.

Dzieci Gai wspierają Uktena i Wendigo, ale odmówią użycia przemocy – zawsze wszak można znaleźć inną, lepszą drogę. Zrobią wszystko, aby wilkołaki zachowywały się poprawnie. Życzymy szczęścia.

Sledztwo

Bardzo możliwe, że bohaterowie postanowią dowiedzieć się, kto inwestuje w Kompleks Przemysłowy Waltheforda. Aby zebrać przydatne informacje, należy wykonać test Inteligencja + Dochodzenie, trudność 8. Trzy sukcesy pozwolą poznać nazwiska kilku największych inwestorów:

Thomas Waltheford – Legalny właściciel ziemi, na której powstaje kompleks. Ma duże udziały w korporacji Pentex (oczywiście pod przykrywką innych firm i agentów – nie wykryli tego nawet Tubylcy Betonu). Zdobył sobie znaczną reputację jako archeolog-amator. Tak naprawdę Waltheford jest Tancerzem Czarnej Spirali. Aby to odkryć, bohaterowie będą musieli się z nim spotkać – nie ma innego sposobu poznania jego prawdziwej natury.

Gerald Withersby – Dobrze sytuowany inwestor, który ma powiązania z dużą liczbą firm, między innymi z Pentexem (jego liczne inwestycje nie pozwolą zorientować się, że jest powiązany z Pentexem).

Andrew Harrison – Bogaty Władca Cieni o nie najlepszej reputacji. Mówi się, że ma powiązania z mafią.

Lila Westerly – Bogata przedstawicielka Tubylców Betonu, związana z Radą Miejską Uticy.

Fundacja Jessicy Morrow – Pani Jessica Morrow jest niewielką inwestorką, a także, z czego zdaje sobie sprawę niewiele osób, wampiryzką. Jej jedyny adres to numer skrytki pocztowej w Chicago. Bohaterowie będą mogli dowiedzieć się kim jest naprawdę od kogoś, kto dobrze zna środowisko krwiopijców w Chicago.

Międzynarodowa Sieć Restauracji O'Tolla (filia Pentexu) – Firma, która chce uzyskać wyłączne prawa do usług gastronomicznych na obszarze kompleksu. Jest jedną z dwudziestu najważniejszych filii Pentexu. Z pewnością zwróci uwagę dociekliwych Garou, które mają znajomości w wielu miejscach.

Korporacja Burpsi-Cola

Kilka pomniejszych towarzystw kredytowych

Ramses Enterprises (filia Pentexu) – Ramses to wynajęte wydawnictwo, które zajmuje się rozpowszechnianiem informacji o Pentexie. Kilka innych korporacji również korzysta z jego usług, należy więc przypuszczać, że ta firma jest w porządku (tak też jest w rzeczywistości). Niemniej, Ramses jest związane z Vesuvius Inc. – głównym wydawnictwem Pentexu.

Swoje pieniądze zainwestowało w kompleks jeszcze kilkunastu inwestorów. Są wśród nich i tacy, których można powiązać z Pentexem (choć tylko długotrwałe poszukiwania pozwolą to odkryć). Jeżeli bohaterowie będą poszukiwać tego rodzaju związków, należy zmodyfikować wykonywane przez nich testy. Tylko 10 i więcej sukcesów pozwala zdobyć jakieś konkretne informacje.

Scena pierwsza: Konflikt interesów

Koalicja Rdzennych Amerykanów Na Rzecz Ochrony Uświęconych Miejsc (Native American Coalition for the Preservation of Sacred Sites – NACPOSS) uznała, że zainteresowanie mediów nowymi miejscami pracy dla mieszkańców Uticy jest wspaniałą okazją do autoreklamy. Wykorzystując sytuację, jej członkowie zaczęli protestować przeciw budowie fabryki – być może wśród nich, poza Krewniakami i Indianami, znaleźli się bohaterowie, należący do Wendigo lub Uktena.

Niektórzy protestujący posunęli się do tego, że stanęli w samym centrum powstającej konstrukcji. Byli przygotowani na to, że zostaną aresztowani. Mieli jednak nadzieję, że w ten sposób powstrzymają destrukcję ich „świętej ziemi”.

Znacząca liczba Dzieci Gai popiera Indian, dlatego też wśród protestujących mogą znaleźć się również bohaterowie, należący do tego plemienia.

Zaplanowano tylko prostą, pokojową demonstrację, która miała doprowadzić do wstrzymania budowy. Oczywiście nie mogło zabraknąć przemowy przywódców NACPOSS. Nie należy się dziwić, że ten pomysł nie przypadł do gustu pracownikowi Pentexu, Thomasowi Walthefordowi – Tancerzowi Czarnej Spirali. Nie spodobało się to również popierającym go, nieświadomym wszystkiego Tubylcom Betonu. Nic więc dziwnego, że prasa została oplacona i nie pojawili się przedstawiciele żadnej większej organizacji.

Pentex i Tubylcy Betonu wynajęli firmę ochroniarską Paladyn, by upewnić się, że budowa będzie postępować zgodnie z planem. Kierownikiem firmy jest Andrew Harrison, Władca Cieni o podejrzanej moralności.

Nikt nie wie, z kim tak naprawdę związany jest Waltheford.

O co tak naprawdę chodzi?

Członkowie Irokeskiej Ligi Sześciu Narodów zdają sobie sprawę, że ziemia, na której powstaje kompleks, jest uświęcona i powinno się ją chronić (wierzą, że niegdyś był tu cmentarz). Boją się również, że zajęcie tego obszaru może być precedensem i doprowadzi do innych, podobnych działań.

Niestety, przedstawiciele ligi nie wiedzą, dlaczego tę ziemię uznaje się za świętą i dlaczego ma tak wielkie znaczenie. (To właśnie jest powód strachu, który towarzyszy Wendigo i Uktena). Coś spoczywa w tym miejscu... Coś, co nie powinno zostać zbudowane. Niestety, rząd (nawet ci jego członkowie, którzy nie zostali skorumpowani przez Żmija) już nie po raz pierwszy udowodnił, że nie przejmuje się uczuciami i prawami rdzennych Amerykanów.

Zaś w ziemi leży uśpiony Malafaxus. Nadchodzi czas jego przebudzenia. Jeżeli bohaterowie nie zatrzymają budowy, stwór wypełni z ziemi.

Póki co, dar Wycucie Żmija nie działa, bowiem fetysze Uktena, które więżą Malafaxusa, nie tylko pozbawiły go mocy, ale także nie pozwalają na wykrycie jego obecności.

Nadchodzące wydarzenia

W firmie Paladyn pracują dobrze opłacani fachowcy. Jest to jedna z najlepszych instytucji tego rodzaju. Ochroniarzom płaci się za to, by wykonywali swoją pracę, a ci wypełniają swe obowiązki bardzo dobrze. Wpierw grzecznie poproszą protestujących, by opuścili teren. Potem, jeżeli ci nie zareagują, wezwą policję. Zaatakują tylko wtedy, gdy zostaną sprowokowani. Będą się jednak bronić, jeśli zajdzie taka potrzeba. Zrobią wszystko, by „grzecznie usunąć nieproszonych gości z chronionego terenu”. Oczywiście spodziewają się, że może dojść do bójki.

Policja przybędzie w przeciągu dziesięciu minut od chwili wezwania. Funkcjonariusze aresztują każdego, kto nie jest zatrudniony na terenie budowy. Thomas Waltheford (przedstawiciel Pentexu, odpowiedzialny za postęp prac) wysunie oskarżenie przeciw protestującym. Aby legalnie wydostać się z więzienia w Utice, bohaterowie będą musieli zapłacić po tysiąc dolarów grzywny. Jeżeli podczas protestu dojdzie do przepychanki, kara wzrośnie nawet do dziesięciu tysięcy dolarów.

Garou nie będą mogły w żaden sposób wstrzymać budowy kompleksu – prawo nie stoi po ich stronie.

Bohaterowie, którzy wkroczyli na teren budowy lub są winni napadu, trafią do więzienia lub zostaną obłożeni grzywną.

Pogłoski o manifestacji dotrą do wielu wilkołaków, szczególnie wtedy, gdy jeden z bohaterów (pochodzący z plemienia Wendigo, Uktena lub Dzieci Gai) będzie brał w nim udział. Inne plemiona włączą się, jeżeli coś przydarzy się Krewniakom.

W pierwszej fazie przygody w sprawę będą zamieszani Wendigo i Uktena. Potem pojawiają się: Pomiot Fenrisa, Władcy Cienia, Gnatożuje i Tubylcy Betonu (patrz *Wprowadzenie przedstawicieli plemion w akcję*).

Członek firmy ochroniarskiej Paladyn

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Charyzma 2, Oddziaływanie 3, Wygląd 3, Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 2

Zdolności: Bójka 3, Broń palna 3, Cwaniactwo 2, Czujność 2, Prawo 2, Prowadzenie pojazdu 2, Śledztwo 2, Uniki 3, Walka wręcz 2, Zastraszanie 2

Cechy pozycji: Sprzymierzeńcy 5

Siła woli 7

Stan zdrowia: 0, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Ekwipunek: Magnum .357, pałka, kamizelka kuloodporna i całym fajne okulary, które tak naprawdę są fetyszem (Poziom 1, Gnoza 3). Nosząca je osoba jest odporna na działanie delirium (oczywiście na ochroniarzy, którzy stracą okulary, będzie działać).

Scena druga: Przebudzenie

Minęło kilka dni. Pomimo desperackich działań NACPOSS, budowa idzie zgodnie z planem. Piątego dnia prac na terenie powstającego kompleksu odkryto duże zawiniątko z niedźwiedziej skór, które najwyraźniej cudem przetrwało wiele lat. W tym niezwykłym pakunku znajdują się szczątki Malafaxusa.

Czy jakiś członek watahy widział to wydarzenie? Jeśli nie, będą żałować...

O co tak naprawdę chodzi?

Ochroniarze trzymają przedstawicieli NACPOSS z dala od budowy. Ostrzegają ich, że osoby napotkane na prywatnym terenie spotkają surowe kary.

Jednocześnie prasa wciąż nie reagowała na prośby NACPOSS. Media interesują się bardziej wiadomościami z innych stron.

Już niedługo Thomas Waltheford osiągnie cel, do którego dąży. Wykonał już pierwszy krok – odnalazł szczątki Malafaxusa.

Pojawienie się człowieka, do którego należy cała okolica, po raz pierwszy od chwili rozpoczęcia budowy to sygnał, że dzieje się coś dziwnego.

Wydobyte z ziemi zawiniątko trafia na tył pick-upa Waltheforda. W kilka minut później Thomas odjedzie, pilnowany przez ochroniarzy.

Jeżeli członkowie watahy obserwują okolicę, będą mieli szansę zatrzymać Waltheforda, chyba że zostaną wcześniej usunięci z terenu budowy przez ochroniarzy lub policjantów – wymyśl, co przytrafi się im przy okazji. Dalszy przebieg wypadków będzie zależał od ich operatywności, docieklowości i podejrzliwości.

Waltheford będzie uciekał zamiast walczyć, jeżeli ktoś spróbuje go zatrzymać. Rozkaże ochroniarzom, żeby zajęli się brudną robotą, a sam postara się zniknąć. Ci zrobią wszystko, by powstrzymać watahę. Jeżeli zajdzie taka potrzeba, użyją brutalnej siły, by się bronić.

Bohaterowie mogą ruszyć śladami ciężarówki, którą jechał Thomas. W takim przypadku znajdą pozostałości pick-upa, nigdzie jednak nie będzie Waltheforda. Nie natrafiają również ani na ochroniarzy, ani na stwora, którego wiózł Tancerz Czarnej Spirali.

Thomas Waltheford, „Hastoodar”

Rasa: Homid

Patronat: Filodoks

Plemię: Tancerze Czarnej Spirali

Atrybuty: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 2, Oddziaływanie 4 (3/1/1/1), Wygląd 3 (2/0/3/3), Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 2

Zdolności: Bójka 4, Broń palna 2, Czujność 3, Ekspresja 4, Empatia 2, Etykieta 3, Krycie się 3, Obrzędy 2, Okultyzm 5, Pierwotne instynkty 3, Polityka 4, Prawo 4, Prowadzenie pojazdu 2, Sztuka przetrwania 2, Śledztwo 2, Uniki 3, Walka wręcz 3, Zagadki 3, Zastraszanie 3

Cechy pozycji: Mienie 3, Pamięć przodków 5, Sprzymierzeńcy 5
Dary: (1) Odporność na ból, Perswazja, Woń człowieka; (2) Pojedynk spojrzeń, Władca zwierząt; (3) Piana wściekłości
Ranga: 3
Szał 8, Gnoza 6, Siła woli 8
Stan zdrowia: 0, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany
Rytuały: Przypisanie talizmanu, Rytuał zadośćuczynienia

Potem przyszli do niego Tancerze Czarnej Spirali. Nauczyli go swojej filozofii, on zaś przyłączył się do nich i wspomógł naturalnym zmysłem do interesów.

Waltheford nie założył jeszcze Gniazda, choć wspiera go kilku Czarnych Tancerzy, którzy opuścili Góry Adirondack (a konkretnie Gniazdo Wilgotnej Studni). Jego siedziba powstaje na Manhattanie, gdzie posiada kilka budynków, w tym wieżowiec Hartsburg (jest to kwatery główna kompanii Thomasa). Póki co, lekceważy żyjącą w Nowym Jorku watahę Skoczaków Otchłani, jednak wkrótce ma zamiar zająć się nimi.

Scena trzecia: Ramię w ramię ze Żmijem

Bohaterowie, którzy śledzili Waltheforda, z pewnością zdziwią się, widząc stojącą na poboczu, rozwaloną ciężarówkę. Jeszcze bardziej zaskakujący jest fakt, że w okolicy nie ma śladu Thomasa, jego ochrony i przedmiotu, który wiózł.

Z tyłu ciężarówki, na pace, bohaterowie znajdują strzępki niedźwiedziej skóry oraz kilka prymitywnych fetyszy, które utrzymywały Malafaxusa we śnie, nie pozwalając mu się ruszać i myśleć. Są to Kamienie Uwięzienia. Wciąż jeszcze zachowały moc, choć może ją wykorzystać tylko Uktena, znający odpowiednie rytuały.

Dalszy ciąg przygody będzie zależał od tego, czy bohaterowie wezmą skóry i fetysze – widząc wymalowane na skórkach rysunki gracze nie powinni mieć problemów ze zorientowaniem się, że są to ważne

przedmioty. Znaczenie kamieni wydaje się oczywiste.

Niedaleko ciężarówki można natrafić na trop, który wiję się pomiędzy drzewami rosnącymi obok drogi i wiedzie ku Nowemu Jorkowi. Bohaterowie mogą pójść jego śladem, korzystając z zasad opisanych w podręczniku **Wilkołak: Apokalipsa**. Podczas drogi każdy, kto został obdarzony mocą **Wyczucie Żmija**, będzie miał świadomość bliskiej obecności czegoś potężnego i plugawego – to Malafaxus.

Malafaxus, Naznaczony Przez Żmija

Malafaxus to potężny fomor, który potrafi podczas walki zadać straszliwe rany. Co więcej, jest on chodzącą bramą, przez którą do tego świata przechodzą Zmory. Naznaczony Przez Żmija przyzywa je w zasadzie bez przerwy, po czym wysyła, by opanowały ciała żyjących istot.

Przed laty był obdarzonym wielką mocą, mistycznym niedźwiedziem. Niektórzy mówią, że był magiem (Garou wierzą, że wieki temu zwierzęta były inteligentniejsze i potrafiły posługiwać się magią). Jego imię brzmiało wówczas Malafaxus. Malafaxus zawarł pakt ze Żmijem, obiecując regularne ofiary w zamian za nieśmiertelność i wolną wolę. Przez kilka wieków obaj dotrzymywali słowa. Malafaxus nie był nieśmiertelny w pełnym tego słowa znaczeniu. Posiadał jedynie moc zmieniania ciała, które zestarzało się, na inne, młodsze. Jego ostatnią postacią był Krewniak Nieskalanych.

Z biegiem czasu Malafaxus zaprzestał składania ofiar, stał się zbyt pewny swej mocy i zapomniał o pakcie. Żmij zajął się więc nim osobiście – zniszczył jego duszę, zastępując ją bramą do



Fetysze: Kiel; Odkrywca Siedzib (Poziom 5, Gnoza 5. Tancerze Czarnej Spirali stworzyli specjalny fetysz – Odkrywce Siedzib – pozwalający zlokalizować miejsca, w których Garou pochowały stwory Żmija. Używając go osoba musi spędzić turę uaktywniając przedmiot. Następnie należy wykonać test Percepcja + Zagadki, trudność 8. Jeżeli będzie on udany, pochowany i chroniony przed wykryciem stwór zostanie odnaleziony).

Wygląd: Thomas Waltheford ma prawie czterdzieści lat, bladą skórę, ciemno-szare włosy i zielone oczy. W postaci człowieka jest naprawdę wielkim mężczyzną – ma prawie dwa metry wzrostu. Nosi złote okulary i czarno-szare garnitury. Kiedy jest w postaci wilka, jego sierść przybiera ciemno-szary odcień i pokrywa się jasnozielonymi plamami. Ma wtedy 120 centymetrów w kłębie.

Uwagi dla Narratora: Brzydzisz się wszystkim, co zostało poświęcone przez Gaję. Twoi specjaliści wznoszą nikomu niepotrzebne budowle i przekształcają je w Skazy – miejsca splugawione przez zło Żmija. Prawie wszystko, co powstało z twojej inicjatywy, przyniosło wielkie korzyści i stało się wysypiskiem śmieci pełnym toksycznych odpadów.

Nade wszystko lubisz szkodzić Garou. Większość miejsc, które wybierasz na budowy, to nie tknięte ludzką ręką, piękne i nie zniszczone tereny. Zanim jednak rozpoczniesz jakiegokolwiek prace, upewniasz się, że ziemia należy do ciebie. Ponadto, aby zamydląć wszystkim oczy, często przekazujesz duże sumy na ochronę przyrody. Dzięki temu prasa uznaje cię za świętego.

Historia: Waltheford przeżył pierwszą przemianę później niż większość Garou. Miał wtedy 25 lat i już ustaloną pozycję w świecie biznesu.

Malfeas – Kryjówki Żmija w Umbrze. Malafaxus stał się w ten sposób tunelem, łączącym Malfeas ze światem materialnym, przez który przechodzą Zmory.

Pokonując Naznaczonego Przez Żmija, Garou zamknęli wrota. Te jednak zaczynają się powoli otwierać.

Malafaxus przez stulecia nie mógł korzystać ze swych mocy. Na razie jest zdolny jedynie ranić tak jak przed wiekami. Na szczęście nie jest jeszcze na tyle silny, żeby otworzyć wrota do najbardziej splugawionej części Umbrzy.

Naznaczony Przez Żmija kieruje się w stronę Nowego Jorku, przyciągany przez żyjącą tam masę ludzi i starych wrogów. Stwór planuje tuż po przybyciu do miasta otworzyć wrota i wypuścić Zmory na mieszkańców. Póki co, stara się uciec przed wrogami, ale Garou zapewne i tak go dostaną.

Bohaterowie staną przed wielkim problemem – nie wiedzą ani kim jest Naznaczony Przez Żmija, ani jakimi mocami włada. Malafaxus to prawdziwe wyzwanie, choć można go powstrzymać dzięki współpracy (przynajmniej na razie).

Jak już wspomnieliśmy, Naznaczony Przez Żmija pragnie zemsty. Gdzieś w Nowym Jorku żyje potomek Garou, który wieki temu doprowadził do schwytania Malafaxusa – Ścigająca Cienie. Sługa Żmija nie spocznie, póki jej nie zabije.

Wataha musi cofnąć się do przeszłości, aby uratować teraźniejszość. Istnieją bowiem nauki naszych przodków, o których zapominamy, a które mogą uratować naszą przyszłość.

Uwagi dla Narratora: Malafaxus wciąż jest bardzo słaby – cechy w nawiasach odpowiadają jego stanowi. Jeśli uda mu się uciec bohaterom, odzyska siły w przeciągu kilku dni.

Atrybuty: Siła 8, Zręczność 4, Wytrzymałość 7, Charyzma 2, Oddziaływanie 3, Wygląd 2 (0), Percepcja 5, Inteligencja 4, Spryt 5

Zdolności: Bójka 5, Czujność 4, Ekspresja 1, Empatia 5, Krycie się 4, Medycyna 3, Okultyzm 5, Poskramianie zwierząt 1, Sztuka przetrwania 5, Unikanie 5, Walka wręcz 3, Wysportowanie 4, Zagadki 3, Zastraszanie 4

Cechy pozycji: brak

Szał 10 (5), Gnoza 10 (2), Siła woli 10 (5)

Stan zdrowia: 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, -5, Zmasakrowany

Moc: Dodatkowe kończyny, Kły i pazury, Niewrażliwość na Delirium, Wywołanie furii, Zażalenie dotykem, Portal (patrz dalej), Przejście do Umbrzy (skok w bok)

Portal: Wydając dwa punkty Gnozy na scenę, Malafaxus może otworzyć wrota wewnątrz siebie, łącząc one materialny świat z Malfeas. Portal jest jednokierunkowy. Pozwala Zmorom, obdarzonym zaklęciem *Zawładnięcie*, przedostać się do materialnego świata bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Muszą one jednak w przeciągu trzech tur opanować ofiarę lub powrócić do Umbrzy. Malafaxus nie kontroluje Zmór. Wie jednak, że Żmij życzy sobie, by sprowadzał je do materialnego świata. Przez wrota może się przedostać tylko jedna Zmora na turę.

Wygląd: Naznaczony Przez Żmija to niski, krępy mężczyzna o długich, czarnych włosach. Przypomina jednego z ochro-

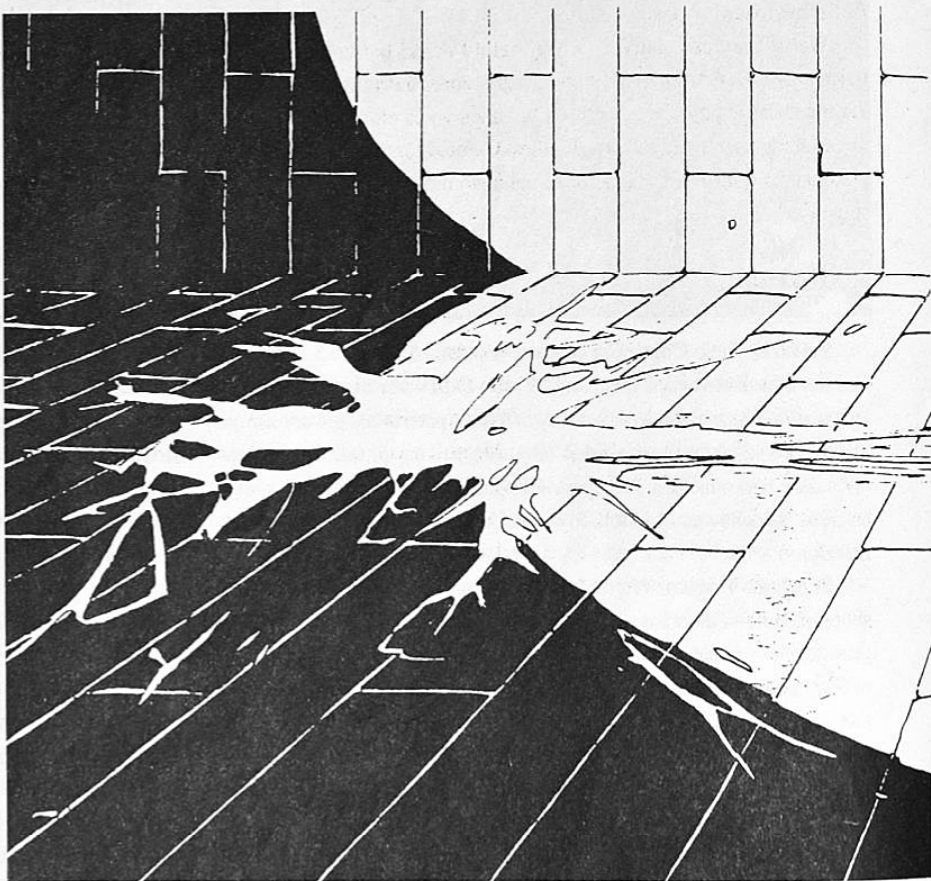
niarzy z firmy Paladyn, którzy towarzyszyli Walthefordowi. Niestety, mężczyzna nie wygląda teraz najlepiej. Z każdym uderzeniem serca byłego ochroniarza pulsuje długa blizna, przecinająca klatkę piersiową. Potężne fetysze, które przez wiele lat więziły Malafaxusa, poparzyły jego ciało. Ponadto, pod skórą Naznaczonego Przez Żmija *Coś* się porusza, wijąc się i jęcząc przy każdym ruchu.

Scena czwarta:

Ucieczka do Nowego Jorku

Bohaterowie nie będą potrafili odnaleźć Waltheforda, ten bowiem uciekł do Umbrzy, przerażony przez potwora, którego przebudził. Thomas był pierwszym celem Malafaxusa – Naznaczony Przez Żmija chciał opanować jego ciało. Tancerz Czarnej Spirali może mówić o szczęściu, że udało mu się uciec. Stwór opanował więc ciało jednego z ochroniarzy.

Na swoje nieszczęście, Waltheford nie wie, że został naznaczony przez Malafaxusa. Sługa Żmija pozostawił w ciele Tancerza Czarnej Spirali ziarno mocy, które powoli zacznie rodzić plony. Nawet jeśli Garou pokonają „pierwszego” Naznaczonego, pojawi się drugi (patrz część druga i trzecia).



Nadnaturalne sposoby śledzenia Waltheforda nie ułatwią zadania. Bohaterowie mogą wykorzystać rytuał *wahadetka*, ale ten zawiedzie, bowiem nie znają prawdziwego imienia poszukiwanej osoby – w tym przypadku wilkołaczego imienia Thomasa. Dar Ragabasha – *trop zwierzyny* – również nie pozwoli odnaleźć Tancerza Czarnej Spirali. Tym razem przeszkodą jest ziarno mocy Malafaxusa, które rozwija się w Walthefordzie.

Wataha może poszukiwać Thomasa w Umbrze (zastosuj zasady opisane w podręczniku *Wilkołak: Apokalipsa*). Bez względu na ich działania, trop Waltheforda zniknie.

Tancerz Czarnej Spirali planuje powrócić do Nowego Jorku, spotkać się ze swoimi sprzymierzeńcami i wraz z nimi odzyskać łup. Chce również porozmawiać o całej sprawie ze współpracownikami z Pentexu.

Komplikacje

Wiele wątków z pierwszej części przygody nie rozwinęło się. Są inwestorzy, którzy partycypują w kosztach budowy kompleksu. Dwóch z nich to wysoko postawieni Garou z Nowego Jorku. Czy mają oni jakiś związek z miejscem, w którym pochowany został sługa Żmija? I co wiąże ich z Pentexem? Czy prace zostały wstrzymane? A może inwestorzy pilnują planu budowy i kompleks powoli powstaje? Głównym inwestorem jest splugawiony przez Żmija osobnik, ale nie oznacza to, że Wendigo i Uktena doprowadzili do wstrzymania prac. Przecież Władcy Cienia i Tubylcy Betonu zainwestowali duże sumy i poświęcili mnóstwo czasu temu projektowi. Jeśli jednak wataha będzie upierała się przy zaprzestaniu budowy, Andrew Harrison i Lila Westerly rozważą ich argumenty.

Pozostaje jeszcze sprawa Kurta Larsona. Wstrzymanie prac może zaszkodzić finansowej płynności firmy jego ojca. Ziemia została już uwolniona od służby Żmija. Dlaczego mieliby więc zrezygnować z czegoś, o co tak długo walczyli? Zda się, że Wendigo, Uktena i Czerwone Szpony widzą wszystko inaczej.

Warto również pamiętać, że Waltheford uciekł bohaterom. Nie ma pojęcia, że nosi teraz w sobie ziarno Naznaczonego Przez Żmija. Ziarno, które będzie się powoli rozwijać, aż w końcu wyda plony.

Malafaxus pragnie zemsty. Kim jest Garou, którego poszukuje? Czy potomkini wielkich Uktena pomoże bohaterom raz na zawsze zniszczyć sługę Żmija?

Sława

Malafaxusa należy traktować jako potężnego sługę Żmija.

Każdy bohater, który w znaczący sposób przyczynił się do wstrzymania budowy (być może przekonał Westerly i Harrisona, że jest to dzieło Pentexu), zdobywa dwa punkty Mądrości. Garou, który obieca Kurtowi Larsonowi, że znajdzie jego ojcu inną pracę (i dotrzyma obietnicy), zyska punkt Honoru. Ci, którzy zobowiążą się pomóc Wendigo i Uktena w powstrzymaniu prac (i będą działać zgodnie z tym zobowiązaniem), zdobędą, w zależności od zaangażowania, od jednego do dwóch punktów Honoru.

Kurt Larson

Rasa: Homid

Patronat: Galiard

Plemię: Pomiot Fenrisa

Atrybuty: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 4 (4/5/5/5), Wytrzymałość 4 (6/7/7/6), Charyzma 2, Oddziaływanie 2 (1/1/1/1), Wygląd 3 (2/0/3/3), Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 2

Zdolności: Bójka 4, Broń palna 2, Cwaniactwo 3, Czujność 3, Ekspresja 4, Empatia 2, Etykieta 1, Krycie się 3, Obrzędy 2, Pierwotne instynkty 3, Prawo 2, Prowadzenie pojazdu 4, Sztuka przetrwania 2, Uniki 3, Walka wręcz 3, Zagadki 3, Zastraszanie 3

Cechy pozycji: Totem 3 (Fenris), Sprzymierzeńcy 5

Dary: (1) Mowa zwierząt, Stalowe pazury, Woń człowieka; (2) Zatrzymanie tchórza, Zakłócenie technologii; (3) Moc Thora

Ranga: 3

Szał 9, Gnoza 4, Siła woli 6

Rytuały: Otwarcie caemu, Rytuał przejścia

Fetysze: Wielki Klaive

Wygląd: Kurt Larson to potężny facet. W postaci człowieka mierzy sobie trochę ponad dwa metry i jest twardy niczym stal. Ma niebieskie oczy i bardzo jasne, prawie białe włosy. W postaci wilka jego sierść przybiera kolor słońca z domieszką czerwieni. Mierzy wtedy prawie półtora metra w kłębie.

Uwagi dla Narratora: Uwielbiasz silne argumenty i kochasz uczciwą, twardą walkę. Uważasz się za twardziela. Najlepszy sposób, aby nie wchodzić ci w drogę, to patrzeć na ciebie tylko z respektem. Jesteś ponadto seksistowską świnią. Kobiety, według ciebie, powinny chodzić na bosaka i rodzić dzieci.

Historia: Larson przeszedł pierwszą przemianę we wczesnej młodości. Następnie kilka lat przeżył na północ od Uticy, pośród Pomiotu Fenrisa. Od tego czasu współplemieńcy darzą go dużym szacunkiem. Od lat opiekuje się swoim ojcem i może się posunąć naprawdę daleko, by go chronić (o czym przekonał się poprzedni pracodawca, kiedy wyrzucił ojca Kurta).

Lila Westerly

Rasa: Homid

Patronat: Filodoks

Plemię: Tubylcy Betonu

Atrybuty: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 5 (5/6/7/7), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 2, Oddziaływanie 4 (3/1/1/1), Wygląd 5 (3/0/5/5), Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 2

Zdolności: Bójka 4, Broń palna 2, Cwaniactwo 2, Czujność 3, Ekspresja 4, Empatia 2, Etykieta 4, Krycie się 3, Pierwotne instynkty 3, Polityka 4, Prawo 4, Prowadzenie pojazdu 2, Sztuka przetrwania 2, Śledztwo 2, Uniki 3, Walka wręcz 3, Zagadki 3, Zastraszanie 3

Cechy pozycji: Mienie 5, Pamięć przodków 2, Sprzymierzeńcy 3

Dary: (1) Kontrolowanie prostych urządzeń, Perswazja, Prawda Gai; (2) Władca zwierząt, Wyczucie prawdziwej postaci; (3) Kontrolowanie złożonych urządzeń; (4) Zestrojenie

Ranga: 4

Szał 5, Gnoza 7, Siła woli 9

Rytuały: brak

Fetysze: Święty dzwoneczek

Wygląd: Lila wygląda jak wysokiej klasy modelka. Ubiera się w najlepsze ciuchy, jest też zawsze bardzo dobrze uczesana. Jako wilk ma lśniącą, brunatną sierść. Jej oczy kolorem przypominają orzechy.

Uwagi dla Narratora: Gdy tylko się odwrócisz, w twoje sprawy wtrąca się jeden z tych wstrętnych mieszkańców lasów. Znasz prawa i wiesz, na co możesz sobie pozwolić. Nawet Garou nie będzie ci mówił, jak prowadzić interesy. Masz pieniądze i kontakty, dzięki którym możesz postawić na swoim.

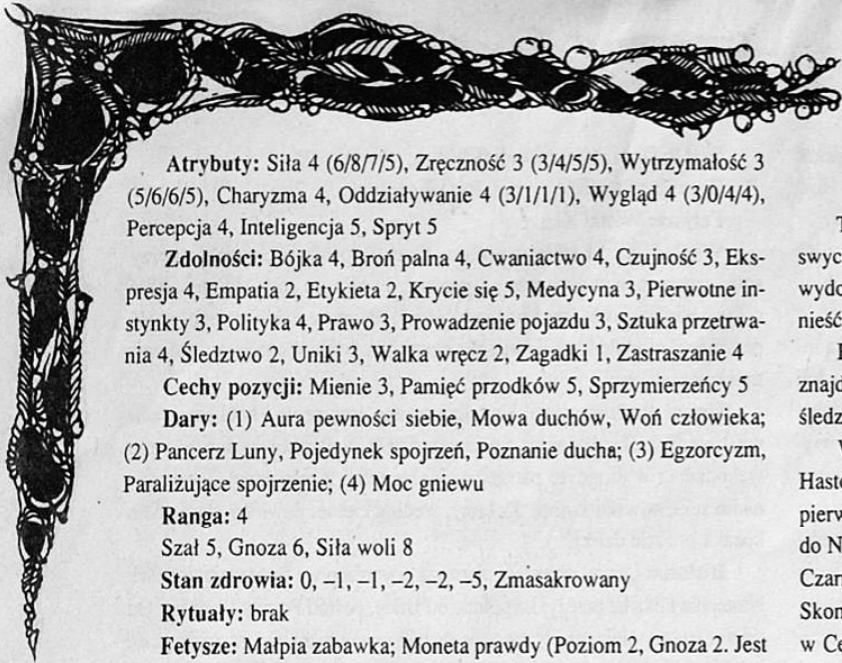
Historia: Lila rozpoczęła karierę modelki mając dziesięć lat. Będąc siedemnastoletnią dziewczyną przeżyła Pierwszą Przemianę. Do tego czasu odłożyła sporą sumę pieniędzy, które uważnie i z rozwagą inwestowała. Studiowała nawet na Harvardzie, co przeraziło jej prawników.

Andrew Harrison

Rasa: Homid

Patronat: Teurg

Plemię: Władcy Cienia



Atrybuty: Siła 4 (6/8/7/5), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 4, Oddziaływanie 4 (3/1/1/1), Wygląd 4 (3/0/4/4), Percepcja 4, Inteligencja 5, Spryt 5

Zdolności: Bójka 4, Broń palna 4, Cwaniactwo 4, Czujność 3, Ekspresja 4, Empatia 2, Etykieta 2, Krycie się 5, Medycyna 3, Pierwotne instynkty 3, Polityka 4, Prawo 3, Prowadzenie pojazdu 3, Sztuka przetrwania 4, Śledztwo 2, Uniki 3, Walka wręcz 2, Zagadki 1, Zastraszanie 4

Cechy pozycji: Mienie 3, Pamięć przodków 5, Sprzymierzeńcy 5

Dary: (1) Aura pewności siebie, Mowa duchów, Woń człowieka; (2) Pancerny Luny, Pojedynek spojrzeń, Poznanie ducha; (3) Egzorcyzm, Paraliżujące spojrzenie; (4) Moc gniewu

Ranga: 4

Szał 5, Gnoza 6, Siła woli 8

Stan zdrowia: 0, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Rytuały: brak

Fetysze: Małpia zabawka; Moneta prawdy (Poziom 2, Gnoza 2. Jest to prosty fetysz, który pozwala stwierdzić czy ktoś mówi prawdę, czy kłamie. Wystarczy podrzucić monetę w obecności osoby, której słowa chcemy sprawdzić. Orzeł oznacza prawdę, reszka – kłamstwo).

Wygląd: Andrew Harrison to doskonały przykład człowieka mafii. Jest niski, śniady i wojowniczy. Wszystkie ubrania szyje na zamówienie, aby ukryć wypukłości broni, z którą nigdy się nie rozstaje. Zawsze nosi lustrzane okulary, przez co nikt nie potrafi powiedzieć, o czym myśli. Pali importowane, tureckie papierosy i używa zbyt wiele wody kolońskiej.

Jako wilk Andrew ma czarną sierść i takie same oczy. Jedyne jego kły lśnią mleczną bielą. W kłębie mierzy sobie prawie metr wysokości.

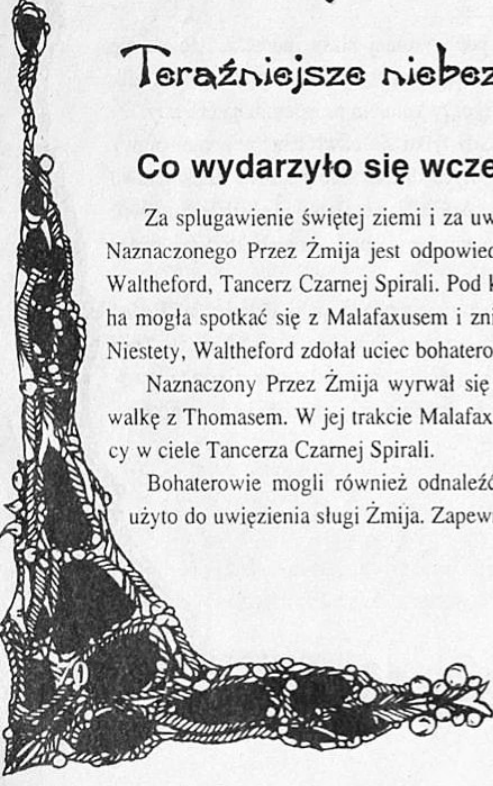
Uwagi dla Narratora: Wiesz, że władza jest najważniejsza. Musisz mieć taką ochronę, takie znajomości i takie pieniądze, by żaden prawnik nie zechciał spotkać się z tobą w sądzie. Nigdy nie łamiesz prawa – masz od tego ludzi.

Historia: Harrison urodził się i wychował w Harlemie. Już w młodości zrozumiał, że są lepsze miejsca do życia. Nie chce stać po stronie Żmija. Mimo to wielu Garou podejrzewa, że z pełną świadomością inwestuje w projekty Pentexu.

CZĘŚĆ DRUGA

Teraźniejsze niebezpieczeństwa

Co wydarzyło się wcześniej



Za splugawienie świętej ziemi i za uwolnienie uwięzionego w niej Naznaczonego Przez Żmija jest odpowiedzialny Thomas „Hastoodar” Waltheford, Tancerz Czarnej Spirali. Pod koniec części pierwszej wataha mogła spotkać się z Malafaxusem i zniszczyć jego fizyczną postać. Niestety, Waltheford zdołał uciec bohaterom.

Naznaczony Przez Żmija wyrwał się z więzienia i stoczył krótką walkę z Thomasem. W jej trakcie Malafaxus zasiał plugawe ziarno mocy w ciele Tancerza Czarnej Spirali.

Bohaterowie mogli również odnaleźć starożytne fetysze, których użyto do uwięzienia sługi Żmija. Zapewne zabrali je ze sobą.

Zadanie bohaterów

Thomas Waltheford to podły Tancerz Czarnej Spirali, zwany przez swych wilkołaczych towarzyszy Hastoodar. W jego rękach znalazły się wydobyte z ziemi resztki Naznaczonego Przez Żmija, które pragnął przenieść do Gniazda, powstającego właśnie w Nowym Jorku.

Bohaterowie mogli dowiedzieć się, że w posiadaniu Waltheforda znajdują się tereny, na których zbudowano plugawą fabrykę. Intensywne śledztwo ujawniło ponadto, że Thomas jest związany z Pentexem.

Wydaje się więc oczywiste, że bohaterowie będą musieli odnaleźć Hastoodara i zakończyć jego obrzydliwą działalność. Po pokonaniu pierwszej inkarnacji Naznaczonego Przez Żmija, Garou mogą wyruszyć do Nowego Jorku na poszukiwanie Waltheforda. Odnalezienie Tancerza Czarnej Spirali nie będzie jednak łatwe. Ktoś musi pomóc bohaterom. Skontaktowanie się z Zielonym Szczepem, którego caem mieści się w Central Parku, wydaje się być najlepszym rozwiązaniem. (Wszystkie informacje o szczepie i jego członkach znajdują się w podręczniku **Wilkołak: Apokalipsa**).

Czy Garou zdołają odnaleźć Hastoodara nim Naznaczony Przez Żmija odrodzi się ponownie? Czy dostaną go żywcem i upewnią się, że na zawsze pokonali plugawego stwora?

Temat

Tematem *Teraźniejszych niebezpieczeństw* jest odpowiedzialność. Przeciwnik bohaterów – Waltheford – uciekł. Teraz trzeba go odnaleźć, zrozumieć nauki ojców i na zawsze pokonać Naznaczonego Przez Żmija. Wataha jest bezpośrednio odpowiedzialna za to, że Malafaxus wciąż istnieje. Muszą go więc pokonać raz na zawsze.

Nastroj

Niepokój i trwoga wiszą w powietrzu. Wataha musi zlokalizować Tancerza Czarnej Spirali – odwiecznych wrogów Garou – i upewnić się, że plugawe ziarno nie rozprzestrzeni się dalej. Co gorsza, służące Żmijowi wilkołaki mają sprzymierzeńców. Nie dość, że Garou będą walczyć na nieznanym terytorium – muszą jeszcze dostać się do gniazda plugawych stworów.

Kamienie Uwięzienia

Bohaterowie, którzy pomyśleli przez chwilę, z pewnością postanowili wziąć ze sobą znalezione przy samochodzie kamienie i kawałki niedźwiedziej skóry. Każdy Uktena potrafi wyjaśnić znaczenie tych fetyszy – więziły one Malafaxusa, ale aby podtrzymać ich moc, należało przeprowadzać specjalne rytuały. Teraz kamienie straciły swą moc, ale mogą ją odzyskać. Wystarczy przeprowadzić specjalny rytuał, który z pewnością zna wiekowy Uktena, należący do szczepu bohaterów. Oczywiście członkowie watahy zostaną poproszeni, by wziąć w nim udział. Każdy z nich będzie musiał poświęcić jeden punkt Gnozy, który zwiększy moc kamieni.

Niestety, by na zawsze uwięzić Malafaxusa trzeba przeprowadzić specjalny rytuał, który zna tylko jeden, żyjący samotnie Uktena – Ścigająca Cienie. Niestety, jest ona jednocześnie celem gniewu Naznaczonego Przez Żmija. Bohaterowie będą musieli ją chronić, by uratować siebie i miasto (więcej szczegółów znajduje się w trzeciej części przygody).

Niedźwiedzie skóry zapisane są dziwnymi symbolami. Bohaterowie



mogą je rozczytać (udany test Spryt + Zagadki, stopień trudności 7) i poznać historię Malafaxusa. Na skórkach zapisano imię tego, który pokonał go przed wiekami – Ten, Który Oszukał Żmija (jego legendę znają Uktena). Co ciekawe, jego jedyny znany potomek żyje w Nowym Jorku.

Zapisane na skórze znaki mówią również o tym, że Malafaxus potrafi „przedłużyć” swe życie pozostawiając ziarno mocy w ciele żywej istoty. Dzięki tej zdolności Naznaczony Przez Żmija może się odrodzić „po śmierci”.

Ta wiedza zapewne przerazi bohaterów. Czy Thomas Waltheford nie został zarażony przez Malafaxusa? A może któryś z bohaterów nosi w sobie plugawę ziarno? Aby pozbyć się wątpliwości, Garou muszą przejść rytuał oczyszczenia. Ale kto sprawdzi, czy Waltheford nie został skażony przez Naznaczonego Przez Żmija? Oto kolejny powód, dla którego bohaterowie muszą odnaleźć Thomasa. Inaczej przyjdzie im jeszcze raz stanąć twarzą w twarz z Malafaxusem.

Może się tak zdarzyć, że bohaterowie nie zdołają odkryć kryjówek Hastoodara i nie powstrzymają ponownych narodzin Naznaczonego



Przez Żmija. W takim przypadku powinni dostarczyć Kamienie Uwzięnia jednemu potomkowi Garou, który pokonał Malafaxusa.

Naznaczony Przez Żmija poszukuje Ścigającej Cienie, pragnie bowiem zemścić się za wieki uwzięcia. Oczywiście nie przeszkadza mu fakt, że od czasu, gdy został pokonany minęło wiele pokoleń. Od bohaterów zależy, jak długo będzie żyć Ścigająca Cienie i czy zdoła powstrzymać Malafaxusa. Ale o tym opowiada trzecia część przygody.

Scena pierwsza:

Witamy w Nowym Jorku

Garou, pochodzące z okolic Nowego Jorku, mogą należeć do Zielonego Szczepu – w takim przypadku pomoc nowojorskich wilkołaków jest zapewniona.

Bardziej prawdopodobne jest jednak, że bohaterowie nie są członkami Zielonego Szczepu. Muszą się więc najpierw dostać do Nowego Jorku. Mogą tego dokonać podróżując poprzez Umrę, otwierając Księży-cowy Most bądź też przemieszczając się w inny sposób.

Po dotarciu do miasta wataha musi odnaleźć Hastoodara, który ukrył się w swej siedzibie. (Bohaterowie nie mogą do tego celu użyć nadnaturalnych mocy – patrz *Zapomniane nauki, Scena czwarta*). Waltheford dobrze zna Nowy Jork, czego nie można powiedzieć o ścigających go bohaterach, którzy będą potrzebowali przewodnika. Poszukując go, Garou mogą odwiedzić Zielony Szczep.

Najważniejszym elementem tej części scenariusza są zamieszkujące Central Park wilkołaki. Bohaterowie mogą nie spotkać się z członkami Zielonego Szczepu. Ci jednak z pewnością zwrócą uwagę na przybywających do miasta Garou. Najpewniej Fengy (patrz *Wilkołak: Apokalipsa*) będzie śledził bohaterów obserwując ich z ukrycia. Jeśli wataha pogwałci któreś z praw, przywódczyni szczepu – Matka Larissa – z pewnością się o tym dowie.

Bohaterowie mogą zmusić Fengy'ego do współpracy (oczywiście, jeśli uda im się dostać go w swoje ręce). Jeśli jednak zamiast stosowania przemocy, poproszą go o pomoc, nie odmówi i będzie o wiele bardziej przydatny. Zna miasto, tak jak przystało na Gnatożuję: wszystkie kanały, ulice, tunele... Mimo że nie wie, gdzie ukrył się Hastoodar, może wskazać kilka miejsc, które warto zbadać. Jeżeli bohaterowie zastraszą Fengy'ego, ten bez ostrzeżenia zaprowadzi ich do najniebezpieczniejszej części miasta.

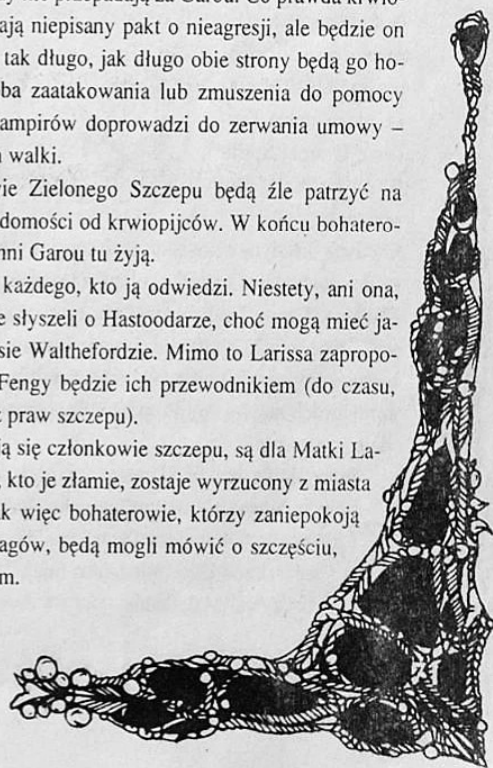
Gnatożuje przewodzą Zielonemu Szczepowi, jednak każdy, kto przestrzega ich praw, może pozostać w Nowym Jorku. Należy jednak pamiętać, by szanować miejscowych Garou – są w końcu na swoim terytorium.

Nowy Jork nie jest przyjaznym miejscem, szczególnie w Świecie Mroku. Za dnia na ulicach grasują fomory, nocą dołączają do nich wampiry i ani jedni, ani drudzy nie przepadają za Garou. Co prawda krwio-pijcy i wilkołaki mają niepisany pakt o nieagresji, ale będzie on dotrzymywany tak długo, jak długo obie strony będą go honorować. Próba zaatakowania lub zmuszenia do pomocy któregoś z wampirów doprowadzi do zerwania umowy – ulice znów staną się polem walki.

Oczywiście członkowie Zielonego Szczepu będą źle patrzyli na próbę zdobycia jakiejś wiadomości od krwio pijców. W końcu bohaterowie są tu tylko gośćmi, a inni Garou tu żyją.

Matka Larissa powita każdego, kto ją odwiedzi. Niestety, ani ona, ani członkowie szczepu nie słyszeli o Hastoodarze, choć mogą mieć jakieś wiadomości o Thomasie Walthefordzie. Mimo to Larissa proponuje pomoc bohaterom – Fengy będzie ich przewodnikiem (do czasu, gdy wataha złamie któreś z praw szczepu).

Zasady, którymi kierują się członkowie szczepu, są dla Matki Larissy bardzo ważne. Każdy, kto je złamie, zostaje wyrzucony z miasta bez prawa do powrotu. Tak więc bohaterowie, którzy zaniepokoją miejscowe wampiry lub magów, będą mogli mówić o szczęściu, gdy uda im się ująć z życiem.



Co do Fengy'ego, to nie należy on do żadnej watahy. Bohaterowie mogą więc uczynić go nowym członkiem stada (oczywiście, jeśli są przyjacielsko nastawieni). Ten młody Gnatożuj jest nerwowo, a niektóre jego reakcje można uznać za paranoiczne. Chyba właśnie dlatego Fengy naprawdę potrzebuje przyjaciół.

Scena druga: Polowanie na Hastoodara

Bohaterowie podejrzewają zapewne, że Waltheford jest w Nowym Jorku, ponieważ kierował się tu zanim Malafaxus uwolnił się z więzów. Wataha staje więc przed wielkim problemem – musi znaleźć Hastoodara w mieście, w którym żyje dziesięć milionów ludzi. Garou mają jednak kilka poszlak, które mogą im pomóc. Wiedzą, że jest on właścicielem dużej firmy, której adres łatwo znaleźć (w książce telefonicznej nie ma adresu domu Thomasa). Siedziba Spółki Eksploatacyjnej Waltheforda mieści się przy Piątej Alei, niedaleko Central Parku, w budynku Hartsburg. Biura firmy otwarte są w zwykłych godzinach urzędowania.

Thomasa oczywiście nie ma w budynku. W jego biurze na piątym piętrze bohaterowie znajdują tylko biurko, komputer, telefon i automatyczną sekretarkę (nie nagrano na niej żadnej wiadomości).

Garou, którzy poświęcą trochę czasu i popracują nad komputerem, zdobędą kilka informacji. Udany test Inteligencja + Komputery (trudność 6, potrzeba przynajmniej trzech sukcesów) pozwoli bohaterom obejrzeć wszystkie pliki – większość to typowe dokumenty, na które można natrafić w każdym biurze, ale jeden z nich to książka adresowa. Nie ma w niej oczywiście adresu Waltheforda, są za to trzy nazwiska, które brzmią trochę dziwnie – Willstrad, Forbandry i Unk. Udany test Spryt + Zagadki (trudność 6) pozwoli bohaterom zorientować się, że są to najprawdopodobniej przyjaciele Thomasa, może nawet Tancerze Czarnej Spirali (co zresztą jest prawdą).

Przy każdym nazwisku zapisano inny adres, ale najwyraźniej cała trójka pochodzi z jednej okolicy – tę część miasta nazywają Piekelną Kuchnią. Fengy (jeśli oczywiście towarzyszy bohaterom) zapewni, że wie, gdzie to jest. Zaoferuje się zaprowadzić tam watahę. Niestety, bohaterowie nie spotkają nikogo w mieszkaniach (wygląda na to, że ktoś wyszedł z nich na chwilę). Po prostu Tancerze Czarnej Spirali są w Gnieździe (patrz dalej).

Pomysłowe wilkołaki mogą również włamać się do innych biur, które mieszczą się w tym budynku. Jeśli dobiorą się przy okazji do głównego komputera firmy, znajdą adres Waltheforda. Thomas mieszka w Utice, niedaleko miejsca, w którym od wieków spoczywał Malafaxus.

Bardzo możliwe, że bohaterowie zechcą odwiedzić Hastoodara w jego mieszkaniu. Niestety, w ten sposób stracą cenny czas. Waltheford rzeczywiście ma dom w Utice, ale już od dłuższego czasu w nim nie mieszka – pracuje w końcu w Nowym Jorku, gdzie (jako Hastoodar) tworzył nowe Gniazdo i planował dalsze posunięcia.

Do Manhattanu prowadzi zapomniany tunel metra, przez który można się dostać do Central Parku i zlokalizowanego tu caemu. Hastoodar wie o jego istnieniu i już od pewnego czasu szuka najlepszego sposobu na splugawienie go. Jak na razie powstrzymywał go przed tym strach przed zemstą – po prostu nie wie, jak duża liczba Garou korzysta z tego caemu.

Hastoodar i jego pomocnicy są niebezpieczni i trudni do odnalezienia, ale to nie znaczy, że nie mają słabych punktów. Wataha Skoczków Otchłani nie będzie zadowolona, jeśli w Nowym Jorku powstanie nowe Gniazdo. Nic więc dziwnego, że starcie pomiędzy dwiema grupami Tancerzy Czarnej Spirali jest tylko kwestią czasu (chyba że bohaterowie wcześniej zniszczą powstające Gniazdo Piekielnej Kuchni).

Garou mogą skontaktować się ze Skoczkami Otchłani i poprosić ich o pomoc w zniszczeniu watahy Hastoodara. Nawet jeśli uda im się przekonać Czarnych Tancerzy, to i tak zarówno oni, jak i członkowie Gniazda Piekielnej Kuchni pozostaną w oczach Skoczków Otchłani osobami, które należy zniszczyć, splugawić i przemienić w podobnych sobie.

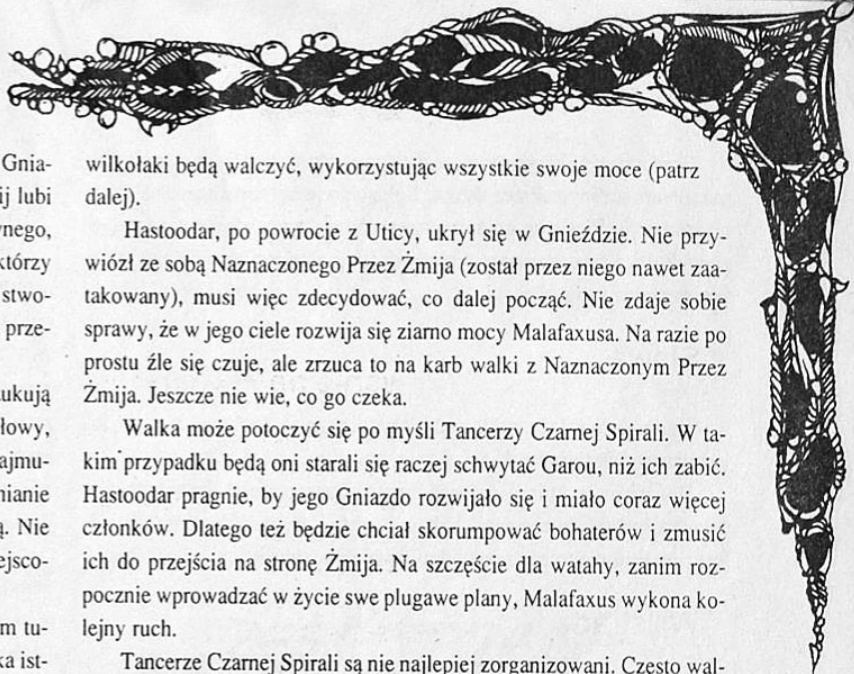


Byłoby więc lepiej, gdyby to bohaterowie zajęli się całą sprawą, nawet jeżeli mieliby stanąć przed przeważającymi siłami nieprzyjaciół.

Gniazdo Piekielnej Kuchni

Piekielna Kuchnia to nędzne, zniszczone miejsce, które zamieszkują bezdomni i bezradni. Okoliczne budynki rozpadają się i nie nadają do życia, ale z pewnością mogą służyć za schronienia.

W tym właśnie miejscu Hastoodar i jego towarzysze postanowili stworzyć Gniazdo, mimo że Grupa Waltheforda liczy sobie trochę więcej członków niż przeciętna wataha – będąc jednostką szalenie ambitną i zarozumiałą, Thomas koniecznie musiał założyć Gniazdo.



Tancerze Czarnej Spirali nie stworzyli jeszcze prawdziwego Gniazda, ale plugawe miejsce już zwróciło uwagę różnych Zmór. Żmij lubi wszak ruiny, zniszczenia, desperatów i szaleńców. Nic więc dziwnego, że jego sługi – Zmory – pomagają Tancerzom Czarnej Spirali (którzy niegdyś należeli do Gniazda Wilgotnej Studni) i Hastoodarowi w stworzeniu nowego plugawego miejsca. Już wkrótce Piekielna Kuchnia przemieni się w Gniazdo wilkołaków.

W okolicy często kręcą się członkowie Rodziny, którzy poszukują ofiar i sprzedają narkotyki. Hastoodar nie zaprzęta sobie nimi głowy, a oni, w zamian, nie zwracają uwagi na Gniazdo. WaltheFord nie zajmuje się narkotykami. Jego podstawowym celem jest rozprzestrzenianie plugawstwa Żmija, a póki co krwio pijcy tylko mu w tym pomagają. Nie należy się więc dziwić, że Hastoodar i jego towarzysze chronią miejsce wampirów.

Gniazdo znajduje się pod ulicznymi slumsami, w opuszczonym tunelu metra. Zdobyć mapy okolicznych podziemi (jeśli w ogóle taka istnieje) nie należy do najłatwiejszych zadań.

Fengy wskaże tunel jako najbardziej prawdopodobną siedzibę Hastoodara. Na szczęście wie, gdzie znajdują się tunele i jak najłatwiej się do nich dostać. (Tancerze Czarnej Spirali korzystają z tajnego przejścia).

Bohaterowie mogą nawet bez pomocy Fengy'ego domyślić się, że Hastoodar wszedł do podziemi. Wystarczy, by na obszarze Piekielnej Kuchni skorzystali z daru *wyczucie Żmija*.

Garou, którzy nie zostali obdarzeni odpowiednimi mocami, będą musieli odnaleźć ślady Tancerzy Czarnej Spirali i po nich dotrzeć do Gniazda (zasady tropienia znajdują się w podręczniku **Wilkołak: Apokalipsa**). W tym celu gracze muszą zdobyć pięć sukcesów (stopień trudności 6). Mogą wykonać dowolną liczbę prób, ale każdy rzut oznacza 30 minut poszukiwań. Kiedy zdobędą sześć sukcesów, dotrą po śladach Czarnych Tancerzy w okolicę ich podziemnego Gniazda.

Dotarcie do siedziby Hastoodara nie będzie łatwe. Okolica jest niebezpieczna, szczególnie po zmroku. Za dnia, w tunelach bohaterowie mogą natrafić na kilka ghouli, a nocą na ich wampirzych panów, członków Sabatu (ich opisy znajdziesz w podręczniku **Wilkołak: Apokalipsa**).

Twarzą w twarz z Hastoodarem

Gniazdo Piekielnej Kuchni nie należy do najlepiej strzeżonych miejsc. Kilka metrów od jaskini można jedynie natrafić na Kalusa, umieszczonego tu przez Hastoodara. Stwór rozsiewa plugawe myśli, mając nadzieję, że wytrąci z równowagi przechodzących. Kiedy Garou dotrą do niego, zaatakują ich myślami frustracji i gniewu. Sam wybierz ofiarę Kalusa. Warto jednak, aby był nim wilkołak, który może sprawić trudności bohaterom (np. atakując ich) lub zmienić ich plany.

Na straży gniazda (w miejscu zaznaczonym na mapie) stoi tylko jedna osoba – Willstrad. Każdy bohater, który chce się koło niego prześlizgnąć, musi uzyskać pięć kumulatywnych sukcesów w teście Zręczność + Krycie się (trudność 7). Rzut należy wykonać w każdej turze, w której Garou się skradą. Jedno niepowodzenie oznacza niewielki hałas, trzy – dźwięk, który z pewnością zwróci uwagę wartownika.

Willstrad może zorientować się o obecności Garou dopiero w chwili, w której go zaatakują. W takim przypadku będzie próbował uciec, by ostrzec swych pobratymców. Jeżeli jednak hałas ostrzegą go wcześniej, najpierw spróbuje szpiegować grupę, a dopiero później poinformuje pozostałych członków Gniazda.

Jeżeli bohaterowie będą mieli szczęście, uda im się prześlizgnąć obok strażnika i zaskoczyć Tancerzy Czarnej Spirali. Oczywiście splugawione

wilkołaki będą walczyć, wykorzystując wszystkie swoje moce (patrz dalej).

Hastoodar, po powrocie z Uticy, ukrył się w Gnieździe. Nie przywiózł ze sobą Naznaczonego Przez Żmija (został przez niego nawet zaatakowany), musi więc zdecydować, co dalej począć. Nie zdaje sobie sprawy, że w jego ciele rozwija się ziarno mocy Malafaxusa. Na razie po prostu źle się czuje, ale zrzuca to na karb walki z Naznaczonym Przez Żmija. Jeszcze nie wie, co go czeka.

Walka może potoczyć się po myśli Tancerzy Czarnej Spirali. W takim przypadku będą oni starali się raczej schwycić Garou, niż ich zabić. Hastoodar pragnie, by jego Gniazdo rozwijało się i miało coraz więcej członków. Dlatego też będzie chciał skorumpować bohaterów i zmusić ich do przejścia na stronę Żmija. Na szczęście dla watahy, zanim rozpocznie wprowadzać w życie swe plugawe plany, Malafaxus wykona kolejny ruch.

Tancerze Czarnej Spirali są nie najlepiej zorganizowani. Często walczą ze sobą i raczej rzadko współpracują. Jest to ich największa słabość, którą bohaterowie mogą wykorzystać – łatwo im będzie wciągnąć jednego z Czarnych Tancerzy w pułapkę, z której już nie uciekną.

Zwycięstwo watahy uratuje Gaję przed powstaniem kolejnej siedziby plugawych stwórow Żmija. Oznacza ono jednocześnie przegraną Hastoodara, ale nie może doprowadzić do jego śmierci. Jeżeli bohaterowie pokonają go, musi pozostać przy życiu do chwili, gdy Malafaxus wkroczy do akcji.

Gdy jedna z walczących stron zdobędzie przewagę, Naznaczony Przez Żmija zadziała. Nagle Hastoodar zachwieje się i wykrzywi w agonii, skóra na jego piersi wybuchnie, wyrzucając w powietrze krew i ciało. W klatce piersiowej wilkołaka pojawi się wielka dziura, z której zacznie wydobywać się zielone światło. Potem, z jamy, wydostaną się pierwsze Zmory. Większość z nich to Skragulce i Kalusy. Nie są zbyt potężne, mają jednak zająć bohaterów na tyle długo, by Malafaxus zdołał uciec.

Jedna ze Zmór może posiadać moc *wywołanie furii*, którą wykorzysta przeciw Garou. Jeżeli w tym przypadku bohaterowie wybiorą *szaleńczą furie*, będą musieli walczyć. Jeśli zdecydują się na *zwierzęcy strach* – uciekną z tego przeklętego miejsca.

Z pewnością nikogo nie zdziwi, że Tancerze Czarnej Spirali, którzy przeżyli walkę, przestraszyli się przerażającego Malafaxusa i dali nogę.

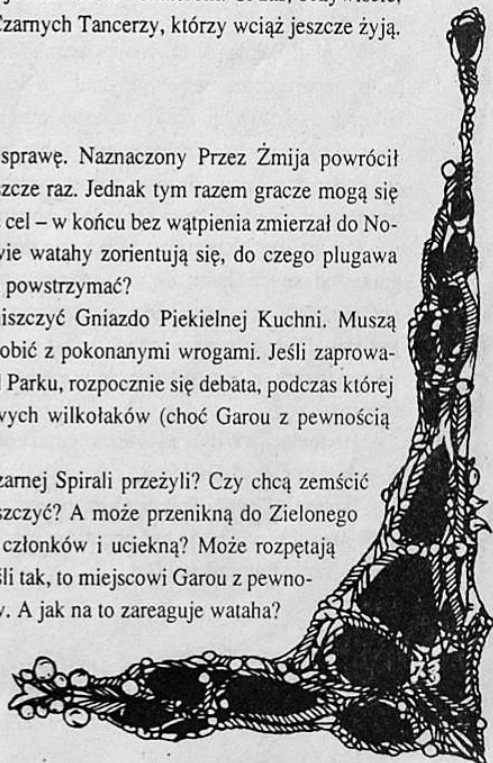
Naznaczony Przez Żmija musi uciec bohaterom. Ci zaś, oczywiście, mogą schwycić lub zabić Czarnych Tancerzy, którzy wciąż jeszcze żyją.

Komplikacje

Bohaterowie saprali sprawę. Naznaczony Przez Żmija powrócił i musi zostać pokonany jeszcze raz. Jednak tym razem gracze mogą się domyślić, że stwór ma jakiś cel – w końcu bez wątpienia zmierzał do Nowego Jorku. Czy członkowie watahy zorientują się, do czego plugawa bestia dąży? Czy zdołają ją powstrzymać?

Bohaterowie mogli zniszczyć Gniazdo Piekielnej Kuchni. Muszą jednak zdecydować, co zrobić z pokonanymi wrogami. Jeśli zaprowadzą ich do caernu w Central Parku, rozpocznie się debata, podczas której zadecydują się losy plugawych wilkołaków (choć Garou z pewnością zechcą ich zniszczyć).

Czy jacyś Tancerze Czarnej Spirali przeżyli? Czy chcą zemścić się na bohaterach i ich zniszczyć? A może przenikną do Zielonego Szczepu, skorumpują jego członków i uciekną? Może rozpętają wojnę w Nowym Jorku? Jeśli tak, to miejscowi Garou z pewnością obwiniają o to bohaterów. A jak na to zareaguje wataha?



Trzecia część przygody opowiada o ostatnim starciu pomiędzy Garou a Naznaczonym Przez Żmija. Bohaterowie muszą odnaleźć stwora, nim ten dobierze się do potomka swego odwiecznego wroga – samotnego wilkołaka, posiadającego wiedzę, dzięki której można pokonać Malafaxusa raz na zawsze.

Sława

Hastoodara należy traktować jak potężnego sługę Żmija, zaś jego towarzyszy – jak typowe sługi.

Bohaterowie, którzy ostrzegą Zielony Szczep o niebezpieczeństwie, w jakim znalazł się caern, zyskują punkt Mądrości lub Honoru (oczywiście pod warunkiem, że udowodnili swoje podejrzenia).

Willstrad

Rasa: Metys

Patronat: Ahroun

Plemię: Tancerze Czarnej Spirali

Atrybuty: Siła 5 (7/9/6/5), Zręczność 4 (4/5/6/6), Wytrzymałość 3 (5/6/6/5), Charyzma 1, Oddziaływanie 4, Wygląd 0, Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 3

Zdolności: Bójka 2, Broń palna 3, Cwaniactwo 4, Czujność 3, Ekspresja 1, Empatia 3, Krycie się 2, Pierwotne instynkty 1, Prowadzenie pojazdu 3, Sztuka przetrwania 4, Śledztwo 3, Uniki 1, Walka wręcz 4, Zagadki 1, Zastraszanie 5

Cechy pozycji: Mienie 1, Pamięć przodków 1, Sprzymierzeńcy 5

Dary: (1) Odporność na ból, Perswazja, Stworzenie żywiołu

Ranga: 1

Szał 7, Gnoza 3, Siła woli 5

Stan zdrowia: 0, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Rytuły: brak

Fetysze: brak

Wygląd: Willstrad to typowy brutal. Jego biała sierść gdzieś przybrała zielony kolor, a na lewym policzku wyrosło trzecie, ślepe oko. W postaci Crinos mierzy sobie trochę ponad dwa metry, ale niski wzrost nadrabia wrogim spojrzeniem, które rzuca to tu, to tam.

Uwagi dla Narratora: Wiesz, że jesteś gorszy od innych Garou, ale mimo to nigdy nie unikasz walki. Uważasz, że najlepszą obroną jest atak. Dlatego zawsze rozpoczynasz starcie jako pierwszy, mając nadzieję, że przeciwnicy uciekną.

Historia: Willstrad został porzucony w lasach Gór Adirondack, a tu znaleźli go Tancerze Czarnej Spirali, którzy uznali, że nawet Metys może być przydatny w walce z miłośnikami Gai.

Forbandry

Rasa: Homid

Patronat: Ragabash

Plemię: Tancerze Czarnej Spirali

Atrybuty: Siła 2 (4/6/5/4), Zręczność 5 (5/6/7/7), Wytrzymałość 4 (6/7/7/6), Charyzma 3, Oddziaływanie 5 (4/2/2/2), Wygląd 4 (3/0/4/4), Percepcja 2, Inteligencja 4, Spryt 5

Zdolności: Bójka 2, Broń palna 1, Cwaniactwo 2, Czujność 3, Ekspresja 5, Empatia 4, Etykieta 5, Krycie się 5, Obrzędy 3, Polityka 4, Prowadzenie pojazdu 3, Sztuka przetrwania 5, Śledztwo 4, Uniki 5, Walka wręcz 1, Wysportowanie 4, Zagadki 3, Zastraszanie 1

Cechy pozycji: Kontakty 3, Krewniacy 4

Dary: (1) Odporność na ból, Perswazja, Rozmycie postaci; (2) Błoga ignorancja, Zakłócenie technologii



Ranga: 2

Szał 4, Gnoza 9, Siła woli 5

Stan zdrowia: 0, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Rytuały: Rytuał zadośćuczynienia

Fetysze: Kiel szaleństwa (Poziom 4, Gnoza 4. Ten sztylet pozwala Forbandry'emu korzystać z daru Tancerzy Czarnej Spirali; *piana wściekłości*). Ponadto zadaje się nim prawdziwe rany).

Wygląd: Forbandry jest bardzo przystojnym Tancerzem Czarnej Spirali. Ma jasne, błękitne oczy i sierść koloru blond. Zawsze uśmiecha się grzecznie i trochę przeprasza, tak jakby naprawdę nie chciał zrobić nikomu nic złego, ale niestety musi, bo tylko w ten sposób utrzyma swój status. Nawet w najciemniejszych, najbardziej wilgotnych kanałach Forbandry ubiera się jak zawadiaka.

Uwagi dla Narratora: Zawsze atakujesz jako pierwszy, szanując jednocześnie (co jest co najmniej niedorzeczne) „słabą pleć”. Pamiętaj – prędzej czy później obudzisz się i wszystko się skończy (patrz niżej). A w międzyczasie musisz przede wszystkim szanować kobiety. Słuchasz Hastoodara tylko dlatego, że wydaje ci się ciekawszy niż Tancerze Czarnej Spirali z Gniazda Wilgotnej Studni.

Historia: Forbandry nie zdawał sobie sprawy, że jest wilkołakiem. W młodości czytał powieści sensacyjne i fantastyczne. Później porwali go Tancerze Czarnej Spirali, którzy należeli do Gniazda Wilgotnej Studni. Forbandry uważa, że wszystko to jakiś zły sen i spodziewa się lada chwila obudzić. Pierwszy Taniec Czarnej Spirali pozostawił w nim szaloną potrzebę zaprzeczania rzeczywistości i będzie walczył z każdym, kto spróbuje udowodnić mu, że się myli.

Unk

Rasa: Lupus

Patronat: Filodoks

Plemię: Tancerze Czarnej Spirali

Atrybuty: Siła 3 (5/7/6/5), Zręczność 5 (6/7/6/6), Wytrzymałość 5 (6/8/8/7), Charyzma 2, Oddziaływanie 1 (1/0/0/0), Wygląd 1 (0/0/0/1), Percepcja 5, Inteligencja 1, Spryt 5

Zdolności: Bójka 3, Czujność 5, Ekspresja 4, Empatia 4, Krycie się 5, Pierwotne instynkty 5, Sztuka przetrwania 5, Uniki 1, Walka wręcz 4, Zastraszanie 5

Cechy pozycji: Czystość rasy 4, Pamięć przodków 2, Sprzymierzeńcy 5, Totem 1

Dary: (1) Kangurzy skok, Trop zwierzyny, Wyczucie prawdziwej postaci; (2) Przywołanie ducha, Wyczucie nadnaturalnego

Ranga: 2

Szał 6, Gnoza 8, Siła woli 2

Stan zdrowia: 0, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Rytuały: Chrzest bojowy, Przejście do Głębokiej Umbry

Fetysze: brak

Wygląd: Unk to czarny, nieustannie warczący wilk z połamanymi zębami. Wszyscy patrzą na niego jak na nieznosnego kundla. Ma lekko skośne, przekrwione oczy, zaś jego sierść jest brudna i skołtuniona, jako że większość czasu spędza w niesamowitym brudzie. Roznosi wokół siebie woń, która większości Garou knebluje usta.

Uwagi dla Narratora: Zabij ich. Jeśli nie należą do Gniazda – są wrogami. Jeśli są ludźmi – są wrogami. Jeśli są jadalni – są wrogami. Szczekaj na nich, gdy naruszają twoje terytorium. Jeżeli nie zwrócą uwagi na warczenie, rozerwij ich gardła i wykup się w ich krwi.

Historia: Pierwsza przemiana, którą przeżył Unk, była niespodziewana i nagła – doprowadziła go na skraj szaleństwa. Po prawie roku życia w nieświadomości, został złapany przez służących Żmijowi Garou i zmuszony do tańca Czarnej Spirali. Od tego czasu żyje jak na szaleńca przystało. Wie jednak, że jego moc to błogosławieństwo, a nie przekleństwo.

Malafaxus

Naznaczony Przez Żmija powinien uciec bohaterom, do ostatecznej rozgrywki dojdzie dopiero w następnej części.

Podane w nawiasach liczby w dalszym ciągu odpowiadają stanowi Malafaxusa – wciąż jeszcze jest słaby po ponownych narodzinach.

CZĘŚĆ TRZECIA

Nadchodzące zło

Co wydarzyło się wcześniej

Nadchodzące zło opowiada o wciąż trwającej walce z Malafaxusem. Naznaczony Przez Żmija posiadał ciało Thomasa „Hastoodara” Waltheforda – Tancerza Czarnej Spirali – który uciekł bohaterom w *Zapomnianych naukach*, a z którym walczyli w *Trażniejszych niebezpieczeństwach*.

Waltheford, jakim go znaliśmy, nie żyje. W poprzednim epizodzie Malafaxus przejął kontrolę nad jego ciałem, a potem sprowadził Zmory do realnego świata. Następnie uciekł, pozostawiając bohaterów na pastwę swych sług.

Plugawy stwór pragnie teraz odnaleźć potomka wilkołaka, który pokonał go wiele lat temu. Na nieszczęście dla bohaterów, jego celem jest Garou, którego również oni muszą odnaleźć. Ścigająca Cienie, potomek Tego, Który Oszukał Żmija, jest jedyną osobą, która potrafi pokonać Malafaxusa raz na zawsze. Bohaterowie muszą ją odnaleźć zanim trafi w łapy bestii.

Naznaczony Przez Żmija jest naprawdę niebezpieczny i musi zostać powstrzymany, nim splugawi Gaje. Jest tylko jeden pewny sposób pokonania stwora – trzeba utrzymać jego ciało przy życiu. Jeżeli ciało Waltheforda zostanie zniszczone, Malafaxus znajdzie sobie po prostu następnego. Dlatego też bohaterowie muszą pokonać jego ducha.

Temat

Tematem tej części przygody jest ochrona przed sługą Żmija. Malafaxus może spowodować ogromne zniszczenia, pokonując go bohaterowie uratują nie tylko siebie, ale również swój rodzaj i samą Gaję.

Nastrój

Garou są zdesperowani. Biorą udział w wyścigu z czasem i nie wiedzą, czy uda im się w nim zwyciężyć. Muszą jako pierwsi dotrzeć do Ścigającej Cienie. I nie są przy tym altruistami – w ten sposób ratują również siebie.

Scena pierwsza: Śladem Żmija

Bohaterowie pamiętają lepsze czasy. Co prawda udało im się pokonać Tancerzy Czarnej Spirali, ale Malafaxus zdołał uciec.

Uktena, który należy do szczepu bohaterów, powiedział, że może skontaktować się ze Ścigającą Cienie i poprosić ją o pomoc. Wydawało się jednak, że nie będzie to konieczne. Niestety, teraz, gdy Naznaczony Przez Żmija odrodził się, bohaterowie muszą skontaktować się z wiekową Ukteną i zyskać jej przychylność. Ale gdzie ją odnaleźć? A co takiego zamierza Malafaxus?

Na razie bohaterowie mają niewielki wybór. Muszą śledzić Naznaczonego Przez Żmija i mieć nadzieję, że zyskają wystarczająco dużo czasu, by Ścigającą Cienie zdołała zadziałać.

Śledzenie Malafaxusa w Nowym Jorku nie jest łatwe – potrzeba pięciu sukcesów (kumulatywnie, trudność 7 – zasady tropienia zostały opisane w podręczniku **Wilkołak: Apokalipsa**). Na każde 30 minut poszukiwania śladów lub tropienia Naznaczonego Przez Żmija należy wykonać jeden test.

W odnalezieniu Malafaxusa mogą być również pomocne: dar *trop zwierzyny* i rytuał *wahadelko*. Dzięki nim bohaterowie mogą szybciej natrafić na trop stwora, ale i tak nie zdołają go złapać, wprawdzie bowiem wszyscy muszą znaleźć się w Umbrze (patrz dalej).

Pamiętaj, że aby wykorzystać rytuał *wahadelko*, trzeba znać prawdziwe imię poszukiwanego. Bohaterowie mogą je zdobyć, jeśli dobrze zinterpretują napisy na niedźwiedziej skórze, w której uwieczono Naznaczonego Przez Żmija (patrz *Zapomniane nauki*).

Malafaxus cały czas próbuje odnaleźć potomka Tego, Który Oszukał Żmija. Zdaje sobie sprawę, że Ścigającą Cienie zna Rytuał Pochwylenia, dzięki któremu można raz na zawsze pozbawić go mocy. Jednakże bez Kamieni Uwężenia (które bohaterowie z pewnością zdobyli w pierwszej części przygody) rytuał na nic się nie zda. Poza tym Malafaxus pragnie się zemścić bez względu na to, ile pokoleń minęło od śmierci Garou, który go pokonał.

Pościg za Naznaczonym Przez Żmija prowadzi bohaterów ku północy, na wyspę Manhattan. Tu ślad nagle urywa się w bocznej uliczce, niedaleko czegoś, co bezdomni uznają za mieszkanie. W tym właśnie miejscu nocuje Ścigająca Cienie, która postanowiła zbadać miejskie legendy i dowiedzieć się, czym jest życie na ulicy. W ten sposób chce poznać podstawowe prawa egzystencji miasta.

Pudło, które niegdyś było mieszkaniem Ścigającej Cienie, zostało rozerwane na strzępy, a należące do Garou przedmioty zniszczone. Nie trzeba wiele, by zorientować się, że jest to dzieło Malafaxusa.

Pośród rozrzuconych rzeczy można znaleźć ptasi szpon. Bohater, który jest Terugiem i wykona test Inteligencja + Obrzędy (trudność 5), rozpozna jego znaczenie. (Jeżeli żaden członek watahy nie jest Terugiem, przedmiot może zwrócić ich uwagę przez swoją dziwaczność). Ścigająca Cienie uwieczniła w tym przedmiocie ducha-wysłannika, który poinformuje Garou o jej intencjach. Bohater, który weźmie szpon do ręki, usłyszy w myślach obcy głos: „Czekam na was za zasłoną, w siedziście bestii. Ukryłam się, bowiem ściga mnie jej wściekłość. Myślcie o moim Wielkim Ojcu i do zobaczenia”.

Poszlaki – zniknięcie tropu Malafaxusa i przypuszczalne miejsce pobytu Ścigającej Cieni – prowadzą do jednego wniosku: ta dwójka przeniosła się do Umbrzy. Bohaterowie z pewnością postanowią ruszyć za nimi. Powinni przenieść się tam, gdzie w Umbrze znajduje się

Kompleks Przemysłowy Waltheforda – miejsce, w którym pochowano, a później ekshumowano Malafaxusa.

Przez miejską Barierę bardzo trudno się przebić (8). Kiedy bohaterowie przejdą przez nią, znajdą się sami w całkowicie obcym miejscu. Co prawda w drugiej części przygody do watahy przyłączył się Fangy, ale młody Garou z pewnością uciekł podczas walki z Tancerzami Czarnej Spirali. Należy więc uznać, że bohaterom nie towarzyszy przewodnik, który ułatwiłby poruszanie się po nowojorskiej Umbrze.

Umbra Nowego Jorku

Odbite w Umbrze miasto to zniszczona, splugawiona jama, w której włączą się Zmory wszelkich kształtów i rozmiarów (przede wszystkim Skragi, Psychomachie i Kalusy, choć zdarzają się również Dzieci Skazy). Bohaterowie dobrze zrobią, jeżeli będą zachowywać się cicho i unikać konfliktów. Jedynym wyjątkiem są okolice Central Parku, gdzie żyje Zielony Szczep i panuje jako taki spokój.

Poza Zmorami w Umbrze można napotkać również sługi Tkaczki, które będą przeszkadzać Garou, jako że chronią swą domenę przed wpływem Dzikuna. Oczywiście, Tubylcy Betonu mogą wykorzystać odpowiednie dary i przekonać stwory, by pozwoliły bohaterom przejść w spokoju.

Odbicia realnych budynków stworzone są z sieci sług Tkaczki. Nad „miastem” widnieje czarne niebo, które przecinają co pewien czas błyskawice – to żywioły elektryczności, które podążają tam, gdzie zostały wysłane.

Naznaczony Przez Żmija podąża za Ścigającą Cienie i opuścił już miasto. Skierował się ku znajdującemu się w Umbrze odbiciu budowli, powstającej niedaleko Uticy.

Śledzenie Malafaxusa w Umbrze jest trudniejsze niż w realnym świecie. Stopień trudności wynosi 8, a do odnalezienia stwora potrzeba pięciu sukcesów (na każdą godzinę poszukiwania śladów lub tropienia wykonuje się jeden test). Oczywiście, jeżeli bohaterowie znają okolice i potrafią dotrzeć do Uticy, nie muszą tropić Naznaczonego Przez Żmija. Powinni jednak pamiętać, że Umbra pełna jest niebezpieczeństw, które mogą oddalić ich od celu.

Kiedy w końcu bohaterowie spotkają Malafaxusa, będą już za miastem – w okolicy, w której więcej jest duchów niż Zmór, teraz bowiem w Umbrze odbijają się przede wszystkim farmy, a nie wielkie budynki. Tu wataha jest bliżej Gai. Garou muszą się jednak spieszyć i nie powinni cieszyć się z bliskości swej matki. Niestety, Malafaxus nie zagraża teraz skażonym i posępnym miejscom, które objął w swe posiadanie Żmij. Jego moc może splugawić ziemię, która wciąż należy do Gai i którą cały czas opiekują się ludzie.

Jeszcze niedawno Garou byli otoczeni przez sługi Żmija. Teraz pełno wokół nich nie splugawionych duchów, które, niestety, są narażone na straszliwe działania Malafaxusa. W tej okolicy Bariera nie należy do najsilniejszych (5), ale może się to zmienić, jeżeli bohaterom nie uda się pokonać Naznaczonego Przez Żmija.

Scena druga: Polowanie na Żmija

Bohaterowie prędzej czy później dorwą Malafaxusa. Ale jak sobie z nim poradzą? Dotyk stwora jest bardzo niebezpieczny – może spowodować odrodzenie się Naznaczonego Przez Żmija w innym ciele (zainfekowanego można uratować korzystając z *rytuału oczyszczenia*). Ponadto nie wszystka broń przeniosła się wraz z bohaterami do Umbrzy. Na dodatek Malafaxus odzyskał już pełnię sił. Co gorsza, zabicie stwora spowoduje tylko przeniesienie się jego ducha do innego ciała, które zainfekował

już wcześniej. Bohaterowie mają więc tylko jedną szansę na zwycięstwo – muszą powstrzymać Naznaczonego Przez Żmija przed jakimkolwiek działaniem i zdać się na Ścigającą Cienie. Ile jednak czasu musi minąć, by Garou była gotowa? Nie sposób przewidzieć. Bohaterowie muszą po prostu zrobić wszystko, co w ich mocy, by zyskać cenne minuty.

Członkowie watahy mogą przestać myśleć do Ścigającej Cienie. W takim przypadku Uktena poradzi im, by użyli podstępów, tak jak jej przodek – Ten, Który Oszukał Żmija – gdy jako pierwszy wzięł stwora. Jeśli bohaterowie zastosują się do rady Ścigającej Cienie, zyskają po punkcie Mądrości (patrz *Śława*).

Ragabash będzie w swoim żywiole – gra w kotka i myszkę z Malafaxusem powinna mu się spodobać. Z kolei gracze powinni się nieźle bawić, wymyślając coraz to nowe podstępny.

Wataha znajduje się w części Umbrze zamieszkaną zarówno przez Zmory, jak i przez duchy. Przychylność tych ostatnich może zyskać bohater (Terug), który posiada dar *mowa duchów*.

(oczywiście pod warunkiem, że je posiadają). Malafaxus będzie chciał je natychmiast zniszczyć, ponieważ bez nich nikomu nie uda się pozbawić go mocy. Jeśli stwór dostanie kamienie w swoje ręce, bohaterowie będą musieli zrobić wszystko, by je odzyskać. Jeżeli im się to nie uda, Malafaxus będzie wolny i nic nie zdoła go powstrzymać.

Garou, którym uda się przechytrzyć Naznaczonego Przez Żmija, powinni zostać nagrodzeni. Ich odwagę należy docenić przyznając punkty Chwały, zaś przebiegłość i intuicję – punkty Mądrości (patrz *Śława*).

Scena trzecia: Ostatni rytuał

Bohaterowie czują, że zbliża się moment odprawienia ostatniego rytuału. Umbrę przecina odbijające się echem wycie, a zaraz po nim słychać wypowiedziane zimnym głosem słowa: „Chodź do mnie Malafaxusie. Córka Tego, Który Oszukał Żmija czeka na ciebie”. Rozjuszony stwór rzuca się pędem w stronę odbitego w Umbrze budowy.

Ścigająca Cienie chce pokonać Malafaxusa jako ducha. Dlatego też musi stanąć naprzeciw niego w Umbrze i nie może pozwolić, by stwór przeszedł do realnego świata. Natomiast Naznaczonemu Przez Żmija jest wszystko jedno, gdzie spotka się ze Ścigającą Cienie – może ją zniszczyć zarówno tu, jak i gdzie indziej.

Wokół odbitego w Umbrze miejsca budowy leży plugawa ziemia z grobu Malafaxusa. Wszędzie pełno jest gruzów i kamieni. W miejscu, w którym pochowany był stwór, zieje głęboka jama. Leżąca wokół ziemia drży i porusza się, jakby żyła własnym życiem. Nie ma tu żadnych urządzeń lub fragmentów budowli, ani śladów życia. Pełno jest

natomiast wszelkiego rodzaju Zmór, które nawiedzają to miejsce od czasu, gdy pierwszy raz naruszono spokój Malafaxusa. Jak dotąd Ścigająca Cienie dawała sobie z nimi radę. Jednak teraz, gdy będzie przeprowadzać rytuał, bohaterowie będą musieli się nimi zająć. Strażnikiem Ukteny może zostać Terug, który potrafi stworzyć barierę ochronną.

Ścigająca Cienie przygotowała się do przeprowadzenia rytuału i wokół otwartego grobu ułożyła fetysze. Przed nią leży kilka długich, skórzanym rzemieni. Uktena krzyknie, by bohaterowie chwycili je i związali nimi Malafaxusa, podczas gdy ona będzie przeprowadzać rytuał.

W tej trudnej sytuacji wataha może potrzebować pomocy. Jeśli chcesz, możesz zwiększyć dramatyzm sceny wprowadzając dwójkę młodych Uktena, którzy towarzyszą Ścigającej Cienie. Dla tych szczeniaków walka z Malafaxusem to Rytuał Przejścia, którego mogą nie przeżyć.

Naznaczony Przez Żmija wie, do czego dążą bohaterowie. Już raz został w podobny sposób związany niedźwiedziami



Członek watahy, który jest Ukteną, może udawać, że jest Ścigającą Cienie (test Oddziaływania + Występy publiczne lub Przebiegłość, stopień trudności 7) i na chwilę oszukać Malafaxusa. Co prawda bohater nie wie, jak wygląda potomek Tego, Który Oszukał Żmija, ale przecież nie wie tego również plugawy stwór. Malafaxus zorientuje się, co się dzieje, po pomyślnym teście Spryt + Występy publiczne lub Przebiegłość (trudność to cecha Oddziaływania bohatera). Oba rzuty należy wykonywać w każdej turze, w której jeden z Garou udaje Ścigającą Cienie. Każdy sukces bohatera neguje jeden sukces Malafaxusa. Stwór zorientuje się, że jest oszukiwany w chwili, gdy osiągnie choć jeden sukces.

Niektórzy bohaterowie mogą warcząc, szczekając i wyzywając zwrócić uwagę Malafaxusa, który jest tak rozjuszony, że nie myśli racjonalnie. Ten rodzaj taktyki wydaje się najlepszym sposobem na utrzymanie Naznaczonego Przez Żmija z daleka od Ścigającej Cienie.

Bohaterowie mogą również zaryzykować swoje życia – ich ostatnim, desperackim posunięciem może być pokazanie Kamieni Uwięzienia

skórą. Dlatego też będzie się wrywał, próbując dostać w swe łapy Ścigającą Cienie. Bohaterowie mogą temu zapobiec wyzywając go, warcząc na niego i szczekając – zwróci na nich swą uwagę i spróbuje wyładować gniew.

Aby zdecydować, czy Garou uda się pochwycić Malafaxusa, sięgnij do podręcznika **Wilkołak: Apokalipsa** (patrz zasady pochwycenia). Każdemu z bohaterów biorących udział w starciu musi się powieść próba związania stwora. Wilkołaki, którym się udało, mogą przywiązać rzemienie do kamieni lub wyschłych krzewów i pomóc towarzyszom.

Jeśli wszystko pójdzie dobrze, bohaterowie zdołają związać Malafaxusa. Wtedy jednak na pomoc Naznaczonemu Przez Żmija rzucą się Zmory, które będą próbowały rozerwać więzy. Tymczasem Ścigająca Cienie zawoła wszystkich, by pomogli jej w przeprowadzeniu Rytuału Pochwycenia i wraz z nią wypowiadali słowa inkantacji (przy okazji poświęcając po jednym punkcie Gnozy).

Podczas rytuału wielki wir wyrwie z ciała Thomasa Waltheorda ducha Malafaxusa i wrzuci go do grobu. Leżąc wokół ziemia, która drżała i poruszała się, zacznie zasypywać głęboką, umbrą jamę. Pozbawiony ciała Naznaczony Przez Żmija będzie wyl i jęczał, aż w końcu jego krzyk ucichnie pod warstwą ziemi. Zmory, które jeszcze nie uciekły, ulecą we wszystkie strony, odrzucone przez podmuch straszliwej złości, furii i przerażenia.

Duchowa forma Malafaxusa została uwięziona w Umbrze. Garou mają tymczasem ciało Thomasa Waltheorda, z którym mogą zrobić co tylko zechcą. Chyba najciekawszym i najbardziej sprawiedliwym rozwiązaniem będzie pochowanie go w materialnym świecie, w skażonej ziemi, którą stworzył. W ten sposób na zawsze stanie się częścią plugastwa, do którego przyłożył rękę. I nawet jeśli prace budowlane nie będą kontynuowane, szczątki Waltheorda będą wiecznie nękane przez Zmory. Taka jest bowiem kara Żmija za nie spełnienie jego oczekiwań.

Istnieje jeszcze jedno możliwe zakończenie tej przygody. Być może Malafaxus został pochowany w materialnym świecie i nad bohaterami wisi groźba jego powrotu. Regularne odprawianie rytuałów, które powstrzymają powtórne przybycie stwora, może stać się obowiązkiem bohaterów, najważniejszym zadaniem w ich życiu (szczególnie dla Teurgów lub Uktena). To rozwiązanie z pewnością będzie przypominać graczom o przeszłości i tradycjach, które nie mogą odejść w zapomnienie.

Rytuał Pochwycenia

Poziom 4

Przed wiekami Nieskalani regularnie przeprowadzali ten potężny rytuał. Niestety, od czasu zniknięcia z powierzchni ziemi plemienia Croatan odprawiano go coraz rzadziej.

Rytuał pochwycenia pozwala uwięzić i pozbawić mocy sługi Żmija. Podczas jego odprawiania Garou bardzo często używają specjalnych fetyszy. Są to poświęcone konkretnemu, plugawemu stworowi Kamienie Uwięzienia.

Rytuał wymaga odpowiednich przygotowań, choć przeprowadza się go dość szybko, poświęcając jedynie 10 punktów Gnozy. Jeżeli uda się go odprawić, sługa Żmija zostanie uwięziony. Trzeba jednak pilnować, by bestia się nie przebudziła i przynajmniej raz na pięć lat ponownie przeprowadzać *rytuał pochwycenia*. Kiedy stwór ocknie się, tylko jedna rzecz będzie go oddzielać od wolności

– Kamienie Uwięzienia. Jeżeli i one zostaną zawiodą (np. ktoś je usunie), bestia powróci, by rozprzestrzeniać zło Żmija po całym świecie.



W naszych czasach żyje tylko kilku Garou, którzy znają *rytuał pochwycenia*. Te wilkołaki zwykle podróżują z miejsca na miejsce, odprawiając go wszędzie tam, gdzie trzeba. Niestety, przez lata zapomniano o wielu uwięzionych bestiach, bowiem pilnujące ich wilkołaki umarły.

(Uwaga: Ścigająca Cienie dołączyła do rytuału *pochwycenia* kilka nowych elementów, dzięki którym duch Malafaxusa został oddzielony od jego ciała. To zapewniło Uktenę, że Naznaczony Przez Żmija nie przebudzi się ponownie. Ponadto nie trzeba już więcej przeprowadzać rytuałów, aby się upewnić, że bestia śpi. Malafaxus został „pochowany” w Umbrze, z dala od swej cielesnej postaci i, miejmy nadzieję, już nigdy nie nawiedzi naszego świata).

Komplikacje

Co się stanie, jeżeli bohaterom nie uda się pokonać Malafaxusa lub stworzyć dostanie w swoje ręce Ścigającą Cienie? Jeśli wciąż jeszcze w ich posiadaniu znajdują się Kamienie Uwięzienia, ich umysły może nawiedzić wizja Tego, Który Oszukał Żmija. Pradawny Uktena powie bohaterom, jak pokonać bestię. Jednak w międzyczasie Malafaxus może doprowadzić do zniszczenia kamieni, splugawić Gaje lub przebudzić inne stwory, które zostały uśpione przed wiekami.

Miejmy nadzieję, że Ścigająca Cienie przeżyje walkę. Jaki jednak będzie stosunek bohaterów do niej? Oczywiście, pomogła im pokonać Malafaxusa, ale to nie znaczy, że nie jest dziwką Żmija. Może będzie obnosić się ze swoim zwycięstwem i domagać się spłaty długu?

Czy dziedzictwo Tego, Który Oszukał Żmija umarło wraz z Malafaxusem? Być może kilka dni po walce bohaterowie napotkają samotnego wilka, odwiedzającego położony w Umbrze grób plugawego stwora. Wilk ten odpowiada opisowi legendarnego Garou – Tego, Który Pokonał Żmija.

Budowa Kompleksu Przemysłowego Waltheforda zostanie wstrzymana, jeśli bohaterowie się o to postarają. Mogą zaprowadzić Andrew Harrisona i Lilę Westerly (patrz *Zapomniane nauki*) – inwestorów-wilkołaków – na miejsce, w którym pochowano Malafaxusa. Oczywiście businessmeni stwierdzą, że Naznaczony Przez Żmija został złożony do ziemi gdzie indziej (jeśli w ogóle miało to miejsce), a to może doprowadzić do niesnasek pomiędzy szczepami.

A jeśli budowa zostanie wstrzymana, czy Kurt Larson (patrz *Zapomniane nauki*) nie będzie chciał się zemścić na bohaterach?

Póki co, opinia publiczna uznaje, że znany filantrop i businessman, Thomas Waltheford, zniknął bez śladu. Może odpowiedzialni są za to bohaterowie, którzy protestowali podczas budowy?

Sława

Malafaxus powinien zostać potraktowany jak bardzo potężny sługa Żmija.

Bohaterowie, którzy zrozumieli, co łączy Ścigającą Cienie z Tym, Który Oszukał Żmija, i zastosowali się podczas walki do rad, zdobywają po dwa punkty Mądrości. Terug, który chronił Uktenę przez Zmorami, zdobywa jeden punkt Mądrości. Natomiast każdy Garou, który poświęcił się broniąc Ścigającą Cienie, zyskuje punkt Mądrości i punkt Honoru.

Ścigająca Cienie

Rasa: Homid

Patronat: Teurg

Plemię: Uktena

Atrybuty: Siła 5 (7/9/6/6), Zręczność 3 (3/4/5/5), Wytrzymałość 4 (6/7/7/6), Charyzma 4, Oddziaływanie 5 (4/2/2/2), Wygląd 2 (0/0/2/2), Percepcja 3, Inteligencja 4, Spryt 4

Zdolności: Autorytet 4, Bójka 2, Broń palna 3, Ekspresja 4, Empatia 3, Etykieta 4, Krycie się 5, Lingwistyka 3, Medycyna 3, Naprawa 4, Obrzędy 5, Okultyzm 4, Pierwotne instynkty 4, Prowadzenie pojazdu 2, Sztuka przetrwania 5, Uniki 2, Walka wręcz 3, Wysportowanie 3, Występy publiczne 3, Zagadki 4, Zastraszanie 3, Czujność 4

Cechy pozycji: Kontakty 5, Krewniacy 3, Pamięć przodków 5

Dary: (1) Matczyny dotyk, Mowa duchów, Perswazja, Wycucie magii, Wycucie Żmija, Zasłona mroku; (2) Duch ptaka, Poznanie ducha, Rozkazywanie duchom, Wizje, Zakłócenie technologii; (3) Niewidzialność, Ukojenie, Wezwanie ducha ognia; (4) Wezwanie żywiołka

Ranga: 4

Szał 6, Gnoza 8, Siła woli 8

Stan zdrowia: 0, -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany

Rytuały: (1) Apel poległych, Otwarcie zgromadzenia, Rytuał przywiązania ducha, Rytuał zadośćuczynienia; (2) Rytuał przebudzenia ducha, Rytuał przejścia, Rytuał wygnania; (3) Gon, Tworzenie fetysza, Zdobywanie totemu; (4) Otwarcie mostu, Rytuał pochwycenia

Fetysze: Kamienie Uwięzienia, Święty dzwoneczek

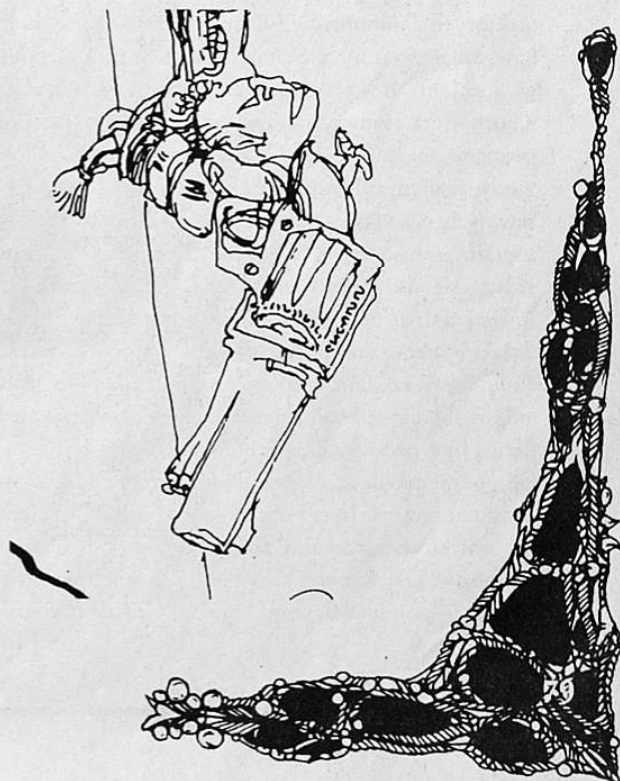
Wygląd: Ścigająca Cienie zazwyczaj ubiera się w niebieskie dzinsy i skórzaną kamizelkę. Woli nosić sandały niż zwykłe buty. Jej chude ciało rzadko bywa czyste. Ma czarne, długie włosy, które wiąże wstążką z piórami i koralikami.

Uwagi dla Narratora: Jest tylko jedna rzecz, której pragniesz bardziej niż pokoju i harmonii – wiedza. Tak jak i twoi przodkowie próbujesz rozwiązać zagadki, które od zarania dziejów zadają duchy świata. Chcesz, by wszystkim żyło się lepiej. Większość czasu spędzasz starając się dowiedzieć, co stało się z plemieniem Croatan.

Historia: Ścigająca Cienie zawsze była samotnikiem. Lubiła przenosić się do Umbrzy, gdzie zdobywała wiedzę o duchach. To jej Garou zawdzięcza utrzymanie wielu potężnych duchów w caem. Wilkołaki uznają ją za niesamowicie mądrą jak na swoje lata.

Malafaxus, Naznaczony Przez Żmija

W tej części przygody bestia odzyskała pełnię sił i jest naprawdę niebezpieczna.



Ostatnia posługa

Autor: Rafał Nowocień

Ilustracje: Monika Świątlik

Nikt chyba nie zamierza polemizować z tezą, że dobry MG powinien posiadać wiedzę wykraczającą ponad przeciętną. Bez niej opis chociażby statku zabrzmi nienaturalnie i wręcz śmiesznie, jeśli Mistrz nie odróżnia rufy od dziobu, a masztu od stepki. Przechodząc do konkretnych – w poniższym artykule znajdziecie krótki przegląd różnych rodzajów grobowców i sposobów pochówku zmarłych. Wszystkie te informacje odnoszą się bezpośrednio do realiów gry fabularnej „Śródziemie”, ale mogą zostać z powodzeniem wykorzystane w innych systemach.

Jedną z najbardziej pierwotnych form traktowania ciał zmarłych jest kanibalizm, czyli ich zjadanie. Takie krwawe uczty są charakterystyczne dla ras stojących na najniższym szczeblu kultury – przede wszystkim trolli i niektórych szczepów orków. Rzadko jednak zjada się całe ciała.

Kanibalizm ma tu raczej charakter swego rodzaju obrzędu. Zazwyczaj spożywany jest mózg lub serce zabitego wroga, czyli siedliska sił życiowych, witalności i rozumu. Kanibale wierzą, że dzięki zjedzeniu tych organów przejmą przymioty zmarłego. Im silniejszy i przebieglejszy był przeciwnik, im bardziej zacięty stawał opór, tym jego ciało jest dla kanibala cenniejsze. Oczywiście wiele z tych prymitywnych istot zwyczajnie gustuje w mięsie swoich pobratymców (lub innych humanoidów), jednak nie należy zapominać, że kanibalizm ma również – w wielu wypadkach – charakter rytualnego obrzędu. Niektóre prymitywne ludy mają zwyczaj zjadania ciał zmarłych członków swych rodzin. Jest to dla nich forma wyrażania szacunku dla odchodzących z tego świata krewnych.

Wśród ludów rolniczych (np. hobbitów, Eriadorczyków, niektórych Rohirimów) duże znaczenie mają kultury, obrzędy i zwyczaje związane z ziemią. Zmarłych tych plemion chowa się w specjalnych konstrukcjach, przypominających kształtem zbiorniki na płody rolne. Związane jest to z symboliką ziarna – pozornie martwego, lecz odradzającego się na wiosnę zgodnie z odwiecznym cyklem natury, cyklem pór roku, umierania i ponownych narodzin (ciała zmarłych układane są w grobach na kształt embriou). Niejednokrotnie wraz z nieboszczykiem składa się do grobu narzędzia rolnicze związane ze zbożem (sierpy, żarna) oraz kości zwierząt gospodarskich. Często wyposaża się nieboszczyka na „drogę w zaświaty” w jądło, napitek i ulubione przedmioty codziennego użytku. Do grobów wojowników składa się broń, zmarłe kobiety przystają się zaś w biżuterię i inne ozdoby. Zmarli ubierani są w najlepsze szaty, by mogli godnie pokazać się przodkom, nie przynosząc wstydu sobie i swemu rodowi. Inną popularną wśród ludów rolniczych formą pochówku jest grzebanie zmarłych pod podłogami lub progami domostw. Dzięki temu są w pobliżu swoich bliskich i w pewien sposób – pomimo fizycznej śmierci – nadal uczestniczą w życiu codziennym.

Mówiąc o zwyczajach pogrzebowych ludów osiadłych (np. Dunedainów) warto zwrócić uwagę na kurhany.

Owe konstrukcje grobowe posiadają kilkadziesiąt rozmaitych odmian i wariantów, jednak ich podstawowy plan wywodzi się z układu: grobowiec + kurhan. Grobowiec posiada zazwyczaj formę kamiennej komory (może go stanowić zarówno solidnie zbudowana komanta, jak i kilka naprędcie zestawionych głazów), do której składany jest nieboszczyk. Ponad komorą usypuje się kolisty lub owalny kurhan w formie ziemnego lub kamiennego kopca (najmniejsze kurhany mają średnicę kilku metrów, a największe osiągają ponad pół kilometra długości). Od powyższego schematu istnieje cały szereg odstępstw. Niektóre grobowce mogą mieć po kilka komór i wiele korytarzy. Grobowce takie nazywane są korytarzowymi i dla zabezpieczenia przed rabusiami mogą posiadać kilka fałszywych wejść. Niektóre kurhany wykorzystywane były przez kilka lub kilkanaście pokoleń. Początki kurhanów giną w mrokach historii. Te najstarsze dawno już zostały zapomniane i porzucone. Często w oczach przypadkowych podróżnych są dziś zwykłymi pagórkami. Do niektórych kurhanów przylegają niewielkie placówki, służące do odprawiania obrzędów i ceremonii. Kurhany nie są jednak dla wszystkich. Tylko najwięksi wodzowie i królowie danego klanu lub plemienia mogą dostąpić zaszczytu pochowania w takiej budowlu. Zbudowanie obszernego grobowca (a przede wszystkim usypanie kurhanu) wymaga przecież ogromnego nakładu sił i środków.

Zmarłych traktuje się różnie. Najczęściej wraz z ciałem w komorze składane są naczynia z jadłem, broń, przedmioty osobiste, martwe zwierzęta. W grobowcach wykorzystywanych przez dłuższy czas, w jednej komorze znaleźć można szczątki kilkunastu osobników, umieszczane kolejno w miarę upływu lat.

Czasem składane w kurhanach zwłoki pozbawiane są tkanki miękkiej. Niekiedy też łamie się trupom kości. Czasem zmarli leżą po śmierci przez kilka miesięcy na wolnym powietrzu, „oczyszczani” z ciała przez ptaki i drobne zwierzęta. Zwyczaje takie rozpowszechnione są przede wszystkim wśród ludów koczowniczych i zbierackich (np. Wosowie, Leśni Ludzie, Dunlandczycy, Umli), uznających rozpad i rozkład ciała jako nieodzowny, naturalny fragment wielkiego, niekończącego się cyklu przyrody.

Odwrotny pogląd reprezentują np. Dunedainowie, Korsarze i Czarni Numenoryjczycy, wierzący, że dusza zmarłego przetrwa tak długo, jak długo istnieje będzie ciało zmarłego. Dlatego też starają się je zachować na wszelkie możliwe sposoby, umieszczając w starannie zabezpieczonych grobowcach i – niejednokrotnie – balsamując. Balsamowanie polega na usunięciu wnętrza zmarłego i nasączeniu zewnętrznych powłok ciała odpowiednimi miksturami. Innym sposobem na pośmiertne zabezpieczenie ciała przed rozkładem jest umieszczenie go w bagnie lub torfie, gdzie – bez dostępu powietrza – może przetrwać setki lat.

Pospolite jest stosowanie ognia w obrzędzie pogrzebowym. Nierzadko w komorach grobowych kurhanów pali się ogień w celach rytualnych, oczyszczających. Czasem może to być np. drewniana budowla, ustawiona na grobowcu przed usypaniem nad nim kurhanu, w której odbywały się uroczystości pogrzebowe. Często palono same szkielety (w całości lub częściowo), jak również zmarłych posiadających jeszcze ciało i krew. Na przygrobowych placzkach co jakiś czas organizowano ceremonie na cześć zmarłych. W ich trakcie składano ofiary, wydawano uczty i urządzano ceremonialne pochody wokół grobowców.

Miejsca pochówku spotyka się również w jaskiniach. Są to przeważnie groby krasnoludów. Ich zmarli chowani są w podziemnych komorach, połączonych z powierzchnią ziemi pionowym szybem.

Wśród ludów koczowniczych (np. Easterlingów) szczególną rolę odgrywa koń. Nic też dziwnego, że stanowi on jeden z ważniejszych elementów pochówku. Zwierzęta mające towarzyszyć zmarłym w wędrówce w zaświaty zabija się w różny sposób. Czasem zamęcza się je na śmierć, czasem – z przywiązaniem do siodła martwym wojownikiem (lub urną z jego prochami) – wpędza się do grobu i zakopuje żywcem. Wciąż przemierzający się koczownicy nie budują szczególnie wielkich lub okazałych grobowców, zadowolając się często przypadkowymi pochówkami.

Ludy związane z morzem (np. Teleri) wykształciły własne, oryginalne obrzędy pogrzebowe. Ciała najznacniejszych wodzów wypływają w paradnych łodziach w swój ostatni rejs. Spotkanie takiej łodzi na pełnym morzu uznawane jest za przejaw pecha i zwiastun nadciągającej śmierci, choć niektórzy uważają to za dobry omen. Czasem łódź taka pozostaje jednak na lądzie, spoczywając wraz ze zmarłym wewnątrz dużego kurhanu. Mniej znaczni zmarli chowani są w normalnych, ziemnych grobach, jednak często formowanych w kształcie łodzi lub otoczonych rzędem głazów układających się w jej kształt.

POJEDYNCZE EPIZODY

KURHAN OSTATNIEJ ŁZY

To spotkanie może mieć miejsce na obszarze Dżiczy (patrz opis rodzajów terenu w podręczniku podstawowym) lub Pogranicza/Wsi. Drużyna podróżuje przez pofałdowany, lekko zalesiony teren. Okolica wygląda na nie zamieszkaną, zwiadowcy spotykają jedynie zwierzęta i ślady dawnej bytności niewielkich grup orków. Niebo, od kilku dni pogodne i słoneczne, pod wieczór zaciąga się chmurami. Zaczyna padać. Zrywa się wichura, w jedno z pobliskich drzew uderza piorun.

Szukający schronienia bohaterowie zauważają kilka dużych głazów, widocznych niedaleko w świetle błyskawicy, na niewielkim, wolnym od drzew wyniesieniu terenu. Nie jest to może najlepsze schronienie, ale stosunkowo zaciszne – w zakamarkach pomiędzy głazami znajdzie się miejsce dla wszystkich, oraz trochę wyschniętych badyli, których wystarczy jednak na symboliczne zalewanie ognisko. Burza mija po kilku godzinach, lecz ulewny deszcz kończy się dopiero przed świtem. W świetle dnia okazuje się, że płaski pagórek, na którym rozbito nocne obozowisko, posiada zadziwiająco regularny kształt. Jeśli ktoś zbada najbliższą okolicę, rychło okaże się, że wyniesienie otoczone jest kilkumastowymi słupkami z drewna i kamienia, rozmieszczonymi w regularnych odstępach. Większość

z nich jest przewrócona i mocno nadgryziona zębem czasu; na każdym widnieją tajemnicze znaki. Osoba, której uda się rozpoznać ich znaczenie (należy wykorzystać umiejętność Czytania runów; jest to manewr statyczny o poziomie trudności „niezwykle trudny”) zorientuje się, że są to znaki ochronne, skierowane przeciwko ożywionym istotom lub duchom. Istnieją łącznie trzy



kręgi ochronne tego typu, ustawione koncentrycznie wokół wzgórza. Pierwszy, wewnętrzny, jest wykonany wyłącznie z drewnianych palików, dwa pozostałe są z kamieni.

Całe wzgórze porasta sięgająca do kolan trawa i gęste zarośla. Uważny obserwator (test Percepcji; średnio trudny manewr statyczny) dostrzeże, że w pewnym miejscu trawa jest mocno zrudziała i rachityczna. Po odgarnięciu cienkiej warstwy ziemi odsłoni się kwadratowa, kamienna tablica z jakimiś napisami w języku Sindarin – jest to fałszywe wejście do kurhanu. Napis brzmi: *Oto jest Palinde, jeden z wielu. Panie, przyjmij go łaskawie, albowiem nie zasłużył na Twój gniew. Po odwaleniu płyty (modyfikator „średnio trudny”) oczom poszukiwaczy ukaże się wąski korytarzyk, prowadzący w głąb wzgórza. Tunel ma wymiary 1 x 1,5 m i długość 5 metrów, po czym zakręca pod kątem prostym i ciągnie się jeszcze 3 metry. Na końcu tunelu znajduje się kamienna płyta z kolejnym napisem w języku Sindarin. Jego treść brzmi: *A nieprawość i zdrada ukarane będą. Chwilę po tym, jak grupa dotrze do tego miejsca, zaczyna działać czar Lodowate Koło, obejmujący odcinek korytarza o długości 4 m. Jednocześnie wyjście z tunelu zostaje zablokowane za pomocą czaru Kamienna Ściana. Jeśli pomimo tych trudności bohaterom uda się wydostać na zewnątrz wzgórza, mogą podjąć próbę odszukania właściwego wejścia. Drugie, prawdziwe wejście do wnętrza kurhanu jest ukryte wśród złomów kamieni, które stanowiły miejsce noclegu drużyny. Aby je odnaleźć, należy wykonać test Percepcji z modyfikatorem „bardzo trudny”. Odsunięcie płaskiego kamienia ukazuje kilka prowadzących w dół schodków, po zejściu z których grupa trafia do szerokiego (2 x 2 m), wyłożonego kamiennymi płytami korytarza. Po ok. 8 metrach natrafia na kamienne drzwi z napisem w języku Sindarin. Brzmi on: *Tu spoczywa Palinde, pogromca Tu-orghoda, bestii z Góry Verdeyon. Drzwi można otworzyć jedynie za pomocą magii lub po wykonaniu odpowiedniego testu (modyfikator „niezwykle trudny”). Korytarz prowadzi prosto na północ przez ok. 5 metrów, rozdzielając się następnie na trzy odnogi. Dwie z nich to właściwie niezbyt głębokie wnęki w ścianach. Stoją w nich posągi naturalnej wielkości, przedstawiające uzbrojo-***

nych strażników, wypatrujących wrogów nadchodzących od strony wejścia do grobowca. Posągi wyglądają naprawdę groźnie, lecz są tylko martwymi bryłami kamienia, wyrzeźbionymi na kształt ludzi przez anonimowego artystę.

Ściany korytarza są pokryte płaskorzeźbami, przedstawiającymi sceny z życia jakiegoś możnowładcy, bitwy, polowania i uczty. Po przejściu kolejnych kilku metrów grupa natrafia na kolejne drzwi. Są zrobione z jednej metalowej płyty, lecz zawiasy są całkowicie skorodowane – silniejsze pchnięcie otworzy je na oścież (modyfikator „łatwy”).

Za drzwiami jest niska, prostokątna komnata o wymiarach 6x10 m i wysokości 2,5 metra. Pod przeciwległą (w stosunku do wejścia) ścianą stoi rzeźbiony sarkofag. Na ścianach wisi broń i końska uprząż. W kącie stoją masywne krzesło i stół, na stole srebrne puchary i naczynia. Obok sarkofagu ustawiono dwie niewielkie skrzyneczki.

Pierwsza z nich zawiera 160 sz (sztuk złota) i kilka rubinów (o łącznej wartości 120 sz), w drugiej zaś znajdują się wyschłe resztki jakiejś substancji.

Po bliższych oględzinach można stwierdzić, że najprawdopodobniej były to jakieś owoce. Pod jedną ze ścian leży szkielet konia, „wyposażony” w siodło i bogatą uprząż. Płytę sarkofagu można odwalić na bok, odsłaniając wnętrze grobowca (manewr „bardzo trudny”). Na przegniłych resztkach materii leży ciało mężczyzny, opancerzone czarną zbroją. Jest ono znakomicie zakonserwowane, bez najmniejszych śladów rozkładu. Zmarły był

(z wyglądu) Dune-

dajczykiem w wieku ok. 45 lat. Przy prawym boku ma miecz (+15), przy lewym zaś niewielką tarczę. W nogach sarkofagu stoją metalowe naczynia z resztkami jedła i napitku, pod głowę zmarłego włożono haftowaną poduszkę. Jeśli grupa opuści kurhan nie zabierając ze sobą żadnego przedmiotu i zamykając za sobą wejście, nie wydarzy się nic nadzwyczajnego. Jeśli jednak spokój zmarłego zostanie w jakikolwiek sposób zakłócony, grupa stanie oko w oko ze Zjawą. Pojawi się ona nagle w pobliżu wejścia, atakując pierwszą



z brzegu osobę – pamiętaj, że jest niewidzialna dla zwykłego śmiertelnika i dostrzec ją można tylko za pomocą magii (współczynniki Zjawy znajdziesz na str. 251 podręcznika głównego. MG decyduje samodzielnie, czy jest to Zjawa Pomniejsza, Niższa czy też Duża). Potwór może przebywać na zewnątrz kurhanu, ale nie jest w stanie wydostać się poza trzeci krąg ochronny. Członkowie drużyny mogą swobodnie wyjść na zewnątrz kurhanu zabierając ze sobą znalezione przedmioty, jeśli pokonają Zjawę. Jeśli jednak zostanie zabrana także osobisty ekwipunek zmarłego (jego miecz, tarcza lub zbroja), to pechowy bohater ulega działaniu klątwy – broń nigdy nie trafia w przeciwnika, zaś pechowe trafienie krytyczne (np. w przyjaciele) jest maksymalnie niszczące i niebezpieczne. Porzucenie lub sprzedaż broni nie załatwia problemu. Uwolnić się od klątwy można tylko wtedy, gdy oręż Dunedajczyka zostanie zanieiony z powrotem do kurhanu i umieszczony we właściwym miejscu.

PRYZYSTAŃ FALGOROTH

Przedstawiona poniżej przygoda może być rozegrana na terenach Pogranicza/Wsi, w pobliżu dość dużej (a przynajmniej spławnej) rzeki. W trakcie jednej ze swych wędrówek drużyna trafia do niewielkiej wioski Falgoroth, zamieszkaanej przez Dorwiniończyków. Centralnym miejscem osady jest nadrzeczna przystań, gdzie zatrzymują się flisacy na odpoczynek i nocleg.

Jest to duży, piętrowy budynek z dobudowaną stajnią. Na piętrze znajdują się trzy czteroosobowe pokoje wynajmowane podróżnym i pomieszczenia zajmowane przez rodzinę karczmarza. Na parterze mieści się główna sala karczmy, w głębi kuchnia, spiżarnia i podręczny magazyn. Na tyłach karczmy jest wejście do piwnicy, gdzie przechowywane są główne zapasy. W niewielkiej szopie za karczmą, Rondar (karczmarz) trzyma zapas opału, dwie krowy i narzędzia gospodarskie. Tam również śpią Franeyg, pomocnik karczmarza, pełniący między innymi funkcję stajennego. Napiwki i premie pieniężne są bardzo mile widziane. Usługi i żywność oferowane przez karczmę Rondara są dobrej jakości. Wszystkie ceny są półtora raza wyższe niż gdzie indziej.

Przy dwóch stołach siedzą rozbawieni flisacy, raczający się obficie piwem i winem. Wejście naszych bohaterów nie zainteresuje nikogo poza karczmarzem, który natychmiast pospieszy powitać nowych gości. Po przygotowaniu zamówionych potraw przysiadzie się do grupy, wypytując o wieści „z dalekiego świata”. Po skończonym posiłku Rondar proponuje bohaterom nocleg w jednym z pokoi na piętrze – dwa pozostałe zajmują flisacy.

W środku nocy jeden z członków drużyny (MG może losowo wyznaczyć tę osobę) obudzi się słysząc walenie do drzwi. Zdenerwowany karczmarz poinformuje go, że w jednym z domów wybuchł pożar i poprosi o pomoc w jego ugaszeniu. Rondar zapuka również do sąsiednich pokoi, lecz jego nawoływania nie przyniosą żadnego skutku – flisacy są zupełnie pijani i obudzą się dopiero późnym rankiem

(z wielkim

kacem). Kie-

dy bohatero-

wie zejdą już

do głównej

sali, do karczmy wpada nagle

Franeyg krzycząc na cały

głos: – *Trolle! trolle na*

wzgórzu! Chłopak nie

potrafi powiedzieć

wiele na ten temat,

twierdząc, że

widział

ogromne syl-

wetki potwo-

rów po prze-

ciwnej stronie

rzeki, w po-

blizu płoną-

cego domu.

Rondar nie czeka

jednak na dalsze

rewelacje. Wydo-

bywszy ze skrzyni

broń (kusza z zapasem

10 beltów i toporek)

wychodzi na zewnątrz.

W ciemnościach

nocy widać

niewyraźny po-

blask ognia po dru-

giej stronie rzeki, trud-

no jednak rozróżnić

jakiegokolwiek szczegóły.

Przy pobliskim pomoście, obok tra-

tew flisaków, kołysze się duża łódź, mogąca pomieścić 6 osób.

Dopłynięcie na drugi brzeg zajmie około pięciu minut, jeśli wszy-

scy przyłożą się do wiosłowania.

Płonący dom otacza kilkanaście osób, trzymających w dłoniach zapalone pochodnie. Są słabo uzbrojeni (proce, sztylety, kilkoro posiada miecze lub włócznie), lecz na ich twarzach widać zaciętość i determinację. Nadbiegająca grupa zostanie zatrzymana przez jednego z mężczyzn, który pokrótce wyjaśni im całą



sytuację. Wioska została zaatakowana przez dwa trolle, mieszkańcom udało się zagonić bestie do opuszczonego domu, który został następnie podpalony. Stwory najprawdopodobniej już nie żyją, ale nie ma śmiałka, który odważyłby się to sprawdzić. Nie ma zresztą takiej potrzeby, wystarczy poczekać jeszcze kilka godzin, a później przeszukać pogorzelisko.

Po kilku chwilach przez krąg ludzi z pochodniami przedziera się zawodzący rozpaczliwie mężczyzna. Zanim komukolwiek udaje się go powstrzymać, wyrwa pochodnię z rąk najbliższego człowieka i skacze w czelusć płonącego domu. Kilka osób próbuje go pochwycić, lecz jest już za późno – mężczyzna zniknął wśród płomieni. Równocześnie przez huk ognia przedziera się rozpaczliwy krzyk kobiety, dobiegający najwyraźniej z wnętrza domu. Okazuje się, że w płonącym – rzekomo pustym – wnętrzu znajduje się jakaś kobieta, wydająca na pastwę płomieni i potworów. Jeśli grupa zdecyduje się na wejście do środka, mieszkańcy wioski zaprotestują, obawiając się dalszych ofiar. Jeśli jednak grupa podejmie stosowne działania, nikt ich nie będzie powstrzymywał. Mieszkańcy Falgoroth będą biernie obserwować ich poczynania, modląc się w duchu o uratowanie nieszczęśników – bliżsi są im ich pobratymcy niż najbardziej nawet odważni podróżnicy.

Kiedy grupa wejdzie do wnętrza płonącego domu, czyhać na nią będzie wiele niebezpieczeństw – szalejący ogień, rozpadający się sufit, niespodziewanie pękające więzania i belki nośne itp. W każdej rundzie wszyscy bohaterowie muszą wykonać test Zwinności. Jeśli jest on nieudany, należy wylosować efekt z Tabeli Oparzeń Krytycznych (str. 237 w podręczniku) lub – decyzja MG – Tabeli Zmiażdżeń Krytycznych (str. 238). Ponadto co 5 rund należy wykonać test Percepcji (wszechobecny dym utrudnia orientację) z modyfikatorem -10. Jeśli test jest nieudany, postać traci orientację – nie wie gdzie znajdują się jej towarzysze lub wrogowie, gdzie jest wyjście z pomieszczenia itp. Parter domu składa się z obszernej sieni, spiżarni, kuchni i pokoju gościnnego. W sieni leży ciało jednego trolla, drugi przebywa w pokoju gościnnym, w szale pastwić się nad martwym mężczyzną. Bestia jest podniecona płonącym wokół ogniem (+10 do wszystkich testów związanych z walką), ale odniosła już pewne rany

(Obrażenia na poziomie 120 – patrz charakterystyka trolla na str. 251). Kobieta znajduje się na piętrze. Jeśli nie wydobędzie się na świeże powietrze w ciągu 25 rund (licząc od momentu wkroczenia grupy do domu) – umrze na skutek zadadzenia. Schody zawaliły się pod ciężarem wchodzącego trolla i zupełnie nie nadają się do użytku. Podłoga na piętrze znajduje się o 5 m wyżej niż podłoga parteru, kobieta leży kilka metrów dalej. Troll walczy nie bacząc na ogień i sypiące się z góry deski (w każdej rundzie otrzymuje automatyczne trafienie krytyczne, sprawdzane w Tabeli Oparzeń Krytycznych lub Tabeli Zmiażdżeń Krytycznych).

Jeśli grupie uda się uratować kobietę, okaże się, iż jest to żona owego odważnego desperata, uwięziona przez niego „za karę” w opuszczonym domu. Nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności tam właśnie zapędzono trolle, po czym, nie podejrzewając obecności kogokolwiek, podpalono domostwo.

Mieszkańcy wioski proponują bohaterom zapłatę za zabicie trolli i uratowanie kobiety w wysokości 4 sz, ale nie uczynią tego wcześniej, lecz dopiero po fakcie.

Zdarzyć się może, że drużyna nie będzie ingerować w rozwój wypadków, biernie obserwując pożar. W taki wypadek troll, jeśli przełamie strach, przedrze się przez pierścienie okrażenia i zacznie uciekać w stronę rzeki. Niestety, w tym czasie kobieta jest już martwa. Raniem, po przeszu-

kaniu pogorzeliska, wieśniacy znajdą jej nad-

palone ciało i ścierwo drugiego trolla. Przy takim obrocie sprawy bohaterowie będą traktowani chłodno i z dystansem – odmówili pomocy, pozostawiając nieszczęśników swemu własnemu losowi, pomimo iż byli dobrze uzbrojeni i mieli największe szanse na pokonanie potworów. Wielu ludzi, szczególnie po pogrzebie (odbędzie następnego dnia w południe), da bohaterom wyraźnie do zrozumienia, że najwyższa już pora, by opuścili Falgoroth. W przeciwnym wypadku mogą ich spotkać duże nieprzyjemności.



Adresy sklepów z grami																	
Sklep „Clown” Łódź, ul. Piotrowska 107 tel. 301579	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sklep „MAG – Estei”, Warszawa ul. Chłodna 47	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sklep „Centrum Gier” 50-138 Wrocław, ul. Igielna 17	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sklep GUFO , Tychy, ul. Orzeszkowej 1 tel. (0-32) 117-26-46	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sklep „BARD” , 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celnia 10, tel. 122-399	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Szeherazada ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sklep „Rumcajs” , ul. Okulińskiego 33, tel. 423370 37-450 Stalowa Wola	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sklep „Feniks” , tel. 21358 ul. Kościelna 9, Rybnik	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sklep „ONO” , tel. 513979 ul. Karola Marxi 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Księgarnia „Daniel” , tel. 203758 ul. Chrobrego 9 66-400 Gorzów Wlkp.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Księgarnia „Suplement” , ul. Jana Bytnara Rudego 3c 45-265 Opole, tel. (0-77)578736	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Księgarnia „Hobby” , ul. Wały Dzwernickiego 11 (Biznes Centrum pok. 37) 66-400 Częstochowa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sprzedaż wysyłkowa																	

BARRINGTON J. BAYLEY

SYN CZARODZIEJA

Copyright © Games Workshop 1991

Przekład: Dominika Materska

– Ty byłeś gobliny – powiedział Muenchbek. – Na Mananna, czuję je!
– Czujesz? – Vukotich, młodszy towarzysz Muenchbeka, wzdygnął się i rozejrzał na wszystkie strony. – Jak można czuć gobliny? Czym one śmierdzą?

– Ty na pewno nic nie zwęszysz – Muenchbek wpatrywał się w przestrzeń między drzewami. Wyglądał niezgrabnie w grubym skórzanym kubraku i hełmie spłaszczonym, nabijanym miedzianymi ćwiekami.

– Hmmm – mruknął. – Coś tu rzeczywiście śmierdzi.

Ścieżka była niewyraźna, las gęsty. Chociaż wczesnym rankiem świeciło mocne słońce, teraz mgła zaczynała gęstnieć i w zaroślach otaczających wędrowców robiło się ponuro i coraz ciemniej.

– Nie myślałem, że tak daleko na południe natkniemy się na te bydlaki – powiedział marienburgczyk. – No cóż, lepiej się nie zatrzymujmy.

Vukotichowi wszystko to bardzo się nie podobało. Zawahał się i przystanął. Umilkło tupanie jego stóp, obutych w sandały o grubych podeszwach. Idący przed nim Muenchbek, zaniepokojony nagłą ciszą, odwrócił się i mocno ścisnął w dłoniach wojenny topór, który przedtem niósł na ramieniu. Na jego twarzy pojawił się niezbyt przyjemny grymas, a białe zęby błysnęły w gęstym zaroście.

– Coś nie tak? Strach cię obleciał? – uniósł rękę i wskazał na ścieżkę za nimi. – No to szybko, z powrotem do Middenheim. Żebrać w rynsztoku. Albo jeszcze lepiej poszukaj szczęścia w Bretonii czy innej podobnej dziurze. Taplaj się w błocie na jakiejs farmie, doglądaj świń albo kurczaków. Do takiego życia przywykłeś.

Odwrócił się i ruszył torując sobie drogę w gęszczu.

Po kilku chwilach Vukotich podążył za nim. Uwagi Muenchbeka rozwścieczyły go. Nigdy nie opowiadał zbyt wiele o swojej przeszłości, a jedyne, o czym wspominał Muenchbekowi, to pobyt w Kislevie. Mimo całej złości, nie chciał jednak ryzykować samotnej wędrowki przez las pełen goblinów.

Kiedy los ich zetknął, Vukotich właśnie błakał się po ulicach Middenheim i oferował usługi najemnego wojownika. Miał to szczęście albo nieszczęście, jak coraz częściej mu się wydawało, że spotkał marienburgczyka. Muenchbek, również najemnik, po jakiś tajemniczych awanturach został właśnie bez pracy. Szanse znalezienia zajęcia w Middenheim były praktycznie żadne. Na wieść, że w Kislevie przygotowywana jest kampania przeciw wschodowi, Muenchbek postanowił niezwłocznie pojechać tam i szukać szczęścia. Pomyślał, że warto wziąć ze sobą Vukoticha, który dobrze znał tamte strony. Sam Vukotich odniósł się do planu niechętnie. Niedawno opuścił Kislev i wcale nie miał ochoty tam wracać, ale Muenchbekowi udało się go przekonać.

Podczas wędrowki jadali o wiele lepiej niż w Middenheim. Las obfitywał w zwierzyne, a obaj mężczyźni byli doświadczonymi myśliwymi. Mimo pełnego żołądka, Vukotich, kroczący teraz za Muenchbekiem, odczuwał dziwne ssanie w dołku. Na wszelki wypadek poprawił cięciwę łuku.

Ścieżka skręcała na północ, witała się między głazami i skalnymi rumowiskami. Muenchbek przystanął. Uniósł głowę i ruszył nozdrzami.

– Byli tutaj – syknął. – A skoro ja ich czuję, to i oni mogą nas wywąchać.

W tym momencie coś potoczyło się po skalistym stożku.

Napastnicy byli zieloni niczym mech i liście, jak roślinny pasożyt w tkance lasu. Nieforemni byli, z kwadratowymi szczękami, z kłami w odrażających pyskach. Pod ropuszą skórą ich ramion rysowały się jednak zwoje mocnych mięśni. Uzbrojeni byli w krótkie miecze i nabijane ostrymi ćwiekami maczugi.

Było ich trzech. Vukotich upuścił łuk i wyciągnął z pochwy miecz. Pewnie nie robił tego zbyt sprawnie, gdyż Muenchbek wysforował się znacznie i daleko w przódzie wywijał wielkim toporem. Toporzysko raz błysnęło w powietrzu i już tkwiło w barku pierwszego goblina. Stwór upadł, zwijając się z bólu, słuzowata krew trysnęła strumieniem. Ranny goblin przetoczył się na bok, zostawił Muenchbeka towarzyszom, a sam niespodziewanie pozbierał się z ziemi, przerzucił straszliwą maczugę w lewą rękę i zamierzył się na Vukoticha.

Vukotich zamarł na krótką chwilę. Zrozumiał, co Muenchbek miał na myśli, kiedy mówił o tym, jak się wyczuwa goblina. Krew i pot napastnika wydzielaly mdłą zapach, jak pudding z rozdeptanych mrówek, skisłych pikli melonowych i żrącego kwasu. Ten odór wiercił w nozdrzach i zmuszał do wstrzymania oddechu. Vukotich usunął się poza zasięg kolczastej maczugi, a sam mieczem zamierzył się w lewe ramię napastnika. Chciał je odrąbać, ale udało mu się jedynie zadrasnąć biceps twardy jak drewno. Z rany popłynęła cienka stróżka ciemnej krwi. Usłyszał wściekły charkot, wielka morda rozdziawiła się tuż przed nim, a koniec kolczastej maczugi poleciał prosto w kierunku jego twarzy.

Odruchowo uniósł miecz i pochylił głowę. Maczuga świsnęła mu przy samym uchu, ale za maczugą sam goblin zwał się na niego skutecznie nadrabiając niecelność obucha. Ciężkie, śliskie i cuchnące cielsko przyniotło go do ziemi.

Dopiero po chwili Vukotich zorientował się, że goblin leży bezwładnie. Napastnik był martwy i tylko krew, spływająca z rozchłastanego ramienia, kapłała Vukotichowi na kubrak. Z wysiłkiem wyswobodził się spod trupa. Kiedy wstał, stwierdził, że z pleców goblina sterczy długa, zielona strzała.

Nie miał czasu rozglądać się za nieoczekiwanym sprzymierzeńcem, gdyż Muenchbek najwyraźniej ciągnął resztką sił. Jeszcze jego topór trzymał napastników na dystans, a ich ciosy marienburgczyk parował małą tarczą, lecz coraz trudniej było mu tak manewrować, żeby go nie wzięli w dwa ognie. Gobliny też potrafiły walczyć. Nagle jeden z nich znalazł się za Muenchbekiem i wznosił broń do śmiertelnego ciosu. Vukotich chwycił maczugę martwego goblina i z całej siły trzasnął nią w płaski, zielony łeb napastnika.

Bolce z chrzęstem zagłębiły się w czaszkę. Vukotich wypuścił z dłoni trzon maczugi. Goblin znieruchomiał. Jego broń zawisła w powietrzu. Ta, którą wypuścił z ręki Vukotich, mocno tkwiła w jego łbie. W tej chwili ostrze szerokiego miecza Muenchbeka wysunęło się niczym język węży i goblin zwał się jak podcięty pień.

Muenchbek wyszczerzył się radośnie.

– Nie tak łatwo zabić goblina ciosem w głowę – powiedział. – Zawsami walczą nawet wtedy, gdy zostanie im tylko pół mózgu. Dzięki za pomoc.

Trzeci goblin leżał na ziemi, z tułowiem w kilku miejscach rozplatanym ciosami miecza. Na wszelki wypadek Muenchbek podszedł do niego i odrąbał mu głowę.

– Ktoś nam pomógł – Vukotich wskazał na strzałę, która uratowała mu życie.

Muenchbek przyjrzał się dokładnie beltowni strzały.

– Strzała elfów... nikt nie wie, skąd oni biorą takie drewno na strzały.

Obydwaj popatrzyli w tę stronę ścieżki, skąd prawdopodobnie nadleciał pocisk. Na pierwszy rzut oka nie było tam nic godnego uwagi. Nagle wąty cień pojawił się w zaroślach, przeniknął przez gałęzie jak obłok mgły. Wreszcie zmaterializowana postać niedbalym krokiem ruszyła w ich kierunku. Kiedy nieznajomy zbliżył się, Vukotich zauważył w jego ręku łuk, a nad ramieniem belty długich strzał. Przybysz miał spiczaste uszy, a skóra jego twarzy i rąk posiadała charakterystyczny miodowy odcień.

Elf rzucił okiem na zwłoki goblinów.

– Dobra robota – powiedział chłodno. – Nie wydaje mi się, żebyście ukatrupili wszystkie.

Muenchbek najwyraźniej nie wiedział, jak się zachować.

– Mamy u ciebie dług wdzięczności – powiedział niezręcznie. – Ale ty skąd się wziąłeś?

– Idę za wami już ponad dzień.

– Po co?

– Ciekawość. Instykt mi podszeptął, że szykuje się dobra zabawa.

Elf posługiwał się wspólnym dialektem Imperium, ale poprawny akcent nie brzmiał naturalnie. Muenchbek odchrząknął. Nim zdążył coś odpowiedzieć spoza zwietrzalej skały, u podnóża której rozegrała się cała potyczka, rozległo się jakieś postękiwanie. Muenchbek gestem nakazał Vukotichowi milczenie.

– Nie bójcie się – pełnym głosem odezwał się elf. – Tak stękać może tylko przedstawiciel waszej rasy.

Muenchbek i Vukotich przedarli się przez krzaki na stok po przeciwnej stronie kamiennego rumowiska. Związany i zakneblowany mężczyzna leżał tam na ziemi i patrzył na nich błagalnie.

Pierwszą myślą Vukoticha było to, że gość jest w wieku Muenchbeka, tylko włosy miał bardziej przerzedzone, a siwa, potargana broda, raczej mu nie ujmowała lat. Jako wierzchnie ubranie służył mu szary, ściągnięty pasem płaszcz. Na ziemi obok wałał się kapelusz z rondem. Gobliny nie zadały sobie trudu zdarcia ubrania z jeńca.

Mężczyzna usilnie próbował coś powiedzieć mimo knebla w ustach.

– Mój syn! – wyszeptał, gdy Muenchbek wyciągnął gałgan tamujący mu dech. – Błagam, pomóżcie mi go odzyskać!

– Uspokój się – Muenchbek stał i patrzył, jak Vukotich przecina nożem sznury.

Mężczyzna wstał niepewnie. Rozcierał obolałe nadgarstki. Był wysoki, chudy i lekko przygarbiony.

– Porwały go gobliny. Nie mamy czasu do stracenia. Ratujcie go, panowie, błagam was!

– Powiedz nam, kim jesteś i co się wydarzyło – Muenchbek uciął całe to biadolenie.

– Nazywam się Rodrick Semperphilus, do usług szanownych panów. Podróżowaliśmy z Kisleva do naszego domu w Talabheim, kiedy opadły nas gobliny. A mówiono, że te lasy są bezpieczne! – bolesny grymas przemknął mu po twarzy. – Mnie chyba postanowili zabrać jako niewolnika, ale z moim chłopcem chcieli się zabawić... Pomóżcie, zanim będzie za późno!

Trząsł się ze strachu i niepokoju o syna. Jego wyblakłe oczy z niesamowitą siłą wczepiły się w twarz Muenchbeka: – Musicie mi pomóc, musicie pomóc, musicie mi pomóc...

W oczy Muenchbeka wkradła się dziwna pustka, a słowa mężczyzny wciąż brzmiały niczym refren żałobnej pieśni. Vukotich poczuł chłód w piersi. Jego towarzysz ocknął się nagle, potrząsnął głową, jakby z głębokiego snu wrócił do rzeczywistości. Chwilę rozglądał się, po czym



jego wzrok spoczął na twarzy Semperphilusa. Teraz w jego oczach pojawił się prawdziwy płomień. Taką przemianę w oczach człowieka Vukotich widział pierwszy raz w życiu. Strach, jaki czuł podczas walki z goblinami, powrócił ze zwielenokrotnioną mocą. Wydało mu się, że oto rzeczy znane i bezpieczne stają się nagle obce i nieprzewidywalne.

Muenchbek z wściekłością potrząsnął toporem.

– Próbowaleś mnie zahipnotyzować! – wrzasnął. – Jesteś czarnoksiężnikiem?!

Semperphilus wydawał się zaskoczony reakcją Muenchbeka, ale nie dał się wyprowadzić z równowagi.

– Jak widzę, też znasz się na magii.

– Dosyć gadania! – Muenchbek uciął dyskusję, zanim Vukotich zorientował się, o co w niej w ogóle chodzi.

– Jak sobie życzysz – odparł Semperphilus. – W takim razie zapłacę wam złotem. Dobrej próby. Na litość boską, musicie mi pomóc! Zaklinam na wszystkich bogów, nie zostawiajcie dziecka w rękach tych... potworów!

Muenchbek przyglądał mu się uważnie.

– Cóż, w porządku – powiedział wreszcie. – Szkoda dzieciaka... Ilu więc ich jest i dokąd poszli?

Semperphilus westchnął z ulgą.

– Wystarczy jechać dalej tam, dokąd zdążaliście. Myślę, że jest ich prawie tuzin.

Muenchbek z dezaprobatą potrząsnął głową.

– Zbyt wielu, jak na nas.

– Nie możecie stać się niewidzialni?

– Przeceniasz mnie, czarnoksiężniku. Nie mam takiej mocy.

– W mojej sakwie jest szczypta odpowiednich składników... Nie, sakwę zabrały gobliny.

– Vukotich i ja nie zabijemy tylu goblinów. To jedno jest pewne.

Vukotich pokławił głową, zanim zdał sobie sprawę, że robi to może zbyt pochopnie.

Czarnoksiężnik przygryzł wargi.

– W Talabheim mam złoto, dużo złota – próbował nęcić.

– Złoto ich nie pozabija – wtrącił się Vukotich. – Zwłaszcza gdy jest w Talabheim.

Nieoczekiwanie Semperphilus padł na kolana i złożył ręce jak do modlitwy.

– Uratujcie mi syna. Na pewno potraficie coś wymyślić!

Wszyscy równocześnie spojrzeli na elfa, który stał nieruchomo na szczycie skały i patrzył na nich z góry.

– Pomogę wam – rzekł cicho.

– To może wyrównać nasze siły – zgodził się Vukotich.

– Tak – westchnął Muenchbek. – Tylko nie zapomnij wziąć ze sobą swojego kołczanu, elfie.

– Nie sądzę... – Elf wyciągnął jedną ze strzał i okręcił ją w palcach. Wydawała się długa jak włócznia. – Prawdziwe zabójczynie goblinów.

– Nie poskąpę złota – obiecał Semperphilus.

– Złota? – zaśmiał się elf. – O prawdziwej zapłacie pomówimy później.

– Tak, na to przyjdzie czas – powiedział Muenchbek. – Ruszajmy w drogę z nadzieją, że twój syn jeszcze żyje.

Mimo pośpiechu, jaki towarzyszył przygotowaniu do pościgu za goblinami, Vukotich i Muenchbek znaleźli jednak czas, a przede wszystkim chęci, żeby omówić z czarnoksiężnikiem sprawę zapłaty. Uzgodnili, że otrzymają sto pięćdziesiąt reikmarek w złocie plus dwieście złotych ortów – waluty Kisleva. Trzecia część tej sumy miała być wypłacona, gdy tylko odzyskają sakwę Semperphilusa, reszta po tym, gdy czarnoksiężnik z synem bezpiecznie dotrą do Talabheim. Elf podał im swoje imię, które, przynajmniej dla ucha Vukoticha, brzmiało jak Cuolsh-an-Eshain. Vukotich co pewien czas zerkał w stronę nowego towarzysza i zastanawiał się, jakiego rodzaju zapłaty zażąda on za swoją pomoc.

Zapach tłęcego się ogniska, jaki owionął ich niespodziewanie, ucieszył Muenchbeka. Dym tłumi woń człowieka. Semperphilus także z aprobatą pokiwał głową.

Teraz ze zdwojoną ostrożnością przedzierali się przez gęstwinę, aż pojawiła się przed nimi płytka dolinka, w której gobliny rozpałiły ognisko. Wkrótce dostrzegli też dziecko. Chłopiec miał około siedmiu lat. Był nagi. Stał, a raczej zwiślał na rusztowaniu skleconym z gałęzi. Płakał z bólu i strachu. Dwa gobliny nacierały go garściami błota i gliny.

– Chcą twojego syna upiec żywcem, czarnoksiężniku – wyszeptał Vukotich. – Właśnie szykują kolację.

Jęk wyrwał się z piersi Semperphilusa.

Cuolsh-an-Eshain pochylił się i zaczął szybko szeptać:

– Oto mój plan. Wy dwaj zejdziecie do dolinki i zaatakujecie spoza tego wielkiego dębu. Ściągnięcie na siebie ich uwagę, żeby nie puciekali. Chcę ich mieć jak na dłoni, kiedy zaczną strzelać z łuku. Szybko, ruszajcie.

Muenchbekowi i Vukotichowi plan wydał się sensowny. Ostrożnie zaczęli przekradać się przez gęste poszycie lasu porastającego stok. W drodze docierały do nich pochrząkiwania i warknięcia, a czasem jakieś słowo w bełkotliwym języku goblinów. Po kilku chwilach prześwity w gałęziach upewniły ich, że dotarli do skraju lasu.

– W porządku – wyszeptał Muenchbek. – Ja prowadzę. Trzymaj się blisko i osłaniaj mi plecy. I, na bogów, tnij mieczem, zanim oni mnie zdziela maczugą!

Vukotich skinął głową. Przez śwąd z ogniska czuł już szczególny odór goblinów.

Ruszyli z impetem.

Na początku Vukotich miał przed sobą tylko szerokie plecy Muenchbeka. Nagle dostrzegł wznoszący się wojenny topór, a zaraz potem

potknął się na głowie pierwszego goblina, związanej z tułowiem ledwie pasmem skóry.

W pierwszej chwili gobliny gapily się na nacierających z komicznym zdumieniem. Jednego z nich Vukotich ciał w biegu. Przed drugim ciosem stwór zasłonił się skrwawionymi pazurami. Vukotich bez namysłu odrąbał mu ramię.

Muenchbek tymczasem ruszył prosto w stronę związanego chłopca. Niewiele brakowało, aby celnie rzucona włócznia rozplątała mu czaszkę. W ostatnim momencie Vukotich prawie zbił z nóg towarzysza i żelazny grot po drzewce zarył w ziemię. Gobliny już otrząsnęły się ze zdumienia. Zwały swój szereg i palisada długich włóczni pochyliła się na przyjęcie nacierających, a zakrzywione noże odzyskały ochotę do prucia brzuchów. Los dwóch najemników byłby przesądzony, gdy nagle w powietrzu świsnęła pierwsza strzała. Po niej druga wbiła się w grupę zielonych cielek.

Tylko w jednym przypadku zawiódł luk Cuolsh-an-Eshaina i wielki goblin z rozpostartymi ramionami skoczył w stronę dwóch mężczyzn, chociaż jego czaszkę strzała przeszła na wylot. Atakujący był jak potępiony. Muenchbek akurat zajęty był innym pojedynkiem, więc Vukotich stanął na drodze szarżującego napastnika. Nie zdążył się nawet zamachnąć mieczem, kiedy trafił prosto w objęcia goblina. Żółte kły dotknęły jego szyi, a mocne łapy wczepiły się w miecz, nie bacząc na ostrze. Vukotich szybko zrezygnował ze zmagania o miecz. Błyskawicznie uniosł ramiona do poziomu uszu goblina i oburącz chwycił brzeszczot strzały, która tuż nad uszami przeszła płaski, skrwawiony łeb.

Vukotich szarpnął z całych sił, próbując skrócić kark bestii, skoro nie przeszkadzało jej drzewce strzały przeszywającej mózg. Szybko zrozumiał, że równie dobrze mógłby próbować złamać kark byka. Może jego wysiłek nie poszedł na marne, a może strzała przecięła jednak jakiś bardziej wrażliwy nerw, w każdym bądź razie potwór zachwiał się wreszcie i osunął bezwładnie. Vukotich odruchowo sięgnął po upuszczony miecz, po czym wbił go w sam środek zwalonej na ziemię góry mięsa. Potem musiał nogą zaprzeć się na padlinę i wyszarpywać miecz zakleszczony między jakimiś gnatami.

Kiedy znowu stanął z krwawym mieczem w ręku zrozumiał, że to już koniec gwałtownego, lecz krótkiego starcia. Śmierć przywódcy pewnie przeraziła pozostałe gobliny, gdyż czmychnęły między drzewa. Oddalające się trzaski w głębi lasu świadczyły, że któryś z nich jednak ocalał żywie. Siedem trupów lub zdychających potworów zostało w dolince. Czterech z nich zabiły strzały z łuku elfa.

Pewien czas dwaj mężczyźni chodzili pośród zwłok, na wszelki wypadek dziurawiąc je mieczami.

Czarnoksiężnik Semperphilus tymczasem staczał się przez gęste zarośla stoku z radosnym okrzykiem na ustach:

– Reiner! Reiner!

Vukotich ochłonął dopiero wtedy, gdy ostatni goblin został przedziurawiony. Patrzył, jak Muenchbek uwalnia chłopca. Semperphilus chwycił syna w objęcia. Miał łzy w oczach.

– Wszystko w porządku. Jesteś bezpieczny – szeptał i ścierał glinę z ciała chłopca.

Dziecko milczało, pewnie wciąż oszołomione tym niedawnym przeżyciem.

Vukotich zachwiał się, kiedy Muenchbek ciężką łapą walnął go w plecy.

– Nieźle sobie radzimy – powiedział Muenchbek. – Dwie potyczki w jeden dzień i jeszcze żyjemy. Więcej szczęścia niż rozumu. Jak ci się to podoba?

– Cóż, zaczynam podzielać twoje upodobania – sztywno odparł Vukotich.

Muenchbek zaśmiał się krótko.

– Z czasem można nawet polubić to rzemiosło. Myśl o śmierci dość szybko przestaje robić wrażenie – ściszył głos i gestem wskazał chłopca. – Dzieciak zniósł to znacznie gorzej. Trzeba się nim zająć.

– Masz rację – odpowiedział Vukotich, chociaż myślami był gdzie indziej. Patrzył jak Cuolsh–an–Eshain schodzi do dolinki.

– Nie bałeś się zaufa elfowi? – spytał towarzysza. – Mógł przecież spokojnie patrzeć, jak nas zarzynają.

Muenchbek wzruszył ramionami.

– Elfy zazwyczaj dotrzymują słowa. Prawdziwe ryzyko tkwi gdzie indziej. Nasz przyjaciel czarnoksiężnik domagał się pomocy, jak na mój gust, zbyt natarczywie.

Nim Vukotich zdążył poprosić o wyjaśnienie tych słów, Muenchbek odszedł w kierunku Semperphilusa. Podał mu bukłak z wodą, by ten mógł obmyć chłopca.

Szybko przeszukali dolinę. Znaleźli sakwę czarnoksiężnika oraz strzępy stroju, który gobliny zdarły z Reiner. Muenchbek usiadł ze skrzyżowanymi nogami. Z niezbędniaka, który, ku ucieście Vukoticha, nazywał „gospośią“, a z którym, jak na profesjonalnego żołnierza przystało, nigdy się nie rozstawał, wyciągnął igłę z nitką. W milczeniu zsywał ubranie chłopca.

Po jakimś czasie można było okryć czymś Reiner. Ten cały czas nie odezwał się ani słowem, ale wracający na twarz rumieniec świadczył, że jego samopoczucie znacznie się poprawiło.

– Nie sądzę, żeby dobrym pomysłem było rozbijanie tu obozowiska – powiedział Muenchbek i podniósł się z ziemi. – Nasze gobliny mogą znaleźć paru kumpli własnego pokroju, chociaż nie wydaje mi się by zbyt wielu z nich kręciło się po okolicy. Jak poczują się mocni, to wrócą wyrównać rachunek. Rozsądniej będzie przespacerować się jeszcze parę mil.

– Chwileczkę – odezwał się Cuolsh–an–Eshain, który cały czas trzymał się na uboczu. – Mamy jeszcze coś do uzgodnienia.

Odpowiedziały mu zadziwione spojrzenia.

– Wysokość mojej zapłaty oczywiście – uzupełnił.

– Oczywiście – nerwowo przytaknął Semperphilus. – Co mogę ci dać za twoje usługi?

– Biorę chłopca.

Semperphilus przytulił syna do siebie i z niezrozumieniem popatrzył na elfa.

– To uczciwa wymiana – tłumaczył Cuolsh–an–Eshain. – Ocalilem go od przedwczesnej śmierci... I to bardzo bolesnej... Teraz jego życie należy do mnie. Takie jest prawo elfów. Poza tym nie będziesz musiał się o niego troszczyć. Pod moją opieką nic złego nigdy go nie spotka.

Semperphilus energicznie potrząsnął głową.

– Nie. Proś o wszystko, tylko nie to.

– Nie chcę nic więcej. Swoim pobratymcom możesz płacić złotem, ale elfa nie skusisz bogactwem. Ludzkie dzieci nie są dla nas zbyt cenne, żyją przecież niezwykle krótko. Niemniej w tym chłopcu wyczuwam pewne zdolności. Zapewnię mu opiekę i przekażę tyle własnych umiejętności, ile ludzkie dziecko może przyswoić.

– Nie! – Semperphilus zasłonił chłopca własnym ciałem. – Nie dostaniesz go. Jest mój! Idź precz elfie, precz!

Rzucił napastliwe spojrzenie w stronę najemników.

– Wynajęłam was! Brońcie mnie!

Vukotich zmarszczył brwi. Muenchbek wahał się wyrazić.

– Elfa także wynajęłam – powiedział wreszcie Muenchbek i założył ręce za pas. – Umowa jest umową. Nie widzę powodu, dla którego mielibyśmy się wtrącać.

Reiner nie wytrzymał i wybuchnął głośnym płaczem. Vukotich spojrział pytająco na Muenchbeka. Najemnik wzruszył ramionami.

– Chłopcu będzie dobrze wśród elfów – powiedział.

Vukotich nie mógł zrozumieć niekonsekwencji w postępowaniu przyjaciela. Najpierw Muenchbek ryzykuje życie i ratuje chłopca, a teraz przestaje się nim interesować? Przypominał sobie niesamowite spojrzenia, jakie Muenchbek rzucał kilka chwil przedtem. Czyżby był kimś innym, niż o sobie mówił? A może po prostu bał się Cuolsh–an–Eshaina? Co by było, gdyby on, Vukotich, sprzeciwił się elfowi? Czy Muenchbek poparłby go, czy po prostu odszedł na bok?

– Chłopiec wystarczająco wiele przeszedł – powiedział Vukotich, myśląc o reszcie pieniędzy, jakie obiecał im czarnoksiężnik. – Powinien pozostać z ojcem.

Cuolsh–an–Eshain popatrzył na niego chłodno. Elfie oczy były tak obce i nieobecne, tak różne od oczu ludzkich, że Vukotich poczuł się nie-swojo.

– To już nie jest twoja sprawa – powiedział elf. – To sprawa pomiędzy mną i człowiekiem, który nas wynajął.

– Vukotich, nie mieszaj się – ostrzegł go cicho Muenchbek. – Jak dla mnie, elf może sobie zabierać chłopaka.

Vukotich odsunął się ostrożnie o krok, niemal oczekując jakiejś reakcji ze strony elfa. Nie zdziwiłby się, gdyby ten sięgnął po smukłe ostrze, które nosił w delikatnie inkrustowanej pochwie przewieszanej przez plecy.

Ale elf uśmiechnął się leciutko.

– Być może i tak jest odrobinę za stary – drwina zabrzmiała w jego głosie. – Może niewiele w nim pozostało prawdziwej młodości...

Bez słowa odszedł w stronę północnego krańca dolinki. Niepostrzeżenie minął kraj lasu i zniknął wśród drzew.

Semperphilus przymknął oczy. Westchnął głęboko i z wyraźną ulgą. Między Vukoticha i jego towarzysza wkradło się jednak jakieś nowe i niezbyt miłe uczucie.

W sakwie czarnoksiężnika znalazło się około osiemdziesięciu kislevowskich orłów i kilka reikmarek. Vukotich dostrzegł tam też zwoje pergaminu oraz jakieś dziwne buteleczki i słoiczki, jak się domyślił – czarnoksiężski ekwipunek. Muenchbek dał mu połowę pieniędzy, swoją część włożył do woreczka z grubej skóry, który nosił pod ubraniem. Potem niechętnie oddał Semperphilusowi sakwę z tym, co w niej jeszcze zostało.

Dopiero wtedy czarnoksiężnik wyjawiał im, którędy należy iść do jego domu. Dzień marszu miał zaprowadzić ich do wiodącej na południe ścieżki, która zmierzała prosto w dorzecze Reiku. Czarnoksiężnik znał nadbrzeżne osady, gdzie podobno można bez kłopotu wypożyczyć łódź. Dalsza droga, według Semperphilusa, nie powinna być uciążliwa – chyba że napadliby ich rzeczni piraci.

Tak jak postanowiono porzucili obozowisko goblinów i maszerowali aż do zmroku, żeby jak najdalej zostawić za sobą miejsce, gdzie kilka trupów udało się na wieczny odpoczynek.

Po pewnym czasie Muenchbek odkrył przy ścieżce źródło osłonięte niskimi konarami starych, płaczących wierzb. W ich cieniu rozpalili ognisko i wyciągnęli przeznaczone na kolację paski suszonego mięsa. Kiedy wszystko było gotowe, Vukotich wyrzucił napięcie między Muenchbkiem a Semperphilusem. Musiało narastać od dłuższego czasu, ale w drodze jakoś nie zwrócił na to uwagi.

Początkowo sądził, że podłożem konfliktu było zachowanie Muenchbeka w czasie sprzeczki z elfem, kiedy nie bronił Reiner. Wkrótce okazało się jednak, że powodów było znacznie więcej.

Prawdziwa kłótnia zaczęła się od niewinnego pytania Muenchbeka, czy Semperphilus jest rodowitym kislevczykiem.

– Niezupełnie, pochodzę z Imperium – wyjaśnił czarnoksiężnik. – Do Kisleva przenieśliem się ze względów bezpieczeństwa. W Imperium co chwila wybuchały zamieszki, a ja muszę troszczyć się o syna.

Popatrzył czule w kierunku Reiner, który spał nie opodal zupełnie wyczerpany. Plomienie ognia lśniły w jego blond lokach.

– Ale teraz, kiedy powstanie wygasło – ciągnął Semperphilus – postanowiłem wrócić do domu. Tym bardziej, że Kislev zaczyna się zbroić. Kto wie, do czego to prowadzi? Dlaczego ci, którzy posiadają władzę, tak często zapominają o swoich korzeniach? Doprawdy nie mogę tego zrozumieć. Och, wybaczcie, zapomniałem, że wy dwaj żyjecie z wojen.



– Nie poznaję twojego akcentu – powiedział Muenchbek lekkim tonem, jakby sprawa nie miała znaczenia. – Wydaje mi się, że to czysty Reikspiel, ale z której prowincji? Nie znam tego dialektu, a chyba wszystkie udało mi się poznać w moim krótkim życiu z wojen.

Semperphilus popychał kijem płonące głownie. Wyraźnie zależało mu, żeby wyglądać na człowieka bardzo znudzonego.

– Kiedy byłem mały, moja rodzina bez przerwy przenosiła się z miejsca na miejsce. Rodzice należeli do trupy wędrownych muzykantów, więc nigdzie nie zagrzała miejsca przez czas potrzebny, żebym przyswoił jakiś szczególnie akcent. Natomiast twój dialekt nie budzi żadnych wątpliwości.

– To prawda, trudno nie rozpoznać rodowitego marienburczyka.

Obydwa zamilkli i Vukotich postanowił wykorzystać ten moment, żeby zaspokoić własną ciekawość.

– Nigdy przedtem nie spotkałem czarnoksiężnika – powiedział do Semperphilusa. – Długo trzeba się uczyć tego fachu? Czy twoja magia posiada jakieś źródło albo specjalne właściwości?

– Nigdy przedtem nie spotkałeś czarnoksiężnika? – oczy Semperphilusa rozszerzyły się ze zdumienia.

Po chwili kpiąco powiódł wzrokiem po Vukotichu, potem Muenchbeku.

– Jaką magią władam? Czyżby twój... mistrz nie nauczył cię żadnych sztuczek? – Słowem „mistrz” posłużył się tak, jakby to było przezwisko.

– Źle nas oceniasz – wtrącił Muenchbek, zanim sam Vukotich zdążył zareagować. – Jedyne, czego Vukotich może się nauczyć ode mnie, to sztuka wojenna. Nic więcej. Nie jestem adeptem magii. Nie zaliczam się nawet do jej czeladników, jak sugerujesz.

– W takim razie jest gorzej, niż się spodziewałem – jakby do siebie powiedział czarnoksiężnik. – Na ślepo eksperymentujesz z ciemnymi mocami i, jak wielu innych głupców, bierzesz je za siły światła i życia.

Pewnie Muenchbek spostrzegł niewyraźną minę Vukoticha, gdyż uznał za konieczne pomóc mu w skomplikowanej układance.

– Uważaj, Vukotich! – zwrócił się do Vukoticha, zupełnie ignorując Semperphilusa. – Mówię ci, uważaj! Nasz przyjaciel próbuje ci wmówić, że istnieją dwa rodzaje magii. Jeden jest dobry, oparty na sprzyjających nam prawach natury i prawomyślnych bogów. Drugi natomiast wykorzystuje wrogie moce z zaświatów, demony i potęgę drzemiącą w tym, co nazywamy Chaosem. Semperphilus chce, byśmy uwierzyli, że sam para się magią jedynie pierwszego rodzaju, taką magią, której wyuczyć się nie jest łatwo. Magia rodzaju drugiego jest, wedle niego, prostsza, ale niebawie niebezpieczna. A tak naprawdę...

– Za którym więc rodzajem magii się ty się opowiadasz, Muenchbek? – wskoczył mu w słowo Vukotich. – Tym niebezpiecznym? To dlatego potrafisz wyczuwać gobliny, prawda?

Odpowiedź Muenchbeka była krótka, wyraźnie nie chciał rozwodzić się o swoich ewentualnych umiejętnościach.

– Kiedy byłem bardzo młody, przez krótki czas uczestniczyłem w obrzędach jednego z tajnych kultów w Marienburgu. Szybko zrozumiałem grożące mi niebezpieczeństwo i zaprzestałem wszelkich praktyk... Coś jednak zostało, niewielki ślad dawnego kontaktu z siłami Chaosu... wyostrzone zmysły na przykład. Sam nie potrafię rzucać zaklęć, moje umiejętności są naprawdę raczej żałosne...

Sama ewentualność podobnych zdolności wyraźnie zaintrygowała Vukoticha, co dało się zauważyć, bowiem Semperphilus wycelował w niego palec i powiedział szorstkim, ostrzegawczym tonem:

– Młody człowieku, jesteś w poważnym niebezpieczeństwie. Moce Chaosu przynoszą tylko zło i zniszczenie. Twój towarzysz przyznaje, że jest nimi skażony i najwyraźniej wiedzie cię ku zagładzie...

– Wystarczy! – Muenchbek przestał panować nad głosem. – Nasza umowa nie zobowiązuje cię do robienia z siebie świętoszka!

Vukotich ze swojej strony też poczuł się zobowiązany do pewnej lojalności wobec towarzysza, poza tym chciał jakoś odpowiedzieć Semperphilusowi.

– Cóż, czarowniku – powiedział w końcu, chociaż jego przywiązanie do Muenchbeka wyraźnie słabło. – Nie pamiętam, żebyś miał mu za złe jego umiejętności, kiedy razem z Muenchbekiem ratowałem twojego syna przed goblinami.

Nikt nie miał jakoś ochoty na dalsze rozmowy. Nocne ptaki pohukiwały, a oni w milczeniu i w nie najlepszych nastrojach ułożyli się do snu.

Następnego dnia, skoro świt, Muenchbek zniknął na godzinę. Zabrał ze sobą łuk Vukoticha i kołczan strzał, a kiedy wrócił, niósł świeżo ustrzelonego jelenka. Oprawił go sprawnie, a paski najsmakowitszego mięsa uwędził nad roznieconym na nowo ogniem. Zjedli śniadanie, resztki dobytku zebrali do sakw i ruszyli w dalszą drogę.

Sen przyniósł Reinerowi wyraźną ulgę. Takie przynajmniej sprawiał wrażenie. Vukotich stwierdził, że chłopiec jest dzieckiem żywym i miłym, chociaż wykazuje prawdziwie dzieciinną naiwność i brak doświadczenia. Zapewne wychowywano go pod kloszem. Dzień wstał słoneczny, szli gęsiego, a Reiner paplał wesoło i bezmyślnie; wkrótce wysforował się

znacznie przed wszystkich, aż Semperphilus musiał przywołać go do siebie. Doświadczenie nauczyło go pewnie, żeby nie spuszczać oka z chłopca.

Pod koniec dnia dotarli do szlaku prowadzącego na południe. Noc spędzili w zacisznej kotlinie. Następnego dnia, po krótkim marszu usłyszeli szum wody, a wkrótce ujrzeli przed sobą srebrzystą powierzchnię rzeczki, którą Semperphilus nazywał Kleiflusch. Kolejny zmierzch zastał ich w przybrzeżnej osadzie, gdzie wedle planu czarnoksiężnika mieli wynająć łódź.

Osada była opuszczona. Chaty sprawiały wrażenie, że dawno ich nikt nie odwiedzał. Rozczarowany czarnoksiężnik mruczał coś gniewnie pod nosem, ale humor mu się poprawił, gdy buszujący po okolicy Reiner odkrył łódź schowaną w trzcinie. Była wystarczająca, by utrzymać na wodzie czterech pasażerów, ale brakowało jej wiosła. Muenchbek wybrał odpowiedniej długości konar jednego z rosnących w pobliżu drzew, odrąbał go, a następnie pół godziny spędził w roli cieśli, za pomocą wojennego topora zamieniając drąg w prowizoryczne wiosło.

– Lepiej zostanę tu na noc – zaproponował jeszcze przed ukończeniem pracy.

– Dla odmiany można przespać się pod dachem – chętnie poparł go Vukotich.

Teren wokół osady porastał las o niezbyt gęstym poszyciu.

Po raz drugi, odkąd się spotkali, czarnoksiężnik dał dowody rzeczywistych umiejętności w posługiwaniu się magią. W pewnym momencie w promieniach zachodzącego słońca Vukotich dostrzegł parę tłustych, nakrapianych ptaków, które przysiadły na konarze dalekiego drzewa. Były raczej poza zasięgiem strzału, ale nie znał gatunku, do jakiego należały te ptaki, może dlatego postanowił spróbować sił. Stąpając ostrożnie w ich kierunku Vukotich wybrał z kołczanu strzałę i napiął łuk.

Nagle Semperphilus podszedł z boku i klepnął go w ramię. Potem gestem kazał mu odejść na bok i dotknął palcem warg, wyraźnie prosząc o ciszę. Sam wyciągnął w stronę ptaków prawe ramię i szeroko rozstawił palce. W twarzy i ciele czarnoksiężnika dało się wyczuć napięcie, a szaleństwo ocknęło się w jego oczach. Chociaż tego Vukotich nie był pewien, zaczął coś mamrotać pod nosem.

Chwila tej kontemplacji dłużyla się pewnie nie tylko Vukotichowi, gdyż ptaki machnęły wreszcie skrzydłami i poderwały się z gałęzi. I to by było na tyle, pomyślał Vukotich. A jednak ptaki nie przepadły w głębi ciemniejszego lasu. Ku zdumieniu Vukoticha, ptaki bez lęku podleciały do czarnoksiężnika i wylądowały u jego stóp. Semperphilus pochylił się i złapał je za szyję, każdego w jedną rękę. Potem wyprostował się i z dumą zademonstrował zdobycz.

– Smaczne danie na kolację!

Nagle zastygł w zupełnym bezruchu. Jego oczy zwęziły się, kiedy czegoś szukał wzrokiem w leśnej gęstwinie.

– Elf nas śledzi – szepnął. – Chce Reiner.

– Skąd wiesz? – zapytał Vukotich.

– Wiem.

Po wspólnej kolacji, kiedy nawet najbliższe drzewa ostatecznie porzuciły się w mroku, Semperphilus wziął ze sobą Reiner i poszedł przed chatę, w której postanowił spędzić noc. Następne kilka minut odprawiał wokół domostwa sobie wiadome gusła, po zakończeniu których stwierdził, że wyszła mu całkiem niezła bariera ochronna. Muenchbek, gdy dowiedział się o niepokojach czarnoksiężnika, nie sprawiał wrażenia specjalnie poruszonego.

– Już ci mówiłem, według mnie elf może zabrać dzieciaka – powiedział.

Vukotich nic nie odpowiedział, chociaż zupełnie nie rozumiał towarzysza. Na wszelki wypadek zmienił temat.

– Czy to prawda, że istnieją rozmaite barwy magii?

Muenchbek pokiwał głową, chociaż myślami wyraźnie błądził gdzie indziej.

– Według tego, co wiem, istnieje osiem kolegiów magii. Każde posiada swoje barwy. Przynależność czarnoksiężników do danego kolegium można rozpoznać po kolorze ich ubrań i szczególnych totemach. Tylko noszący właściwą barwę mag dysponuje mocą swojego kolegium. Myślę, że nasz przyjaciel należy do Szarego Kolegium. Sztylet i strzałki zdobiące jego płaszcz to symbolika Szarych. Szarzy dużo podróżują i należy szanować ich rady. Ale mówi się, że równie dobrze kłamią...

Zamilkł na chwilę, po czym dodał w zamyśleniu:

– Słuchaj, Vukotich, to dotyczy tak samo zdarzeń z ostatniej nocy, jak i rodzajów magii, o których ci wspominałem... Znadto nie przejmuj się tym, co mówi Semperphilus... Tak naprawdę cała magia wywodzi się z Chaosu i żaden jej rodzaj nie jest odrobinę lepszy ani gorszy od innych. Czarnoksiężnicy z gatunku Semperphilusa, którzy złorzeczą demonom i bogom Chaosu, mają świętą rację. Mają rację... Niemniej cała magia jest równie niebezpieczna. Rozumiesz? Zabija duszę.

W tym momencie Semperphilus z synem wrócili do chaty. Wyczerpany czarnoksiężnik ocierał pot z czoła.

Nikt już nie miał ochoty do rozmowy.

Tej nocy Vukotichowi śniło się, że jest łownym ptakiem. Wyglądał zupełnie tak samo, jak te, które upiekli na kolację. Miał nakrapiany puch na piersi, brunatne skrzydła i słyszał w locie, jak jego ogon łopocze zielono-brązowymi piórami. We śnie ujrzął też napiętą twarz czarnoksiężnika. Wyglądała jak maska wyrzeźbiona w drewnie. Poczuł na sobie jego szkliste spojrzenie i usłyszał głos rozkazujący – fruń! fruń! Posłuszny nakazowi poleciał przez korytarze w gałęziach drzew. Kiedy głos umilkł, silna dłoń chwyciła Vukoticha za szyję i zdławiła mu gardło, aż martwy zwisał bezwładnie. Dłoń nie należała do Semperphilusa. To był Muenchbek! Jego towarzysz śmiał się, a jego oczy wypełniło purpurowe światło, zupełnie jak podczas spotkania z czarnoksiężnikiem. Śmiał się z Vukoticha, z jego naiwności, śmiał się tryumfalnie, a potem odrzucił jego martwe ciało.

Vukotich przebudził się raptownie. Był w chacie. Słońce stało wysoko, promienie przeświecały przez szpary, z których wypadł mech uszczelniający belki.

Jak to się stało, że spał tak długo? Obok Muenchbek nie podzielał problemów Vukoticha i chrapał w najlepsze. Vukotich rozejrzył się po izbie. Reiner już nie było, zniknął także jego ojciec.

– Zaspaliśmy. Czarnoksiężnik i chłopak odeszli.

– Co?!

Muenchbek poderwał się na równe nogi i wewnątrz chaty wydało się nagle dziwnie małe. Szybko zorientował się, jak późna jest godzina i rozejrzył się rozkojarzony. Jego spojrzenie pobiegło ku ścianie, przy której spali. Poprzedniego dnia oparli o nią broń, w razie zagrożenia była w zasięgu ręki. Topór wojenny, łuk i strzały Vukoticha, dwa miecze – wszystko zniknęło.

Krzyknął coś niezrozumiale i wybiegł na zewnątrz. Vukotich trochę wolniej podążył za nim.

– Łodzi też nie ma – sucho obwieścił Muenchbek. – Łatwo się domyślić, że naszych pracodawców też trafił szlag.

Chodził chwilę w milczeniu.

– To ja przygotowywałem jedzenie, więc raczej nie miał okazji czegoś tam dosypać. Nie. To co innego. Powiedz, śniła ci się twarz Semperphilusa?

– Tak – Vukotich kiwnął głową. – Miałem sen, że zamienia mnie w ptaka.

– Więc to tak! Kiedy człowiek śpi, jego umysł jest bezradny jak dziecko. Zmusił nas do snu jeszcze głębszego i tak długiego, że kulawy

zbiegłby bez kłopotu. Raz nie zdołał mnie zahipnotyzować, ale we śnie... czemu nie.

Vukotich tylko jęknął. Domyślił się wreszcie, że on i Muenchbek po prostu spełnili swoją rolę; dalsza podróż rzeką była już bezpieczna, daleko została horda goblinów. Czarnoksiężnik z synem wkrótce wpłyną na tereny Imperium, a tam już trudno o niespodzianki. Przy okazji Semperphilus może wykpić się z płacenia reszty honorarium.

– Czy ukradł twoją część pieniędzy? – zapytał. Swoją miał, to zdążył już sprawdzić.

Muenchbek sięgnął za pazuchę i wydobyl mieczyk. Potrząsnął nim, a monety wydały czysty, kojący dźwięk.

– Nie – odetchnął i schował trzos. – Chociaż zawsze jest szansa, że otumanili nas gruntownie; teraz widzimy i słyszymy bardziej pragnienia niż rzeczywistość. Taką magię jednak bym wyczuł nawet przez sen.

– Pewnie wolął stracić mniejszą część zapłaty, ale z gwarancją, że nas nie obudzi – głośno myślał Vukotich.

Muenchbek spuścił oczy, jakby wolął nie precyzować, co ma do powiedzenia na ten temat. Wyraźnie myślał już o czymś innym.

– Pewnie tak – odparł obojętnie.

Chyba, że nie chodziło o pieniądze – pomyślał Vukotich. – Może Semperphilus chciał po prostu uciec od Muenchbeka i śladu Chaosu, jaki ten zostawia za sobą...

Tymczasem Muenchbeka poniosła wściekłość.

– Dobry mi czarnoksiężnik! I ta jego gadka o prawie i odpowiedzialności! Łłodziej i oszust!

Znów sięgnął za pazuchę i wydobyl nóż o szerokim ostrzu.

– Jeszcze mu się dobiore do gardła!

Zerknął na Vukoticha.

– Jedziemy dalej w dół rzeki. Mamy jeszcze coś do załatwienia.

Po chwili Muenchbek pracował w pocie czoła. Zadanie, jakie przed sobą postawił, nie należało do najłatwiejszych. Tym bardziej w ich sytuacji. Brakowało podstawowych narzędzi. Przynajmniej drewna było pod dostatkiem. Najpierw na skraju puszczy znalazł pień powalonego drzewa, które posłużyło im jako taran. Razem z Vukotichem rozwalili dwie chaty, a uzyskane w ten sposób belki znieśli na brzeg rzeki. Potem Muenchbek bez słowa pobiegł do lasu i nie dawał znaku życia tak długo, aż Vukotich zaczął się niecierpliwić.

Kiedy pojawił się wreszcie, ciągnął za sobą całe kłęby jakichś pnączy. Pociął je tak, że z powodzeniem mogły zastąpić liny. Zaczęli wiązać ze sobą belki. Do południa sklecieli tratwę, na której od biedy mieściło się dwóch ludzi. Zbudowana z dwóch warstw belek tratwa sprawiała solidne wrażenie, chociaż Vukotich miał wątpliwości czy wiązania zniosą kolizję z jakąkolwiek przeszkodą.

Po sprawnym wodowaniu Muenchbek wszedł na pokład, podskoczył kilka razy. Był wyraźnie zadowolony z wypomości tratwy, więc gestem zaprosił Vukoticha.

– Wskakuj. Odbijamy.

Vukotich z ociąganiem przestąpił z nogi na nogę.

– Co zamierzasz? – zapytał.

– Policzyć się z tym magikiem, oczywiście. I odzyskać nasze pieniądze.

– Myślisz, że warto? – Vukotich miał wątpliwości. – Dał nam sporą sumkę i tej części nie odebrał. Może nie ma więcej złota? Wróćmy do Kisleva, a nawet...

Urwał. W głębi duszy też chciał gonić Semperphilusa, ale nagle zrozumiał, skąd biorą się jego rozterki. Miał dosyć Muenchbeka. Miał po uszy włóczenia się za tym najemnikiem. Kiedy się poznali, Muenchbek sprawiał wrażenie sympatycznego, gadatliwego pyszałka. Od tamtego czasu wiele wody upłynęło, choćby w tej rzece, na brzegu której teraz się zatrzymali. Muenchbek zrobił się nieobliczalny, a przede wszystkim... miał w sobie coś, co Vukoticha przenikało chłodnym dreszczem.

Muenchbek krótko zastanowił się nad nową propozycją. Potem energicznie pokręcił głową.

– Jedziemy w dół rzeki.

– Nie. Ty jedziesz.

Muenchbek spojrzał groźnie.

– A ty zostajesz? Co ci, na Mannana, chodzi po głowie?!

– Jak się z kimś jest... potrzebne jest zaufanie – wypalił Vukotich. – Z tobą jest coś nie tak... Przynajmniej pod tym względem Semperphilus ma chyba rację. Pomogłem ci zbudować tratwę... możesz nawet zabrać moją część pieniędzy. Ale ja wracam do Kisleva.

Muenchbek zeskoczył z tratwy i stanął naprzeciw siebie. Nawet nie starali się ukrywać wzajemnej wrogości.

Nagle Muenchbek zaczął węszyć. Uniósł rękę.

– Gobliny – oświadczył. – Aż dziwne, że ten wietrzyk udźwignął taki smród.

Vukotich odwrócił się szybko i dostrzegł zielonkawy kształt, zajął miejsce wśród drzew.

– No? – ponaglił Muenchbek. – Nadal stawiasz na samodzielność?

Zamiast odpowiedzi Vukotich wskoczył na tratwę. Muenchbek odwiązał cumę i tak naparł na wiosło, że w mgnieniu oka wypchnął ich na sam środek nurtu.

Tymczasem przynajmniej dziesięć zziębniętych, potrząsających maczugami, zielonoskórych bestii wypadło z lasu. Vukotich pomyślał, że muszą mieć głupie miny.

Tratwa dryfowała z biegiem rzeki. Smród po goblinach rozwił się bez śladu. Kiedy odpłynęli poza zasięg ich wzroku, Muenchbek rzucił Vukotichowi groźne spojrzenie.

– Nadal zamierzam ścigać tego drania – powiedział.

Vukotich nie odrzekł ani słowa. Sam ton głosu Muenchbeka wystarczył, aby mu znowu ciarki przeszły po grzbiecie. Muenchbek odrzucił w tył głowę i zaśmiał się jak opętany. Vukotich przypomniał sobie sen o Muenchbeku i miał wrażenie, że znowu czuje jego palce na gardle.

Przykucał na przeciwległym krańcu tratwy.

Na drugim końcu Muenchbek złapał wiosło, wetknął w szczelinę między belkami, po czym naparł na dźwignię zaimprovizowanego steru i tratwa wyrównała bieg z rwącym nurtem rzeki.

Płynęli w milczeniu.

Po pewnym czasie Muenchbek rzucił Vukotichowi kilka pasków wędzonego mięsa. Zjedli i popili wodą z rzeki.

Późnym popołudniem Muenchbek krzyknął, żeby Vukotich przejął wiosło. Wypatrzył pomost rzecznej przystani, za którą przycupnęła schludna osada chat krytych strzechą. Vukotich zwrócił uwagę, że Semperphilus kierował się do Talabheim.

– Oczywiście – zgodził się Muenchbek. – Powiedział, że mieszka w Talabheim. A niby czemu mielibyśmy mu wierzyć?

Sporo wysiłku kosztowało ich, żeby podciągnąć tratwę pod omszałe bale, na których zawisł drewniany pomost. Kiedy wreszcie dobili do brzegu i podwiązali tratwę do dwóch belek, Muenchbek ruszył w stronę chat. Po chwili ociągania Vukotich powłóki się jednak za nim. Ludzi było tu mało. Przed drzwiami domostw bawiły się dzieci. Podchodzili właśnie do jednej z solidniej wyglądających chat, przed którą bawiła się cała gromadka beztroskiej dzieci, kiedy jakaś kobieta wystawiła głowę przez uchylone drzwi, rozejrzała się, zawołała swoje dzieci do środka i zatrzasnęła im drzwi przed samym nosem.

Muenchbek zagadnął małego chłopca, który zbliżył się do nich zaciekawiony.

– Czy mieszka tu mistrz Semperphilus? Czarnoksiężnik Semperphilus?

Chłopiec przyglądał mu się niezbyt pojętnie, Muenchbek spróbował jeszcze raz.

– Znasz chłopca o imieniu Reiner? – przynajmniej na to pytanie małe odpowiedział przeczącym ruchem głowy.

– Nie ten adres – podsumował Muenchbek. – Płynimy dalej!

Znowu znaleźli się na rzece. Pod wieczór wpłynęli między dwa brzegi poczemiale od starych pogorzeliisk. Jeszcze w niebo sterczały zwęglone kikuty wielkich drzew, lecz między nimi już pięły się zielone chaszcze. Dalej natrafili na ślady bitwy, która zapewne spowodowała pożar. Nawet na brzegu wały się pozostałości szkielety koni, zardzewiała broń, brunatny piach powoli wchłaniał kilka porzuconych dział. Widok ten zastanowił Vukoticha. Przypomniło mu się, jak Semperphilus wspominał, że uciekł przed zamieszkami, które, o ile było wiadomo Vukotichowi, nigdy nie zagroziły Talabheim. Jego zdziwienie wzrosło jeszcze, gdy ujrzeli kolejną rzeczną przystań, przy której rozłożyła się osada znacznie większa od poprzedniej. Rząd rybackich łodzi, jakie przycumowały do pomostu, wykluczało bezpieczne podejście ich tratwy. Przybili więc do brzegu trochę dalej w dół rzeki.

Muenchbek przedzierał się już przez sitowie, gdy nagle przystanął i podniósł z ziemi kawałek drewna. Po chwili pochylił się jeszcze raz i dopasował do siebie dwa kawałki desek. Zbadał dokładnie teren nadbrzeża, szczególną uwagę zwracając na wygniecione polacie trzciny.

– Ktoś rozbił się tutaj łodzią – oświadczył wreszcie. – Większość szczątków spłynęła rzeką.

Przebiegł wzrokiem łodzie przycumowane do pomostu. Tej należącej do czarnoksiężnika nie było między nimi. Może właśnie jej szczątki trzymał w ręku.

Muenchbek pomaszerował w kierunku osady. Vukotich znowu poszedł za nim, chociaż nie bardzo wiedział, co go to wszystko obchodzi.

Chaty z jednej strony osady wtapiały się w ścianę lasu. Między palmami uprawnych pól można było dostrzec świeżo wykarczowane ugory. Z drugiej strony skupisko domostw sprawiało już wrażenie małego miasteczka, wiele domów wzniesiono z kamienia. Porządnie utrzymane płoty i mury ograniczały ciągi prostych ulic. Główny trakt, prowadzący od przystani, docierał do niewielkiego, brukowanego rynku. Szyld na ścianie narożnej kamienicy zapraszał do tawerny. Poszli w jej kierunku.

Cienie zaczynały się dopiero wydłużać, słońce przysiadło na dachach kamienic i jakoś nie potrafiło się zdecydować, kiedy wypada zakończyć pracowity dzień. Pora była zbyt wczesna na klientów najważniejszego, w każdej osadzie, ośrodka tubylczych rozrywek. Oberżysta w milczeniu polerował mosiężne kufle. Z niepokojem zerknął na wchodzących; goście pokroju Muenchbeka raczej stronią od cywilizacji.

– Witamy w Gładbeich – oberżysta podkreślił własną gościnność wobec każdego indywiduum, jakie może się napatoczyć od strony rzecznej przystani.

Bez pytania postawił przed każdym kufel ze wspaniałe pieniącym się piwem.

– Długo u nas zabawicie?

Muenchbek jednym haustem opróżnił swój kufel i otarł rekawem pianę z brody. Dopiero potem odpowiedział:

– Jesteśmy tu dzięki jednemu z waszych sąsiadów. Zaprosił nas mistrz Semperphilus. Bądź łaskaw i wskaż drogę do jego domu.

Oberżysta wyraźnie zamierzał wyprzeć się znajomości z kimkolwiek, ale Muenchbek spojrzał mu prosto w twarz. Drugi raz tego dnia Vukotich dostrzegł, jak wzrok jego towarzysza robi się dziwnie ciężki, jakby poza normalnym spojrzeniem ocknęła się w nim moc nawyku do rozkazywania. W każdym bądź razie oberżysta zdecydował, że tym razem kłamstwo nie jest dobrym sposobem na życie.

– A, doktor Semperphilus, nasz uczonec – westchnął. – Jego dom jest parę mil stąd. Można tam dotrzeć drogą przez las. Ale nie znajdziecie go. Rok temu wyruszył za granicę i dotychczas się nie pojawił.

Muenchbek niecierpliwie kazał Vukotichowi dopić albo zostawić swoje piwo. Sam pośpiesznie wyszedł z tawerny. Vukotich zastanawiał się przez chwilę. Jeżeli zabrnął tak daleko, warto wytrwać i zobaczyć, jak zakończy się ta nieszczęsna historia. Kislev może poczekać. Wysączył resztkę piwa i ruszył za towarzyszem.

Kiedy mało uczęszczaną ścieżką zmierzali w kierunku lasu, słońce zdecydowało się wreszcie i bez specjalnych pożegnań znurkowało za horyzont. Szli w szybko zapadającym zmierzchu. Vukotich zastanawiał się, co czarnoksiężnik wymyśli, kiedy zobaczy nieproszonych gości. Może po prostu zapłaci, co jest winien. Tak byłoby najlepiej. Ale jeśli wywinie im kolejną magiczną sztuczkę?

Poza tym sprawa nadprzyrodzonej mocy Muenchbeka. Czy może mu ufać?

Takie właśnie myśli kłębiły mu się w głowie, gdy dochodzili do domu wielkiego domostwa, głęboko ukrytego wśród drzew. Przypadkowy przechodzień, szczególnie po zmierzchu, mógłby go łatwo przegapić. Solidne ściany świadczyły, że właściciel był człowiekiem bardzo zamożnym. Nawet w półmroku dostrzegli, że w ciemne okna wprawiono kolorowe szkła, jak w witrażach.

Muenchbek poprowadził nie do frontu domostwa, ale wraz z Vukotichem znurkował w rosnące nie opodal krzaki. Dłuższy czas obserwowali ścieżkę oraz pozamykane okna na piętrze i na parterze. Przeciągające się oczekiwanie irytowało Vukoticha, gdyż dom sprawiał wrażenie, że w istocie nie ma w nim żywej duszy. Domyślił się, że czekają na zupełny zmierzch, który pozwoli im niepostrzeżenie wśliznąć się do środka.

Nagle ktoś zapalił światło na piętrze.

Muenchbek był gotów do akcji.

– Semperphilus dysponuje magią – szepnął Vukotich. – Czy może się zorientować, że nadchodzimy, jeżeli otoczył dom magiczną aurą?

– Myślę, że w tej chwili ma dużo ważniejsze zajęcia – enigmatycznie odparł Muenchbek.

Szybko przemknęli przez stary sad i zbliżyli się do domostwa od strony zapuszczonego ogrodu. Odnaleźli masywne drzwi. Oczywiście były zamknięte od środka. Muenchbek podkrał się do okna zabezpieczonego solidnymi okiennicami i zaczął przy nich manipulować nożem. Robił to tak sprawnie, że Vukotich zaczął go podejrzewać o przeszłość zawodowego włamywacza. Okiennice ustąpiły bez większych problemów i Muenchbek dobrał się do prostego witraża, w jaki zaopatrzone było nawet to okno na zapleczu. Szybko wydłubał kilka szybek, wyskrobał łączącą je zaprawę, obluźował ramki, a na koniec pchnął okienne ramy i droga przed nimi stała otworem.

Prawie bezszelestnie skoczyli w półmrok.

Znaleźli się w małym pokoju, przy którego trzech ścianach stały półki z książkami. W każdym kącie wały się zwoje pergaminów, ciężkie foliały leżały w wielkich stertach. Muenchbek otworzył drzwi. W przedpokoju było już jaśniej. W głębi korytarza chwiejnie tańczyły ognie w kagankach umocowanych na ścianach. Pewnie je zbudził przeciąg z otwartego w bibliotece okna.

Vukotich zawahał się. Przez chwilę próbował wyobrazić sobie plan domu.

Nagle ciszę przerwał przeciągły, pełen najczystszej rozpaczki jęk. Przejmujące łkanie dobiegało prawdopodobnie z pomieszczenia w przedniej części domu, najwyraźniej też z wyższej kondygnacji.

Vukotich wzdrygnął się. Rozpoznał głos. To płakał Reiner.

Skoczyli przed siebie. Pobiegli wzdłuż korytarza, a potem w górę szerokich schodów. Przeskakując po trzy-cztery stopnie w mgnieniu oka znaleźli się na galerii pierwszego piętra. Muenchbek gwałtownie pchnął wielkie dębowe drzwi.

Naprzeciw nich, w dużym, dobrze oświetlonym pokoju, rozgrywała się scena zaiste przerażająca.

Reiner leżał na niskim stole. Może to był ołtarz. Po obu jego stronach płonęły kadzidła. Świeca o dziwnym kształcie ospale kołysała czerwonym płomieniem tuż nad jego głową. Na twarzy chłopca zastygło przerażenie – musiał dobrze zapamiętać to uczucie będąc więźniem goblinów. Tym razem jednak trwoga i ból szły w parze z niedowierzaniem. Temu przynajmniej trudno się było dziwić – człowiek, który mierzył w jego serce trzymanym oburącz nożem był jego własnym ojcem.

Semperphilus miał na sobie płaszcz z ciemnego, szarego jedwabiu. Jego głowę wieńczyła żelazna korona, wysadzana krwistoczerwonymi kamieniami. W ogarniającym go natchnieniu nawet nie raczył zaszczycić uwagę nieproszonych gości. Jego twarz, pochylona nad synem, była nieruchoma, jakby natura gada wyparła z niej wszelkie ludzkie uczucia.

– Nie, ojcze! Nie! – błagał Reiner.

Vukotich krzyknął ze zgrozą, ale nie zdążył powstrzymać Muenchbeka. Ten nagle wyciągnął własny nóż i cisnął nim prosto w chłopca.

Ostrze świsnęło w powietrzu, obróciło się i obuch rękojeści trzasnęło go w środek czoła, kiedy chłopiec na chwilę szarpnął głową. Vukotich jęknął, jakby to on przyjął ten cios. Plamy światła chwilę mąciły mu wzrok, ale to Reiner stracił przytomność.

Semperphilus lekko zatoczył się na ścianę. Był wyczerpany.

– Nie ma potrzeby – ledwie poruszał wargami, kiedy patrzył na Muenchbeka. – Zapłacę, ile zechcesz.

– Nie potrzebuję złota – wycedził Muenchbek. – Chcę chłopca.

– Nie! – czarnoksiężnik potrząsnął głową. – Uczynię z ciebie człowieka bogatego. Będziesz żył jak książę. Nauczę cię wszystkich sekretów magii...

Vukotich nie dostrzegł większego sensu w przemowie czarownika.

– Na Taala! – krzyknął. – Co on belkocze?!

Zamiast odpowiedzi Muenchbek wskazał na Semperphilusa, a w jego głosie, kiedy się odezwał, kipiała wściekłość.

– Popatrz na tego człowieka, Vukotich. Widzisz kochającego ojca? Opowiem ci bajkę. Jak myślisz, ile on ma lat? Czterdzieści? Przypatrz się uważnie. Widzisz zmarszczki na jego twarzy? Może jest nich więcej niż przed paroma dniami? Cóż, nie ma on lat czterdziestu. Jest starszy... może o tysiąc lat.

Muenchbek ciągnął swoją opowieść, a twarz czarnoksiężnika stawała się coraz bardziej odpychająca.

– Różne są sposoby uzyskania nieśmiertelności. Można zostać jednym z Herosów, którzy zamieszkują w królestwie Chaosu. Oni jednak nie są już ludźmi. Można zostać wampirem albo wskrzeszeńcem. Lecz oni są jak chodząca śmierć. Nie, nasz przyjaciel chce na wieki cieszyć się zdrowiem normalnej ludzkiej istoty. On pokochał wieczną młodość. Istnieje pewien sposób, aby to osiągnąć. To sposób odrażający, nie powiem, ale czegoż nie robi się dla idei! Za każdym razem, gdy starość dopada nieśmiertelnego, musi on złożyć w ofierze życie dziecka. W tym rytuale wchłaniania młodości ofiary, odświeża własne ciało. Nie jest to jednak dziecko pierwsze z brzegu. Musi mieć sześć do dwunastu lat i płeć odpowiadającą nieśmiertelnemu. Ale, co najważniejsze, musi to być twój potomek! Tylko krew z krwi i kość z kości! Inaczej nici z magii!

Oczy Muenchbeka zapłonęły, kiedy ciągnął, nie dając Semperphilusowi dojść do głosu.

– To dlatego Semperphilus tak troszczył się o chłopca. Chronił własne życie! Zbliżał się czas, kiedy trzeba będzie odnowić energię młodości! Więc wrócił tu, do swojej twierdzy i do ołtarza, do ziół i narkotyków potrzebnych, aby zainicjować rytuał. Nie tylko gobliny wyczuwam na odległość. Również w tej istocie wywahałem coś, co próbował ukryć. To jego wiek. Zrozumiałem, że jest znacznie starszy, niż na to wygląda. Poza tym jego akcent! Wieki temu, kiedy uczył się mówić, język Imperium miał wymowę inną niż współczesna. Stąd jego archaiczny akcent!

Vukotich spojrzał na bezwładne ciało chłopca.

– Dlaczego ogłuszyłeś Reinera?

– Rytuał może zostać zainicjowany tylko wtedy, gdy ofiara jest w pełni świadoma. Naiwność dziecka to też składnik młodości. I to jest najbardziej odrażające... Nieprzytomny Reiner jest bezpieczny, gdyż Semperphilus nie miałby z jego śmierci żadnego pożytku. Aby przekazać komuś własną młodość, trzeba do końca zachować świadomość...

Vukotich pomyślał, że mylił się przynajmniej co do Muenchbeka. Zaraz zresztą znów zwątpił, gdyż ten bystro zerknął w jego stronę i już Vukotich nie miał pewności, czy jest panem własnej świadomości.

– Tak, tak, Vukotich – Muenchbek czytał jego myśli. – Żołnierz musi

bezwzględnie ufać swoim towarzyszom. Taki już jego los. Nie wolno wierzyć wszystkim mądrym starcom, przypadkowo spotkanym w lesie. Zwłaszcza, gdy jest to Szary Czarnoksiężnik, któremu, jak wiadomo, w ogóle wierzyć nie należy.

Muenchbek z zaciśniętymi pięściami postąpił krok w stronę Semperphilusa.

– Co dwadzieścia lat ten czarnoksiężnik płodzi syna. Czyni to wyłącznie z myślą o tym, żeby po dziewięciu, czy iluś tam latach rytualnie, jak świnie, zarząść własne dziecko. Ilu synów zabiłeś, czarnoksiężniku? Ilu matkom zabrałeś dziecko, może jedyne?... Ale to koniec. Zabieramy chłopca. A ciebie zostawimy. – Muenchbek zachichotał. – Czeka na ciebie starość... Zdechniesz, gdy przyjdzie po ciebie śmierć, jaką nam wszystkim przeznaczyli bogowie.

Czarnoksiężnik cały czas zaciskał w rękę ofiarny nóż. Jego oczy powędrowały ku ornamentowi, zdobiącemu portal drzwi. Była to ośmiornicza gwiazda.

– Oto znak Czystego Chaosu – odezwał się wreszcie. – Kiedy byłem adeptem magii nie wymyślono jeszcze podziału na kolegia barw. Istniała jedna magia. Ale to było tak dawno temu...

Kiedy wszyscy patrzyli na gwiazdę, czarnoksiężnik drugą ręką sięgnął na półkę, gdzie, obok kilku ksiąg, stała otwarta szkatułka. Nagle Semperphilus gwałtownie wyprostował ramię i syknął garść popiołu prosto w twarz Muenchbeka. Szary pył zaczął się mieniać wszystkimi barwami tęczy, żywą chmurą otoczył najemnika i nagle zdusił go żyłastymi paluchami, które, jak kłbowisko węży, wgrzyzły się w każdy ułamek jego ciała.

Z jaką łatwością Semperphilus sobie poradził! Magiczne żmije rozwały się po kilku sekundach, ale Muenchbek był zupełnie oszołomiony. Wielki mag wracał do formy. Zaintonował pieśń w dziwacznym języku, którego sylaby brzmiały jak uderzenia młotów. Straszliwy wysiłek obudził w oczach Muenchbeka prawdziwie piekielny ogień, ale Semperphilus już nie można było powstrzymać. Naprężył się, pochylony, i rozpostarł ramiona niczym straszliwe, archaiczne ptaszysko.

– GIŃ! – rozkazał chrapliwie.

Muenchbek zachwiał się.

Kątem oka Vukotich dostrzegł błysk na podłodze. Płomień świecy znalazł tam odbicie w szerokim ostrzu noża, którym Muenchbek ogłuszył Reinera. Vukotich pochylił się gwałtownie, po czym siłą całego ramienia pchnął tym nożem w pierś Semperphilusa. Dwa noże zgrzytnęły o siebie, kiedy czarnoksiężnik zasłonił się ostrzem, które niedawno przymierzał do serca Reinera. Vukotichowi zakreśliło się w głowie. Tuzin dwuręcznych mieczy zatańczył przed jego oczami, a jego własny nóż sparzył palce, jakby do czerwoności rozpalony w blasku magicznej świecy.

Vukotich z okrzykiem bólu odrzucił broń, a na gardle poczuł ostrze noża czarnoksiężnika. Śmierć litościwie przesłoniła mu oczy siwym całunem i tylko w uszach wciąż dźwięczał szyderczy śmiech Semperphilusa.

Jak przez mgłę dostrzegł jeszcze jakiś cień w otwartych na oścież drzwiach komnaty. Cieniutki srebrny miecz wbił się głęboko w pierś czarnoksiężnika. Semperphilus wydał z siebie przeraźliwy skrzek i zwałił się na podłogę.

Szary magiczny całun bez bólu spłynął z Vukoticha.

Przejrzał znów i zrozumiał.

– Jednak szedłeś za nami – wyszeptał.

Elf niespiesznie wytarł ostrze miecza o połę zielonego kubraka.

– Szedłem za wami? Przybyłem tu znacznie wcześniej! Elfy nie śpią tak długo, jak wy! Za wami wszedłem do tego domu, ale za to powinniście mi być tylko wdzięczni.

Muenchbek stanął wreszcie na własnych nogach.

– Podejrzewałem, że i ty przeczuwasz, co się dzieje – powiedział.

Cuolsh-an-Eshain niedbale skinął głową.

– Przecież to widać, kto ile ma lat. Ten mag był zbyt stary, żeby być normalną ludzką istotą. Przypuszczałem, że znam sposób, w jaki się

odmładza... Trudno było nie ratować chłopca. Teraz ocaliłem go po raz drugi i słusznie chyba twierdzą, że należy do mnie.

Vukotich przeniósł wzrok poza Cuolsh-an-Eshaina. Czarnoksiężnik podnosił się tam z podłogi. Darł swoją szatę i zawodząc śpiewnie rozciął na piersi ranę zadaną przez miecz elfa.

Krew znikła i nowa skóra zabliźniła ranę.

Z ust czarnoksiężnika tymczasem wypłynęła wielka, lśniąca bańka. Technienie prawdziwej magii. Pęcherz połknął Cuolsh-an-Eshaina. Elf miotał się jeszcze, wierząc cienkimi tydkami. Wreszcie zieleń jego kuba zwiędła w świetlistej aureoli.

Vukotich znów poczuł zawrót głowy. Tym razem na podłodze walał się ofiarny nóż Semperphiliusa. Muenchbek jeszcze nie doszedł do siebie. Za kilka sekund magia ostatecznie strawi wątłe ciało elfa. Na razie jednak czarnoksiężnik całą moc skupił w podtrzymaniu zaklęcia.

Jesteś sam, Vukotich! Sam! Sam! Tylko ta myśl jeszcze mu się kołatała w głowie.

Zatoczył się, chwycił nóż z podłogi. Poczuł, jak ostrze w jego rękę drży z niecierpliwości. Pomyślał jeszcze: Oddaję ci twój nóż, czarnoksiężniku! Potem pchnął z rozpaczliwą siłą.

Kiedy odstępował od chwiejącego się Semperphiliusa, czas jakby się zatrzymał.

Czarnoksiężnik jeszcze próbował wykrzusić z siebie jakieś magiczne przekleństwo, lecz siły go opuściły. Jeszcze nie wierzył w to, co się stało. Osunął się na kolana, chwilę jeszcze łokciami odpychał od siebie podłogę, wreszcie upadł na twarz. Jego własny płaszcz okrył go szczelnie.

Kiedy konał, magiczny pęcherz wokół elfa bladł stopniowo.

Vukotich, nie dowierzając jeszcze, nogą przewrócił na wznak ciało czarownika.

Muenchbek podszedł z boku chwiejnym krokiem.

– Tym razem to już naprawdę koniec, Vukotich. Czuję to – roześmiał się niezbyt wesoło.

Martwa twarz Semperphiliusa postarzała się o jakieś pięćdziesiąt lat.

– Zapewne jest tu dużo złota – powiedział w zadumie Muenchbek. – W samym domu albo zakopane pod jakimś drzewem w sadzie. Nie wiadomo jednak, jakie magiczne zabezpieczenia zostawił po sobie właściciel... Dajmy więc spokój poszukiwaniom.

Cuolsh-an-Eshain siedział na podłodze z zamkniętymi oczami. Miał białą twarz, a głowa kołysała mu się, jakby zdecydowanie przesadził z piwem. Vukotich pomyślał, że skutki działania magicznej aureoli wywarły na nim spore wrażenie.

Trzeba wreszcie zdecydować, co z Reinerem.

Muenchbek położył dłoń na ramieniu Vukoticha.

– Pozwólmy dzieciakowi iść z elfem. Tak będzie najlepiej. My przecież wybieramy się powalczyć do Kisleva.

Vukotich przeniósł spojrzenie z Muenchbeka na elfa i z powrotem. Wstrząsnął nim dreszcz.

– Oczywiście – zgodził się wreszcie. – Nam by tylko przeszkadzał.

Muenchbek mówił cicho:

– Dla większości ludzi Porządek jest dobry, a Chaos zły. Ale wszystko jest znacznie bardziej skomplikowane. Wyznawcy Porządku są często źli, a w Chaosie można odnaleźć czasem okrucieństwa dobra. To z Chaosu pochodzi przecież cała magia, niezależnie od jej rodzaju. Chaos to pokusa, której należy się opierać. Pograżysz się w nim, a będziesz stracony, bo żadna istota

ludzka nie jest w stanie kontrolować tak wielkiej mocy. Chaos zabierze ci wszystko, nawet samo człowieczeństwo.

Zrobił przerwę, chyba sam zdziwiony swoim wykładem.

– Słuchaj, Vukotich. W twoim wieku byłem taki jak ty. Jest w tobie coś, co sprawi, że wcześniej czy później podejmiesz walkę z Chaosem. Musisz to zrozumieć, nim zaczniesz walczyć z własnym przeznaczeniem.

Vukotich nie był pewien czy to pochwała, czy nagana. Niespodziewanie elf otworzył oczy i zwrócił w ich stronę spojrzenie wciąż jakby nieobecne. Te oczy mówiły, że Cuolsh-an-Eshain usłyszał każde słowo.

– Wasz wybór jest mądry. Życie wśród elfów ma więcej uroku niż nudna egzystencja ludzi – powiedział. – Zajmę się chłopcem z wielką przyjemnością. Ludzkie dziecko jest dla nas jak kwiat, który kwitnie tak krótko. Najpierw jednak upewnię się, czy nic mu nie jest.

Reiner poruszył się na ołtarzu. Vukotich dostrzegł na jego czole purpurowy siniak, ślad po uderzeniu ręką noża. Elf zaczął rozplątywać krępujące chłopca sznury.

– Kiedy znajdzie się wśród nas, szybko zapomni o niezbyt udanym dzieciństwie – powiedział Cuolsh-an-Eshain patrząc na swoją nagrodę.

Pomógł Reinerowi usiąść. Chłopiec uniósł twarz i spojrzał na nich.

– Dlaczego ojciec chciał mnie skrzywdzić? – spytał z żalem w głosie.

Nikt nie miał serca udzielić mu odpowiedzi.



VINCENT COURTNEY

OWCA W WILCZEJ SKÓRZE

Przekład: Darosław J. Toruń

12 kwietnia 1942

Mały chłopiec siedział na błotnistej ziemi i patrzył, jak mężczyzna w szarym mundurze sadza delikatnie tego drugiego, jasnowłosego chłopca na masce służbowego samochodu. Mężczyzna rozpiął kaburę przy pasie i wyjął Luger. Niespiesznie przeszedł ku miejscu, w którym stała – czekając – kobieta, matka małego chłopca. Skierował ku niej lufę pistoletu. Uśmiechnął się – grymas trupiej czaszki – i nacisnął spust. Pistolet kliknął niegroźnie.

Matka chłopca drgnęła i zaczęła się szeptem odmawiać modlitwę.

Drugie kliknięcie.

Zesztywniała. Mężczyzna z pistoletem zachichotał i nacisnął spust po raz trzeci.

Lufa plunęła ogniem. Na nagiej piersi matki zakwitł czerwony kwiat. Osunęła się – powolny, taneczny obrót ze śmiercią – i uderzyła w ziemię tuż przy krawędzi dołu.

Mężczyzna roześmiał się i podszedł do niej. Podniosła ku niemu wzrok.

– Dieter – szepnęła.

Mężczyzna w mundurze, ciągle z uśmiechem, kopnął ją, mierzając ciężkim butem w twarz. Głowa odskoczyła i kobieta zsunęła się w dół. Mężczyzna skinął na kilku stojących w pobliżu chudzielców. Niepewnie zeszli do jamy i wyciągnęli ją z płataniny rąk i nóg. Mężczyzna kazał umieścić ją w samochodzie. Powiedział, że będzie z niej wspinała kurtka.

Potem odwrócił się i spojrzał na siedzącego na ziemi, małego chłopca. Jego oczy zwężyły się. Podniósł pistolet i wystrzelił. Mały chłopiec poczuł kopnięcie w bok i sturlał się do wykopu. Warkot odjeżdżającego

samochodu był ostatnim dźwiękiem, jaki słyszał, zanim ogarnęła go ciemność.

31 października 1994

Księżyc Ahroun wyzierał jak biała czaszka zza pasm mgły, przetaczającej się ulicami San Francisco. Strumyki mroku spływały w aleje i kłębiły się wokół opuszczonych budynków. Klaus Hurst wyszedł na ulicę i wciągnął głęboko wilgotne, nocne powietrze. Był zadowolony, że drugie zgromadzenie poszło tak dobrze. Od czasu, gdy przyjechał tu, do San Francisco, z Ameryki Południowej, obóz zasiliło kilku nowych członków, pełnych zapału do walki z tak przepełniającym to miasto zepsuciem, sianym przez Żmija. Jeden z nich – zuchwały blondynek o imieniu Dolph – rzucił wyzwanie jego przywództwu. Szczeniak powiedział, że potrzebny jest Jarl, który byłby młody i silny. Klaus przekonał go, iż się myli, rozwłócząc jego wnętrzności po podłodze sali zgromadzenia. I tak oto garou zwany Pożeraczem Stad potwierdził swoją dominację w grupie.

Usłyszał szybko zbliżające się kroki. Może to jeden z przyjaciół Dolpha, szukający zemsty. Odwrócił się i wyciągnął nóż, gotów do walki.

– Wstrzymaj ostrze, Pożeracz. To tylko ja.

To był Axel Haamer, jego najbliższy przyjaciel. Axel był zbudowany jak beczka prochu i charakter też miał podobny. Jego potężna klatka piersiowa była poznaczona pamiątkami po bitwach ze Żmijem, szeroka, koścista twarz również. Postrzępiona blizna zaczynała się tuż poniżej linii włosów, rozszerzała w pusty teraz oczodół, biegła wzdłuż policzka i kończyła hakiem na

podbródka jak szuflada. Gdy był w formie Crinos, ta twarz, wraz z płaskim nosem i wystającą dolną szczęką, przypominała pysk świni – stąd jego imię jako garou: Odyniec.

Klaus wetknął nóż do pochwy.

– Co się stało, Axel?

– Właśnie dostałem wiadomość od Jurgiego Miotacza Toporów.

– Jaką wiadomość?

– Złą.

Klaus poczuł nagły ścisk w żołądku.

– Ojciec?

Axel skinął głową.

– Ktoś przestrzelił mu czaszkę. Srebrną kulą. Nawet nie wiedział, kiedy ginie.

W Klausie wybuchł gniew. Rąbnął pięścią w drzwi sklepiku obok. Drewno pękło i kilka ostrych drzazg rozcięło mu skórę na dłoni. Nie zwrócił na to uwagi.

– Ojciec nie zasługiwał na taką śmierć. Wojownik powinien umrzeć w walce. Żmij straci wielu swoich za ten czyn. Zwołam Miecz i znajdziemy najbliższą jamę. Noc księżyca Modi jest dobrą porą, żeby umrzeć.

– Tak, to prawda – powiedział Axel, wyjmując z pochwy groźnie wyglądający sztylet. – Był świadek, chłopiec z wioski. Polując w lesie natknął się na twego ojca i tego człowieka.

– Widział sukinsyna, który to zrobił?

Axel skinął głową i rysy jego twarzy powoli zaczęły się zmieniać. Jego głos stał się ochrypłym warkotem.

– Jest coś, co musimy sobie wyjaśnić. Niepokojące wieści.

– Co masz na myśli?

Klaus usłyszał ostry trzask. Poczuł mokre bryzgi na twarzy. Odwrócił się i zobaczył, że jego przyjaciel osuwa się wzdłuż ceglanej ściany, z czerwoną dziurą wywierconą w piersiach. Rzucił się na ziemię i wciągnął w nozdrza powietrze, wachając.

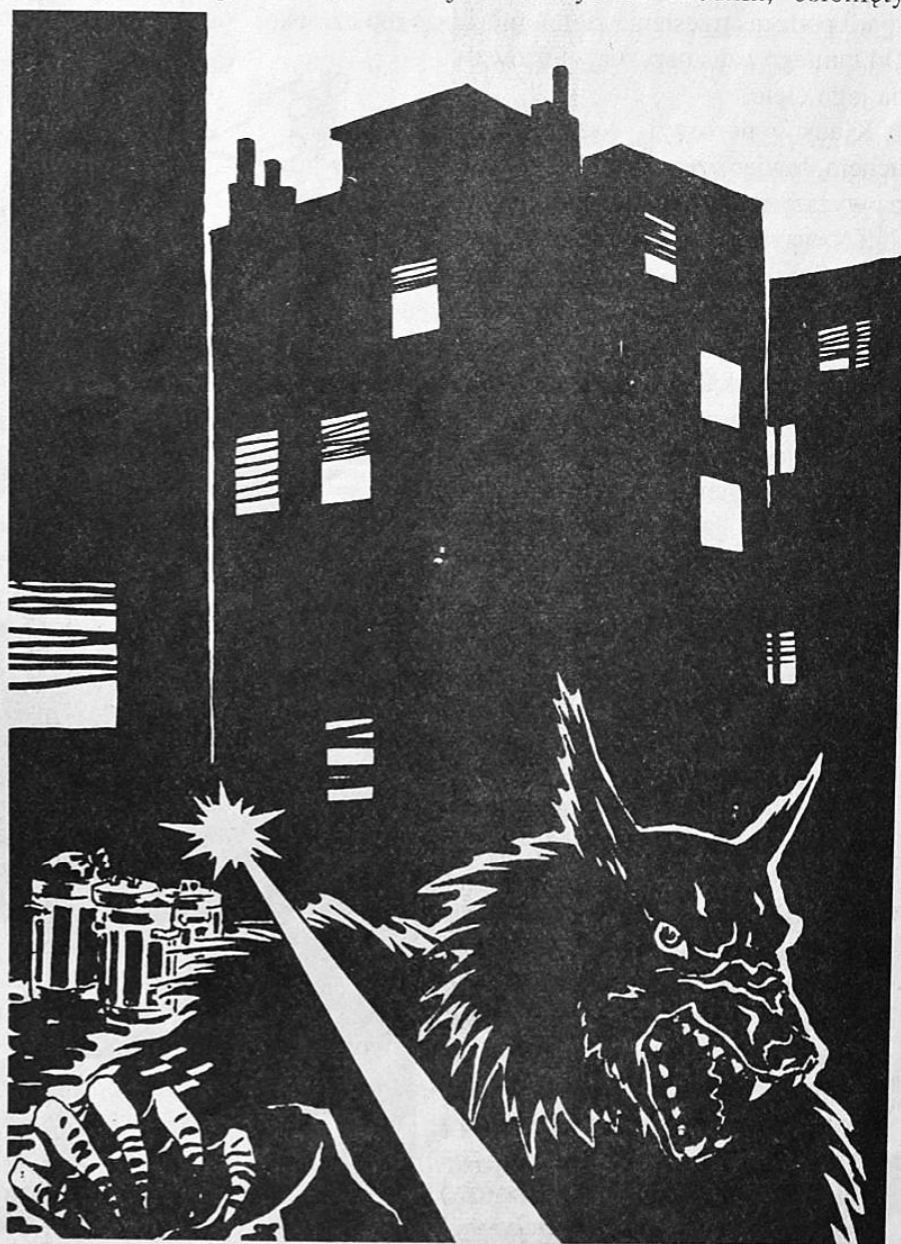
– Musi umrzeć... – wycharczał Axel – chłopak powiedział... ty nie...

Ciszę mglistej nocy rozdarł następny strzał. Głowa Axela eksplodowała, brudząc ścianę krwią, mózgiem i odłamkami kości. Axel upadł, martwy zanim uderzył w chodnik.

Klaus spojrział w stronę, z której padły strzały, warcząc na mgłę, że zasłania mu widok. Dziwił się, że strzelec może widzieć przez mgłę i ciemność, podczas gdy nawet on, garou, ma z tym kłopoty.

To nieważne. Ten, który tak bardzo nie dba o swoje życie, że strzela do Pomiotu Fenrisa, musi znajdować się w opuszczonym budynku po drugiej stronie ulicy. Przybrał formę dużego szarego wilka, najszybszą i najbardziej zwinną. Warknął i wbiegł na jezdnię, skacząc to w lewo, to w prawo, żeby być jak najtrudniejszym celem.

Zanim ten ktoś mógł wymierzyć i oddać następny strzał, Klaus już skoczył na chodnik, osłonięty



cementowym, wystającym z muru nawisem. Kamień na gargojla, przykucnięta na półce ponad nim, przyglądała się całej scenie pozbawionymi życia oczyma.

Klaus przeskoczył przez wyłamane okno i rozejrzał się wokół. Wnętrze budynku było rupieciarnią czarnych i błękitnych cieni. Skomplikowane pajęczyny łączyły poprzewracane krzesła i biurka. Kilka wsporników sufitu, połamanych i zakurzonych, było pamiątką po trzęsieniu ziemi z ostatniego piątku. W powietrzu wisiała groźba, niemal namacalna.

Klaus czuł w nozdrzach zaduch kurzu, pleśni i śmierci. Z głębi jego gardła wydobył się niski warkot. Zrobił kilka miękkich kroków w stronę pokoju po prawej i zobaczył pozostałości ludzkiego ciała. Mężczyzna był ubrany w czarny garnitur i krawat. Obok niego leżał notatnik z wytłoczoną nazwą firmy: Nieruchomości Penco. Ciężki, mosiężny posążek spadł podczas trzęsienia ziemi, miażdżąc mu czaszkę. Od tamtego czasu szczury ucztowały na jego ciele.

Klaus poruszył szpiczastym uchem, łowiąc czujne, delikatne kroki na wyższym piętrze. Stapanie łowcy.

Zobaczymy, kto tu na kogo poluje, pomyślał, mrużąc oczy i ruszając w stronę schodów. Przeskoczył drzwi, otwierając je uderzeniem i pobiegł w górę, przeskakując po cztery stopnie, wspinając się, tocząc pianę z pyska i czując narastającą żądzę krwi.

Dotarł na pierwsze piętro i zatrzymał się nagle, jak obuchem uderzony zapachem, dochodzącym ze schodów powyżej; to była woń, którą znał przez całe życie – zapach ojca!

Zakręciło mu się w głowie, serce zaczęło walić jak młot. Jak to jest możliwe? Miotacz Toporów powiedział Axelowi, że ojciec nie żyje i przecież nie kłamałby w takiej sprawie. Więc w jaki sposób może być teraz żywy?

Przyszło mu do głowy, że może ojciec udawał śmierć, żeby zdobyć przewagę nad wrogami, ale szybko odrzucił tę myśl. Takie makiaweliczne plany były domeną Władców Cieni, a nie jednego z Pomiotu. Ojciec zawsze stawał z wrogami twarzą w twarz.

Usłyszał kliknięcie i spojrzał w górę, spodziewając się zobaczyć

ojca. Zamiast niego ujrzał dziwną postać, stojącą w zacięzionych drzwiach. Nigdy nie widział czegoś, co było do niej podobne. Wysoka, rozmiarów Klausa w ludzkiej formie – prawie dwa metry wzrostu, 120 kilogramów wagi. Jej głowa sprawiała wrażenie głowy owada – wyłupiaste, zielone oczy, krótkie czułki. Bez wątpienia mieszanka człowieka i karalucha, stworzona przez Żmija. Owadomałpa odstawiła pod mur wielkokalibrową strzelbę, którą trzymała w dłoni i niemal jednocześnie z kabury przy pasie wyjęła dziwnie wyglądający pistolet. Klaus znalazł rozwiązanie zagadki woni ojca – na jej ramionach wisiało szare wilcze futro z białą plamą na głowie.

Sukinsyn obdarł ojca ze skóry! To pewnie była ta wiadomość, którą Axel chciał mu przekazać przed śmiercią.

– Cześć, Klaus – powiedziała owadomałpa. Pistolet zasyczał jak przekłuta opona.



Klaus rzucił się w lewo, żeby uskoczyć przed pociskiem, jednak było już za późno. Zatruta strzałka zadrapała mu prawe ramię, okręciła się i uderzyła w ścianę. Pokrywająca ją toksyna zaczęła działać niemal natychmiast. Prawa noga ugięła się pod Kausem, stracił równowagę i stoczył ze schodów. Gdy już przestał się turlać, stanął na trzech łapach, nie czując czwartej.

– Stój spokojnie, Klaus – powiedziała owadomałpa, wychodząc z drzwi i ponownie wymierzając pistolet. – Mamy ze sobą parę spraw do załatwienia.

Klaus ryknął i niemal skoczył, zaślepiony żądzą krwi. Jednak zamiast tego przypadł do ziemi, gdyż pistolet znowu splunął. Strzałka z cichym śpiewem wyślubiła ścieżkę w jego futrze. Odwrócił się i, kulejąc na trzech nogach, pobiegł w stronę okna. Obejrzał się po chwili i zobaczył, że owadomałpa schodzi ze schodów. Potem wyskoczył, zanurzając się we mgle.

Klaus wiedział, że to dziwne stworzenie pójdzie za nim i w końcu umrze w jego zębach i pazurach. Przebiegł ulicę i, wybijając okno, wskoczył do budynku po drugiej stronie.

Ciche kap, kap z pękniętej rury wodociągowej było jedynym dźwiękiem w dużym pokoju, w którym się znalazł. Zakurzone monitory i klawiatury komputerowe stały w nieładzie na rzędach biurek wzdłuż jednej ze ścian. Większość rozdzielających je przegród przewróciła się w czasie trzęsienia ziemi. Bałagan, panujący w pomieszczeniu stanowił idealną osłonę dla pułapki. Klaus znalazł najwłaściwsze miejsce i zaczął czekać, aż owadomałpa pokaże swą niekształtną głowę, by mógł ją zerwać z jej ramion.

Jego nadzwyczajne siły żywotne już zaczynały dawać sobie radę z efektami trucizny. Czuł, jak nerwy w jego nodze budzą się z powrotem do życia. Już wkrótce będzie gotów uderzyć z pełną siłą.

Chwilę później usłyszał ostrożne kroki, zbliżające się po wyłożonej dywanem podłodze. W ciemności, pięć metrów od siebie, zobaczył sylwetkę owadomałpy. Jego włochaty pysk otworzył się w ciekim uśmiechu. Obserwował, jak stworzenie go mija, potem pobiegł cicho po dywanie i skoczył na nie, na zabójcę swego ojca. Jego warkot wdarł się w zatęchłe powietrze.

Istota odwróciła się i wystrzeliła z pistoletu, trafiając w zęby Klaus. Strzałka wykruszyła kiel, ale odbiła się, nie naruszając skóry.

Gdy uderzył stwora przednimi łapami, stalowe, wilkołaczce szczęki zamknęły się na jego twarzy i wyrwały ją. Ich splątane ciała runęły na podłogę. Pistolet prześliznął się po posadzce i zatrzymał pod biurkiem.

Klaus ścisnął w zębach twarz stwora, szarpiąc nią

w prawo i w lewo. Poczuł w pysku gorzki smak skóry. Wypluł ją i zobaczył zielone, plastikowe soczewki, części z metalu, ze skóry, elementy elektroniczne.

Co to, do wszystkich diabłów, jest?

Jego osłupienie zostało przecięte dźwiękiem wyciąganej z pochwy noża. Spojrzał w górę i dojrzał błysk kłaive, srebrnego, uświęconego ostrza – broni jego ojca! Ten sukinsyn nie tylko obdarł ojca ze skóry, ale znieważył go, pozbawił honoru, zabierając jego święty sztylet!

Stworzenie, które teraz okazało się mężczyzną w wieku zbliżonym do jego własnego, przecięło powietrze, machnąwszy srebrnym ostrzem. Mimo iż ciemność skrywała rysy jego twarzy, coś w nim było znajomego.

– Teraz masz przewagę, Klaus – powiedział mężczyzna, cofając się ku pistoletowi. – Nie ma już podczerwieni, stary Max już nie widzi we mgle i ciemności.

Klaus zatrzymał się, chcąc lepiej się przyjrzeć temu człowiekowi, lecz potem stwierdził, że rozpoznawanie trupów jest bez sensu. Pozwolił, by Szał wezbrał w nim jak lawa w wulkanie. Ekspłodował w nim palący płomień gniewu, gdy pomyślał o dyshonorze, jaki stał się udziałem jego ojca.

Niech ten człowiek, zanim umrze, poczuje obłądny strach Delirium.

Jego szare futro zafalowało, rosnąc szybko. Forma garou nabierała kształtu i rozrastała się, wypełniając pokój trzaskiem rozciągających się kości. Przedni stopy wydłużyły się w palce, zakończone ostrymi jak brzytwa pazurami. Wilcze szczęki skróciły się w potężny pysk, wypełniony sztyletami kłów. Klaus wyprostował się na swą pełną wysokość i wypełnił szeroką pierś powietrzem. Promieniował nienawiścią.

Teraz usunie ten czyrak z ciała Gai.

Nabiegłe krwią oczy przewierciły ciemność, godząc w twarz mężczyzny. Nie zobaczyły na niej strachu, wszechogarniającego przerażenia – tylko niewielki uśmiešek, gdy Max usiłował dosięgnąć leżącego pod biurkiem pistoletu.

Klaus zdał sobie sprawę, że popełnił błąd. Ten człowiek, Max, był z jakichś powodów odporny na Delirium, tak jak jego własny gatunek. Należy działać, natychmiast, zanim Max zdoła odzyskać pistolet. Klaus zaatakował, skacząc naprzód z rozwartym pyskiem, pazurami tnącymi powietrze.

Max nie miał już czasu, żeby podnieść pistolet. W ostatniej chwili przetoczył się w bok, tnąc srebrnym sztyletem. Klaus wylądował na biurku, roztrzaskując je drzazgi. Podniósł się szybko. Pod kolanem,

w miejscu, w którym ostrze przecięło ścięgno Achillesa, czuł ogień. Szyby w oknach zadrżały rykiem jego Szału. Zrobił niepewny krok w stronę mężczyzny, wlokąc po podłodze lewą stopę.

– Wiedziałem, że zachowasz się w ten sposób – powiedział Max, przerzucając kłaive z ręki do ręki. – Dlatego użyłem tych odurzających strzałek.

Klaus ryknął i rzucił się ku niemu, jednak zranione kolano nie wytrzymało i runął na ziemię. Padając, zdołał sięgnąć piersi Maxa zamachem łapy.

Z czterech bruzd w ludzkiej skórze popłynęła krew.

Klaus spojrzał na swoją dłoń i parsknął. Uderzając, zerwał z szyi tamtego wisiołek. Złotą gwiazdę na końcu łańcuszka.

– Jude – powiedział, wypluwając to niemieckie słowo jakby było kawałkiem skóry Żmija. Rzucił naszyjnik w twarz Maxa.

– Masz rację – powiedział Max. – Żyd.

Klaus zatrzymał się. Krew ściekała mu nieprzerwanym strumyczkiem na zakurzony, wytarty dywan. Przyjrzał się mężczyźnie. Cień przypomnienia przemknął przez jego mózg, potem uleciał jak nietoperz. To było bez znaczenia. Dojdzie do tego kim jest ten człowiek, gdy będzie on leżał martwy u jego stóp.

– Umrzesz bo zabiłeś ojca, tchórze – powiedział, z trudem dobierając słowa, jak zwykle w formie Crinos. – Wielki wojownik Pomiotu nie ginie od podłego ataku z zasadzki.

– Wielki wojownik – Max się roześmiał, nadając tym słowom ton gorzkiego oskarżenia. – Zabójca kobiet i dzieci i bezbronnych mężczyzn.

Klaus zawarczał.

– Dość małego bełkotu. Czas umrzeć, Żydie.

– Wątpię – powiedział Max i wyciągnął niewielki, kulisty przedmiot. Wyrwał zawleczkę i rzucił ten przedmiot pod nogi Klaus. Granat gazowy otworzył się, z sykiem uwalniając zielony, gęsty dym.

W głowę Klaus wbiło się czarne ostrze. Śmiesznie się poczuł. Zetknął się z tym gazem już wcześniej, gdy usiłował go dopaść łowca czarownic. Zatykając usta łapą, runął na Maxa. Zderzył się z nim, siłą rozpędu przesuwając go aż do okna. Szkło nie było dla nich poważną przeszkodą. Wytoczyli się na ulicę w deszczu odłamków. Kłaive zagrzechotał na asfalcie i zatrzymała się, kołyszac na samej krawędzi zejścia do kanałów.

Klaus, czując jak gaz wżera mu się w mózg, z trudem podniósł się na nogi. Zacerpnął świeżego powietrza, starając się uwolnić umysł od czarnego ostrza.

Max przetoczył się i skoczył na równe nogi, gorączkowo rozglądając się za sztyletem. Jego oczy

zatrzymały się na błyszczącym ostrzu i Max zaczął biec w jego stronę.

Klaus zauważył to, potem kłaive. Ruszył naprzód, rozmasowując skronie, przepędzając ciemność ze swej głowy. Nie mógł dopuścić do tego, żeby ten człowiek znów znalazł się w posiadaniu tak niebezpiecznej broni. Odciął Maxowi drogę, ale czarne ostrze wycięło z jego oczu obraz ulicy. Zachwiał się, niemal wbijając sobie kciuki w oczodoły. Świat przed nim znowu zaistniał. Max już go minął i teraz sięgał po broń. Klaus warknął, potem z jego gardła wydobyło się wycie, potężne, przenikające do szpiku kości.

Człowiek zniknął w głębi alei, skryty w cieniach, rzucanych przez wysokie, masywne budynki.

Klaus przystanął, żeby do końca oczyścić umysł. Gdy już wszystko wróci do normy, zabandażuje zranione kolano i polowanie zacznie się od początku. Tylko tym razem będzie myśliwym, a nie zwierzyną.

Max Feingold skręcił w jakiś zaułek. Przeklinał stratę pistoletu strzałkowego i jedyne gazowego granatu, jaki udało mu się zdobyć. Teraz prawdopodobnie będzie musiał ograniczyć się do kłaive, chcąc zabić Klaus, a w wieku 49 lat, nawet przy tym treningu w sztukach walki, jaki miał za sobą, nie był już chyba w stanie walczyć z wilkołakami wręcz, twarzą w twarz. Kości bolały go od zderzenia z Klausem. Potrzebował czasu, żeby wrócić do sił po tym spotkaniu. Pośpiesznie zanurzył się w zalegającą w zaułku ciemność.

Klaus nazwał go "Jude". To słowo obudziło odległe wspomnienia, ciała pogrzebane w krypcie w najciemniejszym zaułku umysłu. Wyczołgały się, pazurami otworzyły drogę do świadomości, silne i ohydne, nieublagane w strachu, który niosły. A z nimi, w tle, jęki, nieustanny chór. Koncert potępionych. Trzask wystrzałów i odgłosy padających ciał. Uśmiechnięte, aroganckie twarze.

Szuranie stóp wyrwało Maxa z zamyślenia. Mięśnie stężały. Mocno ścisnął kłaive w dłoni. Potem przykucnął i, wyjrawszy spomiędzy przewróconych pojemników na śmieci, zobaczył wiekowego garou. Twarz starca bardziej przypominała pysk szakala, niż wilka, jego ciało było plamistym ugorem splekanej, różowej skóry i zatłoczonych pchłami zagajników włosów. Starannie ustawiał mosiężną lampę na szczycie wielkiej sterty rupieci. Max zauważył obudowy telewizorów, aluminiowy kij do baseballa, fragmenty różnego typu ubiorów, figurkę Lona Chaneya jako człowieka-wilka i inne przedmioty o niewielkiej

wartości, ale mogące stanowić skarb dla jednego z Gnatożujów.

Podszedł nieco bliżej.

Gnatożuj powąchał powietrze, raz, drugi i trzeci, jakby chciał rozruszać powonienie. Wyczuł zapach i odwrócił się, spoglądając wprost w oczy Maxa Feingolda.

– Prawie na śmierć mnie przetrzaszyłeś – powiedział głosem, którym był i miód i zgrzyt zardzewiałego żelaza. – Nie chcesz chyba mi wmówić, że Taco-Gobbler wziął sobie najemnika, żeby ukraść mój skarb. I to na dodatek pieprzoną małpę. Wiem, że jestem stary, ale wciąż żaden człowiek, choćby z taką wielką wykałaczką, mi nie podskoczy, chyba że chce przed śmiercią obejrzyć swoje serce.

– Nie przyszedłem tu po twój skarb.

– To po co ci ta wykałaczka?

Max spojrzał na ostrze w swej dłoni i opuścił je do boku.

– Nie szukam nowych kłopotów. Mam już ich dosyć.

Ziarnooki sięgnął i chwycił Maxa za łokieć. Podniósł jego ramię, chcąc przyjrzeć się nożowi.

– Ochoo – oczy Gnatożuja rozszerzyły się zdziwieniem. – To jest pieprzony klaive.

Oblizał usta, potem złamanym paznokciem podrapał się w policzek.

– Skąd go masz?

– Słuchaj, nie mam teraz czasu na opowieści.

– To z pewnością zrobi ze mnie króla stada – Ziarnooki powiedział to bardziej do siebie, niż do Maxa.

W jego maleńkich oczkach pojawiła się groźba. Max poczuł, że garou mocniej ściska jego rękę.

– Tak, proszę pana. Króla stada.

Warczenie rozdarło wilgotne powietrze zaułka. Kły Gnatożuja musnęły gardło Maxa, gdy wilkołacza głowa przeleciała tuż przed nim. A potem jak pusty garnek uderzyła w betonową ścianę. Zdekapitowane ciało osunęło się wprost na Maxa i zaczęło powracać



do ludzkiej formy. Czerwona gwiazdka na murze znać miała miejsce śmierci Ziarnookiego.

Max spojrzał w górę, w płonące spojrzenie Klausa Hursta. Wilkołacze pazury Pożeracza Stad były czerwone od krwi Gnatożuja, którego głowę właśnie usunął potężnym uderzeniem.

– Teraz, Żydzie, umrzesz – powiedział Klaus i uderzył pazurami w dół, żeby wyrwać Maxowi wnętrzności.

Max chwycił ciało martwego wilkołaka, podniósł.

Pazury Klausa zagłębiły się w to ciało, wciąż przechodzące zmianę. Ludzka skóra skurczyła się i przyległa do jego łapy jak wielka pijawka. Podniósł zwłoki ponad głowę, potrząsnął nimi, starając się uwolnić od pasożytniczej skóry.

Max odpełził do tyłu, na czworakach, chcąc oddalić się od wilkołaka najbardziej, jak to było możliwe.

Ręka Klausa uwolniła się od ciała z tłustym pląśnięciem. Bezgłowa sylwetka zawirowała w powietrzu i uderzyła w pobliskie drzwi. Otworzyły się, wyjrzała z nich jakaś kobieta, krzyknęła i natychmiast je zatrzęsła, cofając się w głąb swego mieszkania.

– Tylko odwlekasz nieniknione – powiedział Klaus, ciągle zmagając się z ludzkim językiem.

– To jest to, co lubisz. Walka ze słabszym przeciwnikiem.

Klaus zaśmiał się – głęboki pomruk, który odezwał się rezonans w brzuchu Maxa – potem zmienił formę na ludzką.

– Tak ci się będzie bardziej podobało. – Uśmiechnął się i wyjął nóż z pochwy. – Wciąż mam zamiar podebrać ci gardło za pozbawienie mego ojca honoru!

Max potrząsnął głową.

– On stracił honor 50 lat temu, kiedy kierował obozami koncentracyjnymi.

Klaus skinął głową, jakby wszystko stało się dla niego jasne. A więc to o to chodziło: o tak zwany Holocaust. Ojciec wołał to nazywać powrotem do czystości, sposobem na wypłenicenie podrzędnych gatunków człowieka. On i inni członkowie Miecza Heimdalla wstąpili do partii nazistowskiej, w której szereg wysokich oficerów było wspólnej z nimi krwi i która szanowała garou. Ojcu łatwo było zaszcześcić tam ideę wytrzebienia pozostałych ras, gdyż nazi szukali kozłów ofiarnych, których mogli oskarżyć o niepodważenie swego kraju.

– Miecz wyeliminował miliony takich, którzy próbowali skazić, rozwinąć czystą doskonałość Pomiotu Fenrisa. – Klaus uśmiechnął się. – I to bez ścigania podejrzeń na garou.

– Miliony niewinnych ludzi.

– Nie byli niewinni. Wszyscy głęboko w duszach nosili brudne piętno Żmija. Żydzi byli zatruci jego jadą – drobni dusigrosze, niszczący ziemię wokół siebie. Musieli umrzeć. Ojciec ratował Gagę przed Żmijem.

– To wy jesteście skażeni. Jesteście bliżsi Żmijowi niż ktokolwiek inny. Wasza nienawiść idealnie pasuje do jego planów.

– Nienawidzimy Jormungandra. Wielu, przynależnych Mieczowi zginęło w walce z marionetkami Żmija. Tak jak ty teraz zginiesz!

Klaus skoczył, godząc nożem. Max odbił cios i cofnął się kilka kroków.

– Pamiętasz, jak ty i ojciec wyjechaliście z obozu?

Klaus zmrużył oczy.

– Obozu? Byłem wtedy zaledwie szczeniakiem...

– Ja pamiętam – ciągnął Max. – Tego dnia on zastrzelił kobietę.

– Ojciec robił to, co musiał.

– Kobietę o cienobrazowych włosach i oczach, w których była tylko łagodność i miłość. Pamiętasz ją? Strzelił jej w pierś, a potem kopniakiem wrzucił do tego... tego dołu śmierci.

– Widziałem wielu umierających ludzi. Trzeba prowadzić wśród nich selekcję.

– Piękna, kochająca kobieta. – W oczach Maxa błysnęły łzy. –



Rozkazał wynieść ją z tego masowego grobu. Powiedział, że z jej skóry będzie piękna kurtka. – Max zaciśnął zęby, gdyż w pamięci pojawił się uśmiech na twarzy Dietera Hursta. Ten pewny krok, którym ten mężczyzna zmierzał do samochodu, trzymając w ramionach jasnowłosego chłopca. A kobieta wykrawiała się na śmierć. Gniew zagłuszył, wypalił ból trawiący kości Maxa. Jego mięśnie sprężyły się jak stal. Ścisnął w dłoni srebrny sztylet i napiął ciało, gotując się do uderzenia. – Potem strzelił do chłopca, jej syna. Dziecko wpadło do dołu, do tych wszystkich martwych ludzi, do tych napuchniętych, gnijących trupów.

– To z pewnością był jakiś twój przyjaciel – powiedział Kalus. – Jakiś kolejny Żydek. Oni musieli umrzeć dla dobra Gai. Podrzedne rasy muszą być wyeliminowane.

– Więc chwyć ten sztylet i zatop w swoim czarnym sercu!

– Ośmielasz się porównywać mnie z nimi? Ja jestem Klaus Hurst Pożeracz Stad, syn Dietera Hursta Zabójcy Ludzi, Modi ego Pomiotu Fenrisa. Jestem najczystszy spośród garou.

– Znałeś swoją matkę?

– Umarła, wydając mnie na świat.

– Czy to właśnie Dieter Zabójca, wielki Modi, garou o czystym honorze, ci powiedział?

– Widziałem jej zdjęcie. Prawdziwa niemiecka kobieta. Pokazał mi ją.

Max roześmiał się.

– Pokazał ci.

– Tak – powiedział Klaus. – Mam już dość tego gadania. Ojciec zabił twego przyjaciela i jego matkę, a ty po tych wszystkich latach przeszedłeś tu ich pomścić. Twoja historia jest taka banalna.

– Jestem jej synem.

– A więc pomścić swoją rodzinę. Nie sądzę, że jest mi przykro, iż umarli.

– Nic nie rozumiesz. Jestem tym chłopcem, do którego on strzelał. Amerykański żołnierz wyciągnął mnie z tego dołu umarłych i zaopiekował się mną, wychował.

– Zabiłeś więc mojego ojca, żeby pomścić śmierć swej matki, a teraz pragniesz również mojej śmierci?

– Zrobił kurtkę z jej skóry. Więc odpłaciłem mu tym samym. Zajęło mi to dziesiątki lat, ale w końcu wytropiłem go w Argentynie. Znalazłem go w tej mieścinie, która jest pod kontrolą Pomiotu. Powiedziałem kim jestem, a potem wpakowałem mu w głowę srebrną kulę i obdarłem go ze skóry. Pasuje na mnie, prawda? Jakbyśmy byli z tej samej gliny.

Klaus zagryzł usta, broniąc się przed Szalem i przemianą w formę Crinos. Chciał zabić tego

człowieka na jego warunkach.

– Klaus, czy ja ci się nie wydaję jakiś znajomy? – spytał Max, wchodząc w światło latarni. – Przypatrz mi się.

Po raz pierwszy Klaus miał okazję przyjrzeć się temu mężczyźnie. Błękitne oczy były jakby znane, tak samo szeroka szczeka, mocna, znamionująca pewność siebie. Prostý nos. Do kogo on jest podobny?

Rozpoznanie uderzyło go z siłą fomorzeckiego rozplątawacza. Na wielkiego Fenrisa, ten człowiek, Max... wygląda jak ja sam!

– Widzisz, Dieter Hurst i ja rzeczywiście byliśmy ulepieni z tej samej gliny. On był moim ojcem, naszym ojcem. Jesteśmy braćmi, Klaus. Bliźniakami. Dieter Hurst był naszym ojcem, a kobieta, która nas urodziła, kobieta, którą zastrzelił, była Żydówką. Tak, to prawda – w twoich żyłach płynie krew, którą zwykliście nazywać nieczystą.

Klaus był porażony.

– Ojciec by nigdy...

– A jednak. Matka była prawdziwie piękna. Wtedy, gdy przywieziono ją do obozu była oszałamiająca. Tego właśnie dnia Dieter wizytował obóz, żeby upewnić się jak też przedsięwzięcie się rozwija. Zauważył matkę i rozkazał przyprowadzić do swej kwatery. Wykorzystywał ją dla swej przyjemności, a potem wyrzucił, kazał wracać do zwykłych więźniów.

– Ale ja przecież widziałem zdjęcia mojej matki.

– Kłamstwo.

Klausowi zakręciło się w głowie. To było zbyt wiele, jak na jeden raz.

– Gdy się urodziłem, matka nas chroniła – ciągnął Max. – Swoim ciałem płaciła strażnikom za nasze życie. Poświęcała się w ten sposób przez trzy lata, starzejąc się za młodu. A potem wrócił Dieter Hurst. Wojna dobiegała końca i przyjechał, żeby wyeliminować wszystkich więźniów obozu. Wtedy właśnie odkrył, że ty jesteś garou.

– Nie wierzę, nie mogę ci wierzyć – powiedział Klaus. Jego słowa wtopiły się w powiewy wiatru.

– Wiedział, że masz w żyłach żydowską krew, ale nie mógł się zdobyć na to, żeby cię zabić. Postanowił utrzymać to w tajemnicy. Zastrzelił matkę i mnie, byśmy na zawsze umilkli. Sukinsyn zabił twoją matkę i brata, żeby chronić swój honor wśród członków honorowego Miecza Heimdalla. Wiedział, że gdyby ktokolwiek z Miecza odkrył, iż krew w żyłach jego syna jest skażona, obaj zostalibyście rozerwani na strzępy.

– Ja jestem Jarlem. Nie ośmieliliby się kwestionować mego pochodzenia. – Klaus starał się brzmieć przekonująco, ale jego głos stracił swą moc.

Max zignorował tę uwagę i ciągnął dalej.

– Jeden z wioskowych chłopców był w lesie wtedy, gdy spotkałem Dietera. Poznał waszą tajemnicę. Musiał przekazać ją komuś z Miecza. Dzisiaj twój przyjaciel o pysku świni chciał cię zabić, wtedy właśnie, gdy go zastrzeliłem.

Do Klausa wróciły słowa Axela: "Musi umrzeć... chłopak powiedział... ty nie..."

Jude! Oskarżano go, że jest Żydem!

Max spojrzał mu w oczy.

– Jesteś moim bratem. Dzielimy żydowską krew naszej matki.

– Nie – szepnął Klaus.

– Das ist richtig, Klaus – powiedział po niemiecku gardłowy głos za ich plecami.

Obaj mężczyźni odwrócili się i zobaczyli trzy sylwetki, blokujące wyjście z zaułka. Jedna z nich zrobiła kilka kroków do przodu, w niepewne światło latarni. Klaus rozpoznał ją – Jurgi Miotacz Toporów, Jarl argentyńskiego obozu Miecza Heimdalla, obozu stworzonego przez ojca. Pozostałe dwie sylwetki należały do członków jego własnego obozu z San Francisco. Konrad Weiss, jego bezpośredni zastępca – wysoki, kościsty garou z upodobaniem do kolekcjonowania uszu. Drugi to Gruby Lars, którego długi nos sprawiał wrażenie marchwi, wetkniętej w jego rozłazłą twarz. W dłoni trzymał nabijaną gwoździami maczugę.

– Musisz umrzeć – powiedział Jurgi, przechodząc na angielski, a potem znów po niemiecku: – Und das Jude.

– Ten Żyd kłamie. – Klaus wyciągnął palec w stronę Maxa. – Chce pozbawić honoru mnie i ojca, ponieważ jego matka umarła w obozie.

– Nie, nie kłamie. Twój ojciec to potwierdził – powiedział Konrad, wypluwając słowa. – Chłopak słyszał.

Myśli Klausa wirowały jak trąba powietrzna. Czy to rzeczywiście jest prawda? Czy jego życie przez te wszystkie lata było tylko kłamstwem?

Nagle z siłą młota uderzyła go ironia tej sytuacji. Z powodu krwi, która płynęła w jego żyłach w ciągu jednej chwili z szanowanego Jarla stał się znienawidzonym wrogiem. Jeśli nikt nie odkryłby prawdy, pewnie umarłby kiedyś jako wielki wojownik, może legenda, gdyby udało mu się pokonać Żmija. Ale teraz, tylko dlatego że jego matka okazała się Żydówką, wszystko się zmieniło. Długie lata służby Mieczowi Heimdalla zostały ciśnięte w błoto, zdeptane. W oczach innych był tylko kundlem, mieszańcem, którego należy zetrzeć z powierzchni Gai. I wszystko z powodu jakiegoś wydarzenia w przeszłości,

czegoś, na co nie miał żadnego wpływu. To nie było w porządku.

Następne uderzenie spadło na niego, gdy zrozumiał, że tego typu czyste uprzedzenia były fundamentem, na którym Miecz Heimdalla opierał całą swoją ideologię. Uprzedzenia i wiara, że droga do Żmijowego zepsucia wiedzy poprzez mieszanie krwi, poprzez płamienie czystości rasowej. I teraz prawda o jego własnym pochodzeniu wpełnęła mu tę wiarę z powrotem do gardła. Prowadził życie nieulekłego wojownika, walczył z Fomorami i Tancerzami Czarnej Spirali, bawił się z równymi sobie i pomimo żydowskiej krwi w żyłach nigdy, w żadnym momencie, nie był zagrożony zepsuciem. Zdał sobie nagle sprawę, że to odwaga, mieszkająca w jego sercu, a nie krew, która przez nie płynęła, czyniła go odpornym na plagawstwo Jormungandra. Kłamstwem były pryncypia Miecza Heimdalla, a nie jego życie.

Głos Konrada przerwał jego rozmyślenia.

– Pomyśleć, że mieliśmy pieprzonego Żyda, brudego kundla, za swego Jarla. Flaki mi się od tego wywracają.

Oczy Klausa zmieniły się w gorejące, czerwone szczeliny.

– Więc pozwól, że ci je usunę – powiedział i jego skóra zaczęła falować, porastając włosami. Jego kości zaczęły trzeszczeć wyciągając, rosnąc. Mięśnie wyolbrzymiały w potężne muskuły. Rzucił się ku tym trzem, gdy i oni zaczęli przybierać formę Crinos.

Pierwszy cios Klausa rozorał Konradowi gardło. W powietrze trysnął gejzer krwi, przyćmiewając i malując na czerwono światło latarni. Drugie uderzenie oderwało ramię od ciała. Konrad upadł na ziemię z jękiem bólu.

Nagle potężne ramiona chwyciły Klausa od tyłu, wiążąc mu ręce, przyciskając je do ciała. Klaus wyteżył siły, usiłując się wyrwać, ale Jurgi był wielkim wojownikiem, najdłużej panującym Jarlem wśród całego Pomiotu Fenrisa i z jego chwytu niełatwo się było uwolnić.

– Zabij go! – krzyknął Jurgi.

Gruby Lars podniósł maczugę, by rozwalić Klausowi czaszkę i wrzasnął przeraźliwie. Chwycił się za głowę i zaczął kręcić w kółko. Klaus zobaczył klaiwe, zatopiony w tyle jego czaszki. Za wrzeszczącym wilkołakiem stał Max z oczyma pałającymi gorączką walki. Nagle zniknął, przykryty górą zakrwawionego, szarego futra. Konrad nie był jeszcze martwy.

Klaus pchnął swoje ciało do tyłu, rozgniatając Jurgiego na betonowej ścianie. Oplatające go ramiona rozluźniły się na moment i to było wszystko, czego potrzebował. Uderzył głową w tył, w pysk tamtego,

potem ugiął nogi i pochylił się gwałtownie, rzucając Jarla wprost na ciało Grubego Larsa.

Rozejrzał się za Maxem i zobaczył, że siedzi na nim Konrad. Pokryty był krwią, tryskającą z ran wilkołaka, który właśnie szykował się do zadania ciosu swą jedyną ręką. Klaus rzucił się naprzód, wyrwał klaive w czaszki Larsa, przetoczył się i tym samym ruchem cisnął sztylet.

Ostrze wbiło się w bok Konrada. Garou zawył z bólu i uderzył Maxa w twarz, zrywając mu skórę i odsłaniając zęby. Max usiłował chwycić rękę Klausa, ale palce miał śliskie od krwi. Konrad odbił jego rękę i wyrwał sztylet ze swego boku. Max krzyknął, gdy Konrad wbił mu klaive wprost w pierś.

– Nie! – zawył Klaus, rzucając się na Konrada. Kopnął go w twarz z taką siłą, iż trzasnął mu kark i głowa dotknęła pleców. Konrad osunął się jak szmaciana lalka. Klaive brzęknął o jezdnię obok Maxa.

Klaus usłyszał za sobą ryk i odwrócił się ku sarżującemu Jurgiemu. Szpony wilkołaka rozorały mu pierś, spryskując mgłą kroplami jego krwi.

Jurgi ponownie uderzył i znów jego pazury trafiły w cel.

I znowu.

I jeszcze raz.

Powietrze było pełne czerwonego deszczu.

Klaus warknął i próbował zaatakować, ale następne potężne uderzenie niemal otworzyło mu brzuch. Krew spływała jak rzeka po jego ciele. Słabł z każdą chwilą i doskonale o tym wiedział.

Max, czując jak życie wycieka mu z rany w piersi, patrzył na brata, osuwającego się na kolana.

– Teraz już umrzesz, Klaus – powiedział Jurgi z takim samym uśmiechem, z jakim Dieter Hurst zabijał kolejnych Żydów. Aroganckim uśmiechem, który na zawsze wypalił ślad w pamięci Maxa.

Max zawył, potężnie jak największy z wojowników.

Klaus obejrzał się i zobaczył, że jego brat przecina powietrze ramieniem. Metal błysnął, przelatując tuż koło jego twarzy. Usłyszał zduszony jęk Jurgiego i odwrócił się ku niemu. W piersi wilkołaka tkwił klaive, dokładnie w sercu. Jurgi pochylił się do przodu i upadł, wbijając sztylet aż po rekojeść. Jęknął jeszcze raz, potem znieruchomiał.

Klaus spojrzał na Maxa i zobaczył, że jego głowa opada na wyciągnięte ramię. Chwiejnie podniósł się na nogi i dowlóknął do brata.

W rozwartych, błękitnych oczach Maxa była tylko pustka. Nie będzie przebaczenia w ostatniej minucie. Nie będzie braterskiego pojednania.

Pozostała tylko cisza śmierci.

Klaus usłyszał miarowe kapanie i uświadomił sobie, że krew, ciekąca z jego ran. Opuścił wzrok ku szkarłatnym kałużom u swych stóp, które zaczynały się zlewać z wielką plamą obok Maxa. Pochylił się i zanurzył dłoń w mokrej czerwieni.

Potem podszedł do ciała Jurgiego Miotacza Toporów, najbardziej rasowego spośród Pomiotu Fenrisa. Opuścił drugą dłoń, nurzając ją w krwi tego garou. Potem wyprostował się i podniósł obie dłonie ku światłu. Patrzył na krew na nich, przyglądał się i porównywał.

Nie dostrzegł żadnej różnicy.



KONRAD T. LEWANDOWSKI

KAMIENNY UMYSŁ

– Dokąd idziemy? – zapytał Ksin.

Rodmin bez słowa wskazał najbliższą przecnicę. Ta podrzędna ulica stołecznej Katimy, nie dość dokładnie wytyczona, przypominała falisty ślad gigantycznego węża, który zdawałoby się przepelzł tędy, torując sobie drogę pomiędzy obskurnymi czynszówkami. W oknach niektórych domostw jarzyły się czerwone refleksy zachodzącego słońca. Mimo dość wczesnej pory przechodniów było niewiele.

Po kilkunastu krokach Ksin rozpoznał okolicę. Bawił tu już parę razy, z tym że dotąd przebywał zawsze w pełnym majestacie prawa, a jego lekturę wnoszono z przeciwnego końca ulicy.

– Gdybyś powiedział mi wcześniej, że mamy odwiedzić kostnicę miejską, mógłbym powiedzieć tobie, że tego rozszarpanego w świątyni Ara widziałem zanim go tu przynieśli, na miejscu – stwierdził z wymówką kotołak. – Zbyt lubisz tajemnice...

– Nie o to chodzi – uciął mag.

Zirytowany Ksin chciał rozpocząć kłótnię, ale zamilkł na widok człowieka, który oczekiwał ich przed wejściem do budynku stanowiącego osobliwe połączenie katedry z nagrobkiem. Kostnicę w Katimie zaprojektował osobiście Gero IV, dziad panującego obecnie Redrena III, na pamiątkę stłumienia jakiejś rewolucji pałacowej. Był to jeszcze jeden dowód potwierdzający fakt, że rządząca Suminorem dynastia to rodzinka odznaczająca się niepospolitą fantazją i poletem.

Mężczyzna w zielonym kaftanie nazywał się Vedrez i pełnił funkcję nadwornego rzeźbiarza Jego Wysokości. Gdy Ksin i Rodmin podeszli bliżej, wstał ze stopnia, na którym siedział, i skłonił się obu dostojnikom. W jego przerzuconej przez ramię skórzanej torbie szczęknięto żelazo.

– Lepiej byłoby, mistrzu, gdybyś zaczekał wewnątrz – rzekł Rodmin.

– To nie miejsce dla artysty! – odparł Vedrez z silnym rolnijskim akcentem. – Ja używać tylko żywa model!

Była to prawda, ale nie do końca. Tydzień temu wystawiono w królewskim pałacu najnowsze dzieło Vedreza pt. „Koniec kariery”. Rzeźba pełna dramatycznej ekspresji przedstawiała ostatnie chwile konającego na stryczku szpiega Cesarstwa Archipelagu Południowego. Vedrez z fenomenalną biegłością oddał wszelkie niuanse ostatecznej walki o życie i wszyscy na dworze zgodni byli co do tego, iż jest to największe wydarzenie artystyczne sezonu.

– Chodźmy – oznajmił mag, szczerzej otulając się płaszczem.

Weszli w lodowaty półmrok kostnicy. Aby niepotrzebnie nie ogrzewać budynku, korytarze i część sal oświetlały nie

pochodnie, lecz bryły świecącego próchna. W tym zielonkawożółtym blasku większość ciał wyglądała prawie naturalnie.

Szybko minęli salę, w której złożono zwłoki nie zagrożone Przemianą i zatrzymali się przed drzwiami obitymi srebrną blachą. Chwilę później zjawił się nadzorca kostnicy, ubrany od stóp do głów w srebrną kolczugę. Twarz zasłaniała mu maska z tego samego metalu. Bez słowa włożył klucz w zamek, po czym mozolnie uchylił masywne drzwi, grube na półtorej pędzi. Płyta ze srebra po wewnętrznej stronie, pokryta setkami bruzd i wyrw, wyglądała jak tarcza legionisty po długiej bitwie. W podobnym stanie były ściany, posadzka, a nawet sufit całego pomieszczenia. Niskie granitowe katafalki, wmurowane głęboko w podłogę, nosiły ślady jakby uderzeń piorunów. Dwa były tak poszczerbione, że zupełnie nie nadawały się do użytku.

Zgodnie z oczekiwaniami Ksina było tu tylko jedno ciało, rozerwane uderzeniami potężnych pazurów prawie na trzy



części. Rodmin jednak nie zainteresował się trupem, poprowadził ich dalej, do pokoju, w którym unicestwiano wylęgłe potwory. Płonęły tu zwykle woskowe świece.

Na topornym, stalowym stole, przypominającym łożo tortur, leżał marmurowy posąg mężczyzny zastygłego w nie dokończonym, konwulsyjnym skrzęcie.

– Dobra robota – pochwalił Vedrez.

– Przyjrzyj się lepiej, mistrzu – powiedział Rodmin.

Rzeźbiarz pochylił się nad statua. Zaczął wodzić po niej dłońmi, gdy dotknął włosów rozległ się cichy chrzęst i w palcach Vedreza została szczypta kruchych, białych nitek.

– Wielki Reh! – jęknął artysta. – Kto rzeźbić każdy włos osobno?!

Ksin postąpił krok naprzód.

– Istotnie – stwierdził z przekąsem mag. – Tego jeszcze nie było.

Nadzorca kostnicy zdjął maskę. Prawy policzek od ucha do podbródka znaczyły mu trzy równoległe blizny.

– Świadkowie twierdzą, że tego człowieka zamieniono w kamień – rzekł.

– Niemożliwe – zaoponował kotołak. – Moc Onego nie ma takich właściwości!

– Mamy na to pół tuzina zeznań – odparł urzędnik.

– Mistrzu, czy mógłbyś odtupać kawałek kamienia? – Rodmin zwrócił się do Vedreza.

Rzeźbiarz bez słowa wyjął z torby młotek i dłuto. Po krótkim namyśle wybrał prawy bok posagu. Pewne, miarowe uderzenia zawibrowały pod sklepieniem komnaty. Najpierw odpadł cienki, sztywny płat, przypominający pergaminową kartę. Wewnętrzna faktura kamienia okazała się znacznie bogatsza niż powierzchnia. Vedrez kontynuował pracę, aż odbił fragment wielkości dwóch rozłożonych dłoni. Uczyniwszy to zamarł w bezruchu.

– Wielki Reh... – wyszeptał.

– Proszę – stwierdził Rodmin – skóra, mięśnie, wątroba... Wszystko zamienione w przedniej jakości marmur! Czy ktośkolwiek mógłby wykuć podobne dzieło?

– Niby jak? – Vedrez pokręcił głową.

– Chciałbym zobaczyć więcej – oznajmił Ksin.

Rzeźbiarz ponownie unosił narzędzia. Minutę później zdolał odkuć całe powłoki brzuszne i oczom zebranych ukazały się skamieniałe jelita.

– Czy nie ma nigdzie śladów sklejanego? – upewnił się kotołak.

Vedrez zbliżył do światła jeden z odtupanych kawałków i obejrzał dokładnie.

– Nie ma, panie – orzekł. – To zaprawdę musiała być człowiek.

– Czemu nie zawiadomiono mnie od razu? – spytał surfowo Ksin.

Zarządca kostnicy pochylił się w szybkim ukłonie.

– Wybacz, panie, ale ze względu na niezwykłość sprawy pomyśleliśmy najpierw o mistrzu Rodminie.

Tymczasem zafascynowany rzeźbiarz kontynuował sekcję, metodycznie rozbijając zwłoki na coraz mniejsze fragmenty. Mag śledził jego pracę stwierdzając, że zamieniony w kamień mężczyzna nie odniósł żadnej rany, ani też nie cierpiał na żadną chorobę zniekształcającą wnętrze ludzkiego ciała.

– Myślę, że możemy już iść – stwierdził, gdy Vedrez wy-preparował mózg i w zadumie zważył go w dłoni.

– Kamienny umysł... – wymruczał rzeźbiarz – piękno i martwota...

– Co mam zrobić z tym gruzem? – spytał zarządca wskazując stół.

Rodmin namyślał się chwilę.

– Każ rozbić na proch i wsypać do rzeki – zdecydował.

– Ja chcę wziąć kilka kawałek – poprosił Vedrez.

– Nie mistrzu, przechowywanie takich artefaktów mogłoby być niebezpieczne.

– W taki raz ja chcę wykonać szkiców kilka – odparł artysta.

Mag skinął twierdząco.

– Zaraz posłę po papier i ołów – zaofiarował się zarządca.

– Ale nie dłużej niż do rana – zastrzegł Rodmin dając Ksinowi znak do wyjścia.

Kilka minut później znaleźli się na ulicy. Noc była bezsłoneczowa, gwiazd przeblyskiwało niewiele, więc ulicę Umarłych skrywały niemal zupełne ciemności. Mag ujął kotołaka pod ramię.

– Ty lepiej widzisz, prowadź zatem – stwierdził.

– Do pałacu?

– Tak. I co o tym sądzisz?

– Twory Onego nie mają zdolności zmieniania ciała w kamień – oznajmił stanowczo Ksin.

– Również żaden z żyjących magów nie ma aż takiej władzy nad materią – dodał Rodmin.

– A nieżyjący?

– To dobre pytanie. Z pewnych wzmianek w Księgach Przemian można wnosić, że przed nastaniem Onego, w okresie Starej Magii, znano zaklęcia zmieniające formę materii.

– Być może ktoś je odnalazł – podsunął Ksin.

– Ten ktoś nie mógł być człowiekiem.

– Dlaczego?

– Od chwili pojawienia się Onego użycie Starych Zaklęć powodowało natychmiastową i niekontrolowaną Przemianę czarnoksiężnika, który ośmielił się je wypowiedzieć. W ten sposób nastał kres Starej Magii. Szczególnie ponury koniec spotkał nekromantów.

– Zaraz! – zniercierpliwiał się Ksin. – W ten sposób niczego się nie dowiemy. Powiedz, co zeznali świadkowie zamiany w kamień tego nieszczęśnika.

– Wszyscy widzieli, jak przebiegał cały proces. Zedo, bo tak się ten człowiek nazywał, najpierw zaczął krzyczeć, że nie może się ruszać, potem zamilkł, zbladł, zaczął sztywnieć i twardnieć. Trwało to jakieś trzy minuty.

– A co było wcześniej?

– Dwóch świadków twierdzi, iż Zedo rozmawiał z jakimś młodzieńcem, jeden, że z dziewczyną. Kiedy kazano im opisać te osoby dokładniej, okazało się, że dziewczyna i chłopak byli tak samo ubrani i tak do siebie podobni, jakby chodziło o tego samego człowieka. W tej samej chwili jeden ze świadków widział młodą kobietę, drugi chłopaka, ot osobliwość!

– A gdzie to było?

– W karczmie, wyobraź sobie! „Pod Trzema Upiorami”.

– Więc jednak mamy w Katimie nowego czarownika – stwierdził kotołak.

– Całkowicie niemożliwe. Powtarzam; to nie mógł być człowiek!

– Więc co?

– Demon z czasów Starej Magii, nie innego nie przychodzi mi na myśl – odparł Rodmin.

– Skąd by się wziął?

Mag przystanął i spojrzał wprost w pofyskujące zielonkawo oczy Ksina.

– Jest w Katimie miejsce dość stare, by mogła dotrzeć tam do naszych czasów taka istota. To świątynia Ara.

– Ależ tam nie stało się nic nadprzyrodzonego... – zaczął kotołak i zamilkł.

– Co ci powiedzieli?

– Że tego złodzieja, zanim zdążył cokolwiek ukraść, zabił strażnik uzbrojony w żelazne pazurnice. Widziałem jedno i drugie. Ten strażnik to naprawdę wielkie chłopisko, mając taką broń istotnie mógł rozszarpać włamywacza na ćwierci.

– Lecz mimo to nie uznałeś tej śmierci za całkowicie naturalną i poleciłeś umieścić zwłoki w Sali Demonów – zauważył Rodmin.

– Miały jakąś dziwną aurę... nie zapowiadającego Przemianę, ale wolałem nie ryzykować.

– Te szczerwane lisy nie powiedziały ci całej prawdy.

– Tylko co może łączyć rozszarpywanie i zamienianie w kamień? – zastanowił się Ksin.

– Nie mówię, że ze świątyni Ara wydostał się jeden demon. Mogłoby być ich więcej...

Ksin milczał chwilę.

– Co wiesz o tym podrzędnym kulcie?

– Że nie zawsze był podrzędny. Przed nastaniem Ery Onego była to w Suminorze religia panująca. Potem została wyparta przez kult Reha – Pana Czystości. Do naszych czasów w całym Suminorze przetrwały zaledwie trzy świątynie Ara, z czego jedna w Katimie. Niewykluczone jednak, iż zdolali zachować jakieś ślady dawnej świętości...

Kotołak stępał nagle i zamarł, jakby coś nasłuchując. Zaraz jednak rozluźnił mięśnie.

– Zmysł Obecności? – zagadnął domyślnie Rodmin.

– To tylko wampir – odparł Ksin. – Jakies trzysta kroków stąd. Mag zdjął dłoń z sakwy u swego pasa.

– Kiedy powoływano cię na stanowisko dowódcy straży, wielu ludzi sądziło, że niedługo potem potwory na zawsze znikną z ulic stolicy – zauważył.

– Wampiry są pożyteczne – rzekł kotołak. – Nawet tępiciele się z tym zgadzają, choć nigdy nie powiedzą tego głośno. Dwa, trzy wampiry krążące po najciemniejszych zaułkach miasta mogą dokonać więcej niż potrojone patrole straży.

– Aż tak dobrze płoszą wszelkich opryszków?

– Wyobraź sobie! Ilu ludzi może zagryźć taki stwór? Najwyżej czterech na miesiąc. Tymczasem, gdy wampirów zabraknie, zaraz zaczynają się bandyckie porachunki i napady, a liczba morderstw wzrasta pięciokrotnie. Lepiej więc, by wampiry wysały od czasu do czasu jakiegoś pijaczynę.

– Co na to król?

– Czekaj!... – Ksin wpadł mu w słowo. – Tam się coś dzieje...

– Wąpierz kogoś dopadł? – Rodmin jak zwykle użył nazwy używanej w jego rodzinnej prowincji, Saminie.

– Raczej odwrotnie. Chodźmy! – Ksin pobiegł zostawiając maga, który niemal natychmiast stracił go z oczu.

– Tędy! – zawołał kotołak.

Rodmin ruszył w kierunku głosu, potknął się o coś w ciemności i zaklął, usiłując utrzymać równowagę. Ksin nie czekał, tupot jego stóp doszedł z czarnego jak inkaust przejścia pomiędzy kamienicami. Mag przebiegając dłonią w sakwie podążył za nim. Za moment uderzył czołem o mur. To ostatecznie zniechęciło go do biegu na oślep. Przystanął szukając przedmiotów zdolnych do wytworzenia światła.

Natomiast Ksin parł prosto w kierunku źródła Obecności. Niesłyszalny, nadnaturalny zew wibrował konwulsyjnie, jakby wydająca go istota została śmiertelnie ranna. Poza tym było coś jeszcze, jakiś cień, tłumiący Zew Obecności.

W pierwszej chwili kotołak myślał, że wampira zaatakował początkujący tępiciele z głową pełną idei równie wzniosłych, co głupich. W takim przypadku wystarczyło przepędzić młokosa zanim zdążyłby narobić szkód. Lecz nie, Ksin zbyt dobrze znał nie-dźwięki wydawane przez ranione nadistoty, by szybko spostrzec omyłkę.

Dobiegł o kilka uderzeń serca za późno. Walka się już skończyła. Kotołak zdążył jeszcze spostrzec ginący w mroku zwalisty, z pewnością nieludzki cień i usłyszeć łoskot ciężkich kroków, który niespodziewanie przeszedł w szybki, lekki tupot.

Ksin nie podążył za napastnikiem. Powstrzymał go przede wszystkim brak wrażenia Obecności, poza tym dziś nie było pełni księżyca, więc nie była to jego noc. Nie miał pewności czy zdążyłby dostatecznie szybko przekształcić swe ręce w szpony.

Powoli podszedł do wampira. Stwór jeszcze żył, ale szkarłatna poświata wydobywająca się z jego ran szybko gasła. Rozdziawiona bezsilnie paszcza nie poruszała się. Gardła nie miał. Cała głowa była właściwie oderwana od tułowia. Przez chudą pierś biegła szeroka, głęboka wyrwa. Ręka i noga, połamane w wielu miejscach, leżały nienaturalnie powykręcane. Wyglądało to tak, jakby stwór spadł z ogromnej wysokości, lecz żadna nadistota nie mogła doznać jakichkolwiek obrażeń w wyniku samego tylko uderzenia o ziemię.

Kotołak przykleknął i dotknął rany na piersiach wampira. Natychmiast cofnął dłoń, po czym z wahaniem upewnił się, że to co czuje jest prawdą. Bez wątpienia brzegi wyrwy były z kamienia! W tej chwili wampir zakończył egzystencję i zaczął się jego rozpad.

Gdy nadszedł Rodmin, spowity obłokiem złotego światła, po tworze Onego pozostała tylko plama czarnego prochu i utrwalone w marmurze rany, przypominające teraz białe, zniekształcone rynny.

– To dzieło istoty nie dającej wrażenia Obecności – oznajmił Ksin.

– Zatem pora rozmówić się z kapłanami Ara – odrzekł mag.

Vedrez pracował jak w gorączce. Gwardziści Ksina wynosili z podziemi świątyni kolejne posągi, rzeźbiarz obtłukiwał od każdego kawałek marmuru i za każdym razem stwierdzał, że jest to zamieniony w kamień człowiek. Po zakończeniu

badania żołnierze, sami z siebie, w jakimś przypiływie fantazji przenosili statuetkę na środek sali i ustawiali tam, gdzie zwykle podczas nabożeństw znajdowali się wierni.

Stopniowo świątynię Ara zapelniał tłum uszkodzonych posągów w nienaturalnych pozach.

Ksin i Rodmin przyglądali się temu bez słowa. Setnik Zefio, trzymający spis rysopisów ludzi zaginionych bez wieści, uważnie wpatrywał się w skamieniałe twarze i co jakiś czas wykreślał ze swej listy kolejne imiona. Zgromadzeni pod ścianą kapłani, pilnowani przez kilkunastu Gwardzistów, maskowali strach wyniosłością i pogardą.

Wynoszone z lochów posągi pokryte były coraz grubszą warstwą kurzu, niektóre osłizgłe od wilgoci i pleśni. Zefio wkrótce zwinął swój rulon, siadł na ławie pod ścianą i patrzył na pracę swych podkomendnych, nie kryjąc fascynacji.

– Dużo tego jeszcze?! – nie wytrzymał Ksin.

Z prostokątnego otworu w podłodze wychyliła się głowa jednego z podoficerów. Żołnierz najwyraźniej nie był w stanie wykrztusić słowa, więc tylko pokiwał twierdząco głową.

– Myślę, że zobaczyliśmy już dość – stwierdził Rodmin.

– Tak – przyznał kotołak. – Mistrzu – zwrócił się do Vedreza – już wystarczy!

Artysta odłożył narzędzia i podszedł do Ksina i Maga. Widać było, że jest poruszony tym co ujrzał.

– To zniewaga dla sztuka! – wydyszał. – Więcej jeszcze bardzo, to cios śmiertelny!

– Ależ mistrzu, sam wszak tworzyłeś podobne dzieła – zauważył Rodmin.

Vedrez pokręcił głową.

– Ja wyrażać więcej, bardzo więcej. One tu tylko strach! To zabijane piękno!

Ksin nie miał ochoty dyskutować o sztuce.

– Wiemy zatem, jak słudzy Ara zarabiali na życie – stwierdził ignorując artystę. – Teraz dowiemy się, co im w tym pomagało – ruszył do kapłanów.

– Zaprowadźcie nas przed oblicze króla! – zażądał kolejny raz najstarszy z nich. – Jesteśmy pod opieką Jego Wysokości!

– Król właśnie zmienił zdanie – odparł Ksin. – Nasz pan ogromnie nie lubi, gdy coś może niepostrzeżenie wejść do pałacu i zagrozić jego panowaniu. W takich sprawach nie bywa pobłażliwy.

– Wobec tego chcę, by przesłuchiwał mnie człowiek, a nie...

– Więc o to chodzi – kotołak schylił się lekko i wymierzył arcykapłanowi policzek, który momentalnie zwałił dostojnika z nóg.

Strażnik świątyni, wielkie, niezbyt rozgarnięte chłopisko, stojący razem z innymi pojmanymi, postąpił krok naprzód. Zrobił to zbyt szybko i w niewłaściwą stronę. Dwie ciężkie kusze zagrały równocześnie, a przecięcie torów lotu obu bełtów wypadło dokładnie w środku czaszki strażnika. Różowa miazga poleciała prosto w twarze kapłanów. Zewsząd rozległy się krzyki, kapłani rzucili się do ucieczki. Hałabardnicy skoczyli naprzód, przypierając miotających się więźniów drzewcami broni do ściany.

Ksin, nie bacząc na zamieszanie, przycisnął do piersi prawą dłoń i odwrócił się plecami do leżącego arcykapłana. Rysy kotołaka ściągnęły się...



I zawirował w błyskawicznym piruecie. Jego prawa, zamieniona w szpon ręką uderzyła o ścianę z hukiem, który zagłuszył wszystkie inne dźwięki. Ciemne pazury, krzesząc iskry, wydarły z muru kęs kamienia. Wibracja nadnaturalnej mocy przeniknęła budynek aż do fundamentów.

Ksin, ściskając w przemienionej dłoni odlupany fragment gładu, lewą, normalną ręką, chwycił arcykapłana za szatę na piersiach i jednym szarpnięciem postawił na nogi.

– Zadawałeś się z demonami – syknął – tedy pozostaniesz w ich mocy – zacisnął szpony, krusząc odłamek granitu z głośnym chrupnięciem.

Arcykapłan odruchowo zacisnął powieki chroniąc oczy przed odpryskami. Widać było, że opuściła go cała buta.

– Pozostałych do pałacowych lochów! – rozkazał kotołak.

Gwardziści sprawnie wyprowadzili lamentujących więźniów.

– Jaką istotę tu trzymaliście? – Ksin znów zwrócił się do arcykapłana.

– Nie wiem, panie.

Szponiasta łapa zacisnęła się tym razem na gardle sługi Ara.

– Mówi prawdę – oznajmił Rodmin, od dłuższej chwili obserwujący pojmanego przez owalną szybkę mieniącą się czerwienią i błękitem.

Kotołak puścił arcykapłana, po czym masując intensywnie prawe przedramię doprowadził je do normalnego wyglądu.

– Co zaszło tu wczorajszej nocy? – zapytał surowo.

Więzień, trzęsącą się ręką, wskazał bez słowa gobelin wiszący opodal ołtarza. Ksin podszedł tam szybko i zerwał tkaninę. Jego oczom ukazała się świeżo wybita wyrwa w ścianie.

– To wejście do chronionej potężnymi zaklęciami tajemnej komnaty – wyjaśnił zgnębiony arcykapłan. – Od przeszło tysiąca lat przebywała tam istota służąca swą mocą naszej świątyni.

– Co za istota?!

Dostojnik mimo woli schował głowę w ramiona.

– Wszelkie zapisy dawno temu zniszczył czas i pleśń. Nikt z nas nie ośmielił się tam zajrzeć, by zobaczyć co to takiego. Wiedzieliśmy tylko jak zmusić ją do posłuszeństwa.

Kotołak obejrzał się na Rodminą. Mag, nadal obserwujący przesłuchiwanego przez magiczne szkło, skinął twierdząco głową.

– Co dalej?

– Nie chcieliśmy ujawniać, że więzimy tu jakąś istotę, więc, by wyjaśnić wielkie znaczenie tego pokoju, mówiliśmy, że jest tam skarbiec świątyni. To sprawiło, iż dwie noce temu przyszli złodzieje i zniszczyli Pieczęcie Mocy na murze. Istota wydostała się. Jeden ze świętokradców został rozszarpany na strzępy, drugi zamieniony w posąg, tam stoi – wskazał galerię na środku świątyni.

– Wykorzystywaliście tego potwora do zamieniania w kamień swoich wrogów, tak? – domyślił się Ksin. – To będzie uznane za skrytobójstwo z użyciem magii, czyli najcięższe i najsurowiej karane przestępstwo. Stary, szacowny kult wyrodził się w szajkę morderców! – zakończył z gniewem.

– Nie zawsze tak było – jęknął rozpaczliwie arcykapłan. – Ta istota dawała również wielką mądrość...

– Nie kłamie, ale i nie wierzy w to co mówi – oznajmił Rodmin.

– Według legend, najwięksi kapłani Ara poddawali się próbie stając z nią twarzą w twarz – dokończył więzień.

– Więc dlaczego ty tego nie zrobiłeś? – spytał zimno Rodmin.

Arcykapłan nisko pochylił głowę.

– To tylko legendy, panie – wybełkotał.

– Lepiej było posyłać tam innych! – prychnął pogardliwie Ksin. – Zabrać go! – zawołał na żołnierzy. – Niech teraz mistrz Jakub zbada jego wielkość!

Redren był niepokieszony.

– Jak mogliście do tego dopuścić?!

Ksin i Rodmin popatrzyli po sobie, niepewni, który z nich powinien teraz przemówić. Wreszcie odezwał się mag:

– Wasza Wysokość, gdybyśmy mieli choć cień podejrzenia, na pewno nie puścilibyśmy go samego.

Król machnął ręką z rezygnacją.

– I co ja teraz powiem regentowi Ronu? Wyjdę albo na dumnia, albo na barbarzyńcę! Co radzicie mi wybrać?

– Wybacz panie, nie pomyśleliśmy – odezwał się Ksin.

– Wybaczam, w końcu dlatego był on tak wielkim artystą, że nikt inny nie potrafił odgadnąć jego zamysłów – Redren popukał w marmur posągu, o którym można by powiedzieć, że jest to mistrz Vedrez jak żywy, gdyby nie fakt, że w istocie był to Vedrez we własnej osobie, zamieniony w kamień przez istotę zbiegłą ze świątyni Ara. Na twarzy wielkiego rzeźbiarza zastygł wyraz niepomiarowego zdumienia.

– Powiedźcie wreszcie, jak do tego doszło?! – zniecierpliwił się król.

– To stało się w karczmie „Pod Chryzantemą” – zaczął kotołak. – W tej speluncie zawsze zbierają się artyści, poeci i inni nie dojedzeni przez upiory. Świadkowie twierdzą, iż Vedrez na krótko przed tym nieszczęściem wdał się w rozmowę z jakąś dziewczyną.

– Inni mówią, że był to młodzieniec – rzucił Rodmin.

– Ta pogawędka szybko zamieniła się w kłótnię, a w pewnej chwili ta kobieta lub chłopak wybiegła z karczmy – kontynuował Ksin. – Niedługo ktoś z obecnych spostrzegł, że Vedrez wygląda dziwnie, podszedł i okazało się, że przy stole siedzi posąg. Początkowo podejrzewali jakiś figiel, potem wezwali straż.

– Inny świadek – dodał Rodmin – była kochanka Vedreza powiedziała, że on i to coś o niejasnej płci przyszli „Pod Chryzantemą” razem. Zauważyła, bo poczuła się zazdrosna.

– Towarzyska bestia z tego stwora – mruknął Redren – nic tylko włóczy się po karczmach. Ile to siedziało w lochu pod ołtarzem Ara? – zwrócił się do Ksina.

– Przeszło tysiąc lat, wasza wysokość.

– Nic dziwnego, że ciągnie go do ludzi, ciekawe... – zamyslił się. – Co zamierzacie zrobić? – spytał po chwili.

– To samo co Vedrez, wasza wysokość. Zaczniemy przeszukiwać wszystkie karczmy w mieście – odparł kotołak.

– Tylko nie naśladujcie go zbyt gorliwie – przestrzegł Redren. – Nie chcę powiększać tej galerii... – wskazał na posąg. – Czy istnieje sposób, by odwrócić ten czar?



– Obawiam się, że nie, Wasza Wysokość – powiedział Rodmin. – Gdybyśmy pojмали tę istotę, można by co najwyżej zmusić ją, by przekształciła posąg w trupa. Życia już przywrócić się nie da.

– Zatem niech zostanie jak jest – westchnął ciężko Redren. – Trudno, regentowi Ronu napiszę, że przysłany i polecony przez niego wielki rzeźbiarz Vedrez din Doro osiągnął doskonałość...

Rodmin i Kotołak skłonili się nisko i zaczęli cofać do wyjścia z królewskich apartamentów.

– A co do tych karczm – rzucił za nimi władca – to wypijcie choć raz za moje zdrowie!

Ksin jako dowódca królewskiej Gwardii miał do dyspozycji wystarczająco wielu szpiegów, by wszystkie oberże w mieście znalazły się pod dyskretną obserwacją. Zapewne bez trudu znaleziono by młodzieńca o dziewczęcych rysach, tylko co dalej? Próba porwania demona mogłaby skończyć się tylko w jeden sposób, a kotołak nie miał ochoty, by jego podwładni skończyli jako tłuczeń pod budowę drogi.

Poza tym byli jeszcze świętcy, czyli kapłani Reha, oraz tępiciele. Dla jednych i drugich walka z istotami nadnaturalnymi była najważniejszym źródłem władzy i przywilejów. Z tej przyczyny usilnie dbali, by potworów nigdy nie zabrakło, a jednocześnie stale szukali okazji, żeby pokazać ludowi jak bardzo dbają o jego bezpieczeństwo. Do tego celu doskonale nadawała się sprawa świątyni Ara, o której od dwóch dni mówiła cała Katima, oraz fakt sprawowania przez kotołaka ważnego urzędu na królewskim dworze. Nic bardziej nie ugruntowałoby autorytetu sług Reha i sławy tępicielei, niż fakt uroczystego spalenia Ksina na stosie. Tej egzekucji, gdyby do niej doszło, nadano by z pewnością tak wielki rozgłos, że na długie miesiące ludzie przestaliby zauważać, iż wszelkiej maści nadistot szwenda się po Suminorze znacznie więcej, niż potrzeba do wypłoszenia opryszków z ciemnych zaułków. Upiorów było w sam raz tyle, by żyjący w strachu ludzie nie przestawali szanować świętców i tępicielei. Do tego dochodziły fanatyzm i zaślepienie większości szeregowych członków tych cechów. Temu wszystkiemu Ksin mógł przeciwstawić jedynie łaskę Redrena, przyjaźń Rodmina, lojalność swych oficerów oraz miłość Hanti. O dziwo, nie było to mało.

Tego dnia, rankiem, na głównym placu Katimy wykonano wyrok na sześciu pomniejszych kapłanach Ara, poprzez usmażenie ich na żelaznych krzesłach. Arcykapłana miał spotkać jeszcze gorszy koniec w późniejszym terminie. Mistrz Jakub jak zwykle błysnął kunsztem sprawiając, że męki skazanych trwały dwa razy dłużej niż zazwyczaj. Kat z całą swą wiarą, sumiennością i współczuciem zadbał, by oczyszczone cierpieniem dusze skazanych nie doznały ostatecznego potępienia.

Podczas egzekucji doszło do tragicznego incydentu. Wieść, że demon ze świątyni Ara przybiera postać człowieka o niejasnej płci, nie zdążyła się jeszcze upowszechnić, ale przynajmniej kilku tępicielei musiało o tym słyszeć. Jeden z nich w tłumie obserwujących kaźń mieszczan dostrzegł postać o takim właśnie wyglądzie. Gdyby zawiadomiono Ksina



i Rodmina być może sprawy potoczyłyby się inaczej, lecz tępiciele postanowili działać na własną rękę.

Jedyny pożytek z całego zamieszania był taki, że stwierdzono z całą pewnością, iż ścigany demon potrafi czytać myśli. Bez trudu rozpoznał czterech zbliżających się doń ukradkiem tępicielei. W rezultacie, gdy po straceniu kapłanów tłum rozszedł się do swych spraw, na centralnym placu Katimy pozostały o cztery posągi więcej, niż to zamierzał architekt. Godzinę później władze cechu zabójców upiorów oskarżyły królewską Gwardię w ogóle, a Ksina w szczególności, o zaniedbania, opieszałość i ciche sprzyjanie demonom. Niewątpliwym faktem było to, że tępiciele zostali zamienieni w kamień dosłownie kilka kroków od Gwardzystów strzegących murowanego szafotu, na którym skwierczała sprawiedliwość.

Wszystko to razem sprawiło, że mag i kotołak postanowili sami odnaleźć zbiega z przybytku Ara. W tej chwili siedzieli już w piątej karczmie w mieście, ukradkiem obserwując obecnych. Podczas dotychczasowych poszukiwań nie natknęli się na żaden ślad demona i, o dziwo, ani razu nie spotkali też nawet jednego tępicielea...

W izbie nie działo się nic nadzwyczajnego. Gwar rozmów szedł o lepsze ze stukotem kufli. Opodał rozczochna ładacz-nica głośno wyluszczała dwu podpitym klientom, jakie usługi wyświadczy im za jedną sztukę srebra i za co warto zapłacić złotem. Wykidajło siedzący na ławie przy drzwiach drzemał z brodą opartą na piersi.

– Siedzimy tu już pół godziny – zauważył Rodmin. – Pora chyba zajrzeć gdzie indziej.

– Prawda – przyznał leniwie Ksin. Niewesołe myśli i monotonia tego miejsca wpędzały w melancholię. Swoje robiło też piwo wypite dla niepoznaki i za zdrowie króla. – Ile jeszcze karczm? – spytał.

– W tej dzielnicy trzy.

Wstali od stołu, mag rzucił na blat dwa ćwierćsrebrzaki. Chwilę później byli już na ulicy. Rodmin wyjął z sakwy pochodnię, zapalił ją od łuczywa zatkniętego przy wejściu do karczmy i ruszyli w drogę.



Wcześniej nie doleciał ich żaden krzyk, hałas ani nawet przykuwający uwagę szmer. Po prostu natknęli się na mężczyznę leżącego na środku ulicy i wykrwawiającego się z długiej, szarpanej rany szyi, której brzegi bezskutecznie usiłował zacisnąć drżącymi palcami.

Rodmin zniżył światło i Ksinowi wystarczył jeden rzut oka, by stwierdzić, że cios został zadany z góry na dół, z ogromną szybkością i że musiały to być wielkie szpony. Nieszczęśnik zdołał się jakoś tak uchylić, że zaczepił go tylko jeden pazur. Gdyby celu dosięgła cała łapa, mężczyzna straciłby bark.

– Wielki jak koń... – wyszeptał umierający, bez wątpienia podrzędny złodziejasek, którego głód zmusił do szukania szczęścia po nocy. Pochwa długiego sztyletu przy jego pasie była pusta. – Zaa mną-rh... – wycharczał – Berg... – szarpnął nim ostatni skurez.

Kotołak wyprostował się i przymknąwszy oczy dokonał Przemiany obu swoich rąk.

– Idziemy! – powiedział zmienionym głosem.

Nieco później w głębi ulicy zobaczyli dwa ciała. Pomyłkę spostrzegli po kilku krokach. Leżał tu tylko jeden trup, tyle że rozerwany na dwie części. Na bruku połyskiwała porzucona broń oraz kałuża świeżej krwi.

– Patrz! – wskazał Rodmin.

Od plamy szkarłatu odchodziły ślady istoty, która przypadkiem musiała w nią wdepnąć.

– Kotołak? – spytał mag.

– Za duże – Ksin poruszył niecierpliwie szponami. – Świeć!

– Jakby tygrys... – mruknął mag.

Dalej wielkie, obłe tropy przechodziły w drobne ślady bosość człowieka. Wiodły w kierunku obszaru cienia w załomie muru pobliskiej kamienicy.

Coś się tam poruszyło.

Kotołak tym razem zaatakował bez wahania. Z mroku wypłynęła drobna postać i rzuciła się do ucieczki. Rodmin instynktownie zablokował swój umysł sprawiając, że rzucony urok nie zdołał przekształcić materii jego ciała w gładki marmur. Ksin okazał się jeszcze bardziej odporny. Spowodowane wyzwolonym czarem zaburzenie struktury rzeczywistości nie miało się jego nadnaturalnego ciała. Ani trochę nie zwolnił biegu.

Lecz nie był dość szybki. Gdyby była pełnia i Przemiana mogła dopełnić się całkowicie, pościg nie trwałby dłużej niż czas potrzebny, by policzyć do dziesięciu. Teraz jednak musiał polegać na ludzkich nogach, co sprawiło, że uciekinier wkrótce zniknął mu z oczu. Mimo to nie rezygnował z pościgu.

Wpadł na niewielki plac oświetlony tylko jedną pochodnią, przymocowaną do ściany okazałego domu. Przed ozdobnymi drzwiami warował półleżący posąg jakiegoś wielkiego zwierzęcia o ludzkiej twarzy. Ksin obrzucił kamiennego strażnika przelotnym spojrzeniem i skupił uwagę na ciemnościach skrywających drugą stronę placu.

Zlekceważenie najlepiej oświetlonego miejsca było błędem.

– Uważaj! – wrzasnął Rodmin.

Kotołak obrócił głowę, by stwierdzić, że to, co wziął za rzeźbę zdobiącą fronton kamienicy, jest w istocie poszukiwanym stworem, który właśnie wali się na niego całym impetem.

Ksin uderzył obiema łapami, prawą starając się sparować cios napastnika, lewą mierząc w wielkie, ciemne oczy potwora, zmuszając go do zejścia z linii ciosu. Tylko dzięki temu uniknął zderzenia ze znacznie masywniejszym przeciwnikiem.

– To sfinks! – zawołał mag.

Ta informacja była akurat najmniej istotna. Szczepili się pazurami, w wyniku czego kotołak porwany w górę samą siłą uderzenia sfinksa poleciał na wysokość dwóch rosnących mężczyzn i wylądował pięć, sześć kroków od miejsca pierwszego starcia. Z trudem utrzymał się na nogach.

Zbieg ze świątyni Ara pokonał tę odległość jednym, płynnym susem. Uderzył lewą łapą poziomo, na odlew, znów zaczepiając szponami o pazury Ksina. Gdyby zdołał dokończyć ten ruch, kotołak zostałby obrócony plecami, a wtedy jedno szarpnięcie prawej kończyny wyprułoby z niego kręgosłup, jak z gotowanej ryby.

Lecz Ksin po prostu schował pazury. Sfinks, pozbawiony nagle punktu oparcia, siłą bezwładu poleciał w bok, łbem do ziemi, odsłaniając kark.

Błyskawiczne, pionowe uderzenie kotołaka trafiło w próżnię. Przeciwnik Ksina, mimo iż praktycznie leżał już z rozłożonymi łapami i z nosem na bruku, zdołał się szarpnąć do tyłu, jakimś cudem unikając roztrzaskania głowy, a nawet oskalpowania.

Poderwali się i przyczaili. Wzajemny respekt sprawił, że teraz żaden nie kwapił się do ataku. Kotołak uświadomił sobie, iż tej nocy żadna jego rana nie zasklepi się natychmiast, ani samoistnie nie połączą się oderwane części ciała. Perspektywa ewentualnego oczekiwania na pełnię księżyca w kilku kawałkach nie wyglądała zachęcająco. W tej sytuacji lepiej było zdać się na Rodmina.

Tymczasem mag zdołał sprawić, że nad ziemią zawisło srebrne ostrze, a raczej klin. Nucąc zaklęcia Rodmin wyzwał i koncentrował energię potrzebną do pokierowania bryłą metalu i nadania jej odpowiedniej prędkości.

Sfinks od razu spostrzegł, co się święci. Ruszył w stronę maga, ale kotołak natychmiast zastąpił mu drogę. Próba zepchnięcia Ksina na bok skończyła się tym, że uciekinier z przybytku Ara znalazł się zadem do Rodmina. To wymusiło natychmiastową ucieczkę sfinksa w bok, w wyniku czego znalazł się dalej od maga, niż był na początku ataku. Ponowił próbę wymanewrowania kotołaka, ale rezultat był podobny. Ksin i Rodmin nie pierwszy raz grali w tego rodzaju grę. Po gestach maga można było zorientować, iż przygotowania dobiegają końca.

Sfinks przystanął skonfundowany. Za moment jakby się cofnął, zapadł w siebie i był już młodą, bosą hermafrodytą.

– Powiedzcie – odezwał się osobliwie zniekształcając intonację. – Dlaczego ze mną walczyście.

Ksin znieruchomiał z wrażenia.

– Uważaj, to podstęp! – ostrzegł go Rodmin.

– Ależ nie – sfinks usiadł na bruku. Wydawał się teraz mały, delikatny i bezbronny. – Wciąż ktoś na mnie napada... – poskarżył się.

– Czy rzeźbiarz Vedrez też na ciebie napadł? – spytał zimno kotołak.

– Był głupcem. Mówił, że w sztuce najważniejszą rzeczą jest wczucie się w tworzone dzieło. Ja na to, że z pewnością nie wie, jak to jest być posągiem, ale mogę mu powiedzieć, bo przez tysiąc lat siedziałem nieruchomo w tej piwnicy. On się rozłożył i krzyknął, że nie potrzebuje żadnych pouczeń, bo jest największym artystą świata, a moje rzeźby to duchowa tandeta. Wtedy źle o nim pomyślałem i stało się...

– Co pomyślałeś? – odezwał się Rodmin. Naładowany mocą srebrny klin unosił się nad ziemią i wyrwał do przodu jak chart oczekujący na spuszczenie ze smyczy. – I nie próbuj mnie zwodzić! Ten pocisk poleci tam, gdzie patrzę, a na pewno nie spojrzą na Ksina!

– Że ma kamienny umysł – rzekł sfinks.

– To by się zgadzało... – mruknął mag.

– Wy tak naprawdę nie chcecie mnie zabić, słyszę wasze myśli, to dlaczego ja miałbym chcieć waszej śmierci? Nie jestem tworem Onego! – oznajmił z godnością, spoglądając z ukosa na kotołaka.

Ksin bez słowa przekształcił swe łapy w ludzkie ręce i zaczął masować mrowiące przedramiona.

– Naprawdę trzymali cię w tym lochu przez tysiąc lat? – spytał po chwili.

– Może nawet dłużej, nie wiem dokładnie, nie zajmują mnie takie szczegóły. My, sfinksy, jesteśmy cierpliwi.

– I co robiłeś przez ten czas?

– Rozmyślałem o Wieczności.

– A czym jest Wieczność?

– To teraźniejszość bez przeszłości i przyszłości, jedno wszechobecne TERAZ, w którym mieści się przeszłość, teraźniejszość i przyszłość – wyrecytował. – My, sfinksy, nie dzielimy czasu na trzy części.

– Wytłumacz jeszcze, dlaczego zamieniałeś w kamień ludzi sprowadzonych do podziemi? – zażądał surowo Rodmin.

– Jedni byli głupcami lub kłamcami, inni czując moją obecność zaczęli tracić rozum z przerażenia. Tym skracając cierpienie. Niegdyś arcykapłani Ara schodzili do mnie, by wypróbować siłę swego ducha. Potem przestali przychodzić, a zamiast nich pojawiali się ci nieszczęśnicy.

– Kult Ara uległ wynaturzeniu – wyjaśnił Rodmin.

– Tak właśnie myślałem. Dlatego opuściłem świątynię, gdy nadarzyła się okazja.

– Kapłani Ara przez ostatnie dwa wieki wykorzystywali cię tylko i wyłącznie do unicestwiania osób, za co im płacono – odezwał się Ksin. – Cemu nigdy nikogo nie oszczędziłeś?

– Chciałem, lecz żaden z nich nie potrafił w rozmowie ze mną zdobyć się na szczerość. Zawsze usiłowali mnie oszukać i w końcu doprowadzali do tego, iż zmuszony byłem pomyśleć, że ich umysł to kamień.

– Wystarczyłoby tylko szczerość? – zdumiał się kotołak.

– Tylko? – jeszcze bardziej zdziwił się sfinks. – Ja myślałem, że jest to dla ludzi coś zupełnie nieosiągalnego! Tyle w nich kłamstwa, zaślepienia, braku świadomości samych siebie... A każdemu wydaje się, że posiadał wszelką mądrość!

Rodmin wypowiedział krótkie zaklęcie. Rozszedł się od niego krótki, gorący podmuch, a srebrne ostrze z brzękiem upadło na ziemię. Mag podniósł je i schował.

– Co z nim zrobimy? – zwrócił się do Ksina.

– W mieście zostawić go nie możemy, bo wytępi wszystkich tępiciele – zauważył kotołak.

– Pałac? – rzucił mag.

– Tylko gdzie? Strasznie dużo tam durni!

– Może mistrz Jakub udzieli mu gościny?

– Dobra myśl, chodźmy!

Sfinks wstał. Wciąż pozostawał w postaci hermafrodyty, toteż gdy pochylony unosił się z kolan, z rozcięcia jego skromnej tuniki wysunęły się kształtne, kobiece piersi. Uśmiechnął się czując na sobie zaciekawione spojrzenia obu mężczyzn.

– Powiedzcie, czemu zwracacie się do mnie jak do samca? – spytał, poprawiając odzienie.

Rodmin i Ksin popatrzyli na siebie z zakłopotaniem.

– Może dlatego, że byłeś naszym wrogiem, przynajmniej na początku – próbował wyjaśnić mag.

– Rozumiem, męski instynkt walki kazał wam widzieć we mnie męczyznę – skinęła głową hermafrodyta.

Kotołak poczuł subtelny zawrót głowy.

– Ale ja potrafię być nie tylko wrogiem... – sfinks zmysłowo przesunął dłońmi po biodrach.

* * *

Redren od dłuższej chwili słuchał relacji Rodmina z wyraźnym roztargnieniem.

– Ostatni arcykapłani Ara nie znaleźli w sobie dość odwagi, by poddać się próbie rozmowy ze sfinksem – zakończył mag.

– Powiedz mi, jak on wygląda, kiedy jest człowiekiem – polecił król.

– Jest hermafrodytą, Wasza Wysokość. Istotą łączącą cechy żeńskie i męskie.

Redren milczał przez moment, wyraźnie niezadowolony z odpowiedzi.



– Zapytam wprost – syknął – co on ma między nogami? Sprawdziliście?

– Owszem... – Rodmin się zmieszał – ja i mistrz Jakub, dla dobra wiedzy...

– Zatem?

– Tam, gdzie kobieta posiada najwrażliwszy ze swych klejnotów, on ma członek męski – wyjaśnił mag.

– A to, co u baby najważniejsze?

– Jest...

– Więc on może robić to tak jak kobieta i tak jak mężczyzna?

– Tak, Wasza Wysokość.

– A sam ze sobą?

– Myślę, że byłoby to dla niego bolesne.

– Mości magu, czy zawsze najciekawsze musisz zostawiać na koniec?

– Ależ, Wasza Wysokość...

Redren uniósł dłoń ucinając dalsze protesty.

– Mówiłeś, że ci kapłani bali się poddać próbie i dlatego skończyli jako płatni mordercy? – spytał zmieniając temat. – Dobrze więc, każ wezwać Ksina.

Były arcykapłan Ara stał przykuty łańcuchami do ściany. Jego kościste, nagie ciało pokrywała sieć pręg od chłosty, którą, jak każdemu oczekującemu na egzekucję przestępcy, wymierzano trzy razy dziennie. Czas pomiędzy kolejnymi okresami bólu wypełniał monotonny szmer wielkiej klepsydry umieszczonej przed oczami więźnia. Sądząc po wyrazie

twarzy wpatzonego w nią skazańca, przesypywał się tam nie piasek, lecz strach.

W górnym naczyniu pozostała nie więcej niż jedna szczypta. Występny sługa Ara zadrżał słysząc zbliżające się kroki na korytarzu. Gdy otwierały się drzwi, szarpnął okowami, a z jego ust wydobył się jękliwy skowyt.

Do celi wszedł król.

– Panieeee... – zaskamlał więzień z nagłą nadzieją.

– Nie ośmielaj się do mnie mówić! – warknął Redren. Przez długą chwilę, z bezgraniczną pogardą przyglądał się rozpiętemu na kamiennej ścianie kapłanowi. – Tak przemija cnota na tym świecie... – wycodził przez zęby, po czym oznajmił głośno: – Jako najwyższy strażnik Prawa przynoszę ci twój wyrok, człowieku, który zhańbiłeś urząd najdostojniejszego arcykapłana boskiego Ara. Oto stanie przed tobą ten, na którego nie ośmieliłeś się podnieść oczu! – dał znak komuś na zewnątrz i do lochu wkroczył sfinks w ludzkiej postaci, okutany w długi płaszcz.

– Ktoo t-to? – wyjęczał były arcykapłan.

Redren nie zniżył się do odpowiedzi. Wyszedł zamykając za sobą drzwi.

Na korytarzu czekali Ksin, Rodmin, mistrz Jakub i trzech Gwardzistów.

– Wasza Wysokość, jeżeli ten nędznik pomyślnie przejdzie próbę, sprawiedliwości nie stanie się zadość – rzekł Jakub.

– Jeśli tak się stanie, to niech szczeną wszyscy bogowie i ich prawa – odparł Redren. – Nie może to być!

Nasłuchiwali w milczeniu. Jakies trzy minuty później rozległ się krótki, straszny krzyk, urwany gwałtownie w momencie największego napięcia. O dziwo, potem, mimo iż nic już nie było słychać, wydawało się, że ów krzyk trwa nadal...

– I będzie trwać – odpowiedział sfinks wychodząc z celi. Mówiąc to nie spojrzał na nikogo, lecz sądząc po minach zebranych odczytał myśli wszystkich. – Można tam wejść – oznajmił.

Widok byłego arcykapłana przyprawił o mróz w kościach nawet mistrza Jakuba. Występny sługa Ara został częściowo zamieniony w kamień. Rozkrzyżowany na ścianie był w nią jednocześnie wtopiony, jakby mur i postać człowieka wykuto z jednej bryły kamienia. Żywym ciałem była tylko twarz, lewa połowa głowy i szyi oraz fragment lewego ramienia. Mięso i granit połączyły się, płynnie przechodząc jedno w drugie. Moc sfinksa sprawiła, iż nawet żelazne ogniwa łańcuchów zamieniły się w kamień. Cała upiorna płaskorzeźba emanowała niematerialną, przypominającą krzyk wibracją.

– W jego sercu nie było ani krzty głębszych uczuć – rzekł sfinks. – Świat jawił się mu jedynie jako gra podstępu i pozorów, dałem mu zatem Wieczność, by przemyślał swą małość.

– Nakazuję pozostawić tu klepsydrę, a gdy się przesypie obracać ją, aż do kresu istnienia Suminoru – polecił Redren. – Niech czas nigdy nie stanie dla niego w miejscu!

W milczeniu opuścili celę i przemierzali podziemia. Gdy jednak wyszli z lochów i znaleźli się w jasnej części pałacu, z Redrena opadła cała powaga. Zatarł ręce i stwierdził:

– Zatem sprawiedliwość mamy z głowy. Teraz trzeba pomyśleć co począć z tobą... – spojrzał znacząco na hermafrodytę, która natychmiast spuściła wzrok. – Masz zbyt wielką moc, bym mógł pozwolić ci chodzić samopas.

– Sfinksa można okiełznać, mój panie – odparł cicho demon. – Zadać mi pytanie, a potem ja zadam je tobie.

– Wasza Wysokość, nie możesz tego zrobić! – wykrzyknął Rodmin. – Jeżeli wdacie się w dyskusję, wyzwolicie czar, nad którym nawet on nie zdoła zapanować! Jeżeli ostatnie słowo nie będzie należało do ciebie, twój umysł, panie, skamienieje, a ty zaraz potem. To zbyt wielkie ryzyko!

– Lecz jeśli go zadziwię będzie służyć mi wiernie do końca mego życia – zauważył Redren. – Ja też mości magu czytałem stare księgi. Poza tym, czyżbyś sądził, że twój król jest za głupi?

– Możesz być, Wasza Wysokość, najmądrszym z ludzi, ale to jest istota, która przeniknęła największe zagadki filozofii.

– Dość tego! – zirytował się władca. – Czy ja wyglądam na filozofa? Ksin!

– Tak, panie!

– Za godzinę przyprowadzisz to cudo do moich komnat – rozkazał nie dopuszczającym sprzeciwu tonem. – Teraz zejdźcie mi z oczu, muszę się przygotować...

– Powinniśmy go byli zabić! – wybuchnął Rodmin.

– Za co? – spytał rzeczowo Ksin.

– Na wszelki wypadek!

– Czyli z tchórzostwa – skwitował kotołak. – Czyż nie przez nie właśnie, w czasach Starej Magii wymordowano wszystkie sfinksy?

– Zapewne... – zdenerwowany mag nie potrafił znaleźć sobie miejsca. Bez przerwy, w tę i z powrotem przemierzał przedpokój królewskich apartamentów. Minął kwadrans od kiedy wszedł tam sfinks. – Możesz pojąć do czego dojdzie, jeżeli król skamienieje?!

– Nie myślę o tym.

Po godzinie zmienił zdanie. Z komnat Redrena nie dochodziły żadne odgłosy. Było to tym bardziej niepokojące, że normalnie zza drzwi gabinetu dobiegały stłumione i niezrozumiałe fragmenty wypowiedzi, świadczące jednak, że ktoś coś mówi. Teraz nie. Mag i kotołak zanim się spostrzegli zaczęli bezczelnie podsłuchiwać. Mimo to nie doszedł ich najmniejszy ślad rozmowy króla ze sfinksem. W gabinecie panowała głucha cisza.

– Może to już się stało? – podsunął Rodmin. – A on uciekł innym wyjściem!

Ksin musiał przyznać w duchu, że jest to całkiem prawdopodobne. W końcu sfinks nie był do końca panem swojej woli. Mógł rzucić urok, kiedy chciał, ale również wtedy, gdy nie chciał. Potem mógł już tylko uciekać.

Jedni uważali Redrena za koronowanego geniusza, inni za obłąkanego głupca. Zbieg ze świątyni Ara mógł równie dobrze znaleźć się w każdej z tych grup...

Po dwóch godzinach od wprowadzenia sfinksa do królewskich apartamentów, kotołak nie wytrzymał.

– Wchodzimy! – oznajmił.

– Zaczekaj chwilę... – Rodmin wydobyl swój srebrny klin i pośpiesznie wypowiedział zaklęcia. Ostrze zawisło na wysokości piersi maga i zaczęło się poruszać, zwracając się wszędzie tam, gdzie spoglądał Rodmin. – Teraz możemy...

W gabinecie nie znaleźli zamienionego w kamień króla. W ogóle nie było tu nikogo. W tej sytuacji musieli wybrać jedno z trzech drzwi wiodących do biblioteki, amfilady pokojów dziennych lub pomieszczeń służby. Weszli do biblioteki – pusto. Zaczęli więc sprawdzać po kolei wszystkie pokojeienne. Ksin ubezpieczał Rodmina, a mag unikał patrzenia na kotołaka. Pokojów było dwanaście...

Nigdzie nie znaleźli Redrena ani żywego, ani martwego, choć raz widok królewskiego popiersia sprawił, że serca im zamarły. Minęła długa chwila zanim zdołali ochłonąć. Dzieło dłuta Vedreza wywarło na nich niezapomniane wrażenie.

Wreszcie pozostała tylko sypialnia władcy. Kiedy zbliżyli się do niej, dobiegł stamtąd kobiecy śmiech. Wyprowadzony z równowagi Ksin nie bacząc na nic runął do wnętrza. Mag wpadł za nim jak burza i natychmiast zajął stanowisko pod ścianą, podczas gdy kotołak zerwał zasłonę z łóża.

Na pościeli leżeli król, sfinks w postaci hermafrodyty oraz niejaka Adalia – pierwsza kurtyzana Katimy. Wszyscy troje nadzy i rozleniwieni.

– O, moi wierni słudzy! – zawołał Redren na widok Ksina i maga. Władca był w zbyt dobrym nastroju, by mogło go rozgniewać wtargnięcie obu mężczyzn.

– Wasza Wysokość... – jęknął Rodmin.

– Cóż – odparł Redren – może i nie jestem filozofem, ale i ja słyszałem coś niecoś o tezie, antytezie i syntezie!

– Wiedzieć o rzeczach, o których nie śniło się filozofom, to jedno – odezwała się hermafrodyta – a zrobić jedną z nich, to całkiem co innego. Mój pan – spojrzała z uwielbieniem na Redrena – zadziwił mnie i posiadał bez reszty.

– Nie wątpię... – westchnął Ksin opierając się ciężko o podpórkę baldachimu.

Adalia zachichotała.



ARTUR MARCINIAK

TANIEC NA MINACH

KILKA SŁÓW WSTĘPU...

Zamieszkane przez ludzi światy bronią się rozpaczliwie przed najazdem sił Ciemności. Tysiące dzielnych, młodych ludzi ginie z imieniem Kardynała na ustach po to, by korporacyjni urzędnicy mogli dalej prowadzić swą niebezpieczną grę. I choć ulice Luny czy San Dorado nie są jeszcze świadkami otwartych walk, szpiegostwo, zabójstwa i sabotaż weszyły na stałe do arsenału polityków. W miastach trwa zimna wojna.

Pod czerwonym niebem Marsa, wśród gęstych oparów wenusjańskiej dżungli, sprawy wyglądają jednak inaczej. Na cios odpowiada się ciosem, na atak atakiem. Podzielone korporacje walczą ze sobą, a ukryci w potężnych Cytadelach nefarycy z radością się temu przyglądają...

SCENARIUSZ

W przeciwieństwie do zwyczajowych scenariuszy, poniżej przedstawiony przeznaczony jest dla trzech graczy. Pierwszy z nich dowodzi siłami Imperialu, drugi Cybertronicu, a trzeci Legionu Ciemności.

HISTORIA

Kilka dni wcześniej tajny agent Imperialu, działający w niewielkiej, ale ważnej placówce badawczej Cybertronicu, uzyskał kopię najnowszego oprogramowania mającego nadzorować kirasjerów nowej generacji. Udało mu się przejąć kopię programu, po czym zdecydował się na ucieczkę do odległej o dwa dni drogi bazy Imperialu. W ucieczce pomaga mu trzech innych agentów tej korporacji, zaopatrujących od jakiegoś czasu placówkę Cybertronicu w żywność.

Z początku wszystko szło dobrze. Agentowi, niosącemu kryształ zawierający matrycę nowego programu, udało się dostać do oczekującego nań pojazdu. Wraz z trójką pozostałych ludzi Imperialu wydostał się z placówki Cybertronicu. Jego ucieczka została jednak zauważona. Jakies pół godziny po jego ucieczce, dowództwo Cybertronicu wysłało w pościg małą, ale kompetentną drużynę szaserów. Ich zadanie było proste – uniemożliwić przejęcie programu, zabić agentów Imperialu, powrócić z kryształem...

Pościg trwał przez mniej więcej trzy godziny. Żadna ze stron nie zdobyła w nim wyraźnej przewagi, lecz czas działał na korzyść Imperialu. Agenci nadali wezwanie o pomoc i od strony ich macierzystej bazy zbliża się właśnie oddział wojska, gotowy wspomóc swych towarzyszy. Wydawałoby się, że szaserzy są na przegranej pozycji, ale w tym właśnie momencie na scenę wkroczył przypadek...

Trasa ucieczki agentów wiodła przez dawno zapomniane pole minowe, postawione w czasie jednej z dawnych potyczek. Szaserzy Cybertronicu z radością obserwowali, jak pojazd Imperialu wylatuje nagle na minie. Ich radość została jednak przerwana kolejnym wybuchem. Oni też mieli pecha...

Co więcej, obie strony konfliktu otrzymały właśnie wiadomość, że za kilka minut przez miejsce, gdzie wyleciały w powietrze ich pojazdy, przejdzie oddział Legionu Ciemności. Algeroth, prowadzony swą nieludzką intuicją, wysłał w tę okolicę ożywieńskich żołnierzy.

ODPRAWA DLA IMPERIALU

To były dni pełne napięcia. Wydawało się, że szczęśliwy koniec jest tuż, tuż, prawie w zasięgu ręki. Mina pokrzyżowała twoje plany. Masz do wyboru: udać się pieszo do bazy lub stanąć do walki z żołnierzami Cybertronicu (na szczęście wojownicy Imperialu nie są daleko). Jedyną rzeczą, która spędza ci sen z powiek, są kręcące się w pobliżu żywe trupy.

Twoje zadanie polega na dostarczeniu kryształu z matrycą programu do macierzystej bazy. Dokonasz tego wynosząc go dowolnym modelem, przez krawędź pola bitwy, z której do akcji wchodzi jednostki twojej korporacji. Zwróć uwagę, że nawet w przypadku śmierci agenta niosącego program, kryształ może przejąć dowolny inny model.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

IMPERIALU

- Kryształ wyniesiony przez żołnierza Imperialu: automatyczne zwycięstwo
- Za każde wyeliminowane 50 punktów **KOSZTU** wrogich sił (żołnierze zabici lub ze złamanym morale): +1 PZ
- Za całkowite wyeliminowanie Cybertronicu: +1PZ

ODPRAWA DLA CYBERTRONICU

To pole minowe było naprawdę szczęśliwym trafem. Teraz masz przynajmniej szansę odzyskania programu. Niestety, dysponujesz tylko drużyną szaserów i jednym kirasjerem, a wkrótce pojawią się żołnierze Imperialu i – co gorsza – gnijące zombie Władców Ciemności. Nie możesz pozwolić sobie na jakiegokolwiek pomyłki i opóźnienia.

Twoje zadanie polega na odzyskaniu kryształu z programem. Dokonasz tego wynosząc go dowolnym modelem przez krawędź pola bitwy, do którego przylega twoja Strefa Rozstawiania.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

CYBERTRONICU

- Kryształ odzyskany i wyniesiony przez żołnierza Cybertronicu: automatyczne zwycięstwo
- Za każde wyeliminowane 50 punktów **KOSZTU** wrogich sił (żołnierze zabici lub ze złamanym morale): +2 PZ
- Za całkowite wyeliminowanie Imperialu: +5 PZ

ODPRAWA DLA LEGIONU

CIEMNOŚCI

Pan miał rację – jak zawsze. Nędzne robaczki są we wskazanym miejscu. Teraz trzeba tylko zdobyć ten kryształ, a Pan będzie hojny – obdarzy mnie kolejnymi Darami, przydzieli nowe sługi... Nic nie może pójść źle...

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

LEGIONU CIEMNOŚCI

- Kryształ wyniesiony przez żołnierza Legionu Ciemności: automatyczne zwycięstwo
- Za każde wyeliminowane 50 punktów **KOSZTU** wrogich sił (żołnierze zabici lub ze złamanym morale): +1PZ
- Za wyeliminowanie (żołnierze zabici lub ze złamanym morale) wszystkich wrogich sił: +5 PZ

CZAS TRWANIA BITWY

Bitwa trwa 15 tur. Prawdopodobnie zakończy się przed czasem – z powodu wyniesienia kryształu bądź wyeliminowania wszystkich sił wroga.

ZASADY SPECJALNE

Na początku bitwy na placu boju są jedynie agenci Imperialu i siły Cybertronicu. W drugiej turze dołącza do nich Nekropelzac Imperialu, rozpoczynający ruch od brzegu stołu, w Strefie Rozstawienia Imperialu. W turze trzeciej pojawiają się wojska Legionu Ciemności i reszta wojsk Imperialu.

Uwaga: Ze względu na pole minowe, po zakończeniu każdej tury nekropelzacza i ezoghula, w której modele wykonały choć jedną akcję Ruch, kontrolujący je gracz wykonuje rzut K20. 20 oznacza wejście na minę, co traktuje się jak atak granatem przeciwpancernym.

ARMIA IMPERIALU

KOSZT OGÓLNY: 1128

UWAGA: Agenci nie są wliczani w limit modeli pojedynczych, choć są takowymi.

AGENT MACDONALD. Charakterystyka Specjalnego Agenta Kartelu (patrz wyposażenie specjalne). Uzbrojony w pistolet Punisher i granaty odłamkowe. Wyposażenie specjalne – pancerz podskórny. Ogólny KOSZT – 52 punkty. **Uwaga!** Na początku bitwy to on przenosi program.

AGENT MACCAMPBELL. Charakterystyka Agenta Kartelu. Uzbrojony w Miotacz Gehenny i granaty odłamkowe. Ogólny KOSZT – 66 punktów.

AGENT CROMWELL. Charakterystyka Agenta Kartelu. Uzbrojony w karabin plazmowy i granaty odłamkowe. Ogólny KOSZT – 44 punkty.

DRUŻYNA WILKÓW ALFA. KOSZT ogólny: 185. Trzech Wilków uzbrojonych w Aggressory i miecze Punisher. Jeden Wilk uzbrojony w ckm Charger. Jeden Wódz uzbrojony w miecz Claymore i pistolet Aggressor.

DRUŻYNA KRWAWYCH BERETÓW BETA. KOSZT ogólny: 232. 4 Krwawych Beretów uzbrojonych w karabiny Invader i pistolet Aggressor. 1 Krwawy Beret uzbrojony w Deathlockdrum. 1 Sierżant Krwawych Beretów uzbrojony w Interceptor i Chainripper.

BOHATER WILKÓW. KOSZT ogólny: 45. Uzbrojony w miecz Claymore i pistolet Aggressor.

KAPITAN KRWAWYCH BERETÓW. KOSZT ogólny: 57. Uzbrojony w strzelbę Mandible.

NEKROPEŁZACZ. Koszt: 100 punktów.

SIŁY CYBERTRONICU

KOSZT OGÓLNY: 253

DRUŻYNA SZASERÓW. KOSZT ogólny: 196. 4 Szaserów uzbrojonych w karabiny AR3000. 1 Szaser uzbrojony w ckm SSW4200P. 1 Sierżant szaserów uzbrojony w karabin AR3000. Wszyscy żołnierze są uzbrojeni w granaty odłamkowe.

KIRASJER. KOSZT ogólny: 57. Kirasjer Attyla 3000, uzbrojony w karabin AR3000.

SIŁY LEGIONU CIEMNOŚCI

KOSZT OGÓLNY: 779

OŻYWIENICZY LEGIONIŚCI: DRUŻYNA ALCHRAK. KOSZT ogólny: 130. 8 ożywieńczych legionistów uzbrojonych w Kratuchy i bagnety. 1 Nekromutant uzbrojony w Belzarach z bagnetem.

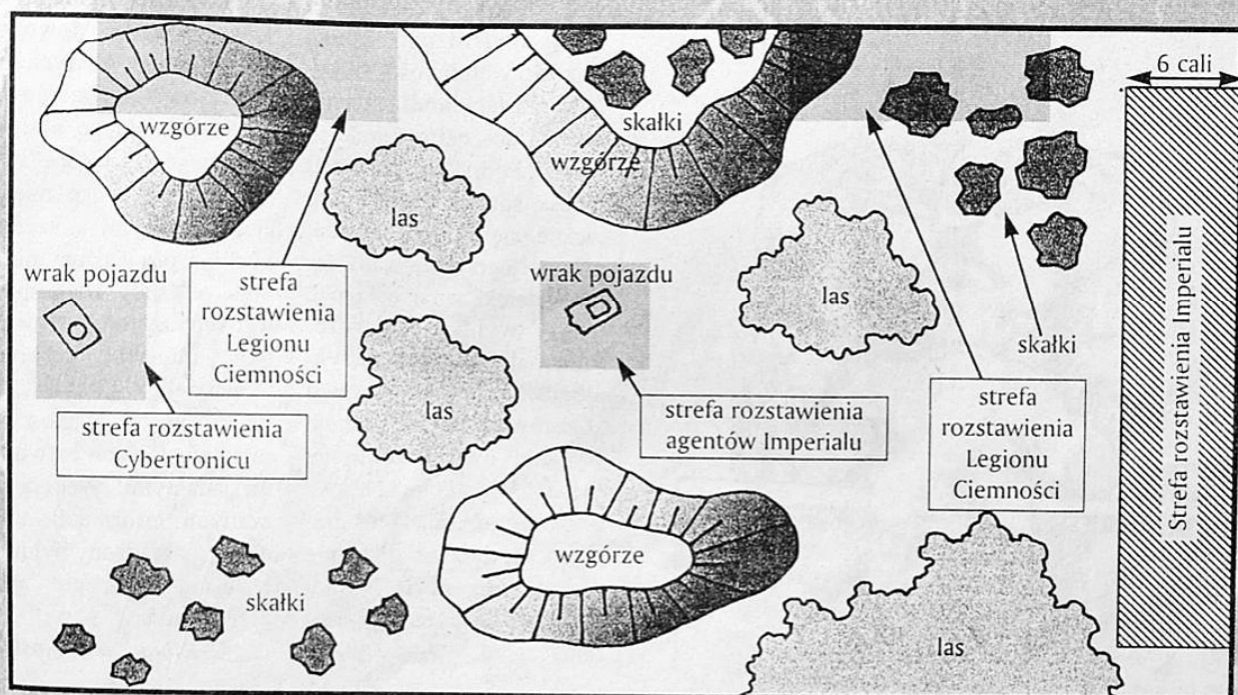
OŻYWIENICZY LEGIONIŚCI: DRUŻYNA BELIAL. KOSZT ogólny: 130. 8 ożywieńczych legionistów uzbrojonych w Kratuchy i bagnety. 1 Nekromutant uzbrojony w Belzarach z bagnetem.

BŁOGOSŁAWIENI LEGIONIŚCI: DRUŻYNA CHALKID. KOSZT ogólny: 235. 8 błogosławionych legionistów uzbrojonych w Kratuchy. Kurator uzbrojony w Miecz Kuratora i Strzelbę Zarazy. Dary: Rozkład.

NEFARYTA ANITEKH. KOSZT ogólny: 100. Uzbrojony w Azogara. Dary: Aura mroku, Telepatyczny rozkaz, Morderczy mrok, Spaczenie.

RAZYDA. KOSZT ogólny: 99. Uzbrojony w Nazgaroth.

EZOGHUL. KOSZT ogólny: 85. Uzbrojony w Działko Blutarch i miecz Ashreketh.



POLE BITWY I STREFY ROZSTAWIENIA POSZCZEGÓLNYCH

NIKT TU NIC NIE PRZEDSTAWIA

NOWA KRAINA GOBLINÓW

Redaguje zespół:
Nikt tu nic
nie redaguje,
wszyscy wyjechali
na wakacje..

Korekta:
Chochlik
drukarski

Stale współpracują:
Yossa „Kłąć się dzifko”
i inni magazynierzy

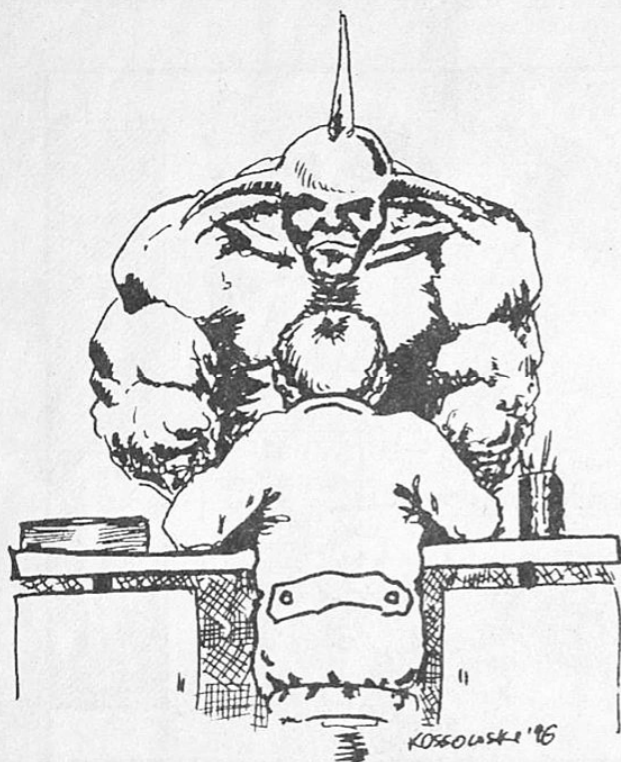
ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Podobno nic na tym świecie nie robi się samo. Zasada ta najwyraźniej nie dotyczy naszej Krainy, bo poniższy numer alternatywnej gazetki rolplejowej stworzył się samoistnie. Szczerze mówiąc, nie miał innego wyjścia, bo cały zespół redakcyjny wyjechał

na wakacje. Być może w tej samokreacji brały udział jakieś tajemnicze siły. Najbardziej podejrzana jest o to siła odrzutu (wszystkie poniższe teksty zostały już kilkakrotnie odrzucone) i siła ciężkości (cięższego humoru nie znajdziecie nigdzie na świecie).



DOKTORZE, COŚ MI
WYROSKO NA
GŁOWIE
...



NOWE ODKRYCIA ERPEGOLOGII

W jednej z albańskich bibliotek odkryto rękopis entomologicznego systemu „Pędrakon”, pochodzący z okresu Renesansu. Po wnikliwych badaniach tekstu, stwierdzono ponad wszelką wątpliwość, że była to gra fabularna przeznaczona do celów naukowych. „Pędrakon” pozwalał renesansowym naukowcom wczuć się w rolę owada, poznać jego sposób myślenia i dzięki temu osiągnąć lepsze wyniki badawcze. Prawa do systemu nabyło albańskie wydawnictwo „Czarownik” i już planuje wydanie uwspółcześnionej wersji „Pędrakonu”. Ma to pozwolić dzisiejszym graczom na bliższe poznanie fascynujące życie wołka zbożowego i stonki ziemniaczanej.

Wprawdzie systemy bitewne nie doczekały się jeszcze własnej gałęzi naukowej, jednak erpegolodzy starają się nie zapominać o miłośnikach figurek. Najlepszym na to dowodem jest niedawne odkrycie pochodzącego ze Średniowiecza, kucharskiego systemu bitewnego „PiecZone”. Gra polegała na walce między rywalizującymi szefami kuchni, prowadzącymi do boju oddziały zdeterminowanych, uzbrojonych w patelnie i tłuczki kuchcików i kucharek. Figurki do „PiecZone” wykonywano z karmelu i malowano barwnikami jadalnymi. Według zebranych informacji, zwycięzca nagradzany był możliwością zjedzenia armii przeciwnika.

Ribald „Psiakostka”

NIKT TU NIC NIE PRZEDSTAWIA NOWY DODATEK DO GRY ARS MEDICA

Gra karciana Ars Medica doczekała się wreszcie pierwszego rozszerzenia. Nosi ono tytuł *Stomatologia*. Dzięki temu dodatkowi miłośnicy karcianki mogą oddać się swobodnie szaleństwom w gabinecie dentysty.

Oto lista kart z tego rozszerzenia, cieszących się największą popularnością:

Kolejnym, planowanym dodatkiem z tej serii ma być *Psychiatria*.

Doktor Wycior

TEPE WIERTŁO
PARADONTOZA
ZŁAMANY ZĄB
RWANIE NA ŻYWCA
ZAKAŻENIE

MIEJSCOWE ZNIECZULENIE
KLESZCZE
KRZYWY ZGRYZ
PEŁNA POCZEKALNIA
AAAAAGGGHHHRRR...



PROFESJA ROKU

Niedawno ogłoszono wyniki dorocznego konkursu na najlepszą profesję do gry fabularnej. Tym razem pierwsze miejsce zdobyła profesja *Szewczyka*. Oto jak wyglądają w skrócie jej założenia:

Profesja *Szewczyka* znajduje swe odzwierciedlenie w naszej historii, co czyni

ją bardziej swojską i przystępną. Aby móc zostać Szewczykiem trzeba wprawdzie zwyczajnie zdobyć zawód szewca. Jednak drogi szewców i Szewczyków rozchodzą się dość prędko. Ci ostatni, rozczarowani swym fachem, ruszają w świat zabijać smoki i pojmować królowny za żony. Celem

życiowym Szewczyka staje się ratowanie świata dla osobistych, nader wymierzonych korzyści. Cel ten jest realizowany metodami bliższymi współczesnemu MacGyverowi, niż Paladynowi Arturiusowi.

UMIEJĘTNOŚCI:

- Sekretny język (szewskie przekleństwa)
- Targowanie się (głównie o księżniczkę i pół królestwa)

EKWIPUNEK:

- Scyzoryk (nie mylić z raprem z Kielc)
- Ostro nadziewany baran w sosie własnym
- Królestwo i pół księżniczki (albo odwrotnie)
- Podręczny warsztat szewski

PROFESJE WYJŚCIOWE:

- Producent Ekologicznych Wkładek Do Butów.

Jurek Rzymowski

SCHEMAT WYWINIEĆ

SZ WW US S WT ŻYW I A ZR CP INT OP SW OGD
+1 +10 -10 +10 +10 -10



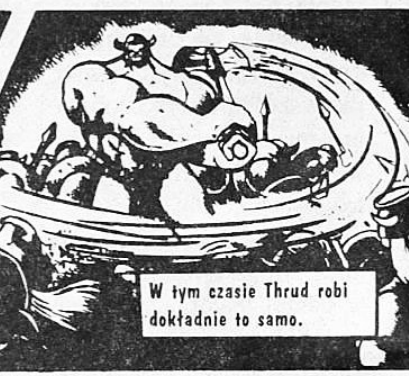
Dwór Erica z Bonemalone, ostatniego księcia wymierającej rasy, gościa o pełnych melancholii, czerwonych oczach, który przeżył jedynie dzięki symbiozie z magicznym mieczem Siewcą Sadła.

TRZY PRACE THRUDA BARBARZYŃCY

CZĘŚĆ VI: TRZECIA PRACA



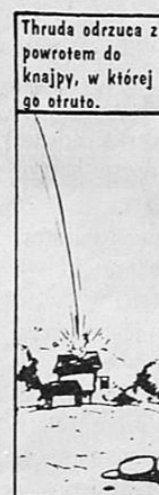
Jednak nuda księcia wkrótce zostanie przerwana przybyciem naszego bohatera. Trzecia z jego prac polega na zdobyciu magicznego miecza, Siewcy Sadła. Pamiętając o tym, zbliża się do strażników zamku Erica uroczy na swój zwykły sposób...



Thrud został zahipnotyzowany przez złego nekromantę To-Me Ku-Pę, który kazał mu wykonać trzy prace, dzięki którym czarodziej zdobędzie "broń o niesamowitej mocy". Thrud wrócił właśnie po zakończeniu trzeciego zadania. Przyniósł magiczny miecz, Siewcę Sadła.

TRZY PRACE THRUDA BARBARZYŃCY

CZĘŚĆ VII: BROŃ





WERSJA PODSTAWOWA

CRENSHAW MORTYFIKATOR

Jest: Bohater. Uznawany za mortyfikatora. Crenshaw może korzystać ze wszystkich dyscyplin Sztuki. Wszyscy zranieni przez niego wojownicy zostają automatycznie zabici.

Powinno być: Bohater. Uznawany za mortyfikatora. Crenshaw może korzystać ze wszystkich dyscyplin Sztuki. Gdy Crenshaw jest w grze, wszyscy wojownicy zranieni przez Mortyfikatorów zostają automatycznie zabici.

DZIECKO SZCZĘŚCIA

Jest: Możesz jej użyć natychmiast po tym, jak dowolny wojownik, nie należący do Bractwa, znalazł się w twoim szwadronie. Ma on przyjaciół na wysokich stanowiskach. Jednorazowo, wydając 5 A, możesz otrzymać 3 Z.

Powinno być: Możesz jej użyć natychmiast po tym, jak dowolny wojownik, nie należący do Bractwa, znalazł się w szwadronie. Ma on przyjaciół na wysokich stanowiskach. Jednorazowo, wydając 5 A, możesz otrzymać 3 Z.

LEWITACJA

Jest: Sztuka telekinezy. Osobisty czar bojowy. Za każdy wydany punkt akcji rzucający czar otrzymuje +1 do WW, S oraz W.

Powinno być: Sztuka telekinezy. Osobisty czar bojowy. Za każdy wydany punkt akcji rzucający czar otrzymuje +1 do WW, S oraz P.

SAMODOSKONALENIE

Jest: Sztuka przemian. Możesz użyć w dowolnym momencie. WW, S, Z, i W wojownika, który rzucił zaklęcie są do końca twojej następnej tury podwajane.

Podczas opracowywania gry DOOM TROOPER redakcja miała okazję odczuć mroczny wpływ Demnogonisa-Plugawca, co spowodowało sporo zamieszania w opisie niektórych kart. Niezmierzona jest jednak łaska Kardynała, oby jego światło zawsze chroniło nas przed zepsuciem, oto bowiem doznaliśmy objawienia i poniżej prezentujemy karty, w których znalazły się błędy oraz ich poprawne brzmienie. Jeżeli ktokolwiek posiada informacje o innych błędach, których nie udało nam się zauważyć, powinien natychmiast udać się do najbliższej Katedry i zgłosić to dyżurnemu inkwizytorowi.

Heretycy winni zdrady zostali wytopieni i ukarani przez Inkwizycję.

Powinno być: Sztuka przemian. Możesz użyć w dowolnym momencie. WW, S, P, i W wojownika, który rzucił zaklęcie są do początku twojej następnej tury podwajane.

WYMIANA

Jest: Możesz jej użyć, poświęcając na to jedną akcję. Możesz zamieniać Punkty Zwycięstwa na Punkty Akcji i odwrotnie w stosunku 5A za 1Z.

Powinno być: Możesz jej użyć, poświęcając na to jedną akcję. Możesz zamieniać zdobyte Punkty Zwycięstwa na Punkty Akcji i odwrotnie w stosunku 5A za 1Z.

INKWIZYCJA

DEMNOGONIS PLUGAWIEC

Jest: Bohater. Apostoł. Nie może brać udziału w walce ani ukrywać się. Kiedy znajduje się w grze, możesz odrzucić dowolną kartę Żołnierza Zagłady; płacisz za to tyle A, ile wynosi W ofiary. W ten sposób nie zdobywasz punktów.

Powinno być: Bohater. Apostoł. Nie może brać udziału w walce ani ukrywać się. Kiedy znajduje się w grze, możesz poświęcić 3 akcje, aby odrzucić dowolnego Żołnierza Zagłady, płacąc tyle A, ile wynosi W ofiary. W ten sposób nie zdobywasz punktów.

DOKTOR DIANA

Doktor Diana jest bohaterką, co nie zostało umieszczone w opisie karty.

KOORDYNATOR WALKI

Jest: Może go używać każdy kurator. Jego WW, S i P zwiększają się o +8. Może również odrzucić tę kartę i w ten sposób ochronić się przed zranieniem. Wyposażony w nią kurator zabija każdego wojownika, którego zrani – uśmiercony w ten sposób przeciwnik zostaje usunięty z gry, a nie po prostu odrzucony.

Powinno być: Może go używać każdy kurator. Jego WW, S, P i W zwiększają się o +8. Może również odrzucić tę kartę i w ten sposób ochronić się przed zranieniem. Wyposażony w nią kurator zabija każdego wojownika, którego zrani – uśmiercony w ten sposób przeciwnik zostaje usunięty z gry, a nie po prostu odrzucony.

KSIĘGA PRAW

Jest: Może jej używać dowolny wojownik Bractwa. W twojej każdej turze wojownik, który posiada Księgę Praw, może wykonać dodatkową akcję. W przypadku nadprogramowego ataku przeprowadza się go oddzielnie od normalnego.

Powinno być: Może jej używać dowolny wojownik Bractwa. W twojej każdej turze wojownik, który posiada Księgę Praw, umożliwia ci wykonanie dodatkowej akcji. W przypadku nadprogramowego ataku przeprowadza się go oddzielnie od normalnego.

OKRUCIEŃSTWO

Jest: Ta karta może zostać użyta przez każdego wojownika podczas walki. Jeśli jego WW+S jest dwa razy większe niż P przeciwnika, to ten ostatni zostaje zabity, a nie zraniony.

Powinno być: Ta karta może zostać użyta przez każdego wojownika podczas walki. Jeśli jego całkowite WW lub S jest ponad dwa razy większe niż P przeciwnika, to ten ostatni zostaje zabity, a nie zraniony.

PODZIAŁ OBOWIĄZKÓW

Jest: Ta karta może zostać użyta w dowolnej chwili. Pozostaje w grze. Za każdego wojownika w grze i którego W jest mniejsze niż 4 podczas każdego kroku 1 otrzymujesz 1A. Nie możesz użyć

wać więcej niż jednej karty tego typu w tym samym momencie.

Powinno być: Ta karta może zostać użyta w dowolnej chwili. Pozostaje w grze. Za każdego wojownika w grze, którego W jest mniejsze lub równe 4 podczas każdego kroku 1 otrzymujesz 1A. Nie możesz używać więcej niż jednej karty tego typu w tym samym momencie.

SNAJPERZY

Jest: Poświęcając dwie akcje, możesz ich użyć przeciw bohaterowi, który uczestniczy w walce. Bohater staje się celem ataku snajperów. Gracz, do którego należy jego karta, musi podczas każdego kroku 1, płacić 4A. Jeżeli tego nie zrobi, zostaje zabity, a ty zdobywasz punkty. Jeden bohater może paść ofiarą kilku tego rodzaju ataków w tym samym czasie.

Powinno być: Poświęcając dwie akcje, możesz ich użyć przeciw bohaterowi, który może uczestniczyć w walce. Bohater staje się celem ataku snajperów. Gracz, do którego należy jego karta, musi przed każdym swym krokiem 1 płacić 4A. Jeżeli tego nie zrobi, bohater zostaje zabity, a ty zdobywasz punkty. Jeden bohater może paść ofiarą kilku tego rodzaju ataków w tym samym czasie.

ZAPACH WOJNY

Jest: Ta karta może zostać użyta na początku twojej tury, zanim prze-

prowadzisz jakiejkolwiek akcję. Aż do początku twojej następnej tury wszyscy gracze mogą wykonywać więcej ataków – każdy dodatkowy kosztuje 2A. Gracz może zaatakować więcej razy niż posiada akcji. Wszystkie ataki przeprowadza się oddzielnie.

Powinno być: Ta karta może zostać użyta na początku twojej tury, zanim przeprowadzisz jakiejkolwiek akcję. Aż do początku twojej następnej tury wszyscy gracze mogą wykonywać więcej ataków – każdy dodatkowy kosztuje 2A. Gracz nie może zaatakować więcej razy niż posiada akcji. Wszystkie ataki przeprowadza się oddzielnie.

ZBIERACZ RELIKTÓW

Jest: Ta karta może zostać użyta w dowolnej chwili. Pozostaje w grze. Jesteś teraz uważany za Zbieracza Reliktów, dzięki czemu możesz wyposażać wojowników w karty Reliktów (przedstawiający symbol rodzaju, przedstawiony na powyższym obrazku), poświęcając na każde takie działanie jedną akcję. W czasie gry można używać tylko jednej karty przedstawiającej określony Relikt. Jeżeli zostanie on odrzucony, wolno ci wprowadzić jego kopię. Relikty nie są uważane za ekwipunek.



Powinno być: Ta karta może zostać użyta w dowolnej chwili. Pozostaje w grze i nie może być nigdy odrzucona. Jesteś teraz uważany za Zbieracza Reliktów, dzięki czemu możesz wyposażać wojowników w karty Reliktów (przedstawiający symbol rodzaju, przedstawiony na powyższym obrazku), poświęcając na każde takie działanie jedną akcję. W czasie gry można używać tylko jednej karty przedstawiającej określony Relikt. Jeżeli zostanie on odrzucony, wolno ci wprowadzić jego kopię. Relikty nie są uważane za ekwipunek.

Opracowanie:

Placówka drugiego zakonu Katedry
w Heimburgu

CHRIS B. AXA & B.W. PREZES
MORTYFIKATORZY

ZAGADKA



Po jednej stronie nie zraniony Alakhai Przebiegły, 24 Punkty Akcji oraz 5 kart na rękę.



Po drugiej stronie zraniony Mortyfikatorski z Przenośną Miną i Dowodem Odwagi, 25 Punktów Akcji oraz Lewitacja i Okrucieństwo wraz z dwoma kartami na rękę.



Pytanie: Jakie powinny być karty na rękę posiadacza Mortyfikatora, aby mógł on zabić Alakhai w najbardziej korzystny dla niego sposób (czyli zdobyć jak największą liczbę punktów najmniejszym kosztem).

PREZES



GOLGOTHA

LISTA KART

SOJUSZE

- ☐ BAUHAUS
- ☐ BRACTWO
- ☐ CAPITOL
- ☐ CYBERTRONIC
- ☐ IMPERIAL
- ☐ LEGION CIEMNOŚCI
- ☐ MISHIMA

SZTUKA

- ☐ ODEGNANIE

MROCZNA HARMONIA

- ☐ ZDOLNOŚĆ PRZEMIANY

WYPOSAŻENIE

- ☐ NOKTOWIZOR
- ☐ PANCERNA SKORUPA
- ☐ PANCERZ BEHEMOTA
- ☐ URZĄDZENIE PRZECHWYTYJĄCE
- ☐ ZWIERCIADŁO GOLGOTHY

UMOCNIENIA

- ☐ KOSZARY
- ☐ ZBROJOWNIA
- ☐ BANK BAUHAUSU

MISJE

- ☐ CHWAŁA CESARZOWI
- ☐ HUUURRAI

KARTY PROMOCYJNE

- ☐ DARK EDEN
- ☐ DOOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY
- ☐ FIGURKOWA GRA BITEWNA WARZONE

- ☐ GADŻETY ZWIĄZANE ZE ŚWIATEM KRONIK MUTANTÓW
- ☐ GRA FABULARNA KRONIKI MUTANTÓW
- ☐ INNE PRODUKTY ZWIĄZANE ZE ŚWIATEM KRONIK MUTANTÓW
- ☐ KARTA REJESTRACYJNA DRUGIEGO ZAKONU
- ☐ KARTA ZASAD RELIKTÓW
- ☐ KARTA ZASAD SOJUSZY
- ☐ KARTA ZASAD STREF WALKI

KARTY SPECJALNE

- ☐ AKCJA RATUNKOWA
- ☐ BEZWZGLĘDNA LOJALNOŚĆ
- ☐ BRAK PALIWA
- ☐ BRAK WIARY
- ☐ BUNT
- ☐ CAŁKOWITE ZAĆMIENIE
- ☐ DOTKNIĘTY ŚWIATŁEM
- ☐ INKWIZYCJA
- ☐ JESZCZE NIE TYM RAZEM
- ☐ KONTRYBUCA WOJENNA
- ☐ KONWÓJ WOJSKOWY
- ☐ LEDWO, LEDWO...
- ☐ MĘCZENNIK
- ☐ NA CZARNĄ GODZINĘ
- ☐ NADWYŻKI
- ☐ NIC NIE JEST ŚWIĘTE
- ☐ NIEZAMIERZONY EFEKT
- ☐ OGRANICZONE ZASOBY
- ☐ PIERWSZA POPRAWKA
- ☐ PO NAMYSŁE
- ☐ PODWOJENIE CZASU
- ☐ PRAWIE CI SIĘ UDAŁO, ALE...
- ☐ PRAWO KARTELU
- ☐ PRZEBICIE
- ☐ PRZEJĘCIE PRZEZ WROGA
- ☐ PRZERZUT WOJSKA
- ☐ PRZEWAGA TERYTORIALNA
- ☐ ROPIEJĄCE RANY
- ☐ RÓWNE PRAWA

- ☐ SKRADZONE PAPIERY
- ☐ UMOCNIENIE STREFY WALKI
- ☐ WYMUSZENIE
- ☐ ZAGINIONY W AKCJI
- ☐ ZAŁAMANIE RYNKU
- ☐ ZAUFANIE
- ☐ ZAWODNA HARMONIA
- ☐ ZŁOTO DLA NAIWNYCH
- ☐ ZMĘCZENIE WALKĄ
- ☐ ZMIANA KIERUNKU
- ☐ ZNIEWOLENIE
- ☐ ZRÓWNANIE Z ZIEMIĄ
- ☐ ZUŻYCIE
- ☐ ZWROT PODATKU

WOJOWNICY

- ☐ ATYLLA III
- ☐ CHRIS JACKSON
- ☐ CORAL BEACH
- ☐ ELITARNY STRAŻNIK
- ☐ GOLGOTHA – PANI HARMONII
- ☐ HEROLD DNIA SĄDU
- ☐ INKWIZYTOR SIMON
- ☐ OSTATNI KAPŁAN
- ☐ PRETORIAŃSKI BEHEMOT
- ☐ PUSTYNNY SKORPION
- ☐ SALADIN
- ☐ SHINOBI
- ☐ SIERŻANT CARTER
- ☐ TANCERZ Z CALLISTO
- ☐ SNAJPER PIECHOTY
- ☐ TIMOTHY MACGUIRE
- ☐ TOSHIRO
- ☐ YUICHIRO

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 3 zł (30 000 starych złotych). UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na pocztę).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł (1 000 000 zł), ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, przed nazwami produktów, które reprezentują.

Numery archiwalne Magii i Miecza

MIM5-29 Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 5-29
Cena (1 egz.): 3 zł 50 gr (35 000 zł)

Prenumerata Magii i Miecza

PP31 Prenumerata półroczna od numeru 31 do numeru 36
Cena: 20 zł (200 000 zł)
PK31 Prenumerata kwartalna od numeru 31 do numeru 33
Cena: 10 zł (100 000 zł)

Dodatek „Labirynt”

LB1-2 Labirynt nr 1, nr 2
Cena (1 egz.): 3 zł 90 gr (39 000 zł)
LB3-4 Labirynt nr 3, nr 4
Cena (1 egz.): 15 zł (150 000 zł)

Dodatek „Taktyka i Strategia”

TIS1-2 TiS nr 1, nr 2
Cena (1 egz.): 4 zł 90 gr (49 000 zł)

Warhammer Fantasy Roleplay

WHRPG Gra fabularna WFRP – podręcznik podstawowy
Cena: 52 zł (520 000 zł)

WHBOH Galeria bohaterów
Cena: 15 zł (150 000 zł)

WHLCZ Licznik
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHPOT Potępieniec
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHWEW Wewnętrzny wróg
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHCBO Cienie nad Bogenhafen
Cena: 16 zł 50 gr (165 000 zł)

Zbiory opowiadań i powieści ze świata Warhammera

BEJEW Jeźdźcy wilków
Cena: 9 zł 90 gr (99 000 zł)

BEPRK Czerwone pragnienie
Cena: 12 zł (120 000 zł)

BEDRA Drachenfels
Powieść. Cena: 12 zł (120 000 zł)

BEKON Konrad I część trylogii
Termin wydania: sierpień '96 Cena: 9 zł 90 gr (99 000 zł)

BEKO2 Konrad II część trylogii
Termin wydania: wrzesień '96 Cena: 9 zł 90 gr (99 000 zł)

BEKO3 Konrad III część trylogii
Termin wydania: październik '96 Cena: 9 zł 90 gr (99 000 zł)

Władca Pierścieni

PIRPG Gra fabularna „Władca Pierścieni” (Lord of the Rings)
(pudełko) Cena: 47 zł (470 000 zł)

Śródziemie

ŚRRPG Gra fabularna „Śródziemie” (MERP)
Cena: 45 zł (450 000 zł)

STSRD Stwory Śródziemia
Termin wydania: sierpień '96 Cena: 21 zł (210 000 zł)

Zew Cthulhu

ZCRPG Gra fabularna „Zew Cthulhu” (Call of Cthulhu)
Cena: 59 zł (590 000 zł)

ZCPOP Przeróżające podróże
Cena: 21 zł (210 000 zł)

Kryształy Czasu

KCRPG Gra fabularna „Kryształy Czasu”
Termin wydania: III kwartał '96 Cena: 45 zł (450 000 zł)

Dzikie Pola

DPRPG Gra fabularna „Dzikie pola”
Termin wydania: listopad '96 Cena promocyjna 45 zł (450 000 zł)

DoomTrooper – Żołnierz Zagłady

DTSTA Gra karciana „DoomTrooper”
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

DTDOD „DoomTrooper” zestaw dodatkowy
Cena: 8 zł (80 000 zł)

DTINQ „Inquisition”
Cena: 7 zł (70 000 zł)

DTGOL „Golgotha”
Cena: 8 zł (80 000 zł). Wysyłka: koniec lipca '96

Wilkołak: Apokalipsa

WARPG Gra fabularna „Wilkołak: Apokalipsa”
Termin wydania: 10-11 '96. Cena promocyjna: 50 zł (500 000 zł)

UWAGA: Poniższe produkty prosimy zamawiać na kuponie z nazwą WARZONE

WZONE WARZONE – podręcznik główny Cena: 58 zł

FIGURKI

DRUŻYNY (4 figurki w opakowaniu)

WZ9501	Żołnierze Capitolu	Cena: 20 zł
WZ9502	Krwawe Berety Imperialu	Cena: 20 zł
WZ 9503	Husarzy Bauhausu	Cena: 20 zł
WZ 9504	Samurajowie Mishimy	Cena: 20 zł
WZ 9505	Ożywieniecy Legioniści Algerotha #1	Cena: 20 zł
WZ 9506	Błogosławieni Legioniści Demnogonisa	Cena: 20 zł
WZ 9507	Komandosi Imperialu – Wilki	Cena: 20 zł
WZ 9508	Szaserzy Cybertronicu	Cena: 20 zł
WZ 9509	Siły Specjalne Capitolu	Cena: 20 zł
WZ 9510	Specjalni Agenci Kartelu	Cena: 20 zł
WZ 9511	Ożywieniecy Legioniści Algerotha #2	Cena: 20 zł
WZ 9512	Żołnierze Bractwa	Cena: 20 zł
WZ 9513	Nekromutanci Algerotha	Cena: 20 zł

WZ 9514	Templariusze Ilian	Cena: 20 zł
WZ 9515	Opetani Legioniści Muawijhe	Cena: 20 zł

DUŻE FIGURKI (1 figurka w opakowaniu)

WZ 9601	Kardynał Dominik	Cena: 7 zł
WZ 9602	Nefaryta Algerotha	Cena: 7 zł
WZ 9603	Valpurgius, Arcymag, Nefaryta Algerotha	Cena: 7 zł
WZ 9604	Razyda Algerotha	Cena: 7 zł
WZ 9605	Pretoriański Łowca Algerotha #1	Cena: 7 zł
WZ 9606	Pretoriański Łowca Algerotha #2	Cena: 7 zł
WZ 9607	Mortyfikador Bractwa #1	Cena: 7 zł
WZ 9608	Mortyfikador Bractwa #2	Cena: 7 zł
WZ 9609	Ezoghoul Algerotha	Cena: 35 zł
WZ 9610	Nefaryta Demnogonisa	Cena: 17 zł
WZ 9611	Alakhai – Nefaryta Algerotha	Cena: 17 zł
WZ 9612	Kurator Demnogonisa	Cena: 7 zł
WZ 9613	Nekropelzacz "Jeż" Imperialu	Cena: 23.5 zł
WZ 9614	Kirasjer Attyla III Cybertronicu	Cena: 12 zł
WZ 9615	Nefaryta Demnogonisa	Cena: 17 zł
WZ 9616	Nefaryta Ilian #1	Cena: 17 zł
WZ 9617	Nefaryta Muawijhe #1	Cena: 17 zł
WZ 9618	Zenitiański Morderca Dusz	Cena: 17 zł
WZ 9619	Kawaleria Powietrzna – Tryki	Cena: 9.5 zł

POJEDYNCZE FIGURKI (1 figurka w opakowaniu)

WZ 9801	Kapitan Capitolu #1	Cena: 6 zł
WZ 9802	Sierżant piechoty Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9803	Żołnierz Capitolu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9804	Kapitan Krwawych Beretów Imperialu	Cena: 6 zł
WZ 9805	Sierżant Krwawych Beretów Imperialu	Cena: 6 zł
WZ 9806	Żołnierz Krwawych Beretów Imperialu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9807	Kapitan Huzarów Bauhausu	Cena: 6 zł
WZ 9808	Sierżant Huzarów Bauhausu #1	Cena: 6 zł
WZ 9809	Huzar Bauhausu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9810	Przywódcą Samurajów Mishimy	Cena: 6 zł
WZ 9811	Bohater Samurajów Mishimy	Cena: 6 zł
WZ 9812	Samuraj Mishimy z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9813	Wódz Wilków Imperialu	Cena: 6 zł
WZ 9814	Bohater Wilków Imperialu	Cena: 6 zł
WZ 9815	Wilk Imperialu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9816	Sierżant Lwów Morskich Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9817	Bohater Lwów Morskich Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9818	Lew Morski Capitolu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9819	Sierżant Wolnych Marines Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9820	Bohater Wolnych Marines Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9821	Wolny Marines Capitolu z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9822	Sierżant Szaserów Cybertronicu	Cena: 6 zł
WZ 9823	Bohater Szaserów Cybertronicu	Cena: 6 zł
WZ 9824	Szaser Cybertronicu z bronią ciężką	Cena: 6 zł
WZ 9825	Bohater Huzarów Bauhausu	Cena: 6 zł
WZ 9826	Kapitan Capitolu #2	Cena: 6 zł
WZ 9827	Komandos Wilk Imperialu ze strzelbą	Cena: 6 zł
WZ 9828	Bohater Capitolu	Cena: 6 zł
WZ 9829	Sierżant Huzarów Bauhausu #2	Cena: 6 zł
WZ 9830	Sierżant piechoty Capitolu #2	Cena: 6 zł
WZ 9831	Sierżant Krwawych Beretów Imperialu #2	Cena: 6 zł
WZ 9832	Nekromutant Algerotha #1	Cena: 6 zł
WZ 9833	Nekromutant Algerotha #2	Cena: 6 zł
WZ 9834	Centurion Algerotha	Cena: 6 zł
WZ 9835	Sierżant Bractwa	Cena: 6 zł
WZ 9836	Inkwizytor Bractwa	Cena: 6 zł
WZ 9837	Żołnierz Bractwa z ciężką bronią	Cena: 6 zł
WZ 9838	Najwyższy Templariusz Ilian	Cena: 6 zł

Minimalna kwota zamówienia wynosi 20 złotych. Do wartości zamówienia należy doliczyć 3 zł na koszty przesyłki.

UWAGA: Czas realizacji zamówień do dwóch miesięcy. Wszystkie ceny aktualne do 10.08.1996

SKLEPY FIRMOWE WYDAWNICTWA „MAG“

ESTEL

Warszawa, ulica Chłodna 47

ARKADIM

Chorzów, Armii Krajowej 107
z centrum Katowic tramwaj 7 lub 40
OTWARCIE 12 SIERPNIA, GODZ. 10.00

Warzone

Doomtrooper

Warhammer

Fantasy Roleplay

Zew Cthulhu

Władca Pierścieni

Śródziemie

Warhammer

Fantasy Battle

Warhammer 40000

i wiele, wiele innych gier.

[illegible]

Pokwitowanie dla wpłacającego	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla poczty	Pokwitowanie dla banku
zł..... słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł..... podpis przyjmującego	zł..... słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł..... podpis przyjmującego	zł..... słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł..... podpis przyjmującego	zł..... słownie wpłacający imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAZNIĆ, PROSIMY) MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040-501484430 stempel pobrano opłatę zł..... podpis przyjmującego

TOP FIVE

DOOMTROOPER

Alakhai Przebiegły
Że też mu się jeszcze chce.

WYDANIE CZWARTE nieustającego konkursu dla miłośników gry Doomtrooper!

Ten Alakhai jest naprawdę przebiegły. Nie mam zielonego pojęcia jak on to robi, ale w dalszym ciągu jest na pierwszym miejscu. Ciekaw jestem, kiedy nabawi się lęku wysokości? Kardynał Dominik przesunął się trochę w górę. Nie wiem jak wy, ale ja mam wrażenie, że ucieka przed Pretoriańskim Łowcą, któremu znowu udało się dorwać Kosę Semai. Wygląda na to, że Kardynał Durand nauczył się latać i... odleciał w siną dal. Tymczasem nadchodzą apostołowie. Jako pierwszy pojawił się oczywiście Algeroth. Podobno ten gość potrafi wszystko. Zobaczymy, czy uda mu się awansować na naszej liście. W dalszym ciągu nikt nie wytypował trafnie pierwszych pięciu kart. Specjalne błogosławieństwo Kardynała (w postaci busterka Inkwizycji) otrzymuje Rafał Szulc z Gdańska.



Kosa Semai
Ta broń staje się tak popularna, że chyba już wkrótce zostanie zakupiona przez naszą armię.



Algeroth - Apostoł Wojny
Czyżby zanosilo się na ostatnią wieczerzę?



Kardynał Dominik
Ten podstarzały klecha najwyraźniej jeszcze niejedno potrafi.



Pretoriański Łowca
Podobno ten gość jest bliskim krewnym nosorożca.





WILKOŁAK

APOKALIPSA



WILKOŁAK

APOKALIPSA



NIECH
OGARNIE CIĘ
SZAL...