

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Podręcznik Główny



Informacje o Release'u :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 376
Rozdzielcość...: 2330x3310
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1998
Data release'u...: 2007.12.24

Opis:

Przez lata mieszkańców świata, opisanego w Przebudzeniu Ziemi, kryli się w podziemnych kaerach, a astralne potwory, zwane Horrorami, szalały ponad nimi w orgii zniszczenia. Teraz, gdy minął ten mroczny wiek - Pogrom - odważni poszukiwacze przygód powracają na powierzchnię, żeby odzyskać panowanie nad utraconą krainą.

Elfy, orki, t'skrangi, ludzie i przedstawiciele innych ras przemierzają świat i badają go, walcząc z dziwnymi stworami i stawiając czoło śmiertelnym niebezpieczeństwom. Wokół nich budzi się kraina zapomnianych, starożytnych miast i nieprzebranych skarbów, w której powietrze i ziemia, woda i ogień wypełnione są magiczną energią.

Info :

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

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

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI



IMP
S. G.

FASA
CORPORATION



PRZEBUDZENIE ZIEMI



FASA Corp.

IMP s.c.

SPIS TREŚCI

WIEK LEGEND	8	DYSCYPLINY	62
Świat Przebudzenia Ziemi	10	Terminy stosowane w grze	64
Co to jest gra fabularna	11	Istotne cechy	64
SPUŚCIZNA	12	Ograniczenia rasowe	64
O PRZESZŁOŚCI SŁÓW KILKA	20	Rytuał karmiczny	64
Uczony-męczennik	22	Umiejętności artystyczne	65
Wieczna Biblioteka	22	Talenty	65
Pierwsze Horrorry	22	Premie	65
Narodziny Thery	23	Czarodziej	66
Theranie i Barsawia	23	Obsydianin - Czarodziej	67
Narodziny imperium	24	Fechtmistrz	68
Rytuały ochrony i przetrwania	24	T'skrang - Fechtmistrz	69
Wojny orichalkowe	24	Iluzjonista	70
Therańska marynarka wojenna i imperium	25	Człowiek - Iluzjonista	71
Jaron i Sfinks	26	Kawalerzysta	72
Thera i smki	26	Ork - Kawalerzysta	73
Wyścig z czasem	27	Ksenomanta	74
Schizmna wśród elfów	27	Człowiek - Ksenomanta	75
Pogrom	27	Łucznik	76
Throal i Parlainth	28	Elf - Łucznik	77
Krwawa Puszcza	29	Mistrz Żywiołów	78
Życie w ukryciu	29	Krasnolud - Mistrz Żywiołów	79
Powrót	30	Powietrzny Łupieżca	80
Przebudzenie Ziemi	30	Troll - Powietrzny Łupieżca	81
Bramy Throalu otwierają się	30	Trubadur	82
Sprzeczność interesów	30	Elf - Trubadur	83
Nowy świat	31	Władca Zwierząt	84
TERMINOLOGIA	32	Ork - Władca Zwierząt	85
GŁÓWNE RASY BARSAWII	38	Wojownik	86
Człowiek	40	Obsydianin - Wojownik	87
Elf	40	Zbrojmistrz	88
Krasnolud	41	Krasnolud - Zbrojmistrz	89
Obsydianin	41	Złodziej	90
Ork	42	Wietrzniak - Złodziej	91
Troll	42	TALENTY	92
T'skrang	43	Wybór początkowych talentów	94
Wietrzniak	43	Wykorzystywanie talentów	94
BOHATER	44	Test talentu	94
Tworzenie bohatera	46	Cechy domyślne	94
Tworzenie bohatera - szczegóły	47	Czas działania	94
		Terminologia stosowana w opisach	95

Talenty w Przebudzeniu Ziemi	95	Kolejność rzucania czarów	152
UMIEJĘTNOŚCI	122	Tkanie wątków i wplatanie ich w zaklęcia	152
Umiejętności początkowe	124	Test rzucania czarów	152
Jak korzysta się z umiejętności?	124	Kiedy osiągamy sukces?	152
Test umiejętności	124	Określenie efektu zaklęcia	153
Korzystanie z talentów jako umiejętności	124	Określenie czasu działania zaklęcia	153
Umiejętności związane z wiedzą	125	Metody rzucania zaklęć	153
Wybór dziedziny wiedzy	125	Rzucanie zaklęć (z matryc)	153
Wyższe poziomy dziedzin wiedzy	126	Rzucanie z ksiąg	154
Wykorzystywanie opanowanych dziedzin		Rzucanie w oparciu o surową magię	154
wiedzy	126	Rozpraszanie magii	156
Testy wiedzy	126	Zaklęcia tego świata	156
Ograniczenia umiejętności związanych z		Liczba wątków	157
wiedzą	127	Zasięg	157
Umiejętności ogólne	128	Efekt	157
Umiejętności artystyczne	135	Trudność rzucenia	157
DZIAŁANIE MAGII	136	Trudność utkania	157
Cykł magii	138	Czas rzucania	157
Przestrzeń astralna	138	Zaklęcia Czarodzieja	158
Natura przestrzeni astralnej	138	Zaklęcia Iluzjonisty	165
Odczuwanie astralne	139	Zaklęcia Ksenomanty	173
Magia w naszym świecie	139	Zaklęcia Mistrza Żywiołów	182
Teoria magii	140	WALKA	190
Wzorce	140	Runda walki	192
Imiona i ich Nadawanie	140	Inicjatywa	192
Prawdziwe wzorce	141	Akcje	192
Wiedza o wzorcu	141	Poruszanie się	192
Przedmioty wzorca	142	Proste akcje	193
Wątki	142	Testy talentów	193
Matryce	143	Zmiana zadeklarowanej akcji	193
Magia wątków	143	Specjalne akcje	193
Używanie magicznych przedmiotów	144	Przeprowadzanie akcji	193
Poznanie tajnika	144	Przeprowadzanie testów ataków	193
Tkanie wątków	146	Rodzaje walki	195
Ograniczenie liczby wątków	147	Walka w starciu	195
Utrata wątków	147	Walka strzelecka	196
Magia krwi	147	Walka magiczna	197
Korzystanie z magii krwi	147	Walka bez broni	197
Czas działania magii krwi	147	Walka jeździecka	197
MAGIA ZAKLĘĆ	148	Walka w powietrzu	198
O rzucaniu zaklęć	148	Walka z potworami	199
Talenty potrzebne do rzucania zaklęć	150	Opcje walki	199
Rzucanie czarów (talent)	150	Agresywny atak	200
Tkanie wątków (talent)	150	Przewracanie	200
Matryca (talent)	150	Ogłuszanie	200
Moc woli (talent)	150	Precyzyjny atak	200
Początkowe zaklęcia	150	Przejście do obrony	200
Księgi	151	Oddawanie pola	200
Uczenie się nowych czarów	151	Ominięcie tarczy	201
Wątki zaklęć	151	Dzielenie ruchu (opcja)	201
Rzucanie zaklęć	151	Korzystanie z tarczy	201
Ograniczenia	152	Modyfikator pancerza duchowego	201



Modyfikator obrony magicznej	201	Poznanie nowej dyscypliny	226
Niszczenie tarczy (opcja)	201	Talent wytrzymałość	226
Tarcze a przebicie pancerza (opcja)	201	Poziom sławy	226
Modyfikatory sytuacyjne	202	Znaczenie poziomów	226
Niespodziewany atak	202	Cena sławy	227
Ciemność	202	PROWADZENIE GRY	228
Osaczeni bohaterowie	202	Podstawowe reguły	230
Przewróceni bohaterowie	202	Wskazówki dla Mistrza Gry	231
Zaskoczenie	202	Tworzenie przygód	232
Efekty zranień	202	Cele	232
Leczenie obrażeń	202	Motywacje	232
Rany	203	Przeciwności	232
ŚWIAT PEŁEN PRZYGÓD	204	Śmierć w Przebudzeniu Ziemi	233
Niebezpieczeństwa	206	Nadawanie głębi opowieści	233
Wspinanie	206	Bohaterowie niezależni	235
Stwory i Horrory	207	Oddziaływanie społeczne	235
Trucizny	207	Odgrywanie roli	236
Bariery i budowle	209	Testy oddziaływań	237
Badanie kaerów i cytadel	209	Używanie talentów	240
Pułapki	209	Zdobywanie punktów legend	240
Sekretne przejścia	210	Pomoce do gry	241
Klątwy	211	Makiety	241
Obciążenie	212	Mapy	241
Podróże	212	Przyznawanie punktów legend	241
Podróże lądowe	212	Przyznawanie pul legend	241
Podróże rzeczne	213	Prowadzenie gry	243
Podróże podniebne	214	Wyznaczanie stopni trudności	244
Niebezpieczeństwa podróży	214	Korzystanie ze stopni trudności	245
Przeżycie	214	Testy percepacji	246
Pogoda	215	TOWARY I USŁUGI	248
Widoczność	215	Na zakupy	248
Gubienie się	216	Zdarza się, że potrzeba więcej czasu...	250
Therańska niewola	216	Jakość towaru	250
Łupy	216	Pieniądze	250
Łupy warte pieniędzy	216	Przeliczniki	250
Skarby	217	Szlachetne kamienie	251
NARODZINY LEGENDY	218	Monety z esencji żywiołów	251
Zdobywanie punktów legend	218	Bronie	251
Doświadczenie graczy	220	Broń biała	251
Wydawanie punktów legend	220	Broń strzelecka	253
Zwiększanie wartości cech	220	Broń miotana	253
Zwiększanie poziomów talentów	221	Broń dla wietrzników	254
Zwiększanie poziomu umiejętności	221	Zbroje i tarcze	255
Kupowanie punktów karmy	222	Ograniczenia	255
Doskajanie się	222	Modyfikatory inicjatywy	255
Liczenie punktów legend	222	Zbroje	255
Aktualne punkty legend	222	Tarcze	256
Wszystkie punkty legend	222	Odzież	257
Awansowanie na wyższe kręgi	222	Gotowe zestawy	257
Warunki awansu	222	Przedmioty wyjątkowe	257
Szkolenie	223	Ekwipunek dla poszukiwaczy przygód	257
Osiągnięcie następnego kręgu	224	Gotowe zestawy	257



Przedmioty specjalnego przeznaczenia	258	Chorrolis	316
Ekwipunek magiczny	258	Dis (Pasja Szalona)	316
Mikstury magiczne	258	Floranuus	317
Kryształ świetlny	259	Garlen	317
Amulety krwi	259	Jaspree	318
Wyżywienie i zakwaterowanie	260	Lochost	319
Podróżne racje żywności	260	Mynbruje	319
Dzienne wyżywienie i zakwaterowanie	260	Raggok (Pasja Szalona)	320
Usługi	261	Thystonius	320
Transport	262	Upandal	321
Zwierzęta	262	Vestrial (Pasja Szalona)	321
TABELA TOWARÓW I USŁUG	263	BARSAWIA	322
Bronie	263	Opis ogólny	324
Broń biała	263	Kraina	324
Broń strzelecka	263	Krajobrazy	324
Broń miotana	264	Klimat	325
Zbroje	264	Mieszkańcy	325
Tarcze	264	Władza	325
Odzież	265	Najciekawsze okolice	326
Gotowe zestawy	265	Królestwo Throal	326
Przedmioty wyjątkowe	265	Wielki Targ	326
Wyżywienie i zakwaterowanie	266	Parlainth/Przyczółek	326
Ekwipunek dla poszukiwaczy przygód	266	Pustkowia	327
Gotowe zestawy	266	Złoziemie	327
Towary w sprzedaży detalicznej	266	Krwawa Puszcz	327
Ekwipunek magiczny	267	Kratas	327
Usługi	267	Iopos	327
Pojazdy	267	Jerris	327
Zwierzęta	267	Travar	327
MAGICZNE SKARBY	268	Imperium Therańskie	328
Natura skarbów	270	Powietrzna Przystań	328
Wykorzystywanie skarbów	270	Vivane	328
Wiedza o wzorcach	270	KARTA POSTACI	329
Tajniki	270	INDEKS	331
Poznanie tajników	271	MAPA BARSAWII	
Dostrajanie się do przedmiotu	272		
Modyfikowanie skarbów	272		
Tworzenie nowych skarbów	272		
Wykorzystywanie kart skarbów	273		
Skarby	273		
Powszechnie skarby	273		
Niepowtarzalne skarby	278		
STWORY	284		
Terminy gry	286		
Stwory Barsawii	287		
PASJE BARSAWII	312		
O naturze Pasji	314		
Konflikty wśród Pasji	314		
Głosiciele	314		
Oddawanie czci Pasjom	315		
Opisy Pasji	316		
Astendar	316		



WERSJA ORYGINALNA**Pomysł**

Jordan Weisman
 Greg Gorden
 Christopher Kubasik
 Sam Lewis
 Tom Dowd
 Louis J. Prosperi
 L. Ross Babcock III

Projekt

Greg Gorden

Materiały dodatkowe

Tom Dowd

Opracowanie

Louis J. Prosperi

Tom Dowd

Micheal Mulvihill

Zespół wydawniczy*Kierownik*

Donna Ippolito

Zastępca kierownika

Sharon Turner Mulvihill

Asystenci

Diane Piron

Rob Cruz

Gracze testerzy

Lawrence Trainer, Sheri testa, Kevin Hudson, Mark Terilli, Mike Shannon, Christopher Hawley, Gabe Cotto, Robert Lyra, Christopher Clark, Craig O'Brien, Brett Cashman, Greg Rushton, Henry Thomas, Peter St. George, Carl Lindberg, Karen Consalvi, Eric Smith, Christina Smith, Darren Smith, Rick Cos, John Foster, Gene McDonald, Greg Gbur, Eri Aldritch, Jeff Brown, Heather Albertson, J.M. Alberston, Curt Martin, Vicki Kirchhoff, Jen Grune, John Morrison, Dave McCoy, Tom Peters, Sharon Turner Mulvihill, Jim Nelson, Jeff Laubenstein, Joel Biske, Sean Rhoades, Jill Lucas, Tara Gallagher, Sma Lewis, Rob Cruz, Jordan Wiesman, Tom Dowd, Michael Mulvihill, L. Ross Babcock III, Darrel Root, Charlie Ball, Steve Hancock, Keith Swingburger i Barbara Shliting

Zespół produkcyjny

Kierownik produkcji
 Jeff Laubenstein
Ilustracje na okładce
 Tony Szczudlo (przód)
 Jeff Laubenstein (tył)

Projekt okładki

Jim Nelson

Logo Earthdawn

Jeff Laubenstein

David Martin

Ilustracje kolorowe

Janet Auliso

Rick Berry

Joel Biske

Les Dorschied

Dell Harris

Jeff Laubenstein

David Martin

Jim Nelson

Nick Smith

Tony Szczudlo

Susan van Camp

Ilustracje czarno białe

Jeff Laubenstein

Jim Nelson

Joel Biske

Mike Nielsen

Tony Szczudlo

Steve Bryant

Janet Auliso

Tom Baxa

Rick Berry

Liz Danforth

Earl Geier

Rick Harris

Paul Jaquays

Larry MacDougall

David Martin

Anita Nelson

Mark Nelson

Robert Nelson

Karl Waller

Mapa Barsawii

Joel Biske

Karty skarbów

David Martin

Projekt kart skarbów

Mike Nielsen

Projekt wnętrza podręcznika

Jeff Laubenstein

Projekt typograficzny

Tara Gallagher

Sam Lewis

Mark Ernst

Steve Bryant

Obsługa techniczna

Ernesto Hernandez

WERSJA POLSKA**Przekład:**

Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar,
 Andrzej Miszkurka, Wojciech Szypuła,
 Grzegorz Zieliński

Redakcja:

Tomek Kreczmar, Andrzej Miszkurka

Korekta:

Elżbieta Szelest

Opracowanie grafiki:

Jarosław Musiał

Skład komputerowy:

Tomek Laisar Fruń

Produkcja:

IMP s.c. i Wydawnictwo MAG
 ul. Cypryska 54, 02-761 Warszawa,
 tel./fax (0-22) 6424545, 6458285
 email: krzaku@mag.com.pl (w sprawie
 Przebudzenia Ziemi)

Dziękujemy:

członkom internetowej grupy dyskusyjnej
 pl.rec.gry.rpg za pomoc przy tłumaczeniu terminów oraz Bielowi i Młodemu Smoqowi za cenne uwagi.

Earthdawn ® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp. Barsaive™ (Barsawia) is trademark of FASA Corp.
 Copyright © 1993, 1998 FASA Corp. All right reserved. Used under licence.

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

ISBN 83-86572-83-3

EARTHDAWN



Piękno tkwi w oku patrzącego...



WIEK LEGEND

Bohaterowie dnia dzisiejszego są legendami jutra.

Varulus III, król Throalu

Zyjemy w Wieku Legend.

Po stuleciach spędzonych w ukryciu, rozumni mieszkańców świata wyszli znów na powierzchnię. Trolle, krasnoludy, orki i ludzie dzielą Ziemię z bardziej egzotycznymi rasami: jaszczuropodobnymi t'skrangami, małymi, skrzydlatymi wie-trzniakami i przypominającymi kamień obsydianami. W puszczach i dżunglach roi się od zwykłych zwierząt i magicznych istot. Bohaterowie, podążający ścieżkami magii, mogą zapanować nad potężnymi mocami.

Kiedyś, przed wiekami, cała kraina była żyzna i zielona. W krzewiących się bujnie lasach znajdowały schronienie liczne zwierzęta, ludzie oficie czerpali z bogactwa przyrody. Później zjawiły się Horrorry i świat pograżył się w ciemności.

Przez pewien czas poziom magii się podnosił. W momencie, gdy osiągnął szczyt, potwory z najdalszych otchłani przestrzeni astralnej znalazły drogę do naszego świata. Ślad ich przejścia znaczyły zniszczenia i cierpienie. Nasi przodkowie nazwali te okrutne istoty Horrorami. Spustoszyły one Ziemię podczas kilkuset strasznych lat – okres ten nazywamy dziś Pogromem. Gęste lasy wymarły, kipiące życiem miasta zniknęły, cudne łąki i majestatyczne góry przemieniły się w pustkowia, wśród których zagnieździły się Horrorry, będące obrazą dla wszystkiego co żywe i piękne.





Jaspree objawia się wietrzniakom
w wiosce niedaleko Dżungli Liaj.

Horrorzy chcieli zniszczyć wszelkie życie, ale nie udało im się osiągnąć celu. Zanim bowiem nadeszły, magowie z Imperium Therańskiego ostrzegli innych mieszkańców Ziemi, dzięki czemu ci mogli skryć się pod jej powierzchnią. Nasi przodkowie zbudowali wspaniałe cytadele oraz podziemne miasta, zwane kaerami. Ich dzieci, a później ich wnuki, które mieszkały w owych ukrytych enklawach cywilizacji, ani razu nie ujrzaly świata słonecznego. Przez czterysta lat Horrorzy wędrowały po świecie, nisząc wszystko, z czym się zetknęły. Wreszcie magia świata osłabła na tyle, że ohydne potwory musiały wycofać się do zakazanych ostępów przestrzeni astralnej, z której się wyległy. Zniknęły wcześniej, niż oczekiwali tego magowie i uczeni, toteż mieszkańcy naszego świata bardzo ostrożnie opuszczali swoje schronienia, po trosze żywiąc nadzieję, że Pogrom dobiegł końca, po trosze zaś ciągle obawiając się potworów. Większość Horrorów rzeczywiście opuściła ziemię, ale wiele z nich zostało, by stać się źródłem bólu i cierpienia dla wszystkich żywych stworzeń. Dlatego rozumne rasy, które usiłują uleczyć wyniszczony świat, wciąż muszą stawać czoło bezlitosnym istotom, próbującym w nieskończoność przedłużać czasy zniszczenia i wszechobecnej rozpaczys.

W całej krainie nie brak bohaterów, którzy poświęcają życie odkrywaniu jej zapomnianych sekretów i badaniu jej odmienionego oblicza. Ziemia bowiem zmieniała się niemal nie do poznania. Pogrom pochłonął wiele ofiar; Horrorzy przełamali zabezpieczenia licznych kaerów i cytadel, po czym zgładziły wszystkich ich mieszkańców; inne znów kaery pozostają wciąż szczerne zamknięte i nie wiadomo, czy powodem tego jest jakaś tajemnicza tragedia, czy może zwykły strach – ukryte miasta wciąż czekają na nieuistraszonych odkrywców. Czasem zdarza się, że w środku nadal żyją Dawcy Imion, a wówczas dzielni poszukiwacze przygód mogą wyprowadzić ich z mrocznego lęku do światła nowego życia.

Throal, królestwo krasnoludów, leży w centralnej części Barsawii, największej zamieszkanej prowincji znanego świata. Krasnoludy dążą do zjednoczenia rozrzuconych miast i rozproszonych Barsawian pod jedną koroną, żeby stawić opór siłom Therańskiego Imperium, które przed Pogromem rządziło tymi ziemiami. Wkrótce po Pogromie Theranie wróciły bowiem do Barsawii, z zamiarem ponownego narzucenia jej swojej władzy, sprawowanej żelazną ręką. Mieszkańcy prowincji zbuntowali się przeciw jarzmu dawnych panów i, prowadzeni przez krasnoludy, odparli ich. Chwilowo pokonani Theranie zbierają siły i szykują się do kolejnego uderzenia. Poszukujący legendarnych skarbów bohaterowie Barsawii mają więc za przeciwników nie tylko wszelkie magiczne istoty, ale i Theran, którzy zamierzają pozbawić krainę dopiero co odzyskanej wolności, a z jej mieszkańców uczynić bezwolnych poddanych potężnego imperium.

W Wieku Legend bohaterowie wspólnie stawiają czoło Horrorom i starają się uleczyć okaleczony świat dla tych, którzy się w nim urodzili. Podróżują po odmienionej Ziemi, szukają zapomnianych miast oraz skarbów i sami stają się legendami, których blask rozświetli droge przyszłym pokoleniom.

Podobnie jak opowieści o dawnych bohaterach, historie ich przygód będą żyły wiecznie w sercach rozumnych istot. Herosi dnia dzisiejszego łączą swoje siły we wspólnej sprawie, razem stawiają czoło wyzwaniom, jakie niesie odmieniony świat. W grupie bohaterów znajdzie się miejsce dla Iluzjonisty, czyli maga, który mieszając rzeczywistość ze złudzeniami osłabia szyki wroga; dla Fechtmistrza, mistrza w walce mieczem; czy wreszcie dla Władcy Zwierząt, który potrafi porozumiewać się z rozmaitymi stworzeniami, zamieszkającymi leśne ostepy czy też najbardziej niedostępne szczyty. Po świecie krąży wielu herosów, których łączy jedno: gotowość do walki i ocalenia swych bliskich przed czyniącymi zagrożeniami. Tylko szlachetne uczynki i poświęcenie pozwolą im otworzyć przed światem lepszą, spokojną przyszłość.

ŚWIAT PRZEBUDZENIA ZIEMI

Przebudzenie Ziemi jest grą fabularną, przeznaczoną dla od dwóch do ośmiu graczy. Podobnie jak wiele innych gier fabularnych, **Earthdawn** jest również grą otwartą.

Oznacza to, że nie ma w niej jasno określonego zakończenia, ograniczenia czasowego czy z góry ustalonej liczby partii, jak również żadnego pojedynczego celu, którego osiągnięcie kończyłyby grę.

Nie istnieją też w **Przebudzeniu** zwycięzcy ani pokonani. Celem gry jest rozwijanie wyobraźni i mile spędzanie czasu – zwycięzczami są wszyscy, którym uda się to osiągnąć.

Świat, w którym toczy się akcja **Przebudzenia Ziemi**, to świat rodem z legend. Zamieszkające go postaci i znajdujące się w nim miejsca nie należą do szarej codzienności, ale raczej do pradawnych pieśni i sag. Herosi walczą tu z potworami, a w miarę jak wieść o ich bohaterskich czynach rozprzestrzenia się coraz dalej i dalej po zastraszonej, znekanej krainie, rzucają one promyki nadziei na jej przyszłe losy. **Earthdawn**

to okazja przeżycia wspaniałych przygód, poznania potężnej magii i straszliwych niebezpieczeństw, które czają się nie tylko w zapomnianych kaerach, ale i w głębi umysłów ludzi, na wieki opętyanych przez Horrorzy. Świat, który ma się odrodzić (i to zarówno cielesnie, jak i duchowo) po spustoszeniu, jakie dokonało się podczas Pogromu, jak nigdy wcześniej potrzebuje bohaterów. Tę właśnie rolę spełniają gracze, wcielając się w wymyślone przez siebie postaci.

W przeciwieństwie do wielu innych systemów fabularnych, w **Przebudzeniu Ziemi** losy prowadzonych przez graczy bohaterów nie sprowadzają się do prostego przeżywania kolejnych przygód, z których wychodzą troszkę bogatsi lub troszkę mądrzejsi. **Earthdawn** nadaje tej rozrywce nowy wymiar: bohaterowie graczy stają się prawdziwymi herosami, których niecodzienne czyny będą sławić przyszłe pokolenia, układając o nich pieśni i gawędy. Świat jest pełen legend i opowieści, od których żywiej biją serca, kiedy przy ognisku czekamy na kolejny brzask. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby postaci prowadzone przez graczy stały się częścią owych historii. Bohaterowie tworzą własne legendy, które ich potomkowie będą sobie przekazywać długo po ich śmierci. Zdobywanie sławy godnej



pieśni jest równie istotnym elementem gry w **Przebudzenie Ziemi**, jak skarby czy nabycie doświadczenia.

Dla osób, które zetknęły się już z grami fabularnymi, niektóre z późniejszych terminów z pewnością nie będą obce. Mogą więc przeskoczyć od razu na stronę 32, do rozdziału **Terminologia**, bądź też na stronę 20 (**O przeszłości słów kilka**), żeby od razu zapoznać się z dziejami **Przebudzenia Ziemi**. Zamieszczone na wstępie opowiadanie, zatytuowane „Spuścizna”, może wprowadzić w nastrój gry i świata. Dalej następują rozdziałы poświęcone wszystkim aspektom rozgrywki.

Dla nowicjuszy w dziedzinie gier fabularnych (RPG) zamieszczamy poniżej krótki tekst, w którym przedstawujemy samą ideę zabawy. W tym wstępie z pewnością zabraknie odpowiedzi na niektóre pytania, gdyż o grach fabularnych znacznie łatwiej się czegoś dowiedzieć od graczy aniżeli z książek, ale pozwolili on wyrobić sobie ogólne pojęcie na ich temat. Chcąc lepiej poznać **Przebudzenie Ziemi**, należałoby znaleźć innych chętnych i po prostu zacząć grać. Wspólnie możecie badać świat **Earthdawna** i wcielać się w różne postaci Wieku Legend.

CO TO JEST GRA FABULARNA?

Każdy z nas miał okazję czytać książkę czy oglądać film, w których główny bohater popełnia tak beznадziejny błąd, że chciałoby się go ostrzec. Tyle że żadne przestrogi ze strony czytelników (widowni) nie powstrzymają go przed zrobieniem tego, co przewidziano dlań w fabule, choćby pakował się w nie wiadomo jakie kłopoty. Czytelnik (widz) nie ma wpływu na zachowanie bohatera utworu, którego twórcy zgadzają się na nasz udział w historii w charakterze biernych obserwatorów. W grze fabularnej wszystkie te zasady zostają postawione na głowie: grający wcielają się w bohaterów opowieści i kierują nimi, reagując wedle własnego widzimisie na zachodzące wydarzenia. Jeśli gracz nie chce, żeby jego postać przeszła przez drzwi, nic takiego nie nastąpi; jeżeli gracz uzna, że zamiast sięgać po wierny, wypróbowany pistolet, lepiej będzie wykpić się z tarapatów jakąś sprytną gadką, może spróbować. Fabuła takiej gry jest



niezwykle elastyczna i ściśle powiązana z decyzjami występującymi w niej bohaterów.

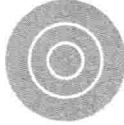
W grach fabularnych akcja opowieści (przygód) rozwija się podobnie jak w zwykłej książce czy w filmie, tyle że wszystko odbywa się w narzuconych przez Mistrza Gry ramach. Scenariusz określa pewne wydarzenia, będące skutkami innych zdarzeń czy zachowań, zawsze jednak pozostaje zaledwie szkicem, który gracze wypełniają treścią, kierując poczynaniami swoich bohaterów. Kiedy ich postaci wpłaczą się w fabułę, przygoda nabierze dramatyzmu i będzie trzymać w napięciu,niczym najlepszy dreszczowiec czy książka, dla której zarwaliśmy noc.

Wszyscy gracze mają wpływ na rozwój wydarzeń i w miarę postępowania rozgrywki współtworzą opowieść. Zadaniem Mistrza Gry jest natomiast nakreślenie ogólnego zarysu historii i kontrolowanie przebiegu gry. To on pamięta, co i gdzie się wydarzyło bądź wydarzy, przedstawia gracjom sytuacje, w której znaleźli się ich bohaterowie (którzy dzięki temu mogą odpowiednio zareagować), pilnuje działań postaci w grze (takie postacie, których działaniami nie kierują gracze, lecz Mistrz Gry, nazywać będziemy bohaterami niezależnymi) oraz ma ostateczne słowo we wszystkich kwestiach spornych; opisuje bohaterom otoczenie, zastępując im wzrok, słuch i pozostałe zmysły. Bycie dobrym Mistrzem Gry wymaga zarówno odrobiny talentu, jak i ciągłych ćwiczeń, ale dreszczek emocji związany z obmyśleniem przygody, która wciągnie graczy i sprawdzi ich umiejętności i zdolność ich bohaterów do funkcjonowania w świecie **Przebudzenia**, wynagrodzi poniesiony trud. FASA (a wraz z nią i nasze wydawnictwo) publikuje liczne dodatki i pomocnicze podręczniki, jednakże utalentowany Mistrz Gry z pewnością będzie wolał ukształtować uniwersum gry na własną modłę.

Żadna gra tak nie angażuje i nie stanowi takiego wyzwania, jak gra fabularna. Ponieważ gracze wspólnie z Mistrzem Gry tworzą przygody, które przeżywają, zachodzące podczas rozgrywki wydarzenia dyktuje wyłącznie ich wyobraźnia.



SPUŚCIZNA

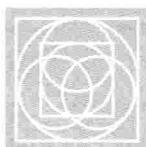


Po zakończeniu Pogromu postanowiliśmy upomnieć się o należne nam dziedzictwo.

Nie byliśmy jednak gotowi zapłacić żądanej ceny.

Tolan Oddear, historyk z Landis

Tak, to zaiste wspaniały topór; w wielu bitwach zako- sztował krwi wroga, przyjaciela. Nawet krwi Horroru. Jak stałem się posiadaczem tak znakomitego oręza? Dolej no mi jeszcze tego mocnego, krasnoludzkiego piwa, a z miłą chęcią opowiem ci jego historię. Wszystko zaczęło się od wyprawy do zaginionego miasta Jalendale. Nigdy jej nie zapomnę. Wy- ruszyliśmy rankiem; dzień był zimny, deszczowy... prawie jak dzisiaj. Było nas trzech: władający magią elf, ja i wojow- nik, do którego należał ten topór – troll imieniem Lorm...



Biegłem w górę stromego, kamienistego stoku, ciężko dysząc. Deszcz bębnił o kamienie, ale ponad ten dźwięk wzbijały się dochodzące zza moich pleców okrzyki orkowych nomadów. Potknąłem się, przeturlałem i natychmiast znów zerwałem na nogi. Przejechałem twarzą po ziemi i kępki mchu wplątały mi się w i tak już brudną, rudą brodę. Chcia- łem wcisnąć sobie hełm z powrotem na głowę, ale rozległ się świst strzał, które uderzyły w skały przede mną. Strach dodał mi sił. Osiagnąwszy szczyt wznesienia skoczyłem za głaz, za którym wcześniej ukryli się moi przyjaciele.





Lorm był nieszczęśliwym trollem...

Podniósłszy wzrok ujrzałem zieloną, pokrytą brodawkami pieść Lorma, w której tkwił topór. Ostrze broni znajdowało się dosłownie o włos od twarzy maga. Kępki włosów sterczące z wielkich uszu trolla drgały nerwowo, nozdrza falowały; muśnął szorstkim językiem wystający z geby lewy kieł. Spod przymrużonych, dziobatych powiek para żółtych oczu przewiercała Mestopha na wylot. Lorm wyglądał na niezadowolonego.

– Gdzie złoto? Gdzie to zaginione miasto? *Gdzie Jalendale?*

Mag potrąsnął głową, odgarniając długie, białe włosy z twarzy. Obrzucił trolla przeciągłyim spojrzeniem magicznego, bursztynowego oka, wprawionego w lewy oczodół.

Odwróciłem się do Lorma, wyciągnąłem rękę i postukałem go w pas.

– Nie wołałbys załatwić parę orków?

– Nie, dziękuję, krasnoludzie.

– To może zabij paru orków *zanim* zabijesz mnie, co? – zagnadł Mestoph.

Zaskoczony propozycja elfa, Lorm zamrugał, ale odsunął topór. Mestoph skorzystał z okazji i osunął się w kałuże. Woda spływała z jego orlego nosa. Zauważylem, że obaj zdjęli plecaki i oparli je o głąz, więc postąpiłem podobnie. Spojrzałem w dół zbocza, czując, jak wraca mi czucie w ramionach.

Orki przyczaiły się za kamieniami mniej więcej w połowie zbocza. Najwyraźniej zastanawiały się, jakiego oporu mogą oczekwać z naszej strony i postanowiły rozważyć wszystkie możliwości *zanim* na nas zaszarżują. Cóż, chyba nas przeceniały.

Podszedłem do Mestopha, który przeniósł na mnie spojrzenie bursztynowego oka.

– Przysięgam, według map Jalendale powinno znajdować się tu, gdzie jesteśmy... A w każdym razie bardzo blisko.

– To świetnie. Co byś powiedział na przygotowanie jakieś zaklęcia, które zniechęciłoby grupę wściekłych nomadów?

– Obawiam się, że lista czarów z kategorii „zniszczycь rozwścieczone orki” jest w moim wypadku dość ograniczona.

– Poszukaj pod „zrobić coś, żeby zadowolić rozzłoszczonego trolla”.

Mestoph skinał głowę, przykucnął i, pilnując, żeby zanadto się nie wychylać, zebrał garść drobnych kamików. Zaczął tkać zaklęcie.

Widzieliśmy już je z Lormem wcześniej. Dobylem miecza; troll ujął topór oburacz.

Nagle niebo nad naszymi głowami pociemniało. Po chwili zapanował taki mrok, że z trudem dostrzegaliśmy kamienie pod nogami. To była ciemność godna środka nocy, podziemnej jaskini, w której znaleźliśmy się bez lampy... Ciemność Mestopha. Przykucnąłem i czekałem na rozwój wydarzeń.

W parę sekund później wróciło szare, słabe światło deszczowego dnia. Elf rzucił czar na zebrane otoczaki, które teraz cisnęły w dół stoku, wprost ku ukrytym w dole orkom. Z trzech bąblów mroku, otaczających zajęte przez nich stanowiska, dobijały okrzyki strachu.

Wraz z Lormem pomknęliśmy w ich stronę. Zatrzymaliśmy się na skraju strefy mroku. Po krótkiej chwili z ciemnej kuli wynurzył się, potykając, pierwszy ork, który jednak po zamszystym ciosie Lorma powrócił do kompanów, zostawiając po sobie czerwoną smugę na kamieniach.

Orki nie były chyba w stanie zorientować się w przestrzeni, bo co i rusz któryś z nich wynurzał się z mroku. Troll i ja by najmniej nie próżnowaliśmy, kiedy jednak na zewnątrz znalazło się czterech bandytów jednocześnie, rozpoczęliśmy pospieszny odwrót. Teraz, według planu, Mestoph powinien rzucić inne zaklęcie i zająć się najgorliwszymi członkami pościgu, ale nic takiego nie nastąpiło.

Lorm sadził wielkie susy, nomadzi zaś powoli mnie doganiali. Mówią, że nie należy się oglądać za siebie, bo to spowalnia ucieczkę. Obejrzałem się. Miałem nad nimi jakieś piętnaście kroków przewagi. Ujrzałem miecze, rytmicznie pracujące ręce i nogi... Orki wyglądały jeszcze groźniej niż wcześniej Lorm. Dwa z nich zatrzymały się, żeby napiąć luki.

Wtedy usłyszałem krzyk trolla – dziwny, cichawy ryk. Pełdzący na czele ork przyspieszył, nie pozostało mi więc innego, jak uczynić to samo. W pełnym pędzie wypadłem na grzbiet wzruszenia i rzuciłem się za znajomy głąz. Pamiętam, jak pomyślałem: „Nie wygląda mi to na zaklęcie sprowadzające mrok” i poleciałem w dół.

Ponownie otoczyła mnie ciemność, od czasu do czasu przerywana niebieskim błyskiem tuż przed moją twarzą. Uderzyłem w coś (o wiele łagodniej, niż się spodziewałem) i zatrzymałem się. Otuliła mnie błękitna poświata i znów zacząłem spadać, tym razem jednak o wiele wolniej. Znów uderzenie. Znów błękitny blask. I dalszy lot w dół.

Wkrótce dotarło do mnie, że znalazłem się w jakimś szybie, prowadzącym w głąb wzgórza. Niebieskie błyski pochodziły z run, umieszczonych w ścianie mniej więcej co trzy długości ciała. Minąłem chyba z tuzin takich znaków, zanim grzmotnąłm w kamieniste dno studni.

Sprawdziłem właśnie, czy wszystkie kości mam całe, gdy w mroku zabłysnął słaby płomyczek, zgasł i zajaśniął ponownie. To Mestoph zapalił pochodnię. Oszołomiony Lorm siedział bez ruchu, a elf podał mi pochodnię, po czym wyjął następną z plecaka. Tym razem zapalenie jej zajęło mu więcej czasu, bo żagiew była wilgotna, ale w końcu z trzaskiem i sykiem rozjaśniła ciemności. Światło padło na mój leżący nieopodal plecak, Lorm tymczasem zdążył już podnieść swój. Mestoph chrząknął.

– Iluzja skrywała przed naszym wzrokiem ten szyb, dopóki nie odsłoniłem go swoimi zaklęciami – rzekł. – Ciekawe, nieprawdaż?

– Mestoph, chodź no tutaj – Lorm wskazał fragment ściany, spod której właśnie zabrał plecak. Mag posłusznie zbliżył się do niego, podnosząc pochodnię. Przez chwilę badał mur palami, ale zaraz zadrżała i cofnął dłoń. Wziął głęboki wdech i ponownie przytknął rękę do kamieni.

Całą ścianę zdobiła płatanina wyciętych w skale linii, niewiele grubszych od mojego paznokcia. Mialy różną głębokość, niektóre nawet na długość palca. Obszedłszy dookoła całą sztolnię stwierdziłem, że podobne linie pokrywają wszystkie jej ściany z wyjątkiem zaledwie kilku pustych fragmentów wielkości dłoni. Szyb mierzył siedemdziesiąt kroków w obwodzie. Zawijasy siegały w góre na wysokość pięciu, może nawet sześciu krasnoludów; były wyraźnie głębsze w sąsiedztwie trzech metalowych trójkątów, osadzonych w kamieniu nad zdobnym w kolumny portalem. Znaleźliśmy kaer Jalendale.

Kamienne wrota, wysokie na czterech krasnoludów, leżały strzaskane na ziemi. Wyglądało na to, że nie my pierwsi dotarliśmy do zaginionego miasta.

– Te trójkąty wykonano najprawdopodobniej ze stopu orichalu – wyciągnął rękę Mestoph. – Mialy za zadanie strzec miasta.

Lorm przejechał toporem po ścianie. Ledwie usłyszeliśmy zgrzyt, tak głośny był loskot kropel deszczu bijących o ziemię nad naszymi głowami.

– A to co? – zapytał.

– Mam wrażenie, że te linie wyrzeźbił jakiś Horror. Każda z nich ma własne odbicie w przestrzeni astralnej. Sądzę, że miały za zadanie pozbawić znaki ochronne wszelkiej mocy. Jednakże wycięcie tylu linii musiało zająć co najmniej rok, a bliższe prawdy byłoby zapewne stwierdzenie, że Horror spędził tu z pięć lat.



– Pięć lat, żeby wedrzeć się do Jalendale? – jęknałem. Wyobraziłem sobie, jak jakaś istota dąbkie w kamieniu parę kresek, odstępuje o krok, wraca, rzeźbi dalsze dwie-trzy linie, a wszystko z precyją, której jubiler by się nie powstydził. Dzień po dniu, rok po roku – żeby dostać się do miasta. Czułem, jak słabnie we mnie żądza zdobycia nieprzebranych bogactw.

– Wiedzieli o tym? – zagadnął Lorm.

– Mieszkający miasta? Nie od razu. Z pewnością żyli w niewiadomości, dopóki nie padła pierwsza bariera. A wówczas było już za późno, żeby zaradzić złu.

Lorm zerkał za drzwi. Uznałem, że to właściwy moment, żeby wyciągnąć miecz.

Mestoph roześmiał się głośno, piskliwie.

– Możemy czekać tu, aż potwór do nas wyjdzie, albo poszukać skarbów w środku – z tymi słowy okrącił się na pięcie i przeszedł przez zniszczoną bramę. Łyknąłem wody z manierki, zastanawiając się; krasnolud musi być naprawdę zdesperowany, jeżeli wystarczy mu woda, żeby zaczął się zastanawiać. Lorm z całej siły cisnął kamień w góre szybu i ruszył w ślad za elfem. Wykonałem dworny ukłon z cyklu „proszę przedem” i zaraz za trolem przeszedłem po pękniętej kamiennej płycie.

Suche powietrze w mieście pachniało pleśnią i kurzem, jak liście, które jesienią opadają z drzew. W duchu dziękowałem Pasjom za tę suchość. Z posiadanego przez Mestopha mapy wynikało, że Jalendale zbudowano według krasnoludzkich planów. Przy głównym placu pośrodku miasta znajdowała się siedziba gildii, sąd, więzienie oraz świątynia Pasji. Od centrum rozchodziło się promieniście osiem ulic, wiodących aż do skraju Jalendale. W równych odstępach przecinały je przecznice, co upodobiło miasto do pajęczyny.

Ale wystarczy dać orkom i ludziom parę stuleci, a zepsują każdy plan krasnoludów. Pierwszym niepokojącym sygnałem były drabinki sznurowe i wiszące mosty nad naszymi głowami. Najprawdopodobniej mieszkańców Jalendale przybywało szybciej, niż zakładano i miasto rozrosło się – bardziej w górę niż na boki. Niektóre budynki wycięto w skale tworzącej sklepionie jaskini i wykorzystano jako punkty zaczepienia dla potężnych lin. Na nich zaś z kolei zawieszono rozliczne platformy i sklecone byle jak chatynki. Jeszcze inne szopy pobudowano na drewnianych podkładach, wspartych na szczytach kolumn zdobiących dachy pierwotnych budowli Jalendale. Niewiarygodna płatana sznurów, pretów i dźwigarów podtrzymywała całą konstrukcję.

Znalazłem słup z kryształem świetlnym, który wciąż reagował na dotyk. Lorm z kawałka liny, jednego worka i kryształu zmajstrował przenośną latarnię. Dawała wprawdzie więcej światła niż pochodnie, ale i tak postanowiliśmy z Mestophem ich nie gasić. Światła boją się tylko niektóre istoty, natomiast ogień dla większości jest zabójczy.

Mestoph postanowił zaprowadzić nas do budynku gildii. Ruszyliśmy główną aleję, ale nie uszliśmy nawet pięćdziesięciu kroków od bramy, gdy drogę zagrodziła nam zapora z kolumn i splatanych lin, na których wspierała się wyższa część miasta.

Początkowo uważałem, że barykada na głównej arterii komunikacyjnej świadczy o istniejącej głupocie jej twórców, wkrótce jednak dotarło do mnie, że po zamknięciu bramy swoboda przejścia aleją straciła znaczenie. Nikt nie zamierzał przekraczać bramy – z wyjątkiem Horrorra, rzecz jasna. Na ścianach przed zaporą widniały kolejne wijące się linie, jeszcze bardziej skomplikowane od tych, które widzieliśmy przed wrotami.

Mestoph skręcił w inną ulicę. Tym razem przejście uniemożliwiały ustawione na środku baraki. Po następnej próbie znaleźliśmy się nieco bliżej rynku, ale nie zdołaliśmy się przedrzeć przez zapory z kamiennych ćwieków. Kilka z nich przebiło nawet ściany pobliskich budynków.

Kiedy zaczeliśmy się wycofywać, Lorm biegł z jednej strony ulicy na drugą i zgłądał do domów. Wreszcie podszedł do mnie. Zmrużyłem oczy, oslepiony blaskiem kryształu. Lorm przełożył latarnię do drugiej ręki.

– Gdzie się podziały ciała?

– Może Horror je pożarł.

– Kości też? – Lorm nie krył zdziwienia.

– Może ten Horror lubi porządek i pozbierał wszystkie kości na jedną stertę, gdzieś w zaułku.

– Złodzieju! Spójrz no tutaj! – w głosie Mestopha dźwięczało napięcie. Elf stał u wylotu ulicy, gdzie tuż obok góry glinianych odlamków leżało pięć popękanego kryształowych skorup. Podszedłem i zbliżyłem pochodnię do jednej z pustych, kryształowych mis. W jej blasku ujrzałem smugi szarawego śluzu; w tej samej chwili w moje nozdrza uderzył okropny odór. Skorupy okazały się być przetrwalnikami; ktoś, kto

teraz rządził w Jalendale, właśnie obudził komitet powitalny.

Cieniopłaszczki zaatakowały nas w pół drogi do centrum miasta. Usłyszałem trzepot i podniósł głowę w samą porę, żeby dostrzec dwa ciemne kształty pikujące na Lorma. Tepo zakończone głowy przechodziły płynnie w szerokie, cienkie, pozbawione piór skrzydła. Ciała stworów kończyły się skorpionim ogonem, w tej chwili zakrzywionym w dół. Na jego czubku lśnił kryształowy kolec.

Lorm zaryczał, zakręcił nad głową latarnią niczym proca i płaszczki bezgłośnie wzbily się wyżej i zniknęły w ciemnościach. Zdażyłem tylko dobyć miecza, gdy z zalegającego ponad nami mroku wyłoniły się cztery następne stwory. Mestoph zwinnie uskoczył przed trzema z nich i przetoczył się po ziemi; usłyszałem, jak zaczyna tkać zaklęcie.

Miałem nadzieję, że uda mi się nadziać jedną z płaszczek na wyciągnięty w górę miecz, ale spadający na mnie ciemny kształt zamachał gwałtownie skrzydłami i zdołał wyhamować, zanim doszło go moje ostrze. Odbiłem cios ogona, choć kryształowe żądro śmignęło mi dosłownie centymetry od twarzy.



Pchnąłem w góre na oślep. Miecz zanurzył się w czymś miękkim. Cieniopłaszczka odskoczyła na moment, by zaraz powrócić. Znów uderzyłem mieczem; poczułem i usłyszałem uderzenie żądła w mój pancerz na piersi.

Płaszcza zanurkowała ponownie. Machałem bronią, co na chwilę ją odstraszyło, po czym przykucnąłem, czekając na znajomy już trzepot skrzydeł. Kiedy tylko doleciał do moich uszu, ciążem mieczem, wyskakując z całe siły w góre. Przez chwilę poczułem ciężar wijący się na ostrzu, wkrótce jednak stwór znieruchomiał. Mogłem sobie pogratulować, ale zanim zdążyłem to uczynić, Lorm zawył z bólu.

Odwróciwszy się ujrzałem cieniopłaszczkę wijącą się u stóp trolla. W jej ciele wciąż tkało ostrze potężnego topora. Druga płaszcza wbila żądro w szyję Lorma i teraz trzepocząc unosiła się nad jego głową. Podbiegłem i jednym ciosem odciąłem ogon stwora. Cieniopłaszczka oddaliła się niepewnym lotem. Lorm upuścił topór i padł na kolana, skulił się i oparł głowę na ziemi. Jego lewa dłoń zaciaskała się i otwierała spazmatycznie, prawą przycisnął do szyi. Wyjąłem z plecaka okład z odtrutką.

– Nie dotykaj mnie, brodaty pokurczu!

Odsunąłem się, przyciskając ręce do tułowia. Wyciągnąłem dlonie przed siebie, żeby Lorm widział, że są puste. Potrzebował odtrutki, ale mogłem zaczekać, aż przejdzie mu chęć wyrwania mi ramion z barków.

Trzy cieniopłaszczki leżały na ziemi. Mestoph nie spuszczał wzroku z dwóch dalszych, krążących nad naszymi głowami. Wypowiedział jedno słowo i stwory wzniósły się wyżej, by po chwili zniknąć nam z oczu.

Lorm dał mi znak skinieniem głowy. Mestoph podszedł bliżej, ale zobaczywszy czym się zajmuje, odwrócił się i zaczął uważnie studiować mapę. Wyjąłem jeden z noży trolla. Na wyawanym z brody włosku przekonałem się, że jest wystarczająco ostry. Spróbowałem naciąć skórę Lorma przy ranie na szyi.

– Auuu!

– Przepraszam. Gdyby trolle miały cieńską skórę, byłoby mi łatwiej.

– Byłoby łatwiej, gdyby krasnoludom ręce się tak nie trzęsły!

Wreszcie udało mi się wykonać czyste nacięcie. Ucisnąłem oburącz ranę i wyssałem truciznę. Czułem wibracje pod skórą Lorma, kiedy znów się odezwał.

– Widziałeś kiedyś Horrorra?

Odsunąłem się, pamiętając o tym, żeby wypluć ślinę. Zastanawiałem się, czy gorycz w ustach pochodziła od trucizny, czy od trollowej krwi.

– Nie. A ty? – zająłem się na powrót raną.

– Dawno temu jeden z naszych pobratymców z Górk Kaukaskich zwrócił się do mojego ojca z prośbą o pomoc. Natychmiast ruszyliśmy w drogę i lecieliśmy calusieńką noc, tak że na miejsce dotarliśmy wykończeni. W wiosce wszyscy dorosły byli martwi. Ich ciała leżały porozrzucane po całej osadzie, w różnych fazach rozkładu. Dzieci przeżyły, jeśli nie liczyć niemowląt, które zmarły, bo nikt się nimi nie mógł zająć.

Splunąłem drugi raz, potem trzeci. Lorm mówił dalej.

– Sprawdziłem właśnie, czy ktoś jeszcze ocalał, kiedy napotoczyłem się na Horrorra. Przypominał pozbawionego skorupy ślimaka w biale i żółte cętki. Był ode mnie dwa razy mniejszy. Wyszedłem na niego znienacka, dzieliły nas dosłownie dwa kroki.

– Chyba dwa razy większy? – potrąsnąłem fiolką zawierającą okład. Zaczęła się rozgrzewać.

– Nie, mniejszy. Pamiętam, że pomyślałem: „To coś nie mogło przecież zabić wszystkich mieszkańców wioski”. Nie miało to najmniejszego sensu. Zrobiłem pierwszy krok, ale na tym się skończyło. W miejscu, gdzie mogłyby znajdować się oczy stwora, pojawiły się lśniące, srebrzyste kreski i znieruchomiałem.

Horror popatrzył na mnie, odwrócił się i odszedł. Poruszał się o wiele wolniej ode mnie, ale nie mogłem choćby drgnąć, dopóki nie zniknął mi z oczu.

Wyjąłem okład z fiolki. Był ciepły, wilgotny i pachniał bazylią. Ostrożnie przyłożyłem go do rany. Lorm prawie się nie skrzywił.

– Zabraliśmy dzieci do domu, ale w miarę upływu czasu Horror po kolei je nam zabierał. Nie mogliśmy dłużej słuchać ich krzyków, od których krew ścinała się w żyłach. Jedno po drugim wyrzucaliśmy dzieci z ładowni, aż została ledwie garstka.

– Dasz radę usiąść? – zapytałem i pomogłem Lormowi się podnieść, lapiąc go za koszule na plecach.

– Pamiętam, że Horror zdolał skazić dzieci z dwóch ładowni.

– Możesz wstać?

– Jeszcze nie. Zawsze się zastanawiałem, co by się stało, gdybym zdołał wykonać drugi krok.

– Pewnie zostałyby z ciebie krwawe strzepy. Chodź, spróbujmy jeszcze raz tej sztuczki ze wstawaniem.

Oparłem się plecami o jego biodro, zaparłem się mocno nogami i pchnąłem. Lorm, wsparty na mnie, powoli się wyprostował. Stał pochylony w przód, z dłońmi na kolanach; ciężko dyszał.

– Jesteś pewien, że ten okład zadziała?

– Powinien. Bardzo starannie dobieram takie rzeczy.

– le się czuje. Ale to chyba wina tego miejsca, ono całe jest jakieś zepsute. I jeszcze ten zapach.

– Przypomina mi liście.

– Zeschle liście. Ten zapach jest wszędzie. Sucho tu jak na pustyni.

– Może... – urwałem w pół zdania. Wszystkie „może”, jakie przychodziły mi na myśl, brzmiały raczej niewesoło. – Wydobrzesz – bakałem.

Lorm zrobił krok naprzód. Skrzywił się; w przypadku starego trolla o twarzy pokrytej guzami i brodawkami grymas ten wyglądał cokolwiek dziwnie. Uśmiechał się swoim krzywym uśmiechem, odsłaniając jeden kieł.

– Może. Dziękuję za pomoc, Ragnarze.

Nie wierzyłem własnym uszom. Spotkaliśmy się w Throalu. Gdzieś po drodze do Jalendale obaj moi towarzysze zgubili gdzieś „Ragnara” i pozostały dla nich jedynie „krasnolud” bądź „złodziej”. Zastanawiające: imię jest jedyną rzeczą, którą można komuś ukraść, odmawiając używania go.

– Czy mały i duży są gotowi do dalszej drogi?

Odpowiedziałem ukłonem na kpiarski ukłon Mestopha.

Mag prowadził nas dalej, idąc kilka kroków z przodu. Każdy przejście okazywało się zablokowane, elf przez chwilę zastanawiał się nad wyborem dalszej drogi. Z wolna przedzieraliśmy się przez labirynt Jalendale.

Czas, który Mestoph poświęcał na rozmyślania, ja i Lorm spedzaliśmy myszkując po najbliższych budynkach. Sklepy zostały完全 zniszczone; nie mam tu na myśli samych budowli, ale wyposażenie i towary. W sklepie z porcelaną nie ocalał ani jeden talerz, ani jedno naczynie; u złotnika rozbito wszystkie gablity, wygięto wszystkie młoteczki, połamano noże; nie znalazłem choćby jednego całego mebla.

Lorm częściej siedział bez ruchu, niż razem ze mną kręcił się po domach. Wciąż jeszcze żył, więc okład musiał zadziałać, ale oddychanie przychodziło mu z wielkim trudem – wiedziałem, że jeszcze nie doszedł do siebie.

Podążając za Mestophem dotarliśmy w końcu do skrzyżowania, z którego jedna droga prowadziła wprost na rynek. Przecznica jednak znikała – w jej miejscu ziały rów o szerokości dobrych dwudziestu pięciu kroków i głębokości... Cóż, znacznie większej.

Kiedy wraz z elfem zbliżyłem się do dziury w ziemi, na placu rozblaskły światła. Z każdym uderzeniem serca świeatek



przybywało i oczom naszym ukazał się potężny cień. Nie mogliśmy oderwać od niego wzroku: w miejscu, gdzie według mapy Mestopha powinny stać trzy budynki, znajdowała ogromna, nieregularna budowla. Jej ściany i dach zbudowano z kamieni różnej wielkości, co upodobiło ją do prymitywnego kurhanu. Niebawem cały rynek lśnił jaskrawym błękitem, purpurą i srebrzystą bielą.

– Żywotrupy!

Dopiero krzyk Lorma uświadomił mi, że wciąż wpatruję się w świeatełka na rynku. Mestoph wyprzedził mnie o dobrych parę kroków, zanim dostrzegłem osiem mrocznych postaci idących w naszym kierunku.

Lorm ukrył się w jednym ze spustoszonych sklepów. Przykłnał za progiem, położywszy topór na ziemi, w zasięgu ręki. Mestoph zatrzymał się i przykucnął, po czym bokiem, niczym krab, ruszył w stronę najbliższego budynku. Najwyraźniej doszedł do wniosku, że nie zdąży się przemknąć obok żywotrupów. Serce i nogi podpowiadały mi, że warto spróbować ucieczki, umysł jednak twardo obstawał przy pozostaniu z Mestophem. Miecz w moim ręku tylko odrobinę się trząsł.

Żywotrupy niegdyś były orkami; dwa z nich wciąż obnosiły się ze złotymi hełmami, zdobnymi w rogi. Ich splecone w war-kocze włosy pokrywała warstwa kurzu, a zmumifikowane ścięgna i mięśnie skrzypiały głośniej niż skórzane zbroje, które okrywały ich ciała. Te w hełmach miały plecaki na ramionach i miecze w dłoniach. W ślad za nimi podążało sześć dalszych stworów, każdy uzbrojony we włócznię i z kawałkiem liny lub drewna w drugiej ręce. Cuchnęli pieprzem i zgnilizną, jakby kucharz usiłował przyprawami zabić odór zepsutego mięsa.

Minęły nas obojętnie.

Powtórzę to, na wypadek, gdybyście nie zrozumieli. Osiem żywotrupów zagoniło nas w kozi róg, po czym przeszło obok, nie zwracając na nas uwagi. Podeszły do krawędzi rowu. Rzuciły dwa swoje liny, które podrygiwały i wiły się w powietrzu, aż sięgnęły drugiego brzegu okopu.

Mestoph gwałtownie wciągnął powietrze do płuc i skrzywił się z bólu. Powoli, z wysiłkiem, ponownie zapanował nad swoją twarzą. Uspokoił się.

– Horror jest blisko – stwierdził.

Lorm dołączył do nas. Patrzyliśmy, jak żywotrupy kolejno odchodzą od rowu. Ostatni z nich wbił w ziemię jeszcze jeden kołek. Dźwięk uderzenia poniósł się echem po ulicy, a żywotrup zgarnął narzędzia i wrócił do swoich. Stanęły w poprzek drogi, którą tu przyszliśmy; wiedziałem, że nie ustąpią. Lorm zaciąkał i skręcał dlonie na drzewcu topora, jakby wyżymał mokrą szmatę.

– Ragnar, czy w sytuacji gdy Horror zaprasza cie, żebyś go odwiedził, odmowa byłaby głupotą?

Mestoph patrzył niemo na wiszący most. Jego bursztynowe oko zmętniało i przybrało biały odcień, jakby przeświecała przez nie barwa włosów elfa. Na moment zmarszczył brwi, po czym uniósł je w wyrazie zdumienia. Ruszył w stronę mostu.

– Gdyby chciał nas zabić, żywotrupy by zaatakowały – odparł. – Chce czegoś, czego nie dostanie, jeśli zginiemy.

– Czyli zabije nas dopiero wtedy, kiedy przestaniemy być mu użyteczni – powiedziałem.

Mestoph zawahał się przez chwilę. Stanął na szeroko rozstawionych nogach, z uniesionymi ramionami.

– Nie uda się nam go przechytrzyć, wziąć na przeszkanie ani zwyciężyć w walce. Wiem natomiast, w czym upatrywać swojej szansy – odwrócił się do nas plecami i znów ruszył naprzód.

Lorm uczynił jeden chwiejny krok, stanął pewnie i poszedł w ślady elfa. Ja uczyniłem to samo.

Cały rynek pokrywały setki krętych linii, takich jakie widaćśmy przy bramie. Nasze buty zgrzytały na kamieniach, zupełnie jakbyśmy stapali po niewidzialnej warstwie piasku. Każdy krok przywodził mi na myśl ślizganie się po ostrzu noża: był delikatny i ostry zarazem. Posuwałyśmy się w stronę kopca pośrodku placu – wydawał się jedynym sensownym celem. Dostrzegłem ostry łuk wejściowy, spod którego wyzierała panująca we wnętrzu kurhanu ciemność.

Ledwie zdążyłem mrugnąć, gdy to coś znalazło się tuż obok Mestopha. Był dwakroć wyższe ode mnie. Miał wysokie buty koloru polerowanego brązu i sześciopalczaste rękawice, zakończone ruchomymi wyrostkami wielkości mojego małego palca. Każdy z nich kończył się przejrzystym klejnotem, oszlifowanym tak, że krawędź mogła iść w zawody z najostrzejszym nożem. Tułów postaci okrywał mosiężny, gruby na palec kirys; spod blachy spływał szarożółty, niejednorodny dym, układający się w zarys szyi i kończyn istoty.

Ale to widok jej twarzy sprawił, że zamarłem w bezruchu. Miała biało-szara barwę pleśni i próchna, a wyglądała jak ludzka czaszka w całości złożona z wijących się robaków. Robale najzywiej poruszały się w okolicy oczodołów stwora, z których wystawały pojedyncze, białe glisty.

Z rany na szyi Lorma wystrzelily dwie krople krwi, przyciąganej magią Horrorra. Eksplodowały w błysku białego ognia i zaskwierczały na mosiężnym pancerzu. Horror skrzywił się, a robale tworzące jego twarz zaczęły się szybciej poruszać. Otworzył usta. Jego język był jedną wielką, skręcającą się masą. Kiedy przemówił, poczułem płomień w płucach i zaschło mi w gardle.

– Ten, który przyniesie mi małą tarczę z orichalku, przeżyje. Pozostali...

Horror machnął ręką w moim kierunku. Jeden z klejnotów na wypustkach dotknął mojej twarzy i usłyszałem, jak ze zgrzytem kruszą mi się kości w nodze. Wszechogarniający ból towarzyszył trzaskom zrywanych mięśni. Upadłem na twarz. Moje żebra zaczęły się skręcać i pękać. Krzyczałem, bębotałem, starałem się odpełznać, ale nie kontrolowałem targanego spazmami bólu ciała. Zwymiotowałem i gorzka żółć spłynęła mi na brodę. Moje nogi dziko podrygiwały; nie byłem w stanie nawet błagać o litość.

Nagle ból ustąpił. Moje ciało znów należało do mnie i było, co najdziwniejsze, nienaruszone. Horror mierzył mnie bacznym spojrzeniem.

Zacząłem biec w stronę kamiennego kopca. Ogarnęła mnie panika. Uderzyłem w ścianę, odbiłem się i upadłem. Wstałem i ponownie rzuciłem się na mur, nie przestając krzyczeć. Lorm siegnął ze środka ręką i pociągnął mnie kawałek w bok, żebym trafił w drzwi. Wpadł do wnętrza.

Nie mam pojęcia, jak długo siedziałem otępiąły, kołysząc się w przód i w tył. Pamiętam, że Lorm namawiał mnie, żebym coś wypił, a Mestoph zadawał mi pytania.

– Mam wrażenie, że nasz krasnolud wrócił do nas – elf ukłekał przy mnie i podał mi jakąś butelkę. Pociągnąłem łyk wina i oddałem mu ją. – Na jakiś czas stracieś przytomność. Witaj w nowym domu.

– Gdzie jesteśmy?

– W największym mauzoleum, jakie kiedykolwiek zdarzyło mi się widzieć.

Mestoph szerokim gestem ogarnął wnętrze budowli. Na szczytach ośmiu kolumn znajdowały się kryształy, oświetlające ze czterdziestu potężnych regałów, wysokich na pięćdziesiąt wyciągniętych ramion. Zamiast książek spoczywały na nich jednak ciała, w większości owinięte w całuny, choć zdarzały się zwłoki odziane w zbroję bądź bogate szaty. W całym pomieszczeniu unosiła się silna woń goździków, z powodzeniem maskującą ledwie wyczuwalny, suchy odór zgnilizny.

Mestoph wstał i dał mi znak, żebym szedł za nim. Zauważyłem, że ma w plecaku kilka nowych ksiąg. Pośrodku mauzoleum znajdowało się osiem ołtarzy, otaczających dwa głębokie, kwadratowe otwory o nachylonych ścianach – po cztery wokół każdego. Na każdym z ołtarzy wyrzeźbione rowki, prowadzące wprost do dziur w podłodze. Rowki łączyły się i kończyły na dnie zagłębień, gdzie spoczywały lśniące, złociste tarcze. Światło odbite od powierzchni metalu migotało oślepiająco i wypełniało powietrze dając efekt, jakiego nie udało się osiągnąć w wypadku nawet najczystszej złota. Orichalk.

Mestoph odgarnął kosmyk włosów znad ucha.

– Tarcze są magicznym zabezpieczeniem. Ich magia została wzmacniona ludzką krwią.

– Popelnili samobójstwo?

– Niemal wszyscy poświęcili życie. Nieliczni, którzy zostali, zażyli truciznę. Większa tarcza broni dostępu do grobowca „zabójcy naszego rodzaju” i jego „martwym slugom”, mniejsza zaś nie pozwala „zabójcy naszego rodzaju” oddalić się od mauzoleum dalej niż na kilkaset metrów.

– Zabójca naszego rodzaju?

– Sądzę, że rzucili zaklęcie na ośmioro spośród mieszkańców miasta, których zostawili na zewnątrz. Ich śmierć wyzwołała moc zawartą w tarczach.

– To są te trupiaki, tak?

– Zgadza się.

Wyobraziłem sobie Jalendale; wyobraziłem sobie Horror, jak przedzierza się przez kolejne linie obrony. Żadna magia nie może go powstrzymać. Zdesperowani mieszkańcy mają tylko jedną szansę, żeby uniemożliwić monstrum wyjście na powierzchnię i zniszczenie kolejnych miast.

– Zostawili niemało skarbów – Lorm skiniał głową ku ścianie, gdzie migotało starannie złożone w stosy złoto, skrzyły się klejnoty w skrzyniach, lśniły wyłożony na pokaz orzeź i zbroje. Podobało mi się to, ale nie tak bardzo, jak sądziłem. – Wybierz sobie coś lekkiego – Lorm podniósł sztylet, którego rękojeść wyrzeźbiona na podobieństwo wilczego łba, ostrze zaś blyszczało tym samym ogniem, co tarcze. – Nasz plan wymaga przede wszystkim szybkości.

Kiedy podszedłem bliżej, Lorm wskazał mi gestem mniejszą stertę przedmiotów.

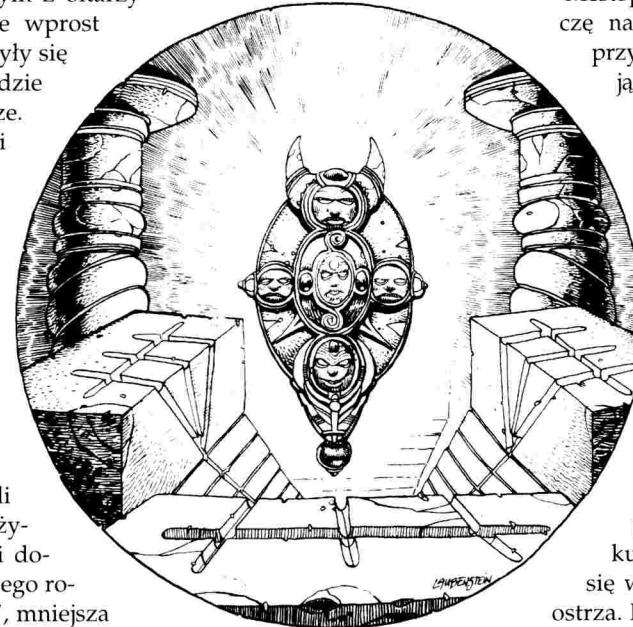
– Mestoph wybrał już co bardziej obiecujące rzeczy.

Zacząłem grzebać w skarbach. Znalazłem sobie miecz z pięcioma szmaragdami, pięknie osadzonymi w rękojeści, zawałałem się jednak natrafiwszy na hełm – przezroczysty niczym z najczystszej szkła, lżejszy zaś od dziesięciu monet.

– W tych bransoletach kryje się zapewne jakaś magia ochronna – Lorm pokazał mi po mistrzowsku wykute, miedziane bransolety, ozdobione jaspisem i lapis lazuli. – Weź też może coś, co pomoże ci się stąd wydostać.

Złapałem bransolety, po czym wziąłem do ręki hełm. Lorm wyszczerzył zęby w uśmiechu. Przymierzyłem nakrycie głowy, które okazało się wprawdzie nieco za dużo, ale poczułem się w nim pewniej. Wepchnąłem swój stary hełm do plecaka.

Razem podeszliśmy do pograżonego w lekturze Mestopha. Lorm wskazał go ruchem głowy.



– Kiedy z ciebie nie było żadnego pozytku, Mestoph dużo czynał. Udało mu się już odwrócić zaklęcie lewitacji w szybie, którym się tu dostaliśmy. Teraz powinno nas wypchnąć na zewnątrz.

– Jak zamierzamy się wymknąć Horrorowi?

– Mestoph zaczyna tkać czar. Ja wynoszę tarczę na zewnątrz. Kiedy to paskudztwo przychodzi, żeby ja zabrać, muszę je zająć do czasu, aż Mestoph skończy. Potem ty wybiegasz na zewnątrz, zabierasz tarczę i wrzucasz ją tu z powrotem, nasz elfek rzuca zaklęcie i zanim paskuda się pozbiera, zmywamy się z miasta. Jasne?

– Nie podoba mi się pomysł wybiegania tam i porywania tarczy, a moje poważne wątpliwości budzi wizja ciebie zajmującego paskudę na tyle długo, żeby Mestoph zdążył chociaż nabrąć powietrza w płuca, że o rzucaniu zaklęć nie wspomnę.

Lorm leniwie zamachał się toporem, zatrzymał go w połowie luku, nad głową i pozwolił mu zsunąć się w dłoń, tak że spoczęła tuż poniżej ostrza. Palcem lewej ręki sprawdził ostrze.

– Oto mój topór – rzekł. – Mój dziadek zrobił go dla mojego ojca. Powiedział mu też, że przeznaczeniem tej broni jest zakosztować krwi Horrorra, a być może nawet go zabić.

– Jak już Horror z tobą skończy, będzie mógł go użyć przeciw swoim kumplom.

Zaszeleściła przewracana kartka.

– Jesteś nadmiernym pesymistą, krasnoludzie.

– Mam na imię Ragnar.

Mestoph zamknął księgi i obrzucił mnie swoim bursztynowym spojrzeniem.

– Ragnarze, mieszkańcy Jalendale nie zginęli na próżno. Pozostawili po sobie szczegółowe zapiski, dzięki czemu wiemy, że ten Horror jest stosunkowo mało odporny na magię życia. Jesteśmy gotowi?

Lorm przytaknął z zapałem, a ja ograniczyłem się do wzruszenia ramionami. Mestoph wrócił do lektury. Troll odłożył topór, wyjął zdobyczny sztylet rzeźbiony na podobieństwo głowy wilka i ostrożnie, w trzech miejscach, przeciął sobie skórę na lewym przedramieniu. Schował sztylet, wziął znów do ręki topór i zaczął smarować jego ostrze krwią.

Wróciłem do zagłębiania w ziemi i wyjąłem mniejszą tarczę, a kiedy wróciłem, broń trolla pokryła się już całkiem grubą warstwą czerwieni. Lorm podniósł na mnie wzrok.

– Na wypadek, gdyby coś poszło nie tak, chciałbym, żebyś wiedział, że twój okład się sprawdził – powiedział. – Dokonałeś dobrego wyboru.

– Co niby miałoby pójść *nie tak*?

Lorm tylko prychnął w odpowiedzi. Podałem mu tarczę i razem obserwowaliśmy, jak Mestoph pracuje nad czarem. Mówił coś cicho, poruszając palcami w takt słów. Prawe oko miało zamknięte, lewe zaś mieniło się światłem. Rytm wypowiadanych słów stał się wolniejszy.

– To znak dla nas – Lorm wyszedł cztery kroki na zewnątrz, upuścił tarczę i stanął na niej.

– Masz tu swoją przeklętą tarczę! – krzyknął.

Horror pojawił się dosłownie o metr od niego. Jego język wil się i skrecał niczym wąż wrzucony w płomienie. Lorm

postąpił krok naprzód i zamachnął się toporem. Trafił wprost w płytę kirysu; pokrywająca ostrze broni krew zapłonęła oślepiającym ogniem. Horror zaszczał i zawył przeciągle. Zawtrował mu wściekły ryk trolla.

Przypomniałem sobie wreszcie, że mam zabrać tarczę. Rzuciłem się ku niej i porwałłem w ręce w tej samej chwili, gdy kolejny cios Lorma z brzękiem odbił się od pancerza Horrorra. Wpadłszy do mauzoleum ujrzałem Mestopha, który właśnie wyrzucił ramiona w górę i wykrzyknął trzy słowa w języku elfów.

W powietrzu pojawiły się tysiące drobnutkich kropelek wody, które zaraz połączyły się i zestaliły w dziesiątki wirujących ostrzy. Chmura otoczyła Lorma i uderzyła wprost w Horrorra. Wycie stwora przeszło we wrzask, gdy lodowe igły odrywały smużki żółtobrązowego dymu od jego kończyn; któreś ostrze odcięło jedną z macek lewej dłoni. Inne z metalicznym brzękiem trafiały wprost w kirys. Horror odwrócił się tyłem, a wtedy dwie igły wbiły się w bok jego głowy. Trysnęła struga rozszarpanych, białych robaków.

Mestoph biegł już, więc natychmiast ruszyłem w jego ślady. Lorm zadał ostatni cios i pobiegł za nami.

– Za mną! – krzyknął elf. – Znalazłem nowe mapy w grobowcu! Wiem, jak się stąd wydostać!

Pokonaliśmy most i skręciliśmy w lewo. Mineliśmy plac z czterema mosiężnymi kolumnami, zagłębiliśmy się w zakurzone uliczki, potem w szerszą ulicę z niebieskimi drzwiami sklepów. Przy wyschniętej fontannie, w której niegdyś woda wylewała się z lwich łbów, skręciliśmy w prawo i znaleźliśmy się w szerokiej alei. Mestoph roześmiał się głośno, a jego śmiech poniósł się echem po wymarłym Jalendale. Zwolnił kroku, więc zrównałem się z nim. Lorm szedł kilka kroków z tyłu.

– Chyba nieźle go sięgnąłem – krzyknął tubalnym głosem.

Horror zjawił się przy Mestophie. Wyciągnął łapy w stronę maga. Robal sterczący z jego lewego oczodołu wił się jak szalony. Elf próbował uniknąć ataku, ale poruszał się zbyt wolno. Z jego ciała dobiegły lepki, wilgotny trzask i Mestoph zaczął przeraziлиwie krzyczeć. Włosy opadły mu na czoło i nagle coś stłumiło jego wrzaski.

Ja też zacząłem krzyczeć. Patrzyłem, jak oczy i usta Mestopha przesuwają się na bok jego twarzy; Horror oddzielił skórę elfa od ciała i teraz obracał ją na nim.

Krew maga nie tyle popłynęła, co trysnęła szeroką strugą wprost na Horrorra, spowijając monstrum siecią rozpalonych do białości smug. Triumfalny ryk bestii zagłuszył nasze krzyki.

To, co pozostało z Mestopha, upadło na ziemię. Lewa strona twarzy Horrorra zmieniła się w jednolitą, dymiącą masę. Potwór wyciągnął rękę w stronę Lorma.

– Przynieś mi tarczę – polecił.

Troll rzucił się do ucieczki. Zrobił pięć pospiesznych kroków, potem zatrzymał się i okrącił na pięcie. Oczy lśniły mu, niczym przesłonięte srebrzystą pajęczyną.

– Kto raz zetknął się z Hororem, na zawsze pozostanie jego niewolnikiem – wysycało monstrum. – Przynieś mi tarczę!

Próbowałem przewrócić Lorma, kiedy ruszył naprzód, ale bez trudu odrzucił mnie na bok. Horror przeniósł wzrok na mnie.

– Z ciebie nie będzie już pozytku.

Stanąłem jak wrośnięty w ziemię, a on patrzył na mnie jednym zdrowym okiem. Oparzony język stwora wysuwał się z ust i niknął na powrót, jakby smakując mój strach i ból.

Poświecił mi na tyle dużo uwagi, że Lorm na kilka chwil odzyskał kontrolę nad własnym ciałem. Znienacka rzucił się na potwora ze sztyletem. Horror odwrócił głowę i troll ze zduszonym okrzykiem padł na ziemię. Na jego zielonej skórze pojawiły się rosnące i pękające w okamgnieniu bąble, z których polały się strugi krwi.

– Nieeee!

Nie pamiętam już, kto krzyknął: ja czy Horror. Potwór usiłował dosiegnąć trolla, ale z pokrywającej ziemię posoką strzelili iskry. Horror cofnął się o krok i zaczął rytmicznie syczeć.

Z najwyższym wysiłkiem odzyskałem władzę w nogach. Ukląkłem przy Lormie. Spojrzałem w jego zamglone, żółtawe oczy, ale natychmiast przeniosłem wzrok na leżący obok topór. Siegnąłem po broń i choć z trudem udało mi się ją dźwignąć z ziemi, w końcu okrążyłem kałużę krwi. Oddech Lorma wtórował syczeniu bestii.

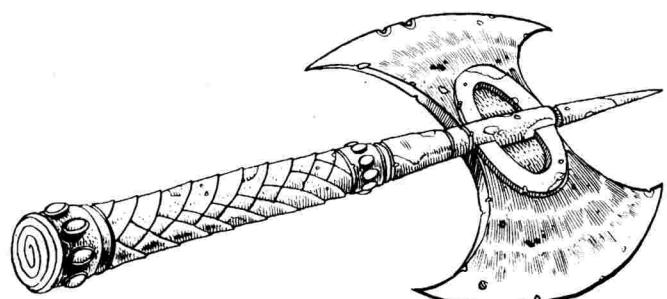
Kiedy rzuciłem się naprzód, Horror podniósł wzrok, ale się nie poruszył. Jego syk przybrał na sile. W najwyższym punkcie łuku topór zadrżał w moich rękach, zawałałem się, ale zaraz potem spuściłem go prosto na głowę monstrum. Szarpnęło mną, usłyszałem trzask czegoś kruchego i poczułem woń gnijącego drewna.

Horror się zachwiał. Nie puściłem rękojeści topora, toteż raz udało mi się go wyrwać. Pozbawiłem stwora drugiego oka, ale mimo to nie przestawał złowrogo syczeć, ja zaś nie byłem w stanie ponownie unieść broni. Popatrywszy na Lorma stwierdziłem, że nie żyje.

Przycisnałem topór do piersi. Syczący głos kazał mi go zostawić. Odwróciłem się. Syk nakazywał mi zostać. Zrobiłem krok przed siebie. Syk narastał, stał się bardziej chrapliwy. Kolejny krok. I jeszcze jeden. Syk stracił moc, zaczął cichnąć... aż wreszcie w ogóle przestałem go słyszeć.

Jakoś trafilem z powrotem do sztolni. Kiedy z ogromnym trudem wspinałem się do błękitnych run, resztami świadomości zdawałem sobie sprawę, że do szybu weszły za mną żywotrupy; słyszałem, jak próbują wdrapać się za mną na ścianę. Wtedy właśnie dosięgłem pierwszego runu.

Ogarnęła mnie fala ciepła, która wkrótce zaczęła popychać mnie wzwyż. Z każdym kolejnym runem nabierałem szybkości, aż wreszcie wystrzeliłem z szybu ponad głowami niczego nie spodziewających się orkowych strażników. Gdyby nie żywotrupy, które wyłoniły się z otworu chwile później, wartownicy prawdopodobnie ścigaliby mnie. Zdołałem jednak, idąc bez przerwy, dotrzeć późnym rankiem następnego dnia do wioski zwanej Podwójnym Podbródkiem. Tam zatrzymałem się na dłużej i przespałem wiele dni. Mam wrażenie, że ani na chwilę nie wypuściłem z rąk topora Lorma.



...Od tamtej nocy minęło wiele lat, przeżyłem niemałe przygód. Jednakże jedno zadanie wciąż nie zostało wypełnione. Zacząłem już wierzyć, że jego sekret zabiorę ze sobą do grobu, ale dziś zblędziłem w progi tej gospody, ujrzałem ciebie, usłyszałem opowieści o twoich przygodach i odzyskałem nadzieję, że ktoś potrafi zakończyć tę sprawę.

Weź ten topór. Należała kiedyś do Lorma, którego dziadek wykuł go dla swego syna. Posmakował już krwi Horrorra. Kto wie, może nadszedł czas, by go zgładził.



O PRZESZŁOŚCI SŁÓW KILKA

Powinniśmy cieszyć się dniem dzisiejszym, ale nie wolno nam zapomnieć o przeszłości. Niektóre rzeczy nie mogą się powtórzyć.

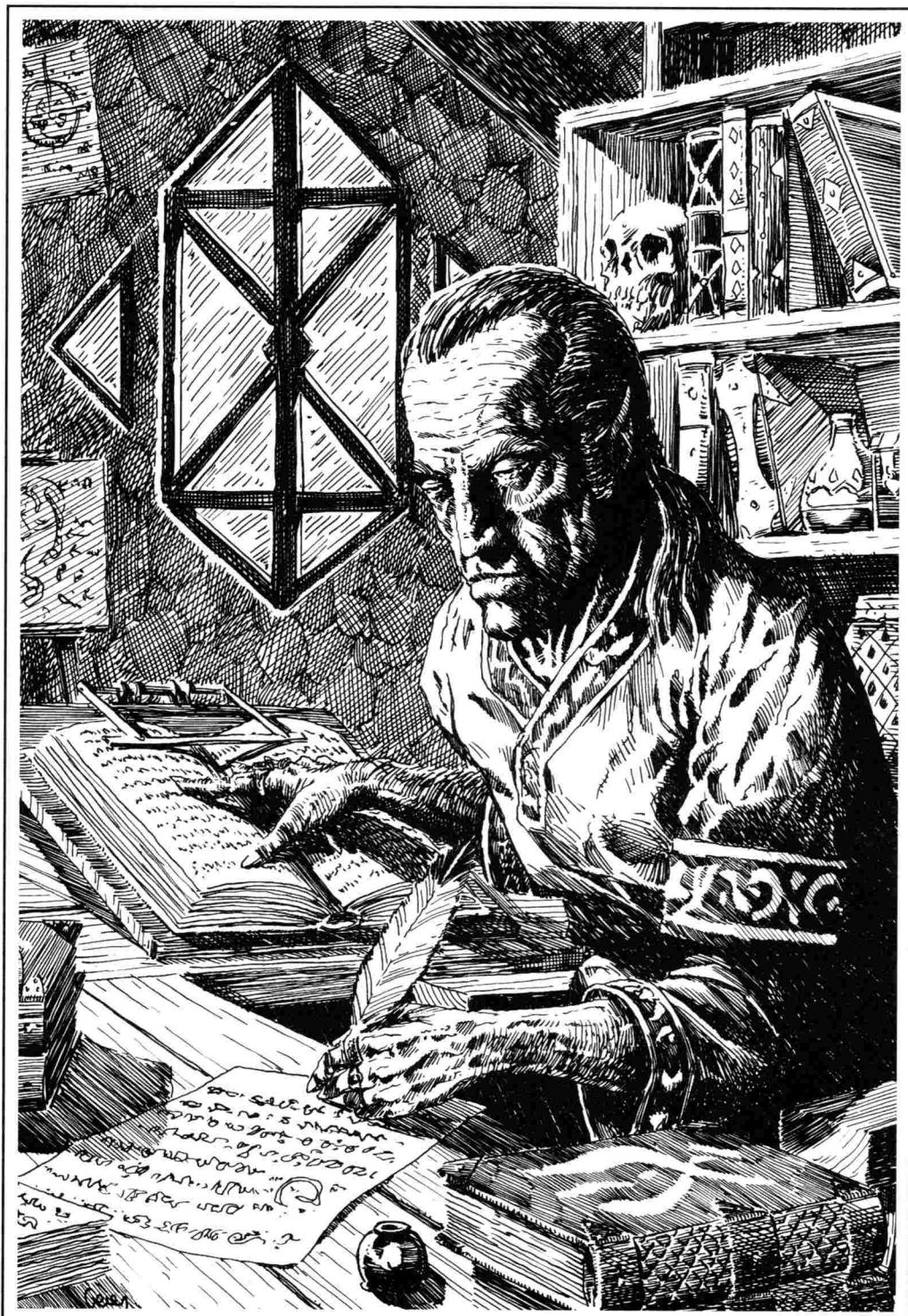
Varulus, król Throalu, 1438 TR

Przedstawiony tu tekst jest skróconym zapisem przemowy, jaką wygłosił ork Trubadur, Mistrz Opowieści Jallo Rudobrody w wielkiej bibliotece w Throalu, w roku 1505 TH. Jego słuchaczami byli krasnoludzcy naukowcy i uczniowie.

Bez względu na to, co mówi się o Theranach, historia krainy zwanej dziś przez nas Barsawią byłaby niekompletna, gdybyśmy ich pominęli. Bez nich Barsawia mogłaby na wieki pozostać krajem wojujących plemion i drobnych państewek, jakich nie brakowało na jej mapie przed tysiącem lat. Theranie stali się wprawdzie symbolem ucisku, oszustwa, niewolnictwa i okrucieństwa, ale to za ich sprawą rozwinęły się tu kultura, polityka i handel. To dzięki nim mogliśmy dostrzec zapowiedź potęgi, jaką niesie zjednoczenie.

O pochodzeniu Theran wiemy tylko tyle, ile dowiedzieliśmy się z ich własnych opowieści i pism. Nic więc dziwnego, że to właśnie te relacje zamierzam tu przytoczyć. Ile z tego jest prawdą, ile kłamstwem, a jaka część mieści się gdzieś pośrodku? Prawdopodobnie nie dowiemy się tego, dopóki istnieć będą therańskie pałace. Tym niemniej warto opowiedzieć tę historię – historię powstania imperium.





Oto są Księgi Cierpienia.
Nasza zguba i nasze wybawienie.
Poznajcie je dobrze, albowiem inaczej wszyscy zginiemy...

UCZONY-MĘCZENNIK

Saga o Theranach rozpoczyna się niemal sto lat przed założeniem krasnoludzkiego królestwa Throal.

Elianar Messias, elf, który pewnego dnia będzie czczony (będź przeklinany) jako Ojciec Thery i Uczony-Męczennik, jest osobą ogólnie szanowaną, wierną ścieżce duchowej elfów. Zajmuje ważne stanowisko bliskiego doradcy Najwyższej Królowej Falili, panującej na Dworze Elfów w Smoczej Puszczy. Dwór jest głównym ośrodkiem kultury elfów. Między Messiasem i Falilą dochodzi do kłótni, kiedy ważąc się losy narodu elfów z Shosary, które chciałyby nieco rozluźnić więzy kulturowe, jakie łączą ich z Dworem Elfów. Messias uważa, że mieszkańców Shosary zasługują na możliwość swobodnego kształcania własnej kultury. Falila jest zaś zdania, że skoro dwór jest centrum świata elfów, wszyscy przedstawiciele tej rasy powinni starać się go naśladować. Bez żadnych wyjątków.

Królowa ogłasza „odłączenie” Shosary od dworu, a decyzja ta grozi rozbiciem wśród elfów. Messias sprzeciwia się bez wahania, potępiając „Deklarację Odłączenia”, za co zostaje na sto lat wygnany z dworu. Po upływie tego czasu będzie mu wolno wrócić, pod warunkiem wszakże, że „doceni wartość dziedzictwa kulturowego i poskromi swój język”. Messias nigdy jednak nie powraca na dwór.

Częścią jego kary jest zesłanie do niewielkiego klasztoru leżącego na południowym wschodzie Barsawii, u podnóża gór znanych dziś pod nazwą Góra Delaryjskich. Wspólnie z grupą uczonych służących Mynbruje, Pasji Wiedzy, Messias poświęca się odczytywaniu, tłumaczeniu i przepisywaniu ksiąg i zwojów, niedawno odkrytych w pobliskiej jaskini. Uczeni są zdania, że zapiski liczą sobie tysiące lat i w większości pochodzą z czasów, gdy magiczna aura naszej krainy prawie nie istniała; zupełnie inaczej niż dzisiaj, gdy energia magii przenika cały świat. Z tego, co uczeni zdolali odkryć przed przybyciem Messiasa wynikało, że niektóre dokumenty dotyczą nawet jeszcze wcześniejszej epoki, kiedy to magia była równie potężna, jak obecnie.

Messias koncentruje się na sześciu tomach, które dzięki magicznym zabezpieczeniom i suchemu klimatowi jaskini zachowają się w znakomitym stanie. Owe sześć ksiąg jest tej samej wielkości, są napisane w tym samym języku, a ich okładki zaś zdobi ten sam dziwny, wyrysowany krwią run. Zdają się stanowić jedną całość. Elf niemal od razu stwierdza, iż zawierają niezwykle istotną, choć kto wie, czy też i nie niebezpieczną, wiedzę. Sądzi też, że znajdzie w nich ostrzeżenie, choć nie potrafi powiedzieć przed czym. Całe życie poświęca odkryciu ich tajemnic – i rzeczywiście, poznanie tych sekretów kosztuje go wreszcie życie.

W kilka lat później, pewnego wieczora, towarzysze Messasia znajdują jego martwe ciało – wyniszczone i powykręcane z bólu. Uczony wyłupił sobie oczy, zaciągnął na nich palce, po czym włożył dłonie w buzujący na kominku ogień. Zostawił tylko krótką notkę:

Oto są Księgi Cierpienia.

Nasza zguba i nasze wybawienie.

Poznajcie je dobrze, albowiem inaczej wszyscy zginemy.

Tej samej nocy jakaś straszliwa istota nawiedza klasztor i sześciu uczonych ginie w mękarniach. Następnego ranka niemłody już medzec, elf Kearos Navarim, zabiera Księgi Cierpienia, trójkę przyjaciół oraz zapasy żywności i udaje się w długą podróż do rodzinnej krainy, daleko na południowym zachodzie Barsawii. Wiedząc, że będą tam bezpieczni,

zamierzają kontynuować pracę zapoczątkowaną przez Messiasa i doprowadzić do odkrycia wszystkich tajemnic Księgi Cierpienia. Osiedlają się na wyspie pośrodku ogromnego Morza Selestreńskiego, gdzie zakładają przybytek nauki, zwany Nehr'esham, czyli „ośrodek umysłu”.

Zdarzenie to oznacza początek powstawania Imperium Therańskiego, początek poznawania treści ksiąg, z których w końcu dowiemy się o Horrorach, oraz początek wielkiej wojny o wiedzę; wojny, w której stawką stanie życie nas wszystkich.

WIECZNA BIBLIOTEKA

Wiadomość o powstaniu Nehr'esham i tłumaczonych tam Księgach Cierpienia szybko roznosi się po świecie. Niebawem na wyspę zaczynają przybywać magowie, adepti i uczniowie wszystkich ras. Nehr'esham szybko rozrasta się do rozmiarów niewielkiego miasteczka. Oficjalnie rządzi w nim Navarim, który jednak gromadzi wokół siebie niewielkie grono doradców, uczonych w piśmie i biegłych w sztuce magicznej, zajmujących się bieżącymi potrzebami osiedla. Sam Navarim bez reszty poświęca się badaniu ksiąg.

W końcu dochodzi do wniosku, że podobnych dzieł musiało przetrwać więcej, i wtedy wysyła uczonych i adeptów w różne rejony świata z prośbą o dostarczenie wszystkich znalezionych ksiąg do Nehr'esham. W celu zapewnienia wystarczającej ilości miejsca na ich przechowywanie, rada miejska inicjuje budowę przyszłej Wiecznej Biblioteki. W jej magicznie zabezpieczonych i kontrolowanych pomieszczeniach będzie można studiować starożytnie zapiski bez ryzyka zarówno dla nich, jak i dla czytelnika.

Na ironię zakrawa fakt, że gdy kładzie się podwaliny pod Wieczną Bibliotekę, tysiące kilometrów na północny wschód od Nehr'esham krasnoludzcy górnicy zaczynają się osiedlać się w ogromnych kopalniach i grotach skalnych, tworząc założek najgroźniejszego rywala Thery – królestwa Throal. Od tego dnia biegą dni odmierzane kalendarzem Throalu, według którego w przeszłości cała Barsawia będzie mierzyć upływ czasu.

PIERWSZE HORRORY

Od założenia Nehr'esham mija sto pięćdziesiąt lat, a budowa Wiecznej Biblioteki dobiera końca. W tych dniach na świecie odnotowuje się pierwsze sygnały obecności Horrorów. W mieście Majallan, należącym do zamieszanego głównie przez ludzi królestwa Landis, pojawiają się mroczne, widmowe istoty, które sprawiają, że ludzie zaczynają walczyć ze sobą. W Draoglinie, leżącym w prastarym krasnoludzkim królestwie Scytha, wszystkie niemowlęta zdają się słabnąć i umierały zanim skończą miesiąc, jakby jakaś niewidzialna bestia wysysała z nich życie. W całej krainie, która kiedyś będzie nosić nazwę Barsawii, stada dziwacznych, owadopodobnych stworów gnieżdżą się na pustkowiach i w bezludnych częściach miast. Na południu plaga przybiera takie rozmiary, że zaprzysięgli wrogowie zawiązują sojusze, żeby tylko zniszczyć potwory. W tym okresie, znany jako Czas Pożogi, wszyscy Barsawianie jednoczą się jak nigdy dotąd. Powtórzy się to na taką skalę dopiero po przybyciu Theran, tymczasem jednak marzenia o powszechnej zgodzie pryskają, gdy przez kilka kolejnych lat w Barsawii szaleje wielki głód.

Zgromadzeni wokół starego Navarima uczni zdają sobie sprawę, że informacje napływające z Majallanu, Scyty i miast-państw na południu Barsawii oznaczają początek strasznego



wydarzeń. Niebawem ich znaczenie staje się przerażająco oczywiste. Najlepszemu uczniowi i asystentowi Navarima, krasnoludowi imieniem Jaron, udaje się zrozumieć pierwszą z sześciu *Ksiąg Cierpienia* i dokończyć jej przekład. Tom ten, nazwany po prostu *Pierwszą Księgą Cierpienia*, opisuje nadzieję straszliwych dni, pojawiение się obdarzonych niemal nieogranioną mocą Horrorów i przepowiada wielce prawdopodobne zniszczenie świata.

Według księgi, Horrory to duchy zamieszkujące najmroczniejsze zakątki innych światów. Kiedy magiczna aura naszej Ziemi osiągnie odpowiednią moc, zbudują pomoły łączące ja z ich rodzimym królestwem ciemności, a później przejdą po nich do naszej rzeczywistości. Zwykły rozum nie jest w stanie ogarnąć natury Horrorów. Jedynym celem ich istnienia jest sianie zniszczenia; niektórym wystarczą dowolne obiekty materialne – mogą to być kamienie albo na przykład drzewa, bez róznicy; inne pragną mięsa i krwi żywych istot; najpotężniejsze zaś karmią się bólem, przerażeniem i innymi straszliwymi uczuciami, jakie ich pojawiene się i moc budzą w ofiarach.

W księdze zapisano, że nadzieję Horrorów nie uda się powstrzymać.

NARODZINY THERY

Wiadomość o zawartości *Pierwszej Księgi Cierpienia* rozchodzi się lotem błyskawicy. Miasto powstałe wokół Nehr'esham rozrasta się coraz bardziej, aż wreszcie zajmuje całą wyspę. Wkrótce zostaje też przemianowane na Therę, co znaczy „fundament”. Z biegiem czasu rośnie znaczenie wyspy jako centrum handlowego i naukowego we wschodniej części Morza Selestreńskiego.

Rozwój nie przebiega bynajmniej łagodnie i bez przeskódek. Theranie, niezdolni sami podać ogromowi pracy fizycznej, jakiej wymaga zapewnienie bytu rosncej populacji i rozwój handlu, zmuszeni są do importowania siły roboczej z innych krajów. Od tych to właśnie robotników najemnych wzięto początek niewolnictwo w Therze. Potężne domy kupieckie, zajmujące się transportem robotników, „nadzorują” przewożonych przez siebie pracowników. Wykorzystanie ich wymaga zawarcia formalnego, płatnego kontraktu z przewoźnikiem. Dość szybko „nadzór” staje się zjawiskiem powszechnym, zwłaszcza gdy możli i wpływowi Therańczycy usiłują sprawdzić sobie służących. Siedemdziesiąt lat od przybycia pierwszego statku z robotnikami „nadzór” oznacza faktyczne posiadanie, niewolnictwo zaś jest na Therze równe powszechnie jak morska bryza.

W roku po przetłumaczeniu *Pierwszej Księgi Cierpienia* Navarim rozsyła kopie do przywódców wszystkich krajów, o jakich zdarzyło mu się słyszeć. Próbuje ich w ten sposób ostrzec, ale tylko nieliczni słuchają jego słów.

Nieprzerwanie trwa praca nad odczytaniem i zrozumieniem dalszych *Ksiąg Cierpienia*. Wielu wciąż ma nadzieję, że uda się powstrzymać nadzieję straszliwych dni, pojawienie się obdarzonych niemal nieogranioną mocą Horrorów i przepowiada wielce prawdopodobne zniszczenie świata.



Szkołę Cieni, która ma być ośrodkiem badań nad tym zagadnieniem i wyznacza jej zadanie znalezienia sposobu na pokonanie potworów. Wysłane przez szkołę grupy adeptów i magów wędrują po całym znanym świecie, stawiają czoło pleniącym się wszędzie Horrorom i dzięki tym konfrontacjom gromadzą wiedzę o nich.

Najważniejsi obywatele Thery tworzą tymczasem formalną organizację, której zadaniem będzie sprawowanie rządów na wyspie. Navarim otrzymuje tytuł Starszego Thery i zasiada na czele zespołu doradców i zarządców, zwanego Dwunastką. Dwunastka kieruje rozwojem Thery i nadzoruje jej rosnące strefy wpływów. W jednym z pierwszych wydanych aktów prawnych powołuje do życia siły zbrojne, które mają bronić Theran przed coraz częstszymi napadami bandytów i piratów.

Badania prowadzone w Szkole Cieni okazują się o wiele bardziej użyteczne, niż się początkowo spodziewano. Therańscy uczeni i magowie odkrywają tajniki magii, które będą miały daleko idące konsekwencje: mieszkańcy Thery uzyskują możliwość korzystania z potężnej mocy żywiołów, zawartej w esencjach powietrza, ziemi, ognia, wody i drewna. W oparciu o tę wiedzę Theranie budują swoje zapierające dech w piersiach miasta, z których żadne nie mogłoby powstać bez działania magii. Konstruują również wszelkiego rodzaju statki powietrzne, a także odkrywają tajniki czarodziejskich zapór i ochronnych zakleć, przekształcania materii i siegania do najdalejszych otchłani innych światów. Therańscy stają się wyspą, narodem, a wreszcie całym imperium, którego istnienie opiera się na magii.

THERANIE I BARSAWIA

Therańscy rosną w siłę, ziemia zaś, która w przeszłości przyjęła miano Barsawii, istnieje sobie spokojnie w błogiej nieświątynności. Nie ma własnej nazwy, zamieszkuje ją mieszanina niezależnych plemion i znajdują się na niej dziesiątki maleńkich miast-państw. Handel praktycznie nie istnieje; jedyny kontakt ze światem zewnętrznym następuje podczas okazjonalnych prób napaści na zamożną Therę. Podejmowane od czasu do czasu przez Dwór Elfów próby zdobyczenia kraju pod berłem królowej Falili nie przynoszą rezultatu. Rządzące ogromnym królestwem elfy uważały, że Barsawia nie jest wartą takich nakładów środków politycznych i militarnych, jakich wymagałyby jej podbicie. Ta decyzja okazuje się być brzemienna w skutki, Barsawia, pozbawiona silnego centrum, rozbita i rozdrobniona, będzie musiała przedżej czy później zostać podbita przez Theran.

W roku 212 TH (według kalendarza Throalu) Theranie przybywają do Barsawii. Pierwszymi mieszkańcami kraju, których spotykają, są ludzie z Landis, państewka leżącego niedaleko Vivane i przyszłej Powietrznej Przystani. Stąd therańscy przedstawiciele i ambasadorzy wyruszają w głąb Barsawii z zamiarem nawiązania pierwszych kontaktów, później zaś

stosunków handlowych z każdym, kogo spotkają. Przekonują się, że kraj jest bogaty w naturalne i magiczne surowce, jakże pożądane w ich ojczyźnie. Obiecuja więc wojującym plemionom i państewkom światlaną przyszłość w zamian za ustanowienie zasad wymiany handlowej. Lokalni watażkowie, zaślepieni bogactwami nowego sprzymierzeńca, bez namysłu podpisują umowy.

W roku 216 TH przybywa pierwsza flota handlowa Theran. To wydarzenie całkowicie zaskakuje miejscowych władców. Do tej pory podpisywali wprawdzie traktaty i kontrakty, nie zastanawiali się jednak nad ich konsekwencjami. Widok dziesiątek theriańskich statków powietrznych, unoszących się ponad pałacami, zamkami i namiotami stanowi dla nich prawdziwy cios. Oto pojawiła się w Barsawii nowa siła, której nikt nie potrafi dorównać.

NARODZINY IMPERIUM

Władza i znaczenie Theran wzrasta; sława samej wyspy, głównej cytadeli, Wiecznej Biblioteki i innych arcydzieł theriańskiej kultury i architektury sięga daleko, aż po najdalsze zakątki zamieszkanej świata. Położenie kraju (w pobliżu przebiega wiele uczęszczanych morskich szlaków handlowych) czyni zeń znakomite centrum handlowe. Rozwój myśli i mocy magicznej nigdzie nie osiągnął takich wyżyn jak tutaj; wszyscy zazdroczą Therze jej niezrównanych magów i adeptów. Niewiele już trzeba, żeby przypieczać pozycję Thery jako głównej siły w świecie, a wkrótce okazuje się, że los jej sprzyja.

Po blisko czterystu latach od założenia Nehr'esham, w roku 341 TH, umiera Kearos Navarim. Jego ciało zostaje zatopione w bursztynie i wystawione na wielkim placu cytadeli, w samym sercu Thery, obok grobowca jego przyjaciela, Elianara Messiasa. Jeśli wierzyć pogłoskom, Navarim przed śmiercią niemal ukończył pracę nad *Księgami Cierpienia*. Plotki te odpowiadają prawdzie.

Od śmierci Navarima mija pięć lat, kiedy Meach Vara Lingam, człowiek zajmujący stanowisko Starszego Thery, ogłasza wszem i wobec, że choć zdaniem uczonych jedynie stał ostrza i nieugięta wola pozwala pokonać Horrory, to jednak udało się odkryć sposób ochrony przed potworami. Ujawnia światu dzieło wieńczące dokonania Kearosa Navarima, zatytułowane *Rytuały ochrony i przetrwania*.

RYTUAŁY OCHRONY I PRZETRWAŃIA

Słowa Lingama brzmią dumnie, ale rytuały nie stanowią recepty na prawdziwie skutecną obronę. Przesłanie czterotomowego dzieła Navarima sprowadza się do stwierdzenia, że jedynym sposobem ocalenia przed Horrorami jest całkowita izolacja. Uczony twierdzi, że wobec ich ogromnej siły i liczebności bezpośrednia konfrontacja jest samobójstwem.

Navarim zalecał ukrycie się przed potworami w potężnych, podziemnych fortach, zwanych „kaerami”. Jego teoria opierała się na założeniu, że odpowiednio grube ściany będą w stanie powstrzymać nawet najsilniejsze monstrum. Ponadto naturalna bariera ziemi lub skały uniemożliwi dostęp do kaerów także tym Horrorom, które przybędą wprost z przestrzeni astralnej bądź zaatakują w inny, jeszcze nie znany sposób. Uczony ostrzegł jednak, że tego rodzaju zapora w pewnych wypadkach może okazać się niewystarczająca.

W dziele Navarima znalazły się i inne propozycje zabezpieczeń przed inwazją Horrorów: miasta można okrąć kopułami utkанныmi z esencji powietrza, a kaery budować pod wodą

i osłaniać warstwą esencji wody. Kearos uważało jednak, że najlepszym pomysłem będzie zbudowanie kaeru pod powierzchnią ziemi, ostrzegając jednocześnie, iż takie schronienie również nie gwarantuje pełnego bezpieczeństwa.

Jako uzupełnienie konstrukcji kaerów Navarim przedstawił szereg słabszych zabezpieczeń. Uważał, że magowie mogą nauczyć się tworzyć runy i zaklęcia ochronne, które będą „przyzywać” Horrory. Kiedy stwór bliżej zainteresuje się takim symbolem, wpadnie w magiczną sieć i pograży się w labiryncie jego struktury. Nie należy przy tym zapominać, iż Horrory przybywają do naszej rzeczywistości z odległych zakątków innych światów i dlatego zawsze część swej uwagi muszą poświęcić na utrzymanie się w nowym środowisku. Wciągnięcie umysłu Horrorów w głębi złożonej konstrukcji runu mogłoby przełamać tę koncentrację i albo zmusić go do wycofania się, albo wręcz wyrzucić go z naszego świata na macierzystą płaszczyznę egzystencji.

Niestety, pech Thery i jej bratniczych krain polega na tym, że istnieja jedynie teoretyczne podstawy tworzenia tego rodzaju struktur. Navarim – wierząc, że można zgłębić ich tajniki – na krótko przed śmiercią wyznaczył Szkołę Cieni takie właśnie zadanie. Zalecił zarazem szybkie wybudowanie jak największej liczby kaerów, w oczekiwaniu dnia, gdy plaga Horrorów uczyni świat niezdarnym do zamieszkania. Miało to jego zdaniem nastąpić za niewiele ponad osiemset lat.

W Szkole Cieni trwają prace nad złamaniem sekretów runów ochronnych. Uczenni zamierają podzielić się ze wszystkimi nowo zdobytą wiedzą. Kiedy jednak udaje im się zgłębić tajemnice runów, Thera zaczyna jej zazdrośnie strzec, zamierza bowiem wykorzystać tę informację jako element przetargowy w walce o powiększenie swojej strefy wpływów.

Reakcje na opublikowanie wyników prac Navarima są różne: wielu najzwyczajniej w świecie nie wierzy w nie, ale są i tacy, którzy odnoszą się do nich z nabożną czcią. Większość nie potrafi jednak potraktować poważnie groźby, która ma się zyć za ponad osiemset lat, czytają więc dzieło Navarima i obiecuja sobie zacząć przygotowania do obrony – ale później.

WOJNY ORICHALKOWE

Thera jednak nie może czekać; potężne państwo, którego istnienie opiera się na magii, będzie potrzebowało poważnej i zapewne nietuzinkowej ochrony przed Horrorami. W tym też celu jego przywódcy zaczynają gromadzić ogromne ilości magicznego metalu – orichalku. Zawierają dziesiątki umów handlowych, które pozwolą im uzyskać jak najwięcej cennego surowca. Nikt nie wie, jak Thera zamierza się przygotować do najazdu Horrorów i dlaczego potrzebuje aż tyle orichalku, ale dopóki dobrze zań płaci, nikt nie zadaje pytań.

Być może nie wszyscy są tego świadomi, wyjaśnie więc, iż orichalk pojawi się w naturze jako naturalna mieszanina pewnych minerałów, które muszą się połączyć w obecności esencji Ziemi. Mimo że esencja nie wchodzi sama w skład tego metalu, jej złożą znajdują się zawsze w pobliżu pokładów orichalku. Zwykle wydobywa się go w kopalniach, czasem jednak występuje na tyle płytko pod ziemią, że można go pozyskiwać bez zbytniego zachodu.

Handel orichalkiem przynosi spore korzyści materialne całemu światu. Nieliczne głosy protestu pochodzą tylko od pomniejszych magów pozbawionych jego dopływu. Wkrótce interes przybiera takie rozmiary, że statki przewożące cenny towar stają się łakomym kąskiem dla bandytów i łupieżców. Sześćdziesiąt lat po tym, jak Thera rozpoczęła skupowanie orichalku na niespotykaną skalę, trole z Lśniącymi Szczytami,



nazywane kryształowymi łupieżcami, urządżają wielki wypad. Na swych sfatygowanych statkach uderzają na transport orichalku z Shosary, który stoi przygotowany do przewiezienia drogą lądową. Wkrótce podobne rajdy stają się coraz częstsze, w miarę jak kryształowi łupieżcy doskonala umiejemność żeglowania i walki w powietrzu.

Władcy poszczególnych krain i państewek, zamiast sprzymierzyć się przeciwko piratom, traktują ich napaść jako sygnał do rozpoczęcia rozbojów na własną rękę. Ustret i Kara Fahd równocześnie atakują Landis, najazdy orkowych nomadów o mały włos nie doprowadzają do upadku Throalu, elfy zamieszkujące Smoczą Puszcę staczają serię okrutnych bitew z krasnoludami ze Scythy i ich ludzkimi sprzymierzeńcami. Wojny trwają ponad 40 lat, podczas których narody błyskawicznie zrywają sojusze i zawiązują nowe, wędrownie plemiona przemieniają się w bandy najemników, szlachetnie urodzeni spiskują i zdradzają własny lud. Jedynie w Throalu i Shosarze prawowici władcy nie zostają obaleni. Przez pierwsze 30 lat na mocy niepisanej umowy kopalnie orichalku i esencji ziemi nie stanowią celu działań militarnych – wszyscy ich potrzebują i nikomu nie opłaciłoby się ich burzyć.

Kara Fahd, królestwo orków, dostaje się pod panowanie ludzi, gdy Landis odzyskuje okolice pola lawy, zasobne w esencję ognia. W odwecie dowódca orków, Cathon Krzywooki, uwalnia wszystkie spętane bądź schwytane w pułapkę na tym terenie żywiołaki ognia. Giną wszyscy żołnierze orków i niemal cała straż przednia armii królestwa Landis, kopalnie zaś ulegają poważnym zniszczeniom. Ten czyn nadaje ton ostatnim, najbardziej brutalnym latom wojen.



THERAŃSKA MARYNARKA WOJENNA I IMPERIUM

Dopóki strumień orichalku i innych magicznych substancji bez przeszkód dociera na ich ojczystą wyspę, Theranie nie specjalnie przejmują się szalejącą w Barsawii wojną. Coraz więcej statków górniczych z Thery pojawia się nad prowincją, ale zwykle nie lądują, ograniczając się do pozyskiwania i gromadzenia esencji powietrza z chmur, które unoszą się wokół najwyższych szczytów górskich. Korzystają przy tym z nowych, nie znanych szerzej metod, dzięki którym praca szybko posuwa się naprzód. Tym powodzeniem zwracają na siebie uwagę trolli.

Kryształowi łupieżcy siedzą spokojnie w domach i obserwują szalejący żywioł wojen orichalkowych, do których rozpoczęcia sami się przyczynili. Walki spowodowały wstrzymanie wydobycia praktycznie wszystkich surowców, toteż trolle ograniczają się do sporadycznych rajdów zaopatrzeniowych. Theranskie barki powietrzne stanowią jednak pokuse, której trudno się oprzeć.

Łupieżcy atakują szybko i często, ograbiając statki wroga z esencją powietrza. Thera ostrzega, że nie zamierza dłużej tolerować ich wtrącania się w przebieg operacji pozyskiwania esencji i wkrótce do ochrony barek kieruje uzbrojone okręty powietrzne. Początkowo są to baty, czyli przebudowane i dozbrojone

barki górnicze, ale trolle śmieją się w kułak z ich poczynań i nie zaprzestają napadów. Korzystają z faktu, że ich okręty są szybsze i zwinniejsze, dzięki czemu z łatwością kryją się przed pościgiem wśród Lśniących Szczytów.

Następnie do eskorty barek zostają przydzielone kile – smukłe, kamienne, typowo wojenne okręty. Trolle ponoszą coraz większe straty, ale ataki tylko się nasilają. Kroplą przepełniającą czarę staje się dla Thera strata sporej floty, złożonej z barek, bat i kil. Sześćdziesiąt dni później postanawiają pokazać pełnię swej potęgi.

O świcie kryształowi łupieżcy budzą się przy wtórze ryku alarmowych rogów. Na południowy wschód od Lśniących Szczytów, nad równiną w pobliżu Vivane, pojawił się statek powietrzny, którego ogrom przekracza wszelkie wyobrażenie.

Nie ma, jak normalne jednostki, kadłuba ani żagli; przypomina raczej wielką, skalną ostrogę, która, napędzana czystą magią, zdaje się przełożyć prawom natury. Theranie nazwują tę piekielną maszynę wojskową behemetem.

Trolle są wprawdzie oszołomione widokiem, ale błyskawicznie stawiają się na statkach i ruszają do ataku. Therański dowódca wysyła im na spotkanie magicznego posłańca z wiadomością, że jeśli się nie oddadzą, zostaną zgładzeni, ale dumni i uparci łupieżcy zabijają emisariusza.

Kiedy zbliżają się do behemota, spada na nich istna ulewa ognia. Kierowane magią maszyny oblężnicze, zainstalowane na kamiennym pokładzie okrętu, miotają ku nim olbrzymie drewniane i metalowe strzały; pioruny magicznej energii, przyzwanej przez therańskich magów, niszczą statki trolli, które rozpieczętawiony w obliczu potęgi wroga, natykają się na czekające w chmurach kile.

Bitwa trwa; mijają godziny, aż wreszcie behemot dolatuje do skraju Lśniących Szczytów, gdzie zaprzestaje ostrzeliwiania resztek floty łupieżców i kieruje całą siłę ognia przeciw ich domostwom. Maszyny wojenne miażdżą chaty, a magowie mordują ziomków trolli, usiłujących bronić jaskiń i naziemnych sadób. Wypuszczane z therańskiego okrętu żywiołaki przelamują kolejne linie obrony.

Na widok rzezi trolle się oddają. Trafiają na kamienny statek, który zabiera ich na Therę w kajdanach jako niewolników. Theranie palą ich okręty, ale nie zwracają sobie już głowy zglądzieniem ukrywających się wśród Lśniących Szczytów niedobitków. W tej walce, zwanej Bitwą o Powietrzną Przystań, udowodnili, że nie można ich lekceważyć. Mając dość sytuacji, w której ich działalność handlowa zależy w znacznej mierze od zachciań lokalnych możnowładców, dali w Powietrznej Przystani nauczkę wszystkim, którzy chcieliby stać się na drodze.

W sto dni później, w roku 443 TH, Starszy Thery, człowiek imieniem Thom Edro, ogłasza powstanie Imperium Therańskiego. Barsawia zostaje uznana za prowincję imperium, które obiecuje wszystkim jej mieszkańcom ochronę przed szalejącą pożoga wojen orichalkowych, jeśli tylko złożą mu przysięgę wierności. Dodatkowo Thera kusi potencjalnych wasali obietnicą ujawnienia magicznych sekretów, które pozwolą obronić się przed Horrorami. Imperium buduje na północnym wschodzie Parlainth, miasto, które staje się stolicą

provincji, siedzibą rządzących nią szlachetnie urodzonych. W Powietrznej Przystani stale mają stacjonować znaczne siły wojskowe Thery. Dziesiątki pomniejszych miast-państw chętnie uznają zwierzchnictwo imperium. Silniejsze królestwa są bardziej oporne, ale therańska marynarka wojenna ma ogromny dar przekonywania.

Jeden z najmożniejszych obywateli Thery, człowiek o imieniu Kern Fallo, jako pierwszy otrzymuje tytuł namiestnika Barsawii. Mimo iż Thera formalnie kontroluje prowincję, Kern – doceniając korzyści płynące ze sprawowania władzy na szczeblu lokalnym – zwraca się o pomoc do krasnoludów z pobliskiego Throalu. Throal, który musiał ukorzyć się (choć niechętnie) przed Therą ze względu na oferowane przez nią sposoby obrony przed Horrorami, zgadza się pełnić rolę mediatora między imperium a mieszkańcami Barsawii. Państwo krasnoludzkie staje się swoistym buforem, oddzielającym miejscowe rządy od therańskich władców. Dzięki temu język krasnoludów staje się powszechnie znany w Barsawii, uniwersalnym językiem handlowym. Po raz pierwszy w historii kraju mieszkańców różnych jej regionów mogą się w miarę łatwo porozumiewać.

JARON I SFINKS

Kiedy Thom Edro proklamuje powstanie imperium, wyznacza sobie stanowisko najwyższego gubernatora. Theranie zdają sobie sprawę z tego, że wcale nieodległa jest chwila, gdy ogłosi się imperatorem. Pojawiają się również pogłoski, jakoby Edro korzystał z czarnej magii w celu wydłużenia życia – własnego i najbardziej zaufanych orków i ludzi. Oczywiście krasnoludy od dawna już stosują zaklęcia przedłużające życie... Jednak tym razem jest to coś zupełnie innego.

Jednym z krasnoludzkich magów, którzy dzięki magii żyją dłużej, jest Jaron, choć trzeba przyznać, że brakuje mu już dawnego wigoru. Nie kryje swych obaw, że Edro sprzeniewierzył się naukom Elianara Messiasa, zwanego tu Uczonym-Męczennikiem, za każdym razem jednak, gdy zgłasza swe obiekcje, jeden z jego popleczników znika bez śladu. Wreszcie Jaron dochodzi do wniosku, że choć Thera zawdzięcza mu przekład *Pierwszej Księgi Cierpienia*, w rozrastającym się imperium nie ma dla niego miejsca.

W noc po zniknięciu najbliższego asystenta Jarona, w parku po drugiej stronie portu, naprzeciw głównej cytadeli rozpoczęła się wielka budowa. Trzy ogromne żywiołaki ziemi wydobywają skałę, ziemię i esencje ziemi z trzewi wyspy i, pod czujnym okiem krasnoluda, nadają im nowy kształt. Imperialni strażnicy i magowie natychmiast zjawiają się w pobliżu, ale przed wkroczeniem do parku powstrzymuje ich potężna, magiczna bariera. Mogą więc tylko przyglądać się z otwartymi ze-

zdumieniem ustami, jak z chaosu materii powoli wyłania się gigantyczny, kamienny sfinks z pochyloną głową. Wielki stwór wygląda tak, jakby spał w najlepsze. Na krótko przed świtem posąg zostaje ukończony, a Jaron wygłasza mowę do zgromadzonych w parku tłumów. Przypomina im nauki Uczonego-Męczennika, przywołując pamięć marzeń Kearosa Navarima, mówi o niebezpieczeństwach władzy i targających nim obawach, że Thera wkracza na drogę ciemności. Stwierdza, że zbudował sfinksa, aby ten miał baczenie na Therę i jej gubernatorów. Posąg pozostanie w parku na straży wartości wyznawanych przez założycieli państwa, jako memento dla przyszłych pokoleń. Jaron milknie i bariera osłaniająca park znika.

Zywiołaki wtapiają się w bryłę sfinksa, zabierając krasnoluda ze sobą, a gdy tłum falą rzuca się naprzód, posąg powoli unosi kamienne powieki. Otwarte oczy stwora rozświetla od wewnątrz błękitnobiałe płomienie, kiedy podnosi głowę i ponad portem zaczyna wpatrywać się w cytadelę – serce Thery. Od tego czasu sfinks nigdy więcej się nie poruszył.

Therańscy mędrcy próbują zgłębić sekrety posągu, ale nie są w stanie pojąć utkanych z magicznej energii wzorów. Nie potrafią również sięgnąć na tyle głęboko do jego wnętrza, żeby ujrzeć prawdziwy wzorzec sfinksa, nie mówiąc już o zapowaniu nad jego mocą. Boją się zbyt mocno ingerować w jego strukturę bądź zniszczyć go, gdyż nikt nie umie przewidzieć, jakie byłyby konsekwencje takiego czynu.

Po dziś dzień ogromny sfinks siedzi zapatrzony w cytadelę i przypomina kolejnym władców, gdzie ich miejsce. Thera rządzą kolejni najwyżsi gubernatorowie, z których żaden nie odważył ogłosić się imperatorem.



TERA I SMOKI

Thera nie zdołała całkowicie zdominować kultury ludów zamieszkujących basen Morza Selestreńskiego i pobliskie obszary. Różne państwa i państewka na własną rękę poszukują rozwiązań problemu Horrorów, gdyż powodzenie oznaczałoby uniezależnienie się od imperium, którego rządy stają się coraz bardziej uciążliwe. Dzielni odkrywcy i ciekawscy uczni mogą liczyć na sfinansowanie wypraw, których celem jest odnalezienie smoków, o których wiadomo, że bez większych szkód przetrwały poprzedni Pogrom (taką właśnie nazwę nadano oczekiwanej invazji Horrorów). Większość wielkich jaszczurów nie zamierza dzielić się z nikim swoimi sekretami i znaczco przyczynia się do uszczuplenia populacji dzielnych odkrywców i ciekawskich uczniów. Znajdują się jednak i takie, które dają się ublaagać lub przekupić, żeby zdradzić tajemnicę smoczych leży. Wśród mędrców panuje bowiem



przekonanie, że to właśnie tego rodzaju kryjówki pozwoliły smokom ocaleć. Kilka stworów na własną rękę nawiązuje kontakt z wybranymi królestwami i oferuje pomoc, kierując się sobie tylko wiadomymi, smoczymi racjami.

Przywódcy Thery odbierają działania smoków jako zamach na swoją pozycję i zagrożenie dla imperialnej władzy. Wywiązuje się burzliwa debata na temat możliwych środków zaradczych. Edro wołałyby uniknąć zatargów ze smokami w czasie, gdy Thera powinna skupić wszystkie wysiłki na przygotowaniach do Pogromu, jednakże pod wpływem nacisków grupy kupców czerpiących znaczne zyski z handlu magicznymi esencjami, Therańska Marynarka Wojenna organizuje wyprawy przeciw trzem spośród najpotężniejszych, najbardziej wpływowych smoków. Dwie ekspedycje zostają uwieńczone sukcesem, czyli zgładzeniem smoków i zniszczeniem ich kryjówek, choć Theranie przypłacają to utratą kamiennego behemota, co zdarza się po raz pierwszy w historii. Trzeci wypad, którego ofiarą miał paść Lodoskrzydły, kończy się tylko odnalezieniem kryjówki smoka, opróżnionej z większości cennych przedmiotów.

Therańscy ambasadorowie dyplomatycznymi kanałami rozsyłają ostre w słowach oświadczenia, że nie zamierzają tolerować mieszania się smoków w wewnętrzne sprawy imperium. Gady pozornie się wycofują, therańscy kupcy zaś i adepci gildii robią znakomite interesy na napływających zewsząd zamówieniach na zakłucia i materiały ochronne.

Wtedy to właśnie, pewnego dnia o zachodzie słońca, marynarze i kupcy w porcie dostrzegają smoka, siedzącego na szczytce kamiennego sfinksa. Kiedy przez chwilę zastanawiają się, czy lepiej będzie uciec, czy zostać i się poprzyglądać, gad odlatuje i znika w oddali. Następnego ranka odnaleziono dwunastu martwych obywateli Thery: dwóch zaopatrzeniów marynarki, kowala specjalizującego się w wyrobach z esencji ziemi, mężczyznę zatrudnionego w urzędzie skarbnika, dwóch adeptów gildii, pewnego lichwiarza i pięciu kupców, specjalizujących się w handlu magią chroniącą przed Pogromem. Każda z owych dwunastu osób albo poparła wymierzoną przeciw smokom akcję sił imperialnych, albo czerpała z niej bezpośrednie korzyści. Podczas kolejnych dwóch tygodni sytuacja powtarza się jeszcze dwukrotnie i ofiarą smoków padają kolejne dwa tuziny czołowych obywateli Thery. Tym razem dyplomaci rozpowszechniają inną wiadomość: wszyscy Theranie mają zostawić smoki w spokoju, a imperium wstrzyma dalsze wyprawy przeciw tym istotom. Gady biorą sobie do serca zwłaszcza pierwszą część komunikatu i od tej pory przestają udzielać wszelkich informacji o Pogromie i Horrorach.

WYŚCIG Z CZASEM

Pogrom zbliża się wielkimi krokami i wszyscy mieszkańców Barsawii szykują się do odparcia lub przetrwania masowej inwazji Horrorów. Niektórzy budują niewielkie, podziemne wioski, których strzec mają zapory uplecione z korzeniami rosnącymi na powierzchni ziemi roślin. Krasnoludy z Throalu wykopują sieć tuneli w największej górze królestwa, przemieniając ją w niemal pustą skorupę, i tam budują swój kaer. Inne miasta zmieniają się w fantastyczne cytadele, z ręcznie rytymi runicznymi frazami, pokrywającymi wszystkie kamienie użyte do budowy. Każde zgłoszone pojawienie się Horrorów powoduje zwiększenie tempa prac. Narastająca panika przyczynia się do powstania takiej liczby plotek, że oddzielanie ich od faktów przychodzi z najwyższym trudem. Kontakty między miastami, a później między całymi państwami, stopniowo zanikają; niektóre osiedla żyją pod taką presją

strachu, że odcinają się od świata na długo przed rzeczywistym początkiem Pogromu.

Przez cały czas Thera stanowi najbardziej godne zaufania źródło informacji. Bez cienia przesady można stwierdzić, że imperium spaja całą pozostałą materię cywilizacji, wyczekując chwili, gdy podległe jej państwa będą gotowe. W tym okresie znacznie rośnie zapotrzebowanie Thery na niewolników, a ponieważ życie nie ma wielkiej wartości, żądania imperium zostają zaspokojone. Lokalny władzyka potrafi nieraz sprzedać w niewolę całe miasto, byle tylko uzyskać dostęp do sekretów runów ochronnych, którymi zabezpieczy dwie czy trzy inne miejscowości. Throal i Landis wzbraniają się przed zapłaceniem takiej ceny, a ich mieszkańcy pracują ze zdwojoną energią, chcąc dostawami esencji splacić dług wobec Thery.

SCHIZMA W ŚRÓD ELFÓW

Są i tacy, którzy w ogóle nie chcą słyszeć o układach z imperium. Królowa Alachia, pani elfów ze Smoczej Puszczy, gardzi Theranami za to, że sankcjonują niewolnictwo i nienawidzi ich za opór, jaki stawiają jej na arenie politycznej. Zakazuje wszystkim elfom korzystania z wiedzy udostępnionej przez Therę w celu zabezpieczenia się przed Pogromem i przedstawia własne rozwiązanie: elficy magowie, specjalizujący się w magii żywiołów, mają wykorzystując esencję drewna stworzyć kaer z żyjących w puszczy roślin. Alachia uważa bowiem, że Horrorów nie zdołają przełamać zapory, jaką będzie stanowiło żywe drzewo.

Mędrzy elfów spoza puszczy, a ponadto także i niektórzy z jej mieszkańców, na wieść o tym pomyśle nie kryją zdumienia i przerażenia. Zdają sobie sprawę, że metoda proponowana przez Theran nie jest może idealna, ale powinna się sprawdzić. Jednocześnie wątpią, by jakikolwiek stworzony z drewna kaer był w stanie wytrzymać czysto fizyczny napór Horrorów i spowodowane nim zniszczenia.

Alachia pozostaje nieugięta i oświadczająca, że każdy, kto posłucha Theran, zostanie wykluczony z dziedzictwa kulturowego elfów. Groźba ta nie wywiera zamierzzonego skutku, gdyż przywódcy elfickich państw nie dają się zastraszyć, za to prawdopodobnie na zawsze niszczy więzy scalające rozrzucone społeczności.

Pierwsze odpowiadają elfy z odległych północno-zachodnich królestw. Żyjąc w największym oddaleniu od dworu i Smoczej Puszczy, czują najsłabsze więzy lojalności. Mimo że w Barsawii rzadko słyszy się o północno-zachodnich królestwach, odrzucenie przez nie proklamacji Alachii stanowi poważny cios dla jej królewskiego majestatu. Zanim jednak królowa zdąży stosownie zareagować, inne królestwa i miasta-państwa również wypowiadają jej posłuszeństwo. Życzą dworowi wszelkiej pomyślności, ale nie godzą się iść w ślady Alachii, czyli – ich zdaniem – na pewną śmierć.

Ostatecznie królowa nie uznaje wszystkich opornych za odłączonych. Ich odmowa pozbawiła Dwór Elfów znacznej części władz i potęgi i dlatego deklaracja taka byłaby tylko pustym gestem. Alachia postanawia zaczekać, aż Pogrom się skończy, a przetrwanie dworu dowiedzie jej mądrości. Zamiast więc potępiać ziomków, rozkazuje rozpoczęcie prac nad tworzeniem leńskiego kaeru, który okaże się zgubą elfów ze Smoczej Puszczy.

POGROM

Współczesni uczeni zgodnie uznają, że Pogrom rozpoczął się w roku 1008 według kalendarza Throalu (czyli 565 TE według kalendarza therańskiego). Wszyscy zgadzają się co do zdarzenia, które zadecydowało o tej dacie – było to zamknięcie

dostępu do Thery. Wyspe, będącą ośrodkiem magicznych mocy, Horrory zaatakowały i zaczęły oblegać wcześniej i z większą zaciekleścią niż inne regiony świata. Na ostatnie posłanie Theran do podległych im narodów i krajów złożyły się życzenia szczęścia, bezpiecznego przetrwania Pogromu oraz zapewnienia o nieustającej potędze imperium. Potem zapalono zbudowaną z esencji ognia i powietrza kopułę okrywającą wyspę i Thera została odcięta od świata.

Wprawdzie już wcześniej pomniejsze grupy mieszkańców Barsawii zamknięły się w kaerach, ale cały świat postrzega zamknięcie Thery jako ostateczne potwierdzenie początku Pogromu. Horrorów jest coraz więcej, a w dodatku są coraz potężniejsze, toteż lokalne milicje, żandarmeria i dzielni awanturnicy nie mogą im dłużej stawać czoła.

Po upływie dwudziestu lat od zamknięcia Thery plaga Horrorów doprowadza do faktycznego zerwania komunikacji między poszczególnymi królestwami. Nawet przestrzeń astralna staje się zbyt zanieczyszczona i magowie na całym świecie przekonują się na własnej skórze o pozytku stosowania wymyślonych przez Theran matryc. Stada bezrozumnych, niszczycielskich istot włóczą się po świecie, niszcząc wszelkie przejawy życia. Inne, bardziej inteligentne Horrorы testują zabezpieczenia kaerów i wykorzystują ich słabe punkty, żeby wedrzeć się do środka. Jeszcze inne zakradają się w szeregi mieszkańców miast i osad i razem z nimi dają się zamknąć w kaerach, by ujawnić się po odcięciu od świata.



THROAL I PARLAINTH

Największe ośrodki władzy i kultury, jakimi w Barsawii są Throal i Parlainth, również przygotowują się do przetrwania najazdu Horrorów, ale usiłują jak najdłużej pozostać otwarte, żeby do ostatniej chwili przyjmować uciekinierów. Kaer Throalu zbudowano wprawdzie według therańskiego projektu, wzbogacono go jednak o dodatkowe mistyczne bariery, które były dziełem krasnoludzkich mistrzów różnych rzemiosłów. Parlainth zamierza natomiast uciec się do radykalnych środków: magowie mają utkać potężne zaklęcie, które przeniesie całe miasto do jednego ze światów, gdzie Horrory nie mają dostępu. Dodatkowym zabezpieczeniem ma być wymazanie wspomnień o mieście z pamięci wszystkich żywych istot w Barsawii. Jeśli wszyscy zapomną o Parlainth, nikt nie zdadzi Horrorom ani miejsca ukrycia miasta, ani nawet faktu jego zniknięcia (historia stolicy Thery w Barsawii pełna jest bohaterskich czynów i tragicznych wydarzeń, toteż zasługuje na osobną opowieść). Jak na ironię, w ostatniej chwili therański namiestnik przestaje wierzyć w skuteczność pomysłu, którego sam był oredownikiem, i wraz z najbliższymi współpracownikami ucieka do Throalu. Parlainth zamyka swe wrota, po

czym na blisko czterysta lat znika z powierzchni Barsawii i z pamięci jej mieszkańców. Namiestnik oraz większość wiernych mu ludzi giną w kilka miesięcy po zamknięciu kaeru, kiedy jedna z części Throalu wali się w gruzu.

W dniach bezpośrednio poprzedzających Pogrom krasnoludy z Throalu bynajmniej nie próżnują. Lata zarządzania Barsawią pod okiem Theran wiele ich nauczyły. Zdają sobie sprawę, że przewidywany czas trwania Pogromu – sześćset lat – to okres wystarczający, żeby odseparowane w kaerach niewielkie społeczności zatraciły własną tożsamość i kulturę. Plan Theran uwzględniał wszystkie aspekty czysto fizycznego przetrwania: magiczną hodowlę roślin, zamknięty obieg powietrza i wody, przetwarzanie odpadów, cykl hodowlany. Mieszkańcy imperium zanieśli jednak inne, mniej nieważne kwestie.

Ta właśnie myśl przyświecała krasnoludom w dniach, gdy tworzyły *Księgi Jutra*. Relacjonują w niej historię Thery i Barsawii, przytaczają heroiczne opowieści z przeszłości, spisują cały mowyony język krasnoludzki, żeby dzieci, które narodzą się w kaerach, od razu uczyły się mówić, czytać i pisać we wspólnie mowie. Z *Księgi Jutra* dowiedzą się one również jak odbudować domy i jak uprawiać ziemię, gdy Horrory odejdą. Zawarto w nich także wiedzę mówiącą o tym, jak opierając się na obserwacji dzieł sztuki i wytworów rzemiosła stwierdzić, czy ich twórca znalazł się pod wpływem Horrorów (krasnoludy stwierdziły bowiem, że osoby opętane przez monstrum nie są w stanie stworzyć nic pięknego) oraz, co najważniejsze, jak określić, czy mroczne lata Pogromu dobiegły końca.

Wreszcie w roku 1050 TH bramy Throalu zamykają się i krasnoludzkie królestwo przygotowuje się na najgorsze. Jego przywódcy są niemal pewni, że w kaerze znalazły się wraz z uciekinierami jakieś Horrorы, które niebawem się ujawnią. I choć dokładna relacja z tych wydarzeń zginęła w pomroce dziejów, faktem jest, że krasnoludy okazały się na tyle potężne, by wytrącić i zgładzić Horrorów zanim ten zdążył zniszczyć kaer. Pogrom przynosi udrękę i cierpienie, ale dzięki woli walki i przetrwania mieszkańcom Throalu udaje się przetrwać ciężkie czasy.

Zresztą nawet podczas Pogromu w Throalu dzieje się wiele rzeczy. Krasnoludy i zamknięte z nimi pod ziemią zaprzyjaźnione ludy niecierpliwie wyczekują nieznanej przyszłości. Zaczynają się gorące dyskusje o tym, jaki będzie świat po Pogromie. Na dworze króla Varulusa II cechujący krasnoludy zdrowy rozsądek i wyobraźnia innych istot pospolu wpływają na ukształtowanie wizji nowej rzeczywistości. Dysputy filozofów, żołnierzy, kapelanów, mędrców, rzemieślników i wysoko urodzonych ciągną się latami, ale wreszcie udaje się osiągnąć zgrubny kompromis. Po raz pierwszy definiuje się prawa jednostki, które zostają spisane wraz z rozumowaniem, jakie doprowadziło do ich sformułowania, we *Wspólnej Deklaracji* z 1270 roku TH. Deklaracja zostanie wykorzystana jako



wzorzec dla odradzających się po Pogromie społeczeństw krasnoludów i ich sąsiadów w Barsawii. Jej treść stanowią przedstawione w zarysie prawa jednostki, prawo własności oraz opis roli systemu prawnego. Ustęp odnoszący się do pierwszego z tych zagadnień zawiera, między innymi, taki fragment:

Wykazaliśmy, iż prawo do własności osobistej jest wartością niezbędną dla funkcjonowania społeczeństwa. Jak w takim razie wygląda sprawra niewolnictwa, czyli posiadania jednej osoby przez inną?

Nie ulega wątpliwości, że osoby można uważać za obiekt posiadania. Kto jednak jest w tym wypadku właścicielem? Rozsądek podpowiada nam, że ciałem rzodzi duch, który je zamieszkuje, on to bowiem decyduje o ruchach, myślach i działaniach przez to ciało podejmowanych. Zatem to duch korzysta z ciała, które do niego należy. Nawet w języku potocznym znajdziemy odbicie tych poglądów: o złym duchu, który opanowuje i kontroluje żywą istotę, mówimy, że ją „opętały”, ale także, że nią „zawładnęły”, czyli ukradł ciało prawowitemu właścicielowi.

Niewolnictwo oznacza przeniesienie praw do użytkowania ciała na nabywcę i nowego właściciela osoby. Przeniesienie to odbywa się bez żadnego zadośćuczynienia dla ducha, który jest faktycznym posiadaczem ciała. Należy zatem uznać posiadanie niewolników za przestępstwo.

Deklaracja jest starannie opracowanym i przemyślanym zbiorem przepisów, które mają służyć stworzeniu uczciwego, opierającego się na prawie społeczeństwa, co ułatwi rozwój handlu. Dzięki temu, że wszystkie zapisy opierają się na zdrowym rozsądku, zawarte w dokumencie treści mogą być bliskie sercu każdego mieszkańców Barsawii. Krasnoludzcy mogą mają okazję zapoznać się z deklaracją jeszcze podczas pobytu w kaerze – i akceptują ją bez zastrzeżeń. Wszyscy, którzy wierzą w deklarację, uważają, że świat po Pogromie zupełnie się zmieni, i to w sposób ogromnie zaskakujący dla Theran.

KRWAWA PUSZCZA

W roku 1262 TH zbudowany z żywego drzewa kaer, chroniący Dwór Elfów, zaczyna się chwiać w posadach. Jego zbewienna moc powoli słabnie, ale nie da się tego uniknąć. Wewnątrz wybucha panika; elfy zaczynają gorączkowo poszukiwać innych sposobów zabezpieczenia się przed Pogromem. Nie starczy im już czasu na zbudowanie podziemnych schronień, nie mają zresztą wystarczających zapasów esencji powietrza i esencji ziemi. Gdy Horrorry zaczynają przedostawać się przez bariery ochronne, elfy ogarnia rozpacz i zniechęcenie. W pośpiechu powstają oddziały lotnej milicji, które mają błyskawicznie reagować na próby przełamania zabezpieczeń, podczas gdy Mistrzowie Żywiołów będą naprawiać uszkodzone fragmenty i wzmacniać nadwątłone części kaeru.

Wtedy to właśnie elfy z Puszczy dokonują zaskakującego i przerażającego zarazem odkrycia. Spośród wszystkich Horrorów, jakie wdarły się do kaeru, te najbardziej intelligentne, przebiegle i najtrudniejsze do pokonania nie zwracają najmniejszej uwagi na elfy, które są szalone bądź cierpią ogromny, nieustanny ból. Doradcom królowej Alachii nie trzeba wiele czasu, by dojść do wniosku, że Horrorry, chcąc się nasycić, muszą same zadawać ból innym istotom. Obłęd i cierpienie istniejące niezależnie od ich woli są dla nich niewystarczające. W głowach mieszkańców Smoczej Puszczy zaczyna wykluwać się iście piekielny plan, którego realizacja przyćmi wszelkie okrucieństwa Horrorów.

Kiedy potwory znajdują się już rzeczywiście o włos od przełamania ostatnich zabezpieczeń kaeru, elfy wprowadzają swój

desperacki zamysł w życie. Mistrzowie Żywiołów odprawiają mroczny rytuał magii krwi, a ten przemienia wszystkie elfy, które przetrwały w lesie: całe ich ciała przebijają wyrastające z wnętrza kolce. Ciernie, rosnąc, rozdzierają mięśnie i skórę i elfy cierpią nieustanny, wszechobecny, obezwładniający ból. Rytuał prowadzi do śmierci wielu mieszkańców Smoczej Puszczy, ale ci, którzy przetrwali, uczą się żyć w wiecznej męce, a nawet czerpać siłę z cierpienia. W puszczy nie pozostaje nic, co interesowałoby Horrorry i choć niektóre z nich, te o bardziej zwierzęcej naturze, nie przestają napierać na resztki kaeru, to jednak te najgorsze, karmiące się strachem i bólem, odchodzą szukać ofiar gdzie indziej. Cierniowe elfy z lasu, zwanego od tej chwili Krwawą Puszczą, znalazły sposób na przetrwanie, ale przyszło im za to zapłacić straszliwą cenę.

ŻYCIE W UKRYCIU

Mijają stulecia. Mieszkańcy kaerów i cytadel kula się ze strachu i stopniowo uczą sobie radzić, choć ich serc nie opuszczają tęsknota za pieszczotą słonecznego blasku i wonią świeżego powietrza. Wielu z nich nie dożyje widoku słońca. Horrorry siłą lub podstępem pokonują zabezpieczenia wielu schronień – w istocie nikt nie przewidywał aż takich rozmiarów klęski: na zawsze giną całe miasta, społeczeństwa, cywilizacje.

Najdotkliwszym ciosem dla Barsawii jest chyba strata Parlanth, choć od zakończenia Pogromu będzie musiało upłynąć wiele lat, zanim ktokolwiek przypomni sobie wspaniałość miasta. Dziś wiemy już, że Horrorom udało się jakoś dostać do Parlanth. Jedyna godna zaufania relacja jest opowieść J'rola, Honorego Złodzieja, i jego towarzyszy. Zanim jednak znaleźli magiczny Pierścień Tęsknoty, poznali jego sekrety i dzięki niemu sprowadzili Parlanth z powrotem do naszego świata, niemal wszyscy mieszkańcy zgineli bądź zniknęli bez śladu. Znaleziono bardzo niewiele ciał – tajemnicze Horrorry całkowicie spustoszyły miasto. W latach po Pogromie Parlanth stało się ośrodkiem przyciągającym wszystkie niespokojne duchy w Barsawii; rzesze wszelkiej maści awanturników ciągną tam w poszukiwaniu legendarnych skarbów i zapomnianych sekretów. Jednakże różne straszcze istoty wciąż kryją się w zakamarkach miasta, które po dziś dzień zazdrośnie strzeże swych tajemnic.

Mieszkańcy kaerów, do których trafiły egzemplarze krasnoludzkiej Księgi Jutra, wiedzą jak stwierdzić, czy można już bezpiecznie powrócić na powierzchnię ziemi. Tym, którzy nie znają tego dzieła, muszą wystarczyć domyśli. Idea jest prosta: wykonana z esencji ziemi kula zostaje dzięki mocy magicznego rytuału zawieszona nad powierzchnią misy wypełnionej esencją wody. W miarę jak moc magii na świecie będzie słabła (co zmusi Horrorry do wycofania się), kula esencji ziemi ma się coraz bardziej obniżać, aż wreszcie zetknie się z wodą i żywioły wzajemnie się zneutralizują.

Mieszkańcy wszystkich kaerów w Barsawii śledzą obniżanie się kuli, która bardzo, bardzo wolno opada ku powierzchni wody. Jednakże w roku 1415 (według kalendarza Throalu) kula przestaje się poruszać i zawisa dwa-trzy centymetry ponad misą. Uczeni i magowie są wstrząśnięci: przecież do przewidawanego końca Pogromu zostały jeszcze całe stulecia! I dlaczego kula ani drgnie? Wtedy nikt nie umiał odpowiedzieć na to pytanie, a dziś wcale nie jesteśmy mądrzejsi. Wszystko co wiemy, to fakt, że z nieznanych przyczyn owego dnia poziom magii w naszym świecie ustabilizował się i do tej pory pozostaje niezmienny.

Po paru latach uwiezione w kaerach ludy doszły do wniosku, że magia bardziej już nie osłabnie. Wrota podziemnych schronień zaczęły się otwierać i wysłyszmy na zalany słonecznym

światem świat, spustoszony przez Horrory, które w większości wróciły tam, skąd przyszły. Część z nich jednak została.

POWRÓT

Throal czyni pierwsze nieśmiałe próby powrotu na powierzchnię na krótko przed tym, jak kula esencji ziemi przestała opadać. Krasnoludzcy mędrcy twierdzą bowiem, że magiczna aura osłabła już na tyle, iż najgroźniejsze Horrory musiały zniknąć. Ponadto nikt tu nie dowierza Theranom, którzy mogli umyślnie podać dłuższy od przewidywanego czas trwania Pogromu, żeby pierwsi pojawić się w Barsawii i objąć władzę nad krainą.

W roku 1409 TH z Throalu wysłana zostaje pierwsza ekipa zwiadowcza, ale jej uczestnicy giną bez śladu. Co roku sytuacja się powtarza, aż w 1412 TH wyprawa pod wodzą trollowej kobiety, Vaare Długożębej, wraca do kaeru bez strat. Według doniesień Vaare, Horrory pozostały jeszcze w Barsawii, jednak w niewielkiej liczbie, a w dodatku są mniej aktywne. Przywódcy Throalu postanawiają wysłać licznieszą drużynę, która mogłaby w pełni ocenić zniszczenia spowodowane przez Horrory. Przygotowują podniebny statek trolli, zapewniają mu magiczne zabezpieczenia i osłony, dobierają najlepszą załogę, po czym proponują Vaare Długożębej objęcie dowództwa.

PRZEBUDZENIE ZIEMI

W 1416 TH, tuż po ustabilizowaniu się mocy magii, członkowie ekspedycji wciągają żagle na maszty odremontowanego statku, który nosi teraz nazwę „Przebudzenie Ziemi”. Wyprawa trwa blisko rok, ale wreszcie poznany wojennymi bliźniami statek zawija do Throalu. Załoga jest skrajnie wyczerpana, ale nie kryje radości. Pod wodzą Vaare przemierzyły znaczną część Barsawii, by przekonać się, że znakomita większość Horrorów opuściła krainę. Niedobitki zaś wycofały się do obszarów wzmożonej aktywności magicznej, gdzie łatwiej im przeżyć; tylko nieliczne okazy odważają się żyć na otwartym terytorium. Mieszkańcy Throalu w uniesieniu szykują się więc do opuszczenia kaeru.

W roku 1418 TH Vaare ponownie obejmuje dowództwo „Przebudzenia Ziemi” i udaje się z posaniem do innych narodów Barsawii: ma im donieść, że najgorszy czas minął. Misja przebiega powoli, gdyż mieszkańcy kaerów i cytadel podejrzewają w zjawieniu się Vaare i jej podkomendnych jakiś podstęp Horrorów. Mija rok i z dwudziestu jeden odwiedzonych schronień tylko dwa decydują się otworzyć na świat. Król Varulus wydaje zatem Vaare nowe rozkazy i nakazuje jej odwiedzenie w pierwszej kolejności największych królestw.

„Przebudzenie Ziemi” udaje się do Landis, ale nie dane jest mu tam dotrzeć: po drodze Horrorы napadają na statek. Załoga znika bez śladu, a pusty wrak „Przebudzenia” od tej pory do dnia krąży nad Barsawią. Zazwyczaj jednak znika wkrótce po tym, jak zostanie dostrzeżony.

BRAMY THROALU OTWIERAJĄ SIĘ

Pomimo straty „Przebudzenia” Varulus III rozkazuje w roku 1420 TH otworzyć kaer Throalu. Wojsko i magowie ze wzmożoną czujnością wypatrują oznak zbliżania się Horrorów, a przez blisko szesnaście miesięcy nikt nie opuszcza kaeru. Dopiero po upływie tego czasu król wydaje edykt, w którym przyznaje ziemię na własność wszystkim, którzy będą z niej żyć: rolnikom, górnikom, myśliwym... Z początku chętnych jest niewielu, szybko jednak wątpli strumyczek odważnych przemienia się w prawdziwą rzekę osadników i – mimo niełatwego życia oraz wciąż częstych spotkań z Horrorami – rozpoczyna się ponowna kolonizacja Górz Throalskich.

Kilka lat zajmuje kupcom przetarcie na nowo dawnych szlaków handlowych, łączących krasnoludzkie królestwo z sąsiadami. Czasem mieszkańcy nie godzą się wyjść z kaeru, a wówczas kupcy zakładają w pobliżu niewielki obóz, w którym czekają na otwarcie podziemnego schronienia.

Czasem znów krasnoludy natykają się na kaery i cytadele, które nie oparły się najazdowi Horrorów – takie miejsca ozaczają na swych mapach (i w terenie) jako niebezpieczne i starażą się omijać je z daleka. Jednak wielu mieszkańców kryjówek cieszy się z wizyty, a wówczas goście wręczają im Wspólną Deklarację i proszą o wspomożenie Throalu w wysiłkach mających na celu stworzenie nowego świata. Kontakty z innymi miastami i państwami stają się coraz częstsze, a kupcy zapuszczają się coraz dalej po całej Barsawii, aż na obszary zamieszkane wyłącznie przez ludzi, trolle, t'skrangi, orki i inne rasy. Spieszą się, gdyż wiedzą, że lada moment Theranie wrócą upomnieć się o Barsawię.



SPRZECZNOŚĆ INTERESÓW

Thera tymczasem zadziwiająco długo nie wykonuje żadnego ruchu. Pogłoski o jej losie, docierające do Barsawii, są bardzo skape, wielu jednak mieszkańców prowincji dochodzi do wniosku, że imperium poniosło większe straty, niż spodziewali się przywódcy. Pierwsze statki z odległej wyspy pojawiają się w Barsawii dopiero w 1449 TH, czyli w pięćdziesiąt lat po tym, jak Thera miała ponoć zostać otwarta.

Mało kto przyjaźnie wita therańskich emisariuszy. Pogrom i kilkadziesiąt lat, jakie upłynęły od jego zakończenia, dały wszystkim przedsmak życia bez gniotującego kark imperialnego jarzma. Therańczycy, spodziewający się wyłącznie szacunku i woli współpracy, uciekają się do gróźb. Odpowiedź Barsawian jest jednoznaczna: pala trzy therańskie baty, zacumowane w Powietrznej Przystani, i zabijają ich załogi.

Najwyższy gubernator Thery, Nikodus, wyznacza Fallana Pavelisa na stanowisko nowego namiestnika prowincji (gdyż imperium wciąż uważa Barsawię za swoją prowincję) i nakazuje mu przywrócić w niej therańską supremację. Pavelis nie wdaje się w negocjacje i decyduje na rządy silnej ręki: baty dokonują nalotów na osamotnione wioski, a ich mieszkańców



sprowadzają jako niewolników na Therę. Przewożone okrętami oddziały wojska atakują przybrzeżne miasta i odbierają „zaległą daninę”. Orkowi najemnicy prowadzą działania zbrojne przeciw nazbyt hardym królestwom. Giną przewodcy plemion ludzi, a ich miejsce zajmują nowi, bardziej spolegliwi władcy.

Ludy Barsawii, znalezły się w sytuacji bez wyjścia, zwracając się z prośbą o pomoc do Throalu, który ogłaszał deklarację tym samym obiecywał poparcie rebelii. Krasnoludy zatem z pewnością stawia czoło Theranom i położą kres dominacji imperium.

W Throalu nikt wprowadzie nie wątpi, że trzeba powstrzymać therąską inwazję, ale krasnoludy zdają sobie sprawę z tego, jak niewiele mogą działać: królestwo nie dysponuje wystarczającymi siłami, by pokonać połączone siły powietrzne i lądowe wroga – żadne zresztą państwo w Barsawii nie zdołoby w pojedynkę oprzeć się Therze. Gdyby jednak wszyscy mieszkańców kraju zjednoczyli się i ramie w ramię stanęli do walki, być może połączone wysiłki dałyby pożądany efekt.

Varulus III wysyła więc emisariuszy do wszystkich lokalnych władców. Posłanie jest krótkie: wszyscy muszą się zjednoczyć, wspólnie wystąpić przeciw wrogom i albo zwyciężyć, albo razem po paść w niewoli. Słowa krasnoludzkiego króla brzmiały porywająco, ale widok therąskich statków powietrznych, które bez przeszkód dokonują dalszych nalotów, skutecznie studzi zapał.

Punktem zwrotnym w tej wojnie okazuje się nie prze myślane posunięcie Theran. Nikodus, rozwścieczony wieścią o Wspólnej Deklaracji (której egzemplarz otrzymał od Pavelisa), przesyła namiestnikowi note, w której stwierdza, że zgodnie z wyłożoną w dokumencie krasnoludzką logiką handlu i własności każdy mężczyzna, każda kobieta i każde dziecko w Barsawii zawdzięcza przetrwanie Pogromu Therze, a w szczególności – najwyższemu gubernatorowi. Taki dług wdzięczności czyni ze wszystkich Barsavian osobistych niewolników najwyższego gubernatora, który może z nimi zrobić co tylko zechce. Poleca więc Pavelisowi rozpocząć systematyczne niszczenie wszystkich miast, których unicestwienie nie zakłóci handlu magicznymi substancjami ani prac przy ich wydobyciu. Na pierwszy cel wyznacza Throal.

Zaczynają się przegrupowania wojska w celu stworzenia armady, jakiej świat jeszcze nie widział. Na szczęście barsawińskim lojalistom, kryjącym się w pałacu namiestnikowskim w Powietrznej Przystani, udaje się przechwycić ten rozkaz i rozesłać go po całym kraju. Tym razem gniew okazuje się silniejszy od strachu: nikt nie kwestionuje potrzeby walki.

Pavelis rusza na Throala na czele nowo sformowanej armii. Krasnoludzkie królestwo nie jest może przygotowane na wojnę w wydaniu therąskim, ale o pozostałych barsawińskich krainach nie można już tego powiedzieć. Pod wodzą takich bohaterów jak J'role i t'skranga imieniem Westhrall cała Barsavia przychodzi Throalowi z odsieczą. Powietrzni

łupieżcy, pomni wyczynów swoich przodków w wojnach orichalkowych, atakują therąskie okręty wojenne. Statki t'skrangów ustawiają blokady i odcinają dopływ zaopatrzenia dla wojsk namiestnika. Kawaleria orków i złożone z elfów oddziały łuczników napadają na konwoje i obozy, po czym bez śladu znikają w mroku nocy. Specjalizujące się w złodziejskiej sztuce wietrniaki zakradają się na okręty i do namiotów imperialnych dowódców, gdzie poznają bezcenne sekrety militarne i zastawiają wredne, magiczne pułapki.

Zdesperowany, atakowany nieustannie ze wszystkich stron Pavelis postanawia postawić wszystko na jedną kartę, zanim wyczerpie się cierpliwość Nikodusa. Gromadzi wszystkie siły do frontalnego ataku na Throal, ale prowadzący walkę partyzancką wojownicy wroga dziesiątkują jego armię i niszczą pasy żywności. W obliczu klęski szeregi Theran kruszą się i resztki armady wracają do Powietrznej Przystani.

NOWY ŚWIAT

Świat po Pogromie jest rzeczywiście nowy; zmienił się w sposób, jakiego nie przewidywali nawet najwieksi mędrcy.

Na przekór wiedzy, jaką posiadamy, magia nie zanikła i wciąż jest silna. Zaczynamy dostrzegać w tym dowód, że udało nam się przeszukać Pogrom – oto świat obrał stabilny kurs, wiodący w przyszłość.

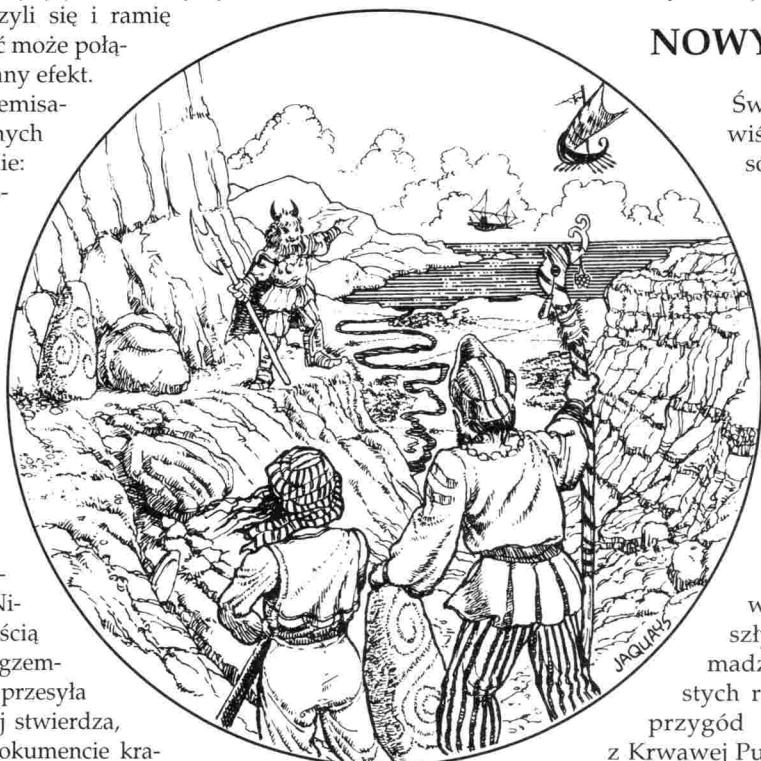
Throal i Thera walczą o przetrwanie. Na południu Barsawii kryształowi łupieżcy budują statki powietrzne z myślą o przyszłych wyprawach; orkowi nomadzi przemierzają kraj naognistych rumakach, w poszukiwaniu przygód i niebezpieczeństw; elfy z Krwawej Puszczy znalazły własny spo

sób na przetrwanie czasu Pogromu, sposób,

który wstrząsnął całą elficką społecznością; w miejscowościach, gdzie cywilizacja styka się z naturą, rozwijają osady wietrniaków; brzegi długiej Wężowej Rzeki zamieszkuje t'skrangi, trudniące się przede wszystkim handlem i piractwem; przypominający chodzące głazy obsydanie wędruje po całej krainie, oferując pomocną dłoń wszędzie tam, gdzie Barsavianom grozi niebezpieczeństwo.

A nie trzeba go specjalnie szukać – wystarczy zejść z uczęszczanych szlaków, choćby w poszukiwaniu skarbów, ukrytych przed wiekami przez zapomniane dziś ludy. Horrorы wprawdzie wycofały się, ale wciąż dysponują potężną magią i czyhają na ofiary w mrocznych zakamarkach Barsawii: w zdobytych cytadelach śpią na stosach bogactw pozostałych po tych, których zgładzili; w odległych częściach krainy pustoszą nowe osiedla i miasta...

W roku 1506 od powstania Throalu założyciele królestwa nie poznaliły świata, jaki rozciąga się dookoła. Tylko najdziesięciowiecni odważają się dziś badać jego tajemnice. Tylko bohaterowie potrafią na gruzach historii zbudować przyszłość.



TERMINOLOGIA

Magia w naszym świecie podlega określonym zasadom. Musicie je zrozumieć, by z nich korzystać, albowiem inni z pewnością wykorzystają je przeciw wasm.

Cors Czarny Ork, mag kryształowych łupieżców

Wtym rozdziale znajdziecie wyjaśnienie znaczenia terminów i pojęć występujących w grze **Eartdawn**, w **Przebudzeniu Ziemi**. Niektóre z nich znacie zapewne z innych gier fabularnych, ale będą i takie, które nigdzie indziej nie występują. Bez względu na to, czy jesteście doświadczonymi graczami, czy też zupełnie nowicjuszami w tej zabawie, zrozumienie ich sprawi, że dalsze, szczegółowe przepisy łatwo wpasują się w istniejący schemat.

Objaśnienia zawarte w tym rozdziale występują również w innych, właściwych im miejscach podręcznika. Każde pierwsze pojawienie się nowego terminu oznaczane jest **wytłuszczoną** czcionką.

JAK GRAĆ W PRZEBUDZENIE ZIEMI?

Eartdawn jest grą fabularną, której uczestnicy mają się poczuć niczym bohaterowie książek przygodowych. Jak w każdej grze tego typu, musi w niej brać udział co najmniej jeden gracz oraz Mistrz Gry. Gracze kierują poczynaniami głównych bohaterów opowieści, której zakończenie nie jest znane i zależy od ich działań. Mistrz Gry natomiast steruje rozwojem fabuły, nadzoruje czyny wszystkich innych postaci w grze, zmiany dekoracji, scenerii; jednakże gra nie sprowadza się do współzawodnictwa dobrych (gracze) i złych (Mistrz Gry) bohaterów.





Fadra spotyka ostatniego mieszkańca
kaeru Saalon.

Mistrz Gry kontroluje wprawdzie postaci negatywne, ale w rzeczywistości sympatyzuje z bohaterami; wspólnie w graczami powinien starać się stworzyć wciągającą, trzymającą w napięciu przygode.

Bohaterowie (czasem po prostu **postaci**) to osoby, o których losach decydują gracze **Przebudzenia Ziemi**. Każdy z nich opiekuje się jednym bohaterem i kieruje jego poczynaniami. Wszystkie informacje na temat bohatera są zapisane w **karcie postaci**. Odnotowuje się w niej wszystkie jego zdolności, jego wygląd, przedmioty, które posiada i inne istotne szczegóły. Podczas rozgrywki Mistrz Gry będzie opisywał graczom sytuacje, w których znaleźli się ich bohaterowie, gracze zaś powiedzą mu, co ich postaci zamierzają zrobić. Nie obędzie się zapewne bez rzutów kościemi, których wyniki określą efekty działania bohaterów – zgodnie z zasadami **Przebudzenia Ziemi**.

TESTY

Świat gry **Earthdawn** to świat przygód, niebezpieczeństw i ryzyka, a bohaterowie najczęściej lądują w samym centrum emocjonujących wydarzeń. Do określenia skutków decyzji graczy służą **testy**, które wykonuje się rzucając kostkami i porównując wynik rzutu z określona wcześniej wartością. Czy bohaterowi uda się utkać zaklęcie? Czy przekona króla Varulusa, że nie ma nic wspólnego z kradzieżą Krwawego Feniska? A może stojącemu przy barze trollowi nie spodoba się facata naszego pupila? Czy wtedy zdoła powalić trolla jednym ciosem i uniknąć toporów jego kolesi, a przy tym nie uronić ani kropli trunku z kielicha?

RZUTY KOSTKAMI

W **Przebudzeniu Ziemi** używa się sześciu rodzajów kości: czterociennych (k4), sześciennych (k6), ośmiościennych (k8), dziesięciocisennych (k10), dwunastościennych (k12) i dwudziestościennych (k20). Na kostkach dziesięcio- i dwudziestościennych „0” oznacza, odpowiednio, 10 lub 20. Kiedy rzut kościemi ma określić wyniki działania bohatera, nazywamy je **kostkami akcji**. W wypadku, gdy rzucamy więcej niż jedną kostką, dodaje się wyniki uzyskane na poszczególnych kościach. Rzut kostkami akcji nosi nazwę **testu**.

Kostki premiowe

Kiedy na kostce akcji wyrzucimy najwyższą możliwą wartość, mamy prawo do kolejnego rzutu tą samą kością, przy czym uzyskane wyniki się sumują. Jeśli na **kostce premiowej** ponownie uzyskamy najwyższy wynik, rzucamy po raz kolejny.

Gracz prowadzący Poorhta, złodzieja wietrznika, rzuca następującymi kostkami akcji: k8 i k6. Uzyskuje 8 i 6, toteż przystępują mu dwie kostki premiowe. Tym razem wyrzuca 2 na premiowej k8 i 6 na premiowej k6 – ma więc prawo do jeszcze jednego rzutu k6, w którym wypada 3. Wspaniały rzut dał w rezultacie wynik: 8+6+2+6+3, czyli 25.

STOPNIE TRUDNOŚCI

Zasady oraz Mistrz Gry ustalają **stopień trudności** każdego przedsięwzięcia. Określa on szanse powodzenia osoby, która podejmie się wykonania tego zadania, w zależności od jej doświadczenia, umiejętności i cech charakteru (patrz dalej, **Bohaterowie**). Jeżeli wynik rzutu kostkami akcji będzie równy stopniowi trudności bądź wyższy od niego, zadanie zostało wykonane; w przeciwnym wypadku – bohater poczuje gorycz porażki.

Zasada jedynek

Wypadnięcie na wszystkich kostkach akcji jedynek uznaje się automatycznie za niepowodzenie, nawet gdyby łączny wynik był wyższy od stopnia trudności zadania.

WYNIKI TESTÓW

Wyniki wykonywanych w **Przebudzeniu Ziemi** testów można interpretować na cztery sposoby. Najczęściej interesuje nas tylko to, czy wynik na kostkach akcji jest co najmniej równy stopniowi trudności testu; jeżeli tak, test uznaje się za udany.

Czasem jednak zarówno gracze, jak i Mistrz Gry muszą wiedzieć coś więcej, niż tylko czy test się powiodł, czy nie: liczy się dokładny **wynik testu**. Wyniki dzielą się na pięć kategorii: porażka, przecienny sukces, duży sukces, ogromny sukces i wyjątkowy sukces. Różne stopnie sukcesu oznaczają, jak dobrze udało się bohaterowi wykonać zadanie, porażka zaś może mieć czasem przykro konsekwencje dla zainteresowanego. Do osiągnięcia przeciennego sukcesu wystarczy uzyskać wynik równy stopniowi trudności testu (lub nieznacznie go przekroczyć); lepszy rzut pozwala cieszyć się dużym sukcesem, wynik mniej więcej dwukrotnie przewyższający stopień trudności to już sukces ogromny, a później zostaje już tylko rzut absolutnie wyjątkowy – i wyjątkowy sukces.

Leandra atakuje mieczem szarżącego na nią theranińskiego gwardzistę. Stopień trudności trafienia w tego przeciwnika wynosi 10, tymczasem gracz prowadzący tę postać uzyskuje w rzucie kostkami akcji wynik 21. Po sprawdzeniu okazuje się, że jest to ogromny sukces. Leandra trafila żołnierza nad wyraz celnie, przebiła jego pancerz i dość poważnie zraniła nieszczęsnika.

Bywa i tak, że poczynania bohatera mają wpływać na zachowanie więcej niż jednego przeciwnika. Przy wykonywaniu testu przeciw kilku (i więcej) ofiarom wybiera się najwyższy stopień trudności. Co więcej, z każdym dodatkowym obiektem lub istotą ów stopień trudności podnosi się o 1. Tego rodzaju testy najczęściej znajdują zastosowanie w działańach natury towarzyskiej i społecznej.

Jerreck, elf czarodziej, usiłuje za pomocą talentu złowieszcze mamrotańce zastraszyć sześciu orkowych nomadów. Jeden z nich ma obronę społeczną równą 7. Mistrz Gry zwiększa tę wartość o 5 (jest pięciu dodatkowych orków) i uzyskuje ostateczny stopień trudności – 12.

Zdarzają się również sytuacje, w których interesuje nas wynik uzyskany na kostkach akcji, ale nie porównujemy go z żadną wcześniej określona wartością. Najlepszym przykładem są tu testy zdrowienia, gdzie w ten sposób określa się liczbę wyleczonych obrażeń oraz testy obrażeń, które określają jak poważne są obrażenia, które zadaliśmy przeciwnikowi.

W pewnych okolicznościach, zwłaszcza wówczas, gdy bohaterowie korzystają ze swych talentów, umiejętności lub magii, wykonuje się rzuty, których nie traktuje się jak testy określające powodzenie bądź niepowodzenie działania; wynik rzutu oznacza wtedy efekt czaru czy udanego użycia talentu. Najczęstsze zastosowanie kostek efektu (którymi rzuca się przy określaniu skutków zaklęcia) to wygenerowanie liczby, która określa np. czas działania czaru, obrażenia zadane przeciwnikowi, wartość cechy,



stopień trudności testów wykonywanych przez przeciwników itd. Za każdym razem, gdy wynik rzutu ma być interpretowany w podobny sposób, w opisie czaru znajduje się sformułowanie „rzuć kostkami efektu” lub „wykonaj test efektu”.

STOPNIE

Niemal wszystkie umiejętności i zdolności postaci w **Przebudzeniu Ziemi** mierzy się w **stopniach**. Stopień jest liczbą wyznaczoną w oparciu o wartość cechy bohatera, określającą jakimi kostkami akcji należy rzucić przy wykonywaniu określonego zadania. Z myślą o tym stworzona została skala kostek akcji, od najniższych do najwyższych. **Każdy punkt skali nazywa się stopniem.** Bohaterowie mogą wpływać na wartość stopnia używając zbroi, talentów, broni, umiejętności dyplomatycznych czy innych sposobów oddziaływanego na otoczenie. Kiedy na przykład bohater walczy bronią, do stopnia obrażeń broni dodaje stopień własnej Siły i w ten sposób określa kostki akcji, jakimi powinien rzucić zadając przeciwnikowi obrażenia. Zwiększenie stopnia powoduje zmianę kostek akcji: przeskok ze stopnia 4 na 5 oznacza, że zamiast k6 będziemy rzucać k8. W podobny sposób odbywa się ruch w dół po skali: odjęcie dwóch stopni od 8 (2k6) oznacza spadek na stopień 6 i rzut k10 jako kostką akcji.

Numer stopnia równy jest (w przybliżeniu) średniej wartości rzutu odpowiadającym mu kostkami akcji. Na przykład na stopniu 6 przystuguje nam prawo rzutu k10, a średni wynik uzyskiwany na k10 równy jest właśnie 6; k8+k6 daje średni wynik 9 (a takimi właśnie kostkami rzuca się na 9 stopniu). Wyliczona średnia uwzględnia już ewentualne rzuty kostkami premiowymi (patrz **Kostki premiowe**, wcześniej).

W Tabeli stopni/kostek akcji znajdują się stopnie wraz z odpowiadającymi im kostkami akcji i równoważnymi wartościami cech.



NIECO TERMINOLOGII

Poniższe skrócone omówienie terminów obowiązujących w grze **Earthdawn** powinno ułatwić pierwsze rozgrywki. Pełne wersje definicji wraz z przykładami znajdują się dalej, w rozdziałach poświęconych szczegółowym zasadom.

RUNDA

Runda jest jednostką miary czasu, za pomocą której mierzy się czas w **Przebudzeniu Ziemi**. W jednej rundzie, trwającej 10 sekund, można wykonać większość standardowych działań. Podczas starć z przeciwnikiem dziesięciosekundowe okresy noszą nazwę **rund walki**.

BOHATEROWIE

Archetypami nazywamy opracowane przez twórców gry, gotowe postaci, opisane w niniejszym podręczniku. Mamy tu przekrój typowych dla **Przebudzenia Ziemi** ras i dyscyplin. Wybranie któregoś z archetypów to najszybszy sposób rozpoczęcia gry, gdyż nie wymaga specjalnych przygotowań.

Cechy są miarami naturalnych zdolności postaci, czyli określają jej możliwości bez specjalnego szkolenia czy posługiwania się magią. **Talenty, umiejętności i czary** wzbogacają bohatera. Wszystkie te aspekty charakterystyki postaci (cechy, talenty, umiejętności i czary) zapisuje się w karcie i wyraża w stopniach.

Rubryka **Obrażenia** służy do odnotowywania poniesionych przez bohatera szkód cielesnych. Z chwilą, gdy wartość **aktualnych obrażeń** osiągnie lub przekroczy **próg przytomności**, postać traci przytomność. Kiedy aktualnych obrażeń będzie więcej, niż wynosi wartość **progu życia**, bohater umiera. **Próg ran** określa, w którym momencie odniesione obrażenia są na tyle poważne, że postać odnosi ranę (tyle obrażeń należy zadać w jednym ataku). Rany mają to do siebie, że goja się znacznie trudniej od zwykłych obrażeń. Zdrowiejąc wykonuje się rzut kostkami akcji

wynikającymi ze stopnia Żywotności. Każdy taki rzut nosi nazwę **testu zdrowienia** i zmniejsza liczbę aktualnych obrażeń. Niestety, bohaterowie mogą wykonywać zaledwie kilka testów zdrowienia dziennie.

DYSCYPLINY

Świat wprost wibruje od zawartej w nim magii. Najbardziej uzdolnionych jego mieszkańców (w tym również bohaterów prowadzonych przez graczy), którzy potrafią z tej energii czerpać moc dla własnych potrzeb, nazywa się **adeptami**. Jedni adepti doskonala sztukę rzucania zaklęć, inni szkolą się w walce, jeszcze inni uczą się porozumiewać ze zwierzętami... Forma i treść owego magicznego szkolenia określa **dyscyplinę** postaci. W trakcie długotrwałych ćwiczeń adepti dowiadują się, w jaki sposób przekuć czystą energię magiczną w moc pewnych szczególnych zdolności, zwanych **talentami**. Z każdą dyscypliną wiążą się nieco odmienne talenty. Bohaterowie zwykle specjalizują się w jednej, ale czasem mogą zdobywać talenty właściwe innym dyscyplinom.

Każdy talent pozwala wykorzystać magię w pewien szczególny sposób. Dzięki magii opanowanie niektórych umiejętności jest łatwiejsze, pozwala również osiągnąć w nich mistrzostwo niedostępne zwykłym ludziom. Stopień panowania talentów i umiejętności określa ich **poziom**, który dodaje się do stopnia cechy przy określaniu właściwego stopnia i kostek akcji.

Prowadzona przez Sheri Me'gana ma Zręczność równą 16; stopień tej cechy jest wobec tego równy 7. Talent walka bronią opanowała na poziomie 3, w związku z czym łączny stopień talentu równy jest 10. Do rozstrzygania wyniku ataku bronią Me'gana używa w takim razie kostek k10+k6 (takie właśnie przysługują jej na 10 stopniu).

Kręgi

Bohaterów **Przebudzenia Ziemi** można podzielić na pewne kategorie, uwzględniając ich wiedzę i doświadczenie życiowe. Kategorie te nazywa się **kręgami**. Wszyscy adepti zaczynają karierę na pierwszym kregu i w miarę nabycia doświadczenia awansują na wyższe. Na każdym kolejnym kregu postać ma szansę zdobycia nowych talentów i zdolności.

MAGIA

Bohaterowie, którzy wybrali pewne określone dyscypliny, potrafią tkać i rzucać czary – osoby takie nazywa się ogólnie **magami**. Chcąc rzucić zaklęcie, mag uczy się jego **wzorca**, po czym stara się go maksymalnie uprościć i umieszcza w **matrycy**. Za pośrednictwem tak spreparowanego wzorca może później czerpać energię astralną, której przepływ powoduje pożądane skutki. Mag może korzystać z jednego wzorca czaru wielokrotnie, dopóki ma go w matrycy.

Niektóre zaklęcia są zbyt złożone, by nawet po uproszczeniu zmieścić je w matrycy. Wówczas magowie rzucając czar muszą na bieżąco tkać fragmenty ich wzorców. Każdy tworzony w ten sposób element struktury zaklęcia nosi nazwę **wątku**. Mag czerpie energię za pośrednictwem wzorca i tka wątki, które ów wzorzec rozbudowują. Rzucenie czaru staje się możliwe z chwilą, gdy we wzorcu znajdą się wszystkie niezbędne wątki.

TABELA STOPNIE/KOSTKI AKCJI

Stopień	Kostki akcji	Odpowiednik – wartość cechy
1	k4-2	-
2	k4-1	1-3
3	k4	4-6
4	k6	7-9
5	k8	10-12
6	k10	13-15
7	k12	16-18
8	2k6	19-21
9	k8+k6	22-24
10	k10+k6	25-27
11	k10+k8	28-30
12	2k10	31-33
13	k12+k10	34-36
14	k20+k4	37-39
15	k20+k6	40-42
16	k20+k8	43-45
17	k20+k10	46-48
18	k20+k12	49-51
19	k20+2k6	52-54
20	k20+k8+k6	55-57
21	k20+k10+k6	58-60
22	k20+k10+k8	61-63
23	k20+2k10	64-66
24	k20+k12+k10	67-69
25	k20+k10+k8+k4	70-72
26	k20+k10+k8+k6	73-75
27	k20+k10+2k8	76-78
28	k20+2k10+k8	79-81
29	k20+k12+k10+k8	82-84
30	k20+k10+k8+2k6	85-87
31	k20+k10+2k8+k6	88-90
32	k20+2k10+2k8	91-93
33	k20+3k10+k8	94-96
34	k20+k12+2k10+k8	97-99
35	2k20+k10+k8+k4	100-102
36	2k20+k10+k8+k6	103-105
37	2k20+k10+2k8	106-108
38	2k20+2k10+k8	109-111
39	2k20+k12+k10+k8	112-114
40	2k20+k10+k8+2k6	115-117



Magia krwi

Wszyscy bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** mają dostęp do pewnego szczególnego rodzaju magii – **magii krwi**. Wykorzystanie jej mocy wymaga ofiarowania odrobiny własnej krwi (ze względu na to poświęcenie przyjęła się również nazwa **magia życia**), ale jest to doprawdy siła potężna. Jej działanie utrzymuje się najczęściej przez rok i jeden dzień. Bohaterowie korzystają z niej chcąc zwiększyć moc swych talentów i zdolności, używając pewnych magicznych amuletów czy pieczętując przymierza i przesygi. Należy dodać, że magia krwi potrafi być niebezpieczna.

Karma i punkty legend

Wysoki poziom magii pozwala adeptom korzystać z czystej energii magicznej, czyli **karmy**, w celu wzmacniania swych talentów. Wydawanie **punktów karmy** zwiększa prawdopodobieństwo powodzenia niektórych działań. Zasady opisane w dalszej części podręcznika szczegółowo określają sytuacje, w których można posłużyć się karmą.

Po każdej sesji Mistrz Gry przyznaje graczom **punkty legend**. Zdobycie podczas przygód bohaterowie wykorzystują do odnawiania zapasu karmy, jak również do podnoszenia poziomu umiejętności i talentów, a co za tym idzie – awansowania na kolejne kręgi. Punkty legend przydzielane są w zależności od dokonań postaci, ale Mistrz Gry bierze pod uwagę także to, jak dobrym aktorem okazał się sam gracz, wcielając się w swojego bohatera.

HORRORY

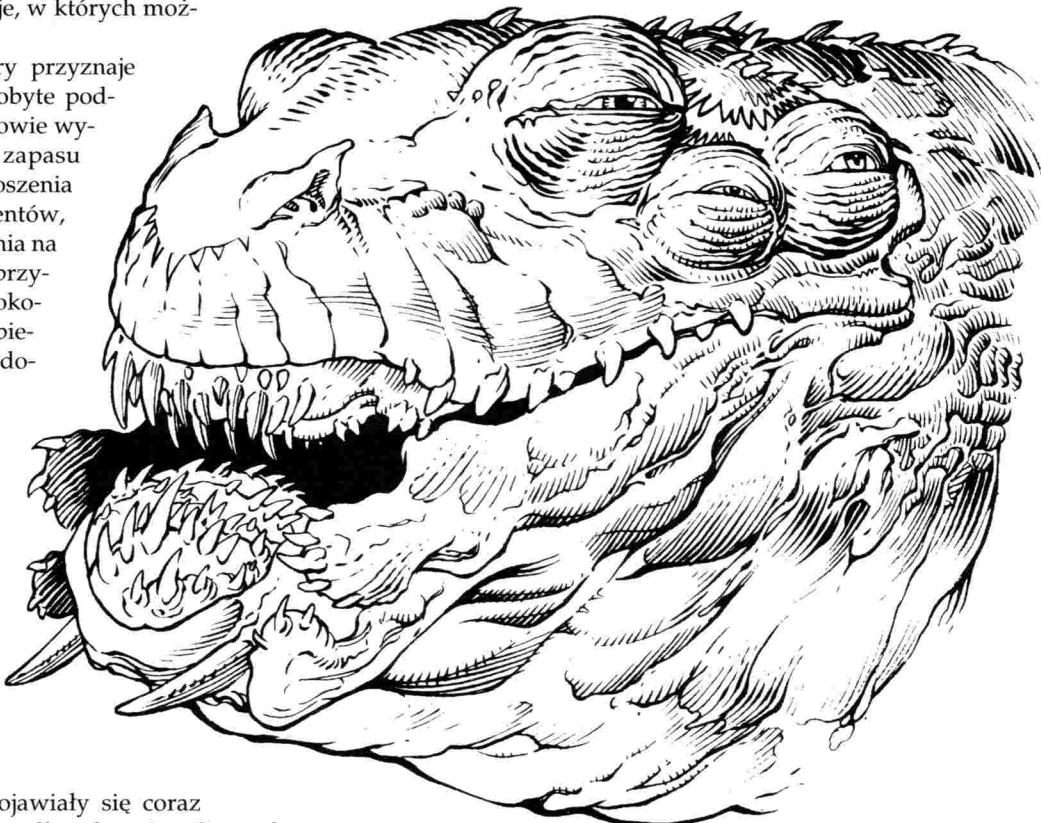
Przez kilkaset lat świat pozostawał pod władzą okrutnych, przeążających istot, określanych wspólnym mianem – **Horrorów**. Wprawdzie magia była zawsze obecna na świecie, ale kiedy jej poziom stopniowo się podniosił, Horrorzy pojawiały się coraz częściej, aż wreszcie mogły wedle własnej woli przekraczać granice przestrzeni astralnej. Czas, w którym swobodnie przenikały do świata **Przebudzenia Ziemi** i bez przeszkód wędrowały po zamieszkanych krainach nosi wiele nazw, ale najczęściej mówi się o nim, jako o **Pogromie**.

Podczas Pogromu całe miasta i narody ulegały Horrorom. Niektórzy usiłując się przed nimi uchronić uciekali się do czarnej magii, i w efekcie stali się niemal tacy jak one. Wreszcie Pogrom dobiegł końca. Wciąż jednak pozostało jeszcze wcale niewiele Horrorów, choć ich moc osłabła na tyle, że cywilizacja powoli dźwiga się z gruzów. Wielu mieszkańców Barsawii i innych krain wciąż drży ze strachu w zbudowanych przed wiekami schronieniach i boi się wyjść na powierzchnię, żeby stawić czoło nowemu, odmienionemu światu. Tylko nieliczni odważają się przemierzać lądy i morza, zasługując na miano prawdziwych bohaterów.

IMIONA

Imiona istot rozumnych, miejsc i przedmiotów mają wpływ na ich związki z całym wszechświatem. Niektóre rasy zostały obdarzone zdolnością nadawania Imion samym sobie i otaczającej ich rzeczywistości, dlatego mogą w pełni odczuwać oddziaływanie magii i siły życiowej uniwersum. Wszystkie główne rasy rozumne zamieszkujące Barsawię określa się wspólnie mianem **Dawców Imion**.

W tym świecie Imię bohatera jest czymś znacznie więcej niż tylko opisującą go etykietą – określa całą jego istotę. Nie dotyczy to zresztą tylko Dawców Imion, gdyż tak samo rzec ma się z pewnymi miejscami, przedmiotami i stworzeniami. Nawet Horrorzy posiadają Imiona, gdyż mają moc oddziaływanego na wszechświat. W rozdziale **Działanie magii** znajdziecie więcej informacji na temat Imion i Dawców Imion.

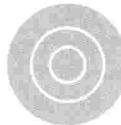


PASJE

Pasje reprezentują wierzenia mieszkańców Barsawii, są wcieleniem sił rządzących wszechświatem, żywą manifestacją uczuć. Każda z dwunastu Pasji w barsawiańskim panteonie utożsamia się z określonymi uczuciami i namiętnościami, które leżą u podstaw wszystkiego, w co Dawcy Imion wierzą i co robią. **Głosicielami** nazywa się osoby, które najwyżej cenią sobie emocje i idealy reprezentowane przez jedną z Pasji i postanawiają słowem i czynem szerzyć je wśród innych. W ten sposób usiłują zmniejszyć dystans dzielący swojego patrona od mieszkańców świata.



GŁÓWNE RASY BARSAWII



Wielu moich współbraci ma przedstawicielom innych ras za złe, że są zbyt wielcy, zajmują za dużo miejsca, zużywają za dużo powietrza. Ale takie stwierdzenia to przejaw krótkowzroczności, niemożności dostrzeżenia ironii losu: wyobraźcie sobie, jakże nudny byłby świat, gdyby nie było z kogo kpić!

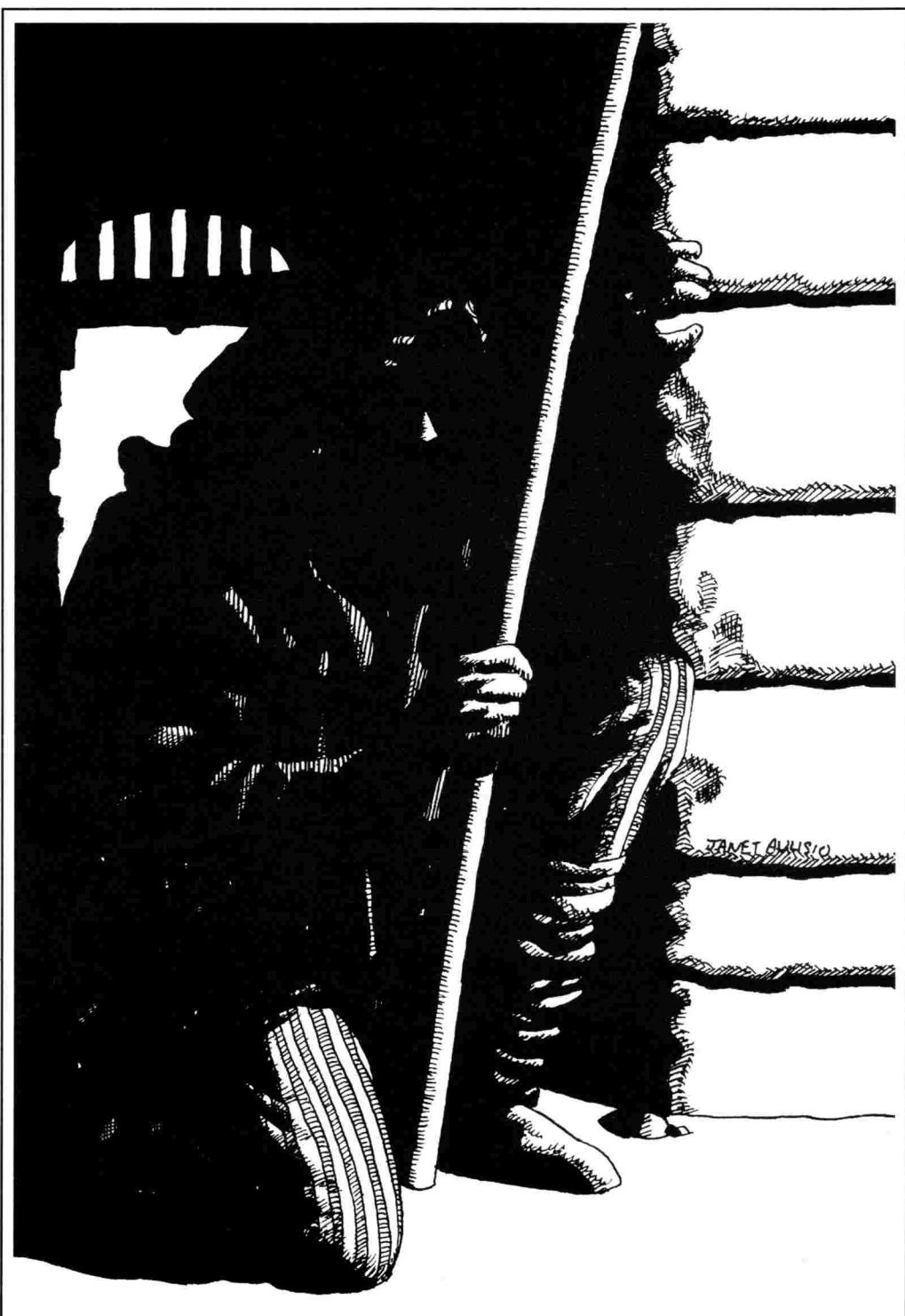
Seethian, wietrzniak

Swiat Przebudzenia Ziemi jest zamieszkały przez wiele ras i gatunków istot rozumnych. W tym rozdziale zajmiemy się pokrótkiem omówieniem najliczniejszych ludów Barsawii, Dawców Imion. Ich przedstawiciele różnią się wielkością, budową fizyczną i kolorem skóry, a ich różnorodność ubarwia i wzbogaca rzeczywistość, w której żyją nasi bohaterowie.

Postaci, w które wcielają się gracze, mogą należeć do jednej z kilku najbardziej licznych ras Barsawii (w tym kontekście słowo „rasa” oznacza tyle, co w języku potocznym „gatunek”). Oprócz ludzi spotykamy tu elfy, trolle, a także rasy bardziej egzotyczne, jak na przykład obsydianie czy t'skrangi. Krótkie opisy mają za zadanie przybliżyć graczom istotę Dawców Imion.

W niniejszym tekście znajdziecie sporo uogólnień, których wcale nie musicie się niewolniczo trzymać. Nawet gdy piszemy, że orki słabo kojarzą, ale są bardzo porywcze, nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zagrać orka, który jest bystry i równie porywczy, jak większość jego współbraci. Gracze zawsze mogą nieco inaczej ukształtować swe postaci, wyłamać się ze stereotypu. Należy przy tym pamiętać, że inne istoty, a zwłaszcza bohaterowie niezależni (czyli prowadzeni przez Mistrza Gry), mogą nas traktować właśnie jak typowego przedstawiciela naszej rasy. Czasem ich błędne sądy można wręcz wykorzystać na naszą korzyść.





Therański szpieg czai się w zaułkach Przyczółka.

POKREWIEŃSTWO MIĘDZY GATUNKAMI

Elfy chełpią się posiadaniem fragmentarnych zapisków, z których wynika, iż krasnoludy, elfy, ludzie, orki i trolle są w istocie niezwykle do siebie podobnymi okazami jednego, jeszcze nie nazwanego gatunku. Trzeba jednak przyznać, że większość uczonych nie uznał tej koncepcji za słuszną. Therańscy mędrcy, zwłaszcza ci, którzy wywodzą się ze szkoły Daroka Thanalei, są zdania, że wysoki poziom magii w świecie służy akcentowaniu różnic, jakie dzielą Dawcy Imion.

CZŁOWIEK

Thera i Throal: dwa mocarstwa, których wpływy rozciągają się na tę krainę. Najlepsza strategia dla nas to pilnować własnych spraw i dokonywać wyboru tylko wówczas, gdy jest to absolutnie konieczne – a wtedy wybierać Throal. Łatwiej znieść protekcyjonalizm krasnoludów, aniżeli zrzucić therańskie kajdany.

Kaj Ther, doradca z Landis

Ludzie mierzą średnio 170 centymetrów, a ważą nieco poniżej 70 kilogramów. Są mniej owłosieni od większości ras, choć z pewnością bardziej od elfów. Ich skóra ma naturalny odcień – od czarnego, przez brązowy, po różowobiały – a uszy są drobne i zaokrąglone. Dojrzewają jako nastolatki i dożywają około 75 lat, ale zdarzają się i ponad stuletni staruszkowie.

Bardzo ważnym elementem w życiu ludzi jest rodzina, choć mają wrodzoną skłonność do tworzenia społeczności i łatwo identyfikują się z plemieniem, miastem czy państwem; daleko im jednak w tym do krasnoludów. Niechęć do składania przysiąg na wierność rządowi nie przeszkała im jednak szybko przyswajać sobie krasnoludzkich obyczajów i standardów.

Lubią mieć solidny dach nad głową i żyć blisko swoich ziomków, w gesto zaludnionych skupiskach. Zaadaptowali na swoje potrzeby krasnoludzką ideę miasta, aczkolwiek pomysłodawcom nie podoba się zazwyczaj beztroska, z jaką ludzie budują swoje sadyby. Większość ludzi źle się czuje w osiedlach elfów.

ELF

Nasza królowa to źródło niezrównanego, choć przeającego piękna. Cały dwór jest odbiciem jej urody, a zarazem wyboru, jakiego dokonały elfy z Krawej Puszczy. Sądzę, że wkrótce znów przyjdzie nam wybierać i decydować o naszym dalszym losie. Powinniśmy chyba wkroczyć na inną drogę.

Furnithann, elf Mistrz Żywiołów, w liście do swego przyjaciela, Ksenomanty Mestopha

Elfy mają przeciętnie 190 centymetrów wzrostu, choć ważą jednocześnie około 70 kilogramów. Rysy ich twarzy są idealnie symetryczne, najczęściej bez najmniejszej skazy, dzięki czemu inni Dawcy Imion uważają przedstawicieli tej rasy za niezwykle atrakcyjnych. Kolor skóry zależy od szczepu i rejonu zamieszkania, ale do najczęściej występujących należy biały, różowy, brązowy (jak opalenizny) i kruczożarny. Istnieją również elfy o skórze bladozielonej bądź w perłowym, opalizującym odcieniu, zwanym *cetharel*, jest ich jednak niewiele. Przedstawiciele tej rasy są praktycznie pozbawieni owłosienia; rośnie ono tylko na ich głowach (włosy są bujne i gęste) i twarzach. Ich czupryny, oprócz białego, blond, brązowego i czarnego, często przybierają inne, bardziej egzotyczne, barwy; są fioletowe, niebieskie i w różnych odcieniach metalu.

Elfy mają podłużne, spiczasto zakończone uszy.

Poruszające się na długich, smukłych nogach elfy cechuje niezrównany wdzięk i delikatność, za które niestety przyszły im zapłacić zwiększoną wrażliwością na obrażenia. Dojrzewają w wieku dwudziestu kilku lat, a umierają mając lat około trzystu, choć były i takie, które zmarły po blisko czterech stuleciach, legendy zaś wspominają o jeszcze starszych.

Elfy najwyżej cenią sobie rodzinę, a dopiero na drugim miejscu znajduje się macierzysty szczepek bądź naród. Nic więc dziwnego, że za główne społeczeństwa uznają więzy krwi. Żyją w niewielkich wspólnotach, toteż ich miasta nie są zazwyczaj tak liczne jak innych ras. Czasem zamieszkują w osiedlach ludzi lub krasnoludów, lecz nie darzą takich miejsc żadnymi głębszymi uczuciami. Wolą żyć z dala od cywilizacji, budować domy i inne konstrukcje z żywych roślin



i dążyć do zjednoczenia własnych siedzib z naturalnym otoczeniem. Pod ziemią czują się nieswojo i czasem wykazują objawy podobne do klaustrofobii, jeżeli zamknięte w ludzkiej bądź krasnoludzkiej osadzie nie mogą dwa-trzy razy do roku wymknąć się poza miasto.

KRASNOLUD

Stary Varulus był mądrym królem; jego syn sprawia wrażenie cokolwiek pochopnego w podejmowaniu decyzji politycznych. Nie ulega wątpliwości, że musimy utrzymywać kontakty handlowe z całą Barsawią, ale sam fakt, że handluję z t'skrangami, nie znaczy jeszcze, że lubię, kiedy zapuszczają te swoje gadzie język do moich beczek z piwem.

kanclerz Holliz z Throalu

Krasnoludy są niskie (mają średnio 120 centymetrów wzrostu), mocno zbudowane i ważą około 55 kilogramów. Mogą mieć różny kolor skóry, od jaśniejszego po czarny niczym heban. Autorzy niektórych relacji donoszą o bardziej niezwykłych odcieniach, ale należy je chyba przypisać rytmalnym tatuażom, pokrywającym czasem ciała krasnoludów. Tradycja ta sięga jeszcze czasów, gdy izolowane grupy zamykały się w kaerach przed Horrorami. Krasnoludy mogą się pochwalić bujnym, szybko rosnącym owłosieniem, a zwłaszcza gęstymi czuprynami i brodami. Mają szerokie klatki piersiowe, a jak na swój wzrost są dość silne i wytrzymałe, choć niezbyt szybkie, albowiem nóżki mają nieproporcjonalnie krótkie. Uszy krasnoludów zwężają się ku górze, choć są wyraźnie krótsze i mniej szpiczaste niż u elfów. Istoty te dojrzewają w wieku około dziesięciu lat, a żyją średnio po sto. Istnieją jednak potwierdzone doniesienia o krasnoludach liczących sobie 150 lat i więcej.

Żyją w rodzinach, będących podstawą szczeprów i narodów. Instynkt społeczny pozwolił im przyswoić sobie ideę królestw i nacji, ale najważniejsze w życiu krasnoludów pozostają rodzina i szczepek. Są agresywne, uparte i szybko przechodzą od słów do czynów. Same zresztą przyznają, że czasem brakuje im oglądy i obycia towarzyskiego.

Chętnie mieszkają pod ziemią. Nie mają wprawdzie nic przeciwko długim podrózom i życiu wśród gór czy jezior, ale dość szybko zaczynają tęsknić za podziemnym domem. Z reguły nie jeżdżą wierzchem, gdyż nie najlepiej radzą sobie z wierzchowcami; nie lubią też zapuszczać się daleko na mory, gdzie tracą z oczu ląd.

OBSYDIANIN

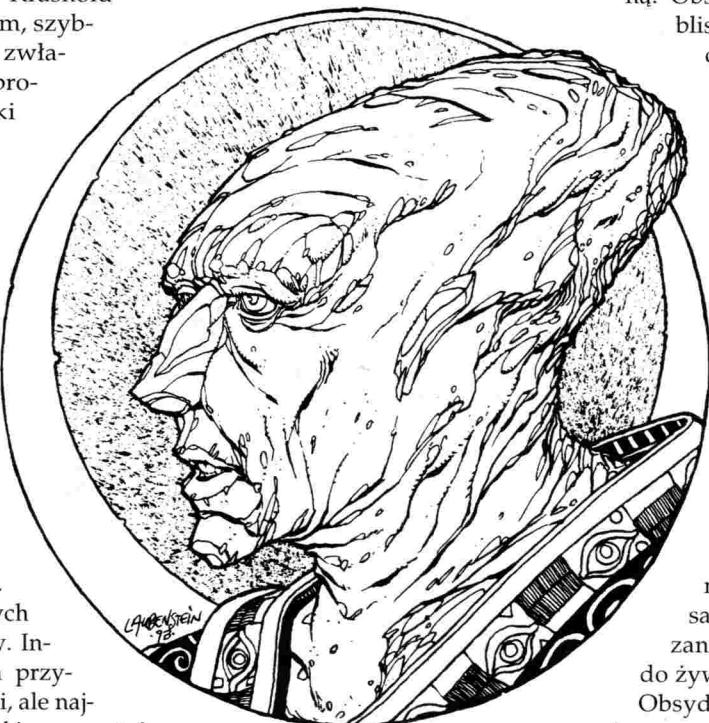
Posłuchaj skał, posłuchaj ziemi. Wszyscy wokół pędzą na oślep, gdyż wsłuchują się w szum wody swojej krwi i trzask ognia swoich serc. Powstałeś z żywiącego kamienia. Posłuchaj skał. Wołanie otaczających cię istot brzmi nicym rykiem wulkanu. Ogień ich serc jest tak gorący, że mógłby stopić twój świat. Posłuchaj skał, posłuchaj ziemi.

cytat z „Żywogłazu” w przekładzie krasnoludzkim

Obsydianie są wysocy (przeciętnie 220 centymetrów), ciężcy (ponad 400 kilogramów) i masywnie zbudowani, dlatego zwiększej odległości wyglądają wręcz niezgrabnie. Ich szorstka, z grubszego ciosanego kamienia i całym ciałem przypominają z wyglądu kamień, najczęściej w kolorze czarnym lub ciemnoszarym. Zdarza się czasem, że w ich skórze widnieją żyłki półszlachetnych kamieni, na przykład turmalinu. Na ich ciele nie rosną włosy, uszy zaś znajdują się wewnętrz czaszki i są przysłonięte cienką błoną. Obsydianie dojrzewają w wieku blisko 100 lat, natomiast nie wiadomo nic pewnego na temat średniej długości ich życia.

Kiedy obsydianin się staraże, coraz więcej czasu spędza zespłony ze swoim żywogłazem, kamieniem, z którego się narodził. W ten sposób może przetrwać nawet kilka dziesiątek lat, z pozoru nie zdając sobie sprawy z zachodzących dookoła zmian, by w razie konieczności wynurzyć się ze skały i zacząć żyć własnym życiem. W krasnoludzkich archiwach znajduje się wzmianka o obsydianinie, który podróżował po Barsawii przez 500 lat bez przerwy, zanim zdecydował się powrócić do żywogłazu.

Obsydianie są najsilniej związani z własnym żywogłazem i współbraćmi, którzy również z niego pochodzą. Trudno jednak porównywać te więzi z uczuciami, jakie orki czy ludzie żywią wobec szczepru. Obsydianie nie mieszkają w wioskach



czy miastach, ale zdarza się, że budują obrzędowe konstrukcje w pobliżu żywogłazu lub nawet na nim. Lubią przebywać pod gołym niebem i mimo że na krótki czas mogą skryć się pod ziemią, po kilku miesiącach spędzonych na przykład w krasnoludzkim mieście zapadają w śpiączkę. Dopiero po wyniesieniu na świeże powietrze i upływie od dwóch do pięciu dni przychodzą do siebie.

ORK

Krasnoludy nieźle płacą, ale nie przepadam za nimi. Prawdę mówiąc za nikim nie przepadam.

Kraeg Źółtooki,
Kawalerzysta na usługach
Throalu

Orki są istotami masywnej postury: mają średnio po 190 centymetrów wzrostu, a ważą nieco ponad 100 kilogramów. Przerośnięte dolne kły sterczą im z ust i zachodzą na górną wargę. Włosy orków są rzadkie, sztywne, grube (niczym cienki drut) i prawie zawsze czarne lub szare. Od czasu do czasu trafiają się okazy praktycznie bezwłose. Skóra orków najczęściej ma kolor oliwkowy, beżowy, różowobiały, brązowy lub czarny. Ich uszy są lekko szpiczaste i mniej więcej u co czwartego orka wyraźnie wydłużone. Średnia długość życia wynosi w ich przypadku około 40 lat, choć oczywiście zdarzają się i starsi przedstawiciele tej rasy. Orki dojrzewają w wieku mniej więcej dwunastu lat.

Przedstawiciele tej rasy nie przywiązuja nadmiernej wagi do rodziny, wyżej ceniąc sobie przynależność do szczezu. Organizacja w ramach szczezu nie jest jednoznacznie ustalona, gdyż orki często i z dużą łatwością przyswajają sobie wzorce społeczne innych ras, z którymi mają kontakt. W szczepach żyjących w odosobnieniu są zwykle tylko dwie liczące się osobistości: wódz i szaman. Większość orków pędzi koczowniczy tryb życia, nie przeszkadza im jednak to w budowaniu trwałych domostw. Nomadzi najczęściej mieszkają w namiotach.

TROLL

Wszyscy powinni odnosić się do was z należytym szacunkiem, nawet obsydanie. Bądźcie gotowi poprzeć swoje słowa pięścią i żądaćcie

tego samego od innych. Wyjątkiem są wietrznaki, bo latają jak szalone, a języki mają równie szybkie, jak skrzydełka. Otwarta konfrontacja tylko je podjudza do dalszych kpin, więc najlepiej odczekać, aż zasną i poukręcać im tebki.

fragment tradycyjnej przemowy do nowej załogi Larusa Balduriona, kapitana kryształowych łupieżców

Średni wzrost trolla to 260 centymetrów, waga zaś – od 225 kilogramów wzwyż. Skóra przedstawicieli tej rasy może przybierać barwy od oliwkowego, przez brunatny, do mahoniowego; jest szorstka i obfituje w zgrubienia, płytki i wyrostki będące wynikiem odkładania się *trollthelii* – substancji podobnej do materii rogu nosorożca. Włosy na ciele trolla rosną w nieregularnych kępach; tylko klatka piersiowa i głowa są gęsto, równomiernie porośnięte (włosy na głowie i twarzy są i gęstsze, i dłuższe niż u ludzi). Nieco ponad połowa osobników może się pochwalić potężnymi dolnymi kłami, zachodzącymi na górną wargę. Wszystkie trolle mają masywne nosy, proporcjonalnie szersze niż, na przykład, ludzie. Żyją przeciętnie około 50 lat i tylko najstarsze przekraczają siedemdziesiątkę, dojrzewają za to mając trzynaście-czternaście lat. Mają nieokreślony, agresywny charakter.

Nade wszystko cenią sobie więzi rodzinne i klanowe. Klanы czasem łączą się w większe zbiorowości zwane przymierzami trolli, przysięgając sobie (w osobie przywódców) bezwzględną lojalność, zdarza się to jednak dość rzadko. Rody trolli wolą toczyć ze sobą wojny, zwłaszcza gdy nie mają akurat pod ręką innego przeciwnika.

Najczęściej zamieszkuja wszelkiego rodzaju jaskinie, pieczary i groty (skalne i lodowe). Chętnie osiedlają się wśród krasnoludów, których siedziby są im bliższe niż otwarte miasta ludzi czy orków. Znane są również przypadki, gdy obozowały w pobliżu obsydianów połączonych ze swym żywogłazem.

Zresztą spokój i powaga obsydian wpływa na trolle kojąco i do głębi porusza ich serca, tym chętniej więc przymierza osiedlają się w górach, gdzie znajdują się obsydialskie żywogłazy.



T'SKRANG

Chodzi ci o nazwę naszego ludu? Ho, ho, mój therąski przyjacielu, wiele jest opowieści o tym, skąd się wzięła, ale tylko jedna prawdziwa: wsłuchaj się uważnie w dźwięk rozlegający się we wnętrzu twojego hełmu. Co takiego? Ach, to tylko mój ogon. Słuchaj, albowiem wkrótce prawda zostanie ci objawiona.

181 lat, tym bardziej, że krasnoludki prowadzące systematyczne obserwacje innych ras szacują wiek najstarszego na zaledwie 115 lat. T'skrangi uważają, że są to oszacowania błędne, czemu oczywiście krasnoludzcy medrcy stanowią przeczą.

Najważniejsza w społeczeństwie t'skrangów jest rodzina, choć podobnie jak ludzie potrafią identyfikować się ze swym plemieniem czy narodem. Zdarza się, że pojedyncze osobniki decydują się pozostać wierne społecznościom czy państwom innych ras, ale najbliższym rodzimym odpowiednikiem takich struktur są dla nich matriarchalne (rządzone przez kobiety) federacje pirackie.

T'skrangi najchętniej mieszkają w zamkniętych, zadaszonych pomieszczeniach, blisko wody. Część takiej siedziby znajduje się zresztą pod powierzchnią wody. Uwielbiają się kąpać i pływać, a pozbawione tych przyjemności – po mniejszej więcej tygodniu – stają się ponure i rozdrażnione.

T'skrangi uważają innych Dawców Imion za nudnych, a ich życie za bezbarwne, same zaś cieszą się powszechnie opinią krzykliwych, zarozumiałych i lekkomyślnych. Wszystkie rasy uznają jednak, że każda zajmuje własne, niepowtarzalne miejsce w społeczeństwie Barsawii, wobec czego nikomu nie przeszkadza ten brak jednomyślności.

WIETRZNIAK

Poorht, wietrzniak złodziej,
uciekający przed zemstą
Larusa Balduriona, kapitanem
kryształowych hu-
pieczów, któremu
przed chwilą
ukradł sztylet

Zmiana następuje dość gwałtownie (podczas trzech kolejnych dni), lecz dopiero po dwóch-trzech miesiącach przebywania w jednej okolicy.

Wietrniaki zwykle mają wspaniałe, bujne czupryny, choć poza tym włosy na ich ciele nie rosną. Uszy tych Dawców Imion są jeszcze bardziej szpiczaste niż u elfów. Te małe istotki dojrzewają w wieku około 30 lat, a mogą dożyć nawet 170 wiosen, przy czym od chwili, gdy dorosną, przez resztę życia zachowują młodzieńczy wygląd.

Struktury społeczne wśród przedstawicieli powietrznego ludu są, ogólnie mówiąc, raczej przypadkowe. Często słyszy się, jak wietrniaki mówią coś o rządzącej klasie szlachty, ale na tym koniec: żaden z nich nie wykonałby bezpośredniego rozkazu takiego „przełożonego”. Nawet wietrniaki działające z polecenia królowej nie mają prawa narzucać innym jej woli. Mo-

gą tylko przekonać opornych, by sami udali się do władczyń i sprawdzili prawdziwość ich słów.

Wietrzniai najlepiej czują się na wolnym powietrzu, korzystając z naturalnych schronień, które mocą magii przystosowują do swoich potrzeb. Tolerują istnienie miast, choć ich budowe uważają za niepojęta stratę czasu i wysiłku.





BOHATER

Na ulicach naszych miast nie brakuje wszelkiej maści łotrzyków. Rosną w siłę, a kiedy najgorsi z nich osiągają doprawdy przerażające wpływy, obdarowujemy ich medalami w nadzieję, że staną się bohaterami, gdy zaczniemy ich tak nazywać.

król Varulus Młodszy

Bohaterowie **Przebudzenia Ziemi** przypominają przede wszystkim postaci z książek i filmów: stanowią nieodłączny element fabuły, spotykają się z innymi bohaterami (pozytywnymi i negatywnymi) i potworami, podejmują decyzje, od których zależy rozwój wydarzeń. Zasadnicza różnica polega na tym, że w grze **Earthdawn** to od was, graczy, zależą poglądy waszych postaci, ich stosunek do przedstawicieli innych ras, ich postępowanie... Każdy bohater ma określony zestaw podstawowych cech, talentów i umiejętności. Jednak to zadaniem graczy jest tchnięcie życia w martwe liczby, stworzenie na ich podstawie realistycznej osobowości odgrywanej postaci.

Od wyboru postaci zależy, czy zdołacie wykreować bohatera, o którym będzie się opowiadać legendy. Każda prowadzona przez gracza postać ma zadatki na herosa: talenty, umiejętności, światopogląd, silny związek z magią rodzimego świata – wszystko to sprawia, że wyróżnia się spośród przeciętnych mieszkańców Barsawii. Kiedy zaś dochodzi do tego wrodzona żądza przygód i odwaga, nietrudno dokonywać czynów, za sprawą których bohaterowie cieszą się zaufaniem i podziwem ze strony innych. Stają się żywymi legendami, które wytyczają drogę odnowy dla całego świata.





Fechtmistrz Prpic stawia czoło
kolejnemu przeciwnikowi.

TWORZENIE BOHATERA

Wiecie już mniej więcej, o co chodzi w grze zwanej **Przebudzeniem Ziemi**; zapoznaliście się pokrótko z dziejami i mieszkańców świata, w którym rozgrywa się jej akcja; czytaliście relację z przygód grupy wędrowców z prowincji zwanej Bar-sawią. Czas już chyba pokusić się o wymyślenie własnych bohaterów, którzy znajdą sobie własne miejsce w tym świecie, zapiszą się w jego historii. W tym celu powinniście zacząć od określenia potencjalnych możliwości postaci.

Proces tworzenia bohatera świata **Earthdawn** podzieliliśmy na dziesięć etapów. Na tej stronie w kilku słowach prezentujemy, czemu poświęcone są kolejne etapy, dalej zaś znajdziesz bardziej szczegółowe wskazówki. Dobrze byłoby, gdyby zarówno Mistrz Gry, jak i sami gracze zapoznali się bliżej ze wszystkimi zasadami z tego rozdziału oraz z rozdziałów zatytułowanych **Dyscypliny, Talenty i Umiejętności** – pozwoli to w pełni świadomie pracować nad nowymi postaciami, tym bardziej, że podejmując kolejne decyzje musimy uwzględniać liczne dodatkowe uwarunkowania. Na przykład wybór rasy ogranicza liczbę dostępnych dyscyplin, a wybór dyscypliny określa talenty bohatera i tak dalej. Najlepiej więc zaznajomić się ze wszystkimi mechanizmami zanim okaże się, że zabrnęliśmy w ślepą uliczkę.

Proponujemy zacząć od zamieszczonego poniżej streszczenia procesu przygotowywania postaci do gry, a później zagłębić się w szczegółowe opisy. Po wygenerowaniu kilku bohaterów nabierzecie pewnie wprawy i wystarczy rzut oka na spis i kilka tabel, żeby powstała następna, wymarzona postać.

1. Dyscyplina

Wyboru dyscypliny bohatera dokonujemy w oparciu o rozdział **Dyscypliny** (str. 62). Znajduje się w nim lista dostępnych dyscyplin wraz z dokładnym opisem. Dyscyplina ułatwia wybór rasy, a także określa zdolności, talenty i światopogląd bohatera. Na tym etapie należy bardzo uważać, żeby nie ograniczyć sobie dostępu do opcji, na których szczególnie nam zależy.

2. Rasa

W tej fazie procesu tworzenia bohatera przyda się nam rozdział **Główne rasy Barsawii** (str. 38). Z pewnością przemyślałeś już kwestię wyboru rasy, zastanawiając się nad dyscypliną, jeżeli przed przystąpieniem do zabawy zapoznałeś się z zalecanymi fragmentami podręcznika. Każda rasa ma pewne specyficzne zdolności i wynikające z nich modyfikatory (patrz **Tabela zdolności rasowych**, str. 53). Jeśli któraś z nich wyda ci się szczególnie interesującą bądź cenną, możesz jeszcze to uwzględnić.

3. Cechy

Generowanie cech postaci w **Przebudzeniu Ziemi** może przebiegać dwoma: jedna z metod określa zasady, na jakich gracz może za punkty nabywać odpowiednie wartości cech (patrz **Tworzenie bohatera – szczegóły**, str. 47); druga jest metodą czysto losową (patrz str. 48). Pierwsza pozwala w znacznie większym stopniu kontrolować powstające postaci i daje w efekcie bardziej zrównoważone cechy, natomiast rzucanie kostkami może prowadzić do powstania mocniejszych, bardziej zróżnicowanych bohaterów. Mistrz Gry musi zdecydować, który system pozwoli zastosować graczom.

Istotną rolę na tym etapie odgrywa **Tabela modyfikatorów rasowych** (str. 50), która określa, jakie zmiany zależne od rasy należy wprowadzić w cechach bohatera. Przy okazji z **Tabeli**

stopni/kostek akcji (również str. 50) spisujemy na kartę postaci stopień każdego atrybutu i właściwe dlań kostki akcji.

4. Współczynniki

Istnieje szereg dodatkowych współczynników, które określają rozmaite aspekty funkcjonowania bohatera w grze: wartości obrony, pancerza, próg życia, próg przytomności itp. Załeżą one w całości bądź przynajmniej częściowo od cech postaci i znaleźć je można w **Tabeli cech i współczynników** na str. 52.

5. Zdolności rasowe

Każda z ras wyróżnia się spośród innych pewnymi szczególnymi darami (patrz str. 53-54), które należy odnotować na karcie postaci.

6. Poziomy talentów

Czas teraz określić poziomy talentów, jakimi dysponuje nasza postać. Przypominamy, że wybór dyscypliny determinuje zestaw dostępnych talentów (patrz **Dyscypliny**, str. 62), toteż warto w tym momencie sięgnąć do jej opisu. Na początku bohater ma 8 punktów, które może przeznaczyć na nabycie talentów na różnych poziomach. Każdy wydany punkt zwiększa poziom talentu o 1, przy czym nie można wydać na jeden talent więcej niż 3 punkty (czyli nie można uzyskać poziomu wyższego niż trzeci).

Jeżeli bohater jest magiem, to na tym etapie powinniśmy zdecydować z jakimi zaklęciami rozpocznie grę. Nabywa je na podobnej zasadzie, jak poziomy talentów, a ma do dyspozycji tyle punktów, ile wynosi jego stopień Percepcji. Czar z pierwszego kręgu kosztuje 1 punkt, z drugiego – 2. Bohater na kręgu pierwszym nie może nabyć zaklęcia z kręgu wyższego niż drugi.

7. Poziomy umiejętności

Czas zdecydować, na czym nasz bohater zna się najlepiej: mamy dwa punkty do przydzielenia na umiejętności związane z wiedzą. Możemy więc ustalić, że bohater ma niewielką wiedzę z dwóch różnych dziedzin (dwie umiejętności na pierwszym poziomie) lub nieco większą z jednej (jedna umiejętność, drugi poziom).

Następnie wybieramy jedną umiejętność artystyczną (patrz **Umiejętności**, str. 122) na pierwszym poziomie.

Bohater umie ponadto porozumiewać się w języku własnej rasy oraz języku krasnoludzkim. Umiejętność czytania i pisania po krasnoludzku posiadają wszyscy bohaterowie (również na pierwszym poziomie).

8. Ekwipunek

Każdy z bohaterów zaczyna grę posiadając 120 sztuk srebra. W oparciu o informacje z rozdziału **Towary i usługi** (str. 248) możecie dokonać zakupów i odpowiednio wyposażyc wasze postaci. Z początku ekwipunek nie będzie pewnie zbyt bogaty, ale w Throalu jest w czym wybierać. Zapraszamy.

9. Jak ożywić bohatera

Teraz możecie wybrać kilka odpowiednich dla waszych bohaterów cech osobowości i odpowiedzieć na parę pytań odnośnie ich światopoglądu, dokonując przy tym wyborów filozoficznych i moralnych, które ukształtują całe ich życie.

10. No to gramy!

Życzymy dobrej zabawy i mnóstwa smacznej pizzy.



TWORZENIE BOHATERA – SZCZEGÓŁY

Zajmiemy się teraz dokładniejszym przedstawieniem zasad, rządzących powstawaniem bohaterów **Przebudzenia Ziemi**. Przy okazji zwrócićmy waszą uwagę na pewne aspekty tego procesu, na które należy położyć szczególny nacisk. Oprócz zasad tworzenia bohaterów gry, opiszemy rolę poszczególnych elementów opisu postaci podczas rozgrywki.

Niektóre reguły i informacje będą się powtarzać, gdyż chcąc ułatwić znalezienie najważniejszych zasad umieszciliśmy je w paru miejscach, pod kilkoma hasłami.

KARTA POSTACI

W miarę powstawania bohatera należy zapisywać charakteryzujące go parametry w karcie postaci, załączonej na końcu podręcznika. Możecie ją skopiować w dowolnej liczbie.

Oprócz czystych kart i ołówka (lub długopisu) będziecie potrzebować jeszcze jednej kartki papieru i czterech sześciennych kostek.

1. DYSCYPLINA

Pierwszym krokiem na drodze do stworzenia postaci ze świata **Przebudzenia Ziemi** będzie wybór dyscypliny. Jest to niezwykle istotna decyzja, gdyż dyscyplina to coś więcej, niż zawód – to sposób na życie: określa, jak bohater panuje nad magią i jak wykorzystuje jej energię do zasilania własnych talentów; wskazuje postaci drogę życia, a obdarzając ją pewnymi specjalnymi zdolnościami, uniemożliwia dostęp do innych; poza tym bardzo ściśle wiąże się z rasą postaci.

W rozdziale **Dyscypliny** znajdziecie pełne opisy wszystkich dostępnych dyscyplin. Należy wybrać jedną z nich i wpisać jej nazwę w linijce zatytuowanej *Dyscyplina* na górze karty postaci. Na dodatkowej karteczkę notujemy tymczasem związane z dyscypliną ograniczenia rasowe – przedstawiciele niektórych ras nigdy nie zostają adeptami pewnych dyscyplin, jeśli więc chcecie koniecznie zagrać jakąś konkretną istotą, musicie o tym pamiętać przy dokonywaniu pierwszego z wyborów.

Agnieszkę strasznie ucieszyła perspektywa, że oto będzie mogła wygenerować własnego bohatera do gry *Earthdawn*. Wyboru dyscypliny dokonuje w oparciu o własne zamiłowania: bardzo lubi zwierzęta, więc postanowiła, że jej postać będzie w tym względzie do niej podobna i wybiera Władcę Zwierząt. Chciałaby również zagrać przedstawicielem jakiejś bardziej egzotycznej rasy, nie człowiekiem, toteż sprawdza ograniczenia rasowe obowiązujące Władców Zwierząt – okazuje się, że nie może być obsydianinem ani t'skrangiem, ale inni nieludzie pozostają w jej zasięgu. Agnieszka zwraca również uwagę na fakt, że dla władcy najważniejsze są Żywotność i Charyzma.

2. RASA

Po wybraniu dyscypliny możemy zastanowić się nad tym, do jakiej rasy ma należeć nasz bohater. Opisy barsawiańskich ras znaleźć można w rozdziale **Główne rasy Barsawii** (str. 38). Przypominamy, że wybór rasy musi uwzględnić nasze upodobania odnośnie dyscypliny. Jeśli na przykład naszym faworytem jest Powietrzny Łupieżca, z pewnością nie zagramy obsydianinem. U góry karty postaci, w rubryce *Rasa*, wpisujemy więc odpowiednią nazwę.

Niektóre rasy mają również określone pewne minimalne i maksymalne wartości cech (patrz **Zdolności rasowe**, str. 53); chcąc być, powiedzmy, trollem musielibyśmy mieć Siłę i Żywotność równe przynajmniej 11. Wymagania te należy zapisać na pomocniczej kartce, gdyż za chwilę (przy **Cechach**) będą bardzo istotne.

Agnieszka zainteresowałały możliwości, jakie daje zagnanie postaci latającej, więc postanowiła prowadzić wietrznika. Wiadomo więc już, że zagra wietrznika, Władcę Zwierząt. Z **Tabeli zdolności rasowych** dowiaduję się, że maksymalna wartość Siły dla wietrznika wynosi 11.

3. CECHY (METODA PUNKTOWA)

Każda postać w grze **Earthdawn** charakteryzuje sześć cech, które określają jej naturalne, a nie wyuczone predyspozycje fizyczne i psychiczne. Cechy te (Zręczność, Siła Fizyczna, Żywotność, Percepcja, Siła Woli i Charyzma) odgrywają różną rolę dla przedstawicieli różnych dyscyplin: Złodziejowi przydałby się wysoka Zręczność, dzięki której poruszałby się szybciej i zwinniej, łatwiej byłoby mu dokonywać różnych sztuczek, oszukiwać nieuważnych i wykonywać zadania wymagające nieprzeciętnej kontroli nad własnym ciałem, a dzięki temu – iść ścieżką życiową wytyczoną przez jego dyscypline.

Istnieją dwa sposoby generowania cech bohaterów. Pierwszy z nich polega na „kupowaniu” odpowiednich ich wartości, za które płaci się punktami z określonej puli. Jest to zresztą metoda, którą zalecamy. Każdy z graczy dysponuje taką samą liczbą punktów i nabywa za nie te same cechy, toteż otrzymujemy w tym wypadku grupę podobnych (mimo dzielących ich różnic rasowych i różnych dyscyplin) bohaterów; każdy z graczy na własną rękę decyduje, jak zamierza wykorzystać swoją szansę, przy czym w pełni kontrolując powstawanie postaci może sobie zagwarantować np. wymagane minima czy maksima rasowe.

Gracze otrzymują po 66 punktów do wydania na cechy według przelicznika podanego w **Tabeli kosztów cech**. Początkowa wartość cechy nie może być niższa od 2 i wyższa od 18 (przed uwzględnieniem modyfikatorów rasowych).

DYSCYPLINY

Czarodziej	Powietrzny Łupieżca
Fechtmistrz	Trubadur
Iluzjonista	Władca Zwierząt
Kawalerzysta	Wojownik
Ksenomonta	Zbrojmistrz
Łucznik	Złodziej
Mistrz Żywiołów	

Następna linijka na karcie jest zatytułowana *Krąg*. Co to znaczy? Otóż w **Przebudzeniu Ziemi** doświadczenie bohaterów i stopień mistrzostwa osiągnięty w dyscyplinach określa się w kregach: postaci z wyższych kregów wiele przeżyły, dokonały i więcej potrafią. Wszyscy zaczynają grę na pierwszym kręgu, aby pewnego pięknego dnia, jeżeli wszystko pójdzie po ich myśli, osiągnąć krąg dziesiąty (czy może jeszcze wyższy!). Życzymy powodzenia, a na razie wpiszcie sobie „1” w rubryce *Krąg*.

Pamiętajmy przy tym, że niektóre rasy mają ograniczone wartości cech – szczegóły znajdzicie w **Tabeli zdolności rasowych** na str. 53 lub w adnotacjach poczynionych w drugim stadium tworzenia bohatera (patrz wcześniej, **Rasa**).

Posługiwanie się metodą punktową wymaga od graczy starannego planowania. Można na przykład zdecydować się na bardzo niską wartość jednej z cech, by uzyskane w ten sposób dodatkowe punkty przeznaczyć na podniesienie innej. Z tabeli widać, że nadanie jednej z cech wartości „2” oznacza przyznanie 3 „nadprogramowych” punktów; wybór „3” jako początkowej wartości cechy to dodatkowe 2 punkty, a „4” – jeden punkt. Za cechy powyżej „5” przyjdzie nam już zapłacić.

Modyfikatory rasowe (patrz str. 50) również wpływają na ostateczną wartość współczynników, toteż należy je zapisać na kartce obok cech. Skoro na przykład troll ma modyfikator +4 do Siły Fizycznej, prowadzący go gracz może przeznaczyć mniej punktów na zakup tej cechy (oszczędzając je na inne), a i tak uzyska całkiem przystępny wynik. Trolle mają również o 1 zmniejszoną Percepcję, toteż gracz może zdecydować, że opłaci mu się poświęcić jeden czy dwa punkty, żeby to poprawić.

Teraz możemy ołówkiem zapisać wartości cech przed modyfikacją na karcie postaci lub na pomocniczej kartce.

TABELA KOSZTÓW CECH

Wartość cechy	Koszt w punktach
2	+3
3	+2
4	+1
5	0
6	1
7	2
8	3
9	4
10	5
11	6
12	8
13	10
14	13
15	16
16	19
17	21
18	23

Mistrz Gry w grupie Agnieszki zaproponował graczom wykreowanie postaci w oparciu o system punktowy. Agnieszka zapamiętała, że wietrniaki mogą mieć co najwyżej 11 Siły Fizycznej, i że dla Władców Zwierząt najważniejszymi cechami są Żywotność i Charyzma, postanawia więc dać swojemu bohaterowi wysoką Siłę, Charyzmę i Żywotność.

Mistrz Gry przypomniał również, że gracze powinni sprawdzić w odpowiedniej tabeli modyfikatory rasowe. Okazało się, że wietrniaki dodają 2 do swojej Charyzmy,

zmniejszają Siłę Fizyczną o 4 i Żywotność o 3. Wobec tego za posiadane punkty Agnieszka kupuje 17 Charyzmy, 11 Siły i 18 Żywotności, co po modyfikacjach daje Charyzmę równą 19, Siłę Fizyczną 7 i Żywotność 15. Z **Tabeli kosztów cech** Agnieszka dowiaduje się, że oto wydała 50 z posiadanych 66 punktów.

Chciałaby również, żeby jej wietrniak był odpowiednio spostrzegawczy i miał niezły refleks, więc nabiera Percepcję na poziomie powyżej przeciętnej, równą 10 (kosztuje ją to 5 punktów). Modyfikator rasowy tej cechy u wietrniaków równy jest +1, co ostatecznie daje 11 Percepcji.

Dwie ostatnie cechy również mają być nieco powyżej przeciętnej: Zręczność wyjściowa 10, po modyfikacji ze względu na rasę (+1) ostatecznie równa się 11. W ten sposób Agnieszka pozbyła się kolejnych 5 punktów. Zostało jej jeszcze 6, za które kupuje sobie Siłę Woli równą 11. Otrzymała postać podatną na różnego rodzaju sugestie, ale przecież nikt nie będzie jej w nieskończoność próbował nabierać.

3. CECHY (METODA LOSOWA)

Druga metoda generowania cech bohaterów **Przebudzenia Ziemi** opiera się na rzutach kostkami. Otrzymane dzięki niej postaci są bardziej zróżnicowane, mniej przewidywalne, ale potencjalnie także mocniejsze. Losowe ustalanie wartości cech ma dwie główne zalety: jest sposobem szybszym od opisanego powyżej, a poza tym daje szansę uzyskania wyższych wyników. Można sobie na przykład wyobrazić, że graczowi udaje się uzyskać wynik 15 dla wszystkich cech, na co zdecydowanie zabrakłoby mu punktów, gdyby musiał je kupować. Największą wadą systemu losowego jest znaczne ograniczenie kontroli gracza nad wartościami cech (stosowany przykład za chwilę), przez co postaci bywają mniej „zrównoważone”.

Losowanie odbywa się poprzez rzuty czterema sześciennymi kostkami. Nie uważa się ich za kostki akcji, toteż nie dostajemy kostek premiowych za wyrzucenie „6”. Rzucamy 4k6, wybieramy trzy najwyższe wyniki, dodajemy je i zapisujemy sumę na kartce. Powtarzając tę procedurę sześciokrotnie otrzymujemy sześć liczb z zakresu od 3 do 18.

Liczby te możesz następnie w dowolny sposób przypisać do sześciu cech: Zręczności, Siły Fizycznej, Żywotności, Percepcji, Siły Woli i Charyzmy, uważając, by nie przekroczyć przewidzianych dla naszej rasy minimów i maksymów. Jeżeli któraś z cech ma określona wartość minimalną, musisz przydzielić jej jedną z wyrzuconych liczb o wartości równej lub wyższej (jeżeli nie miałeś ani jednego takiego rzutu, należy wynik najbardziej zbliżony do żądanej minimum „przerobić” na żądaną wartość). Wyobraźmy sobie na przykład, że zamierzałeś zagrać obsydianinem, a tu wszystkie sześć rzutów jest poniżej 15 (minimalna Siła Fizyczna dla obsydianina). W takiej sytuacji najwyższy wynik (może to być 14, 12 czy co tam udało się nam uzyskać) „uznajemy” za 15.

Z czystej ciekawości Mistrz Gry zaproponował, żeby cała grupa stworzyła sobie postaci metodą losową, gdyż chciałby się przekonać, jak tego rodzaju zmiana wpłynie na decyzje poszczególnych graczy. Agnieszka uzyskała następujące wyniki: 15, 5, 14, 14, 17 i 9.

Ponieważ zamierza grać wietrniakiem, może mieć najwyżej 11 Siły Fizycznej. W takim razie, skoro Siła (przed zastosowaniem modyfikatorów rasowych) nie może przewyższyć 11, Agnieszka postanawia wykorzystać tu 9.

